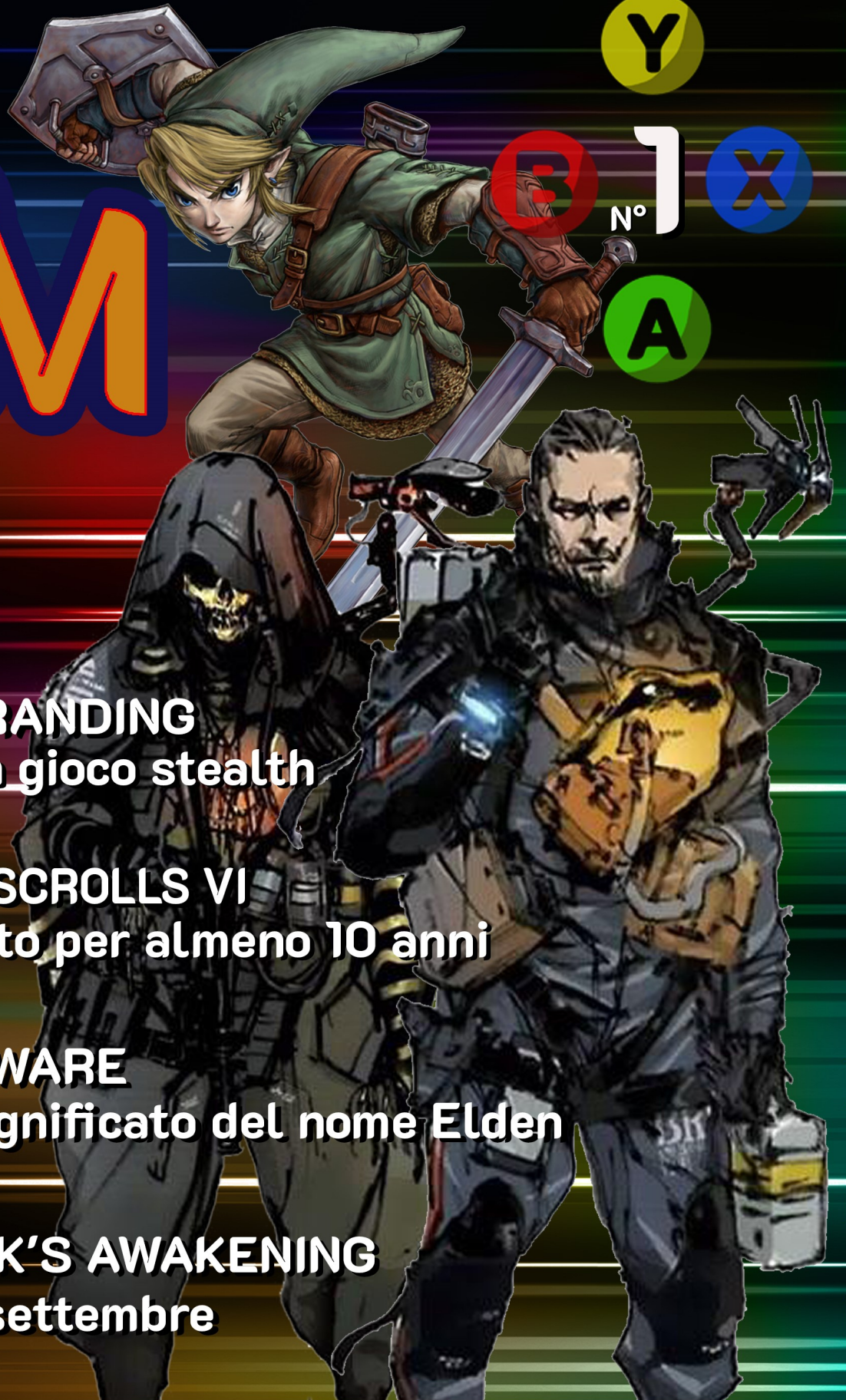


RAM



DEATH STRANDING
Non sarà un gioco stealth

THE ELDER SCROLLS VI
Verrà giocato per almeno 10 anni

FROM SOFTWARE
Spiega il significato del nome Elden

T.L.O.Z: LINK'S AWAKENING
In arrivo a settembre



Nintendo Switch:
Record di vendite
in Giappone



Xbox:
Gamepass
ufficiale su PC e
tanto altro

Anacronistico pensare ad una rivista digitale nel 2019?

