16GAMES ...IT'S PLAY TIME
DIC. 14 - GEN. 15
06
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PLAYERS

un anno di next-gen

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA

RECENSITI

Call of Duty
Assassin's Creed Unity
PES 2015
Far Cry 4
Bayonetta 2
Halo
The Evil Within
Dragon Age Inquisition
NBA 2K15
Naruto Shippuden
Assassin's Creed Rogue
World of Warcraft:
Warlords of Draenor

16CONTEST

I RISULTATI DELLA VOTAZIONE



ESTRAZIONE "VINCI 16 PREMI"



Nintendo

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

QUESTO NATALE FESTEGGIA CON NINTENDO

amiibo



PER TE UN GIOCO NINTENDO 3DS IN REGALO SE PARTECIPI ALLA PROMOZIONE*
SCOPRI TUTTO SU WWW.NINTENDO.IT/UNGIOCOINREGALO









PER TE UN GIOCO NINTENDO 3DS IN REGALO SE PARTECIPI ALLA PROMOZIONE*
SCOPRI TUTTO SU WWW.NINTENDO.IT/UNGIOCOINREGALO







PER TE UN GIOCO NINTENDO 3DS IN REGALO SE PARTECIPI ALLA PROMOZIONE*
SCOPRI TUTTO SU WWW.NINTENDO.IT/UNGIOCOINREGALO



*Regolamento completo su www.nintendo.it/ungiocoinregalo. Operazione a premio valida dal 03/10/2014 al 12/01/2015. Montepremi stimato in euro 327.800 (IVA esclusa)

/Nintendo3DSItalia /WiiUItalia @NintendoItalia YouTube /NintendoItalia

www.nintendo.it

16GAMES ...IT'S PLAY TIME

HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

 Francesco Tarquini
 Valerio Turrini
 Marco Inchingoli
 Marco Mangiapelo
 Ciro Di Chiara
 Matteo Martino
 Fabrizio Pellegrini

REDAZIONE
players@16games.it

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

PROGETTO EDITORIALE E GRAFICA
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

06 DICEMBRE 14 - GENNAIO 2015

Carissimi 16 fans,
anche quest'anno è finito. Un 2014 che ha rappresentato l'ennesima svolta nel mondo dei videogames con l'avvento dei veri giochi next-gen. La differenza con le vecchie console è così marcata che le riedizioni di vecchi games stanno facendo numeri assolutamente imprevedibili. In questo numero sveleremo i vincitori del concorso: prenota 3 games, risparmia 16 euro e vinci 16 premi. L' estrazione si è svolta presso i nostri uffici e la PS4 è andata a Giuseppe Ventimiglia. Pubblichiamo anche i risultati del contest per i nostri amici di Facebook che ci seguono veramente in molti. È Natale e quindi pure 16 Games è in vena di regali.
Conoscete la "torturatrice" come si definisce la 16 Girl Gamer del mese, leggete un numero di recensioni mai pubblicato prima, collezionate un'altra scheda degli Skylanders.
Insomma buona abbuffata di Natale.
Players torna nei negozi ai primi di febbraio con importanti novità dal mondo dell'elettronica.
Tantissimi auguri di buone feste da tutto il nostro staff e arrivederci all'anno prossimo •

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE

06 SCOOP
06 Un anno di next-gen

08 NEWS
08 Nuove aperture Pisa e Mondovì
10 Estrazione "Vinci 16 Premi"

12 REVIEW
12 Call of Duty
14 Assassin's Creed Unity
15 PES 2015
16 Far Cry 4
17 Bayonetta 2
20 Halo
21 The Evil Within
22 Dragon Age Inquisition
24 NBA 2K15
25 Naruto Shippuden
26 Assassin's Creed Rogue
27 World of Warcraft

28 TRADING CARDS

30 CONTEST

31 RETROGAMING
31 Moonstone

32 GIRL GAMER

35 SPECIAL
35 Skylanders













KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX
PS3

TOMODACHI LIFE
NINTENDO 2DS



LE USCITE DI DICEMBRE

2014

2 5 9 19



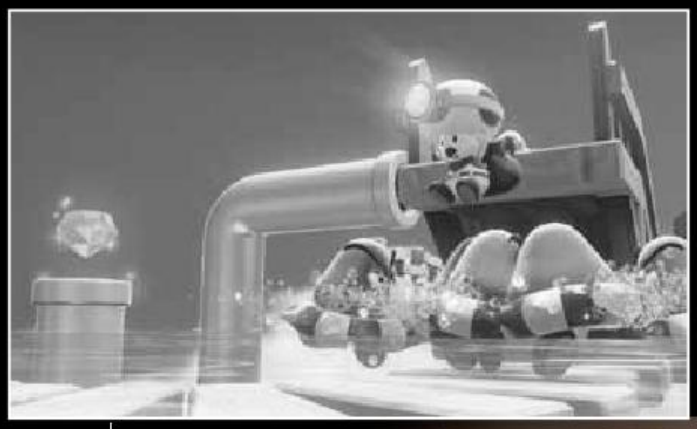
THE CREW
PS4 - PC - X360 - XONE

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS - GOLD EDITION
PS4/PC













CAPTAIN TOAD:
TREASURE TRACKER
WII U

SAINTS ROW IV
REELECTED GAT OUT OF HELL
PS3/PS4/X360/XONE/PC



LE USCITE DI GENNAIO

9 23 30

2015



AMIIBO
WII U

DYING LIGHT
PS4 - XONE - PC







PS4 XBOX ONE

Un anno di next-gen

Dopo un anno di next-gen, facciamo il punto della situazione sulle tre console ammiraglie!







Siamo davvero soddisfatti di questo primo anno di next-gen? La risposta per quanto ci riguarda è nì, perché a fronte di aspettative fin troppo elevate l'impatto con la situazione reale è stato piuttosto brusco.

A differenza di WiiU, rilasciata nel 2013 che ha già superato il suo primo anno di attività e in questo 2014 si è davvero sbizzarrita per quanto riguarda le uscite, Playstation 4 e Xbox One erano console che dovevano rivoluzionare il videogaming, puntando come al solito a un mercato più maturo rispetto a Nintendo.

L'obiettivo era ovviamente quello di offrire esperienze di gioco ancora più realistiche e, mentre c'era chi sperava in un salto di qualità enorme come quello già visto tra Playstation 2 e Playstation 3, i fan un po' più realisti puntavano il dito sull'affermarsi dello standard FullHD, su l'integrazione dei servizi cloud e per i più ottimisti, sull'integrazione dei visori VR come Oculus Rift. Forse per l'ultima cosa ci sarà ancora da attendere un po', ma per le altre due previsioni il club dei realisti non si è allontanato di molto.

Mentre per quanto riguarda l'hardware abbiamo avuto la conferma che le console avrebbero raggiunto livelli di incredibile velocità e potenza, senza però esprimere il loro vero potenziale nel primo anno di attività ovviamente, la cosa che ha totalmente deluso le aspettative della next-gen sono stati i giochi rilasciati in quest'anno.

Al lancio di Playstation 4 e Xbox One il parco giochi era davvero molto magro, con Watch Dogs che era stato rimandato a data indefinita e pochissimi titoli first party disponibili per i primi acquirenti. Se da una parte la console Sony si è presentata con un prezzo di lancio inferiore (399€ contro i 499€ di Xbox One), ha dovuto puntare tutte le sue speranze su un ottimo Killzone: Shadow Fall, su quel piccolo capolavoro di Resogun (gratuito per gli utenti Plus) e su Knack. Il fronte Microsoft invece si è presentato con Dead Rising 3, Forza Motorsport 5, Ryse e Killer Instinct che hanno sicuramente riscosso maggiore successo rispetto al povero Knack. Il mercato ha però parlato chiaro, visto che il prezzo competitivo di Playstation 4 ha decretato una miglior partenza nelle vendite hardware, tuttora superiori a Xbox One che si trova a dover recuperare il terreno perso.

