WWW.16GAMES.IT

00
MAG 14

PlayerS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

16GAMES ...IT'S PLAY TIME



prendi subito la tua copia

TRADING CARD

Crea il tuo mazzo vincente per MAGIC

FIFA ULTIMATE TEAM

I segreti per una formazione imbattibile

RECENSITI

- Infamous Second Son
- Dark Souls II
- Titanfall
- Metal Gear Solid V Ground Zeroes
- Final Fantasy X | X-2 HD remaster

GIOCO DEL MESE

WATCH DOGS

IN REGALO IL COUPON PER PRONOTARE LE VERSIONI PS3 E X360 A PREZZO SPECIALE!

...IT'S PLAY TIME

16 GAMES®
...IT'S PLAY TIME

A €199
GAMETAB-ONE

CPU QUADCORE FINO A 1,8 GHz

UNA PIATTAFORMA PER IL MOBILE GAME CON UN VERO CONTROLLER

UN TABLET POTENTE E COMPATTO PER LA VITA DI TUTTI I GIORNI



4 GIOCHI GAMELOFT PREINSTALLATI E OFFERTI


ASPHALT 8


DANGER DASH


DRAGON MANIA


GREEN FARM 3









Aggiungendo solo **€9,90** potrai avere il **Premium Pack** del valore di € 39,90.





OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. CHIEDI AL NOSTRO STAFF PER CHIARIMENTI. TUTTI I MARCHI RIPORTATI SONO DI PROPRIETÀ DEI LEGITTIMI E RISPETTIVI PROPRIETARI.

PLAYERS

NUMERO 00
MAGGIO 2014

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO


Francesco Tarquini


Valerio Turrini


Andrea Giuliani


Rosario Palomba


Ciro Di Chiara


Bruno Callegaro

REDAZIONE
staff@16games.it

STAMPA
Stamperia scrl
Via Mantova, 79 - 43100 Parma

16 GAMES è un marchio GAMING s.r.l. - Via Pola, 20
36040 Torri di Quartesolo (VI)

INFORMAZIONI COMMERCIALI
Bruno Capolupi
b.capolupi@16games.it
Tel. 342 5180 352
www.16games.it

Tutte le immagini e i marchi sono dei rispettivi legittimi proprietari

Carissimi 16 fans, eccoci ritornati con la nostra pubblicazione mensile, profondamente rinnovata nel formato, nel numero di pagine e nella veste grafica. Ricca di contenuti per soddisfare sempre di più la sete di notizie, curiosità e anticipazioni dei nostri clienti. Una serie di rubriche rendono PLAYERS una rivista che spazia a 360° nel mondo dei games e non solo. Vogliamo dare ampio spazio alle uscite del mese e riportare delle recensioni davvero interessanti. Ogni mese Seconda Chance riproporrà importanti titoli del passato recente a un prezzo veramente straordinario per chi se li fosse persi o al tempo ha dovuto "sacrificarli". Il titolo del mese verrà trattato in maniera approfondita e, come nel caso di Watch Dogs, proposto a una condizione pazzesca ai clienti dei negozi 16 Games. Vogliamo dare risalto ai tornei svolti all'interno del circuito cosi come a tutte le altre attività. Eccoci tornati quindi con una vera e propria rivista specializzata di settore, dedicata interamente all'universo 16 Games con il chiaro intento di offrire un servizio migliore ai nostri clienti, informarli, incuriosirli, renderli partecipi e intrattenerli. Mentre aspettiamo i vostri riscontri, vi auguriamo una buona lettura.

BRUNO CAPOLUPI

COLLABORA ANCHE TU CON PLAYERS! INVIA I TUOI TESTI E LE TUE IMMAGINI A PLAYERS@16GAMES.IT

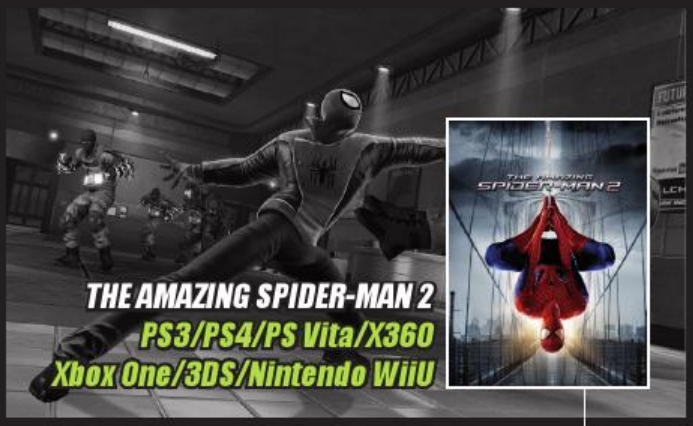
CI TROVI ANCHE SU 16GAMES WWW.16GAMES.IT

SOMMARIO

04 LE USCITE DEL MESE
06 NEWS
08 SCOOP
08 Watch Dogs
10 REVIEW
10 Titanfall
11 Infamous Second Son
12 Metal Gear Solid V Ground Zeroes
13 Final Fantasy X | X-2 HD Remaster
16 Dark Souls II
17 SECONDA CHANCE
17 Bioshock Infinite
18 TORNEI
20 TRADING CARD
22 GIRL GAMER
23 FUT STRATEGY
24 GADGET
26 FREAK SHOW













LE USCITE DI MAGGIO

2 8 14

















15 16 20 22 27 30









16NEWS

Piccole finestre sul futuro dei videogame



SNIPER ELITE III AFRIKA | 505 Games | 27 giugno



► **Africa del Nord: l'agente Karl Fairburne infiltrato nelle linee Naziste, metterà la sua precisione di cecchino al servizio delle truppe alleate nella battaglia contro la Germania.**

