magazine

PLAYER



GADGETS IN ESCLUSIVA

FIFA20
LA SCIARPA DELLA TUA SQUADRA
GHOST RECON BREAKPOINT
GHOST HEADSET
CALL OF DUTY MODERN WARFARE
MODERN BELT

SPECIAL

CON eFOOTBALL PES 2020,
IL CARO VECCHIO PES TORNA GRANDE!

SPECIAL

GAMESCOM 2019
XI EDIZIONE DI TUTTO RISPETTO

COMING SOON

MEDIEVIL
FIFA 20
WWE 2K20
CODE VEIN
GHOST RECON BREAKPOINT

53

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

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

PS4 Pro

ESCLUSIVA PlayStation 4

4K HDR

A HIDEO KOJIMA GAME
IN ARRIVO L'8 NOVEMBRE

DEATH STRANDING



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

"PS", "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

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

n. 53 | settembre 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,
bentornati a tutti dalle vacanze, adesso è ora di fare sul serio.
Settembre ripropone l'ormai classica sfida dei titoli calcistici, oltre all'uscita dei titoli sportivi di riferimento, che negli ultimi anni è stata a favore di FIFA senza se e senza ma. Ma (tanto per cominciare a cambiare le cose un pochino) quest'anno PES vuole tornare a dire la sua.
Oltre al miglioramento del gioco la svolta è stata dettata da un'incetta mica male di licenze e ci sembra doveroso rimandarvi allo special che entra nei dettagli di questo "risorgimento".
Manca qualcosa all'appello per gli appassionati dei motori ma ormai per esclusive sembra che in casa Microsoft abbiano deciso di puntare tutto sulla nuova console.
Il panorama globale viene comunque sostenuto, e alla grande, dal ritorno di Borderlands che dopo sette anni dall'ultimo episodio è pronto a soddisfare i suoi moltissimi fans.
Vi raccontiamo anche di quanto visto alla Gamescom 2019 che, complice il periodo, non può certo essere fonte di annunci roboanti ma piuttosto di approfondimenti interessanti e rimpolpamenti della stagione alle porte.
Insomma ben tornato autunno.
Come di consueto in questo periodo proponiamo ai nostri lettori delle esclusive sui titoli top, quest'anno oltre al classico regalo per FIFA siamo andati su Ghost Recon Breakpoint e Call of Duty Modern Warfare con delle offerte imperdibili per dei titoli che promettono un gran bene.
E' anche ora di raccontare le novità stagionali di Fifa Ultimate Team e non potevamo deludervi.
Insomma ci sono tutti i presupposti per una stagione con tutte le carte in regola per farci rituffare nei videogames e noi siamo contenti di essere ritornati per raccontarvela tutta.
Buona lettura e alla prossima.

E.G.

in questo numero

6 special


8 coming soon **MEDIEVIL**

12 coming soon **FIFA 20**

14 special


16 coming soon **WWE2K20**

17 inserto **CALENDARIO USCITE**
POSTER DEL MESE

21 retrogaming **RISTAR**

22 review


24 coming soon **CODE VEIN**

26 fut strategy


28 coming soon **THE OUTER WORLDS**

29 electronics


30 magic world


32 smartmania


33 coming soon **GHOST RECON BREAKPOINT**


EA SPORTS
FIF
in arriv
prenota
per ott
esclusiva
PLAYERS
in regalo la sciarpa co
colori della passione
Standard Chartered
* offerta valida solo sulle prenotazioni di standard e legacy edition, salvo esaurimento scorte
3
www.pegi.info
PS4
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of

FA20

FIFA®
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

vo il 27 settembre

a subito tenere



extra

FUT 20

FINO A 3 PACCHETTI ORO RARI
1 A SETTIMANA PER 3 SETTIMANE

SCELTA ICONA IN PRESTITO
SCEGLI UNO DEI 5 OGGETTI ICONA IN PRESTITO (VERSIONE MEDIA) PER 5 PARTITE FUT

DIVISE FUT IN EDIZIONE SPECIALE

FIFA 20 STANDARD EDITION È DISPONIBILE SOLO PER XBOX ONE, PLAYSTATION®4 E PC
*SI APPLICANO CONDIZIONI E RESTRIZIONI. VISITA https://www.ea.com/games/fifa/fifa-20/fifa-20-game-and-offer-disclaimers PER TUTTI I DETTAGLI



on i
e*

BOX ONE NINTENDO SWITCH

Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.



eFootball PES2020

CON eFOOTBALL PES 2020, IL CARO VECCHIO PES TORNA GRANDE!

Una delle lotte più longeve nella storia dei videogiochi è senza dubbio quella a tema calcistico, con PES e FIFA da sempre contrapposti, cercando ogni anno di imboccare il dribbling giusto e superare l'avversario.

Mentre su PS2 la produzione Konami è sempre stata la preferita dai giocatori, con l'avvento della generazione di PS3 e ancora di più con l'attuale generazione, EA Sports ha recuperato terreno e allungato sugli avversari, diventando il Re del Calcio e dominando il mercato ormai da parecchi anni.
Fortunatamente però, qualcosa sta cambiando e da 2 anni a questa parte Konami è riuscita a recuperare un po' di terreno e a proporre un PES ogni anno sempre più interessante e che ha saputo riconquistare un bel po' di fanbase.
La distanza con FIFA si è sempre di più assottigliata e quest'anno il gioco promette davvero bene, sia dal punto di vista del gameplay che per quanto riguarda i contenuti e le licenze, uno dei problemi storici della serie.
Molte persone, anche quando FIFA era inferiore per quanto riguarda l'esperienza di gioco, lo hanno comunque preferito a PES per via della mancanza di licenze del titolo Konami, che ha popolato i nostri ricordi con i vari Merseyside Red, Man Red e Man Blue, mentre FIFA si è sempre impegnato a restituire realismo e fedeltà anche in questo, avendo sempre le licenze di tantissimi campionati e negli ultimi anni, lavorando anche per portare le grafiche ufficiali e ottenendo la licenza della UEFA Champions League e Europa League, fino al 2018 in mano a PES.
Ma qualcosa sta cambiando sotto questo frangente, Konami sembra aver finalmente deciso di investire sotto questo aspetto a partire da quest'anno con eFootball PES 2020 che si presenterà decisamente più completo rispetto al predecessore su questo frangente e che come è facilmente intuibile dal titolo, punterà moltissimo agli eSports, con tornei e iniziative che mirano a far entrare prepotentemente la produzione Konami nelle discipline eSport.
Innanzitutto, sono riconfermate le partnership con Barcellona e Arsenal già presenti in passato, alle quali si aggiungono quelle con Bayern Monaco, Manchester United e quella esclusiva con la Juventus che sarà presente con loghi e maglie ufficiali solo esclusivamente in PES 2020 come anche l'Allianz Stadium (in FIFA come sappiamo sarà il Piemonte Calcio).
Konami ha annunciato anche la partnership esclusiva con la Serie B brasiliana (prima volta che verrà introdotta in un videogioco) e la nostra Serie A TIM, che comprenderà loghi, trofeo e badge sulla divisa.
Tra le altre licenze troviamo anche la Ligue 1 e Ligue 2 francesi, Eredivisie, Liga portoghese, Premier League russa, Super Lig turca, lega brasiliana e la Chinese Super League, mentre la Premier League inglese e la Championship saranno presenti senza licenza, con i soli nomi e fattezze dei giocatori reali, ma con maglie, loghi e squadre fittizie,





ad eccezione delle licenziate Arsenal e Manchester United (quindi niente Man Red). Stesso trattamento sarà riservato alla Liga dove solamente il Barcellona sarà riprodotto fedelmente con licenza ufficiale.
Anche River Plate e Boca Juniors sono tra le squadre con licenza di PES 2020, come anche La Bombonera e El Monumental dover poter replicare il mitico Super Clasico.
Da sottolineare che PES 2020 ha anche chiuso un accordo di esclusiva ed è gioco ufficiale di EURO 2020 rendendo il pacchetto licenze decisamente interessante.
PES è da sempre stato aperto al supporto da parte dei giocatori, con la presenza di un editor che permette di modificare i nomi e i loghi delle squadre senza licenza, perciò tutto quello che gli sviluppatori non possono inserire per problemi legati alle licenze, sarà presto reso disponibile dall'ampia community di PES che ogni anno si impegna a migliorare ulteriormente il gioco Konami.
Accantoniamo il discorso licenze e concentriamoci invece sul gameplay che sarà ovviamente un fattore incredibilmente importante nella decisione finale su quale prodotto acquistare tra PES 2020 e il concorrente FIFA.
Quest'anno Konami ha continuato a migliorare la formula dei precedenti capitoli, senza stravolgere i piani, mantenendo la linea più simulativa rispetto a FIFA che ormai è diventato un gioco più veloce e immediato, dove la tattica conta ben poco.
PES 2020 è un gioco più lento, ragionato e realistico da vedere, ma anche e soprattutto da giocare, visto che non basterà semplicemente un filtrante per arrivare in porta, qua si dovrà costruire gioco per arrivare in porta e cosa importantissima, il Player ID rende i giocatori praticamente reali sia nelle movenze e animazioni che nelle idee di gioco.
Avendo provato la demo (che vi consigliamo di scaricare) possiamo dire che il Player ID è un vero valore aggiunto a PES 2020 e già dopo un paio di partitelle non potremo farne più a meno.
I giocatori principali che sono caratterizzati dal Player ID come i vari Dybala, Messi, Ronaldo, hanno le loro reali movenze perfettamente riprodotte e anche le idee di gioco, con inserimenti che appunto vi ricorderanno i movimenti dei giocatori reali.
Altra grande qualità sono i portieri, che finalmente parano e sono più difficili da superare con dei tiri basilari e poco convinti.
Certo, non è mai una scelta saggia lasciare l'attaccante avversario solo davanti al portiere, ma almeno questa volta non equivale a prendere un gol sicuro, il portiere è ancora una speranza.
Pad alla mano il feeling con PES 2020 c'è ed è molto buono, ci da la giusta sensazione di pesantezza del pallone, ci costringe a costruire gioco e a ragionare bene sul da farsi.
Giocare a PES 2020 vuol dire simulare una partita di calcio anche nella nostra testa, doversi sforzare a creare idee di gioco che ci porteranno al tiro e farlo nel più breve tempo possibile.
C'è da dire che il Player ID aiuta molto in questo, visto che i giocatori tendono a proporsi molto in fase di costruzione di gioco, esattamente come farebbero nella realtà.
Nelle nostre prove diverse volte ci siamo trovati a pensare che ci sarebbe utile un bel taglio di Dybala ed eccolo che si propone in avanti il giocatore.
Ciò vuol dire che oltre a saper giocare bene a calcio, a pensare e a leggere i giusti movimenti, dovremo anche trovare il giusto feeling con una squadra, aggiungendo quindi un'ulteriore chiave di lettura a quello che può essere il calcio videoludico, un dettaglio non di poco conto che per ora è esclusivo di PES e troveremo con forza in questo eFootball PES 2020.
10 settembre è la data X, il giorno in cui potremo finalmente mettere le mani sulla versione finale di eFootball PES 2020 e che ci riporterà sui tanto attesi campi da calcio di Konami e il lavoro degli sviluppatori ci sembra di gran livello, ci sono tutte le carte in regola per riportare PES in cima e far tornare i giocatori al Konami Stadium.
Staremo a vedere, le premesse ci sono tutte, massima fiducia a Konami, non ci resta che aspettare il fischio d'inizio!