Forse sì, tutto quello che serve sapere è possibile trovarlo online e costantemente aggiornato, ma se come me sei cresciuto con le varie PS Mania, Game Republic, PSM, solo per citarne alcune, non puoi non provare quel velo di nostalgia al pensiero di quanto fosse emozionante sfogliarle!



Io quella sensazione la ricordo ancora, cosa si provava a sfogliare decine e decine di volte quelle pagine che parlavano di videogiochi! Questa non vuole essere un'emulazione, lo definirei più un tributo, un richiamo del passato reso possibile grazie a tutti i redattori di iCrewPlay che ogni giorno dedicano il loro tempo a far crescere questo meraviglioso progetto. Il numero 1 di questo magazine è dedicato a tutti loro e a te che lo stai leggendo.

Massimo Segante

iCrewPlay MAGAZINE
n.1—Giugno 2019

TEAM

Responsabile: Massimo Segante

Impaginazione e grafica: Valentina Paradiso

Copertina: Fabrizio Serpi

Coordinamento grafico: Chiara Sephie

Autori: Alessandro Adinolfi, Diego Savio Branciforti, Leo Busco, Guido Fedeli, Valentina Masciolini, Filippo Melchionna, Alberto Mini, Giuseppe Gabriele Rocca, Emanuele Ri-
baudo, Davide Saietti, Andrea Scibetta, Daniele Vercellese



icrewplay



icrewplaycom



icrewplaycom



icrewplay

Mail: redazione@icrewplay.com

INDICE DEGLI ARTICOLI

- Death Stranding non sarà un titolo stealth, secondo Kojima**
Di Emanuele Ribaudò *Pagina 4*
- Un nuovo titolo Dragon Quest per smartphone sta per essere annunciato**
Di Alberto Mini *Pagina 5*
- Destiny 2: Stagione della Ricchezza e Calice della Ricchezza**
Di Daniele Vercellese *Pagina 6*
- The Elder Scrolls VI verrà giocato per almeno dieci anni**
Di Giuseppe Gabriele Rocca *Pagina 7*
- Ghostface di Scream arriverà su Dead By Daylight**
Di Davide Saietti *Pagina 8*
- La nuova patch di Apex Legends**
Di Leo Busco *Pagina 9*
- Nintendo Switch record di vendite in Giappone da ben 15 mesi**
Di Valentina Masciolini *Pagina 10*
- Xbox Game Pass, ufficiale su PC: apre la beta**
Di Diego Savio Branciforti *Pagina 12*
- Project xCloud, Xbox Scarlet: tutte le novità next gen di Microsoft**
Di Alessandro Adinolfi *Pagina 13*
- From software spiega il significato del nome di Elden Ring**
Di Filippo Melchionna *Pagina 14*
- Alien Isolation arriva anche su Nintendo Switch**
Di Guido Fedeli *Pagina 14*
- The Legend of Zelda: Link's Awakening arriva a settembre!**
Di Andrea Scibetta *Pagina 15*

Death Stranding non sarà un titolo stealth, secondo Kojima

Di Emanuele Ribaudò

Hideo Kojima ha sottolineato la sua intenzione di fornire un'esperienza innovativa rispetto ai suoi lavori passati

Death Stranding è uno dei titoli più attesi della generazione, presentato ufficialmente con la conferma della sua

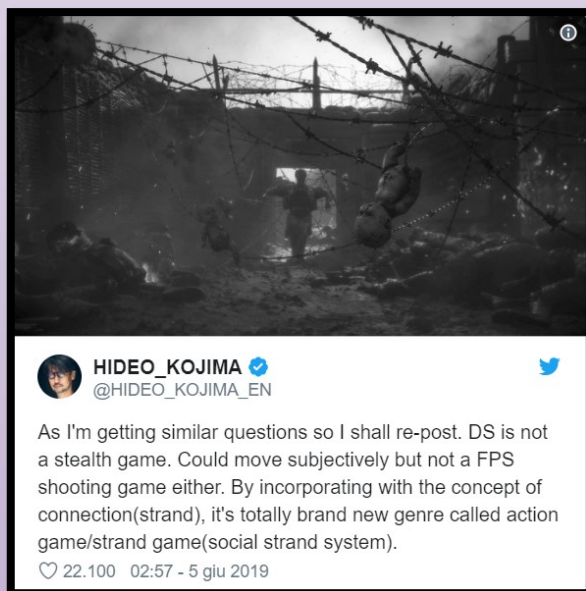
uscita entro la fine dell'anno.