THE EVIL WITHIN | Tango Gameworks | 29 agosto







► **Torna Shinji Mikami, l'autore dell'acclamata saga di Resident Evil con un nuovo survival horror. Entra insieme al detective Sebastian in un folle universo di paura, alla ricerca di una disperata via di fuga, lottando con ogni mezzo per la tua sopravvivenza.**



► **Il picchiaduro più giocato di questa generazione torna nell'edizione finale, arricchita di nuove arene, 5 personaggi in più, modalità di combattimento inedite e un motore di combattimento rifinito alla perfezione.**







MURDERED SOUL SUSPECT | Square Enix | 6 giugno

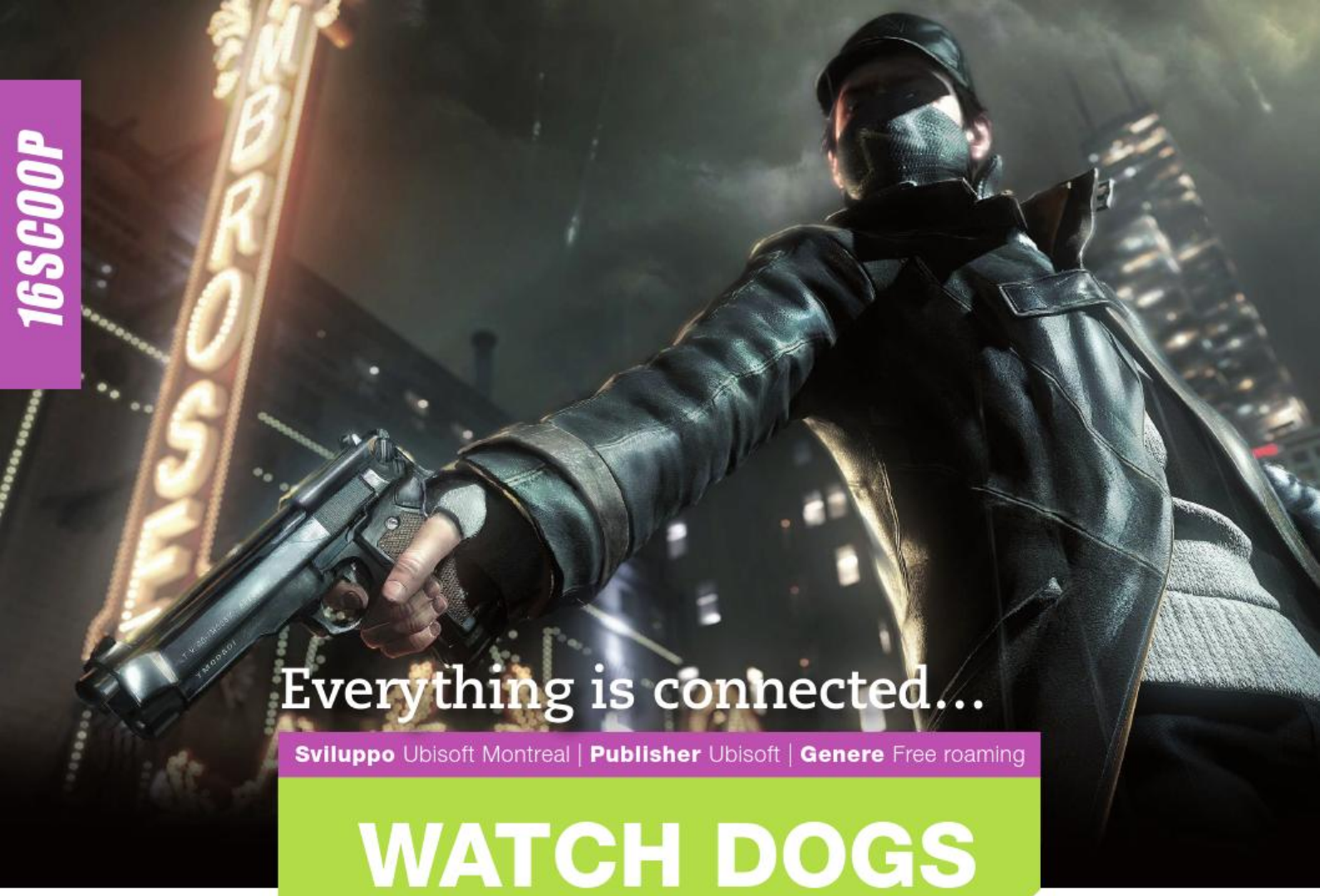


► **Il detective Ronan O'Connor deve risolvere il caso più importante della sua carriera: il suo stesso delitto! Fortunatamente potrà ricorrere a una nuova serie di poteri che la morte gli ha donato, per interagire con il mondo dei vivi e affrontare gli spettri malintenzionati.**









Sviluppo Ubisoft Montreal | **Publisher** Ubisoft | **Genere** Free roaming

WATCH DOGS



► **Watch Dogs sarà disponibile per Playstation 3, Xbox 360, Playstation 4, Xbox One e PC dal 27 maggio 2014. Mentre a seguire è prevista la versione per Nintendo WiiU.**