MEDIEVIL



DAY1
25 OTTOBRE
CONSOLE
PS4
GENERE
ACTION
SVILUPPO
OTHER OCEAN INTERACTIVE
PUBLISHER
SONY

IL REMAKE DI UN CLASSICO SENZA TEMPO

Rivivi l'avventura di Sir Daniel su PlayStation 4! Un classico senza tempo ricreato… dallo scheletro dell'originale, con le dinamiche di gioco del passato ma una nuova realizzazione grafica in 4K.Sir Daniel Fortesque, il cavaliere più inetto dalla notte dei tempi, risorge in modo imprevisto dalla tomba, ripresentandosi sul campo di battaglia in carne (non molta) e ossa.È la sua occasione per vendicarsi del malvagio stregone Zarok e salvare il regno di Gallowmere, per diventare finalmente un vero eroe.L'ambientazione è fantastica e collocata nel 1386, quindi nel basso medioevo.Le vicende attuali e passate si svolgono nel regno fittizio di Gallowmere.

Gallowmere era governata dal mite e saggio Re Pellegrino, molto amato dal suo popolo. Una notte venne attaccata dai demoni evocati dal potente mago Zarok, sino ad allora fidato consigliere di corte, ma deriso dai più per le sue stramberie e allontanato dalla corte per via degli esperimenti da negromante che esso conduceva. Lo stesso Sir Daniel Fortesque, primo soldato di corte e braccio destro del Re, derideva il mago, che covava astio nei suoi confronti.

Re Pellegrino schierò le sue truppe sul campo che verrà ricordato in futuro come il luogo della "Battaglia di Gallowmere". L'avanzata del malvagio esercito fu fermata, Zarok messo in fuga e i demoni sigillati per l'eternità in una tomba nella "Terra Incantata". Il Sigillo delle Tenebre, la chiave per liberare i demoni dal sonno profondo, fu dato in custodia al sindaco del villaggio di Gallowmere.

Da allora, i menestrelli e i cantastorie narrarono a lungo delle gesta di Sir Daniel Fortesque e del suo coraggio, che riuscì ad annientare le truppe nemiche e che, nonostante ferito mortalmente, sconfisse lo stregone.

Ma la verità storica è tutt'altra: il valoroso eroe che tanto decantavano soccombette alla prima carica per via di una freccia tirata nel mucchio.

Sir Daniel non era altro che un qualsiasi vile soldato, come reciterà il Gargoyle della cripta, cento anni dopo (dove poi sarà ambientata l'intera vicenda di gioco). Sir Daniel, infatti, raccontava imprese eroiche mai compiute al Re Pellegrino, prendendosi così onori mai avuti.

Infatti, quando Zarok riesce a tornare più potente che mai, oscura il ridente e solare regno di Gallowmere, mettendolo in ginocchio. Lancia dapprima l'incantesimo della notte eterna, e successivamente rapisce tutte le anime dei cittadini, che si trasformano in seguaci ai suoi ordini. Infine, resuscita tutti i morti dalle loro tombe, tenendoli al suo servizio.

Nel neonato esercito di zombie, però, lo stesso Sir Daniel viene resuscitato e, ricordando lo sconcertante passato, ottiene una seconda possibilità per riscattarsi, inseguendo il malvagio mago per tutta Gallowmere per poterlo sconfiggere e riportare la pace nel regno.





PS4

IN ARRIVO IL 25 OTTOBRE

PRENOTA ORA MEDIEVIL
SOLO PER TE 10 AVATAR*



€ 30,99**

BONUS PREORDER



* offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte
** normale prezzo consigliato al pubblico



18 www.pegi.info PS4 XBOX ONE

© 2018-2019 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS e MODERN WARFARE sono m
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

25 OTTOBRE

CALL OF DUTY®
MODERN WARFARE®

OPEN BETA

PRENOTA E OTTIENI ACCESSO ANTICIPATO*



ESCLUSIVA

PRENOTA PER OTTENERE IN OMAGGIO MODERN BELT*

* offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte. Disponibilità limitata.

marchi commerciali di Activision Publishing, Inc. Tutti gli altri marchi commerciali e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi titolari.

infinity ward ACTIVISION®

FIFA 20



DAY1
27 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/XONE/NSW
GENERE
SPORTIVO
SVILUPPO
ELECTRONIC ARTS
PUBLISHER
ELECTRONIC ARTS

SEMPRE PIÙ REALISTICO

Grazie a Frostbite™*, EA SPORTS™ FIFA 20 per PlayStation®4, Xbox One e PC dà vita a due aspetti del gioco più bello del mondo

PROVA L'INTELLIGENZA CALCISTICA

CON LA PALLA
Sfrutta il controllo superiore dei Momenti decisivi capaci di determinare l'esito di ogni partita in FIFA 20.
AGGIORNAMENTO DEI CALCI PIAZZATI
Scegli il bersaglio e tira al momento giusto dal dischetto. Scegli se tirare punizioni a effetto, tese o a spiovere. La nuova meccanica di tiro dà maggiore spazio alla creatività nei calci piazzati.
Più tempo e spazio. Maggior enfasi sulle azioni in fase di possesso palla.
UNO CONTRO UNO DINAMICI
Ribalta l'esito della partita in difesa e attacco con un controllo superiore e maggiori soluzioni disponibili nell'uno contro uno.
RIPROGETTAZIONE IA DIFENSIVA
Riconquista il pallone con il supporto difensivo migliorato dei giocatori controllati dall'IA, grazie ai sistemi di contrasto e piazzamento rivoluzionati.
MOVIMENTI NATURALI DEI GIOCATORI
Goditi un azione più naturale e realistica su tutto il campo da gioco grazie alle innovazioni apportate al posizionamento e movimento dei giocatori.
LA PALLA
In aria. A terra. In FIFA 20, il pallone si muove con un realismo mai visto prima.
MOVIMENTO BASATO SUL CALCIO REALE
In FIFA 20, il movimento realistico del pallone con rotazioni e rimbalzi ancora più autentici crea un'esperienza calcistica estremamente fedele alla realtà.
NUOVE TRAIETTORIE DI TIRO
Tiri a effetto. Punizioni a spiovere. Tiri tesi. Tiri a spiovere di prima. Tutto questo è possibile grazie al nuovo Ball Motion System di FIFA 20.

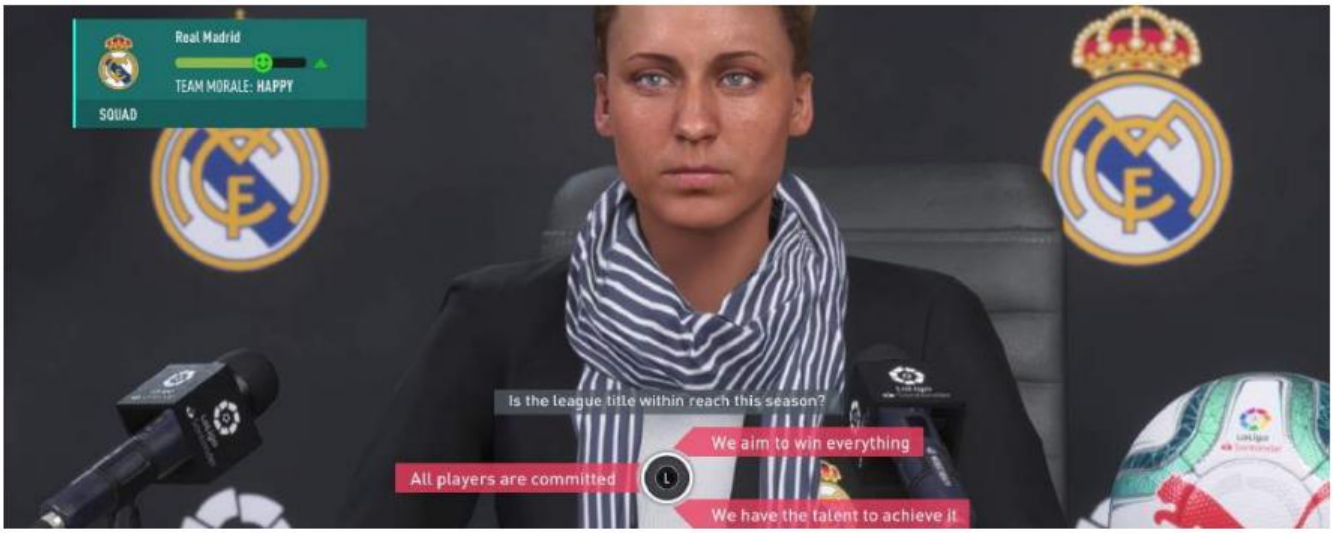
MODALITÀ CARRIERA DI FIFA 20

Plasma il futuro del tuo club secondo la tua visione con le novità della modalità Carriera più realistica di sempre.
IL TUO ALLENATORE, IL TUO STILE
Crea e personalizza il tuo allenatore con più opzioni rispetto al passato. Modifica la corporatura, il colore della pelle, i vestiti, i capelli e, per la prima volta nella storia di



DRIBBLING LATERALE
Muoviti con un'agilità superiore. Attira su di te i difensori. Superali con l'abilità o la velocità. Il nuovo dribbling laterale dona uno spessore del tutto nuovo all'zione di gioco di FIFA 20.
CONTRASTI CONTROLLATI
Riconquista il pallone con il contrasto Active Touch e le nuove animazioni che premiano l'abilità nel gioco difensivo.
FINALIZZAZIONE CONTROLLATA
Più finalizzazioni precise nell'uno contro uno. Tiri lunghi e al volo più pericolosi. Un sistema di tiro rivoluzionato aggiunge ancora più realismo davanti alla porta in FIFA 20.
SENZA PALLA





FIFA, crea un'allenatrice.
OGNI DECISIONE HA DELLE CONSEGUENZE
Dalle conferenze stampa alla gestione della squadra, le tue scelte nella modalità Carriera di FIFA 20 avranno un impatto diretto sul morale della squadra e sulle prestazioni.
GESTISCI IL MORALE
Gestione 11 iniziale. Obiettivi mercato nella lista preferiti. Gestione aspettative stipendi. Ogni tua scelta influenzerà il morale della squadra, la condizione, e anche le valutazioni TOT.
*valutazioni non definitive
AFFRONTA LA STAMPA
Ispira la tua squadra con le tue risposte nelle nuove conferenze stampa interattive prima e dopo i momenti chiave della tua stagione.
CONVERSAZIONI GIOCATORE
Mantieni alto lo spirito di squadra e la valutazione allenatore discutendo con i giocatori dei loro dubbi e risolvendo i loro problemi in chiacchierate faccia a faccia.