Anche se il nuovo trailer potrebbe avere lasciato perplessi gli spettatori e avere sollevato alcuni interrogativi, **Kojima** ha fatto un po' di luce su cosa potremmo aspettarci da **Death Stranding**, e sembra ci sia da aspettarsi qualcosa di diverso rispetto a quanto il geniale programmatore ha fatto finora

Infatti **Kojima**, dopo l'uscita del trailer, ha man mano **condiviso alcuni dietro le quinte** del gioco sul suo account **Twitter**. Recentemente, uno degli **elementi più importanti di Death Stranding** che Kojima ha voluto sottolineare è come *“non sarà un gioco stealth”* e non si potrà considerare *“neppure uno sparatutto”*.

Al contrario, **Kojima** ha chiarito che considera il gioco come appartenente ad un “genere del tutto nuovo”, consistente in un action e uno “strand game”, come lo ha definito, caratterizzato dall'**esclusivo sistema social del gioco**.

Questa dichiarazione riecheggia quanto detto in passato da **Kojima** circa la reale natura di **Death Stranding**, che spazierà tra i vari generi in cui suddividiamo



normalmente i videogame. Naturalmente, **alcuni giocatori si sarebbero aspettati elementi shooting o stealth**, a giudicare da quanto visto nel trailer e dai lavori passati di **Kojima** sulla saga di **Metal Gear Solid**.

Kojima ha invece stemperato le aspettative, dicendo che *Death Stranding* non va ricondotto ai generi tradizionali, anche se al momento **non è del tutto chiaro che tipo di gioco sia**. Ciò detto, non dovremo attendere molto per scoprire il titolo, dal momento che arriverà sulle nostre console il prossimo autunno.

Death Stranding sarà un'esclusiva

per **PlayStation 4 con uscita prevista per l'8 novembre 2019**. Se non puoi attendere oltre è già possibile prenotarne una copia online.

LO SAPEVI CHE...

iCrewPlay.com non è solo videogame! Visita anche i siti del settore anime e manga, film e serie TV, libri e letteratura, tech e scienza.

di Alberto Mini

Un nuovo titolo Dragon Quest per smartphone sta per essere annunciato

Square Enix ha tenuto una conferenza per la presentazione di un nuovo titolo della serie **Dragon Quest** il 3 giugno, come annunciato dalla stessa software house. Gli utenti hanno potuto assistere all'evento su **YouTube** e **Niconico**.

Secondo il comunicato rilasciato dagli sviluppatori, il titolo rappresenta qualcosa di completamente nuovo per la serie, fornendo agli appassionati di **Dragon Quest** un'esperienza videoludica completamente diversa rispetto al passato. La conferenza ha ospitato alcuni conduttori televisivi, tra cui **Kazuo Tokumitsu** e **Rio Hirai**, il comico **Kazuhiro Ozawa** e il designer di *Dragon Quest* **Yuji Horii**.

La serie **Dragon Quest** fece l'esordio nell'ormai lontano 1986, ma continua ad essere molto in voga tra i videogiocatori ancora oggi. L'ultimo titolo a comparire sul mercato è stato **Dragon Quest XI: Echi di un'era perduta**, disponibile su PlayStation 4 e Nintendo 3DS, per il quale è prevista una conversione per Nintendo Switch.

A dramatic scene from the game Destiny 2. A Guardian in a red and black suit is flying through a dark, rainy sky. In the background, a large, ornate structure is visible, and a red and black mechanical flying vehicle is hovering. The overall atmosphere is dark and intense.

