

# IPM

N°2

**FIFA 20:  
UN RUMOR SU POSSIBILI NUOVI STADI**

**GHOST OF TSUSHIMA:  
E PIU ATTESO DI DEATH STRANDING**

**NBA 2K20:  
COPERTINA, USCITA E DETTAGLI DEL PRE-ORDINE**

**DON'T EVEN THINK:  
NUOVO BATTLE ROYALE FREE-TO-PLAY**



**IL TEMPO DI  
CALL OF DUTY:  
MOBILE PER ANDROID E IOS  
È VICINO**

Il tempo non passa mai così veloce come quando si hanno delle scadenze. E così ci ritroviamo io e te, caro lettore, all'appuntamento con il secondo numero del magazine targato iCrewPlay.



In questo ambiente, che si evolve decisamente velocemente, non siamo certo rimasti fermi, ed iCrewPlay ha continuato a crescere. Abbiamo fatto il punto sul secondo trimestre di attività e ci stiamo rimboccando le maniche per ottenere i risultati prefissati per il terzo.

I settori creativi (grafici, doppiatori, videomaker e social) stanno diventando sempre più indispensabili all'interno del progetto, nonostante siano entrati da pochi mesi, così come i correttori di bozze, che assicurano sempre la massima qualità ai nostri articoli.

Il prossimo mese avrò molte novità da raccontarti... ti aspetto!

**Massimo Segante**

iCrewPlay MAGAZINE  
n.2—Luglio 2019

#### TEAM

**Responsabile:** Massimo Segante

**Impaginazione e grafica:** Valentina Paradiso

**Copertina:** Chiara Sepphie

**Coordinamento grafico:** Chiara Sepphie

**Autori:** Luigi Galletti, Santo Marciànò, Tommaso Niconti, Valentina Paradiso, Giuseppe Gabriele Rocca, Davide Saietti, Andrea Scibetta, Daniele Vercellese, Davide Zaffaina



icrewplay



icrewplaycom



icrewplaycom



icrewplay

**Mail:** redazione@icrewplay.com

# INDICE DEGLI ARTICOLI

|  |                  |
|--|------------------|
| <b>FIFA 20: un rumor su possibili nuovi stadi</b><br><i>Di Giuseppe Gabriele Rocca</i>             | <i>Pagina 4</i>  |
| <b>Il tempo di Call of Duty: Mobile per Android e iOS è vicino</b><br><i>Di Davide Zaffaina</i>    | <i>Pagina 5</i>  |
| <b>I giochi di giugno da non perdere</b><br><i>Di Valentina Paradiso</i>                           | <i>Pagina 6</i>  |
| <b>Destiny 2: guida alla Quest Lumina – Rosa, step e consigli!</b><br><i>Di Daniele Vercellese</i> | <i>Pagina 7</i>  |
| <b>NBA 2k20: copertina, uscita e dettagli del pre-ordine</b><br><i>Di Davide Saietti</i>           | <i>Pagina 10</i> |
| <b>Don't Even Think: Nuovo battle royale free-to-play</b><br><i>Di Santo Marciànò</i>              | <i>Pagina 12</i> |
| <b>Novità su Dragon Ball Z: Kakarot grazie a un'intervista</b><br><i>Di Andrea Scibetta</i>        | <i>Pagina 13</i> |
| <b>Ghost of Tsushima è più atteso di Death Stranding</b><br><i>Di Luigi Galletti</i>               | <i>Pagina 14</i> |
| <b>Deoxys Forma Velocità e Spinda shiny presto su Pokémon GO</b><br><i>Di Tommaso Niconti</i>      | <i>Pagina 15</i> |

# FIFA 20: un rumor su possibili nuovi stadi



**FIFA 20** FIFA  
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Cominciano a trapelare le prime informazioni e i primi rumors su FIFA 20, con l'aggiunta di possibili nuovi stadi che ampliaranno l'attuale roster di gioco

*Di Giuseppe Gabriele Rocca*

Bisogna ancora attendere tutta l'estate prima di poter gustare la demo giocabile di **FIFA 20** e, per nutrire il nostro hype, alcune informazioni non ancora ufficialmente confermate cominciano a trape-  
lare dal web. In un rumor, che assomiglia più a un leak, Gamesradar prospetta la possibilità quasi certa di un **ampliamento del roster degli stadi** attualmente presenti: **Sheffield United, Lionee Benfica** saranno con molta probabilità **i nuovi terreni di gioco** che verranno inseriti in FIFA 20.