REALISMO SENZA PARI
Con oltre 30 campionati ufficiali, più di 700 squadre, oltre 17.000 giocatori e 90 stadi su licenza da tutto il mondo, la modalità Carriera di FIFA 20 garantisce un realismo senza pari.
Realismo senza pari
TEMI SPECIFICI CAMPIONATI
Goditi esperienze coinvolgenti in alcuni dei campionati più giocati della modalità Carriera con interfacce dinamiche che riflettono i temi autentici di Premier League, Bundesliga, Ligue 1, LaLiga Santander, MLS, UEFA Champions League e UEFA Europa League.
TRASFORMA LE PRESTAZIONI IN POTENZIALE
Prendi il controllo del potenziale TOT del tuo giocatore con il potenziale dinamico dei giocatori. Più giocheranno bene, più aumenterà il loro potenziale.
NUOVE IMMAGINI LIVE
Guarda i tuoi momenti migliori rappresentati nella Sezione Notizie della modalità Carriera con le nuove immagini live che mostrano le fasi salienti delle tue partite.

EA SPORTS VOLTA FOOTBALL

Riporta il gioco nelle strade con la vera cultura, creatività e stile delle partite a ranghi ridotti.Questo è VOLTA
MOSTRA IL TUO STILE
Crea il tuo giocatore, personalizzalo ed esprimi il tuo stile nelle strade.
Mostra il tuo stile
CAMPETTI DA CALCIO DI TUTTO IL MONDO
Mostra le tue abilità e prova un nuovo aspetto del gioco più bello del mondo in 17 campetti da calcio di tutto il mondo.
CARATTERISTICHE DEL GIOCO
Meccaniche di gioco personalizzate improntate al realismo. Vivi il calcio di strada con l'esperienza delle vere partite a ranghi ridotti in VOLTA FOOTBALL.
GIOCA A MODO TUO
Crea la tua rosa nel TOUR MONDIALE VOLTA, guida il tuo giocatore attraverso la modalità STORIA VOLTA, gioca il CAMPIONATO VOLTA online, con promozioni e retrocessioni, o scendi in strada con le tue squadre professionistiche preferite in CALCIO D'INIZIO VOLTA.





XI EDIZIONE DI TUTTO RISPETTO

Diamo uno sguardo alle novità mostrate durante la famosa fiera tedesca che attendiamo nei prossimi mesi.

Lo sappiamo tutti: agosto è un mese solitamente avaro di uscite videoludiche importanti. Salvo i rari casi di anni come quello attuale, dove escono vere e proprie perle come Control, il capolavoro di Remedy che trovate recensito proprio in questo numero, l'inizio della stagione videoludica è coinciso quasi sempre con la fine dell'estate. Fortunatamente però, da una decina d'anni a questa parte, il mese di agosto è anche sinonimo di GamesCom, la fiera videoludica più grande ed importante d'Europa. L'evento, che si svolge annualmente a Colonia, regala sempre interessanti novità agli appassionati di videogiochi che attendono con trepidazione la fiera tra una fetta d'anguria ed una partita a racchettoni sulle spiagge. Come da tradizione, anche l'edizione di quest'anno ha saputo attirare l'attenzione del pubblico grazie alle conferenze dei principali studi della industry, i quali hanno mostrato alcune interessanti novità e delle gradite conferme. Le prossime uscite nel mercato videoludico sembrano essere davvero molte e di grande qualità, non ci resta che scoprirle insieme!

Indie World

Nintendo Indie World

Ad inaugurare la serie di conferenze e di annunci è la casa di Kyoto, che con un trailer trasmesso durante il Nintendo Indie World Showcase ha mostrato tutti i nuovi giochi indie in arrivo su Switch nei prossimi mesi. I titoli sono davvero molti, e sembrano essere tutti di grandissima qualità, come da tradizione Nintendo. Tra questi, quelli di cui siamo sicuri si parlerà molto nei prossimi mesi sono Blasphemous e Trine 4. Il primo è un action in 2D sviluppato da The Game Kitchen. Anche se sarebbe più corretto parlare di un metroidvania hack'n'slash, la particolarità di Blasphemous risiede nella sua tematica di chiara ispirazione cattolica. Un gioco sicuramente interessante e da tenere attentamente sott'occhio. Trine 4, invece, è il quarto episodio della fortunata saga di Frozenbyte. In questo capitolo le novità non mancheranno: il team di sviluppo ha infatti promesso di migliorare ulteriormente le caratteristiche fondamentali del loro gioco, come il puzzle solving dinamico, uno storytelling accattivante ed abbondanti alberi delle abilità. Meritano una menzione anche Close to the Sun, l'avventura horror degli italianissimi Storm in a Teacup, SUPERHOT, lo sparatutto puzzle di Piotr Iwanicki, e la Definitive Edition del poetico Ori and the Blind Forest.





Inside Xbox

Prima della conferenza tenutasi durante il GamesCom Opening Night Live, il colosso di Redmond ha voluto deliziare gli affezionati con un piccolo antipasto a base di Inside Xbox. Durante lo streaming gli annunci non sono di certo mancati, ma ovviamente è sembrato subito chiaro come Microsoft abbia deciso di tenere il meglio per il dessert. La puntata speciale si è focalizzata principalmente sul servizio di Xbox Game Pass, con gli annunci relativi ai giochi d'agosto in arrivo sulla piattaforma, tra cui spiccano in particolar modo il bellissimo Devil May Cry V, lo strategico a tema spaziale di Paradox, Stellaris e per restare sullo stesso genere, anche l'arrivo della Definitive Edition di Age of Empires, senza contare Ape Out, Kingdom Come: Deliverance, la Director's Cut di Bard's Tale e Blair Witch, l'interessantissimo, quanto inquietante, titolo dedicato alla strega di Blair. Dopo aver presentato una nuova edizione di controller speciali e l'arrivo di Gears POP! su dispositivi mobile, ecco il piatto forte: la presentazione dell'attesissima modalità orda di Gears 5. L'impostazione resta sempre la medesima, con la serie di personaggi controllabili appartenenti a classi specifiche.



Stadia Connect

Dopo una partenza un po' a rilento della macchina dell'hype attorno alla prima console del gigante di Mountain View, ci aspettavamo quantomeno una data ufficiale di lancio del servizio di cloud gaming, ma dovremo ancora attendere. Invece, Google ha stupito tutti annunciando nuovi titoli che entreranno a far parte del catalogo di giochi disponibili per Stadia. Partiamo da quello più interessante e, forse, più atteso: Cyberpunk 2077. Il gioco di ruolo di CD Projekt RED arriverà quindi anche sulla piattaforma Google Stadia, e il pensiero di poter giocare ovunque senza problemi di aggiornamenti o installazioni non ci fa stare più nella pelle. Oltre a questo gradito annuncio, Google ha mostrato che anche il nuovo picchiaduro di NetherRealm, Mortal Kombat 11, farà parte del catalogo di giochi Stadia. Decisamente non male per Google, anche se la bontà dell'infrastruttura generale andrà testata a fondo anche, e soprattutto, in terra italiana.



gamescom OPENING NIGHT LIVE

Opening Night Live

Il piatto forte della serata di presentazioni è stato senza dubbio l'Opening Night Live di Geoff Keighley. Partito in pompa magna con la campagna di Gears 5, ha proseguito poi con l'inaspettato annuncio del seguito della sorpresa Little Nightmares, ovvero Little Nightmares 2, continuando con Kerbal Space Program 2, Comanche, Humanind e l'annuncio della data d'uscita ufficiale di The Witcjer 3 su Switch. Non solo, oltre ai graditi ritorni, c'è stato anche spazio per alcune, succulente, novità, come i primi trailer gameplay di Need for Speed Heat e Disintegration, il nuovo titolo del co-creatore di Halo. Ultimo, ma non per importanza, dei nuovi video di Death Stranding, attesissimo titolo di Hideo Kojima che inizia finalmente a mostrare maggiormente il suo gameplay. A conclusione di un'incredibile conferenza, c'è spazio per un ulteriore annuncio bomba in cui Sony conferma di aver acquisito lo studio di siviluppo Insomniac Games, i creatori di Ratchet & Clank e dell'ultimo Spider-Man su PlayStation 4.



Insomma, sembra proprio che avremo modo di impegnare al meglio il nostro tempo libero, nei prossimi mesi. E sarà anche vero che agosto è il mese dove storicamente escono meno titoli, ma fortunatamente ci pensa la GamesCom ad alleviare la nostra fame di videogiochi! Noi di Players saremo pronti a darvi tutte le novità in merito ai titoli annunciati, certi del fatto che mai come in questo periodo ci sarà di che divertirsi!

WWE2K20



DAY1
22 OTTOBRE
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
VISUAL CONCEPTS
PUBLISHER
2K GAMES

SHOWCASE E CARRIERA

Come richiesto dai fan, WWE 2K20 presenterà tantissime novità al fianco delle modalità di gioco più popolari, il tutto condito da comandi ottimizzati. La modalità narrativa a obiettivi 2K Showcase: The Women's Evolution seguirà le carriere delle Four Horsewomen (la Raw Women's Champion Becky Lynch, la SmackDown Women's Champion Bayley®, Charlotte Flair® e Sasha Banks®). I controlli ottimizzati sono stati pensati per rendere il gioco più accessibile ai meno esperti della serie, senza però togliere ai veterani il giusto senso di sfida. Inoltre, in WWE 2K20 sarà possibile combattere nei panni di Superstar di entrambi i generi sia ne La mia CARRIERA sia nei match Mixed Tag; quest'anno segna anche il ritorno delle richiestissime Torri WWE, sempre piene di nuove ed esaltanti sfide, tra cui una Torre incentrata sulla carriera di Roman Reigns.