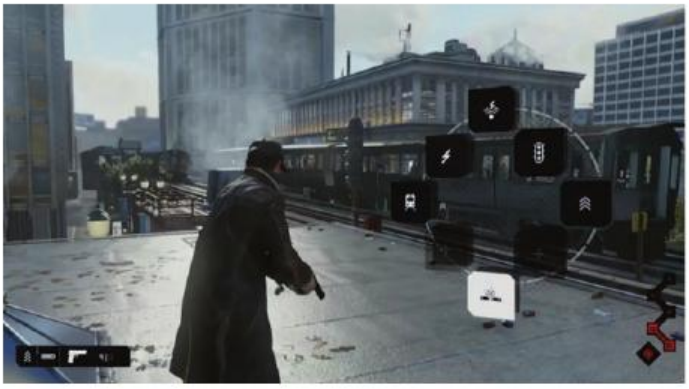
Watch Dogs è senza dubbio uno dei titoli più attesi dell'anno, non solo per quello che presenta in termini di gameplay, ma anche per colpa di uno sviluppo parecchio travagliato, che ha bucato il lancio delle console next-gen facendo infuriare i consumatori che avevano già prenotato il bundle PS4. Nonostante le false partenze, il nuovo brand Ubisoft si presenta come un vero must-have già dai tempi del primo avvistamento. I mesi trascorsi in più dalla presunta data di lancio non hanno fatto altro che confermare le prime impressioni: Watch Dogs è un gioco da avere assolutamente!

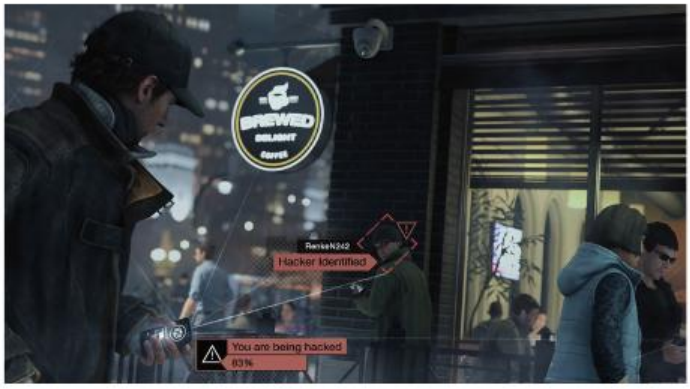
Il protagonista è Aiden Pierce che, oltre alle sue capacità di esperto combattente, ha il pieno controllo dei sistemi ctOS, che connettono tutte le infrastrutture cittadine a un unico sistema globale a portata di pollice. Grazie a uno speciale smartphone avremo la possibilità di hackerare i sistemi ctOS e piegarli al nostro volere per pianificare le nostre azioni. Questa profonda interconnessione con l'ambiente e le nostre capacità di manipolarlo sarà il punto focale di tutta l'azione in Watch Dogs.

Il tutto è mosso da un nuovo potentissimo motore grafico creato ad hoc, dal nome Disrupt Engine,

► **Le versioni PS3 e PS4 includeranno 60 minuti di gioco esclusivi e un inedito costume per Aiden Pierce.**







senza il quale Watch Dogs non sarebbe nemmeno immaginabile, almeno non nella forma che gli sviluppatori hanno pensato, con la sua incredibile interattività e la reazione dinamica dell'ambiente urbano che ci permette letteralmente di manipolare la vita di Chicago con il palmo di una mano. Per fare un esempio, basta pensare che la popolazione reagirà a tutto ciò che accade: ci saranno pedoni che, in caso di pioggia, apriranno l'ombrello, altri che correranno a ripararsi sotto i cornicioni; li vedremo avvicinarsi curiosi alla scena di un incidente stradale oppure scappare rapidamente se ci noteranno mentre tentiamo un colpo. Tutti questi elementi saranno calcolati in maniera dinamica e autonoma dal mondo di gioco, anche senza un nostro particolare intervento. Ma le reazioni del traffico a un'onda verde, a un pazzo furioso che corre tra le vetture contromano o allo spegnimento delle luci in galleria, queste sono tutte attività che potremo decidere noi, manipolando la rete di telecomunicazioni di una Chicago virtuale che potremo esplorare in tutta libertà.

È un gioco da avere assolutamente











▸ Quale edizione?

Il gioco sarà accompagnato da ben tre edizioni limitate.
Partiamo dalla Special Edition, che contiene una missione aggiuntiva e altri contenuti digitali.
La Vigilante Edition propone in aggiunta le riproduzioni del cappello e della bandana di Aiden Pierce, la colonna sonora.
Infine c'è la DedSec Edition che, oltre a tutto il resto, include una statuetta alta 23 cm, l'artbook ufficiale, la mappa della città di Chicago, 4 carte da collezione per la realtà aumentata, 3 badge esclusivi e oltre 1 ora di contenuti per il gioco in singolo in più.
Mettete mano al portafogli!

TITANFALL

X360/Xbox One

Sviluppo Respawan
Publisher Electronic Arts
Genere FPS





► I Titan si dividono in 3 classi: l'Atlas è quello più bilanciato, l'Ogre pecca di velocità ma è molto resistente mentre lo Stryder sacrifica l'energia con una maggiore agilità.







Il futuro degli FPS?

