PLAYERS

magazine



SPECIAL

E3 2019, TUTTO SOMMATO UNA BUONA EDIZIONE

OFFERTA SPECIALE

PRENOTA DEATH STRANDING A SOLI 59,99

RECENSITI

CTR NITRO FUELED
F1 2019
THE SINKING CITY
BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

COMING SOON

MXGP 2019
CONTROL
WRC 8
ASTRAL CHAIN
LEGACY OF THE DUEL LIST

52

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

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO


MONSTER HUNTER
WORLD
ICEBORNE™
IN ARRIVO IL 6 SETTEMBRE
PRENOTA ORA PER OTTENERE
LO STILE ARMATURA YUKUMO*
*Lo stile armatura cambia solo l'aspetto del personaggio. Non include armi.
Offerta valida esclusivamente per le prenotaizoni, salvo esaurimento scorte
16
www.pegi.info
©CAPCOM CO., LTD. 2018, 2019 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM

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

n. 52 | luglio/agosto 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,

questo è il classico numero di luglio ed agosto, i ragazzi si prendono un pò di meritata vacanza e ci si rivede a settembre. Come di consueto a luglio raccontiamo ampiamente cosa ci ha proposto l'E3 perchè proprio da lì nascono le nostre aspettative, i nostri sogni. Vi rimandiamo allo special per entrare nei dettagli ma l'impressione, non proprio una sensazione perchè confermata dai fatti, è che numericamente stiano uscendo meno videogames.

Ad oggi il calendario di ottobre, forse il mese top per le uscite, sembra ancora una landa desolata e non c'è motivo per aspettarsi sorprese clamorose.

E' altresì vero che il livello delle produzioni è mediamente più alto, in buona sostanza pochi titoli ma buoni in controtendenza rispetto a qualche anno fa quando il numero di uscite era folle e bisognava aguzzare la vista tra gli elenchi per trovare i titoli degni di nota. Ci sono dei titoloni già confermati per il 2020 che qualche anno fa avrebbero partecipato tranquillamente alla ressa autunnale ma che stavolta vogliono godere di più "spazio".

E' una inversione di tendenza degna di nota e di riflessione, forse le industries hanno realizzato che inondare il mercato di prodotti di serie B (ma pur sempre con un prezzo medio alto) non paga.

Alla fine il consumatore finale, il videogiocatore, è ancora l'ago della bilancia perchè può uscire di tutto, digitale, stadia ecc. ma se non ci giochiamo noi non li vendono a nessuno. Siamo convinti che questo settore abbia bisogno di una profonda modifica dell'offerta commerciale: i titoli tripla A (solo quelli veramente AAA) è giusto che abbiano il prezzo pieno ma tutti gli altri dovrebbero ridimensionare le pretese. Forse stiamo già ricevendo un segnale in tal senso.

Buona lettura, buone vacanze e alla prossima.

E.G.

in questo numero

6 special


Tutto sommato una buona edizione

14 review


Scaldate i motori, allenate i riflessi, è tempo di Formula 1!

17 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

22 coming soon
WRC 8
OFFICIAL VIDEOGAME

25 magic world


Magic non si ferma mai, nemmeno l'estate! Ci attende una stagione ricca di potenti carte e...

28 coming soon
ASTRAL CHAIN

29 electronics


Il monitor OLED Ultra HD da 55" con refresh rate variabile annunciato per fine anno

32 smartmania


Il primo display CinemaWide™ 21:9 4K HDR OLED al mondo e una fotocamera con tre...

11 coming soon
MXGP 2019

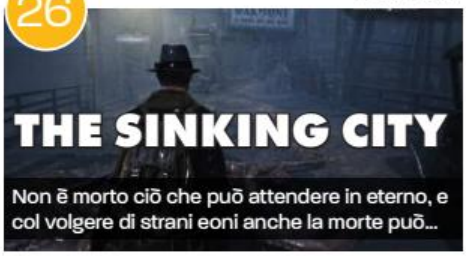
12 review


Il remake della nostra infanzia è finalmente qui!

16 coming soon
CONTROL

21 retrogaming
1991 DR. MARIO

24 fut strategy


26 review


Non è morto ciò che può attendere in eterno, e col volgere di strani eoni anche la morte può...

30 review


Miriam cerca la verità in un tetro mondo del XIX Secolo, mentre la Gilda degli Alchimisti...

34 coming soon
LEGACY OF
THE DUELIST

PS4 Pro

A HIDEO KO
IN ARRIVO L

DEA
STRA

STANDARD EDITION



PRENOTA A SOLI

59,99*

ANZICHÈ 74,99

PRE-ORDER BONUS

Effettuando il pre-ordine riceverai l'avatar Chibi Ludens di Death Stranding per il tuo ID PSN, oltre a un tema dinamico PS4 al momento del lancio e i seguenti oggetti di gioco: occhiali da sole Gold "Sam", Cappello Gold, Esoscheletro velocità Gold e Armatura Gold, tutti sbloccabili progredendo nel gioco.

18
www.pegi.info

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

* offerta riservata alle prenotazioni effettuate dai titolari di fidelity card, salvo esaurimento scorte
** offerta valida dino al 31 luglio, riservata alle prenotazioni effettuate dai titolari di fidelity card, salvo esaurimento scorte

DJ IMA GAME
'8 NOVEMBRE

ESCLUSIVA PlayStation 4

4K HDR

ATH
NDING

SPECIAL EDITION





PRENOTA A SOLI

64,99**

ANZICHÈ 84,99

SPECIAL EDITION
Custodia Steelbook
Occhiali da sole Gold 'Ludens Mask' (oggetto di gioco)
Death Stranding: Timefall - musica originale dal mondo di Death Stranding + video dietro le quinte

E3 2019, TUTTO SOMMATO UNA BUONA EDIZIONE

Los Angeles per molti significa Lakers o Clippers, oppure per chi segue il baseball ci sono anche i Dodgers, i Galaxy per il "soccer" e i Rams per il football. Ma non prendiamoci in giro, per noi nerd ci sarà solo e soltanto l'E3 a Los Angeles, la kermesse californiana al centro del mondo dei videogiochi, il palco più importante dove esibire al mondo i propri lavori. Quest'anno le premesse non erano dei migliori vista la preannunciata assenza di due mostri sacri come EA e Sony che hanno preferito organizzare degli eventi proprietari per mostrare le loro novità. La mancanza si è sentita, soprattutto di Sony visto che Microsoft si è messa al centro dell'attenzione in questo E3 approfittando dell'assenza del rivale e presentando una conferenza di grandissima qualità e quantità, ma andiamo a vedere nel dettaglio gli annunci più importanti delle conferenze Microsoft, Nintendo, Ubisoft, Bethesda e Square Enix.



Partendo proprio con Microsoft, la conferenza è stata la più indicata per la presenza di diversi titoli multipiattaforma che vedremo nel prossimo futuro, ma Microsoft ovviamente si è concentrata molto sui suoi servizi come **Xbox Game Pass** che finalmente approda su PC (ad un prezzo davvero incredibile), l'introduzione di un nuovo abbonamento totale chiamato **Xbox Game Pass Ultimate** che include il pass per PC e console e l'abbonamento Live Gold e poi si è parlato ovviamente del futuro, con **Project xCloud e Project Scarlett.** Il primo sarà il servizio di gaming in streaming di Microsoft per rivaleggiare i Stadia e Playstation Now, che dovrebbe aprire le porte ai primi test a partire da ottobre.

Project Scarlett sarà la nuova Xbox che arriverà a fine 2020, se ne è parlato molto e visto ben poco, ma le promesse sono parecchie visto che si parla di un processore AMD di nuova generazione, memorie GDDR6 e SSD di nuova generazione che mira a far raggiungere la strabiliante risoluzione di 8K e 120FPS, il tutto eliminando totalmente i tempi di caricamento in-game.

Insomma, il futuro è ben delineato per Microsoft e il timore che Xbox si trasformasse solamente in un semplice gruppo di servizi gaming è scongiurato.
Ma tornando a quello che ci interesserà dei prossimi mesi, sono comparsi sul palco Microsoft diversi giochi già noti, tra cui troviamo l'attesissimo **Dying Light 2** che ci svela qualche dettaglio in più sulla trama di questo attesissimo secondo capitolo (saremo infetti?), l'ancora misterioso **Gears 5** che sebbene sia in dirittura di arrivo per il 10 settembre, non è stato mostrato alcun spezzone di gameplay dalla campagna singleplayer, ma solo dalle modalità multiplayer, tra cui troveremo una nuova modalità chiamata Escape e piccola chicca per gli amanti del cinema, ci sarà un DLC dedicato a Terminator Dark Fate (il prossimo film della saga) che introdurrà i personaggi di Sarah Connor e il T-800 per le partite multiplayer. Di Gears of War ci sarà anche lo spin-off **Gears Pop!,** dedicato ai Funko Pop per iOS e Android, il classico giochino "da bagno" che ci strapperà più di un sorriso. Tornando ai multipiattaforma, si è rivisto **Star Wars Jedi: Fallen Order** con un trailer esteso e sono stati annunciati anche **Tales of Arise, Wasteland 3, Minecraft Dungeons** (idea bellissima) e il nuovo **Lego Star Wars: The Skywalker Saga** che includerà tutti i 9 film della serie principale.
Le presenza inaspettate sono **Blair Witch** che sarà il nuovo horror dai creatori di Layers of Fear, la nuova IP di Ninja Theory che sarà un multiplayer a squadre che si chiamerà **Bleeding Edge, Borderlands 3** che insomma, non ha bisogno di presentazioni e non vediamo l'ora di possederlo, **Microsoft Flight Simulator** che pare darà un degno seguito alla community di Flight Simulator X, ancora attivissima nonostante il gioco sia uscito



nel 2006. Molto interessante anche **The Outer Worlds** di Obsidian Entertainment, un'avventura sci-fi che ci porterà ad esplorare la vasta colonia spaziale di Halcyon per salvarla dalla distruzione da parte di una misteriosa cospirazione e impossibile non citare il nuovo action RPG di Bandai Namco, **Dragon Ball Z: Kakarot** che si baserà su tutta la storia di Goku.
Chiudiamo infine il discorso conferenza Microsoft con i tre titoli di maggior spessore che si sono visti in trailer: **Elden Ring**, il nuovo RPG di FromSoftware creato in collaborazione con George R.R. Martin, il creatore de Il Trono di Spade, Halo Infinite che si è mostrato in un trailer apposito per mostrare i muscoli della prossima Xbox visto che le immagini erano prese direttamente dal motore di gioco e per finire Keanu Reeves. No, non è previsto un gioco su **Keanu Reeves**, ma il nostro caro vecchio John Wick si è presentato sul palco per annunciare la data di uscita dell'attesissimo e finalmente in arrivo **Cyberpunk 2077**. Ve lo ricordate quel trailer in CGI con il quale CD Projekt RED lo annunciò nel 2013 dicendo che sarebbe arrivato quando era pronto? Ecco, finalmente è quasi pronto, uscirà il 16 aprile 2020 e ci sarà Keanu Reeves ad interpretare un personaggio del gioco.

Nel complesso una buona conferenza, tanti giochi, ma si sono visti tantissimi trailer e pochi gameplay. E' mancato l'annuncio di una esclusiva di spessore finale, niente bomba.