Dal fronte giochi si sono viste due console che hanno dosato con attenzione il rilascio delle esclusive visti i continui ritardi dei loro titoli di punta. Se da una parte siamo stati rapiti dal gameplay frenetico di Titanfall, sul fronte Sony siamo stati protagonisti di un vero capolavoro come inFamous Second Son entrambi usciti a marzo, entrambi campioni d'incassi, ma una volta finiti ci siamo ritrovati due console senza esclusive e in generale con pochissimi giochi originali tra cui ricordiamo l'ottimo Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, il buon Thief e il deludente Watch Dogs, mentre le riedizioni di titoli old-gen non sono mancate come se gli sviluppatori non sapessero che fare in questo primo periodo, tra cui le uniche degne di essere acquistate sono Metro Redux e l'altra grande esclusiva PS4, The Last Of Us Remasterd che già sapeva di next-gen su PS3.

Parliamo anche della grande sfida di queste console, che invece di raggiungere la fantomatica risoluzione 4K sono ancora alla ricerca dei 1080p nativi a 60fps e ormai sembra che l'unica cosa che conta tra le due console è chi riesce a offrire il FullHD nativo, alzando polveroni enormi ogni volta che esce un gioco.





Facendo il punto sulla situazione, i giochi multipiattaforma come da sempre girano leggermente meglio su una delle due console e mentre nella scorsa generazione vinceva sempre Xbox 360 e neanche di poco (ricordiamoci Bayonetta su PS3 che sembrava un gioco per PS2), quest'anno l'architettura delle console è praticamente la stessa, con PS4 avvantaggiata dagli 8GB di RAM GDDR5 e da una maggiore velocità del processore, mentre Xbox One ha una scheda video leggermente più veloce e una scheda audio dedicata, ma le memorie GDDR3 non reggono assolutamente il confronto con le più veloci e moderne GDDR5. Se per voi questi sono solo numeri incomprensibili vi diciamo che su questo aspetto le memorie di Playstation 4 doppiano senza problemi la velocità di quelle Xbox One. Perciò allo stato attuale, abbiamo una console che raggiunge senza problemi i 1080p nativi e ha più facilità a raggiungere i 60 fps (PS4), mentre per Xbox One c'è bisogno di ottimizzare meglio i giochi e perciò spesso ci si deve "accontentare" di 900p nativi (ingranditi fino a 1080p) per raggiungere la fluidità dei 60fps, ma con il bonus di poter attivare dei filtri leggermente migliori. Insomma per fare un confronto meno tecnico la differenza c'è, ma è davvero minima e per quel che ci riguarda non va ad intaccare l'esperienza di gioco.

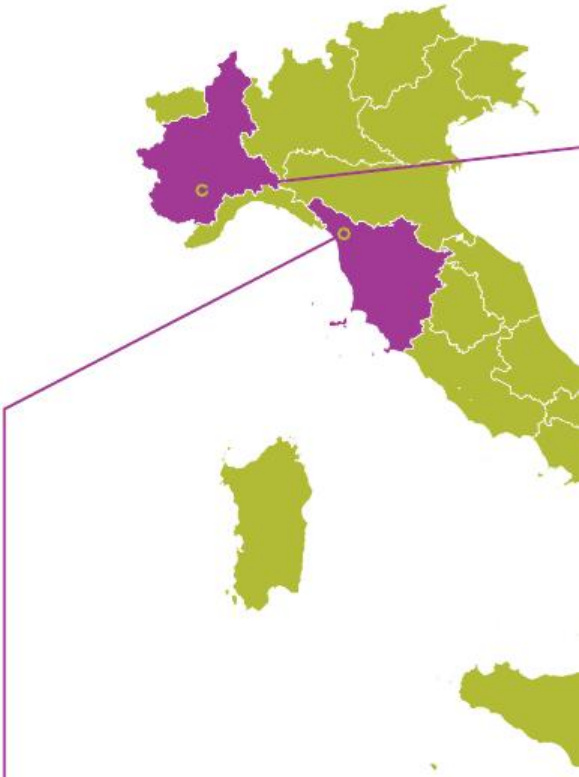
Tornando ai giochi, passato il periodo di magra siamo finalmente giunti nei mesi caldi per i videogiochi e a differenza dei mesi passati, ora abbiamo davvero molto da giocare che spesso il problema è trovare il tempo per farlo. Non ci possiamo lamentare con l'uscita di giochi di gran livello come Destiny, The Evil Within, Alien Isolation, La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor e gli ancora più recenti Assassin's Creed Unity, Far Cry 4, Dragon Age: Inquisition, Call Of Duty: Advanced Warfare e l'arrivo su next-gen del giocatissimo GTA V.

Per quanto riguarda le esclusive, le ultime cartucce sparate da Microsoft sono sicuramente superiori a quelle esplose nelle mani di Sony. Mentre Xbox One chiude l'anno con Forza Horizon 2, Sunset Overdrive e Halo: The Master Chief Collection, su Playstation 4 ci dobbiamo accontentare di Driveclub e di Little Big Planet 3. Perciò tirando una bella linea a chiusura di questo primo anno di next-gen, possiamo affermare senza remore che siamo partiti molto lenti in entrambi i fronti e che per ora, l'unica cosa che condiziona l'eterno dubbio di ogni gamer su quale console acquistare sono ancora una volta i giochi. Perché alla fine a noi non frega molto di quale console ha il processore più veloce. L'unica cosa che dovrebbe interessare a ogni videogiocatore sono proprio i giochi e in chiusura d'anno il bilancio è leggermente migliore su Xbox One, ma comunque non al livello delle nostre aspettative.

Ma se il 2014 non è stato poi così roseo, la chiusura dell'anno funge da antipasto a ciò che ci aspetta nel 2015, che rappresenta senza dubbio uno degli anni più interessanti e "pieni" per noi videogiocatori. Per quanto riguarda le esclusive, Playstation 4 attende con ansia la squadra titolare composta da The Order 1886, Bloodborne, Rime, Titan Souls, No Man's Sky e il fuoriclasse assoluto Uncharted 4: A Thief's End. Xbox One non sta con le mani in mano e si schiera anche lei con la squadra dei campioni che include Quantum Break, Crackdown 3, Below, D4: Dark Dreams Don't Die, Fable Legends, l'italianissimo Nero sviluppato dagli amici Storm in a Teacup, Scalebound, Rise of the Tomb Raider e ovviamente anche loro hanno il fuoriclasse e risponde al nome di Halo 5: Guardians. Il futuro non potrebbe essere più roseo, buon compleanno next-gen! •

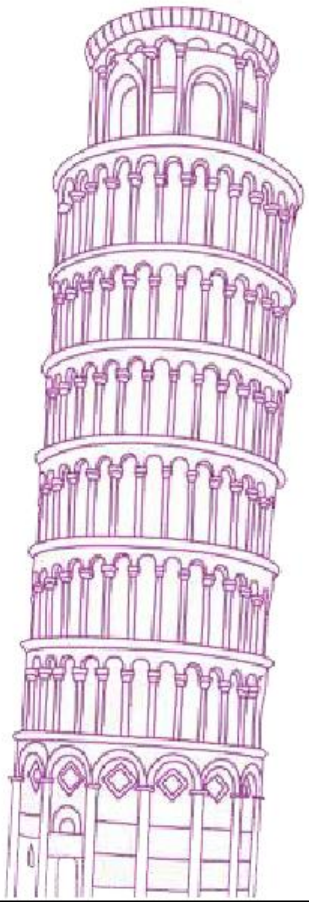
Nuove aperture

Pisa



Sabato 15 novembre è stato inaugurato lo store di Pisa. Situato nel cuore del centro storico si va a collocare tra i primi luoghi di interesse extra studio per le migliaia di studenti universitari che affollano la città. Unico negozio di games in città ad organizzare tornei di console, magic e Yu Gi Oh.
Tutto questo chiaramente a contorno del solito incredibile assortimento presente in negozio.
Seppure le condizioni atmosferiche erano a dir poco avverse l'affluenza per l'inaugurazione è stata veramente notevole, la fila per accaparrarsi le PS4 a € 329 ha cominciato a formarsi davanti al negozio oltre un'ora prima dell'apertura.
La distribuzione dei simpatici gadget in omaggio ha obbligato innumerevoli genitori ad accompagnare i propri piccoli in negozio nonostante fosse il tipico pomeriggio da pantofole e casa.
Sono intervenuti all'inaugurazione, vista la vicinanza, Paolo Sartoni e Francesco Calamai della Newave, l'azienda fiorentina è partner strategico do 16Games •

















Mondovì

Sabato 22 novembre è stato inaugurato lo store di Mondovì (CN). Al centro di Piazza Santa Maria Maggiore il negozio di Mondovì è tra i più grandi della nostra catena.
Un'area di quasi 40 mq, separata e interamente dedicata alle attività torneistiche, è un vero sogno per tutti gli appassionati di magic e yu ghi oh.
Lisa, assieme a Francesco titolare del negozio, a Mondovì conosce tutti e quindi l'affluenza il giorno dell'apertura è stata importante.