A partire dallo scorso capitolo della serie FIFA, la scelta dello stadio gioca un ruolo chiave nella vittoria di un match e va oltre la semplice estetica. Sicuramente anche in FIFA 20 verrà confermato lo **stadio dinamico**: gli effetti di luce, le ombreggiature, i cori e le animazioni del pubblico cambiano dinamicamente nel corso del match.

Per quanto possa sembrare un aspetto banale in modalità single player e offline, diventa fondamentale quando si decide partecipare a un match online.

Ti ricordiamo che la scelta dello stadio interesserà anche la nuova modalità di FIFA 20, presentata allo scorso E3 di Los Angeles: **VOLTA Football**. Il calcio da strada, conosciuto dai fan della serie *FIFA Street*, torna in questo nuovo capitolo del simulatore di calcio più famoso del mondo. Gli amanti del *Joga bonito* oltre a imparare skill e combinazioni dovranno anche scegliere il loro terreno di gioco. Non ti

resta che cominciare a lucidare gli scarpini e sistemare i parastinchi.

FIFA 20 verrà pubblicato il 27 settembre 2019 per PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e PC.

## LO SAPEVI CHE...

iCrewPlay.com è formato da articolisti, videomaker, grafici, redattori social e correttori di bozze. Un team che lavora quotidianamente in sinergia.



Activision conferma l'uscita della versione beta di Call of Duty: Mobile, il titolo sparattutto in prima persona che potrebbe diventare uno dei giochi per smartphone e tablet meglio riusciti se gli sviluppatori manterranno tutto ciò che promettono

E' ufficiale, Call of Duty: Mobile sarà pubblicato da Activision prima della fine del 2019. O per meglio dire, Activision ha annunciato che prima della fine di quest'anno i fan più accaniti potranno avere tra le mani la versione beta del gioco pre-registrandosi su Google Play o sull'[apposito sito](#) messo a disposizione da Activision che potrà così continuare a ottimizzare il game play per dispositivi mobili e mettere a punto Call of Duty: Mobile nel migliore dei modi.

I giochi per dispositivi mobili non hanno mai goduto di un'ottima reputazione nel mondo dei videogiocatori: sono visti e spesso sono pensati come dei passatempo da giocare senza molto impegno nei momenti in cui non si ha nulla di meglio da fare, non sempre sono curatissimi e spesso i controlli sono difficili da usare e generalmente poco graditi da molti dei giocatori abituati a giocare su PC o console. D'al-

tro canto i giochi per smartphone e tablet godono di un **enorme successo dal punto di vista numerico ed economico** ed è proprio grazie a questo successo che i **principali editori e sviluppatori vogliono entrare in questo specifico settore** di mercato. In considerazione di quanto appena detto, gli **sviluppatori** sembrano aver **curato** in maniera particolare proprio **l'aspetto della facilità d'uso** dei controlli tanto che in Call of Duty: Mobile il giocatore può scegliere tra **due tipi di controlli: semplici e avanzati** a seconda delle preferenze personali, l'esperienza e l'abilità acquisite.

Call of Duty: Mobile si presenterà come un **cross over** in quanto riunirà elementi e situazioni di gioco proprie di **Black Ops e Modern Warfare**. Un'esperienza **all inclusive e free to**

**play**, una sorta di **"best of"** che consentirà ai **fan di ogni serie** di riunirsi sotto il nome di Call of Duty: Mobile in un modo mai visto prima. Call of Duty: Mobile sarà giocabile su smartphone e tablet in **tre modalità: multiplayer, battle royale e zombi**. Molto semplicemente, **cinque giocatori** appariranno sulla mappa con il solo **scopo di mettere a segno il maggior numero di uccisioni**. Come in qualsiasi partita di Call of Duty che si rispetti, ogni giocatore potrà utilizzare una **vastissima varietà di armi da fuoco** comprese **granate** ed altre **armi speciali**.

Ancora non c'è una **precisa data di uscita**. Continuate a seguirci perché l'annuncio di **ulteriori aggiornamenti** arriverà nei prossimi mesi.

