16GAMES ...IT'S PLAY TIME
NOVEMBRE 14
05
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA

ASSASSIN'S CREED

RECENSITI

FIFA 15
Driveclub
Shadow of Mordor
Murasaki Baby
Forza Horizon 2
Alien Isolation

COLLEZIONA LE SCHEDE SKYLANDERS TRAPTEAM



STANNO ARRIVANDO GLI AMIIBO



7
www.pegi.info

The Pokémon Company Nintendo

Pokémon Rubino Omega

Pokémon Zaffiro Alpha







DISPONIBILE DAL 28/11/2014

PRENOTA ORA

RICEVERAI UN PORTACHIAVI POKÉMON ESCLUSIVO!











NINTENDO 2DS. NINTENDO 3DS. XL

www.nintendo.it

/Nintendo3DSItalia @NintendoItalia YouTube/NintendoItalia

*Fino ad esaurimento scorte, offerta valida presso i rivenditori partecipanti all'iniziativa.

16GAMES ...IT'S PLAY TIME

HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

 Francesco Tarquini
 Valerio Turrini
 Marco Inchingoli
 Bruno Callegaro
 Ciro Di Chiara
 Matteo Martino

REDAZIONE
players@16games.it

INFORMAZIONI COMMERCIALI
affiliazioni@16games.it
www.16games.it

PROGETTO EDITORIALE E GRAFICA
Francesco Alinovi
Anna Fanchin

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)

Tutte le immagini e i marchi sono dei rispettivi legittimi proprietari

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

PlayerS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

05 NOVEMBRE 2014

Carissimi 16 fans, si avvicina Natale e gli addetti ai lavori sparano le loro cartucce, questo mese è il caso di parlare di vere e proprie cannonate!!!
Non c'è che l'imbarazzo della scelta per tutti i generi e fasce d'età.
Le promozioni riservate ai titolari delle 16 cards vi permettono di acquistare a condizioni molto vantaggiose senza dover "sacrificare" nessun titolo tra i vostri preferiti.
Nintendo risponde allo specifico segmento di mercato con amiibo: le statuette destinate a spopolare! Sono gli ultimi giorni per approfittare di due iniziative: supervalutazione della vecchia console con l'acquisto del bundle driveclub e consegna dei tagliandi di prenotazione per partecipare all'estrazione di fantastici premi prevista per il 20 novembre.
Nel prossimo numero dedicheremo ampio spazio all'estrazione e pubblicheremo i nomi dei fortunati vincitori.
Da questo numero sarà possibile collezionare le schede dei Trapmaster , si comincia con Wallop e Head Rush, personaggi di terra. Insomma come ogni mese c'è un sacco di carne al fuoco.

Buon appetito!

Bruno Capolupi

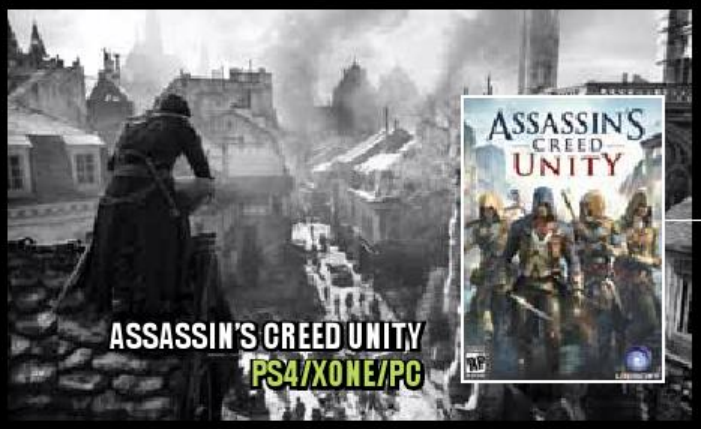
Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
06 Assassin's Creed
08 Amiibo
10 TORNEI
12 REVIEW
12 FIFA 15
13 Driveclub
16 Shadow of Mordor
17 Murasaki Baby
18 Forza Horizon 2
19 Alien Isolation
20 TRADING CARD
22 FUT STRATEGY
24 GIRL GAMER
25 RETROGAMING
25 Night Trap
26 GADGET
27 SPECIAL
27 Skylanders