Annunciato all'E3 2013, Titanfall si è posto fin da subito come titolo di punta per le piattaforme Microsoft, promettendo un gameplay fresco e innovativo in grado di rivoluzionare il genere degli sparatutto online.
Gli sviluppatori di Respawn hanno mantenuto la parola, e Titanfall è senza dubbio uno degli FPS più frenetici, vari e soprattutto divertenti usciti negli ultimi anni.
Le partite si svolgono con 12 piloti umani (6 per squadra) e diversi bot controllati dall'IA, mentre le modalità di gioco sono 6 e riprendono i classici match da sparatutto, come Deathmatch a squadre, Cattura la bandiera, Dominio ecc, anche se Respawn ha già annunciato che ulteriori modalità arriveranno in futuro come DLC gratuiti.
La Campagna altro non è che una serie di 9 partite online intervallate da brevi filmati e dialoghi, e nonostante siano presenti alcuni spunti interessanti e vengano introdotti personaggi vagamente carismatici, nessuno viene approfondito più di tanto, lasciando quindi un debole background atto unicamente a giustificare gli scenari di guerra tra l'IMC e le forze ribelli della Milizia.
L'elemento più caratteristico del gioco sono sicuramente i Titan: questi enormi mech possono essere chiamati in battaglia dai giocatori ogni 2 minuti, ma il tempo di attesa può essere ridotto uccidendo i nemici. È possibile inoltre lasciare che l'intelligenza artificiale guidi il nostro Titan in battaglia ma, naturalmente, comandarlo di persona si rivela molto più efficace.
Il gioco risulta sempre molto equilibrato ed essere a bordo di un Titan non ci rende automaticamente invincibili: ogni Pilota infatti può portare con sé un'arma Anti-Titan; inoltre è possibile aggrapparsi alle spalle dei robot per eseguire un Rodeo e sparare direttamente ai circuiti interni recando enormi danni.
L'agilità e la velocità da Pilota sono un'altra caratteristica unica di Titanfall; grazie ai jetpack si possono eseguire doppi salti, scalare palazzi, correre sui muri o restarci appesi aprendo quindi nuove possibilità di gameplay: la morte può arrivare letteralmente da ogni angolo, e saper sfruttare al meglio l'ottimo level design delle mappe sarà fondamentale per riuscire a vincere.
Titanfall non è comunque esente da difetti, e il più "grave" risiede nel comparto tecnico: 792p sono una risoluzione buona ma non sufficiente per una console next-gen come Xbox One, mentre un altro limite può essere rappresentato dalla mancanza di un comparto single player degno di questo nome. Ma se lo scopo di un gioco è divertire, allora Titanfall centra in pieno l'obiettivo!

INFAMOUS SECOND SON

PLAYSTATION 4

Sviluppo Suker Punch
Publisher SCEE
Genere Free roaming



Benvenuti a Seattle!

Finalmente disponibile in negozio, inFamous Second Son è il terzo capitolo della serie inaugurata nel 2009 che ha contribuito in maniera significativa a cementare la fama del catalogo PS3. Nonostante l'epilogo di inFamous 2, la storia dei Conduit non è finita: continua con Delsin Rowe, protagonista di questo debutto next-gen. Le vicende si spostano in una città reale e viva come Seattle, dove il DUP ha iniziato una guerra spietata contro i Conduit, ribattezzati per l'occasione bioterroristi. Dopo una fuga di alcuni prigionieri, il DUP irrompe nella comunità Akomish dove risiede il nostro eroe. Il suo potere è quello di essere una sorta di spugna per Conduit, riuscendo ad apprendere tutti i poteri di quelli con cui entra in contatto. Il suo incontro con un Conduit gli dona il potere del Fumo e automaticamente diventa un nemico per il DUP, da qui la visita a Seattle in cerca di vendetta o di giustizia, in base alle nostre scelte. Come sempre la città è completamente esplorabile e, insieme alle movenze di parkour, i nostri poteri offriranno una velocità di movimento senza eguali, permettendoci spostamenti rapidi e spettacolari. Ancora una volta le vicende ci metteranno di fronte alle scelte di karma in grado di influenzare la storia di Delsin, degli altri personaggi e anche il gameplay, offrendo poteri differenti, che prediligono altrettanti approcci all'azione.
In ambito tecnico, inFamous Second Son è semplicemente sbalorditivo, come ci si attende da un titolo next-gen, e presenta texture incredibilmente definite, una realizzazione della città fantastica ed effetti di luce, ombre e pioggia che abbondano in quantità e in qualità, rendendo lo skyline di Seattle uno dei più belli visti finora.





► **La guerra delle console si combatte con le esclusive e con Second Son SONY si accaparra un'ottima killer application.**

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

PS3/PS4/X360/Xbox One

Sviluppo Kojima Productions
Publisher Konami
Genere Stealth game





► Ground Zeroes fa da prologo all'attesissimo Phantom Pain, il nuovo episodio completo della saga, annunciato per l'anno in corso, ma di cui ancora non si sa una data certa.

L'aperitivo che apre lo stomaco

MGSV: Ground Zeroes è un antipasto breve ed esoso, ma è un titolo che ogni amante del brand deve assolutamente provare. Il nuovo Big Boss, il taglio più cinematografico e una breve ma intensa narrativa sono motivi più che validi per dare una chance a questo piccolo titolo, prologo di un quinto capitolo dall'enorme potenziale, capace di rivoluzionare la saga in termini di gameplay.
Qui ci sono offerte 5 missioni secondarie e un'unica e vera missione principale, che si pone 2 anni dopo gli avvenimenti narrati in Peace Walker. Impersoneremo Big Boss, col compito di infiltrarci in una base nemica per salvare Chico e Paz, rapiti dalla misteriosa organizzazione XOF, comandata dall'inquietante "Skull Face".
Il comparto tecnico e grafico è di primo livello: il FOX Engine mostra i muscoli su entrambe le generazioni di console, dando vita ad ambientazioni egregiamente raffigurate, sotto la pioggia battente e raffiche di vento, con giochi di luce di tutto rispetto e modelli dei personaggi di ottima fattura, il tutto condito da un sonoro all'altezza.
Le novità più evidenti partono dall'assenza di un radar visivo o acustico, obbligando il giocatore a studiare il territorio, aiutandosi con il binocolo che consentirà di marchiare i nemici (dotati di un'intelligenza artificiale evoluta) e decidere la strategia migliore, sia di basso profilo o d'azione, e, per la prima volta nella saga, l'utilizzo dei mezzi (jeep, camion, blindati ed elicottero per l'estrazione).
Anche il concetto di stealth si mostra più realistico - nessun sistema di mimetizzazione: Big Boss avrà a disposizione una semplice tuta da infiltrazione e dovrà arrangiarsi con quello che trova per nascondersi; muretti, tetti, cespugli e zone d'ombra saranno i vostri migliori alleati. Il futuro è molto promettente, ma adesso c'è venuta una gran fame…