## I GIOCHI DI GIUGNO DA NON PERDERE



# Destiny 2: guida alla Quest Lumina – Rosa, step e consigli!

di Daniele Vercellese



Prima di iniziare, ci tengo a ricordarti che questa *Impresa Esotica* è disponibile solo ai possessori del *Pass Annuale*. Prima di tutto, bisogna reperire lo *step* iniziale della *quest*: per fare ciò dovrai recarti nel luogo in cui iniziava la serie di passaggi per ottenere *Aculeo*.

Una volta giunto al fuoco da campo spento, superalo e **sul fondo della zona troverai una cassa di colore chiaro più visibile grazie alle sue luci verdi. Apri il contenitore**, così facendo sarai ricompensato con l'*Impresa Esotica* "**Un dono funesto**" e con il *Dispositivo di posizionamento*. Entrambi gli *item* finiranno nella sezione *Incarichi* del tuo inventario. **Ispeziona il Dispositivo di posizionamento** e leggi le ultime parole evidenziate, queste riconduranno a una determinata zona di gioco o a qualche *Settore Perduto*. Il tuo compito è **dirigerti lì e trovare una cassa di colore scuro con vispe luci verdi incastonate in essa**. Attenzione però, **il luogo in cui reperire il**

**contenitore cambierà allo scoccare di ogni ora**, il cambiamento ti verrà notificato e dovrai quindi raggiungere una nuova destinazione. I luoghi possibili sembrano essere circa una decina in tutto, io **posso indicarti solo la locazione che è stata assegnata a me**, il **Condotta 13**, un *Settore Perduto* situato ne *La Palude della Zona Morta Europea*.

Utilizza il viaggio rapido per *La Palude* e, appena sceso, dirigiti a sinistra. Troverai l'entrata del *Settore Perduto*, non dovrai arrivare fino alla fine e sconfiggere il *mini-boss*, bensì ti basterà **saltare sulla sporgenza che puoi vedere nella foto sottostante e attraversare la prima porta che troverai sulla tua destra**.

Dopo aver aperto la cassa indicata dal *Dispositivo di posizionamento*, l'*Impresa* ("**Portatore di Mali passati**") ti chiederà di **generare 250 sfere di luce**. Conteranno anche **le sfere di luce prodotte dagli altri Guardiani** nelle

vicinanze o nell'attività a cui partecipi. Avvia un *Serraglio* o un *Protocollo di Intensificazione* e usa armi **prodigate** (che, con colpi di grazia precisi e *multiuccisioni*, generano sfere di luce), nel giro di pochi minuti terminerai lo *step* e **verrai ricompensato con Rosa** (un *Cannone Portatile Leggendario* che ci servirà a breve) e **3 nuovi Incarichi**.

### Le 3 Imprese da completare per avanzare nella *questline*

- Completa un *Assalto Cala la Notte* totalizzando un punteggio di **almeno 50.000 punti**;
- Completa le attività a orde: *Pozzo Cieco*, *Protocollo d'Intensificazione* e *Forge*. Sono richiesti **35 punti** per completare l'*Incarico*, un *Pozzo Cieco* di livello *III Eroico* fornirà 7 punti a completamento, ogni livello del *Protocollo* fornirà 3 punti, ogni *Forgia* completata fornirà 4 punti;
- Effettua **più colpi di grazia senza ricaricare** l'arma equipaggiata. Le uccisioni richieste saranno **100** e ci verranno conteggiate a partire **dalla seconda kill eseguita senza ricaricare**. Puoi tranquillamente svolgere i due *Incarichi* precedenti, nel frattempo questa richiesta verrà soddisfatta quasi sicuramente.

Potrai notare che completando ogni compito dei 3 riportati qui sopra, **Rosa acquisirà nuovi perk** e peculiarità. In pratica, stiamo **potenziando l'arma** per gli *step* successivi!