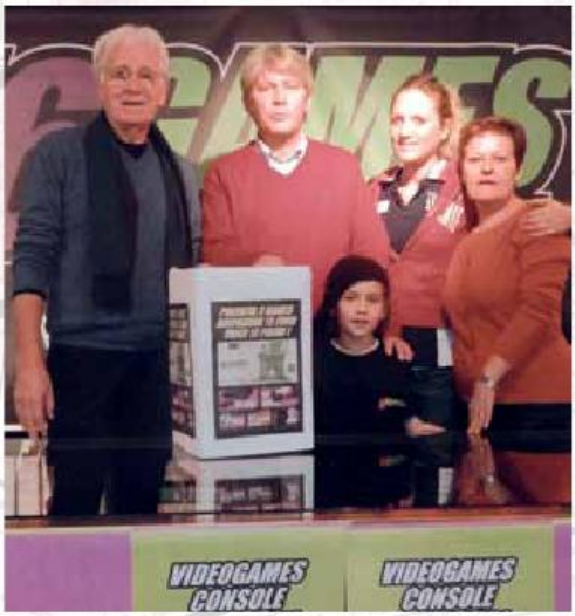
A rincarare la dose ci ha pensato 16games rinnovando il sottocosto sulle PS4 e la distribuzione in omaggio della serie di portachiavi coi personaggi di Super Mario.
Ha riscosso particolare successo la postazione di prova delle cuffie Turtle Beach, prerogativa solo di 16Games nel panorama delle catene italiane di negozi di videogames •

Estrazione "Vinci 16 Premi"



Giunta all'epilogo la promozione, iniziata l'estate scorsa, legata alle prenotazioni dei titoli in uscita in questo autunno caldissimo.
Tutti i partecipanti hanno usufruito di uno sconto sulle prenotazioni, risparmiando 16 euro e partecipato all'estrazione dei 16 premi in palio.
Il primo premio è andato in Sicilia!!!
Grazie alla piccola Sofia, addetta al sorteggio, Giuseppe Ventimiglia cliente del punto vendita di Barcellona Pozzo di Gotto, si porta a casa la PS4.
Complimenti, buon Natale e felice anno nuovo!!!
Visto il successo in termini di adesione dell'iniziativa sicuramente riproporremo qualcosa di analogo l'anno prossimo.
È doveroso render noto che la parte del leone sul numero di tagliandi l'hanno fatta i ragazzi di Imperia a cui vogliamo fare i complimenti per come hanno gestito la promozione •









Il primo premio va in Sicilia

	VINCITORE	NEGOZIO 16GAMES
CONSOLE SONY PS4		
	**Ventimiglia Giuseppe**	Barcellona Pozzo Di Gotto
CONSOLE GAMETAB-ONE		
	**Del Monte Matteo**	Imperia
GIOCHI NEXT GEN		
	**Bianco Davide**	Imperia
	Albergo Stefano	Acqui Terme
	Bresciani Carlo	Pietrasanta
PLUS CARD		
	**Coci Alessandro**	Pietrasanta
	Zonzo Luca	Imperia
	Castellini Edgardo	Palermo
	Ilacqua Giorgio	Imperia
	Canepa Alessandro	Acqui Terme
FELPE 16GAMES		
	**Domenchini Roberto**	Aprilia
	Corradi Alberto	Imperia
	Lopresti Luca	Barcellona Pozzo Di Gotto
	Burgio Emanuele	Pietrasanta
	Pierotti Linda	Pietrasanta
	Zamboni Mattia	Imperia

Sviluppo: *Sledgehammer Games, Raven Software (Multiplayer)*
Publisher: *Activision*
Genere: *FPS*
PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE



La guerra del futuro è già qui!



Verremo catapultati in un futuro non molto lontano dove le guerre si vincono a colpi di tecnologia!

Dopo il mezzo flop di Call Of Duty: Ghosts, che non è riuscito minimamente a soddisfare le aspettative dei fans, la saga torna in mano a Sledgehammer Games, autori del fortunato Modern Warfare 3, che promettono rivoluzione con un capitolo in salsa futuristica che come sempre punta a stupire.
In Call Of Duty: Advancaed Warfare verremo catapultati in un futuro non molto lontano dove le guerre si vincono a colpi di tecnologia.
L'obiettivo degli sviluppatori era quello di rinfrescare una saga che aveva perso il suo appeal originale e per farlo hanno tirato fuori dal sacco degli interessanti elementi di gameplay, che amplificano a dismisura l'esperienza di gioco in singolo, ma che danno il meglio nelle partite multiplayer, sempre più frenetiche e immediate. L'aggiunta più importante e acclamata è l'esoscheletro Exo che permette gli scarti laterali e cosa più importante, il doppio salto! Sarà infatti possibile sfruttare la doppia pressione del tasto per arrivare ad altezze superiori e unendo il doppio salto con gli scarti laterali, sfruttare ogni angolo delle mappe e saltellare tra i tetti.
Tutto ciò rende il gioco ancora più frenetico e veloce, mentre va a penalizzare chi preferiva appostarsi su un tetto armato di cecchino visto che l'architettura stessa delle mappe premia gli spostamenti rapidi e il continuo movimento del giocatore. Le mappe sono molto più grandi rispetto al passato, ma la loro grandezza non va a minare la frenesia del conflitto.
Altre importanti novità sono state inserite nel sistema delle classi e di equipaggiamento, ora in-







CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

fatti è possibile anche modificare il vestiario del personaggio e ottenere armi e costumi speciali, il tutto attraverso delle casse che, una volta aperte, ci riforniscono di armi ed equipaggiamento modificati. Grande attenzione è stata posta al bilanciamento delle armi anch'esse orientate al movimento, ma tutte utili in base al nostro stile di gioco.
Mentre i fucili da cecchino diventano ingombranti e inadatti alle mappe, i fucili a pompa rinascono grazie alla maggiore mobilità offerta dall'Exo.
Parlando degli esoscheletri, potranno essere modificate anche le abilità Exo tra cui troviamo l'invisibilità e lo scudo. Sta a noi creare la nostra classe preferita, sfruttando i tredici slot disponibili da riempire con armi, oggetti, abilità e ricompense per le serie di uccisioni.
Il taglio cinematografico è palese per tutta la campagna, con la partecipazione straordinaria di Kevin Spacey che rende la campagna di Call Of Duty: Advanced Warfare molto vicina a una produzione cinematografica e sfoggia tutta la potenza grafica del gioco. Le cutscene sono semplicemente perfette con una realizzazione maniacale in ogni minimo particolare, il doppiaggio è stellare e l'intera campagna, seppure non è lunghissima risulta essere intensa e epica.
Tornano anche le missioni coop che stavolta testeranno la nostra resistenza al nemico con ondate di nemici sempre maggiori.
In parole povere, Call Of Duty: Advanced Warfare è il gioco di guerra che stavamo aspettando, la vera rivoluzione della saga, veloce, immediato e divertente, disponibile per PS4, Xbox One, PC e per console old-gen PS3 e Xbox 360 •



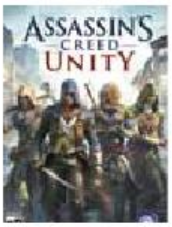
Sviluppo: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Avventura

PS4 PC XBOX ONE



Uniti per la rivoluzione!

ASSASSIN'S CREED



Arno Victor Dorian ci aspetta a Parigi con tantissime novità

Dopo la piacevole escursione piratesca nel Mar dei Caraibi, torniamo a seguire l'infinito conflitto tra Assassini e Templari nella Città dei Lumi, Parigi, in un periodo molto affascinante e importante per la storia mondiale, la Rivoluzione Francese. In Assassin's Creed Unity affronteremo le vicende di Arno Victor Dorian, figlio di nobili francesi e cresciuto nella stupenda Versailles, che affronterà la morte del padre in circostanze sospette quando ancora era bambino. In seguito alla disgrazia verrà adottato dal Marchese de la Serre, amico di famiglia e padre dell'amica d'infanzia Elise con il quale Arno crescerà e avrà un rapporto particolarmente "agitato" nel corso della storia. In seguito a delle sfortunate coincidenze, Arno si ritroverà prigioniero a La Bastiglia proprio durante quel 14 luglio 1789 che diede inizio alla Rivoluzione Francese. In seguito alla fuga, si unirà agli Assassini in cerca di redenzione e dell'assassino di suo padre.