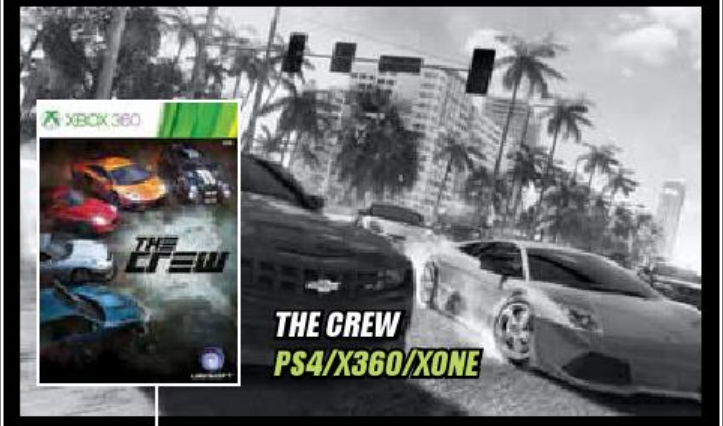












LE USCITE DI NOVEMBRE

3 6 11 13 14





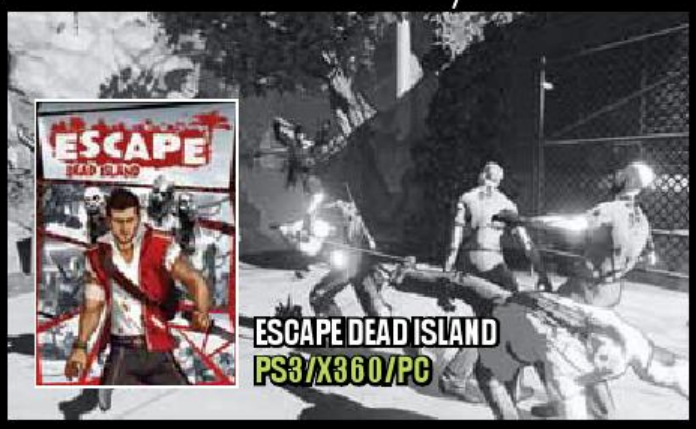








17 / 18 20 / 21 28



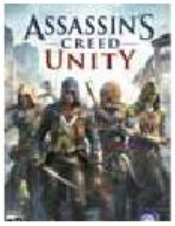


LE ALTRE USCITE

5 DISNEY INFINITY 2 ORIGINALS STARTER PACK PS4 – PS3 WU – X360 –XONE
I MUPPET AVVENTURE AL CINEMA PSVITA
6 TROPICO 5 DAY1 ED X360
TETRIS ULTIMATE DS - PSVITA
RABBIDS INVASION PS4
ROCKSMITH 2014 PS4 – XONE
13 TEARS TO TIARA 2 PS3
TALES OF HEARTS R PSVITA
DIGIMON ALL STAR RUMBLE PS3 – X360
RUGBY 2015 PS4 – PS3 – PSVITA – PC – X360
SHAPE UP XONE
14 FOOTBALL MANAGER 2015 PC
LEGO BATMAN 3 PS4 – PS3 – PSVITA WU – X360 – XONE
15 TERRARIA PS4 – X360 – XONE
20 ADVENTURE TIME THE SECRET OF THE NAMELESS KINGDOM 3DS – PS3 – X360
PENGUINS OF MADAGASCAR 3DS – WII –WU
WRC 2014 3DS
MOTOR CYCLE CLUB PS4 – PS3 – X360
PROJECT CARS PS4 – PC – XONE
22 WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR COLLECTOR PC
26 LITTLEBIGPLANET 3 PS4 – PS3 –PSVITA
27 PERSONA Q 3DS
ARCANA HEART 3 LOVE MAX PS3 – PSVITA
COMPILATION GIULIA 3DS

ASSASSIN'S CREED™

La rivoluzione degli assassini



Andremo ad esplorare la Parigi della Rivoluzione Francese, decadente e assolutamente stupefacente, realizzata con la solita cura maniacale per i dettagli!

Anche se l'approdo su next-gen c'è già stato con Black Flag, il titolo riconosceva i limiti di uno sviluppo iniziato su console inferiori e su PC, risultando carente di ottimizzazione e di aggiunte rivoluzionari che avrebbero ricordato Assassin's Creed IV: Black Flag come il primo capitolo della serie campione di incassi di Ubisoft. E invece no, il grande salto della fede all'interno della next-gen non è ancora giunto, ma bensì si prepara a entrare nelle nostre console per il prossimo 13 Novembre con Assassin's Creed: Unity, primo capitolo della saga sviluppato esclusivamente su console next-gen che promette di rivoluzionare la saga con nuove e interessanti aggiunte che i nove team di sviluppo a lavoro sul progetto, hanno introdotto seguendo i migliaia di feedback dei loro utenti, andando a limare tutte quelle imperfezioni nel gameplay che affliggevano Black Flag e i capitoli precedenti della serie. La forza delle nuove console non è solo una potenza di calcolo enormemente superiore a quella di PS3 e Xbox 360, ma anche e soprattutto la loro architettura che le avvicina entrambe ai moderni PC e perciò permette di sviluppare giochi sempre più realistici e imponenti.

L'imponenza è una parola chiave in Assassin's Creed Unity, dove andremo ad esplorare la Parigi della Rivoluzione Francese, decadente e assolutamente stupefacente nella sua realizzazione, dove si è tenuto conto non solo degli edifici storici, ma anche delle proporzioni del centro storico che vanno a comporre una mappa perfettamente conforme all'originale nel periodo della Rivoluzione, realizzata con la solita cura maniacale per i dettagli e come da tradizione interamente scalabile grazie alle doti atletiche del nostro personaggio. Se ne è parlato molto della componente narrativa, sappiamo che il protagonista è l'assassino francese Arno Dorian e che agirà sfruttando nuove armi come la mini-balestra e ovviamente, laddove sarà possibile, il popolo in rivolta rappresenta il diversivo perfetto per colpire alle spalle del nemico. Sappiamo inoltre che le sue avventure si andranno ad incrociare con una giovane Templare con la quale collaborerà e forse po-



trebbe esserci anche un legame amoroso tra i due. Come da tradizione, la complessa trama dei capitoli di Assassin's Creed non solo si svolge in un periodo storico, ma si cerca di intersecarla con gli eventi storici di rilievo che lo caratterizzavano. Dalle prime immagini rilasciate si è potuto notare come le azioni di Arno andranno a influenzare pesantemente la rivoluzione e in una delle ultime immagini viste, si è visto il nostro Assassino indagare sulla morte di Jean-Paul Marat, ritratta nel famoso dipinto di Jacques-Louis David.

Rimanendo sempre in ambito rivoluzionario, uno degli obiettivi principali per Unity era quello di riuscire a rappresentare la rivoluzione per tutta la durata del gioco, anche al di fuori dalle missioni principali e per questo si è cercato di costruire la Parigi più viva mai vista in un videogioco. Si parla di circa 5.000 personaggi a schermo, tutti con animazioni e reazioni singole calcolate in base alle diverse azioni che avvengono intorno a loro. Un omicidio plateale al centro della folla la farà disperdere e manderà a monte il nostro diversivo, lasciandoci in pasto alle guardie e rischiando di fallire la missione. Piuttosto verrà favorito un approccio più furtivo, sfruttando gli spostamenti tra la folla e cercando di mobilitarla a nostro favore.

Altri due grandi miglioramenti sono stati apportati alla gestione della scalata e al tanto odiato sistema di combattimento. Nel primo caso, la scalata dinamica è stata modificata pesantemente, resa più fluida grazie alle nuove animazioni e soprattutto è stata introdotta anche la discesa dinamica, che permetterà di scendere dai palazzi in maniera fluida, rapida e senza sfracellarsi a terra per aver mancato la presa del cornicione. Questo permetterà di organizzare fughe non solo in verticale, ma di passare rapidamente dai tetti alla strada senza perdere mezza vita. Per quanto riguarda il sistema di combattimento, ne sono stati modificati i comandi per renderlo un po' più complesso ed è stato rimosso l'effetto slow-motion prima di contrattaccare. Anche se i nemici continueranno ad attaccare uno per volta, massacrarli sarà ora più complicato e forse considereremo la fuga come una scelta valida più di una volta.

Ma la più grande innovazione della saga è che Assassin's Creed: Unity è pensato e sviluppato in funzione della co-op. Infatti quasi tutte le missioni principali di Unity sono state create per essere giocate in cooperativa, fino a un massimo di quattro giocatori. Il fatto che le missioni sono state



ideate in funzione della collaborazione non vuol dire che saremo obbligati a giocarle in compagnia, ma potremo anche scegliere di affrontarle da soli a patto di avere a che fare con un livello di difficoltà maggiore, ma ovviamente la soddisfazione di veder riuscire un piano ben congegnato e coordinato con i nostri tre compagni assassini è senza dubbio maggiore, che condurre il solito assalto solitario.

Altre grandi novità sono state apportate alla componente stealth del gioco che ora permette di usare lo scenario come riparo e passare da un riparo all'altro in maniera fluida e furtiva, senza farsi scoprire dalle guardie nemiche. Questo apre l'azione di gioco a diversi approcci possibili che il giocatore potrà scegliere in base al suo stile di gioco.

Come per i precedenti capitoli, anche in Unity ci imbatteremo in missioni secondarie lungo la nostra via, ma a differenza di quanto accadeva in passato, potremo gestirne più di una contemporaneamente e tenerne traccia con un quest log come accade negli RPG, in modo da poterla accantonare momentaneamente e ritornarci dopo aver ottenuto l'equipaggiamento adatto per esempio.