Destiny 2: Stagione della Ricchezza e Calice della Ricchezza

di Daniele Vercellese

Bungie sta infuocando gli animi di tutti gli appassionati di Destiny 2 con tantissime news, oggi tocca al Serraglio e al Calice della Ricchezza... scopriamo insieme come funzioneranno

In questi giorni stiamo parlando davvero molto di *Destiny 2*, il *looter-shooter* a tema *sci-fi* di Bungie. Dal futuro annuncio dell'Anno 3, alla presentazione della Stagione 7 del

titolo, ogni scusa è buona per fomentare l'*hype* di tutti gli appassionati. In particolare, oggi vedremo come funzionerà il *Calice della Ricchezza*, ovvero l'*item* necessario per ottenere le ricompense da *Menagerie* (*Serraglio, ndr*), la nuova attività da 6 giocatori è arrivata con la *Stagione della Ricchezza* martedì 4 giugno alle ore 19:00 italiane.

Destiny 2: il Serraglio e il Calice della Ricchezza, come funzionano?

Non sappiamo nulla su meccaniche e nemici di *Menagerie*, ma sappiamo che possiamo scegliere il *loot* che vogliamo ottenere. Tutto ciò grazie al *Calice della Ricchezza*, ovvero un oggetto che ci verrà consegnato quasi subito con cui potremo manipolare il *drop* di fine attività. Utilizzando delle *Rune*, che saranno reperibili da molte attività (come sfide, assalti o taglie e casse sulla *Chiatta* di *Nessus*, una nuova zona esplorabile), potremo *craftare* un dono sacrificabile nel *Serraglio*. A seconda delle *Rune* che avremo utilizzato, potremo scegliere la tipologia di ricompensa (arma o armatura specifica), il suo livello di potere e anche caratteristiche e peculiarità dell'equipaggiamento (determinati *perk*, mirini ecc.). Il *Calice della Ricchezza* andrà anche aggiornato e

potenziato con *quest* che probabilmente verranno rilasciate settimanalmente, come è già successo con il *Sintetizzatore di Particelle* di questa ormai quasi passata *season*.

Bungie potrebbe aver fatto un'ottima mossa con queste dinamiche, poiché **si limiterà il frustrante fattore casuale dei drop**, rendendo il *farming* più soddisfacente. Finalmente potremo avere la certezza di ottenere ciò che più si avvicina a quello che desideriamo

a fine attività, **senza correre il rischio di giocare per ore rimanendo poi delusi dal mancato drop**. Tutto questo, però, può rivelarsi un'arma a doppio taglio: il *Calice della Ricchezza* potrebbe anche **diminuire notevolmente il fattore rigiocabilità** del *Serraglio* per i *Guardiani* più *hardcore*, in quanto questi potrebbero ottenere subito tutto ciò che desiderano dall'attività, finendo per dimenticarla col passare del tempo.



The Elder Scrolls VI verrà giocato per almeno dieci anni

di Giuseppe Gabriele
Rocca

The Elder Scrolls VI verrà giocato per almeno dieci anni, secondo Todd Howard. Il leggendario sviluppatore Bethesda, ormai abituato a rilasciare dichiarazioni e interviste, si è espresso in proposito all'attesissimo sequel di *Skyrim*.

Il paragone con il quinto capitolo della saga è sicuramente azzeccatissimo. Di fatto, **Skyrim è stato pubblicato**



“Le persone lo giocheranno per almeno dieci anni. Skyrim è ancora giocato ed è uno dei nostri titoli più venduti. So che i giocatori lo vorrebbero anche online, ma è appena arrivato anche su Nintendo Switch ed ha venduto molto anche lì. Ovunque lo mettiamo diventa una vera hit. I giocatori lo amano: è giocabile quasi all’infinito, senza contare le mod e tutto il resto.”

nel lontano 2011 (con quel poetico 11/11/11), ma è acquistato e giocato ancora oggi. Il gioco ha ricevuto dei porting per quasi tutte le console esistenti attualmente sul mercato e nel corso di questi lunghi otto anni ha acquisito un numero crescente di fan. Alcuni lo hanno scoperto per la prima volta con le nuove versioni, mentre altri lo hanno rigiocato con molto piacere. Nel corso dell'intervista, **Todd Howard ha parlato anche di questo fenomeno.**

“Ci fa capire che quando svilupperemo The Elder Scrolls Vi, lo dovremo disegnare come un titolo che le persone dovranno giocare per almeno una decade. Come minimo.”