La nostra avventura sarà caratterizzata da una Parigi realizzata in scala 1:1. Ubisoft, senza dover scendere a compromessi con l'hardware, ha ricreato la città e l'atmosfera tesa della Rivoluzione, basandosi su foto e documentazioni dell'epoca. Il colpo d'occhio con la massa di persone che affollano le strade è notevole e la realizzazione maniacale si estende non solo alla splendida Notre Dame o agli altri luoghi di culto, ma anche ai molti interni liberamente esplorabili. Altra grande novità per il titolo, è data dal nuovo sistema di scalata dinamica che si estende anche alla discesa e permette di scendere dai tetti in maniera rapida e fluida.

Il sistema di combattimento è stato rivisto totalmente ispirandosi molto alla scherma francese ed è stato reso più simile al primo Assassin's Creed, senza le uccisioni in combo, con la vita dei nemici e in generale risulta molto più difficile e appagante.

Le ormai onnipresenti meccaniche di progressione GDR non mancano in Unity che, oltre alla gestione dei livelli e delle abilità, ha introdotto una personalizzazione dei vestiti e delle armi molto più vasta rispetto a quella classica della serie. Oltre alla già buona longevità delle missioni principali, nel gioco sono presenti diversi filoni di missioni secondarie, originali e finalmente funzionali al gioco visto che vanno a sbloccare particolari equipaggiamenti, mentre molti scrigni sono apribili tramite la Companion App oppure richiedono un certo livello Initiates, che ci spinge a dedicare ancora più ore di gioco per raggiungere il 100% di completamento.

Colonna portante dell'esperienza di Unity è la bocciatura del multiplayer competitivo, in favore del multiplayer cooperativo che permette di giocare delle particolari missioni legate alla trama fino a un massimo di 4 giocatori e sbloccando anche qui delle ricompense spesso ambite come armi e equipaggiamento. A livello artistico, Assassin's Creed Unity può vantare anche una colonna sonora di grandissimo livello, un doppiaggio stellare e il design generale dei personaggi, degli interni e dei vestiti, evidente frutto di una grande ricerca storica. Assassin's Creed Unity è il primo vero capitolo next-gen della saga e la partenza non può che essere di buon auspicio per i successivi capitoli, con un gioco che va di diritto a posizionarsi tra i migliori della saga, per quanto ci riguarda subito dopo Assassin's Creed 2 •



Sviluppo: PES Productions
Publisher: Konami
Genere: Sportivo, Calcio

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE







The Pitch is Ours!

PES 2015
PRO EVOLUTION SOCCER



"La vera forza di PES 2015 sta in tutto quello che non è piaciuto in FIFA 15!"

Il dominio incontrastato di FIFA sembrava essere destinato ad estendersi anche a questa next-gen, ma Konami non è certo l'ultima arrivata nel campo e saggiamente, ha preferito non convertire il suo disastroso PES 2014 per le nuove console e aspettare il prossimo round per recuperare il terreno perso in anni di fallimenti.
La scelta si è rivelata azzeccata e ancora più furba è stata la scelta di far uscire PES 2015 un mese dopo FIFA 15, permettendo a Konami di correggere tutte le cose che in FIFA 15 venivano gestite male e che gli utenti lamentavano e offrire un gran ritorno di PES. La vera forza di PES 2015 è tutto quello che non è piaciuto ai fan in FIFA 15 e per questo, ci ha letteralmente stupito la difficoltà e la simulazione nel gameplay. Se in FIFA siamo stati abituati alle azioni spettacolari, a repentini cambi di fronte e a una velocità generale altissima, in PES 2015 il gameplay punta ad un'azione più ragionata e tattica, al possesso palla e al creare occasioni tramite gli inserimenti degli attaccanti e dei centrocampisti. Si può anche provare a sfruttare il velocista di turno, ma a meno che non sia un fenomeno a dribblare i difensori, finirà per impattare contro il sempre tempestivo raddoppio di marcatura e anche se ce la farete a saltare i difensori, superare il portiere non sarà un gioco da ragazzi. In generale, fare goal contro l'avversario richiederà azioni costruite e manovrate in maniera intelligente, puntando a sbagliare il minor numero di passaggi possibili e a prendere in pugno il centrocampo, vista la tendenza a punire immediatamente ogni errore e disattenzione da parte nostra.

A completare l'ottimo gameplay, c'è il sistema di gestione emotiva dei giocatori che modificheranno il loro gioco in base all'umore, orientandone i movimenti e la percentuale di errore. Se un giocatore è frustrato perché non viene servito mai, tenderà a fare meno inserimenti mentre se segnerà un goal, punterà a proporsi sempre di più in fase d'attacco per raddoppiare il suo punteggio.
Ma le migliorie al gioco non finiscono qui, visto che Konami ha lavorato molto anche alle modalità di gioco in singolo per offrire la migliore esperienza possibile in termini di divertimento, che viene garantito dal Campionato Master, da Diventa un Mito e dalla new entry My Club che va a contrastarsi direttamente con FIFA Ultimate Team, mentre come al solito sono onnipresenti i tornei su licenza Champions League, Europa League e Copa Libertadores alle quali si aggiungono le coppe brasiliane e asiatiche. Nelle licenze purtroppo PES 2015 è ancora limitato e la grave assenza è la Bundesliga, con solo alcune squadre presenti nel gioco. Lacune nelle licenze che si estendono alla Premier League con il solo Manchester United completo di licenza ufficiale.
Graficamente invece PES 2015 da il meglio di se, con i volti dei giocatori che rispecchiano quasi perfettamente le controparti reali, arrivando a risultati talvolta impressionanti, come anche per le animazioni e per l'illuminazione.
Nonostante le licenze lo penalizzano molto, possiamo affermare senza remore che il re è tornato e che per quest'anno, la sfida sul campo la vince PES 2015! •



Sviluppo: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Avventura, FPS

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE





Nel Kyrat di Pagan Min, scopriamo una nuova definizione di follia!

FARCRY 4



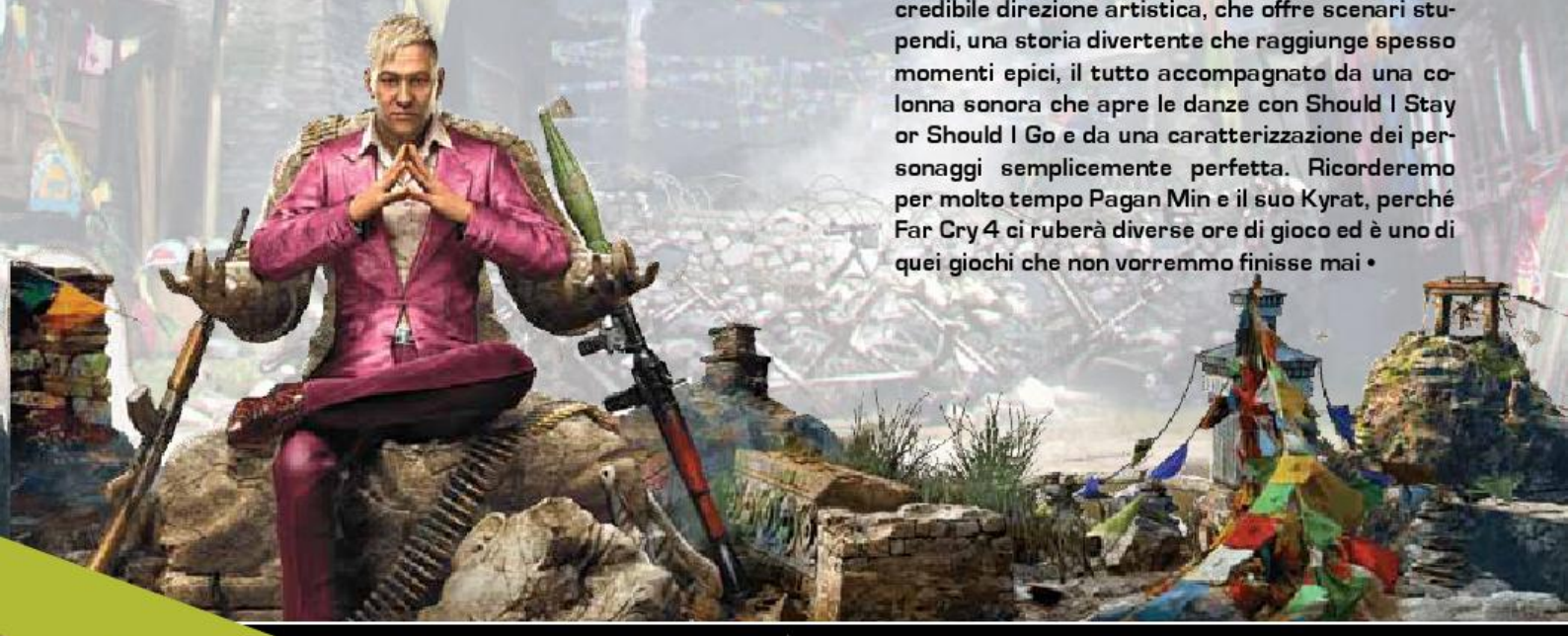
Verremo catapultati in scenari tanto mozzafiato quanto pericolosi, dove affronteremo la follia di un dittatore tra le montagne dell' Himalaya