### “Caposquadra“, è tempo di usare la Rosa!

Lo *step* “*Caposquadra*” richiede di **completare attività equipaggiando il Cannone Portatile “Rosa”**. La percentuale di completamento avanzerà con **qualsiasi attività** di gioco, per velocizzare il tutto dovreste **giocare in squadra con altri Guardiani che utilizzano Rosa**. Il mio consiglio è quello di comporre una squadra da 3 giocatori (con *Rosa* equipaggiata) e fare velocemente l'*Assalto “Lago di Ombre”* nella *Zona Morta Europea*. Saltando tutti i nemici possibili, ogni completamento richiederà circa 5 o 6 minuti e la percentuale che ti verrà fornita sarà pari al **12%** se tutti i giocatori avranno *Rosa* equipaggiata. Ripetetelo 9 volte e avrete terminato. Posso darti qualche altro dato inerente alla percentuale:

- *Assalti* e *Assalti Eroici* forniranno **12%** con **3 Guardiani** dotati di *Rosa* e **7%** con **2 Guardiani**;
- Una *run* del *Serraglio* con **6 giocatori muniti di Rosa** fornirà il **24%**;
- Una partita in *Crogiolo* con **3 utenti** che equipaggiano *Rosa* fornirà il **10%**.

Anche tutte le altre attività di gioco andranno bene, questi dati sono quelli che ho potuto sperimentare. In ogni caso il metodo più veloce rimane **farmare il Lago di Ombre** avviato dalla *Zona Morta Europea*.

## L'unione fa la Forza

Siamo al penultimo *step*, manca poco! Questo Incarico ha **3 richieste differenti**:

- **Genera 50 sfere di luce per i tuoi compagni.** Questa volta lo *step* conterà **solo le sfere generate da te stesso**, puoi andare in qualsiasi luogo ricco di nemici e effettuare uccisioni precise o *multiuccisioni* con armi *prodigate* e

con la *Super*. Dopo qualche minuto avrai raggiunto la quota necessaria;

- **Effettua colpi di grazia con *Cannoni Portatili* su *Guardiani* avversari.** Recati in *Azzardo* o in *Crogiolo* e sconfiggi gli altri *Guardiani* usando un *Cannone Portatile*. Ogni tuo colpo di grazia ti fornirà **5 punti percentuale**, ogni colpo di grazia effettuato da un tuo compagno ti fornirà **un solo punto percentuale**. Con massimo **3 o 4** partite



nel *Crogiolo* dovresti cavartela; In *Azzardo* o *Azzardo Eccelso*, elimina l'*Invasore* nemico prima che uccida un tuo compagno. Nella descrizione non è specificato che **dovrai abbattere l'*Invasore* anche entro 10 secondi dalla sua invasione**. Potrai usare *Super Abilità* e tutte le armi a tua disposizione, basta eliminare subito l'avversario senza che prima uccida un tuo compagno. Ricorda: **gliassist non conteranno**, ciò che ti servirà sarà un colpo di grazia!

## Finalmente si vede la Luce!

Eccoci alla fine, per completare l'ultimo *step* dovrai **completare l'*Assalto* su Marte "La Volontà dei Mille"** equipaggiando la *Rosa*. Non è tutto: nel

corso dell'*Assalto* dovrai anche **distruggere 11Cristalli dell'*Alveare*** di colore viola sparsi per tutto il tragitto. Questi saranno immuni a tutte le armi... tranne alla *Rosa*. Usa quest'arma per distruggerli, saranno davvero molti, ma attenzione: nel caso in cui tutti i membri della squadra morissero e ripartissero quindi dall'ultimo *checkpoint*, **dovrai romperli tutti e 11 nuovamente**, *play safe* e fai attenzione. **Sconfitto il boss**, sarai finalmente ricompensato con *Lumina*, il nuovo *Cannone Portatile Esotico* in grado di **curare ebuffare te e i tuoi compagni**, inizia ad allenarti!

# NBA 2k20: copertina, uscita e dettagli del pre-ordine

di Davide Saietti



Per tutti gli appassionati della simulazione NBA sviluppata da **Visual Concepts**, l'attesa per l'uscita d'importanti dettagli è finalmente finita! Abbiamo infatti informazioni sui giocatori di basket che appariranno sulla copertina delle varie edizioni del gioco, oltre alla **data di uscita** e alle modalità e i dettagli del **pre-ordine**!