VOTO 8





Passiamo adesso alla conferenza della Nintendo, un Direct molto lungo che ha confermato l'arrivo di diversi titoli già noti su Nintendo Switch e anche qualche nuovo annuncio scoppiettante.
Tra i titoli conosciuti che approderanno sulla console ibrida Nintendo, troviamo **Dragon Quest XI, Resident Evil 5 e Resident Evil 6, Alien Isolation, DOOM Eternal e The Witcher 3: Wild Hunt**, quest'ultimo con risultati incredibili pensando all'hardware della console Nintendo e alle richieste del gioco.
Riguardo ai nuovi annunci, c'è parecchia carne al fuoco e andando per ordine abbiamo visto per la prima volta un bel trailer di **Luigi's Mansion 3** che ha mostrato diverse nuove meccaniche di gioco, ma purtroppo manca ancora la data di uscita che comunque è prevista entro il 2019 (probabile uscita natalizia).
Altra interessante esclusiva Nintendo sarà il remake di **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, un classico che arriverà in una veste completamente rinnovata il 20 settembre 2019 su Switch, mentre una novità è il gioco di **The Dark Crystal: Age of Resistance** che arriverà su Switch grazie alla collaborazione con Netflix e speriamo possa fungere da apripista per l'approdo di Netflix sulla console.
Arriva infine il momento nostalgia, con reboot di serie storiche come **Trials of Mana e Contra Rogue Corps**, che verranno accompagnate anche dalle rispettive collection dei titoli classici, già disponibili sull'Eshop e il remake di **Panzer Dragoon** che arriverà nel 2020.

Tra le altre tante uscite Nintendo non dimentichiamoci di **Fire Emblem Three Houses** che arriverà a fine luglio 2019 e che si preannuncia come un prodotto di punta visto l'enorme successo riscosso dalla serie su 3DS; arriverà poi un immancabile **Mario e Sonic ai Giochi Olimpici di Tokyo 2020 e No More Heroes 3**, il terzo capitolo della saga creata da Suda51 su Wii che ha il suo discreto numero di fan affezionati. E' stato mostrato anche **Astral Chain**, la nuova IP action di Platinum Games (niente Bayonetta 4 per ora) che si è presentato con un trailer che ha spiegato un po' l'asset narrativo e il legame che avranno i personaggi con le proprie armi Legion, un legame che potrebbe diventare molto pericoloso visto che le armi potrebbero prendere il sopravvento.



Continua il Nintendo Direct con **Empire of Sin**, il nuovo RTS di Paradox con ambientazioni crime anni 20 che arriverà anche su Switch oltre alle console maggiori e di rimbalzo alla presentazione di Marvel's Avengers di Square Enix, Nintendo ci mostra **Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order**, un titolo perfetto per la console nipponica che arriverà il 19 luglio 2019 e sarà una esclusiva.
Senza dilungarci poi sui vari DLC annunciati per Super Smash Bros (Banjo, Kazooie e l'Eroe di Dragon Quest) chiudiamo il discorso Nintendo con i tre fuochi d'artificio che hanno animato i videogiocatori e cioè l'annuncio di **Super Mario Maker 2**, il favoloso trailer che purtroppo ne conferma anche il ritardo per il 2020 di **Animal Crossing: New Horizons** e l'inaspettato annuncio di **The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2** che vede ci ha fatto veramente ribaltare dalla sedia. Inaspettato, avvolto ancora in un alone di mistero, ma tanto tanto gradito, brava Nintendo!

Il Direct Nintendo non è una vera e propria conferenza, ma ci ha soddisfatto davvero tanto.
Buona quantità di giochi, buon ritmo e ricca di novità inaspettate, compresa la bomba finale!

VOTO 9



Da Ubisoft ci si aspettavano parecchi titoli, primo fra tutti il sussurrato **Assassin's Creed Ragnarok** che invece non è stato nemmeno nominato durante la conferenza, mentre non sono mancati gli altri titoli di cui già si sapeva qualcosa, primo fra tutti **Watch Dogs: Legion** che ha meritatamente catturato l'attenzione del pubblico.
Nel gameplay mostrato si è visto parecchio, tra cui ovviamente la Londra in crisi economica post-Brexit dove agiremo per creare la nostra resistenza Dead-sec e dove recluteremo qualsiasi NPC nel gioco, ognuno etichettato da una particolare classe, ma ognuno diverso dall'altro, quindi starà a noi reclutare e utilizzare il personaggio che più si adatta ad una determinata missione e starci anche attenti, perché in Watch Dogs: Legion ci sarà il permadeath dei personaggi, perciò se moriremo in azione quel personaggio sarà perso per sempre.

Non ci sarà quindi un personaggio principale come furono Aiden e Marcus, ma tutti i cittadini di Londra potranno essere i protagonisti della Resistenza.

Mentre Watch Dogs: Legion uscirà nel 2020, il 4 ottobre potremo mettere le mani su **Ghost Recon: Breakpoint** mentre se proprio non riusciamo a resistere il 5 settembre sarà disponibile la fase Beta del gioco (registratevi su ghost-recon.ubisoft.com per avere una chance di partecipare alla Closed Beta, garantita per chi effettua il pre-order del gioco).



Senza soffermarci troppo sui DLC, sono previste novità per **The Division** per cui è previsto anche un **film prodotto da Netflix con Jake Gyllenhaal** (affezionato dei film a tema Ubisoft dopo Prince of Persia).
Potrebbe essere interessante **Roller Champions**, un nuovo titolo multiplayer sulla falsa riga di Rocket League ma con l'impostazione in stile Rollerball e ovviamente non poteva mancare Just Dance 2020.
Ubisoft chiude la conferenza con il teaser trailer di **Rainbow Six Quarantine**, uno spin-off a tema horror zombie che uscirà nel 2020 e con un altro teaser del nuovo gioco creato dal team di Assassin's Creed Odissey, che si è presentato con un video colorato e dallo stile vagamente ispirato a Breath of the Wild che si chiamerà **Gods & Monsters**, ma di cui purtroppo non si sa nulla.
Per completezza, è stato anche annunciato l'abbonamento **Uplay+** che includerà oltre 100 giochi Ubisoft con relativi DLC e avrà il costo di $ 14,99 al mese e sarà disponibile anche su Google Stadia, quindi da chiarire se sarà un costo aggiuntivo all'abbonamento Stadia o comunque potremo usufruirne con risoluzione 4K e 60 fps pagando direttamente Ubisoft piuttosto che Google.

Poca roba, niente annunci di rilievo, ma intrigano Watch Dogs: Legion e Rainbow Six Quarantine.
Mezzo punto in più per il cane di Jon Bernthal.

VOTO 6,5



BETHESDA



Be Toghether, stare insieme, condividere il più possibile con i giocatori, metterli al centro dell'attenzione è il dogma di Bethesda per questa conferenza che non delude e regala un paio di sorprese interessanti.
L'apertura spetta a **Fallout 76**, lo sfortunato gioco della serie Fallout che Bethesda sta cercando di risollevare in tutti i modi e continuerà con il DLC Wastelands che aggiungere una storyline e gli NPC all'interno del gioco, trasformandolo praticamente in un capitolo canonico della serie. In aggiunta, Fallout76 riceve anche una modalità battle royale chiamata Nuclear Winter, già disponibile in beta e giocabile fino a 52 giocatori.
Dopo Fallout si apre il capitolo Elder Scrolls, l'altro grande brand di Bethesda ormai globale, con il recente titolo mobile **The Elder Scrolls: Blades** che arriva anche su Nintendo Switch con diverse novità, mentre sia **The Elder Scrolls: Legends** che **The Elder Scrolls Online** riceveranno nuove espansioni, ma purtroppo nessuna novità su The Elder Scrolls VI.
La prima sorpresa della conferenza è il nuovo titolo di Shinji Mikami (RE 4, Dino Crisis e The Evil Within), che presenta per la prima volta **GhostWire: Tokyo**, un action adventure a tema paranormale, con un trailer che ci ha trasmesso angoscia, mistero e tanta voglia di giocarlo.
Fanno la loro comparsa anche i nuovi contenuti per RAGE 2 e un remake mobile di Commander Keen, senza dimenticare il già noto Wolfenstein: Youngblood in uscita il 26 luglio e il titolo VR Wolfenstein: Cyberpilot, anch'esso previsto per la stessa data.
L'altra novità è **Deathloop**, un nuovo titolo da Arkane (Dishonored) che promette benissimo visto l'ottimo curriculum degli sviluppatori e un trailer che ci ha sorpreso in positivo.
Non si è visto alcun gameplay, ma si è definita l'impostazione narrativa ed è molto interessante, vi consigliamo di dargli un'occhiata e segnarvelo sulla lista.
Bethesda ha anche pensato al futuro del gaming che pare orientato sullo streaming, creando una nuova tecnologia chiamata Orion che potrà ridurre la latenza e il consumo di banda e gli sviluppatori potranno includerla nel motore di gioco stesso.
La conferenza si chiude con **DOOM Eternal** che viene giocato su uno smartphone per provare la tecnologia Orion e infine, vengono mostrati vari trailer del gioco e la tanto agognata data di uscita, fissata per il 22 novembre.



Nel complesso buona, Bethesda conferma il supporto alla community dei suoi titoli e presenta ben due nuove IP per il futuro.

VOTO 8,5



SQUARE ENIX

Era da tanto tempo che non si creava un hype del genere per una conferenza di un publisher piuttosto che di un big come Sony o Microsoft, ma quest'anno le premesse per Square Enix erano parecchie, tra cui ovviamente l'attesissimo Avengers Project che ha occupato gran parte della conferenza. La partenza però spetta al pezzo grosso, **Final Fantasy VII Remake** si mostra in un lungo gameplay che ci ha mostrato la possibilità di cambiare personaggio in tempo reale durante i combattimenti e anche uno stampo strategico, con un'opzione che rallenta il gioco e ci permette di organizzare gli attacchi gestendoli in stile combattimento a turni come in passato. Sarà poi possibile decidere in anticipo gli attacchi speciali che utilizzeranno i nostri compagni quando la barra ATB si riempie e concatenarli tra loro e per finire, è stata mostrata per la prima volta la bellissima Tifa Lockhart.

FF7 Remake arriverà a marzo 2020 in esclusiva temporale su PS4 e ricordiamo che sarà solo il primo episodio dell'opera, che non si sa in quanti episodi verrà divisa, ma comunque Square Enix ha precisato che la release di marzo sarà un gioco completo e non un'opera incompiuta.

Dopo una partenza del genere la conferenza si ammoscia un po', ma rimane comunque interessante con la presentazione della **remastered di The Last Remnant** che arriva su Switch, **Dragon Quest Builders 2,** che arriverà a luglio in Occidente, ma è in arrivo una demo su PS4 e anche **Dragon Quest XI S Definitive Edition** in autunno. Dal Giappone arriveranno anche Romancing Saga 3 e Saga Scarlet Grace: Ambitions e il gioco mobile War of the Visions: Final Fantasy Brave Exvius.

Dopo una ricomparsa di **Dying Light 2** è il momento di due nuove IP, la prima è **Oninaki** un nuovo JRPG sviluppato da Tokyo RPG Factory (I Am Setsuna) che arriverà in occidente dal 22 agosto e si presenta con un livello stilistico molto interessante, la seconda è invece il nuovo gioco di People Can Fly, i creatori di Bulletstorm che prende il nome di **Outriders**. Sarà uno sparatutto sci-fi che promette di essere il loro progetto più ambizioso finora e uscirà nell'estate 2020.

Per chiudere, Square Enix ci fa un grosso regalo che stupisce i presenti, viene annunciato **Final Fantasy VIII Remastered** per celebrare i 20 anni dalla pubblicazione originale. Arriverà nel 2019 e per la prima volta approderà su altre piattaforme all'infuori della storica Playstation e verrà rivisto dal punto di vista grafico, ma non con interventi approfonditi da quanto visto nel trailer. Già la possibilità di rigiocarlo è un mezzo miracolo visto che si dice che il codice sorgente del gioco sia stato smarrito da tempo.

Per concludere, **Marvel's Avengers** si presenta al pubblico con un trailer gameplay che ci mostra gli Avengers e ci lascia qualche informazione utile.

Il gioco sarà un action in terza persona dove ogni personaggio avrà il suo moveset e peculiarità dedicate, quindi l'esperienza cambierà molto da Capitan America a Iron Man, passando per Thor, Hulk e la Vedova Nera.