Assassin's Creed Unity promette senza dubbio di innalzare il livello qualitativo della serie che con Assassin's Creed 3 era caduto a picco, mentre con Black Flag si era tornati a un buon livello, ma senza stupire. Unity potrebbe rappresentare la ciliegina sulla torta della saga, il capitolo più grande e ambizioso mai sviluppato che promette di stupire. Segnatevelo sul calendario, il 13 Novembre esce Assassin's Creed Unity per Playstation 4, Xbox One e PC •





amiibo

Statuette che si connettono ai tuoi giochi





In Super Smash Bros per Wii U potrai trasferire i dati dal tuo Amiibo per farlo apparire nel gioco e combattere per te!

Amiibo è un nuovo modo di interagire con i tuoi personaggi e giochi Nintendo preferiti.
Si tratta di statuette con all'interno un chip speciale che usa la tecnologia di comunicazione NFC. Toccando il punto NFC del Wii U GamePad con una statuetta mentre stai giocando, i dati sul chip saranno trasferiti automaticamente al gioco e utilizzati in tanti modi diversi.
Gli Amiibo saranno disponibili a partire dal 28 novembre!
Il primo set di statuette è per Super Smash Bros per Wii U, i cui personaggi disponibili saranno Mario, Peach, Link, Samus, Yoshi, Donkey Kong, Pikachu, Kirby, Fox, Marth, Abitante e Wii Fit Trainer, con tanti altri in arrivo nei mesi dopo il lancio.
In Super Smash Bros per Wii U potrai trasferire i dati dal tuo Amiibo per farlo apparire nel gioco e combattere per te. Più combatte, il tuo Amiibo svilupperà abilità e caratteristiche uniche, diventando più forte e imparando nuove mosse. Inoltre potrai anche personalizzare le tue mosse speciali per un combattimento ancora più unico.
Oltre a Super Smash Bros per Wii U potrai usare Amiibo in tanti altri giochi, e l'uso che fai di Amiibo dipende dal gioco! In futuro, le statuette di tanti personaggi da serie diverse saranno rese disponibili.
La compatibilità con Amiibo è al momento pianificata per questi titoli Wii U: Mario Party 10, Mario kart 8, Yoshi Woolly World e Captain Toad.
Inoltre potranno anche essere usati con Nintendo 3DS e Nintendo 2DS con un accessorio la cui uscita è programmata per il 2015 •



Riporta il tuo usato
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI



SILVER DEAL

GAMES NOVITÀ € **19,99**
porta due usati top e prenota i titoli novità
riservata ai titolari di member card

GOLDEN DEAL



GAMES NOVITÀ € **9,99**
porta due usati top e prenota i titoli novità
riservata ai titolari di plus card



Solo nei negozi aderenti all'iniziativa

16GAMES®
...IT'S PLAY TIME

Appuntamenti di novembre

16 GAMES VENTURINA



Venerdì 7
ore 16 modern / ore 21 standard
Venerdì 14
ore 16 modern / ore 21 standard
Venerdì 21
ore 16 modern / ore 21 standard
Venerdì 28
ore 16 modern / ore 21 standard

16 GAMES MARINO



Ogni giovedì ore 16	Lega Pokemon
Sabato 1	Pokemon 3DS
	FIFA15
Venerdì 7	FNM Magic
Sabato 8	Yu Gi Oh
Venerdì 14	FNM Magic
Sabato 15	Tekken
Venerdì 21	FNM Magic
Sabato 22	FIFA 15
Venerdì 28	FNM Magic
Sabato 29	Yu Gi Oh

16 GAMES SULMONA



Lunedì	ore 16:30 Magic School
	ore 21:30 Magic Night
Mercoledì	ore 21:30 Magic Night
Giovedì	ore 16:30 Yu Gi Oh day
Venerdì	ore 16:30 Yu Gi Oh day
Sabato	ore 16:30 Yu Gi Oh day

16 GAMES APRILIA



Venerdì 7 FNM Magic MODERN
Venerdì 14 FNM Magic STANDARD
Venerdì 21 FNM Magic MODERN
Venerdì 28 FNM Magic STANDARD

16 GAMES SALERNO



Venerdì 7 FNM Magic STANDARD
Venerdì 14 FNM Magic MODERN
Venerdì 21 FNM Magic STANDARD
Venerdì 28 FNM Magic MODERN

16 GAMES SAN SALVO



Domenica 2 Yu-Gi-Oh - Sneak Peek
Domenica 9 Fifa 15
Domenica 16 Yu-Gi-Oh
Domenica 23 Fifa 15
Domenica 30 Yu-Gi-Oh

16 GAMES BARCELLONA



Ogni sabato mattina
Tornei Magic
Ogni domenica pomeriggio
Tornei Yu Ghi Oh
Tornei di FIFA 15 e Call of Duty

16 GAMES PALERMO



Sabato 15 Torneo Wipeout hd su PS3
Sabato 22 Torneo Fifa 15 su PS4
Venerdì 28 evento consegna Pokemon con ragazze immagine

DALL'8 OTTOBRE AL 16 NOVEMBRE

ACQUISTA PS4 + DRIVECLUB



SUPERVALUTAZIONE DELLA TUA VECCHIA CONSOLE

FINO A €150

OFFERTA VALIDA DALL'8 OTTOBRE AL 16 NOVEMBRE NEI NEGOZI

16 GAMES ...IT'S PLAY TIME

Sviluppo: EA Sports
Publisher: EA Sports
Genere: Sportivo

PS3 PS4 PS VITA
NINTENDO 3DS Wii PC
XBOX 360 XBOX ONE





Allacciate gli scarpini e preparatevi a scendere in campo!



Grazie al nuovo sistema emotivo dei giocatori e delle tifoserie, sentiremo ancora di più l'atmosfera dello stadio!

Il grande calcio di FIFA è pronto a farci scendere in campo e con il rientro in gioco dello storico antagonista PES, EA Sports ha puntato a consolidare la sua supremazia sul campo, andando a limare tutte le imperfezioni del precedente capitolo e aggiungendo migliorie interessanti che puntano a rendere l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente ed emozionante. Non a caso lo slogan del gioco è "Feel The Game!" perché grazie al nuovo sistema emotivo dei giocatori e delle tifoserie, sentiremo ancora di più l'atmosfera dello stadio.