FINAL FANTASY X|X-2 HD REMASTER

PLAYSTATION 3

Sviluppo Square Enix
Publisher Square Enix
Genere JRPG



Listen to my story…

Dopo oltre dieci anni dall'uscita originale di Final Fantasy X su Playstation 2, il capolavoro targato Square Enix fa finalmente il suo debutto in HD su Playstation 3 e PSVita in Final Fantasy X | X-2 HD Remaster. La nuova versione dei due giochi presenta nuove texture, un maggior numero di poligoni e un miglioramento generale dal punto di vista grafico, evidenziando il distacco generazionale. Anche l'audio ha subito un ringiovanimento, con la presenza delle colonne sonore originali riarrangiate e rimasterizzate in alta definizione. In più, per quanto riguarda FF X-2, va segnalato come in questa riedizione sia stata inserita la versione "International" mai uscita al di fuori del Giappone, con missioni aggiuntive, vestiti esclusivi e il sistema "Creature Creator", che permette di reclutare i mostri in giro per il mondo di gioco o crearne di nuovi e schierarli in battaglia al nostro fianco. Oltre a questi fantastici giochi, Square Enix ha inserito anche altri progetti complementari al Final Fantasy X Project. Tra questi troviamo Final Fantasy X: Eternal Calm, un video che funge da filo conduttore tra gli eventi dei due capitoli, e Final Fantasy X-2: Last Mission, che offre invece una sfida in stile "scala la torre" di quelle che si trovano spesso nei picchiaduro, con sistema di morte permanente; l'ultimo extra è offerto da Will, un audio drama che segue agli eventi di Final Fantasy X-2, raccontando una storia inedita attraverso artwork e voce narrante. Nel caso aveste perso questi due classici, il consiglio è quello di cogliere la palla al balzo e, per un prezzo davvero irrisorio, portarvi a casa due dei JRPG più apprezzati di sempre oltre a una miriade di contenuti esclusivi, tutti in una rimasterizzazione davvero imponente.





► Final Fantasy X | X-2 HD Remaster supporta inoltre la funzione Cross-Save con PSVita, ma non la Cross-Buy.


inFAMOUS
SECOND SON


16GAMES
...IT'S PLAY TIME

DARK SOULS II

PS3/X360

Sviluppo From Software
Publisher Namco Bandai
Genere GDR





► Dark Souls II prende le basi del precedente episodio e lo migliora, rendendolo se possibile ancora più difficile ma allo stesso tempo più godibile dal punto di vista tecnico.

Pronti a morire? Non così tante volte!

Forse l'unica pecca del primo Dark Souls era il design dei menù, criticato per la mancanza di immediatezza. From Software si è rimboccata le maniche e ha migliorato l'interfaccia senza stravolgerla, arrivando al punto di facilitarne l'utilizzo come la community richiedeva a gran voce. Più accessibile, tuttavia, non significa più facile. Se pensavate che non si potesse creare un gioco più bastardo di Dark Souls, vi sbagliavate di grosso. Gli autori hanno fatto delle scelte mirate per rendere il gioco più complicato: a partire dai respawn dei nemici, che non ritornano più all'infinito dopo essersi riposati al falò, ma che sono stati limitati a 12, proprio per impedire il facile accumulo di anime e quindi un potenziamento troppo rapido. Inoltre è stato introdotto un "simpatico" malus legato all'Umanità. Se si muore (cosa piuttosto frequente) e non si ritorna umani facendo un'offerta al falò, la vita diminuirà di un pezzetto e andrà a diminuire a ogni morte, fino a quando non si deciderà di ripristinare la propria Umanità. Il bello è che non basta una fiaschetta di Estus per ritornare al massimo, finché non si torna umani, la vita a disposizione quella è. Il rifacimento delle animazioni, molto più precise e fluide che in passato, sia quelle del nostro personaggio, sia quelle dei nemici, ha portato a un miglioramento generale nel sistema di combattimento, ma anche ad un leggero aumento della difficoltà, dato da movimenti meno prevedibili.
In termini di contenuti, From Software ha lavorato sodo, e in Dark Souls II di cose da fare ce n'è in abbondanza, risultando persino un titolo più corposo dell'originale, e il tutto accade in un nuovo universo fantastico, realizzato con grande attenzione per i dettagli, con scorci mozzafiato che si avvicinano quasi alla next-gen.
Non è rilevante avere sulle proprie spalle l'esperienza del primo Dark Souls, perché perderemo presto il conto delle morti in Dark Souls II e dovremo impegnarci parecchio per studiare ogni animazione, cercando in tutti i modi di sopravvivere allo scontro e rimandare di un altro combattimento la nostra prematura dipartita, certi che non si farà attendere troppo a lungo.







16SECONDACHANCE



OFFERTA SPECIALE LIMITATA!

A SOLI 14,99 €

PER PS3 E X360

Un'occasione da prendere al volo!

Pochi sparatutto hanno la capacità di emozionare come Bioshock Infinite, il capolavoro partorito dal geniale Kevin Levine. Ora i negozi 16Games ti danno la possibilità di condividere questa incredibile esperienza ad un prezzo decisamente speciale!
Nei panni del veterano della Cavalleria Americana Booker DeWitt, avrai una sola opportunità per cancellare il tuo debito. Per farlo dovrai salvare Elizabeth, una misteriosa ragazza imprigionata fin da bambina nella città volante di Columbia. Costretti a fidarsi l'uno dell'altro, Booker ed Elizabeth impareranno a sfruttare e ampliare il loro arsenale di armi e abilità, a combattere sui dirigibili tra le nuvole o spostandosi velocemente sulle Sky-Line sospese tra i palazzi della città fluttuante, scoprendone il suo lato oscuro.