Come sappiamo sarà un game as a service e perciò verrà aggiornato nel tempo per aggiungere nuove missioni e personaggi, ma il tutto senza diventare un pay to win e soprattutto senza le tanto odiate loot-box. Marvel's Avengers è previsto per il 15 maggio 2020 ed è sviluppato da Crystal Dynamics (Tomb Raider), quindi c'è da aspettarsi molto.

Conferenza solida e ricca di contenuti interessanti per l'immediato presente e il futuro prossimo.

VOTO 8,5



A questo E3 è mancata Sony, inutile nasconderlo visto che è un sentimento comune, anche perché se Microsoft ha dedicato il giusto spazio a Project Scarlett, Sony avrebbe potuto ribattere con le prime informazioni di Playstation 5. Nel complesso è stato un buon E3, ma si è persa l'abitudine di far vedere i gameplay favorendo trailer cinematici per presentare i giochi in maniera un po' più furba e spettacolare. Una volta durante le conferenze venivano allestite delle vere e proprie postazioni di gioco e venivano mostrati i gameplay in presa diretta, mentre ora viene tutto mostrato a video, preregistrato.

Certamente alla fiera c'era possibilità di provare alcuni dei giochi presentati, ma speriamo che torni questa abitudine di mostrare i veri gameplay in diretta durante le conferenze. E' mancata anche la bomba vera e propria, l'annuncio che avremmo rivisto negli anni per la reazione del pubblico, che togliendo Keanu Reeves non si è mai veramente scaldato. Annunciare che il sequel di Breath of the Wild è in sviluppo non basta, serviva un qualcosa di più che sarebbe potuto essere un trailer esteso di The Elder Scrolls VI, Half Life 3 o una grossa esclusiva per Xbox (quale ce lo chiediamo anche noi), ma purtroppo nulla di tutto questo è accaduto e l'E3 2019 non è deludente è solo non da E3.

Forse ci siamo abituati troppo bene e quest'anno siamo tornati un po' con i piedi per terra, ma nel complesso questo E3 non ci ha deluso, ma ci ha sicuramente lasciato un senso di vuoto a riconfermare che quest'anno è mancato qualcosa. Forse Sony avrebbe potuto colmare quella lacuna o forse no, ma considerando che probabilmente sarà l'ultimo E3 dedicato a questa generazione di console prima di passare alla seguente, non ci sentiamo di essere molto critici.

VOTO E3 - 7,5

MXGP 2019



SI TORNA IN PISTA

DAY1
27 AGOSTO
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
RACING
SVILUPPO
MILESTONE
PUBLISHER
MILESTONE

Per la prima volta nella storia del franchise, MXGP 2019 permetterà di vestire i panni di un pilota professionista dell'attuale stagione di MXGP, per correre nel campionato con tutti i piloti, le moto e i team della stagione 2019.
I giocatori potranno partecipare al campionato MX2 o iniziare direttamente con la classe regina della MXGP, scegliendo se unirsi ad uno dei team ufficiali o firmare con uno Sponsor.
Finalmente tutti i fan del franchise potranno vivere le emozioni del campionato in contemporanea con i loro campioni preferiti!
La stagione corrente non è però l'unica novità di MXGP 2019; per la prima volta infatti i giocatori avranno a disposizione un Track Editor per creare la pista dei loro sogni con tutti i moduli tipici di una pista di Motocross; sono inoltre disponibili 4 diverse ambientazioni nel quale costruire in proprio circuito, tutte con caratteristiche differenti: bosco, spiaggia, deserto e jungla.
Una volta creato il proprio tracciato, potranno poi condividerlo per la community per permettere agli altri giocatori di tentare di battere il loro record.
Per allenarsi e per sfidare i propri amici, in MXGP 2019 torna una delle feature più apprezzate dalla community, il Playground. Ambientato tra le colline della Provenza, sarà liberamente esplorabile dai giocatori. Il Playground è stato completamente riprogettato, ampliato e arricchito di nuove aree e nuove modalità di gioco, che saranno rivelate più avanti nel corso della campagna.
Tra le più importanti novità di gameplay del nuovo MXGP 2019 c'è la modalità Waypoint, che permetterà ai giocatori di creare un percorso off-road all'interno del Playground, condividerlo e sfidarsi con tutta la community per guadagnare punti esperienza. Come da tradizione per il franchise di MXGP, saranno numerose le possibilità di personalizzazione estetica del rider, grazie ai tantissimi accessori ufficiali su licenza presenti in gioco. La moto può essere invece personalizzata sia a livello estetico che meccanico, per correre con il proprio stile e trovare sempre il giusto feeling alla guida.

LA STAGIONE ATTUALE

Tutti i piloti, le moto e i team delle categorie MXGP e MX2 del 2019 sono pronti a sfidarti negli eventi ufficiali attorno al mondo.Da Nequen a Shangai, potrai vivere le emozioni delle gare appena passate o percorrere quelle tappe per la prima volta. E, se la classifica attuale non ti piace, prova a cambiare le sorti del tuo pilota preferito!
Come nella realtà, potrai inoltre affrontare diverse condizioni meteo durante la gara grazie al meteo dinamico. D'altronde, dopo la pioggia torna sempre il sereno!
Prendi parte ai campionati MX2 e MXGP da privatista, firmando con uno sponsor o entrando in un team ufficiale.

L'EDITOR DI PISTE

Libera la tua creatività con l'Editor di piste, crea il tracciato dei tuoi sogni e condividilo con la community. Chi realizzerà la pista migliore? Scegli tra diverse ambientazioni e tipologie di terreno tra i più difficili al mondo.

IL PLAYGROUND

Migliora la tua guida in questa vasta area di allenamento ambientata in Provenza, gira liberamente o gareggia in 2 piste MX, 1 SX e una di Enduro sperimentando diverse condizioni meteo e giorno/notte. Ottieni unici set di personalizzazione completando delle prove speciali di velocità, destrezza e abilità aerea.
L'editor di piste è solo una delle tante possibilità di creare dei contenuti di gioco personalizzati e adatti a sfidare l'intera community di motocross! Potrai portare infatti la competizione a un nuovo livello grazie alla modalità Waypoint! Crea il tuo percorso posizionando dei checkpoint sul terreno, oltrepassali cercando di segnare il tempo migliore e condividilo infine online per ottenere punti utili alla tua progressione di gioco!

ANCORA PIU' OGGETTI DI PERSONALIZZAZIONE

Preparati a sfidare i rivali scegliendo tra le moto 2 tempi e 4 tempi MXGP e MX2 e personalizza la tua esperienza di gioco grazie alle infinite opzioni per il tuo pilota e la tua moto. Ti aspettano oltre 10,000 oggetti per differenziare il tuo stile personale e di guida.



CTR NITRO FUELED

IL REMAKE DELLA NOSTRA INFANZ

Il ritorno di Crash è uno di quegli eventi ad-hoc per at quello che da bambino masticava Playstation e Crash anche un'opportunità per far conoscere ai neofiti una giapponese, che "ai nostri tempi" ci ha occupato le gi ceffone dai nostri genitori per farci scollare dal pad.

DAY1
21 MAGGIO
CONSOLE
PS4 / XONE / NSW
GENERE
ARCADE
SVILUPPO
BEENOX
PUBLISHER
ACTIVISION

Ora abbandonando un attimo il treno dei ricordi, andiamo a vedere che lavoro è stato fatto su questa riedizione del gioco che ricordiamo, non è una semplice remastered, ma un vero e proprio remake.

Ovviamente la prima cosa che salta all'occhio è la veste grafica del gioco che in Crash Team Racing: Nitro-Fueled è stata completamente ricreata da zero in tutto e si presenta come un titolo assolutamente al passo e nel complesso, una spanna sopra a Mario Kart 8 Deluxe.

Il pacchetto offerto da quest
o remake include ben 30 circuiti e oltre 30 piloti presi dall'originale Crash Team Racing e dai sequel Crash Nitro Kart e Crash Tag Team Racing e da quanto sappiamo, il supporto al gioco sarà continuo, con l'aggiunta di nuovi contenuti da parte degli sviluppatori nel prossimo futuro.

Riguardo le modalità, l'avventura è la modalità in singleplayer centrale del gioco, dove c'è una storyline molto semplice che giustifica l'avanzare di mondo in mondo cercando di vincere le gare che ci vengono proposte. La modalità avventura non è obbligatoria, ma è molto divertente ed è perfetta per imparare a conoscere i circuiti e i piloti per poi gettarsi nella mischia della modalità arcade o online. Modalità arcade che ovviamente sarà la più giocata visto l'animo del gioco che ci incita a competere con i nostri amici. In arcade potremo scegliere liberamente tra tutti i contenuti previsti nel gioco, tutte le piste e tutti i piloti senza alcuna limitazione e ovviamente non manca lo split screen in locale, una feature che ultimamente è un assente ingiustificata nei racing game.

Dal punto di vista del gameplay vero e proprio, il gioco è una riproposizione perfetta di ciò che accadeva nell'originale CTR, ma il tutto aggiornato e perfettamente godibile ai giorni nostri.

Come già affermato diverse volte da Activision, gli sviluppatori non



IA È FINALMENTE QUI!

ttirare il videogiocatore trentenne, Bandicoot a colazione, ma è delle serie storiche della console ornate, rischiandoci anche qualche



hanno usato nemmeno una riga di codice dal gioco originale, ma il tutto è stato ricreato fedelmente andando sempre a confrontare il gioco originale. Vi basti pensare che perfino i circuiti, nonostante siano stati ricreati da zero, hanno gli stessi tempi sul giro di CTR su Playstation 1.

Ovviamente anche le armi sono state riproposte fedelmente, ma qua forse ci sarebbe stata bene qualche nuova aggiunta per svecchiare un minimo il format e ampliarlo ulteriormente.

L'effetto nostalgia aiuta molto quando si tratta di queste produzioni, ma cercando di accantonarlo forzatamente per un momento e fingendo di prendere in mano per la prima volta il controller per giocare a questo CTR: Nitro-Fueled, comunque il gioco si presenta divertente, incredibilmente vasto e ricco di contenuti.

Non nascondiamo che in alcuni casi il level design è un po' carente, ma lo era anche nel lontano 1999 e come allora, ci sono dei circuiti che ricordiamo perfettamente come la Baia Crash o la Piramide Papu e altri magari un po' più lineari che sono finiti nel dimenticatoio, ma fidatevi se siete giocatori di vecchia data, questo CTR: Nitro-Fueled sarà un colpo allo stomaco per voi, verrete inondati da un vortice di ricordi che vi farà sorridere in più di un'occasione.

Tra le novità di questo Crash Team Racing: Nitro-Fueled c'è il multiplayer online che ovviamente non era presente nella versione del 1999, ma che risulta essere un'aggiunta decisamente azzeccata e ben strutturata, con matchmaking rapidi e gare che per quanto abbiamo avuto modo di vedere si presentano avvincenti e senza particolari problemi.

A livello di contenuti abbiamo già dato i numeri dei tracciati e dei piloti, non mancano ovviamente le altre modalità come le Sfide CTR o la Corsa delle Reliquie, con Activision che intende supportare il gioco costantemente con nuovi contenuti, ci sono poi tantissime skin da acquistare nel gioco, molte inedite che aggiungono ulteriormente contenuti ad un'offerta davvero ricchissima.

Il lavoro grafico lo abbiamo detto, è uno dei migliori mai visti per una riedizione, un po' come accaduto per Crash Bandicoot: N'sane Trilogy e come ci speriamo accadrà per Final Fantasy 7 Remake.