## I giocatori sulle cover del gioco

Con due tweet, l'account ufficiale di NBA 2k20 ha rivelato che **Anthony Davis**, nuova promessa dei **Los Angeles Lakers**, sarà tra gli atleti che presteranno il volto per l'ultima iterazione di questa decennale serie sportiva! Questa è già la seconda volta per lui, visto che era apparso sulla cover di **NBA 2k16** quando giocava ancora per i **New Orleans**. Invece **Dwyane Wade**, leggendario cestista dei **Miami Heat**, apparirà in copertina per la **Legend Edition** del gioco!

## Tutto su pre-order e data di rilascio

Il gioco sarà disponibile in versione **Standard Edition**, **Digital Deluxe** e **Legends Edition**, con le prime due che avranno Davis in copertina (con qualche piccola differenza nello schema dei colori), mentre la terza avrà Wade. Qui di seguito riportiamo tutti i dettagli sui contenuti del pre-order della Standard Edition e quello che è incluso nelle altre due edizioni.

Pre-Ordine Standard Edition:

- 5.000 Virtual Currency;
- 5.000 punti La mia SQUADRA;
- potenziamenti abilità La mia CARRIERA;
- 10 pacchetti Lega La mia SQUADRA (consegnati uno alla settimana);
- 5 pacchetti Heat Check La mia SQUADRA (consegnati uno alla settimana a partire dall'inizio della stagione).

Digital Deluxe Edition:

- 35.000 Virtual Currency;

- 10.000 punti La mia SQUADRA;
- 10 potenziamenti abilità La mia CARRIERA;
- Capsula abbigliamento Il mio GIOCATORE;
- 10 pacchetti Lega La mia SQUADRA (consegnati uno alla settimana);
- 10 pacchetti Heat Check La mia SQUADRA (consegnati uno alla settimana a partire dall'inizio della stagione NBA);

1 carta La mia SQUADRA atleta di copertina Zaffiro.

Legend Editon:

- 100.000 Virtual Currency;
- 50.000 punti La mia SQUADRA;
- 20 potenziamenti abilità La mia CARRIERA;
- Capsula abbigliamento Il mio GIOCATORE;
- Collezione abbigliamento Il mio GIOCATORE;

- Collezione scarpe Il mio GIOCATORE;
- 20 pacchetti Lega La mia SQUADRA (consegnati uno alla settimana);
- 20 pacchetti Heat Check La mia SQUADRA (consegnati uno alla settimana a partire dall'inizio della stagione NBA);
- 5 pacchetti a tema La mia SQUADRA (uno per ognuno dei primi cinque temi pubblicati);
- 2 carte La mia SQUADRA atleta di copertina Zaffiro.

Puoi prenotare il gioco già adesso dal [sito ufficiale](#), per avere il titolo tra le tue mani a partire dalla data di uscita fissata per il **6 settembre 2019**. NBA 2k20 sarà disponibile su **PlayStation 4**, **Xbox One**, **PC** e **Nintendo Switch**.



## 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.



Di Santo Marciànò

# Don't Even Think: Nuovo battle royale free-to- play

*Don't Even Think* è un nuovo titolo *battle royale free-to-play* in arrivo per PlayStation 4, il 10 Luglio 2019.

Il titolo è stato sviluppato dai ragazzi di **Dark Horse Studio** in collaborazione con **Perfect World Games**. Quest'ultima è una casa di produzione di origine cinese, specializzata nella creazione di titoli *free-to-play*, prevalentemente rivolti ai videogiocatori su **PC**, tra cui ricordiamo **Torchlight Mobile**, **Neverwinter Online**, **Star Trek Online** e **Blacklight: Retribution**.

Questa nuova **IP** al momento sarà giocabile esclusivamente in **Nord America**,

ulteriori dettagli per una eventuale distribuzione in **Europa** non sono stati ancora diffusi dai produttori del gioco, tuttavia il *sito ufficiale* riporta in maniera semplice e accurata alcune informazioni riguardanti la trama.

## Trama

**Anno 2037 D.C**

L'economia mondiale è in recessione, i *disastri naturali* si sono intensificati e sono all'ordine del giorno, la stabilità sociale è sull'orlo del baratro e l'unica piccola fonte di salvezza è data dal **DET.i**, un'importante società che possiede *tecnologie all'avanguardia* in ambito militare, nelle telecomunicazioni, nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale e soprattutto in ambito biofarmaceutico. Il **DET.i**, per soddisfare le richieste di aiuto da parte dei piani alti, si è stabilito in una penisola denominata **Prism City**, qui tutto ciò che avviene nel mondo viene simulato nelle condizioni più reali possibili, cercando di tro-

vare degli indizi per salvare il nostro pianeta.