Il gioco comprenderà inoltre un nuovo modello di servizio, WWE 2K20 Originals, pensato per offrire ai giocatori tantissimi contenuti aggiuntivi per 2K Showcase che aumenteranno drasticamente la rigiocabilità del titolo.

Ognuno di questi WWE 2K20 Originals presenterà un nuovo mondo di gioco contraddistinto da un tema esclusivo; ulteriori dettagli verranno rivelati nel corso dei prossimi mesi. WWE 2K20 Originals è un contenuto scaricabile che potrebbe richiedere ulteriori acquisti.

Nelle parole di Chris Snyder, vicepresidente marketing di 2K: "Becky Lynch e Roman Reigns incarnano passione, costanza e determinazione ed entrambi, ciascuno a proprio modo, hanno scosso la WWE dalle fondamenta". "Rappresentano perfettamente lo spirito di WWE 2K20, che presenterà tantissime novità richieste dai nostri fan. È stato proprio il nostro pubblico di appassionati a chiederci una modalità 2K Showcase e una modalità La mia CARRIERA tutte al femminile, e siamo stati ben lieti di accontentarlo. E non dimentichiamo i controlli ottimizzati e il nuovissimo servizio WWE 2K20 Originals. Non vediamo l'ora di potervi rivelare altri dettagli sul gioco".

2K ha presentato inoltre altri dettagli relativi alle diverse edizioni di WWE 2K20:

Informazioni su WWE 2K20 Deluxe Edition

Una copia del videogioco WWE 2K20 con confezione speciale Deluxe Edition.

Acceleratore – Decidi tu come vivere al meglio la tua esperienza in WWE 2K20 con l'Acceleratore, che permette di accedere a tutti i contenuti sbloccabili disponibili nella sezione "Acquistabili" all'uscita e controllare a tuo piacimento le valutazioni generali e gli attributi di tutti i personaggi giocabili.

Inizio rapido per Il mio GIOCATORE – Sblocca e aumenta valutazioni e attributi de Il mio GIOCATORE per partire col piede giusto ne La mia CARRIERA grazie a 25 punti attributo e 8 punti abilità aggiuntivi. Comprende anche un bonus da 25.000 VC per sbloccare Parti, Mosse e altro per la tua Superstar! Inoltre, comincia la tua carriera con tutti gli slot Potenziamento sbloccati, 15 Potenziamenti, 2.000 Gettoni e 400 Gettoni Deluxe.

Contenuti digitali aggiuntivi – 2K Originals (ulteriori dettagli verranno annunciati nel corso dell'estate).

Contenuti bonus, incluse Superstar come: Chyna, Hulk Hogan, Mankind e The Rock®;

Carte in edizione limitata per WWE SuperCard (solo per le versioni fisiche del gioco).

Collector's Edition

Una copia del videogioco WWE 2K20 con confezione speciale Collector's Edition;

Acceleratore – Decidi tu come vivere al meglio la tua esperienza in WWE 2K20 con l'Acceleratore, che permette di accedere a tutti i contenuti sbloccabili disponibili all'uscita dalla sezione Acquistabili e controllare a tuo piacimento le valutazioni generali e gli attributi di tutti personaggi giocabili.

Inizio rapido per Il mio GIOCATORE – Sblocca e aumenta valutazioni e attributi de Il mio GIOCATORE per partire col piede giusto ne La mia CARRIERA grazie a 25 punti attributo e 8 punti abilità aggiuntivi. Comprende anche un bonus da 25.000 VC per sbloccare Parti, Mosse e altro per la tua Superstar! Inoltre, comincia la tua carriera con tutti gli slot Potenziamento sbloccati, 15 Potenziamenti, 2.000 Gettoni e 400 Gettoni Deluxe.

Contenuti digitali aggiuntivi – 2K Originals (ulteriori dettagli verranno annunciati nel corso dell'estate).

Contenuti bonus, incluse Superstar come: Chyna, Hulk Hogan, Mankind e The Rock®;

Oggetti fisici da collezione: esclusivo WWE SmackDown! Ring Skirt Relic Piece 2002-2008, placca autografata in edizione limitata WWE Smackdown! Firmata da Kurt Angle, Rey Mysterio o Edge .

Carte in edizione limitata per WWE SuperCard.



PLAYERS

USCITE SETTEMBRE 2019

3



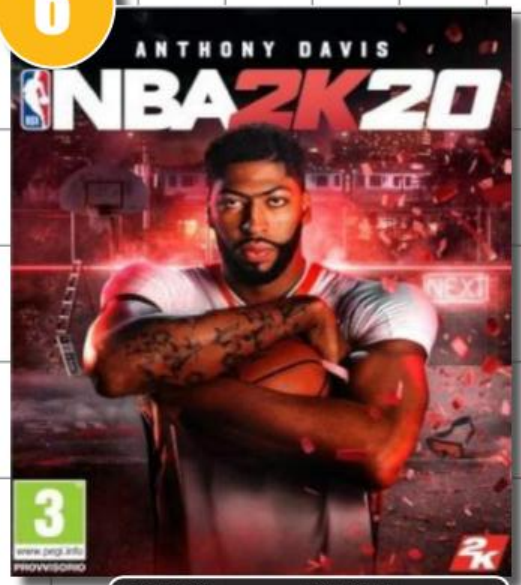
CONSOLE	PS4
GENERE	ACTION
SVILUPPO	SNAIL
PUBLISHER	ATLUS

5



CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	RACING
SVILUPPO	KYLOTONN
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

6



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	2K GAMES
PUBLISHER	2K GAMES

6



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	RPG
SVILUPPO	CAPCOM
PUBLISHER	CAPCOM

10



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	KONAMI
PUBLISHER	KONAMI

10



CONSOLE	XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	COALITION
PUBLISHER	MICROSOFT

10



CONSOLE	PS4/XONE/
GENERE	RPG
SVILUPPO	SPIDERS
PUBLISHER	FOCUS ENTERTAINMENT

13




ATLAS
PLAYERS



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	GEAR GAMES
PUBLISHER	2K GAMES

13



CONSOLE	NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	MARVELLOUS
PUBLISHER	NINTENDO

20



CONSOLE	NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	NINTENDO
PUBLISHER	NINTENDO

20



CONSOLE	PS4/NSW
GENERE	JRPG
SVILUPPO	LEVEL -5
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

24



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	DECK 13
PUBLISHER	FOCUS ENTERTAINMENT

27



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	STRATEGICO
SVILUPPO	LIMBIC
PUBLISHER	KALIPSO

27



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	BANDAI NAMCO
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

27



CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	ELECTRONIC ARTS
PUBLISHER	ELECTRONIC ARTS

RISTAR

LA STELLA DEL MEGA DRIVE



ANNO
1995

CONSOLE
SEGA MEGA DRIVE, GAME GEAR, PC
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
SONIC TEAM
PUBLISHER
SEGA

Data l'imminente uscita ad ottobre del Sega Mega Drive Mini non potevamo non omaggiare la gloriosa console Sega degli anni '90 con uno dei tanti titoli iconici che hanno segnato quell'era: Ristar (Il gioco è incluso nella versione Mini).



Uscito nel 1995 su Mega Drive e poi approdato su Game Gear e Steam, Ristar vede protagonista una piccola stella con il compito di fermare un temibile essere alieno chiamato Greedy e liberare i sette pianeti del Sistema Valdi dalla sua schiavitù.



Il titolo ricorda per alcune somiglianze il leggendario Sonic the Hedgehog, come ad esempio la scelta di impostare due livelli per ognuno dei sei pianeti disponibili o per alcune scelte nel design, d'altronde il team di sviluppo è lo stesso di Sonic, il Sonic Team.

Ristar si pone come un classico platform 2D divertente e colorato, ma si differenzia dalla massa per via delle braccia estensibili della stellina protagonista; data questa peculiarità i livelli di gioco sono tutti disseminati di ganci dove la stella può aggrapparsi, in questo modo è possibile salire in zone sopraelevate o scoprire aree segrete.



Le braccia ovviamente potranno essere usate per afferrare i nemici e abbatterli con un deciso colpo di testa.

Alcuni agganci speciali danno invece accesso a dei livelli bonus dove bisogna afferrare un trofeo durante una corsa ad ostacoli.

Ristar non sarà il più famoso dei platform, ma rimane ad oggi un classico dell'era Mega Drive, presente praticamente in ogni raccolta dedicata alla console anni '90, dunque se non l'avete mai giocato vi consigliamo di recuperarlo, magari approfittando dell'imminente Mega Drive Mini in uscita il 4 ottobre.

Vi lasciamo con una piccola curiosità, l'ideatore di Ristar ha sempre voluto realizzare un sequel, ma il suo sogno purtroppo, almeno fino ad oggi, non si è mai avverato.

CONTROL

DAY 1
27 AGOSTO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
SPARATUTTO ACTION IN TERZA PERSONA – AVVENTURA DINAMICA
SVILUPPO
REMEDY
PUBLISHER
505 GAMES

BUONGIORNO/DIRETTORE/ IL CONSIGLIO/TI ATTENDE/ PER SCONFIGGERE/ LA MINACCIA/DELL'HISS.

Il grosso edificio brutalista che si erge di fronte a noi è la sede del Federal Bureau of Control, un'organizzazione governativa segreta incaricata dello studio e del controllo dei fenomeni soprannaturali.

In qualche modo, sappiamo che questa organizzazione ha ricoperto un ruolo molto importante negli eventi traumatici che ci hanno coinvolto durante l'infanzia, gli stessi eventi che ci hanno lasciato in eredità il nostro potere speciale. D'altro canto, è solo grazie a lui se siamo riusciti a trovare l'edificio dopo lunghe ed estenuanti ricerche: l'enorme palazzo, che prende il nome di Oldest House, trascende dalle leggi fisiche presenti nel nostro mondo, e viene da sempre nascosto agli occhi delle persone prive di poteri speciali. Finalmente, potremo scoprire cosa è successo a nostro fratello.