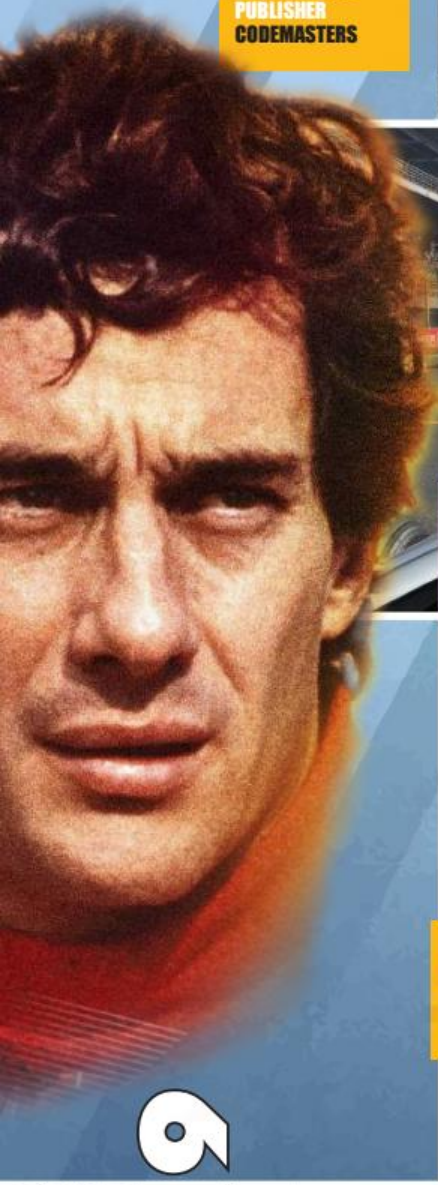
Crash Team Racing: Nitro-Fueled è il kart racing game che mancava su Playstation 4 e Xbox One, dove per ovvie ragioni non c'era un Mario Kart a far da padrone del genere. Ebbene adesso c'è ed è addirittura migliore di quanto ci si poteva aspettare e per inciso, ha deciso di giocare nello stesso identico campo di Mario Kart visto che è disponibile anche per Nintendo Switch.

Non importa che siate dei giocatori di vecchia data presi dalla nostalgia oppure nuovi giocatori che non hanno mai avuto modo di giocare al vecchio CTR, se volete divertimento assicurato questo gioco fa per voi.

SCALDATE I MOTORI, ALLENA RIFLESSI, È TEMPO DI FORM

DAY1
28 GIUGNO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
RACING
SVILUPPO
CODEMASTERS
PUBLISHER
CODEMASTERS

La nuova stagione della serie Codemasters si conferm più ricca e completa di sempre.





F1 2019

L'attesa è finalmente finita, è il momento di rimontare le nostre postazioni di guida o per i meno fissati di tornare a sudare le mani sul controller con F1 2019.

Gli sviluppatori hanno ascoltato gli utenti e finalmente il gioco uscirà prima dell'estate, con il campionato di F1 ancora in corso, il che apre all'arrivo degli eventi giornalieri dedicati alle gesta dei piloti nella realtà e finalmente, viene introdotta la Formula 2 richiesta a gran voce attraverso gli anni.

Tante le novità in questo F1 2019, molte di queste dedicate agli E-sports e alla modalità carriera, che rappresenta il fulcro del gioco.

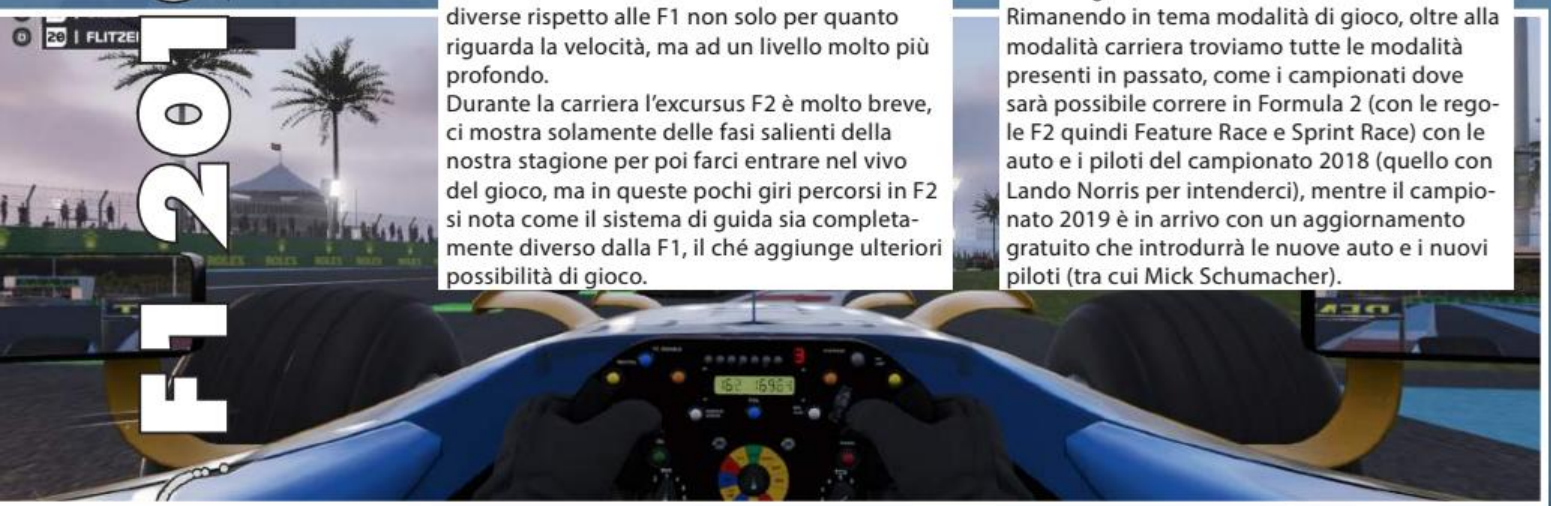
Partendo proprio dalla Carriera, in F1 2019 inizieremo la nostra avventura nel motorsport proprio dalla serie cadetta, dove si inizieranno a delineare anche le rivalità con i piloti che poi insieme a noi saliranno in F1.

Una volta scelta la scuderia F2 e l'accademia piloti di nostro interesse, iniziamo a sperimentare il gameplay di questo F1 2019 ed è impossibile non notare come le F2 siano enormemente diverse rispetto alle F1 non solo per quanto riguarda la velocità, ma ad un livello molto più profondo.

Durante la carriera l'excursus F2 è molto breve, ci mostra solamente delle fasi salienti della nostra stagione per poi farci entrare nel vivo del gioco, ma in queste pochi giri percorsi in F2 si nota come il sistema di guida sia completamente diverso dalla F1, il ché aggiunge ulteriori possibilità di gioco.

Al di fuori della Carriera sarà possibile correre un intero campionato in Formula 2 e questo potrebbe essere un ottimo incentivo a giocare non solo la carriera pilota, ma anche per dilettarsi in un'altra categoria completamente diversa. Una volta approdati in F1 e scelta la nostra scuderia (l'accademia piloti ci faciliterà con le scuderie d'appartenenza), la carriera è simile a quanto visto nel precedente capitolo, con lo stesso sistema di obiettivi scuderia, rivalità, gestione del contratto ed eventi invitational (come al solito opzionali), ma le novità seppure non stravolgono il gioco sono ben presenti ed evidenziate. Innanzitutto è stato introdotto il mercato piloti, quindi i piloti cambieranno scuderia a un certo punto e non rimarranno sempre nella stessa all'infinito, inoltre sono state migliorate ulteriormente le interviste a fine qualifica e gara (ancora da perfezionare, ma sono stati fatti passi avanti). Tra le altre novità ovviamente troviamo un aggiornamento alle componenti della power unit che è possibile cambiare nel corso della stagione, in linea con i nuovi regolamenti FIA.

Rimanendo in tema modalità di gioco, oltre alla modalità carriera troviamo tutte le modalità presenti in passato, come i campionati dove sarà possibile correre in Formula 2 (con le regole F2 quindi Feature Race e Sprint Race) con le auto e i piloti del campionato 2018 (quello con Lando Norris per intenderci), mentre il campionato 2019 è in arrivo con un aggiornamento gratuito che introdurrà le nuove auto e i nuovi piloti (tra cui Mick Schumacher).





ATE I ULA 1!

na come la



Discorso E-sports, Codemasters ha introdotto la possibilità di fare campionati online, anche questa feature molto richiesta dagli utenti e promette un supporto costante per spingere i giocatori verso la competitività online in F1 2019.

Non mancano ovviamente gli eventi storici, tra cui ricordiamo che quest'anno la Legends Edition di F1 2019 è dedicata alla rivalità storica tra Ayrton Senna e Alain Prost.

Dal punto di vista del gameplay, una volta entrati nel paddock si iniziano a vedere delle novità importanti, tra cui un allineamento al regolamento per quanto riguarda l'assetto auto, visto che da quest'anno non sarà più possibile spostare il bilanciamento della zavorra, una pratica illegale già da diversi anni nella Formula 1, ma presente fino all'anno scorso nel gioco, che permetteva di guadagnare tempo prezioso sugli avversari. Ovviamente è una modifica che va a influenzare il gioco solo per chi è pratico di assetti auto ed è solito modificarli per ogni sua gara per adattarli a se, per chi usa i preset che offre il gioco non sarà la fine del mondo.

A livello di guida, Codemasters ha promesso di rivedere il sistema di collisioni e l'engine fisico, ma le novità seppure presenti ed evidenti, non sono così radicali come ci si aspettava, con scontri ancora acerbi e troppo permissivi in alcuni casi, mentre è stata migliorata la resa del force feedback per quanto riguarda i volanti. Il gioco supporta tutti i volanti Logitech e Thrustmaster in commercio ed è possibile mappare i tasti a nostro piacimento.

Come ogni anno consigliamo l'acquisto di un volante anche basilare per godere appieno del gioco, in quanto nonostante sia compatibile e ben ottimizzato anche per l'uso del controller, F1 2019 regalerà un livello di divertimento ed esperienza ancora maggiore se giocato con un volante (con force feedback).

Parlando della grafica, l'EGO Engine è stato ulteriormente spremuto a dovere dagli sviluppatori per regalare un salto di qualità non indifferente, che si riscontra maggiormente nei riflessi e nell'illuminazione globale. Con texture di alto livello come l'anno scorso, l'illuminazione in F1 2019 aggiunge quel tocco di fotorealismo che mancava alle vetture che sembravano riflettere poco la luce. Quest'anno i riflessi sono abbondanti e realizzati egregiamente, tant'è che tante persone dai trailer avevano ipotizzato che si trattasse di ray tracing, ma possiamo confermare che la grafica dei trailer è la stessa che troviamo in-game anche su Playstation 4 Pro (console di prova), dove inoltre non c'è un accenno di cali di frame rate, che resta ancorato a 60fps anche nelle fasi più concitate.

Ancora una volta da segnalare l'ottimo comparto audio, praticamente pari al vero e una vera goduria in cuffia, mentre un appunto va fatto sui telecronisti italiani, in particolare Valsecchi telecronista Sky per la Formula 2, la cui voce non è assolutamente la sua nel gioco.

Grave ulteriore mancanza, il multiplayer locale in split-screen che vorremmo tornasse il prima possibile in F1 visto che la nostra infanzia è stata contornata da incredibili sfide in schermo condiviso che sarebbe bello riproporre.

Inoltre, si è parlato molto dell'editor di livree e del personaggio, ma anche qui nonostante il lavoro sia comunque buono, ci saremmo aspettati un livello più profondo di personalizzazione sia per tute e caschi, che per la livrea dell'auto dove l'utopia sarebbe un editor in stile Forza Motorsport.

In conclusione, F1 2019 non è una rivoluzione rispetto al precedente capitolo, ma un gradito aggiornamento che introduce parecchie novità e ne giustifica l'acquisto per tutti gli appassionati e non.