16TORNEI

L'importante è partecipare, sempre!

16GAMES APRILIA



► Alcune immagini tratte dagli ultimi eventi svoltisi ad Aprilia. I tornei di Fifa 14 fanno registrare il tutto esaurito, i vincitori spesso si portano a casa console e videogames di ultima generazione.













► Lo store di Aprilia sanziona tutti i principali eventi ufficiali sia di Magic che di Yu-Gi-Oh, eccovi un po' di foto tratte da alcuni Sneak Peek e Prerelease, ogni evento è una festa.

16GAMES APRILIA



16GAMES SALERNO PASTENA





► **Forte della collaborazione con l'associazione ludica Avalon, 16 Games Salerno Pastena organizza tornei di Magic ogni venerdì e sanziona tutte le competizioni principali come Prerelease e Game Day.**

16GAMES VENTURINA



► **Ogni venerdì 16Games Venturina diventa il tempio di Magic, un luogo sacro dove gli amanti del più diffuso gioco di carte al mondo residenti nella zona si runiscono per sfidarsi.**



APPUNTAMENTI DI MAGGIO

16GAMES VENTURINA

Magic, ogni venerdi pomeriggio alle ore 16:00 formato Modern e alle ore 21:00 formato Standard (costo di iscrizione € 2,00).
Il 26 e il 27 aprile si è svolto l'evento di prerelease di *Jurney to Nyx* (in formato sealde deck).
A maggio, oltre ai tornei del venerdì, devi segnarti sul calendario il *Game Day* (torneo completamente gratuito) che si svolgerà sabato 24.

16GAMES SAN SALVO

- Domenica 4 maggio *Call Of Duty Ghosts* modalità 1vs1
- Domenica 11 maggio *Yu-Gi-Oh! Sneak Peek - Origine Primordiale*
- Domenica 18 maggio *FIFA 14* modalità squadre di club
- Domenica 25 maggio *Magic Game Day - Viaggio verso Nyx*

16GAMES VIDEOPLANET IMPERIA

Domenica 25 maggio partecipa al torneo di *FIFA 14* versione PS3. Inizio alle ore 15:30. Quota di iscrizione € 10.

16GAMES NEVERLAND MARINO

Sabato 10 maggio, sneak peek *Yu-Gi-Oh!*

16GAMES PIETRASANTA

Venerdì e sabato 23-24 maggio organizza il torneo di FIFA 14 versione PlayStation 4. Quota di iscrizione € 10.

16GAMES APRILIA

Ogni venerdì *FRIDAY NIGHT MAGIC*
Domenica 11 maggio snak peek Yu-Gi-Oh!
Sabato 17 maggio torneo di *FIFA Mondiali Brazil 2014*.
Domenica 25 *GAME DAY MAGIC*.

MAGIC The Gathering®

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



Per la serie "ti faccio un mazzo così", questo mese ti proponiamo un deck dedicato ai fan di Magic, appositamente composto da Bruno Callegaro. Ecco come strutturare le tue carte:

MAIN

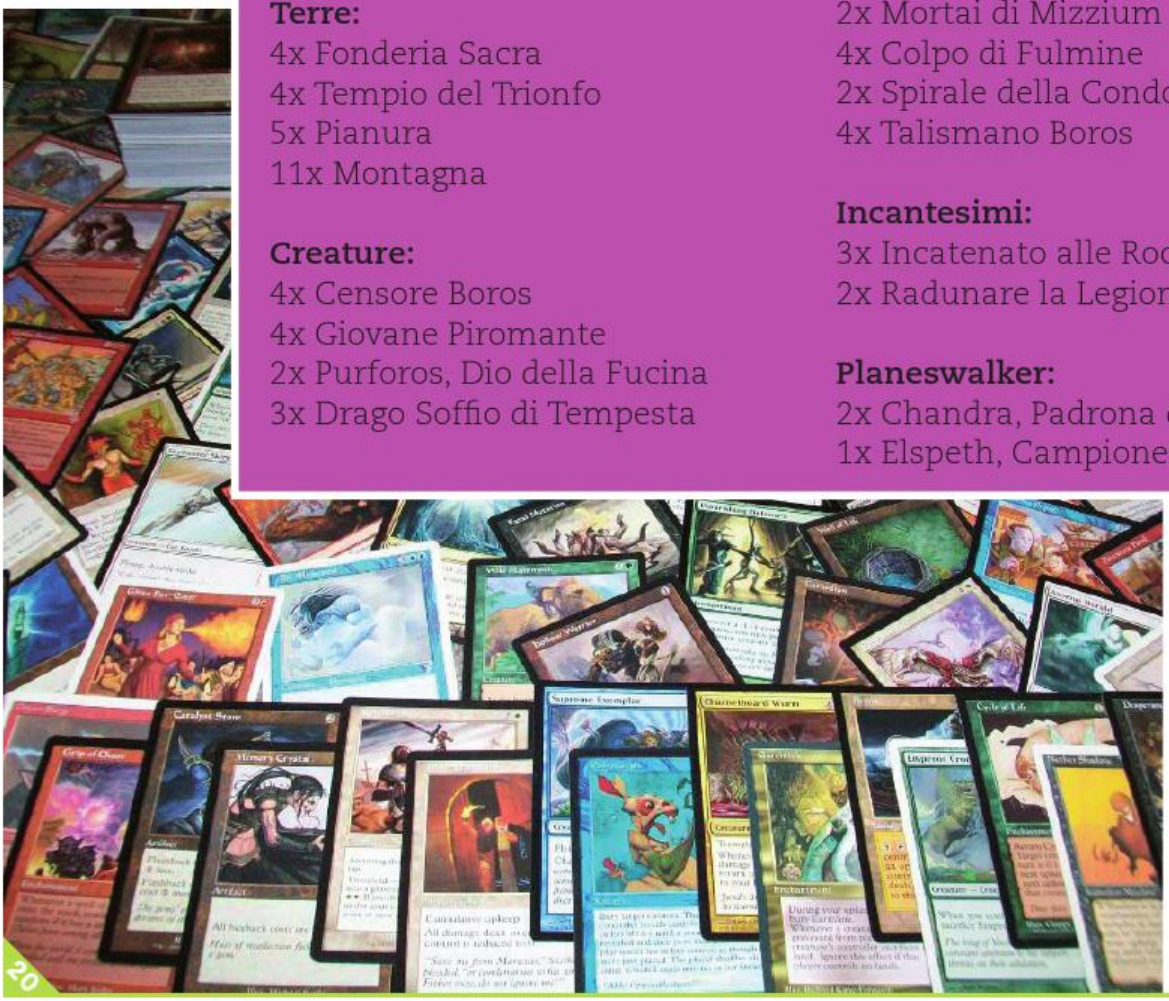
Terre:
4x Fonderia Sacra
4x Tempio del Trionfo
5x Pianura
11x Montagna