In base all'andamento della partita qualche giocatore potrebbe diventare nervoso e reagire all'ennesimo fallo ricevuto, mentre il pubblico enfatizzerà le azioni con cori di supporto o fischi. Molti stadi sono stati ridisegnati e migliorati nelle texture e grazie ad uno speciale accordo con la Premier League inglese, in FIFA 15 sono presenti tutti gli stadi ufficiali della massima lega inglese. Un'altro grande accordo è quello siglato con la Lega Serie A, che ha finalmente introdotto la licenza completa per il campionato di Serie A TIM che include stemmi e maglie delle squadre di Serie A (la Serie B è ancora fuori licenza) e tutti i loghi dei tornei ufficiali. Le altre novità nelle licenze includono la presenza del campionato turco e polacco, mentre è stato rimosso il campionato brasiliano. Anche le maggiori modalità di gioco hanno subito dei miglioramenti.

Nella modalità Allenatore è stata migliorata la ricerca dei giocatori, ora in linea con quella dell'Ultimate Team. Altre migliorie sono state apportate al sistema di gestione della rosa, ora molto più semplificato e allo stesso tempo più ampio, visto che permette di impartire istruzioni ad ogni singolo giocatore, in maniera rapida e precisa. Torna anche la modalità Torneo, esclusa dalla versione PS4 e Xbox One di FIFA 14 e sono state aggiunte due nuove e significative feature in Fifa Ultimate Team. La prima è la possibilità di prendere i giocatori in prestito per un certo numero di partite, la seconda è la possibilità di creare delle Rose Sperimentali, in modo da testare l'intesa della squadra prima di acquistare un determinato giocatore. Per quanto riguarda il gameplay, nelle partite diventa sempre più importante il ruolo del centrocampo e la gestione delle posizioni dei giocatori vista l'IA avversaria sempre più perfezionata e intelligente. Ogni passaggio degli avversari è ragionato e i movimenti senza palla sono una parte fondamentale del gameplay. Ovviamente lo stesso dovremmo fare noi, visto che tra i tanti miglioramenti i difensori e in particolare i portieri, sono stati dotati di un'intelligenza superiore rispetto alle tonte versioni presenti in FIFA 14. Capiterà spesso di battere le mani al nostro portiere per un salvataggio sulla riga. Grande attenzione è stata posta al commento, che dopo i numerosi reclami da parte degli utenti, ha finalmente cambiato voci passando a dei ben più versatili Pierluigi Pardo e Stefano Nava, che fortunatamente hanno capito che il migliore in campo non è sempre Lampard o Xavi •

Sviluppo: Evolution Studios
Publisher: Sony
Genere: Simulazione Guida

PS4





Sony lancia la sfida a Forza...

I tracciati disponibili variano tra le più disparate ambientazioni, che vanno dai circuiti chiusi alle ambientazioni esotiche tra le montagne, che regalano un colpo d'occhio davvero notevole!

Quello che in origine doveva rappresentare il racing game di lancio per Playstation 4, era sembrato da subito incompleto e mediocre se confrontato con le aspettative dei videogiocatori o peggio ancora con il Forza Motorsport 5 che si apprestava ad uscire su Xbox One.

Nonostante il sistema di guida di Driveclub fosse sempre stato definito puramente arcade e quindi più vicino a Forza Horizon, l'impatto grafico era nettamente inferiore al racing game di Turn 10. Per ovvi motivi si è perciò optato per rinviare l'uscita del gioco, che quasi un anno aggiuntivo di sviluppo è pronto a vedersela con Forza Horizon 2 e a far rombare i motori delle nostre Playstation 4.

Partiamo col dire che Driveclub è un gioco completamente diverso da quello che si era visto dalle primissime prove del titolo Evolution e questo è senza dubbio un bene.

Il sistema di guida è stato mantenuto arcade, ma favorisce le esecuzioni perfette e il gioco "pulito".

A differenza dei vari Need For Speed, uscire di pista ed essere aggressivi risulterà quasi sempre controproducente vista la facile sbandata delle auto e i tracciati molto stretti che riducono le possibilità di sorpasso e aumentano la necessità di ingegnarsi per creare opportunità. I tracciati disponibili variano tra le più disparate ambientazioni, che vanno dai circuiti chiusi alle ambientazioni esotiche tra le montagne, che regalano un colpo d'occhio davvero notevole.

Il disegno dei circuiti è spesso molto stretto e condito da curve strette e complicate che regalano una certa difficoltà al gioco, anche grazie all'ottima IA degli avversari che tende a sbagliare poco e ad essere molto aggressiva non solo contro di noi, ma anche contro gli altri piloti controllati dalla CPU.

L'integrazione del comparto online è radicata in maniera perfetta e rappresenta la vera colonna portante di Driveclub. Gli obiettivi del nostro Club online permetteranno di sbloccare altre auto e potranno essere completati anche giocando per conto nostro, a patto di essere connessi ai server. La forza di Driveclub è proprio il fatto di non dover interagire direttamente con i nostri compagni di Club, ma basterà completare gli obiettivi nelle nostre gare e automaticamente contribuiremo ad accrescere l'esperienza del Club.

Grandissima attenzione è stata riservata alla grafica, che grazie ad un sistema di illuminazione dinamica e ad una realizzazione magistrale delle 50 auto presenti, raggiunge spesso il fotorealismo in quei circuiti più curati che includono il movimento delle foglie o i fuochi d'artificio di notte. Le texture delle auto vengono apprezzate non solo nella classica visuale dall'alto, ma anche nella visuale interna al cruscotto che permette di apprezzare la realizzazione degli interni.

Driveclub verrà inoltre ampliato dalle future patch per includere tutte le feature che non è stato possibile perfezionare, come le condizioni meteorologiche dinamiche che andranno ad integrarsi con il già presente ciclo giorno-notte dinamico. Seppure il gioco viene minato da qualche saltuario bug e problema con i server, Driveclub è il posto migliore per gareggiare in compagnia del proprio Club! •





PLAYERS

Sviluppo: Monolith Interative
Publisher: Warner
Genere: Action Adventure

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE



SHADOW OF MORDOR

Benvenuti nella Terra di Mezzo



Grazie all' incredibile fascino dell' ambientazione e al Nemesis System, rappresenta il classico gioco che vorremmo non finisse mai!