**Don't Even Think** non è il classico **Battle Royale** che noi tutti abbiamo usato per giocare fino ad ora con **Playerunknown's Battlegrounds** e **Fortnite**: questo è un titolo che ci farà sentire parecchia pressione poiché la sopravvivenza qui è tutto. Non ci saranno azioni in solitaria, non saremo **Rambo**, anzi effettuandole arriveremo

prima alla nostra sconfitta. La corretta collaborazione, unita alla capacità di cogliere e analizzare tutte le informazioni che ci circondano, saranno la nostra unica possibilità di salvezza. Quindi bando alle ciancie e iniziamo a trovare delle ottime compagnie *online* per riuscire a portare a termine la nostra sola e unica missione: *sopravvivere*.

# Novità su Dragon Ball Z: Kakarot grazie a un'intervista

*Di Andrea Scibetta*

Il produttore *Ryosuke Hara* e il direttore *Kazumi Kimoto* hanno approfondito alcuni argomenti riguardo il nuovo e atteso titolo dell'universo di Dragon Ball Z, che risponde al nome di **Kakarot**. Per la prima volta un gioco di ruolo action ambientato nell'universo creato da *Akira Toriyama*.

La scelta di portare i fan della saga all'interno del mondo di Goku sotto una nuova prospettiva ha incuriosito tanti videogiocatori, ma del **gameplay** si è ancora visto troppo poco per capire quanto sarà importante l'anima ruolistica del titolo. Nonostante il successo della serie *Xenoverse* prima, e soprattutto di *Dragon Ball FighterZ* dopo, la scelta per questo nuovo gioco legato al franchise è ricaduta su un'esperienza molto più immersiva e story-driven in



cui impersoneremo esclusivamente Goku.

In un nuovo video pubblicato da Bandai Namco, casa editrice di Dragon Ball Z: Kakarot, i due developer intervistati hanno svelato alcune interessanti novità sul titolo. Hara e Kimoto durante il video parlano del loro amore per la serie di Dragon Ball e di come, con **Kakarot**, vogliono dare ai giocatori il feeling dei poteri e le abilità di Goku, approfondendo comunque gli aspetti di un gameplay con elementi da gioco di ruolo che l'esperienza dovrebbe offrire.

Il titolo, per quel poco che si è visto, mostra una **grafica in cel-shading** come la maggior parte dei giochi legati al franchise, e un **gameplay, almeno nei combattimenti, simile a quanto visto in precedenza**. Nell'intervista del video appena uscito il producer e il director parlano di una nuova prospettiva anche riguardo la difficoltà e alcune scelte di design. I due sostengono che **nei precedenti titoli su Dragon Ball ci si è sempre concentrati principalmente sul Player Versus Player**, dovendo quindi offrire eroi sempre bilanciati. In questo caso, Kakarot si concentra solo sull'esperienza attraverso Goku che offrirà molti scontri in cui gli avversari saranno davvero temibili, o avranno qualche protezione specifica a rendere gli scontri particolarmente complessi. In generale Hara e Kimoto sostengono che **il titolo ci terrà molto più con il fiato sospeso durante l'avventura**, rispetto alle esperienze del passato.

**Dragon Ball Z: Kakarot verrà rilasciato per PlayStation 4, Xbox One e PC a inizio 2020**, e rimane un gioco a cui fare attenzione, seppur racconti ancora una volta la storia della saga Z, ormai abbastanza inflazionata.

## **Ghost of Tsushima è più atteso di Death Stranding**

*Di Luigi Galletti*

In un recente sondaggio, **IGN** ha chiesto ai possessori di PlayStation 4 quale fosse **l'esclusiva che più attendono**. Hanno partecipato al sondaggio più di 20.000 utenti e ognuno ha espresso la propria preferenza sulla base delle 4 esclusive Sony più attese.

L'opzione con più voti è stata ovviamente quella di **The Last Of Us Part II**, racimolando il **43,1%** dei voti. Il titolo di **Naughty Dog** si conferma come uno dei videogame più attesi della generazione, siamo tutti in attesa di vedere come si evolverà il personaggio di Ellie, promossa in questo capitolo a protagonista giocabile principale. Incuriosisce (e fa temere il peggio) il fatto che Joel si sia visto soltanto nel trailer d'annuncio.