Ripetiamolo ancora: **come minimo.** Questo fa capire in modo molto chiaro le

intenzioni di Bethesda. Di fatto, Skyrim vanta uno scenario vasto e pieno di cose da fare e da vedere, siano esse missioni, dungeon o oggetti strani. Considerando **la grandezza delle mappe offerte dagli ultimi open world**, possiamo immaginare che The Elder Scrolls VI porterà questa formula a un livello ancora superiore.

C'è da dire che **Bethesda non pubblicherà il titolo prima dell'imminente Starfield**, quindi potremmo vedere il gioco persino sulle successive generazioni di console. Forse ci sarà tanto da aspettare, ma sicuramente ne varrà la pena!



Ghostface di Scream arriverà su Dead By Daylight

di Davide Saietti

I ragazzi di Behavior Interactive hanno rilasciato su Xbox One la loro build per sviluppatori invece del previsto Mid-Chapter Update per Dead By Daylight. L'errore è stato corretto tempestivamente, ma non abbastanza velocemente da riuscire a non rovinare la sorpresa che lo sviluppatore stava tenendo in serbo per i suoi giocatori: il **rilascio del prossimo personaggio Ghost del film Scream**. Nonostante la pronta risposta dello sviluppatore concretizzatasi con la rimozione dell'aggiornamento in questione, il tempo a disposizione dei dataminer è stato abbastanza. Questi ultimi, mantenendo la versione sviluppatore, sono riusciti a estrapolare modelli, textures, e tutte le animazioni dell'iconico antagonista del celebre film horror Scream.

La nuova patch di Apex Legends

di Leo Busco



Apex Legends attualmente è come un treno ad alta velocità in una corsa sfrenata che non può essere arrestata e tanto meno frenata in alcun modo. Nonostante il numero dei giocatori sia lievemente calato a causa di alcune meccaniche sgradite, problemi vari di bilanciamento, malfunzionamenti e mancati aggiornamenti, questo incredibile *battle royale* continua a non temere rivali e a collezionare ugualmente cifre esorbitanti in termini di **download** e **giocatori tutt'ora attivi**.

Quest'oggi è proprio di questo che vogliamo parlare. *Respawn Games* ed *Electronic Arts* hanno finalmente deciso di rilasciare una **nuova patch** allo scopo di migliorare ulteriormente il loro piccolo capolavoro ed eliminare così tutto ciò che finora ha fatto titubare i videogiocatori. Questo pacchetto sarà rilasciato mediante il download del **prossimo aggiornamento** e sarà disponibile a giorni. Vediamo nel dettaglio tutto ciò che verrà toccato e sistemato dalla **patch**.

- ⇒ **Nettamente migliorato il comparto audio** e sarà supportato da un'**engine superiore del 30%** rispetto alla vecchia versione. Questa **diminuirà la distorsione** sonora nel gioco, **bilancerà il volume dei suoni circostanti** al personaggio come i passi dei nemici, dei loro colpi e di tutte le azioni di movimento compiute dagli eroi. Infine saranno **eliminati tutti i bug** relativi ai suoni come per esempio i fastidiosi ritardi tra suono e azione e le ridondanze anomale.
- ⇒ **Rilevazione dei colpi:** capire da dove proviene lo sparo sarà un'azione molto più intuitiva e rapida.
- ⇒ Sistemazione di tutti gli errori generati dall'ultimo aggiornamento che cau-

sava un problema al Banner denominato dalla community di PlayStation 4 “**Pick Me Up**”.

- ⇒ Gli sviluppatori hanno pensato di alleggerire il lavoro delle CPU Intel abbassando la velocità del clock per alcune configurazioni. Questa soluzione è temporanea e verrà adottata fino al prossimo aggiornamento.
- ⇒ L'ultima ma importante modifica avrà come protagonisti **Gibraltar e Caustic**: ossia le unità difensive, o se vogliamo tank, del gioco. La loro modalità



La nota e rispettata rivista giapponese **Famitsu** ha pubblicato le statistiche delle console più vendute e Nintendo Switch risulta essere in cima da ben 15 mesi, con quasi 142.000 console vendute solo nel mese di maggio, distaccandosi di molto da Sony Interactive Entertainment che rimane indietro con circa

passiva infatti sarà corretta e non permetterà più di subire danni completi quando, per esempio, lo scudo di Gibraltar è alto. Questi due eroi possiedono una sorta di “**armatura invisibile**” che permette loro di assorbire un certo quantitativo di danno essendo appunto unità di difesa.