Il lavoro di Monolith Productions, già autori degli apprezzatissimo F.E.A.R. e Condemned, si ispira direttamente all'opera cinematografica di Peter Jackson, collocandosi tra Lo Hobbit e l'inizio delle vicende de Il Signore degli Anelli.
In La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor andremo a vestire i panni di Talion, un ramingo a guardia del Nero Cancello nel periodo in cui Sauron inizia a riacquistare potere e a ricostruire il suo esercito di Orchi.
Nel momento in cui cadrà il Nero Cancello, Talion vedrà giustiziare e maledire la sua famiglia per poi essere sgozzato anche lui, ma verrà resuscitato dal potere di un Wraith con cui condividerà la sua sete di vendetta.
In questa esperienza tolkeniana andremo ad esplorare Mordor, devastata e oppressa dal potere di Sauron con Talion che aspira a saziare la sua fame e a distruggere l'esercito dell'Oscuro Signore dalle basi. Nel gioco troveremo meccaniche già rodate come l'arrampicata dinamica di Assassin's Creed e il sistema di combattimento ispirato ai vari Batman di Rocksteady, che rendono il gameplay vario e allo stesso tempo semplice e immediato.
Il vero punto di forza del gioco è il Nemesis System, che rappresenta la colonna portante dell'intera esperienza de L'Ombra di Mordor in quanto va a modificare i ranghi dell'esercito degli Orchi in maniera totalmente procedurale, adattandosi alle nostre azioni. Il sistema si ispira direttamente all'opera di Tolkien, creando faide interne tra i diversi Orchi che potremo sfruttare a nostro favore e cosa ancora più importante, genera automaticamente nuovi Capitani con caratteristiche diverse che andranno a sostituire gli Orchi caduti.
Tutto ciò renderà la nostra avventura imprevedibile visto che oltre all'andare a caccia di Capitani, acquisendo informazioni tramite altri Orchi, spesso faremo la sgradita conoscenza di un Capitano sconosciuto che ci complicherà la vita non avendo informazioni precise sui suoi punti deboli e dato il moderato livello di difficoltà, l'ignoranza potrebbe ucciderci e al prossimo incontro l'Orco si ricorderà di noi, prendendoci anche un po' in giro per il nostro fallimento.
Per evitare di essere sorpresi, la ricerca di informazioni, gli interrogatori e le fasi stealth sono alla base dell'esperienza ludica del gioco e un attacco pianificato con perizia si rivelerà non solo necessario, ma anche molto gratificante.
La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor offre un'esperienza principalmente action/adventure, ma non mancano gli elementi RPG come la progressione delle abilità di Talion e il potenziamento delle armi tramite le Rune, che aggiungono specifici bonus alla spada, al pugnale o all'arco e la voglia di progredire e migliorare le nostre abilità è sempre maggiore grazie alle meccaniche del sistema Nemesi.
L'Ombra di Mordor rappresenta il classico gioco che vorremmo non finisse mai e che ci impegnerà parecchie ore prima di completarlo al 100%, ma cosa più importante saremo motivati ad arrivare al completamento totale, grazie ad un sistema procedurale rivoluzionario come il Nemesis e all'incredibile fascino dell'ambientazione. La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor è disponibile per PS4, Xbox One, PC e per PS3 e Xbox 360. Non avete davvero scuse per farvelo scappare! •

Sviluppo: Ovosonico
Publisher: Ovosonico
Genere: Puzzle Game
Autore: Marco Inchingoli

PS4 PSVITA





MURASAKI BABY

Una simpatica avventura 2d tutta italiana

Il team italiano di Massimo Guarini sforna un piccolo capolavoro in 2D, con uno stile grafico disegnato a mano, dark e a tratti grottesco, che ricorda lo stile del regista Tim Burton.

Ovosonico, l'italianissimo team di Varese capeggiato dal mitico Massimo Guarini, ha da poco sfornato Murasaki Baby, titolo indipendente rilasciato in formato digitale su PlayStation Vita.

Solitamente non ci si dovrebbe sbottonare subito sul verdetto di un videogioco, ma in questo caso non possiamo farne a meno, che sia italiano o no, possiamo assicurarvi che Murasaki Baby è un piccolo capolavoro.

Il gioco presenta un mix tra puzzle ed elementi platform, il tutto strutturato in 2D e caratterizzato da uno stile grafico disegnato a mano decisamente dark e a tratti grottesco, che ricorda per certi versi lo stile del regista Tim Burton. Dunque scenari cupi e strane creature faranno da sfondo a Murasaki Baby, andando però in netto contrasto con quello che è in linea di massima la sottile trama che lega il tutto; nelle vesti di giocatore dovremo infatti aiutare una bambina a trovare sua madre, tenendola per mano e difendendola dai vari ostacoli e pericoli posti lungo il cammino.

Gli sviluppatori hanno cercato di sfruttare al massimo le funzionalità della portatile Sony, fornendo meccaniche davvero interessanti a livello di gameplay; principalmente dovremo usare lo schermo touch per accompagnare e muovere la piccola protagonista, scacciare nemici fastidiosi o spostare oggetti, mentre il touch posteriore sarà adibito all'interazione con lo scenario.

Ogni stage avrà infatti una serie di scenari differenti che andranno utilizzati nel giusto modo affinché la bambina sopravviva, ad esempio potremo far piovere per spegnere un incendio, soffiare del vento per far muovere una barca, far cadere dei massi che bloccano il percorso e molto altro. Altra peculiarità di Murasaki Baby è il palloncino a forma di cuore che la bambina terrà in mano per tutta la durata del gioco.

Il palloncino sarà essenziale ai fini del gioco, visto che rappresenterà la vita della bambina, per questo in alcuni frangenti sarà necessario spostarlo per evitare che scoppi o che voli via, oppure utilizzarlo per sbloccare porte o per oltrepassare determinati ostacoli. Insomma il titolo vanta un gameplay molto vario e divertente, purtroppo però i comandi risultano in alcuni frangenti imprecisi e scomodi, anche se alcune trovate sono davvero geniali.

Altra cosa che ci teniamo a sottolineare sono le emozioni che il gioco può far nascere nel giocatore nei confronti della bambina, infatti nonostante la piccola protagonista sia leggermente grottesca nel suo aspetto e nonostante sia poco caratterizzata a livello di personalità, vista la mancanza di un qualsivoglia dialogo, man mano che giocheremo andremo inevitabilmente ad affezionarci a lei, versando perfino qualche lacrimuccia sul finale.

Insomma Murasaki Baby, più che un videogioco può essere definito come un'esperienza, esperienza che per quanto possa essere breve nella sua durata, tutti dovrebbero provare almeno una volta nella vita e vi assicuriamo che una volta terminato, la piccola Murasaki e il progetto che gli ruota intorno rimarrà impresso nei vostri cuori per molto, molto tempo •



Sviluppo: *Plyground Games*
Publisher: *Microsoft*
Genere: *Simulazione Guida*

XBOX 360 XBOX ONE





FORZA HORIZON 2



Il simulatore di guida per eccellenza è tornato!

Grazie alla tecnologia Drive Avatar, ereditata da Forza Motorsport 5, si ha la sensazione di essere sempre in una vera gara online.