Creature:
4x Censore Boros
4x Giovane Piromante
2x Purforos, Dio della Fucina
3x Drago Soffio di Tempesta

Istantanei e stregonerie:
4x Esplosione di Magma
2x Mortai di Mizzium
4x Colpo di Fulmine
2x Spirale della Condottiera
4x Talismano Boros

Incantesimi:
3x Incatenato alle Rocce
2x Radunare la Legione

Planeswalker:
2x Chandra, Padrona del Fuoco
1x Elspeth, Campionessa del Sole



► **Se non possiedi le carte indicate, vieni nei nostri negozi a sfogliare i cataloghi oppure, se hai bisogno di un consiglio, mandaci una email.**



SIDEBOARD

4x Spaccacranio
2x Ago Spinale
1x Drago Soffio di Tempesta
2x Logorare/Lacerare
2x Sguardo di Eresia
1x Incatenato alle Rocce
2x Collera degli Dei
1x Mortai di Mizzium

STRATEGIA DEL MAZZO

La strategia del mazzo si basa principalmente sull'uccidere le creature avversarie con i vari spari a disposizione,che ovviamente all'occorrenza possono essere usati per finire l'avversario,grazie anche alla sinergia con il Giovane Piromante che in più di un'occasione conclude le partite grazie ai suoi Elementali.
Una volta entrati nella fase avanzata di gioco si arriva alla combo Purforos-Radunare la legione,praticamente una corsa contro il tempo per il vostro avversario che dovrà evtare di farsi devastare dal Dio ogni volta che l'altra carta fà calare le pedine.
Ad aiutarci nella nostra vittoria abbiamo Chandra e Drago Soffio di Tempesta che fungono da peschino e da finisher tra i più forti del formato.
Essendo un mazzo adatto a confrontarsi contro praticamente tutti i principali mazzi del Meta attuale,la side è composta da varie risposte a seconda di chi ci troviamo di fronte,ad esempio contro un mazzo control,dovremo togliere i 3 Incatenato alle Rocce (Totalmente inefficaci contro un mazzo del genere) ed inserire degli spacca incantesimi o Aghi Spinali per disattivare carte fastidiose come Jace o Eteremorfo.



16GIRLGAMER

Ti presentiamo Irina: dal bar alla console



Nome: Irina
Cognome: Di Cesare
Età: 20 anni
Professione: barista
Personaggio preferito?
Ezio Auditore (*Assassin's Creed II, Brotherood, Revelation*)
A che età la prima volta con i videogames?
A 10 anni con la prima PlayStation, giocando a Crash Bandicoot e Tekken 3.
Cosa pensi di 16 Games?
Quando vengo qui mi sento a casa, passo le giornate in compagnia, divertendomi.













16 FUT STRATEGY

La formazione del mese per divertirsi con FIFA Ultimate Team

La formazione che vi proponiamo questo mese si basa sul rapporto qualità/prezzo, basti pensare che l'intera squadra ci può costare fra i 12.000 e i 14.000 crediti. Nonostante quasi tutte le linee siano gialle, l'intesa totale della squadra raggiunge il 100 con l'aggiunta di un allenatore del campionato di serie A. La forza di questo team è sicuramente la velocità (la media è 83): per chi ama i lanci lunghi anche dalla difesa.

► COSTO

PS3	14,150
XBL	11,850
PC	13,500

► VALORI
chemistry 100

Att	80
Mid	81
Def	80
Pac	83
Sho	67
Pas	75
Dri	78
Def	71
Hea	71



16GADGET

Un viaggio tra hi-tech e oggetti curiosi



► Allo schermo capacitivo da 7" si aggiungono 2 telecamere e uno slot di memoria espandibile fino a 64 GB. La confezione include anche 4 titoli completi, tra cui Asphalt 8 Airborne, per cominciare subito a giocare.







► Con una semplice mossa, il tablet si collega al controller, alimentato tramite connessione USB. In qualsiasi momento è possibile mappare i comandi dal touch screen per il proprio comfort.