LO SAPEVI CHE...

iCrewPlay.com è nato il 1 maggio 2017. Il team era composta da 4 redattori e veniva pubblicato un articolo al giorno.

Nintendo Switch record di vendite in Giappone da ben 15 mesi

Di Valentina Masciolini

49.000 PlayStation 4 vendute.

Insomma la console ibrida ottiene un successo davvero notevole in Giappone, superando le sue maggiori competitor di quasi il triplo in 15 mesi; questo risultato riscatta Nintendo dallo scarso successo di Wii U e torna in auge con una console il cui punto forte è senz'altro il

suo duplice e stimolante utilizzo, ma sfruttato e sviluppato in modo eccellente dall'azienda giapponese, che dalla sua fondazione (1889) fa appassionare i giocatori di tutto il mondo.

Vi riporto di seguito la classifica di Famitsu di maggio 2019:

Hardware più venduto

Nintendo Switch – 141,953 (Il mese scorso: 183,397 vendite, 1° posto)

Playstation 4 (incluso PS4 Pro) – 49, 205 (Il mese scorso: 51.177 vendite, 2° posto)

Software più venduto

Days Gone(PS4) – Sony Interactive Entertainment – 56,689

Super Smash Bros. Ultimate (Switch) – Nintendo – 51,011

Minecraft(Switch) – Microsoft Japan – 42,774

Mario Kart 8 Deluxe(Switch) – Nintendo – 40.605

Nuovo Super Mario Bros. U Deluxe(Switch) – Nintendo – 36.329

Numero di vendite realizzate dall'editore

Nintendo – 326.000

Bandai Namco Entertainment – 88.000

Sony Interactive Entertainment – 84.000



Prima di tutto... appassionati

Rimandati a settembre! No, non siamo stati bocciati, settembre è il mese in cui uscirà il primo libro di iCrewPlay! Una raccolta di articoli e approfondimenti sul mondo dei videogiochi che nessun appassionato può perdere!

Acquistabile in formato fisico e digitale su Amazon.

Introducing Xbox Game Pass for PC



TUNE-IN TO XBOX E3 BRIEFING
JUNE 9TH 1PM PT

100+ high-quality PC games from over 75 content partners including:

Bethesda



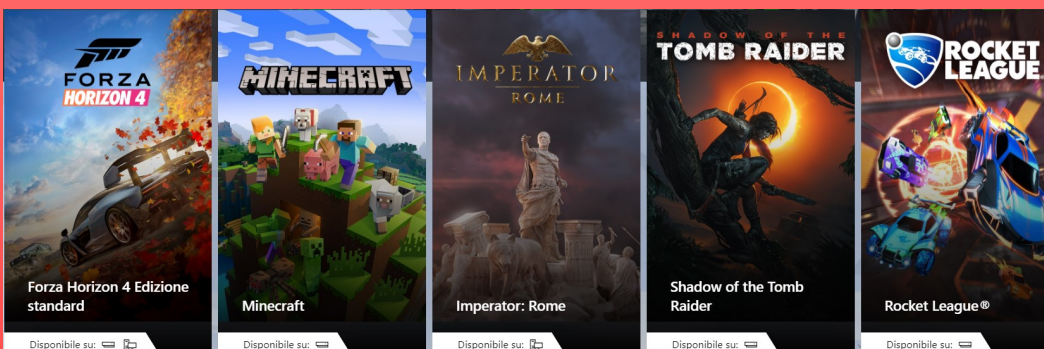
“Giocare a più di 100 titoli di alta fascia, tra i quali Wolfstein 2, Halo the chip collection, Football Manager 2019 e Borderlands 2 direttamente dal proprio PC con chiunque abbia un ID@XBOX” (Sarah Bond)