Nonostante lo scetticismo iniziale il primo Forza Horizon fu un gioco che appassionò praticamente tutti, e con questo Forza Horizon 2 gli sviluppatori promettono di portare la qualità ad un livello ancora superiore, grazie anche alla potenza della nuova Xbox One.
Il primo fattore che salta subito all'occhio infatti è il comparto tecnico, che nonostante debba gestire una enorme quantità di elementi trattandosi di un gioco open world garantisce comunque i 1080p e 30 fps fissi.
Gli effetti particellari, riflessi e giochi di luce ed ombra regalano modelli di auto dettagliatissimi in ogni particolare (compresi gli interni) e panorami mozzafiato, complice anche la scelta di ambientare il gioco nell'Europa del Sud, tra cui la nostra Italia e le strade lungo la costa ligure.
La parola d'ordine che gli sviluppatori hanno seguito in Forza Horizon 2 è "libertà", e a bordo di ognuno degli oltre 200 presenti potremo girare liberamente per l'enorme mappa di gioco (ben tre volte più estesa rispetto a quella del primo Horizon) ma senza seguire necessariamente la strada: tagliare per i campi, scoprire scorciatoie e seguire il percorso che più ci aggrada è diventata una parte fondamentale del gioco, tanto che tra le nuove tipologie di gare adesso molte prevedono proprio l'uscita di strada e continuare sullo sterrato, ovviamente facendo attenzione a non perdere il controllo dell'auto.
Tuttavia se durante l'esplorazione non si hanno limiti durante le gare invece bisogna sempre passare attraverso dei checkpoint che delimitano il percorso, ma a parte questo possiamo scegliere come meglio crediamo come arrivare da un checkpoint all'altro.
Il sistema di guida, da sempre punto di forza della serie, anche questa volta si conferma di ottima qualità, e attraverso le impostazioni si può scegliere lo stile che più si adatta a noi, con una buona varietà di opzioni per abilitare o meno i vari aiuti alla guida e rendere il gioco più simulativo o arcade.
Ricordate comunque che lo spirito di Forza Horizon 2 è il divertimento, per cui anche con il livello si simulazione al massimo non aspettatevi di avere tra le mani un capitolo di Forza Motorsport, soprattutto per quanto riguarda i danni: è vero che se esagerate l'auto diventerà inutilizzabile, ma ci vorrà veramente tanto impegno per distruggerla, per cui non stupitevi se riuscirete ad abbattere piccoli alberi, spostare balle di fieno o sopravvivere ad un frontale a 300 km/h.
Forza Horizon 2 ha ereditato la tecnologia DriveAvatar da Forza Motorsport 5, grazie alla quale i nostri avversarsi non saranno più comandati da una IA seguendo percorsi e strategie predefinite, ma attingeranno dai dati ricevuti da amici e altri giocatori online, apprendendo così il loro stile di guida, punti di forza e debolezze, offrendoci così la sensazione di essere sempre in una vera gara online.
Se siete appassionati di auto e possedete una console Microsoft Forza Horizon 2 è sicuramente tra i titoli da aggiungere alla vostra collezione •



Sviluppo: Creative Assemby
Publisher: SEGA
Genere: Survival Horror

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE



ALIEN ISOLATION

Ellen Ripley ancora a caccia di alieni!

La campagna principale ci impegnerà per più di 20 ore, in un' avventura ricca di adrenalina!

Il terrorizzante incubo che ha caratterizzato i nerd degli anni '80 e '90, nacque grazie alla pellica di Ridley Scott del 1979 che vedeva protagonista Ellen Ripley alle prese con una creatura malvagia e spaventosa, lo xenomorfo che noi tutti conosciamo come Alien.
Le trasposizioni videoludiche del brand non hanno avuto molto successo per l'incapacità degli sviluppatori di riportare la stessa tensione del film in un'opera interattiva. L'ultimo tentativo era stato l'apice del fallimento, che mise al centro del patibolo Alien: Colonial Marines e gli sviluppatori Gearbox, accusati di aver rovinato un brand di grandissima tradizione e di aver ingannato i videogiocatori con demo di gran livello, totalmente differenti dal gioco reale.



L'onere di risollevare il nome dello xenomorfo più famoso del mondo, spetta quindi a The Creative Assembly, autori della serie Total War e attori principali del ritorno di Alien sulle nostre console. Un ritorno davvero pauroso quello che ci aspetta nel survival horror Alien: Isolation. Nel gioco vestiremo i panni di Amanda Ripley che nel tentativo di ottenere informazioni sulla defunta madre Ellen (protagonista dei film), andrà in missione sulla stazione spaziale Sevastapol dove è custodita la chiave per scoprire la sorte della madre di Amanda. Sulla nave però è accaduto qualcosa di sinistro e molto malvagio, che ha costretto l'equipaggio all'abbandono della struttura e con cui Amanda dovrà fare i conti. L'esperienza di Alien: Isolation prende spunto dai recenti Dead Space per l'atmosfera, da Outlast per il gameplay e per i colpi di cuore, mentre la direzione artistica e la storyline è un'esperienza autentica Alien.
Nella nave futuristica, ma al tempo spesso rimasta alla particolare tecnologia anni '90, ci troveremo a dover sgattaiolare tra i ripari per evitare di finire vittima dello xenomorfo che rappresenta la minaccia principale della Sevastapol. Ucciderlo è praticamente impossibile per il nostro esiguo inventario, che comprende un lanciafiamme utile per spaventare l'Alien e altre armi da fuoco che è meglio usare contro gli altri nemici piuttosto che sprecarle contro il mastodontico xenomorfo.
Le nostre armi migliori saranno quindi l'astuzia e i gadget che l'ottimo sistema di crafting permette di costruire, a patto di avere i materiali e il progetto necessari.
La campagna principale ci impegnerà per più di 20 ore, in un'avventura ricca di adrenalina e dai ritmi incalzanti dove il pericolo è sempre dietro l'angolo. La campagna viene ampliata dalle sfide sopravvivenza, dove dovremo raggiungere gli obiettivi in una mappa in cui l'Alien potrebbe nascondersi ovunque.
Alien: Isolation è un vero capolavoro del survival horror, con una regia e una realizzazione tecnica da Oscar il cui merito va tutto a The Creative Assembly, che riesce a creare interesse verso una saga che aveva perso parecchi punti in seguito al fallimentare ultimo capitolo e che ha sfornato un vero capolavoro horror.
Alien: Isolation è disponibile per PS4, Xbox One, PC, PS3 e Xbox 360 •

MAGIC
The Gathering®

Mardu Midrange

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere











La strategia del mazzo

Dall'insieme di scartini, rimozioni, planeswalker e creature tra le più potenti del formato nasce BWR Mardu Midrange.
In questo archetipo abbiamo accesso a tutte le migliori carte del nuovo "standard", come ad esempio i due planeswalker, Sarkhan, ideale per mettere pressione all'avversario grazie alla sua abilità di trasformarsi in una creatura rapida ed indistruttibile e Sorin, che ci consente di prendere tempo recuperando punti vita o evocando una creatura bloccante.
All'interno del mazzo troviamo una serie di creature che creano diverse sinergie fra loro, come la mini-combo che si viene a creare tra il Goblin e le sue pedine o fra Brimaz e il Macellaio, mentre il Drago Soffio di Tempesta ci aiuta grazie alla sua protezione dal bianco a difenderci dalle varie Luci Esiliatrici, Leoni ed Elspeth, carte molto frequenti nei mazzi di questo meta. Completano il mazzo rimozioni e scartini, ideali per prevenire minacce e carte noiose provenienti dal mazzo dell'opponente.
Infine la Sideboard è composta contro mazzi aggressivi o a base di verde •