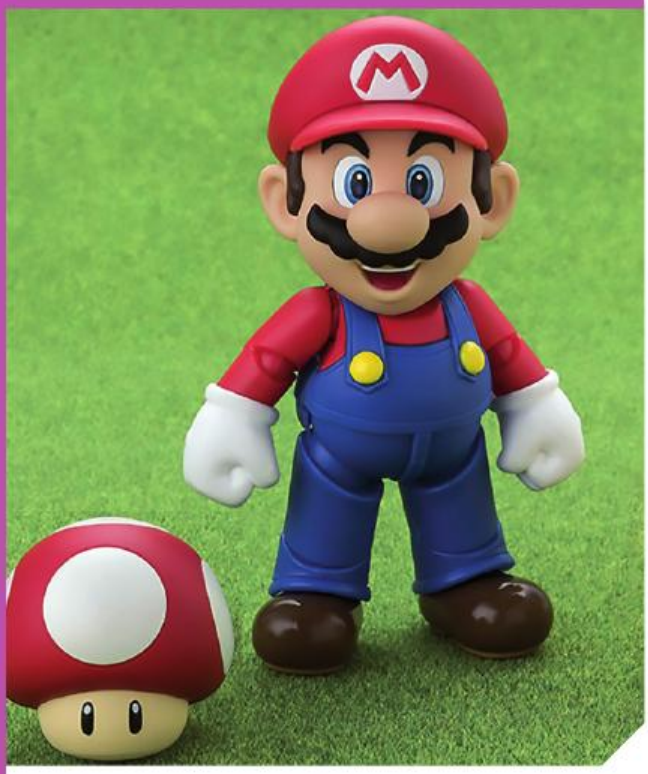
Gametab-One: pensato per giocare

Bigben punta al mercato delle console portatili con un tablet potente (dotato di CPU Quad core RK3188 a 1.8 GHz, GPU Quad mali-400 e 16 GB di RAM) e versatile che si incastona alla perfezione in un controller "classico" dotato di stick analogici, grilletti, croce direzionale e pulsantiera, compatibile con tutti i giochi Android.



► Tramite l'apposito cavo, venduto separatamente, è possibile collegare il Gametab-One al tuo televisore convertendo il segnale fino a 2160p.





It's a me!

Il mitico Mario entra nella serie S.H. Figuarts di Bandai con un'action figure che dispone di numerose articolazioni, offrendo la possibilità di ricreare tantissime pose dinamiche, proprio come nel videogioco. La confezione basic prevede alcuni accessori come il blocco "?", la moneta e il fungo. A parte sono venduti altri 2 set di accessori per espandere il tuo diorama sulla scrivania.







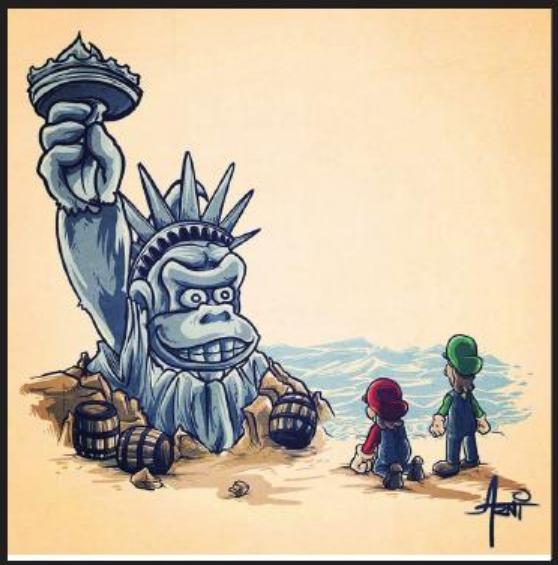
16FREAKSHOW

Le immagini più bizzarre scovate in rete



► Fro Design Company ha realizzato una serie di poster di viaggio ispirati alle location di Street Fighter. Qui c'è il Giappone, con Ryu sullo sfondo. Gli altri potete ammirarli alla pagina frodesignco.com.





► Due visioni dell'artista messicano Alberto Arni (albertoarni.deviantart.com), la prima titolata Linksy e a seguire l'ironica Planet of the Kong.



► Quanti videogiochi indipendenti sono nascosti in questo manifesto? Riesci a scoprirli tutti? L'opera è stata realizzata dall'illustratore Asif Siddiky per l'edizione 2014 del Comic Vs. Game Show (asifsiddiky.tumblr.com)

Manda le tue immagini a players@16games.it

16GAMES ...IT'S PLAY TIME

IT'S PLAY TIME...

27 MAGGIO



A SOLI 49,99 €

PER PS3 E X360

COUPON DI PRENOTAZIONE

DA RITAGLIARE E CONSEGNARE IN NEGOZIO

Barrare la casella della console di cui si vuole prenotare Watch Dogs a € 49,99

PS3 ☐ XBOX 360 ☐

Cognome..... Nome .....

Indirizzo.....

Telefono.....email.....

16GAMES ...IT'S PLAY TIME

IL PERFETTO UPGRADE AUDIO PER XBOX ONE™!

Altoparlanti da 50mm

Volumi Separati Gioco e Chat

Compatibile con Device Mobile

Mascherine Intercambiabili



EAR FORCE®
XO SEVEN
CUFFIE GAMING PREMIUM PER XBOX ONE

EAR FORCE®
XO FOUR
CUFFIE GAMING AD ALTE PRESTAZIONI PER XBOX ONE



Altoparlanti da 50mm

Volumi Separati Gioco e Chat

Gaming Mobile

TURTLE BEACH™

#1 IN GAMING AUDIO

Designed for
Conçu pour
Diseñado para
XBOX ONE

WWW.TURTLEBEACH.COM/XBOXONE

Copyright© 2013 Voyetra Turtle Beach, Inc. (VTB, Inc) All rights reserved. TURTLE BEACH, The Palm Tree, Voyetra and Ear Force are either trademarks or registered trademarks of VTB, Inc.
All other trademarks are the property of their respective owners. Actual product appearance may differ from imagery.