CONTROL



DAY1
27 AGOSTO
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
ACTION
SVILUPPO
REMEDY
PUBLISHER
505 GAMES

COSE DELL'ALTRO MONDO

Dopo che una agenzia segreta a New York è stata invasa da una minaccia di un altro mondo, i giocatori interpreteranno il ruolo di Jesse Faden, il nuovo Direttore in lotta per ristabilire il Controllo. Questa esperienza di gioco in stile sandbox, in cui il gameplay assume un ruolo fondamentale esaltato dal motore grafico proprietario Northlight, richiede al giocatore l'abilità di padroneggiare una combinazione di poteri soprannaturali, un equipaggiamento modificabile e ambienti di gioco reattivi mentre si affronteranno lottando gli intricati e misteriosi mondi per cui Remedy è amata e conosciuta.

Minacce dall'altro mondo

Esplora un incubo brutale e sovrannaturale in un'avventura d'azione in terza persona dagli sviluppatori di Max Payne. Perditi in un edificio in costante mutamento e infestato da forze sovrannaturali Un'agenzia segreta di New York è stata invasa da una minaccia dall'altro mondo. Vesti i panni della nuova direttrice e combatti per riprendere il controllo dell'edificio che cambia in continuazione. Sviluppato di Remedy Entertainment (Max Payne, Alan Wake), Control è un'avventura d'azione in terza persona in cui dovrai padroneggiare numerose abilità sovrannaturali, equipaggiamenti modificabili e ambienti dinamici, combattendo in un mondo profondo e imprevedibile.

Scopri la storia di Jesse Fadens

Nei panni della nuova direttrice Jesse Fadens, scoprirai la trama del gioco partendo dalla sua personale ricerca di risposte, mentre cerca di adattarsi al suo nuovo ruolo aziendale. Anche il mondo di Control, però, ha anche la sua storia da raccontare, così come gli alleati che incontrerai lungo il tuo cammino.
Cerca le missioni secondarie e i segreti che abbondano in questo imprevedibile ambiente e lavora con altri agenti del Bureau per decodificare codici e fare luci sugli strani esperimenti avvenuti in questo grande edificio di New York.



PRE-ORDINA ORA PER RICEVERLO IL GIORNO DEL LANCIO



PRE-ORDINA ORA PER RICEVERLO IL GIORNO DEL LANCIO



PLAYERS

USCITE LUGLIO 2019

2



CONSOLE	PS4
GENERE	MMORPG
SVILUPPO	SQUARE ENIX
PUBLISHER	SQUARE ENIX

5



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

12



CONSOLE	PS4/NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	SQUARE ENIX
PUBLISHER	SQUARE ENIX

18



CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	KT RACING
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

19



CONSOLE	NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	KOEI TECMO
PUBLISHER	NINTENDO

26



CONSOLE	NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	NINTENDO
PUBLISHER	NINTENDO

26



CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	MACHINE GAMES

Players

USCITE AGOSTO 2019

6



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	STRATEGICO
SVILUPPO	TRIUMPH STUDIOS
PUBLISHER	PARADOX

20



CONSOLE	NSW
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	KONAMI
PUBLISHER	KONAMI

27



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

27



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	REMEDY
PUBLISHER	505 GAMES

30



CONSOLE	NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	PLATINUM GAMES
PUBLISHER	NINTENDO

30



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	RPG
SVILUPPO	SUPERMASSIVE GAMES
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

PUBLISHER	BETHESDA

DR. MARIO

UN PUZZLE GAME ANTI-VIRUS

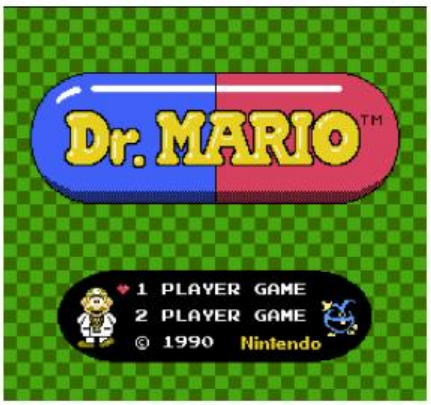


ANNO
1991
CONSOLE
NES, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE
GENERE
PUZZLE
SVILUPPO
NINTENDO RESEARCH & DEVELOPMENT 1
PUBLISHER
NINTENDO

In questi giorni è approdato su mobile il nuovo Dr. Mario World, riadattamento portatile del classico puzzle game di Nintendo, ma se qualcuno di voi non conoscesse quest'ultimo ci pensiamo noi con questa breve recensione di Dr. Mario.

L'originale rompicapo sviluppato dalla divisione Nintendo R&D1 è uscito su NES (Nintendo Entertainment System) nel 1991.

Il titolo proponeva un concept decisamente geniale, ispirandosi infatti ai classici dell'epoca quali Tetris e Columns offriva un match-3 decisamente innovativo.



L'idea alla base di Dr. Mario è quella di abbinare delle pillole colorate per debellare i virus su schermo, per fare questo basta



ruotare i pezzi in discesa e impilarne tre dello stesso colore del mostriciattolo per eliminarlo.

Eliminati tutti i virus si passa al livello successivo e la velocità di gioco aumenterà man mano.

Il gioco dispone in totale di 21 livelli e dopo averli completati è possibile sbloccarne altri 20 ancora più tosti, difatti Dr. Mario non è certo un puzzle game per tutti e può risultare ostico sin dai primi momenti di gioco.

Considerato da molti una vera droga, soprattutto nella sua versione portatile per Game Boy, Dr. Mario ha centrato il bersaglio, Nintendo sfruttando il suo



iconico Super Mario lo ha gettato in un contesto nuovo, prendendo spunto da alcuni puzzle game storici dell'epoca, ma proponendo sulla carta qualcosa di nuovo che ancora oggi risulta fresco e divertente.

Se volete conoscere le origini del celebre dottore prima di essere modernizzato e inserito nei nostri smartphone, non dovete far altro che recuperare questa piccola perla (ora disponibile anche tra i classici NES con Nintendo Switch Online), prendere in mano un pad e scoprire il vero ed originale Dr. Mario.





Dr. MARIO WORLD

WRC 8 OFFICIAL VIDEOGAME



DAY1
5 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/XONE/NSW
GENERE
SIMULAZIONE
SVILUPPO
KYLOTONN
PUBLISHER
BIGBEN INTERACTIVE

SIMULAZIONE SEMPRE PIÙ REALISTICA

Bigben e lo studio di sviluppo Kylotonn hanno invitato il principale giocatore di e-Sports e talentuoso giovane pilota americano Sean Johnston e il suo copilota Alex Kihurani a provare WRC 8 per avere la loro autorevole opinione sulla più ambiziosa simulazione di rally mai creata.

La serie di WRC è tornata, arrivando all'ottava edizione del videogioco su licenza ufficiale della FIA World Rally Championship 2019! Con un gameplay completamente rinnovato e una maggiore attenzione agli aspetti simulativi, WRC 8 pone il giocatore nel cuore della competizione.

Per riprodurre le sensazioni di guida nel miglior modo possibile, Bigben e Kylotonn hanno invitato il giovane pilota Sean Johnston, che compete nella categoria Junior WRC, ed il suo co-pilota Alex Kihurani a provare WRC 8.

Sean non è solamente un pilota di primissimo livello ma anche un giocatore e-Sport per la GT Academy. Come esperto nelle simulazioni automobilistiche risulta particolarmente qualificato per parlare di una licenza come WRC.

Il loro feedback ha confermato che il realismo raggiunto nelle differenti categorie è di assoluto livello.

Sean ha inoltre posto l'accento sull'accuratezza delle note del co-pilota, davvero cruciali nelle corse di rally per aiutare il pilota a superare le sfide degli stage speciali. Asfalto, ghiaia e persino ghiaccio: la fisica ultra-realistica di WRC 8 rende al meglio i differenti comportamenti del veicolo sulle diverse superfici.

Per essere più veloci e risultare vittoriosi, ogni curva del tracciato va conosciuta a fondo. Ecco perché le note del co-pilota sono così importanti per anticipare i rischi e trovare il percorso migliore. Impressionati dalla coerenza tra i pacenotes e le sensazioni percepite durante la competizione, Sean Johnston e Alex Kihurani hanno evidenziato il realismo e il divertimento che ha aggiunto.

I loro commenti, combinati con quelli già raccolti dai migliori giocatori e-Sport di WRC, stanno aiutando gli sviluppatori a rifinire il gameplay di WRC 8 e a creare un'esperienza di gioco senza rivali.

Grazie al sistema di clima dinamico e alla fisica ultra-realistica, il giocatore avrà bisogno di precisione, accurate previsioni e velocità di reazione per arrivare al livello più alto attraverso i 102 stage di WRC 8.

Il campionato WRC è la competizione motoristica più difficile e imprevedibile del mondo. Piloti, copiloti e staff tecnico devono adattarsi costantemente a ogni situazione per ottenere il meglio dalle auto e correre più veloce degli altri su qualsiasi superficie, in qualsiasi condizione meteo, di giorno e di notte.

Con il nuovo sistema dinamico di gestione del meteo sviluppato per WRC8, pioggia, neve e tempeste avranno un impatto maggiore, per una simulazione ancora più realistica.

L'aderenza cambierà nel corso della gara, le auto dovranno essere messe a punto specificamente per ogni tappa speciale, occorrerà prestare particolare attenzione alla scelta dei pneumatici e alla gestione dei ricambi, e il team che si occupa delle condizioni meteo dovrà dare sempre i migliori consigli... Il meteo non sarà solo un effetto grafico: avrà finalmente un ruolo attivo, aggiungendo spessore al gioco in maniera del tutto nuova.

In modalità per giocatore singolo dovrai affrontare le nuove sfide di una modalità Carriera completamente rinnovata e più realistica, realizzata in collaborazione con i piloti WRC: studia un piano di lavoro, gestisci le attività tra un rally e l'altro, ricerca e sviluppa tecnologie per migliorare l'auto, assumi e gestisci il tuo staff (meccanici, ingegneri, squadra medica, team meteo, direttore finanziario, responsabile delle comunicazioni e molto altro ancora).

In modalità multigiocatore, tornano eSports WRC e le sfide settimanali, per una competizione più intensa che mai. Con 50 squadre, 14 rally e più di 100 tappe speciali della stagione 2019, WRC 8 offre una ricchezza di contenuti mai vista prima in un gioco di corse off-road. Raccogli la sfida!



5 SETTEMBRE
INIZIA LA CORSA

WRC 8

THE OFFICIAL GAME

PRENOTA SUBITO



BIGBEN

PER CHIUDERE IN BELLEZZA

Siamo a giugno e come sappiamo ormai la stagione di FUT sta per giungere al termine in attesa di FIFA 20 in uscita il prossimo settembre. Abbiamo deciso per chiudere in bellezza con l'attuale FIFA di presentarvi quella che, a nostro parere, è la formazione più forte da usare su FUT; come modulo iniziale abbiamo scelto un 4-3-3 classico per dare l'intesa ottimale a tutti i giocatori, ma poi IN-GAME vi consigliamo di cambiare modulo al 4-2-3-1
In porta abbiamo schierato Oblak nella sua versione TOTS 95, la difesa a quattro è così composta (partendo da destra): Joao Cancelo, il terzino destro della Juventus, nella sua versione Team OF The Season 94, è senza dubbio uno dei terzini più forti e competitivi del gioco. I due difensori centrali sono Paolo Maldini in versione Icon Prime Moments e Raphael Varane TOTY 96, come terzino sinistro abbiamo scelto il compagno di squadra Marcelo anche lui nella versione Team Of The Year.
I due mediani non hanno bisogno di presentazioni: Ruud Gullit e Lothar Matthaus Prime Moments, mentre i tre COC offensivi, dietro l'unica punta che sarà Il Fenomeno Ronaldo 97 (senza dubbio il giocatore più forte del gioco), sono Neymar TOTS 98, Messi TOTS 99 e Cristiano Ronaldo Team of the Group Stage 98 (l'unica versione di CR7 con ruolo di Ala sinistra).
Questa è, secondo il nostro appassionato parere, la formazione più forte che, se data in "buone mani", potrà risultare competitiva anche nel mondo degli e-sports.
Players va in vacanza si ritorna a settembre parlando già di FIFA 20, le anticipazioni sull'introduzione di Volta, la rielaborazione del vecchio Fifa Street, ci fanno capire fin da subito che ci sarà da divertirsi.
Buon FUT a tutti.