Al secondo posto c'è **Final Fantasy 7 Remake** con il **28,8%**, il quale abbiamo avuto piacere di vedere in azione durante la **conferenza Square Enix** di questo E3 con un gameplay. Il lavoro mostrato, almeno stando a quanto si evince dalle votazioni, ha convinto l'utenza dimostrando che il gioco nonostante il cambiamento del combat system, certamente non perde il suo valore. Con la nuova struttura del gioco diviso a episodi, non ci resta che attendere il primo in uscita il **3 marzo 2020**.

Il dato interessante emerso dal sondaggio è quello che **Ghost Of Tsushima** sembrerebbe essere **più atteso di Death Stranding**. Il titolo di **Sucker Punch Studios** raggiunge una percentuale di **14,8%**. Si piazza all'ultima posizione

la nuova creazione di **Kojima Productions** con il **13,3%**, un distacco comunque minimo dall'avventura sviluppata dai creatori di *Infamous* e *Sly Cooper*. **Death Stranding** ha avuto una fervida attività mediatica negli ultimi mesi merito soprattutto grazie all'apposita diretta su twitch che ha svelato un nuovo trailer con tanto di data d'uscita del gioco, fissata per l'**8 novembre 2019**. Nonostante questo, *Ghost Of Tsushima* è comunque in vantaggio sul nuovo "A Hideo Kojima Game" anche se non si hanno sue notizie praticamente dal **gameplay mostrato all'E3 2018**.

Resta comunque il fatto che è un'epoca d'oro per i possessori della console Sony, il colosso nipponico non ha badato a spese su PlayStation 4 per quanto riguarda le esclusive first party. Andando poi a sommare a questi 4 titoli l'annuncio del sequel di *Nioh*, sicuramente ne vedremo delle belle fino all'arrivo della prossima next gen.



# Deoxys Forma Velocità e Spinda shiny presto su Pokémon GO

*Di Tommaso Niconti*

Tramite un **aggiornamento** interno dei server di gioco di **Pokémon GO**, Niantic apporterà presto delle modifiche per quanto riguarda i Pokémon sfidabili nei **Raid EX** fino a inizio settembre e quelli catturabili nelle **ricerche sul campo**. Quest'estate potrai finalmente mettere le mani sull'**ultima forma di Deoxys** mancante all'appello, la **Forma Velocità**, ma non solo! Potrai anche aggiungere alla tua collezione una nuova colorazione per il Pokémon **Spinda** che sarà ottenibile nella sua versione cromatica. Inoltre, i Pokémon leggendari di terza generazione **Kyogre** e **Groudon** saranno disponibili come premio delle **ricerche settimanali** nei mesi di **luglio** e **agosto 2019**.

Con i **biglietti invito Raid EX** a tua disposizione, nelle Palestre destinate allo svolgimento di questi particolari eventi, a partire **dalle ore 17:00 del 23 giugno 2019** potrai imbatterti in **Deoxys**. Il Pokémon DNA no. 386 si mostrerà nella sua Forma Velocità: questa è l'ultima, in ordine cronologico, a venire rilasciata su Pokémon GO.

Ma le novità non finiscono qui! A parti-

re dal **1° luglio 2019** alle **ore 22:00**, dopo aver raccolto i 7 timbri dalle ricerche sul campo, sbloccherai una **scoperta straordinaria** tramite la quale sarà possibile ottenere, oltre ai già citati **Groudon** e **Kyogre**, **Latios** e **Latias**; per i più fortunati queste creature leggendarie potrebbero apparire nella loro **versione cromatica**. Questi Pokémon saranno catturabili fino al **1° settembre 2019** alle **ore 22:00**. Attraverso le ricerche settimanali si otterranno anche **3.000 punti esperienza**, **2.000**

**Polvere di Stelle** e ulteriori premi tra cui **Caramelle Rare** oppure una **Pietra Sinnoh**.

Sempre a partire da luglio sarà disponibile la **nuova forma di Spinda** che per la prima volta in assoluto sarà catturabile anche nella sua versione **shiny**.



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.**