Varcata la soglia dell'imponente struttura, però, ci rendiamo conto che qualcosa non va: l'edificio è apparentemente deserto. Fortunatamente troviamo il custode, intento a lavare i pavimenti nella penombra. Ahti, questo il suo nome, ci invita a prendere l'ascensore e a recarci dal direttore per il colloquio. C'è solo un problema: il direttore è appena stato ucciso con un colpo di pistola alla tempia.

Sembra che l'FBC sia sotto l'attacco di una potente forza soprannaturale, chiamata Hiss, decisa ad annientare il lavoro del Bureau. Non c'è tempo da perdere: se vogliamo scoprire la verità, dobbiamo necessariamente salvare il Bureau e le persone al suo interno e, per farlo, dobbiamo diventare il nuovo direttore dell'agenzia.

Inizia così Control, nuova fatica della rinomata software house finlandese Remedy. Il titolo, che giunge a tre anni di distanza dal precedente lavoro dello studio di sviluppo, Quantum Break, è uno sparatutto action in terza persona dalla forte



– come avrete potuto intuire dal lungo incipit di questa recensione – componente narrativa. La storia di Control è la storia di Jesse Faden, una giovane donna alla ricerca della verità su sé stessa e sulle sorti del fratello, scomparso tempo addietro. La particolarità della nostra protagonista è quella di essere dotata di un potere speciale che le permette di controllare gli oggetti del potere.

Questi oggetti speciali, raccolti dall'FBC nel corso degli anni e disseminati per le stanze dell'Oldest House, sono oggetti soprannaturali che, una volta

A tre anni di distanza dal loro ultimo titolo uscito su Xbox e PC, Remedy ritorna con Control, un progetto ambizioso che continua la lunga tradizione della casa di sviluppo finlandese nel proporre ai giocatori titoli originali e dalla spiccata componente narrativa.

controllati e liberati dall'Hiss, donano alla nostra Jesse delle abilità che potranno essere utilizzate durante il corso dell'avventura.

Il primo su cui metteremo le mani è proprio la pistola utilizzata per uccidere il vecchio direttore, Zachariah Trench. Grazie al suo potere soprannaturale, l'arma potrà, ovviamente, essere utilizzata contro i nemici posseduti dall'Hiss, la forza malvagia che sta cercando di conquistare il Bureau ma, soprattutto, fornirà un contatto diretto con lo spirito di Trench, che ci fornirà indicazioni fondamentali sull'FBC, i suoi dipartimenti, il piano astrale, ovvero una serie di zone particolari dove potremo raccogliere gli oggetti del potere a patto di superare le prove ad essi collegate, ed il Consiglio.

E' certo ed evidente che il Northlight Engine di Remedy, in questo caso più che nel precedente Quantum Break, mostra i muscoli alzando notevolmente la qualità dell'esperienza generale.

A parte un velocissimo momento di spaesamento iniziale, ci si ritrova ben presto catturati dall'intrigante storia scritta da Sam Lake, Creative Director, e dal peculiare sistema ludico confezionato dai ragazzi di Remedy. Difatti, per quanto Control si possa inquadrare nel genere degli sparatutto in terza persona, nelle avventure dinamiche, molti degli elementi di gameplay alla base ricordano da vicino gli elementi costitutivi dei metroidvania. Questo aspetto è fondamentale perché innalza notevolmente la qualità dell'esperienza globale offerta da Control, aggiungendo valore ad un quadro complessivo decisamente ben fatto. Quadro complessivo formato non solo da un'ottima narrativa – valorizzata al meglio dal già citato Northlight Engine – e da un'ottima struttura di gioco di base, ma anche da un'ottima giocabilità, fatta di controlli semplici e veloci, e una buona estetica.

Jesse è reattiva ai comandi del giocatore, e l'utilizzo delle abilità speciali date dagli oggetti del potere raccolti durante la nostra avventura è piacevole e divertente.

Menzione d'onore, infine, per l'estetica del titolo. Il comparto tecnico di Control, al netto di qualche sbavatura in alcune situazioni, restituisce al giocatore un feeling davvero intenso.

Grossa parte del merito va senza dubbio alla scelta della palette colori delle aree dell'Oldest House in cui, oltre alle zone oscure pervase dal nero, si alternano il rosso intenso dell'Hiss, il verde acido delle zone della manutenzione e la luce bianca delle lampade alogene, rendendo le scelte stilistiche assolutamente coerenti con lo spirito del gioco. Inoltre, l'aggiunta di un cast di attori come Courtney Hope e James McCaffrey, ad esempio, impreziosisce e valorizza ulteriormente l'impianto ludico-narrativo del nuovo titolo di Remedy.

In conclusione, Control è un videogioco decisamente ben fatto: la narrativa aperta ed intrigante, la struttura ludica e il comparto tecnico di qualità, impreziosito ulteriormente da attori di prim'ordine, rendono il nuovo titolo di Remedy un must have per ogni appassionato del genere.





CODE VEIN



DAY1
27 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
ACTION RPG
SVILUPPO
BANDAI NAMCO
PUBLISHER
BANDAI NAMCO

DARK SOULS IN SALSA ANIME

In un futuro non troppo lontano, un misterioso disastro ha portato il mondo come noi lo abbiamo conosciuto al collasso totale. Straordinari grattacieli, un tempo simboli di prosperità, sono adesso tombe vuote di un'umanità trafitte dalle Spine del Giudizio.
Al centro della distruzione si trova una società nascosta di esseri spettrali chiamati Vein. Questa fortezza finale è dove nascono le ultime lotte per la sopravvivenza, benedette da doni di forza in cambio dei loro ricordi e sete di sangue. Lasciati coinvolgere dalla sete di sangue col rischio di diventare uno dei Perduti, demoni diabolici privi di qualsiasi umanità. Alla continua ricerca di sangue, i Perduti non si fermeranno di fronte a nulla pur di soddisfare la loro fame. Forma la tua squadra e imbarcati in un viaggio verso la fine dell'inferno per svelare il tuo passato e sfuggire all'incubo vivente in CODE VEIN.
Uniti per Sopravvivere
Grazie a una storia guidata da un'esperienza di dungeon connessi, immergiti nel mondo di CODE VEIN. Crea il tuo proprio personaggio e scegli il tuo partner per avventurarvi all'interno di un mondo di distruzione, sovrastato dei Perduti. Usa la tua forza combinata per coordinare il tuo approccio e difendervi dagli potenti attacchi a sorpresa dei nemici, usando il vostro Blood Veil e varie armi.
Cambia il percorso del gioco in base alla scelta del tuo partner, ognuno col proprio stile di combattimento e passato.
Sotto il velo
Vivi l'esperienza della potenza del sangue con unici Blood Veils per prosciugare i nemici e migliorare le tue abilità. Usando i "Doni" conferiti dal sangue dei nemici, i giocatori potranno incrementare la loro forza, indebolire nemici, e utilizzare nuove abilità delle armi e potentissimi attacchi.
Da drandi sfide derivano grandi riconoscimenti
Sovrasta i Perduti mentre esplori il malefico mondo di CODE VEIN. Scegli tra una miriade di armi come le baionette, asce e lance, per assecondare il tuo stile di combattimento.
Applica la tua strategia con gli attacchi combinati e il Blood Veil, pronto ad affossare qualsiasi minaccioso nemico.
Dopo la battaglia contro la Regina, il protagonista si risveglia senza più memoria in una zona sconosciuta, una città distrutta. Quando ha ripreso conoscenza, accanto a lui c'era lo, una donna a conoscenza del suo potere di rivitalizzare le fonti di sangue danneggiate, che si trovano in tutta la città.
Le fonti di sangue creano perle di sangue ed entrambe sono molto ricercate poiché in grado di conferire notevoli poteri. Le perle di sangue hanno creato una gerarchia di potere, in cui i più deboli vengono trattati come schiavi per raccoglierle. Io e il protagonista vengono catturati da un gruppo di Redivivi che tengono Io in ostaggio e costringono il protagonista a cercare perle di sangue nel sottosuolo.
Una volta lasciato il mondo sotterraneo, il protagonista scopre che i Redivivi si sono dispersi, in quanto impazziti a causa del miasma e della loro sete di sangue. I Redivivi dispersi attaccano il protagonista, ma improvvisamente compare Louis, che lo aiuta a sconfiggerli, per poi guidarlo alla base.
Code Vein è un action RPG in terza persona che vede i giocatori assumere il ruolo di un Redivivo. Questi soldati immortali sono stati creati per contrastare la minaccia per l'umanità comparsa dopo la Grande Rovina, un evento catastrofico che ha eliminato la maggior parte della popolazione. Iniettando nei cadaveri degli umani un parassita rigenerante di organi biologici, sono stati riportati in vita, ottenendo superpoteri e la capacità di rivivere dopo la morte finché il loro cuore resta intatto, al costo di perdere ogni loro ricordo. I giocatori dovranno avventurarsi in questo mondo con un compagno scelto tra i vari abitanti di Vein, così da svelare i ricordi perduti e fuggire da questa nuova e folle realtà.



IN ARRIVO IL 27 SETTEMBRE

CODE VEIN™

PRE ORDER BONUS ESCLUSIVO

PRENOTA SUBITO
PER OTTENERE
IL BONUS EXTRA*



CODE VEIN X GOD EATER ARMI | BLOOD VEIL OGRE "VENOUS CLAW" | SET ACCESSORI

16
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

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

BANDAI NAMCO Entertainment



FIFA 20

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

ULTIMATE TEAM NOVITÀ

PIÙ MODI PER GIOCARE

Altri modi per creare la tua rosa in FIFA 20 Ultimate Team.

GESTIONE ROSA

Divertiti a gestire la tua rosa in maniera ancora più fluida e a completare le Sfide Creazione Rosa grazie alla nuova schermata rosa di FUT 20, che ti permette di accedere direttamente alla tua rosa attiva, al mercato e ai contenuti del club.



UNA MODALITÀ PER OGNI STILE DI GIOCO

Che si tratti di sfidare gli amici nelle Amichevoli FUT, l'IA in Squad Battles, la community online di FUT in Division Rivals o i migliori in FUT Champions, troverai sempre una modalità per ogni stile di gioco e livello di abilità.

SQUAD BATTLES

Migliorie a Squad Battles

Scala le classifiche giocando le partite della settimana quando vuoi, grazie alla rimozione del limite di match giornalieri.

Squad Battle speciale

Tieni in considerazione l'elemento rischio se decidi di rigiocare le sfide contro le rose speciali per migliorare il tuo punteggio precedente, per scalare posizioni in classifica e ottenere premi migliori.