UN'ESTATE DI GIOCO CON MAGIC



Magic non si ferma mai, nemmeno l'estate! Ci attende una stagione ricca di potenti carte e "magiche" emozioni.

Iniziamo con il recente passato, lo scorso Giugno 2019 abbiamo assistito alla nascita della prima espansione ideata per potenziare gli archetipi Modern, sto parlando della stupenda Orizzonti di Modern. L'espansione è composta da 255 carte, suddivise in ristampe e carte inedite. Molte ristampe entrano per la prima volta in Modern, guadagnano spazio nei deck del gioco competitivo.
Parliamo di perle del calibro di: "Mangusta Agile", "Editto Diabolico", "Muro di Bocciuoli", "Matrona Goblin", "Nuova Crescita", "La Genesi", "Convocazione di Eladamri", "Tempesta in Agitazione" e "Kess, Maga Dissidente".
Tra le novità, invece, abbiamo ondate di meccaniche e carte notevoli: il ritorno dei Tramutanti, il ritorno dei Talismani dei colori opposti, le nuove Horizon Lands dei colori opposti, il Ciclo delle Forze (cinque magie che si lanciano senza pagare il costo di mana, un esempio è il counter "Forza della Negazione"), i planeswalker "Wrenn e Sei" e "Serra la Benevola", il nuovo motore di mana "Mox di Tantalite", le due nuove spade "Spada di Verità e Giustizia" e "Spada di Tendini e Acciaio".
Orizzonti di Modern è un'espansione eccezionale, ideata, con tanto cuore, da persone che adorano Magic.
Il nostro consiglio è di giocarla il più possibile in questa calda estate, prima che le scorte esauriscano!
Ma non è finita qui! Il prossimo 12 Luglio 2019 ricomincia la stagione di Standard con l'uscita del Set Base 2020.
C'è da precisare che lo Standard ruoterà solo in Autunno 2019, ma le basi del formato iniziano proprio da questo set.
Tra le novità annunciate vediamo: una nuova ondata di planeswalker (in particolare il personaggio di Chandra, dove possiamo assistere alle "fasi" della sua crescita), nuove carte per gli archetipi tribali (un esempio gradito è il ritorno "Capobanda Goblin"), nuove interazioni delle carte multicolore (tra queste vi segnalo sono "Kethis, la Mano Nascosta" e "Kaalia, Cercatrice dello Zenit") e svariate carte d'utilità (come il ritorno delle Leyline e le Scry Lands).
Con il nuovo set base viene legalizzato il London Mulligan, si tratta di un normale Mulligan, tuttavia ogni volta che viene effettuato si pescano sempre sette carte. Una volta che il giocatore decide di tenere la mano, mette un determinato numero di carte in fondo al grimorio pari al numero di volte che il giocatore ha eseguito un mulligan. Esempio: se un giocatore ha eseguito due volte un mulligan, quel giocatore deve tenere cinque carte e metterne due in fondo al grimorio dopodiché può iniziare il gioco. Questa nuova regola rende il gioco molto più stabile, abbassando notevolmente il fattore aleatorio. Siamo sicuri che porterà solo piacevoli miglioramenti nel competitivo. Infine, il 23 Agosto 2019 uscirà Commander 2019! La nuova espansione conterrà quattro nuovi deck da cento carte ciascuno, composte da ristampe e carte inedite, nuove leggendarie e nuove magie entreranno di prepotenza nei formati competitivi. C'è indubbiamente tanta attesa, soprattutto c'è tanta curiosità per le nuove tematiche dei deck. Siamo certi che non rimarremo delusi! Non avete scuse: quest'estate avrete tante occasioni per giocare con Magic... Non fatevele scappare!







THE SINKING CITY

NON È MORTO CIÒ CHE PUÒ VOLGERE DI STRANI EONI AI

Lovecraft e videogiochi sembra essere un connubio d dall'uscita di Call of Cthulhu, anche The Sinking City e nostre console e regalarci momenti di pura follia love

DAY1
27 GIUGNO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
ACTION / SURVIVAL
SVILUPPO
FROGWARES
PUBLISHER
BIGBEN INTERACTIVE

È un periodo decisamente florido per i giochi a tema lovecraftiano. I racconti del geniale poeta di Providence sembrano rappresentare il setting perfetto per un videogioco. D'altronde, come potrebbe essere altrimenti? Creature spaventose, follie striscianti, mondi sottomarini e creature grottesche sono gli elementi principali dei racconti di Lovecraft e, per estensione, anche di The Sinking City, il nuovo titolo sviluppato da Frogwares – autori anche della serie di videogiochi legata a Sherlock Holmes – e prodotto da Bigben Interactive.
La storia di The Sinking City si svolge a Oakmont, una fittizia cittadina del Massachusetts, colpita da un terribile disastro di origini soprannaturali e da tutta una serie di conflitti tra i gruppi etnici che la popolano.
Oakmont è una cittadina decadente, per certi versi decisamente macabra: un posto dove gli abitanti perpetrano degli strani rituali religiosi, capaci di scioccare e lasciare attoniti gli stranieri che si trovano a passare da lì. Ad Oakmont sono presenti diversi gruppi sociali, alcuni dei quali soffrono di una terribile sindrome, denominata sindrome di Innsmouth, che rende la loro faccia simile a quella di un pesce. Risulta chiaro, in questo contesto, capire come questa peculiare razza del gioco sia completamente denigrata, messa ai margini della società.

Oltre a tutto questo, Oakmont si trova a dover vivere un terribile disastro di origine soprannaturale, che ha avuto come effetto quello di rendere gli abitanti della cittadina vittime di strane visioni e sogni. Nei panni di un investigatore privato, il nostro compito in The Sinking City sarà quello di indagare per poter così finalmente giungere ai titoli di coda.

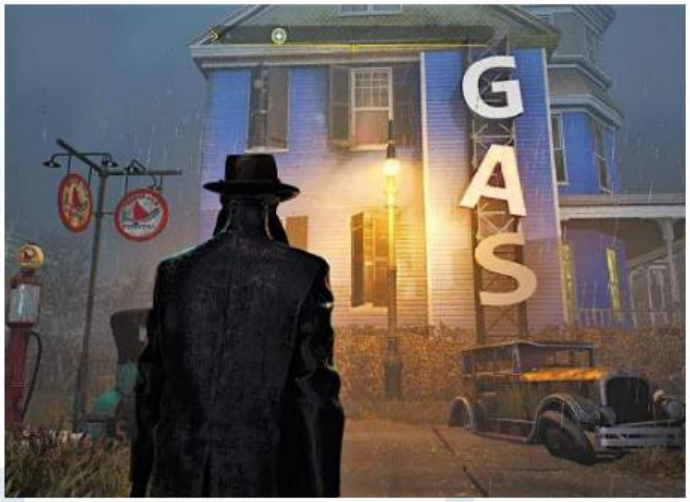


Come anticipavamo in apertura, Frogwares è la casa sviluppatrice dei titoli dedicati a Sherlock Holmes. Molti degli elementi presenti in The Sinking City, o meglio, la sua struttura fondamentale, riprende il gameplay dei titoli della serie Sherlock Holmes, al cui viene aggiunta la possibilità di esplorare la città in autonomia, in un open world che aiuta il giocatore a calarsi sempre di più nelle sinistre atmosfere di Oakmont.
Ma The Sinking City non è solo un peregrinare tra i luoghi della follia collettiva di Oakmont: The

ATTENDERE IN ETERNO, E COL NCHE LA MORTE PUÒ MORIRE.

avvero ben riuscito e, a distanza di qualche mese emerge dalle profondità marine per approdare nelle craftiana.

Sinking City è anche un notevole gioco di investigazione che fa del gameplay già sperimentato in titoli come la serie dedicata a Sherlock Holmes uno dei suoi principali cavalli di battaglia.
Uno dei molti sistemi che avrà a disposizione il giocatore sarà proprio il suo acume investigativo, che lo porterà a seguire piste e casi che grotteschi è volergli fare un complimento.
Per risolverli avremo a disposizione uno strumento denominato Occhio della Mente, che permette di vedere cose altrimenti non visibili all'interno dello scenario. Immagini dal passato, indizi, o anche ricostruzioni di efferati delitti potranno essere rielaborati all'interno del Palazzo Mentale, dove le prove fondamentali verranno conservate per poter essere poi unite alle deduzioni. In merito a quest'ultime, ogni deduzione avrà diverse interpretazioni, con l'ovvia conseguenza di avere conclusioni molteplici: toccherà dunque al giocatore scegliere come completare il caso.
Oltre al pregevole sistema investigativo su cui poggia gran parte del gioco, in The Sinking City avremo anche la possibilità di effettuare qualche combattimento contro i terrori che popolano la cittadina di Oakmont: anche se il cuore del gioco è rappresentato dalle parti investigative, poter combattere ogni tanto è un gustoso diversivo nella formula di gioco. Tecnicamente parlando The Sinking City si gioca che è un piacere: i controlli sono immediati e rispondono molto bene agli input del giocatore.
Forse, si sarebbe potuto fare qualcosa di meglio sotto il profilo prettamente estetico, ma già così il titolo di Frogwares si presenta al di sopra della media.
Se l'obiettivo del team artistico era quello di ricreare quanto più fedelmente possibile le atmosfere oniriche e terrorizzanti presenti nei racconti del ciclo de I Miti di Cthulhu, allora non possiamo che ammettere che il lavoro svolto è decisamente eccezionale.
Non solo, oltre allo stile grafico che, per quanto migliorabile risulta tutto sommato coerente con le ambientazioni lovecraftiane, anche il sonoro riveste un ruolo di importanza, grazie principalmente alla colonna sonora e ai suoi effetti sempre azzeccati.





In conclusione, The Sinking City rappresenta una nuova, piccola gemma nel mondo dei videogiochi dedicati ai racconti di H.P. Lovecraft, e sarà in grado di appassionare e tenere incollati alla console tutti i fan delle opere del poeta di Providence.
Per quanti invece cercano un titolo diverso dal solito, dalle tinte horror e dal gameplay investigativo, scegliendo The Sinking City vanno certamente sul sicuro.
Provatevelo, e lasciatevi affascinare dalle profondità marine e dagli orrori di Cthulhu!

ASTRAL CHAIN



DAY1
30 AGOSTO
CONSOLE
NSW
GENERE
ACTION
SVILUPPO
PLATINUM GAMES
PUBLISHER
NINTENDO

UN'UNITÀ MOLTO SPECIALE

Il nuovo gioco d'azione di Platinum Games, sarà disponibile in esclusiva su Nintendo Switch! Nei panni di un membro di una speciale unità di polizia, dovrai combattere misteriose creature dall'aspetto alieno.

Ad Ark, una città multiculturale di un futuro non molto lontano, sono improvvisamente apparsi dei portali verso un'altra dimensione.

Da essi sono emerse delle creature pericolose, che attaccano gli abitanti e inquinano il terreno. Le normali forze di polizia sono impotenti: toccherà a un'unità speciale, chiamata Neuron, affrontare la minaccia.

Nel gioco troverai due personaggi giocabili: un ragazzo e una ragazza. Dovrai scegliere tra uno di loro e l'altro, il tuo gemello più giovane, ti accompagnerà nella tua avventura come membro della Neuron.

Per opporsi alle misteriose creature, l'umanità ha sviluppato un'arma speciale: Legion. Legion ti fa da compagno e ti aiuta nelle indagini. Tuttavia, è nei combattimenti che dimostra tutta la usa utilità... Unisci le forze con Legion contro i nemici. Potete attaccare lo stesso bersaglio contemporaneamente o selezionare nemici diversi. Se preferisci, puoi anche mandare Legion all'attacco mentre tu lo assisti con vari strumenti dalle retrovie. Usa questo sistema di azione sinergico per combattere ed esplorare con Legion!