Xbox Game Pass, ufficiale su PC: apre la beta

Xbox sembra non volersi sottemettere all'arrivo della giovane e nuova arrivata Google Stadia e per questo motivo ha finalmente, per tutti gli utenti fedeli alla grande “X”, rilasciato la possibilità di poter **usufruire del servizio Xbox Game Pass direttamente da PC**. Insieme alla presentazione del servizio la stessa Sara ha dichia-

rato che **il servizio partirà in beta ufficialmente** e diventerà disponibile ai gamers X di tutto il mondo il prossimo **agosto 2019**. Le novità non si sono fermate, perché Sara ha aggiunto che il servizio avrà un **prezzo di circa 9,99€** e, nell'eventualità l'utente lo abbia già acquistato per la propria console, **alla modica cifra di 14,99€ potrà portarsi a casa anche quello per**

PC, incluso nel prezzo l'Xbox Live Gold, controparte del servizio a pagamento proposto da Sony con il PlayStation Plus.



Durante l'E3 2019, Phil Spencer ha annunciato una serie di novità sulla prossima generazione di casa Xbox.

Si comincia con Xbox Scarlett, definita da Phil Spencer il futuro del gaming. La nuova console di casa Microsoft sarà ancora dotata di una CPU e GPU AMD, ma diminuirà pesantemente i caricamenti grazie all'inserimento di un Solid State Disk (ovvero un SSD), riducendo così i tempi di attesa tra un loading screen e l'altro. Ci sono oltre 100 persone impegnate a lavorare sui nuovi giochi per la prossima generazione: una famiglia di sviluppatori first party, che è in grado di creare, stando a quello che dicono, delle esperienze mai viste prima.

I dettagli tecnici sembrano davvero mostruosi: framerate fino a 120fps, possibilità di raggiungere una risoluzione pari a 4K. Il Solid State Drive viene utilizzato dai giochi come RAM virtuale e

c'è la possibilità di abilitare il Ray Tracing.

Confermati i punti cardine di questa generazione di Xbox: la retrocompatibilità, il cross play e la possibilità di giocare ovunque, senza perdere nessun tipo di progresso. Xbox Scarlett sarà disponibile a partire dalle festività natalizie 2020.

Per quanto riguarda Project xCloud, Phil Spencer ha voluto divulgare qualche dettaglio in più. Si tratta di una piattaforma in grado di rendere la propria Xbox un server principale e sarà disponibile a partire da ottobre, con un servizio di giochi in streaming, in grado di essere riprodotti ovunque.

Se per Xbox Scarlett sarà necessario attendere il 2020, per Project xCloud invece sarà necessario attendere meno: ottobre 2019 infatti è la data di lancio per i primi test tecnici aperti al pubblico.

#XboxE3



Project xCloud, Xbox Scarlett:

tutte le novità next gen di

Microsoft

P R O J E C T
S C A R L E T T

Holiday 2020

Di Alessandro Adinolfi

From software spiega il significato del nome di Elden Ring

Di Filippo Melchionna

“Il Signore degli Anelli è il racconto fantasy più classico che conosco, Elden Ring ne è influenzato in alcuni aspetti. Ma non in modo diretto.”

Durante la conferenza **E3 2019**, il nuovo titolo nato dalla collaborazione tra **From Software** e l'autore de “Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco” **George R. R. Martin**, ha fatto la sua apparizione con un trailer dal tono misterioso lasciando parecchie domande sia agli spettatori presenti, sia a chi ha seguito la conferenza in diretta streaming.

Le voci e i rumor che circolano in rete mettono **Elden Ring** e **Il Signore degli Anelli** quasi sullo stesso piano, parlando di possibili riferimenti o una sorta di emulazione del colossal cinematografico.

Ma durante un'intervista fatta con la redazione americana **IGN**, **From Software** ha smentito queste voci, negando qualsiasi riferimento e parlando solamente di una certa influenza.

Si può dedurre in un certo senso che tutto questo è in **linea** con il marchio di fabbrica **From Software**, ovvero un mondo corrotto, distrutto, dove ogni speranza di sanità e calma è totalmente inesistente.

Sicuramente altri elementi verranno alla luce prima che un altro trailer o una possibile data d'uscita venga svelata. Al momento è noto che si tratti di un **souls-like open world**. E dall'unione di due maestri del genere fantasy come Miyazaki e Martin, non ci si può aspettare che un capolavoro pieno zeppo di colpi di scena e situazioni mozzafiato che rimarranno nel cuore dei videogiocatori.