MAIN

CREATURE
4x Macellaio dell'Orda
4x Goblin Trascinatore di Folle
3x Drago Soffio di Tempesta
3x Brimaz, Re di Oreskos

ISTANTANEI E STREGONERIE
4x Caduta dell'Eroe
4x Colp di Fulmine
1x Disdegnare
4x Rubapensieri
4x Destino Crepitante

PLANESWALKER
2x Sarkhan, il Dracofono
2x Sorin, Visitatore Solenne

TERRE
2x Montagna
2x Palude
1x Forgia da Campo
4x Pantano Insanguinato
4x Caverne di Koilos
4x Avamposto Nomade
2x Confluenza di Mana
2x Tempio dell'Odio
2x Tempio del Silenzio
1x Tempio del Trionfo
1x Urborg, Tomba di Yawgmoth



SIDEBOARD

2x Campo di Sospensione
2x Ariete dal Vello di Nyx
3x Spruzzo di Magma
2x Elspeth, Campionessa del Sole
3x Collera degli Dei
2x Disdegnare
1x Imbrigliare con la Forza

La formazione del mese per divertirsi con FIFA Ultimate Team

Come prima squadra FUT di Fifa 15 vi proponiamo una formazione molto simile a quella presente nel primo numero di Players.
Abbiamo puntato ancora una volta sulla Serie A perchè il rapporto qualità/prezzo è senza dubbio migliore rispetto ad altri campionati, in particolare Barclays Premier League e Liga BBVA hanno giocatori a prezzi proibitivi per chi ha appena iniziato a giocare.
La squadra di questo mese punta tutto sulla "velocità", sicuramente l'elemento più importante quest'anno insieme al "fisico", Iturbe e Gervinho sono due frecce e Higuain davanti al portiere non sbaglia praticamente mai, vi basta entrare in area di rigore e toccare appena il tasto del tiro, l'attaccante partenopeo piazza sempre la palla in fondo al sacco.
In difesa Càceres è il più veloce, mentre Handanovic è il portiere più forte del campionato •

COSTO

PS3	53,300
XBL	35,650
PC	0

VALORI

Attack 80
Midfield 81
Defense 79

Pac	82
Sho	63
Pas	69
Dri	76
Def	57
Phy	69











Magic Store presenta la nuova linea di accessori Ultimate Guard

Questo giovane marchio si è rapidamente fatto conoscere e distinto per l'innovazione e per l'alta qualità dei materiali usati.
Tutti i prodotti sono pensati da collezionisti e giocatori per collezionisti e giocatori... sia occasionali che professionisti. La gamma di accessori Ultimate Guard è completa; oltre alle tradizionali Bustine Protettive, ci sono diversi tipi di Porta Mazzo, Raccoglitori ad Anelli per fogli trasparenti. e Raccoglitori Portfolio grandi e piccoli.
In questo numero analizziamo nel dettaglio le caratteristiche dei nuovi accessori Porta Mazzo.



DECK CASE

Porta mazzo di alta qualità per archiviare e trasportare la tua preziosa collezione

NEW! Ottimizzato per 100+ carte con doppia bustina protettiva

NEW! Ottimizzato per 80+ carte con doppia bustina protettiva



- Auto chiusura
- Materiale tenace, resistenza extra forte
- Contiene 1 divisore per le carte
- Con banda scrivibile
- No PVC, no acidi

Materiale 40% più spesso di un tradizionale porta mazzo

Il Deck Case di Ultimate Guard è realizzato con un materiale extra resistente, presenta un divisore per le carte e una banda scrivibile per riconoscere al volo la tua raccolta. In più si chiude in maniera automatica. Il Flip Deck Case in simil pelle a chiusura magnetica è ottimizzato per contenere fino a 80 carte con doppia bustina protettiva, per avere la tua preziosa collezione sempre al sicuro!



M·A·G·I·C STORE
www.magicstore.it

ULTIMATE GUARD
protection & storage solutions

Giulia una combattente agile e veloce ispirata a Christie Monteiro







Nome: Giulia

Cognome: Zannoni

Età: 18 anni

Professione: studente

Hobby: giocare al computer e Magic

Videogame preferito: Tekken 6

Personaggio preferito: Christie Monteiro

Su quale console giochi: PS3

Cosa fai nel tempo libero?
Quando non gioco a League of Legends o a Magic mi piace ascoltare musica metal.

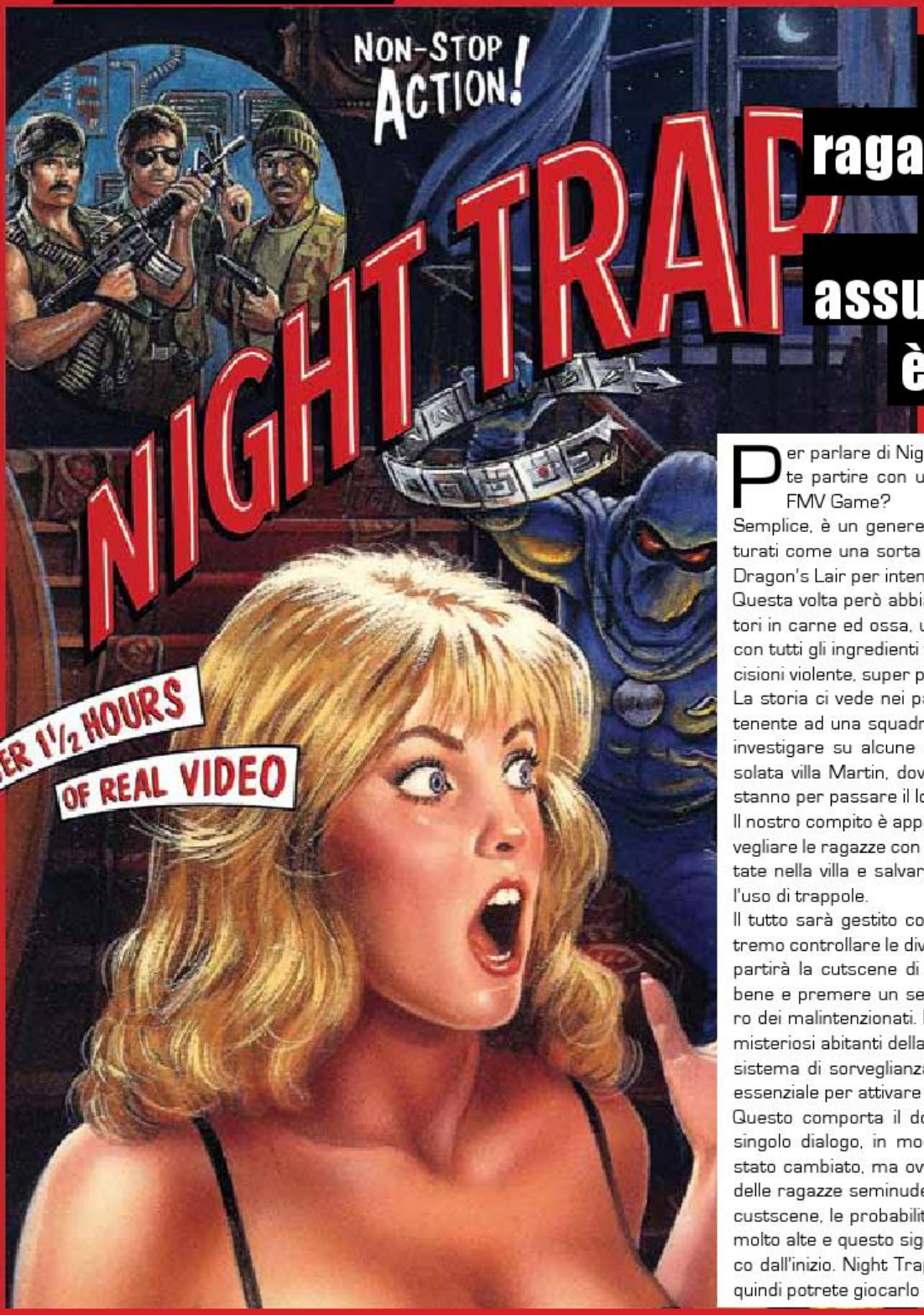
Tifosa?
Tifo per la Roma, speriamo che questo sia l'anno buono!