Nel gioco sono disponibili diversi Legion, ognuno con diversi stili di combattimento e abilità. I giocatori possono cambiare strategicamente Legion durante gli scontri in tempo reale.

Potrai anche usare le abilità dei Legion per le tue indagini o per risolvere gli enigmi che incontrerai esplorando.

Proseguendo nelle tue indagini, scoprirai i segreti della Dimensione astrale, da cui provengono i misteriosi invasori.

Del concept e della pianificazione di ASTRAL CHAIN™ si è occupato Takahisa Taura, il game designer di Nier:Automata, che fa il suo debutto come director.

Hideki Kamiya, il creatore della serie Bayonetta, è a capo della supervisione del progetto. Il design dei personaggi è invece affidato all'artista di manga Masakazu Katsura, creatore di ZETMAN e Video Girl Ai.

Oltre che per il suo frenetico e avvicente gameplay, Astral Chain si è saputo distinguere nel corso dell'E3 2019 grazie al suo ispirato comparto artistico.

In tanti sono rimasti ben impressionati dal lavoro svolto da Platinum Games sul fronte estetico, ma sembra che all'inizio dei lavori Astral Chain fosse nato con un concept completamente opposto a quello che è stato poi presentato.

Il director Taura ha rivelato che la casa di sviluppo è riuscita in un secondo momento a convincere Nintendo a stravolgere l'aspetto del gioco, per far sì che il progetto risaltasse in tutti i suoi aspetti:

"Innanzitutto, dovrei iniziare dicendo che non abbiamo iniziato a lavorare su Astral Chain pensando di realizzare un gioco cyberpunk. Stavamo in realtà cercando di fare un gioco fantasy in cui si potesse utilizzare la magia.

Ciò che vedete oggi è la conseguenza di numerose conversazioni che abbiamo avuto con Nintendo, perché avevamo realizzato che ci sono già tanti altri giochi ambientati in contesti fantasy. Volevamo che Astral Chain si differenziasse da tutti gli altri giochi".





Con refresh rate variabile annunciato per fine anno

ALIENWARE: IL MONITOR OLED ULTRA HD DA 55”



Dell lancerà il monitor OLED da 55” in alcuni mercati selezionati nell’ultimo trimestre del 2019.
A riportarlo è un’autorevole testata internazionale di settore che ha contattato la compagnia per confermare voci circolate all’E3.
Secondo alcune fonti il prodotto sembrava infatti destinato a restare semplicemente un prototipo e a non vedere mai la luce.
Dell ha affermato l’intenzione di voler commercializzare il prodotto come monitor da gioco di fascia premium.
Si cercherà quindi di evitare una sovrapposizione con il mercato dei TV OLED, anche se non sarà facile.
Circa il prezzo di vendita al pubblico non ci sono ancora delle indicazioni attendibili, è lecito comunque aspettarsi un listino da prodotto di fascia alta.
Alienware 55 OLED Monitor è il nuovo display per video-giocatori presentato al CES 2019.
Il nome stesso svela le caratteristiche più importanti. Si tratta di un monitor dotato di un pannello OLED Ultra HD da 55” prodotto da LG Display.
Il design è caratterizzato da cornici sottili e da un piedistallo con linee piuttosto tradizionali. Sul retro è presente l’ormai consueta alternanza tra lo spessore ridotto della parte superiore e quello della parte inferiore, più voluminosa per via dell’elettronica contenuta all’interno.
Il logo Alienware è illuminato con LED RGB che sono stati inseriti anche lungo una striscia orizzontale.
L’illuminazione è sincronizzata con le immagini su schermo ma è possibile impostarla anche in maniera differente.
Tutti i connettori sono occultati alla vista da uno sportello rimovibile.
Sono presenti, tra gli altri, ingressi HDMI (probabilmente in versione 2.1 quando il monitor verrà lanciato), un DisplayPort 1.4 e un hub USB.
Il pannello ha una frequenza di aggiornamento a 120 Hz e gestisce il refresh rate variabile, molto utile poiché consente di eliminare effetti come “tearing” e “stuttering”. Alienware sta valutando le possibilità di supportare entrambe le tecnologie presenti nel mercato PC, FreeSync e G-Sync. É presente il supporto a HDR ma non è ancora stabilito quali saranno i formati compatibili e come si posizionerà il monitor a livello di certificazioni.
Le specifiche confermate restano quelle di Las Vegas.
Il display riproduce il 95% del gamut DCI e i segnali Ultra HD/120 Hz saranno visualizzabili da tutti gli ingressi, che sono di tipo HDMI 2.1 e DisplayPort 1.4.
Resta invece l’incertezza sulle tecnologie VRR (AMD FreeSync o Nvidia G-Sync) e i formati HDR supportati. Il quadro completo si potrebbe avere forse ad agosto al gamescon fair di Colonia, evento in cui l’Alienware 55 sarà presentato nuovamente.



DAY1
21 GIUGNO
CONSOLE
PS4 / XONE / NSW
GENERE
METROIDVANIA
SVILUPPO
ARTPLAY
PUBLISHER
505 GAMES

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT



MIRIAM CERCA LA VI
XIX SECOLO, MENTI
EFFETTUA MACABRI

**Dopo una campagna crowdfunding trio
finalmente il metroidvania Bloodstained
tranquillamente definire come l'erede sp**

Uno dei principali generi videoludici che sembra essere tornato maggiormente in risalto negli ultimi anni è senza dubbio quello dei metroidvania. Questo peculiare mix unisce sapientemente, non solo nel nome, elementi tratti da due delle serie più amate del mondo dei videogiochi, come Metroid – nel caso specifico, parliamo di Super Metroid – e Castlevania, offrendo al giocatore un gameplay d'azione e avventura dove la crescita del proprio personaggio è costante. Uno dei rappresentanti più illustri di questa tipologia di giochi è senza dubbio Castlevania: Symphony of the Night che, probabilmente, ancora oggi rappresenta il miglior esponente del genere dei metroidvania disponibile nel mondo dei videogiochi.

Pubblicato da Konami negli anni '90, il titolo venne sviluppato ed ideato dalla geniale mente di Koji Igarashi, all'epoca dipendente della software house nipponica.

Dopo diversi anni ed una notevole serie di titoli, Iga decide di staccarsi da Konami per proseguire da solo e, nel 2014, decide di lanciare una campagna di raccolta fondi su Kickstarter sia per accontentare i fan di vecchia data che chiedevano a gran voce un nuovo metroidvania del producer giapponese, sia per dimostrare a potenziali investitori quanto fosse alta la domanda di un nuovo videogioco avente quelle determinate caratteristiche.

La campagna, come prevedibile, riscosse un enorme successo, e lo studio raccolse la bellezza di oltre cinque milioni e mezzo di dollari utili per far partire lo sviluppo del nuovo titolo di Iga: oggi, dopo quattro anni di intenso sviluppo, conditi da qualche piccolo incidente di percorso, ci troviamo tra le mani Bloodstained: Ritual of the Night, un metroidvania intenso e, per alcuni versi, anche molto classico, degno erede di quel capolavoro che fu Symphony of the Night.



Bloodstained: Ritual of the Night è ambientato nel XIX Secolo e racconta le vicende di Miriam, una giovane donna rimasta orfana poco dopo la nascita. Cresciuta ed adottata dalla Gilda degli Alchimisti, venne sottoposta a misteriosi esperimenti e macabri rituali di possessione demoniaca, che avvenivano mediante l'uso di cristalli speciali chiamati Shards.

Questi cristalli, però, oltre a rappresentare una



ERITÀ IN UN TETRO MONDO DEL RE LA GILDA DEGLI ALCHIMISTI I RITUALI ED ESPERIMENTI.

onfale e ben quattro anni di sviluppo, arriva d, titolo di ArtPlay che con ogni probabilità possiamo pirituale di Castlevania: Symphony of the Night.

fonte di potere sono altresì molto pericolosi, in quanto tendono lentamente a cristallizzare il corpo del portatore.
Come da tradizione della serie Castlevania, anche in Bloodstained ci ritroveremo in mezzo alle lotte di potere, agli intrighi e ai doppi giochi dei personaggi che dovremo affrontare per arrivare a vedere il finale, senza ovviamente dimenticarci della classica esplorazione di un castello infestato da demoni di ogni tipo.Demoni che, ogni qual volta verranno uccisi, rilasceranno secondo una certa percentuale di probabilità un cristallo contenente il loro potere: una volta assorbito il cristallo, Miriam sarà in grado di fare suo il potere del mostro sconfitto, così da poterlo utilizzare contro i nemici che affronteremo lungo l'arco della nostra avventura. Continuando sul discorso gameplay, è chiaro come Bloodstained: Ritual of the Night rappresenti una naturale evoluzione di quanto già visto in altri metroidvania prima di lui: nelle fasi iniziali il senso di gratificazione percepito è molto alto grazie alla notevole diversificazione dei nemici presenti nelle varie stanze.
Inoltre, per tutti i nostalgici di quelli che dai più sono definiti i migliori capitoli della serie Castlevania – ovvero Aria e Dawn of Sorrow, nonché il già citato Symphony of the Night – ritrovare delle scelte di design come la scivolata tattica d'evasione all'indietro, piuttosto che quella d'attacco in avanti, o vedere che il sistema di assorbimento dei cristalli ricorda molto quello delle anime dei due Sorrow citati prima, non fa altro che aggiungere ulteriore valore ad una produzione che ha molto da offrire ai nuovi e vecchi videogiocatori, sia in termini di gioco che di estetica. Persino le movenze di Miriam ricordano quelle di Alucard.



Ma Bloodstained non è necessariamente un titolo solo ed esclusivamente derivativo, anzi. Ha un'anima ed un'impronta personale decisamente marcata, utile per emergere nel panorama del mercato videoludico odierno.
Lo fa sicuramente grazie al suo gameplay, che affonda si le sue radici negli stilemi classici del genere di riferimento per proporre e rinfrescare la sua formula, ma lo fa soprattutto anche con la sua personalissima e generosa estetica.
Graficamente il titolo viene magistralmente gestito da Unreal Engine e, pur presentando una camera fissa che scorre orizzontalmente, non perde alcun dettaglio ma, al contrario, esalta ambienti e personaggi, che sono interamente in 3D.
Gran parte del merito va senza ombra di dubbio alla direzione artistica del team di sviluppo giapponese che ha saputo ascoltare le critiche ricevute dai giocatori della beta, andando a migliorare notevolmente gli asset grafici del titolo.
Menzione speciale anche per la colonna sonora, davvero evocativa e d'atmosfera: il più delle volte farete davvero fatica a non restare estasiati dalle sue note.
In definitiva, l'obiettivo di Bloodstained e del suo creatore Iga può dirsi completamente centrato: arriva infatti nelle nostre console un metroidvania di prim'ordine, capace di coniugare alla grande il vecchio ed il nuovo per proporre un titolo che trasuda passione da ogni poro videoludico. Noi di Players non possiamo fare altro che consigliarvelo caldamente!

Il primo display CinemaWide™ 21:9 4K HDR OLED al mondo e una fotocamera con tre obiettivi di qualità professionale.

SONY XPERIA 1



Vivi l'emozione del grande schermo grazie alle proporzioni del nuovo display 21:9 CinemaWide 4K HDR OLED da 6,5" di Xperia 1. Grazie alla collaborazione con gli ingegneri di "CineAlta", è in grado di riprodurre colori incredibilmente fedeli alla visione del regista.
Modalità Creazione "con tecnologia CineAlta"
La nostra nuova modalità Creazione si ispira alla riproduzione del colore di Master Monitor (frutto delle tecnologie professionali Sony), utilizzata anche dalle case di produzione hollywoodiane, per offrirti colori dalla chiarezza senza rivali e dare vita ai contenuti in modo fedele alla visione dell'artista.