IL COLLEGAMENTO DEFINITIVO CON IL MONDO DEL CALCIO

Dalla Squadra della settimana alla UEFA Champions League, ottieni giocatori con statistiche migliorate in base alle prestazioni nella realtà.

COMPANION APP

Gestisci la tua squadra in qualsiasi momento con la Companion App di FUT su dispositivi mobile, tablet e desktop. Segui i tuoi progressi attraverso gli obiettivi stagione e le classifiche, cerca giocatori sul mercato, gestisci la tua rosa e riscatta i premi settimanali ovunque ti trovi.

OBIETTIVI RIVISTI

Trasforma il tuo modo di giocare a FUT con il nuovo sistema di obiettivi e gli obiettivi stagione. Avanza e personalizza la tua squadra completando una serie di incarichi a tempo durante l'anno con obiettivi sempre più difficili e premi migliori.

OTTIENI PE

Completa una serie di obiettivi durante la stagione per ottenere PE.

SALI DI LIVELLO

Sali di livello all'interno di ogni stagione per sbloccare premi migliori.

RICEVI UN PREMIO

Migliora la tua squadra con i premi assegnati durante tutta la stagione, compresi pacchetti e nuove opzioni per la personalizzazione.



TRAGUARDI

Ricevi un premio per i traguardi raggiunti con la tua squadra FUT attraverso obiettivi a lungo termine da completare durante la stagione.

AMICHEVOLI FUT

Concediti una pausa e sfida i tuoi amici o i membri della community di FUT attraverso un'ampia serie di nuove modalità social.

REGOLE SPECIALI

Scegli una delle regole già viste nella modalità Calcio d'inizio di FIFA 19, comprese Sopravvivenza e Niente regole, o scopri le quattro nuove Regole speciali.

PALLA MATTA

La Palla matta cambia a ogni interruzione del gioco e assegna alla squadra che attacca dei bonus a passaggi, tiri, dribbling, velocità o a tutti gli attributi, rendendo ogni match imprevedibile.

RE DEL CAMPO

Lotta per il possesso palla all'interno di una zona del campo scelta a caso per aumentare il numero di punti assegnati dal prossimo gol realizzato.

INTESA MASSIMA

Tutti i giocatori hanno un'intesa individuale massima, dandoti nuove possibilità per creare la tua squadra, solo in FUT.

SCAMBI

Le due squadre si scambiano tre giocatori a caso, solo in FUT.

NUOVE ICONE

Crea una squadra con i migliori fuoriclasse.

ZINÉDINE ZIDANE

La tecnica e la classe di Zinedine Zidane, uno dei più talentuosi fuoriclasse di tutti i tempi, facevano sembrare il calcio professionistico come una cosa facile. Le sue prestazioni sui più prestigiosi palcoscenici mondiali, due gol nella finale dei Mondiali del 1998 e uno dei più straordinari tiri al volo nella finale di UEFA Champions League del 2002, hanno consacrato "Zizou" come una leggenda del calcio in Francia e nel Real Madrid.

DIDIER DROGBA

Didier Drogba esplose definitivamente nella stagione 2003/04 con il Marsiglia, sfruttando la sua abilità di realizzatore e il suo fisico imponente per mettere a segno 32 gol in 55 partite, vincendo il premio di miglior giocatore dell'anno della Ligue 1. L'ivoriano passò al Chelsea nel 2004, contribuendo con i suoi gol alla conquista di quattro Premier League, quattro FA Cup e tre Coppe di Lega, prima di entrare definitivamente nella storia dei Blues trasformando il rigore decisivo che diede al Chelsea la sua prima UEFA Champions League.



ANDREA PIRLO

Regista arretrato elegante, famoso per la sua incredibile visione di gioco e per la precisione dei suoi passaggi, Pirlo è stato uno dei pilastri del centrocampo del Milan che vinse la UEFA Champions League nel 2003 e nel 2007.

Oltre che con il club fu grande protagonista anche in nazionale, contribuendo al successo dell'Italia nella FIFA World Cup™ 2006, dove fu nominato miglior giocatore della finale. Pirlo si è congedato dalla Serie A vincendo quattro scudetti di fila, prima di chiudere la carriera nella MLS.

RONALD KOEMAN

Difensore con un record di marcature da fare invidia a molti attaccanti, Ronald Koeman iniziò la sua carriera in Eredivisie con le maglie di Groningen e Ajax, prima di passare al PSV con cui vinse tre campionati di fila e una Coppa dei Campioni, segnando complessivamente 51 reti. Trasferitosi al Barcellona, si aggiudicò quattro LaLiga di fila e una seconda Coppa dei Campioni, chiudendo tutte e sei le stagioni con il club catalano in doppia cifra alla voce gol segnati.

IAN WRIGHT

Ian Wright ha debuttato nel calcio professionistico in età relativamente avanzata, ma questo non gli ha impedito di segnare valanghe di gol con le maglie di Crystal Palace e Arsenal. Si aggiudicò la Scarpa d'oro come miglior marcatore alla sua prima stagione con il club del nord di Londra, realizzando 29 reti. Con la sua vena realizzativa contribuì alla vittoria di campionato e coppa nel 1998 da parte dei Gunners, diventandone a tutti gli effetti un'icona.

CARLOS ALBERTO

Carlos Alberto si mise in luce nelle file del Fluminense come difensore molto dotato tecnicamente, bravo sia a giocare la palla che a difendere. Passò al Santos dopo tre stagioni al Fluminense. Durante questo periodo guidò il Brasile, da capitano, alla conquista della FIFA World Cup™ 1970, segnando in finale uno dei gol più belli nella storia del torneo. Dopo 14 anni trascorsi in Brasile, Carlos Alberto raggiunse Pelé ai New York Cosmos, con cui vinse quattro campionati in altrettanti anni.



Potresti ottenere un fuoriclasse avversario, ma allo stesso tempo perdere i tuoi giocatori migliori.

GIOCA CON GLI AMICI

Unisciti ai tuoi amici in una serie di modalità competitive e cooperative:

Partita cooperativa

Sfida le rose dei tuoi amici, la Squadra della settimana, i club reali, le squadre della community e altro ancora fino a un massimo di quattro giocatori.

Gioca online

Sfida un giocatore a caso della community online di FUT. Cerca una partita con Regole speciali specifiche o crea un elenco con le tue regole preferite per giocare più in fretta.

Gioca con un amico

Sfida l'Ultimate Team di un amico online con le regole classiche o speciali.

Segui le tue statistiche

Vantati con i tuoi amici grazie a un sistema approfondito che tiene traccia di numerose statistiche nelle partite testa a testa. Oltre a tenere conto del punteggio, le nuove relazioni sugli avversari ti aiuteranno a individuare possibili punti deboli nello stile di gioco dei tuoi amici.

THE OUTER WORLDS



DAY1
25 OTTOBRE
CONSOLE
PS4/XONE/NSW
GENERE
RPG
SVILUPPO
OBSIDIAN
PUBLISHER
PRIVATE DIVISION

UNA COSPIRAZIONE AI CONFINI DELLA GALASSIA

The Outer Worlds è un nuovo gioco di ruolo in soggettiva, di ambientazione fantascientifica e a giocatore singolo, sviluppato da Obsidian Entertainment e prodotto da Private Division.
In The Outer Worlds ti risvegli dall'ibernazione su una nave di coloni che si è perduta durante il trasferimento verso Halcyon, la colonia più lontana della Terra ai confini della galassia, per trovarti invischiato in una complicata cospirazione che rischia di distruggerla.
Mentre esplori le regioni di spazio più remote e incontri diverse fazioni, tutte in lotta per il potere, potrai sviluppare il tuo personaggio e indirizzare come preferisci una storia che totalmente dipende dalle tue decisioni.



Nell'equazione che le aziende hanno previsto per la colonia, tu sei la variabile imprevista.

The Outer Worlds vanterà una trama in stile dark comedy, rivela Obsidian
Tim Cain e Leon Boyarsky, director di The Outer Worlds, hanno parlato di come il gioco vanterà una trama in stile dark comedy, proponendo agli utenti un umorismo nero.
The Outer Worlds, il nuovo RPG sviluppato da Obsidian, vanterà una trama in stile dark comedy: lo hanno rivelato i director del gioco, Tim Cain e Leon Boyarsky.



Parlando ai microfoni di Game Informer nell'ottica dell'ampio coverage che la testata sta dedicando al loro titolo, Cain e Boyarsky hanno spiegato i motivi dietro questa scelta narrativa, che a loro avviso evita situazioni stucchevoli dal punto di vista della storia e aggiunge profondità.
Un primo esempio di questo approccio è stato mostrato nel trailer d'esordio di The Outer Worlds, quando il protagonista si trova a dover fare una scelta e spara improvvisamente a una guardia, ma l'esito di quella decisione è tutto fuorché drammatico.
Naturalmente l'umorismo nero non impedirà a The Outer Worlds di prendersi sul serio in determinate situazioni, quando verremo chiamati a compiere scelte difficili che influenzeranno l'andamento degli eventi.
Recentemente, inoltre, la narrative designer del gioco, Kathryn Megan Starks, ha parlato ai microfoni di RPG Site affermando:
"Vogliamo che i compagni spingano i giocatori a provare empatia. Vi chiederanno di aiutarli per le loro quest personali e non si tratterranno se non si troveranno d'accordo con le vostre azioni. Vogliamo che le loro motivazioni e i loro obbiettivi siano sempre al centro del personaggio."
Starks ha poi affermato che all'interno del gioco la libertà è un punto fondamentale: ad esempio, sarà possibile uccidere praticamente chiunque. Inoltre, pare che l'esplorazione sarà abbastanza libera: l'obbiettivo degli sviluppatori è creare un mix tra un focus sulla narrazione e opportunità d'esplorazione di grandi ambientazioni.





La versione full size sarà disponibile prima di Natale

RITORNA THE C64

Un classico senza tempo, il THEC64®, è pronto a tornare a grandezza naturale! Sviluppato da Retro Games Ltd. e distribuito da Koch Media, THEC64 è una rivisitazione completamente autorizzata dell'home computer più venduto degli anni '80.
Dopo il suo lancio nel 1982, il C64 ha dominato la scena degli home computer per tutti gli anni '80. Milioni di unità sono state vendute in tutto il mondo e occupano un posto speciale nei cuori dei suoi ex proprietari.
Il C64 fronteggiò una vasta gamma di macchine concorrenti già appena dopo l'apparizione sul mercato; negli Stati Uniti d'America i più grandi concorrenti furono l'Atari 800 e l'Apple II.