Qual'è il tuo calciatore preferito?
Ovviamente il capitano...Francesco Totti!





Sviluppo: Digital Pictures
Publisher: Digital Pictures
Genere: FMV Game
Autore: Marco Inchingoli



Tante belle ragazze, vampiri e trappole assurde. Questo è Night Trap!

Per parlare di Night Trap dobbiamo necessariamente partire con una domanda essenziale, cos'è un FMV Game?

Semplice, è un genere per indicare tutti quei titoli strutturati come una sorta di filmato interattivo, un po' come Dragon's Lair per intenderci.

Questa volta però abbiamo a che fare con un film con attori in carne ed ossa, un horror per la precisione, farcito con tutti gli ingredienti tipici dei B-Movie, quali vampiri, uccisioni violente, super poteri e quant'altro.

La storia ci vede nei panni di una sorta di agente appartenente ad una squadra tattica speciale, con l'incarico di investigare su alcune strane sparizioni verificatesi nell'isolata villa Martin, dove un gruppo di fascinose ragazze stanno per passare il loro weekend.

Il nostro compito è apparentemente semplice, ovvero sorvegliare le ragazze con l'utilizzo di alcune telecamere montate nella villa e salvarle da possibili minacce attraverso l'uso di trappole.

Il tutto sarà gestito con un'apposita interfaccia dove potremo controllare le diverse inquadrature, poi non appena partirà la cutscene di turno sarà necessario osservare bene e premere un semplice pulsante nel caso ci fossero dei malintenzionati. Detto così sembra facile, tuttavia i misteriosi abitanti della villa cambieranno la password del sistema di sorveglianza di volta in volta, password a noi essenziale per attivare le trappole.

Questo comporta il dover ascoltare attentamente ogni singolo dialogo, in modo da sapere quando il codice è stato cambiato, ma ovviamente tra dover tener d'occhio delle ragazze seminude e cercare di seguire ogni singola custscene, le probabilità che la password ci sfugga sono molto alte e questo significa dover ripetere più volte il gioco dall'inizio. Night Trap è uscito su Sega CD, PC e Mac, quindi potrete giocarlo solamente su queste piattaforme •






Nuovo Nintendo 3DS e 3DS XL

A partire da Ottobre verranno commercializzati in Giapponi i nuovi dispositivi portatitili presentati da Nintendo.
I nuovi Nintendo 3DS vanteranno un sistema di luminosità automatica, un angolo di visione dell'effetto 3D molto più ampio, dei miglioramenti alla CPU e alla batteria e la presenza per entrambe le console del secondo analogico (di dimensioni ridotte) e dei due tasti dorsali introdotti con il Circle Pad Pro sul vecchio 3DS.
Mentre il Nuovo Nintendo 3DS XL manterrà lo stesso schermo del vecchio modello, il fratello minore vanterà degli schermi leggermente più grandi pur mantenendo le dimensioni ridotte del modello originale.
Grazie alla nuova CPU, potranno essere realizzati giochi con grafica migliore e si potrà avere una maggiore velocità nella gestione della Nuovo Nintendo 3DS e 3DS XL console. Il Nuovo Nintendo 3DS e il Nuovo 3DS XL faranno il loro esordio a Ottobre in Giappone ad un prezzo al cambio di circa 116€ per il 3DS e di circa 137€ per il 3DS XL.
Il primo gioco esclusivo per la nuova piattaforma sarà il porting di Xenoblade Chronicles uscito su Wii nel 2010 •





In arrivo i nuovi accessori esclusivi di rubino e zaffiro







WALLOP



Da generazioni, la lava dei vulcani del Monte Rovente viene usata per forgiare le armi più incredibili di tutte le Skylands.
Wallop era l'apprendista più dotato che i maestri armaioli avessero mai conosciuto: brandendo un martello in ciascuna delle sue enormi mani, batteva e modellava instancabilmente il metallo rovente per realizzare spade affilatissime o asce temprate alla perfezione. Ma un giorno, proprio mentre Wallop si accingeva a dare prova della propria abilità di fronte agli armaioli più esperti, una feroce vipera del fuoco che dormiva nel ventre del vulcano si risvegliò dal suo sonno e attaccò il villaggio.
Impugnando i suoi due poderosi martelli, il prode Wallop riuscì a sconfiggerla e a salvare i suoi concittadini. Ora, con i suoi martelli potenziati al Traptanium, combatte al fianco degli Skylanders per proteggere il mondo dal male!

HEAD RUSH



Soggiogati da un incantesimo, gli abitanti del villaggio di Head Rush erano costretti a lavorare i vasti campi di erba dorata a beneficio di una potente Sfinge dei Raccolti.
Nessuno aveva il coraggio di ribellarsi, ma Head Rush era certa che, se fosse riuscita a convincere la popolazione a unirsi, il tiranno avrebbe potuto essere sconfitto.
Così attraversò di corsa il villaggio, cantando a pieni polmoni, finché il suo jodel spezzò l'incantesimo; poi, alla testa degli abitanti del villaggio, guidò la carica contro la Sfinge, riuscendo infine a scacciarla dall'isola. Per il carisma e il coraggio dimostrati, Head Rush venne reclutata nel Trap Team, e ora usa le sue gigantesche corna di Traptanium per lottare contro il male.

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.