Alien Isolation arriva anche su Nintendo Switch

Di Guido Fedeli

Alien: Isolation arriva su **Nintendo Switch!** In un **E3** pieno di annunci interessanti, la software house responsabile della creazione del gioco, **Creative Assembly**, ha creato una partnership con l'editor **Feral Interactive** per far approdare il suo spettacolare survival horror sulla nuova console della Grande

N. L'uscita è prevista per il 2019!

Il titolo propone un possibile seguito del famoso film Alien. **15 anni dopo** gli eventi in esso narrati controlleremo **Amanda Ripley, la figlia di Ellen**, e ci troveremo imprigionati sulla **stazione spaziale Sevastopol**. Collaborando con un numero esiguo di sopravvissuti e inseguiti dall'inesorabile creatura aliena della pellicola cinematografica, la protagonista **indaga sulla scomparsa della madre** in una trama originale e avvincente. La gigantesca prigione sospesa nello spazio aperto è **piena di segreti, oggetti e informazioni**. Esplorandola potremo osservare come **l'intelligenza dell'Alien si adatta alle nostre scelte**: fuggire attraverso condotti d'aerazione, nascondersi sotto ai tavoli, infilarsi all'interno di armadietti... **ogni singola azione aumenterà l'efficacia dell'inarrestabile antagonista** nel trovarci, rendendo nel tempo le prossime mosse via via più rischiose.

Non saremo disarmati, avendo a disposizione armi di vario genere, ma il

gioco premia molto di più l'evasione: oltre a fornirci un **sensore di movimento** da usare per conoscere la posizione dei nostri avversari e **aver reso l'Alien totalmente invulnerabile** (ci saranno anche altri nemici che sarà possibile sconfiggere), **le munizioni presenti sulla stazione spaziale sono estremamente limitate** e come usarle è una decisione da prendere molto seriamente.

La versione Nintendo Switch di Alien: Isolation **non sarà un mero porting**: sfruttando il **giroscopio e la vibrazione HD**, aumenterà ulteriormente la capacità di coinvolgere il giocatore nella sua atmosfera di terrore.

The Legend of Zelda: Link's Awakening arriva a settembre!

Di Andrea Scibetta

Qualche mese fa Nintendo ha annunciato, a sorpresa, il remake di The Legend of Zelda: Link's Awakening, un titolo mai arrivato su console casalinghe.

Il gioco si è mostrato in un gameplay trailer ed è atteso per la fine dell'anno, e in quest'occasione abbiamo potuto saggiarne ulteriormente le



indubbie qualità. È un'operazione nuova per Nintendo quella del remake, ma in questo caso apprezzata e meritevole, che rimette a nuovo un titolo acclamato dall'uscita su Game Boy.

In quest'occasione abbiamo potuto scoprire alcune novità: il titolo conterrà una modalità di creazione dei dungeon! Anche stavolta la casa di Kyoto punta sui contenuti creati dalla community, in una sorta di Zelda Maker. Il gioco esce il 20 settembre!

LO SAPEVI CHE...

iCrewPlay.com è sempre alla ricerca di appassionati che vogliano unirsi al progetto!

Se ti piace scrivere, montare video, fare gameplay, mettere il tuo volto sui social o hai una bella voce e sei un videogiatore, inviaci una mail!



Avete mai avuto un sogno? Uno di quelli strani, che ti svegli e senti la sua presenza nel tuo cuore, un tarlo nella mente. Cerchi di eliminarlo, di dirti non avrò mai il tempo per realizzarlo; le paure ti bloccano, l'ansia sembra avere la meglio, ma poi finalmente il silenzio: ci sei tu e il tuo sogno. Uno dei nostri sogni è scrivere e per questo collaboriamo con **libri.iCrewplay.com**. La redazione è composta da figure con compiti differenti a seconda delle competenze. Tra i redattori si contano persone con alle spalle varie esperienze che un giorno si sono sedute davanti al proprio pc e hanno dato forma a dei racconti.

Questa è una raccolta di racconti che spaziano in vari generi letterarie e hanno le cui trame non potevano essere più diverse.

Il primo libro targato iCrewPlay è su Amazon! In formato cartaceo e digitale.