L'Atari 800 era molto simile nell'architettura, ma era molto costoso da costruire, mentre l'Apple II non poteva più competere con l'hardware del C64, anche se la sua espandibilità a slot interni rimaneva una caratteristica assente nel C64.
Nel Regno Unito i concorrenti principali del C64 erano l'Amstrad CPC e soprattutto lo ZX Spectrum prodotto dalla Sinclair Research Ltd; quest'ultimo, distribuito qualche mese prima del C64 e venduto a quasi metà del suo prezzo, in un primo momento registrò un maggior numero di vendite ma alla fine non riuscì a fronteggiare le vendite della macchina della Commodore.
La chiave del successo del C64 furono le aggressive tattiche di marketing, che portarono a venderlo nei grandi magazzini, nei discount e nei negozi di giocattoli, oltre che nella rete di rivenditori autorizzati. Questo, insieme con una grandissima disponibilità di software e in particolare di videogiochi, consentì alla macchina di competere con le console per videogiochi. Il successo del C64 contribuì anche in modo significativo all'uscita di scena della Texas Instruments dal mercato degli home computer, dopo aver prodotto TI-99/4A.
37 anni dopo, torna con la sua rivisitazione!
La versione a grandezza naturale del THEC64 ha una tastiera completamente funzionante, è dotato di un joystick classico micro-switch aggiornato che si collega a una delle quattro porte USB e si collega a qualsiasi TV moderna tramite HDMI.
È inoltre dotato di tre modalità commutabili - il BASIC del C64 originale, il VIC20 BASIC o passa al Games Carousel e gioca a uno dei 64 giochi integrati in 50Hz o 60Hz, con filtri CRT/Screen mode.
Così come il classico C64 e alla modalità VIC20 BASIC, i giochi preinstallati includono classici come California Games, Paradroid, Boulder Dash e nuovi titoli come Attack of the Mutant Camels, Hover Bovver, Iridis Alpha e Gridrunner, oltre allo sparatutto pubblicato recentemente, Galencia, e all'avventura testuale Planet of Death!
È anche possibile caricare e salvare i propri giochi C64 e VIC20 tramite chiavetta USB e accedere ai titoli multi disco.
"Siamo lieti di collaborare ancora una volta con Koch Media per riportare alla



luce i più amati giochi retrò di tutti i tempi, ora con una tastiera completamente funzionante.", ha dichiarato Paul Andrews, Managing Director presso Retro Games.
"La versione a grandezza naturale del THEC64 è una rivisitazione del classico computer C64 e la seconda di una serie pianificata di prodotti in arrivo."
THEC64 sarà disponibile il 5 dicembre 2019 con un prezzo suggerito di €119.99.





HOGAAK BRIDGEVINE MODERN

L'archetipo Dredge non muore mai! Hogaak Bridgevine contin tornei di Modern e non è mai stato così aggressivo!

L'uscita di Orizzonti di Modern ha portato una ventata di freschezza nel Modern di Magic the Gathering. L'archetipo Dredge ha ricevuto un interessantissimo potenziamento con l'uscita della creatura leggendaria "Hogaak, Necropoli Risvegliata".
La possibilità di giocare un 8/8 nei primi turni fa decisamente gola, ma la verità è che ha dato maggior saldezza ad un archetipo che gli autori di Magic hanno sempre avuto difficoltà a tenere a freno. L'abilità "Dragare" è decisamente potente: in determinate occasioni, con l'ausilio di particolari carte o combinazioni, diventa squilibrata. Per questo motivo, lo scorso luglio la Wizards ha preso la decisione di bandire la carta "Ponte con gli Abissi": uno spedinatore così potente che rendeva il deck inarrestabile. L'archetipo di Modern ha perso un suo caposaldo, ma i giocatori hanno trovato varie soluzioni di gioco. La seguente lista è una delle versioni recenti del "Hogaak Bridgevine" (da notare che mantiene ancora il nome della carta bandita): è stata realizzata dal l'utente di Magic Online _EmmeMoure_, che si è aggiudicato il primo posto della MTGO Modern League del 23 luglio.

Terre
3 Rupi di Fenditura Nera
2 Pantano Insanguinato
2 Acquitrino
2 Delta Inquinato
2 Catacombe Verdeggianti
2 Cripta di Sangue
2 Tomba Infestata da Erbacce
2 Miniera di Diamanti
1 Palude

Creature
4 Hogaak, Necropoli Risvegliata
4 Liane Vendicative
4 Orrore Sanguinario
4 Strisciante del Sepolcro
4 Rifornitrice dei Cucitori
4 Satiro Apripista
3 Mangiacarogne
3 Thug Golgari
3 Neonato Insolente

Istantanei & Stregonerie
4 Saccheggio degli Infedeli
3 Ascia Folgorante
1 Esplosione Oscura
1 Ritorno // Gloria









Sideboard
4 Leyline del Nulla
4 Rubapensieri
2 Trofeo dell'Assassina
1 Forza del Vigore
1 Artefice della Peste
1 Spinta Fatale
1 Rivendicazione della Natura
1 Bravate



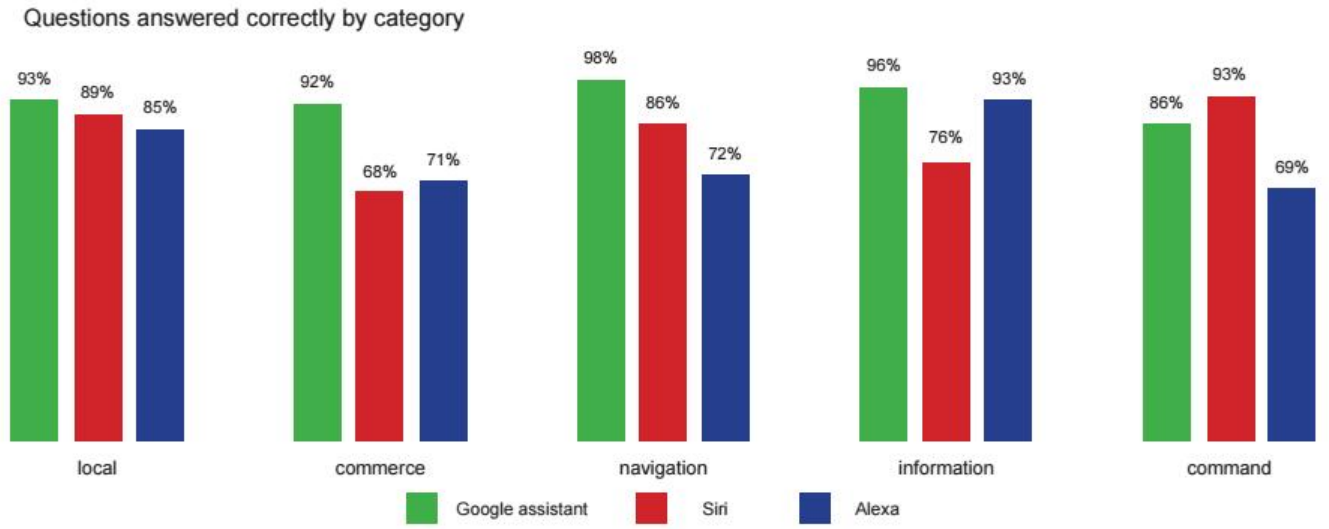
Il comparto terre è decisamente classico. Abbiamo la possibilità di giocare molte creature senza pagare il costo di mana, quindi diciotto terre sono abbastanza.
Troviamo le classiche: Fetch Lands, Shock Lands e Fast Land. Trovo piacevole l'inserimento della Depletion Land "Miniera di Diamanti", che torna utile per avere mana immediato ed alimentare il cimitero quando si esaurisce.
Il cuore del deck sono le trentatré creature che lo compongono.
Possiamo dire che le creature si dividono in creature d'utilità che alimentano il cimiero e creature potenti da giocare semi-gratuitamente.
Per le creature d'utilità vediamo: Rifornitrice dei Cucitori (con un mana abbiamo ben sei carte che finiranno al cimitero), Neonato Insolente (eccezionale nei deck del genere per scartare e pescare, nell'attesa è un critters evasivo nei primissimi turni) e "Thug Golgari" (un evergreen dell'archetipo, merito del suo Dragare 4, all'occasione possiamo utilizzare la sua abilità di riciclo).
Una menzione d'onore va al neoentrato in Modern "Mangiacarogne", che alimenta il cimitero e diventa una creatura aggressiva abbastanza grande.
Con il cimitero pieno, possiamo giocare una marea di creature potenti e redivive. In primis c'è il citato "Hogaak, Necropoli Risvegliata", grazie alle abilità Esumare e Convocazione riusciamo a giocarlo nei primi turni.
Ma questo leggendario energumeno è accompagnato da grandi classici redivivi. Fanno capolino quattro copie delle rapide "Liane Vendicative", che con l'elevato numero di magie economiche ritorna in gioco facilmente.
Seguono "Orrore Sanguinario" (che diventa rapida facilmente grazie alle Shock Land e le Fetch Land) e "Strisciante del Sepolcro" (che si rianima facile con la presenza degli zombi "Rifornitrice dei Cucitori" e "Mangiacarogne").
Le restanti magie sono: peschini/scartini (con il classico e necessario "Saccheggio degli Infedeli"), removal tipici dell'archetipo ("Ascia Folgorante" e "Esplosione Oscura") e utilità ("Ritorno // Gloria").
Nella sideboard abbiamo quattro copie di "Leyline del Nulla" per contrastare i Dredge avversari, e simili, nei mirror match. "Rubapensiero" è necessario per smontare i deck Combo e Control.
Il resto delle magie di side sono removal di vario genere: "Forza del Vigore", "Bravate", "Rivendicazione della Natura" (entrambi contro artefatti e incantesimi, tornano utili per far fuori "Riposa in Pace" e artefatti anti-cimitero), "Artefice della Peste" (contro i Tribal, nel meta attuale è utile per contrastare gli umani), "Spinta Fatale" (contro le creaturine d'utilità di ogni genere) e "Trofeo dell'Assassina" (per rispondere a qualsiasi situazione, la userete anche per spaccare terre e planeswalker).
Chissà se adesso l'archetipo riuscirà a trovare un po' di quiete dai tormenti dettati dalle ban list.
È vero che, ad ammissione degli stessi autori, l'abilità Dragare è davvero troppo potente: bisogna tenerla sotto-controllo che può generare situazioni ingestibili.
Del resto, è un'abilità che gli autori dell'epoca non avevano capito: basti pensare al Dragare 6 del "Troll della Tomba Golgari"! Nonostante il ban, purtroppo necessario, di "Ponte con gli Abissi" l'archetipo si è ripreso davvero bene.
Mantiene lo spirito competitivo, difatti sta vincendo molti tornei, ma non risulta per nulla squilibrato: effettivamente ci sono molte carte per poterlo contrastare (specialmente di carte anti-cimitero o anti-aggro).
Questa nuova versione del deck è prevalentemente aggro, ma tende alle meccaniche midrange.
Se volete provare una variante più midrange potete inserire: "Vita dall'Argilla", "Conflagrazione", "Altare della Demenza", "Brivido Strisciante", "Narcomeba" e via dicendo.



la classifica 2019 dei migliori assistenti su smartphone

MIA CARA ASSISTENTE...