Audio

Lasciati avvolgere da un audio cinematografico con Dolby Atmos®
Scopri Dolby Atmos, una tecnologia che crea un ambiente audio multidimensionale senza precedenti proprio sul tuo telefono, frutto della collaborazione con Sony Pictures Entertainment.

Fotocamera

Scatena la tua creatività con i tre obiettivi della fotocamera
Ottieni sempre foto di qualità eccezionale grazie alla fotocamera con tre obiettivi, ideale ovunque e in qualsiasi condizione di luminosità: un obiettivo da 16 mm per gli scatti orizzontali ampi, un obiettivo da 26 mm versatile e un obiettivo da 52 mm per lo zoom ottico 2x.
Il processore d'immagine BIONZ X™ per dispositivi mobili integra le tecnologie Sony AlphaResistente all'acqua, alla polvere e agli urti

Dotato di Corning® Gorilla® Glass 6

Il robusto design di Xperia 1 offre tutta la protezione che hai sempre sognato.
Il grado di impermeabilità IP65/684 garantisce la protezione da qualsiasi agente atmosferico.
Funzione AF occhi, in anteprima mondiale sul tuo smartphone3, e una tecnologia di tracciamento AF/AE fino a 10 fps. È caratterizzato dalla riduzione del rumore RAW per immagini chiare in condizioni di scarsa luminosità e dalla messa a fuoco di precisione per ritratti straordinari.
Trasforma i tuoi momenti in esperienze degne del grande schermo
Registra video con parametri e impostazioni di colore professionali grazie alle funzioni sviluppate in collaborazione con gli esperti ingegneri delle cineprese Sony.

Giochi

Ottimizza l'esperienza di gioco sul tuo smartphone
Trova tutti i tuoi giochi in un unico posto, blocca le notifiche e concentra le prestazioni del dispositivo sulla partita in corso con l'app Potenziatore gioco.
Puoi anche trovare suggerimenti per i giochi online, oltre a registrare sessioni di gaming e video che ti riprendono mentre giochi.

Design

La struttura uniforme di Xperia 1 si adatta perfettamente alla tua mano. Con un elegante telaio metallico e un resistente rivestimento in Corning® Gorilla® Glass 6 anteriore e posteriore, è tanto pratico quanto raffinato.

Scopri la semplicità del multitasking

Il display 21:9 permette di utilizzare una porzione maggiore dello schermo, ideale per eseguire due app contemporaneamente ed aumentare la tua produttività.
Bastano 3 tocchi per attivare lo schermo diviso, grazie a Sensore laterale e all'avvio rapido delle applicazioni.

Prestazioni

Il processore più potente di sempre
Lasciati conquistare da prestazioni senza rivali e un'efficienza energetica migliorata con Qualcomm® Snapdragon™ 855 Mobile Platform. Consente di gestire facilmente giochi e app che richiedono un uso intensivo del processore.

Batteria

Batteria più resistente
Grazie a un'alta capacità di 3330 mAh, la batteria di Xperia 1 offre tutta la potenza che hai sempre sognato. In più, Smart STAMINA ne stima la durata e adatta il consumo energetico, così la batteria dura di più.Una batteria sempre al top della forma.
Le tecnologie di carica garantiscono l'integrità della batteria per più tempo. Ricarica batteria protegge il telefono dalla sovraccarica e la Ricarica adattiva di Xperia esegue il monitoraggio del telefono mentre è in carica per garantire che la batteria non lavori troppo.



SCHEDA TECNICA

Memoria e archiviazione
RAM da 6 GB
Supporto per microSDXC (fino a 512 GB)
Memoria interna UFS da 128GB1
Capacità SIM
Dual SIM2 - Nano SIM
Sistema operativo
Android™ 9 Pie3
Processore (CPU)
Qualcomm® Snapdragon™ 855 Mobile Platform4
Batteria
3330 mAh
Ricarica adattiva di Xperia
Ricarica batteria
Smart STAMINA
Modalità STAMINA
Ricarica rapida USB Power Delivery (USB PD)
Fino al 50% di carica in 30 minuti con il Caricabatterie veloce UCH32C incluso
Grado di protezione
Resistente all'acqua (IP65/68)5
Corning® Gorilla®Glass 6
Peso
178g
Dimensioni
167 x 72 x 8,2 mm
Colore
Nero, Viola, Bianco, Grigio
Display
Display 21:9 CinemaWideTM6
6,5" 4K HDR OLED (1644x3840)
Modalità Creator "con tecnologia CineAlta" - Ispirata alla riproduzione del colore di Master Monitor
X1TM per dispositivi mobili
DCI-P3 100%
BT.2020 (REC.2020)
Formati immagine supportati: JPEG, GIF, PNG, BMP, WebP, WBMP, HEIF, DNG, CR2, NEF, NRW, ARW, RW2, ORF, RAF, PEF, SRW
Formati video supportati: MPEG-2 Video, MPEG-4 Video, H.263, H.264, H.265, VP8, VP9
Fotocamera principale
Fotocamera con tre obiettivi
12 MP + 12 MP + 12 MP
Super grandangolo
Zoom ottico 2x
12 MP 26 mm
Sensore Exmor RSTM per dispositivi mobili con memoria di tipo stacked
Sensore da 1/2,6"
Pixel pitch 1,4 µm
Obiettivo F1.6
Stabilizzatore d'immagine OIS
Stabilizzatore video ibrido OIS/EIS
G Lens
Grandangolo da 78°
Fotodiodo doppio
Riduzione del rumore RAW
Video in Super slow motion a 960 fps (FHD/HD)
12 MP 16mm
Sensore da 1/3,4"
Pixel pitch 1,0 µm
Obiettivo F2.4
Obiettivo da 130°
Messa a fuoco fissa
SteadyShot™ con modalità Attivo intelligente (stabilizzazione a 5 assi)
12 MP 52mm
Sensore da 1/3,4"
Pixel pitch 1,0 µm
Obiettivo F2.4
Obiettivo da 45°
Stabilizzatore d'immagine OIS
Optical SteadyShot™ (hybrid OIS/EIS video stabilization)
Caratteristiche della fotocamera
"Cinema Pro" con tecnologia CineAlta – Registrazione video 21:9
Impostazioni di colore LOOK
Registrazione video in 4K HDR
BIONZ XTM per dispositivi mobili
Eye AF
AF/AE fino a 10 fps
Fotodiodo doppio
Sensore RGBC-IR
SteadyShot™
Zoom ottico 2x
Zoom digitale 5x
HDR (Ampia gamma dinamica) per foto
Messa a fuoco automatica ibrida
Creazione 3D
Effetto Bokeh
Fotocamera anteriore
8 MP
Sensore da 1/4,0"
Pixel pitch 1,12 µm
Obiettivo F2.0
HDR (Ampia gamma dinamica) per foto
SteadyShot™ con modalità Attivo intelligente (stabilizzazione a 5 assi)
Effetti Selfie ritratto
Display con flash
Creazione 3D
Reti
J8110, J8170, J9110 / GSM GPRS/EDGE (2G) Bande 850/900/1800/1900 / UMTS HSPA+ (3G) Bande 1, 2, 4, 5, 6, 8, 19 / LTE (4G) 1, 2, 4, 5, 6, 8, 19 / LTE (4G) 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 12, 13, 17, 19, 20, 25, 26, 28, 29, 32, 34, 38, 39, 40, 41, 46, 66
LTE (4G) Cat19/Cat13
Wi-Fi IEEE 802.11a/b/g/n(2,4 GHz)/n(5 GHz)/ac
Connettività
A-GNSS (GPS + GLONASS)7
Tecnologia senza fili Bluetooth® 5.0
Google Cast
NFC
USB 3.1
USB Type-CTM
Uscita video/immagine via supporto DisplayPort Adattatore cavo TypeC o USB-C/HDMI (DisplayPort 4K 60 fps)
Sensori
Accelerometro, Sensore luce ambientale, Sensore barometrico, eCompassTM, Sensore di impronte digitali, Vettore di rotazione giochi, Vettore di rotazione geomagnetica, Giroscopio, Sensore di Hall, Magnetometro, Contapassi, Sensore di rilevamento passi, Sensore di movimento significativo, Sensore di prossimità
RGBC-IR sensor
Audio
Dolby Atmos®
Altoparlante stereo
Audio ad alta risoluzione (Formati audio supportati: LPCM, FLAC, ALAC, DSD)8
LDAC9
DSEE HXTM
Registrazione stereo
Audio HD Qualcomm® aptXTM9
Formati audio supportati: AC (AAC-LC, AAC+, eAAC+, AAC-ELD), ALAC, AMR-NB, AMR-WB, DSD, FLAC, MIDI, MP3, PCM, Opus, Vorbis, WMA, MPEG-H
Audio ad alta risoluzione wireless8
Intrattenimento
PS4 Remote Play
Potenziatore gioco





LEGACY OF THE DUELIST



DAY1
20 AGOSTO
CONSOLE
NSW
GENERE
CARD GAME
SVILUPPO
KONAMI
PUBLISHER
KONAMI

IL GIOCO DELLE TRE CARTE

La versione fisica del gioco includerà tre nuove carte di Yu-Gi-Oh! GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI: Progleone, Micro Codificatore e Cynet Codec

Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution uscirà il 20 agosto. Il gioco, una esclusiva Nintendo Switch™, permetterà ai Duellanti di affrontare oltre 20 anni di storie di Yu-Gi-Oh! della serie animata originale attraverso Yu-Gi-Oh! ARC-V e sfidare le nuove generazioni di Duellanti del mondo virtuale di Yu-Gi-Oh! VRAINS.

I Duellanti potranno prenotare le versioni retail e digitale di Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution.

La versione fisica conterrà tre nuove card di Yu-Gi-Oh!

Si potrà trovare il Mostro Link, Progleone, insieme al Mostro Cyberso Micro Codificatore e la Carta Magia Cynet Codec!

I Duellanti potranno anche visitare il Nintendo eShop per prenotare la versione digitale di Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution ed essere pronti a Duellare il 20 di agosto.

Utilizzando più di 9,000 card, il più grande numero di carte mai incluso in un videogioco di Yu-Gi-Oh! TGC, i Duellanti potranno creare e personalizzare i propri deck per sfidare gli altri giocatori via wireless in locale e online attraverso Nintendo Switch Online.

La serie di Yu-Gi-Oh! è basata sul manga Yu-Gi-Oh! (ideato da Kazuki Takahashi), che è stato pubblicato in serie sulla rivista Weekly Shonen Jump di SHUEISHA Inc. a partire dal 1996, ed è ora alla sesta generazione della serie animata "Yu-Gi-Oh!" (in onda sui canali affiliati a TV Tokyo).

KONAMI ha rilasciato il primo gioco su console nel 1998 e la serie, compreso il gioco di carte collezionabili, conta ancora numerosissimi appassionati in tutto il mondo.

KONAMI continua a sviluppare e distribuire una vasta gamma di contenuti basati su Yu-Gi-Oh! per intrattenere e divertire i propri utenti in ogni parte del mondo.







BORDERLANDS 3





IN ARRIVO
IL 13 SETTEMBRE
PRENOTA ORA
PER AVERE I BONUS

* offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte

18 PS4 XBOX ONE

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

gearbox 2K

In arrivo il **5 OTTOBRE**

TOM CLANCY'S

GHOST RECON BREAKPOINT





PRENOTA ORA
Ricevi in **OMAGGIO** l'esclusiva **T-SHIRT***

Prenota per avere accesso alla **BETA** e al pacchetto **SENTINEL CORP**



Prenota la **GOLD EDITION** gioca con **3 GIORNI** d'anticipo



* offerta riservata ai titolari di fidelity card per le prenotazioni della standard edition, salvo esaurimento scorte

18 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

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

UBISOFT