Dopo l'ottimo Far Cry 3 che ha avuto l'arduo compito di risollevare il morale dei giocatori, colato a picco con Far Cry 2 e la sua noiosa savana arriva un nuovo capitolo della serie originariamente ideata da Crytek, ma stavolta verremo catapultati in scenari tanto mozzafiato quanto pericolosi, dove affronteremo la follia di un dittatore tra le montagne dell'Himalaya, benvenuti nel Kyrat! Nonostante a prima vista il gameplay vi possa sembrare troppo simile al precedente capitolo, ad un'analisi più attenta andiamo a scoprire delle gradite quanto utili aggiunte, che ampliano ancora di più le vastissime possibilità offerte da Far Cry 3.

In Far Cry 4 troviamo un ottimo lavoro di limatura sulle pecche del predecessore, con una mappa più precisa che mostra più informazioni e dei menù ridisegnati, caratterizzati da una gestione più semplice delle abilità che ora si dividono in due rami: la Tigre raggruppa le abilità letali e più improntate all'azione vera e propria, mentre il ramo dell'Elefante include tutte le migliorie che riguardano la vita, le siringhe e le abilità furtive.

Altre interessanti aggiunte in termini di gameplay le troviamo nella possibilità di sparare dai veicoli con le armi secondarie, dal crafting semplificato, da un maggior numero di punti scalabili tra le montagne facilmente raggiungibili grazie al rampino, dalla presenza dello girocottero che diventa indispensabile data la grandezza della mappa e da tante altre gradite features che richiederebbero un articolo ben più lungo. Soffermiamoci però sull'ambientazione del Kyrat che offre senza dubbio maggiori opportunità di azione rispetto alle Rocks Islands. Innanzitutto il territorio è molto più varia e alterna fiumi, laghi, pianure ed elevati picchi innevati, ma la cosa che stupisce è la variopinta fauna e flora che lo popola. L'intera vegetazione è stata posizionata in maniera strategica per rendere bene l'idea delle diverse condizioni climatiche della mappa e gli animali sono tipici delle regioni indiane dell'Himalaya, perciò troveremo gli Yak, le tigri del Bengala, serpenti nascosti nella vegetazione (sono praticamente impossibili da vedere) e gli elefanti, che oltre ad essere dei mastodontici animali bellissimi da vedere, rappresentano un importante elemento di gameplay vista la possibilità di cavalcarli e lanciarli alla carica. Oltre agli animali "tipici" troveremo anche una fauna più comune come cinghiali, maiali, capre e le aquile che ci attaccheranno dall'alto. Come avrete capito il Kyrat non è posto per scampagnate solitarie perciò sarà importante sfruttare le armi a nostra disposizione, ancora più numerose rispetto a Far Cry 3 e se questo non basta, potremo affidarci ad un buon amico e giocare la campagna in multiplayer co-op, che affianca il già ottimo multiplayer competitivo.

La vera forza di Far Cry 4 oltre ad un gameplay perfettamente rifinito e ormai solido è anche l'incredibile direzione artistica, che offre scenari stupendi, una storia divertente che raggiunge spesso momenti epici, il tutto accompagnato da una colonna sonora che apre le danze con Should I Stay or Should I Go e da una caratterizzazione dei personaggi semplicemente perfetta. Ricorderemo per molto tempo Pagan Min e il suo Kyrat, perché Far Cry 4 ci ruberà diverse ore di gioco ed è uno di quei giochi che non vorremmo finisse mai •



Sviluppo: Platinum Games
Publisher: Nintendo
Genere: Azione

Wii U





Il ritorno della strega

BAYONETTA 2



Un'opera a tratti lirica, ma saggiamente condita da frenetici combattimenti all'ultimo sangue

Gli appassionati possono gioire... Platinum Games ha creato Bayonetta 2, l'unica melodia nel gaming moderno capace di ammaliare e che ricorda tanto le grandi glorie del passato. Gli sviluppatori sono stati in grado di arrangiare mediante uno spartito completo e stilisticamente perfetto, una sinfonia in grado di lasciare a bocca aperta anche i critici più spietati.

La vicenda ruota intorno a Bayonetta e Loki, i quali devono raggiungere la vetta del monte sacro Fimbulventr per salvare la vita di Jeanne, in un'opera a tratti lirica, ma saggiamente condita da frenetici combattimenti all'ultimo sangue come da tradizione della saga.

Da sottolineare il bilanciamento praticamente perfetto fra situazioni di comicità e di serietà, senza mai sprofondare nel ridicolo. Tutto in Bayonetta 2 ha il suo equilibrio perfetto che rende l'esperienza singleplayer del gioco, una perfetta sinfonia di emozioni.

A nostra disposizione avremo come al solito una vasta gamma di armi e di combo, oltre all'immancabile Sabbat Temporale che come ricorderanno i fan del primo capitolo, consiste nel rallentare il tempo ed esibire la nostra strega preferita in mosse spettacolari, messe in risalto da un taglio cinematografico da premio Oscar.

Sempre presenti i marchi di fabbrica che hanno reso famoso il primo capitolo: le "apoteosi" dove Bayonetta "acconcia" i suoi magici capelli e scatena le sue mostruose creature contro i nemici e boss di turno, senza dimenticare un pizzico di simpatia nelle scene; mentre gli "attacchi torturanti" rappresentano un vero e proprio martirio dei nemici che in alcuni frangenti sfociano nel sadico.

La vera novità di Bayonetta 2 è la "Doppia Apoteosi" che si compone in una serie di sfide dove bisognerà scommettere gli Anelli (la valuta del gioco), molto importanti per acquistare armi e potenziamenti. Queste sfide saranno affrontabili in singolo oppure in multiplayer online con l'aiuto di un altro giocatore e al completamente della sfida, otterremo una quantità variabile di Anelli calcolata in base alla nostra scommessa e alla nostra performance nella sfida.

Dal punto di vista grafico, Bayonetta 2 sfrutta appieno la potenza di WiiU e mostra la vera potenza dell'ammiraglia Nintendo che per ora risulta sottovalutata, ma che con Bayonetta 2 dimostra che l'hardware non è tutto, mentre la voglia di stupire pare non esaurirsi mai per la casa nipponica.

Le musiche che accompagnano il giocatore in questo viaggio rimarranno per molto tempo nella mente del giocatore, riuscendo prepotentemente nell'intento di catapultare l'utente all'interno di un mondo magico.

In conclusione, se qualcuno fra i lettori stava iniziando a perdere fiducia nella capacità di stupire che può avere un videogioco, dia assolutamente una possibilità a questa perla di rara bellezza che dal punto di vista delle emozioni ha solo da dettar legge. Niente compromessi per Bayonetta 2, il gioco è stato creato per WiiU, creato grazie a Nintendo che ha creduto nel progetto e fortunatamente è stata ripagata con un capolavoro assoluto •





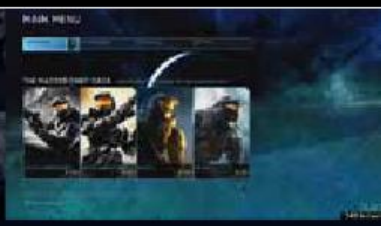
16GAMES
...IT'S PLAY TIME



Sviluppo: *343 Industries*
Publisher: *Microsoft Studios*
Genere: *FPS*

XBOX ONE





Halo Master Chief Collection



È il titolo dove 343 Industries ha concentrato con maggior impegno a livello di grafica il suo lavoro.