Abbiamo tutti la nostra cara assistente personale a cui ci rivolgiamo oramai per le più disparate richieste e il livello di comprensione alle nostre domande è arrivato ormai al 100%.
Vediamo però quali sono stati i sistemi più performanti del 2019.
Google Assistant si conferma ancora una volta l'assistente virtuale più bravo a capire i comandi vocali degli utenti e a fornire una risposta pertinente.
Al secondo posto si piazza Apple Siri, mentre Amazon Alexa arriva terza e ultima. Il test è stato condotto da Loup Ventures e si concentra sulla piattaforma smartphone: per Siri è stato usato iOS 12.4 su un iPhone non meglio specificato, per Assistant un Pixel XL con Android 9 Pie e per Alexa l'app per iOS.
La metodologia della società rimane sostanzialmente la stessa: ad ogni assistente vengono poste le stesse 800 domande (l'elenco preciso viene cambiato ogni anno in base alle nuove tecnologie e capacità) suddivise in cinque categorie, ovvero dintorni, shopping, navigazione, informazioni e comandi (per esempio per controllare apparecchi domotici in casa).
È interessante osservare che Loup Ventures conduce test separati per gli smart speaker, perché ritiene che i casi d'uso siano profondamente diversi.
Inoltre, Cortana non viene più considerata, visto l'importante cambio di strategia deciso da Microsoft a inizio 2018.
I risultati del test, che è stato condotto in lingua inglese, evidenziano come sostanzialmente tutti gli assistenti siano in grado di comprendere la totalità delle richieste 100% per Assistant, 99,8 e 99,9% per Siri e Alexa; mentre per quanto riguarda il fornire una risposta corretta le differenze si accentuano. Nel complesso, Assistant ha totalizzato un 92,9%, Siri l'83,1% e Alexa il 79,8%. Per tutti e tre si tratta di miglioramenti sostanziali rispetto ai test precedenti Analizzando più da vicino le categorie, tuttavia, emerge che ogni IA ha i suoi punti di forza e le sue debolezze.
Siri rimane la migliore per quanto riguarda i comandi sia per attivare/disattivare funzioni dei dispositivi in cui risiede (iPhone, iPad, Mac...) sia per controllare quelli esterni.
Assistant è invece il migliore nelle altre quattro categorie, specialmente navigazione e informazione.
Batte agilmente Alexa anche nel campo dello shopping.
Considerando come si guadagna da vivere Amazon, verrebbe da pensare il contrario. Va comunque considerato che la percentuale di utenti che fa acquisti via comandi vocali rimane trascurabile: gli utenti usano comunque i comandi vocali per fare ricerche sui prodotti d'interesse.
Alexa si distingue in particolare nel campo delle informazioni, ma comunque non arriva ai livelli di Assistant. I comandi sono il suo punto debole - non tanto per i dispositivi di terze parti, anzi, ma perché ha scarso controllo sul sistema operativo del dispositivo in cui risiede. Inevitabile, visto che non è "nativa".Loup Ventures precisa che benché sia vero che gli assistenti siano ormai vicini a fornire il 100% delle risposte corrette, sono ancora ben lungi da essere intelligenti in senso generale. Il prossimo step è ampliare le loro capacità e sviluppare nuovi casi d'uso.



GHOST RECON BREAKPOINT



DAY1
4 OTTOBRE
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
ACTION
SVILUPPO
UBISOFT
PUBLISHER
UBISOFT

OPERAZIONI SPECIALI DIETRO LE LINEE NEMICHE

Con l'uscita di Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands nel marzo 2017, Ubisoft Parigi ha rivoluzionato con successo la vecchia formula di Ghost Recon. Tutto è stato ripensato per una nuova generazione, introducendo un enorme e spettacolare open world, giocabile per la prima volta in single player o in co-op online fino a 4 giocatori.

Il nuovo Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint ti porta nei panni dei Ghost, una squadra d'elite dell'esercito americano dedicato alle operazioni speciali dietro le linee nemiche.

Ma non c'è tempo per prepararsi.

Tutti i contatti con Auroa sono stati persi. L'arcipelago è la sede principale della Skell Technology, una società high-tech. Il tuo compito è raggiungere l'isola per una ricognizione, ma il tuo elicottero viene abbattuto: la Skell Tech è caduta nelle mani



sbagliate. I Lupi, un'unità militare Americana traditrice, si sono impossessati dell'isola. Guidati dal vecchio fratello d'armi, il colonnello Cole D. Walker, hanno riprogrammato i droni della Skell per trasformarli in macchine da guerra, non importa a che prezzo.

Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint è uno shooter militare ambientato in un misterioso ed ostile open world che può essere giocato interamente in single player o co-op fino a quattro giocatori. Ferito, senza supporto e braccato da ex-Ghost, ti troverai a combattere sperduto su Auroa. Scegli il giusto alleato e trova un modo per abbattere il nemico più duro mai affrontato.

SCOPRI UN ARCIPELAGO MISTERIOSO ED OSTILE

Esplora Auroa, casa della Skell Technology, gigante della silicon valley, che produce mezzi all'avanguardia per strada, aria e mare. Immergiti in questo luogo misterioso dove costruzioni tecnologicamente avanzate incontrano la natura selvaggia ed incontaminata. Passando dagli alti fiordi e cime innevate alle profonde paludi, incontrerai diverse gruppi – Personale Skell, Coloni ed Esclusi – che avranno in ruolo fondamentale nelle tue missioni. Cosa è successo a Jace Skell? Chi sta muovendo i fili? Scopri la verità e cosa sta realmente accadendo sull'isola.



SCONFIGGI IL TUO FRATELLO D'ARMI

Affronta il nemico più duro mai incontrato, i Lupi, un'unità militare Americana traditrice pronta ad usare le attrezzature militari più letali mai esistite pur di ucciderti. I Lupi erano i tuoi compagni. Hanno ricevuto il tuo stesso addestramento ed hanno la tua stessa esperienza. Si sono stabiliti sull'arcipelago di Auroa, prendendo il controllo della principale risorsa dell'isola: i droni. Sono guidati dal tuo ex fratello d'armi, il colonnello Cole D. Walker, e non avrai altra scelta che affrontare il tuo vecchio compagno.

DIVENTA UN VERO GHOST, DISPERSO DIETRO LE LINEE NEMICHE

Metti alla prova le tue capacità di sopravvivenza su Auroa, affrontando ripidi pendii, accumulando fatica e ferite e affrontando sfide sempre più difficili. Allestisci un accampamento con i tuoi compagni di squadra, organizza il tuo equipaggiamento e le tue armi e metti appunto una strategia. Se dovessi ferirti durante uno scontro a fuoco, sarai costretto a metterti al riparo e coprirti oppure dovrai mettere in salvo il tuo compagno di squadra, qualora venga colpito. Usa nuovi strumenti, come il mini drone, per avere la possibilità di colpire simultaneamente diversi obiettivi, anche giocando da solo.

PERSONALIZZA IL TUO GHOST E SCEGLI LIBERAMENTE IL TUO APPROCCIO

Crea il tuo personaggio e scegli fra migliaia di personalizzazioni per creare il tuo Ghost perfetto. Recupera materiali durante le tue missioni, assembla e migliora le tue armi e personalizza il tuo equipaggiamento in modo da adattare il tuo Ghost al tuo stile di gioco. Prova il nuovo sistema di classi per darti ancora più possibilità di eliminare il tuo nemico. Sei un giocatore d'assalto? Esci e spara all'impazzata. Preferisci un cecchino? Potrai ricevere munizioni speciali con maggiore raggio e precisione. Oppure potrai scegliere di essere silenzioso come una pantera, utilizzando bombe fumogene per scappare dai nemici. Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint si basa totalmente sulle tue scelte e sul modo in cui decidi di divertirti.



VIVI UNA VERA ESPERIENZA SOCIAL CON IL SISTEMA DI PROGRESSI CONDIVISO E CONTENUTI ENDGAME DI PRIMO LIVELLO

Comunque tu decida di giocare, in Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint avrai sempre lo stesso personaggio: stessa personalizzazione, stesse abilità e stesse armi. Mantieni e migliora i tuoi progressi sia in PvE che in PvP. Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint è una vera esperienza social. Trova amici con cui giocare sul Social Hub per completare insieme la campagna principale o giocare intensi match 4v4 nell'arena PvP. Ma l'avventura non finisce qui! Il gioco sarà regolarmente aggiornato e supportato negli anni a venire. Nuovi archi narrativi proseguiranno la storia principale e nuove modalità verranno aggiunte continuamente, così come nuove classi, nuovi modi di giocare, nuovi eventi e un nuovissimo tipo di contenuto endgame: i Raid

In arrivo il **4**



Prenota per avere accesso
al pacchetto **SENTINEL CORP**



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



18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

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

UBISOFT

OTTOBRE

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
BREAKPOINT

PRENOTA ORA
per avere in **OMAGGIO***

ghost **t-shirt**



ghost **headset**



Cuffia stereo dal particolare disegno camouflage con microfono regolabile e omnidirezionale. Provvista di mini jack da 3,5 mm, interruttore microfono e mute lungo il cavo ed archetto regolabile. Comodi altoparlanti da 40 mm e cavo da 1,2 mt.

* offerta riservata alle prenotazioni, salvo esaurimento scorte.
La t-shirt è riservate alle prenotazioni effettuate dai titolari di fidelity card, salvo esaurimento scorte

ASYMMETRIC WIRELESS CONTROLLER



OFFERTA SPECIALE
FINO AL 30 SETTEMBRE
A SOLI € 44,99

PRECISIONE ASIMMETRICA
CONTROLLO NATURALE

nacon

Official Licensed Product for PS4

WIRELESSLY CONNECTS TO YOUR PS4™ VIA THE INCLUDED USB RECEIVER

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