Per tutti gli amanti del mondo XBox One, in attesa di "Halo 5: Guardians", la 343 Industries ha riscaldao i cuori di tutti i fan della famosa saga, con la versiore rimasterizzata a 60 fps in HD "Halo: The Master Chief Collection".
Il titolo porta con se tutta la mitica storia dello Spartan con le versioni next-gen di: Halo Combat Evolve Anniversary, Halo 2: Anniversary, Halo 3 e Halo 4.
Halo 2, titolo che alla sua uscita originaria sulla prima XBox, battè ogni record di vendita stimato, riscattando 1,5 milioni di pre-ordini nei soli USA, raggiunse in sole 24 ore la cifra di 2,4 milioni di copie vendute con un incasso di 125 milioni di dollari, battendo così ogni record di vendita di quel tempo. A novembre 2008 è stato certificato che ha venduto complessivamente 8,46 milioni di copie in tutto il mondo,
È il titolo dove 343 Industries ha concentrato con maggior impegno a livello di grafica il suo lavoro.
Inoltre la possibilità di vedere la differenza grafica tra il titolo in last-gen e in next-gen premendo il tasto "view" è una cosa in più che ci permette di entrare a pieno titolo nella nuova generazione grafica dei Games.
Le funzioni multiplayer del titolo sono tra le migliori della categoria, le continue migliorie grazie alle segnalazioni degli utenti e i rapidi riscontri dei produttori, stanno riducendo i tempi di matchmaking in modo da rendere l'esperienza di gioco sempre migliore, sfruttando al massimo le oltre 100 mappe disponibili.
Nel gioco è disponibile la beta multiplayer di "Halo 5: Guardians" disponibile dal 29 Dicembre 2014.
Per gli amanti delle serie tv è disponibile, tramite un codice all'interno del gioco, la Serie Halo Nightfall, visibile settimanalmente scaricando Halo Channel sulla Console.
Insomma 343 Industries ha messo i presupposti per rendere l'attesa di Halo 5 più che piacevole e rendere il mondo di Halo più entusiasmante e completo non solo a livello di videogiochi •



Sviluppo: Tango Gameworks
Publisher: Bethesda Softworks
Genere: Survival Horror

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE



La nuova opera del maestro dell'horror digitale!





The Evil Within è un misto di thriller psicologico e cliché classici del cinema horror

Il papà di Resident Evil non perde mai il vizio di far spaventare la gente, ma le varie prove per rilanciare il suo brand milionario e modernizzarlo sono andate in frantumi con i fallimenti degli ultimi due usciti, mentre lo spin-off Revelations uscito su 3DS e poi su console ha ottenuto un successo inaspettato grazie alla combinazione di elementi classici e tradizionali. Con The Evil Within, Shinji Mikami vuole proporre un mix simile a RE: Revelations cimentandosi in una nuova IP sviluppata con Tango Gameworks che promette di spaventare i videogiocatori (in senso buono ovviamente).

The Evil Within è un misto di thriller psicologico e cliché classici del cinema horror che ci porterà ad affrontare entità malvagie e forze oscure che non capiremo, ma che proprio il loro essere ignoto rappresenta la loro maggiore leva di tensione nei nostri confronti. La direzione artistica del gioco è mirata alla tensione, che si può riscontrare non solo grazie alla realizzazione dei nemici, ma anche agli scenari, alle interazioni con l'ambiente e a un taglio cinematografico che Shinji Mikami è famoso dare ai propri giochi. Ci troveremo spesso a saltare dalla sedia perché una luce si è spenta di colpo o perché una porta si è chiusa improvvisamente. Tutti questi piccoli cliché del cinema horror vengono riproposti in un'avventura totalmente survival dove le munizioni andranno dosate, i movimenti calcolati e lo scontro diretto evitato. Tra le varie meccaniche rivoluzionarie per il genere, troviamo la possibilità di raccogliere oggetti per distrarre i nemici, presa in prestito da The Last Of Us, che spesso ci salverà da situazioni scomode visto che lo scontro diretto con i nemici più grossi è da evitare come la peste, perché difficilmente avremo a disposizione le risorse per sconfiggerli, perciò è opportuno sfruttare l'ambiente per eluderli. Già dal primo capitolo del gioco, vedremo come la realizzazione degli ambienti è stata studiata e realizzata per creare tensione e la cura per le ombre e gli effetti di luce è al centro dell'esperienza ludica di The Evil Within, che in molti casi sfrutta proprio le ombre per incutere timore e tensione.

Qua non si parla di vera e propria paura, perché la paura è soggettiva e tangibile perciò un gioco difficilmente riesce a far paura, ma The Evil Within vi creerà tensione, timore di ciò che potremmo trovare girando l'angolo e questo nei videogiochi funziona alla perfezione, ma funziona ancora meglio se accompagnato da un comparto audio incredibile come quello di The Evil Within, che vanta un campionario di suoni perfetto che contribuisce al 70% della tensione creata dagli scenari.

Essendo un survival horror è stata data molta importanza al fattore sopravvivenza, introducendo la necessità di esplorare l'ambiente, il crafting e le munizioni limitate, senza dimenticare gli enigmi e le meccaniche classiche che hanno reso famoso Resident Evil.

The Evil Within è quanto di più simile a un Resident Evil 4 si è visto in questi anni. È il suo seguito spirituale, con un nome differente, una nuova storia, ma con la stessa stoffa da capolavoro del survival horror e tutti gli appassionati non devono osare farselo scappare •



Sviluppo: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Genere: GDR, Avventura

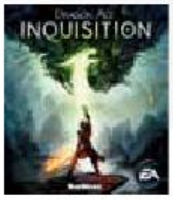
PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE





L'Inquisizione ha bisogno di noi!





"È talmente grande che impiegheremo circa 30 ore di gioco per arrivare alla fine e rimanere con l'incredibile vuoto lasciato da tutto ciò che ci siamo lasciati indietro"

Dopo un'attesa straziante per i fan della saga, siamo finalmente giunti alla fatidica data in cui le nostre vite sociali subiranno un drastico calo di attività. Diamo il benvenuto a uno dei principali candidati al premio per il Gioco dell'Anno, Dragon Age: Inquisition è finalmente tra noi!

Il lavoro di Bioware svolto su quest'opera è senza ombra di dubbio il più complesso ed enorme che la casa canadese abbia mai presentato. La prima impressione che salta subito all'occhio quando si accede per la prima volta al mondo di Dragon Age: Inquisition, è che il gioco risulta talmente enorme che ci risulta difficile descriverlo con efficacia, vista l'enormità di ore necessarie a completare il gioco, l'infinità di quest e sotto-quest da completare e l'ottimo lavoro svolto in fase di differenziazione degli scenari (una delle critiche rivolte verso Dragon Age 2 era il riciclo degli scenari). Per farvi capire la grandezza del gioco senza fare spoiler, lanciandoci direttamente sulla quest principale in una run molto frettolosa, impiegheremo circa 30 ore di gioco per arrivare alla fine e rimanere con l'incredibile vuoto lasciato da tutto ciò che ci siamo lasciati indietro. Perciò visto che il gioco è strutturato per essere enorme con una mole contenutistica non indifferente, vi consigliamo anzi, vi preghiamo di non essere frettolosi e dedicare a Dragon Age: Inquisition tutto il tempo che merita, con la longevità attestata intorno alle 60-70 ore di gioco, ma che senza problemi potrebbe superare le 200 ore di gioco visto che non è possibile esplorare la mappa per 5 minuti senza trovare qualcosa da fare.

Analizzando il gameplay, si nota come Bioware abbia voluto mantenere le linee guida classiche della serie, con il sistema di combattimento ormai rinomato che unisce in maniera impeccabile elementi action e strategici e la gestione singolare dei compagni in puro stile GDR. Gestione che dovrà essere studiata e sfruttata al massimo durante le pause, che servono proprio a pianificare le azioni dei compagni e a impartire ordini ben precisi. Se il sistema vi potrebbe sembrare macchino, una volta padroneggiato alla perfezione l'azione diventerà molto fluida e appagante.

L'esplorazione è come sempre suddivida in differenti zone, che variano molto nell'ambientazione che si articola tra deserto, foreste, paludi e zone pianeggianti. Si sente la mancanza di una città di grandi dimensioni che funga da hub principale del gioco, ma la mancanza verrà in parte colmata una volta sbloccata Skyhold, la fortezza dell'Inquisizione.

Come al solito, l'abilità di Bioware nel fondere tra loro diversi elementi e creare un genere unico che solo loro riescono a padroneggiare, si rispecchia perfettamente in Dragon Age: Inquisition che fonde elementi dei GDR con particolarità dei giochi action, fino ad inserire features prese in prestito direttamente dagli MMO con i quali condivide l'enormità contenutistica.

Dragon Age: Inquisition è tutto quello che ha rappresentato Skyrim nella scorsa generazione di console, un gioco enorme che ci rapirà per decine e forse centinaia di ore, ma che rispetto al titolo Bethesda risulta essere più classico nella tradizione GDR e aggiunge una componente narrativa più ampia e meglio strutturata. Non avete scuse, Dragon Age: Inquisition è un vero capolavoro! •

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

Sviluppo: *2K Sports*
Publisher: *Take-Two Interactive*
Genere: *Sportivo, Basketball*

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE



Siete pronti a vestire le casacche più famose al mondo?

NBA 2K15



Segue la stagione NBA corrente e include tutte le 30 franchigie del campionato di basket più seguito al mondo, complete di roster e maglie aggiornate

Come da tradizione 2K Sports ha rilasciato la sua ultima creazione in ambito di simulatori di pallacanestro, che va a scontrarsi direttamente con NBA Live 15.
Come di consueto ci troviamo davanti a un prodotto di fattura impressionante che non teme il confronto con l'NBA vista da EA Sports e sbaraglia senza difficoltà tutte le indecisioni degli utenti. NBA 2K15 è il gioco di pallacanestro definitivo che non riusciamo davvero ad immaginare migliore. Come i suoi capitoli precedenti, NBA 2K15 segue la stagione NBA corrente e include tutte le 30 franchigie del campionato di basket più seguito al mondo, complete di roster e maglie aggiornate.
Per contro gli aggiornamenti si sono fermati all'anno scorso per le squadre di Eurolega, tra cui spiccano alcune squadre italiane.
La vera forza del gioco oltre al comparto grafico che raggiunge il fotorealismo, sono le numerose e infinite modalità con cui possiamo divertirci. A partire dalle classiche partite veloci con cui potremmo fare pratica da soli o in compagnia, si capisce subito l'incredibile cura e passione che gli sviluppatori hanno dedicato al titolo.
Tra le interessanti modalità che occuperanno il nostro tempo troviamo le classiche La mia Carriera e Il mio GM entrambe arricchite con interessanti aggiunte.
La prima, come sempre, ci permette di diventare una leggenda della lega e viene arricchita nella componente online de Il mio Parco con l'opportunità di unirsi a una delle tre comunità con la quale sfidare altri giocatori delle comunità rivali.
Per quanto riguarda Il mio GM, come al solito, ci metterà alla guida di una franchigia NBA che dovremo portare alla vittoria e gestire dal punto di vista finanziario e tecnico in modo da soddisfare le richieste della dirigenza. L'aggiunta principale riguarda la possibilità di dialogare con i giocatori, lo staff e la stampa in modo da gestirne lo stato d'animo e il grado di soddisfazione.
Tra le altre modalità spicca La mia Squadra che è una sorta di Ultimate Team che da quest'anno introduce la casa d'aste, mentre la mia lega permette di creare il proprio campionato e gestirne tutti i parametri.
Arrivando a parlare del gameplay, grande attenzione è stata data alla gestione della difesa e alle fasi d'attacco, entrambe migliorate grazie all'intelligenza artificiale dei compagni e alle migliaia di nuovi processi che il gioco elabora nelle animazioni e nell'esecuzione degli schemi. Per quanto riguarda la difesa, gli interventi vanno dosati con parsimonia e tempismo per evitare il fallo, mentre per l'attacco è stata aggiunta una barra di caricamento per il tiro che aggiunge la componente tempismo alla buona riuscita di un tiro. Graficamente parliamo di un gioco impressionante che per quanto riguarda mimica facciale e animazioni raggiunge il fotorealismo e non ha rivali.
NBA 2K15 è inoltre arricchito da una colonna sonora fantastica, curata dal produttore Pharrell Williams che include Depeche Mode e Snoop Dogg tra i tanti artisti presenti.
NBA 2K15 è il gioco perfetto per ogni amante della pallacanestro ma anche per chi si sta avvicinando ora a questo sport •



Sviluppo: CyberConnect 2
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli

PS3 XBOX360 PC







Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution



Il ninja della Foglia torna con un nuovo capitolo ricco di novità

Come da tradizione, anche quest'anno i CyberConnect 2 hanno sfornato un nuovo capitolo dell'ormai celebre serie basata su Naruto, popolare manga nato dalla matita di Masashi Kishimoto. Questa volta però il titolo è tornato con diverse novità piuttosto interessanti, tra cui nuove modalità, personaggi inediti e molto altro ancora.

Una delle novità più importanti introdotte è sicuramente quella del Torneo Mondiale dei Ninja, modalità inedita per la serie che aggiunge nuove meccaniche di gameplay e un pretesto narrativo piuttosto banale per introdurre il tutto: i cinque Kazekage hanno organizzato un gigantesco torneo nel quale verrà eletto il ninja più forte del mondo, al quale parteciperanno tutti i personaggi del gioco ignorando ogni legge del tempo e dello spazio. La competizione si svolgerà sull'Isola del Festival, location creata ad hoc per il titolo e suddivisa in varie zone, sbloccabili man mano che supereremo i vari tornei, partendo da quello di grado più basso fino a quello più alto. All'interno di questa competizione le battaglie si svolgeranno in un modo completamente nuovo; gli scontri avverranno all'interno di arene dove quattro ninja si affronteranno tra loro, tuttavia non potremo usare né tecniche supreme né personaggi di supporto, inoltre non vi sarà l'energia vitale, sostituita per l'occasione dalle Sfere di Battaglia, oggetto che potrà essere accumulato picchiando man mano i nostri avversari. Le competizioni si svolgeranno in più fasi, strutturate tutte allo stesso modo, tuttavia di tanto in tanto l'arena verrà arricchita da alcuni elementi interattivi, quali guide e trappole: le prime serviranno ad eseguire degli attacchi speciali scivolando lungo le apposite strutture, mentre le trappole potranno essere di vario genere e ostacoleranno i concorrenti. Insomma il tutto funziona in modo abbastanza discreto, tuttavia abbiamo notato una certa monotonia di fondo negli scontri e un po' di confusione con l'aggancio dei nemici.

Come dicevamo prima man mano che proseguiremo con il torneo, l'isola diventerà sempre più grande e darà accesso a nuove zone, infatti il titolo ci pone una location piuttosto grande da esplorare e piena zeppa di attività e oggetti da scoprire, tuttavia come negli scorsi capitoli il gioco diverte in un primo momento per poi sfociare in noia. Tra l'altro è anche un vero peccato, perchè sotto l'aspetto della longevità c'è veramente molta carne al fuoco, dai soliti collezionabili ai personaggi da sbloccare, fino ad arrivare alle immancabili quest secondarie che continuano però a non convincerci.

Il torneo rappresenta insomma il piatto principale, ma è contornato anche da un paio di modalità sicuramente più riuscite, ovvero le Avventure Ninja e la storia di Mecha-Naruto: la prima si è rivelata un'interessante aggiunta che offre ben tre cortometraggi animati, realizzati e disegnati dallo Studio Pierrot appositamente per il titolo, i quali verranno però intervallati da alcuni scontri; la seconda invece è una storia inedita studiata per questo nuovo capitolo e incentrata su un particolare personaggio, Mecha-Naruto, che a differenza di quella principale è riuscita molto bene e rappresenta forse uno degli elementi migliori del gioco. Ovviamente non mancano anche varie migliorie al sistema di combattimento, nuove devastanti Ultimate Jutsu, più di cento personaggi tra vecchi e nuovi e la possibilità di customizzare i nostri combattenti preferiti. Per quanto riguarda il comparto grafico, Revolution non si distacca molto dai predecessori, mantenendo comunque l'ottima qualità a cui gli sviluppatori ci hanno sempre abituato. In conclusione, se siete dei fan sfegatati del ninja della Foglia potrete procedere con l'acquisto, ma in caso vi aspettaste una nuova avventura dello stesso calibro della precedente, allora fareste meglio ad attendere direttamente il prossimo titolo oppure un calo di prezzo •



Sviluppo: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Genere: Action
Autore: Marco Inchingoli

PS3 XBOX 360





Assassin's Creed Rogue



Lo scontro tra Templari e Assassini sotto un' ottica differente

Con Ubisoft impegnata per lo più sul suo debutto nella nuova generazione, la paura che Assassin's Creed Rogue fosse un misero contentino per i possessori delle console old-gen era molta, tuttavia possiamo tranquillizzarvi, Rogue si è rivelato un titolo più che valido, ma andiamo con ordine.

Il gioco si colloca tra gli avvenimenti di Assassin's Creed III e Black Flag, ambientato dunque ancora una volta all'interno del Nuovo Mondo, nello specifico nel periodo della Guerra dei Sette Anni tra il 1752 e il 1761. Come ben saprete la storia farà luce su quelli che fin'ora erano solo dei semplici nemici da abbattere, i Templari, mostrandoci la loro eterna lotta contro gli Assassini da un punto di vista differente. Noi vestiremo i panni di Shay Patrick Cormac, un membro della Confraternita degli Assassini, il quale dopo una serie di accadimenti metterà in dubbio il suo Credo e deciderà di abbandonare i suoi confratelli, finendo per tradire i suoi ex-compagni e divenire così il suo acerrimo nemico. Assassin's Creed Rogue non offre grandissime novità a livello di gameplay, anzi tutt'altro, il titolo propone solo alcune piccole aggiunte, ma per lo più la struttura è rimasta la stessa di sempre. Forse una delle novità più consistenti è quella del nuovo ruolo che assumeremo in questo capitolo, vestendo infatti i panni di un Templare saremo chiamati a svolgere alcuni compiti inversi rispetto al passato, come proteggere alcuni personaggi dell'Ordine dagli attacchi della Fratellanza, o portare a termine alcuni incarichi secondari con la minaccia costante di essere attaccati a sorpresa dai nostri ex-compagni di battaglie. Dunque oltre ai normali nemici dovremo fare costantemente attenzione agli Assassini nascosti nell'ombra, trasformandoci improvvisamente da cacciatore a preda. Focalizzandoci ora sul combattimento, l'approccio alle battaglie è rimasto immutato, focalizzato come da tradizione sugli scontri all'arma bianca, portandosi dietro anche i soliti difetti, quali una scarsa fluidità negli scontri e un'intelligenza artificiale dei nemici abbastanza bassa. Per quanto riguarda invece le sessioni stealth e platform, sono praticamente identiche al predecessore. Nel primo caso dovremo muoverci nell'ombra e uccidere furtivamente i nemici, con la possibilità di monitorare l'area utilizzando l'Occhio dell'Aquila, fischiare per attrarre gli avversari in un punto isolato, oppure utilizzare la grande varietà di dardi a nostra disposizione. Nel secondo caso invece, saremo chiamati a risolvere semplici puzzle ambientali, salti acrobatici, cacce al tesoro e tante altre attività che ci porteranno via diverse ore.. Altro elemento che farà capolino anche in questo nuovo capitolo è la possibilità di viaggiare in nave. Tuttavia il fatto di essere dalla parte dei Templari e il clima gelido renderanno l'esperienza differente rispetto i capitoli precedenti. Ad esempio capiterà di cadere vittima di un arrembaggio da parte degli Assassini, oppure potremo interagire con gli iceberg che galleggiano nelle acque, utilizzandoli come copertura durante le battaglie navali, o magari distruggerli per disorientare o abbattere le navi nemiche. Tornerà in Rogue anche tutta la parte della gestione della nave con la possibilità di potenziare e abbellire il veliero, con la possibilità di fabbricare i vari armamenti impiegando le sterline e il materiale accumulato nel corso delle nostre missioni. Tecnicamente Assassin's Creed Rogue, pur non mostrando grosse differenze rispetto i capitoli precedenti, è in grado comunque di offrire un'ottima qualità visiva generale, dando vita a paesaggi incredibili, con tanto di tramonti mozzafiato e aurore boreali. Buoni anche i modelli poligonali, con delle espressioni facciali leggermente migliorate, anche se ancora poco convincenti in determinati momenti. Per quanto riguarda invece il profilo audio, Rogue gode un ottimo doppiaggio italiano e una buona varietà di brani piuttosto orecchiabili. Insomma in conclusione, pur tenendo in considerazione i soliti difetti tipici della serie, possiamo definire Assassin's Creed Rogue un ottimo titolo che i fan non dovranno assolutamente farsi scappare •

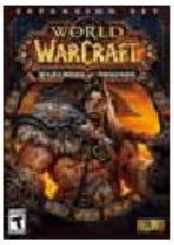
ASSASSIN'S CREED ROGUE

Sviluppo: *Blizzard*
Publisher: *Blizzard Entertainment*
Genere: *MMORPG*
Autore: *Marco Inchingoli*

PC



World of Warcraft: Warlords of Draenor



La nuova espansione di WoW è finalmente giunta tra noi!

Dopo tanta attesa siamo riusciti finalmente a mettere le mani su Warlords of Draenor, la nuova espansione di World of Warcraft, il leggendario MMORPG di Blizzard che si contende da sempre una buona fetta di giocatori all'interno del mercato dei giochi di ruolo online. Le novità apportate sono molte, ma se vi aspettavate grandi cambiamenti da un punto di vista del gameplay resterete sicuramente delusi.

Non ci troviamo di fronte ad un revamp globale come in Cataclysm, ma si tratta comunque di una delle espansioni più ambiziose tra quelle pubblicate soprattutto per quanto riguarda la trama. Warlords of Draenor infatti tende a giocare molto con la mitologia stessa del franchise coinvolgendoci in una storia al dir poco epica: Garrosh Malogrido è evaso e con l'aiuto di un Drago del Tempo è tornato nel passato, all'epoca in cui il pianeta Draenor non era ancora andato in mille pezzi, portandoci dunque ai tempi di Warcraft II. L'obiettivo di Garrosh sarà quello di riunire i clan degli orchi al picco della loro potenza bellica e attraversare il Portale Oscuro per conquistare una Azeroth più impreparata che mai. Tuttavia le azioni di Garrosh non andranno ad influenzare il presente ma creeranno comunque una nuova linea temporale che non piacerà né all'Orda né tantomeno all'Alleanza

All'inizio della nostra avventura ci troveremo a varcare il Portale Oscuro con una vasta gamma di eroi: Thrall, il mago Khadgar, l'eroico Maraad, alcuni nemici storici della saga come l'orco Ner'zhul, Grommash, il papà di Garrosh, Kargath Bladefist, e tanti altri. Dunque sono questi i cosiddetti Warlords del titolo che dovremo affrontare nel corso delle nostre missioni, spedizioni e incursioni che costelleranno l'esperienza di leveling e il nuovo endgame. Le primissime quest, pensate principalmente per metterci a nostro agio con la nuova ambientazione e le atmosfere dell'espansione si svolgono nella Giungla di Tanaan, passando poi per la Valle di Torvaluna, un tempo devastata e avvolta dalle fiamme come ce la ricordavamo in The Burning Crusade, ora un incantevole foresta illuminata costantemente dai raggi lunari.

La Valle sarà un luogo cruciale nella nostra esplorazione di Draenor visto che è proprio lì che costruiremo la nostra prima Guarnigione, una delle caratteristiche più importanti del gioco.

La Guarnigione è in pratica la nostra base operativa personale dove per la maggior parte del nostro tempo dovremo svolgere le numerosissime missioni principali, accessibili soltanto dopo aver raggiunto determinati stadi di completamento.

La nostra base sarà completamente personalizzabile, inoltre sarà possibile costruire nuovi edifici e potenziarli, installare nuove funzionalità e persino reclutare vari personaggi non giocanti che potremo poi inviare in missione per conto loro.

Insomma una sorta di gradevole innesto strategico.

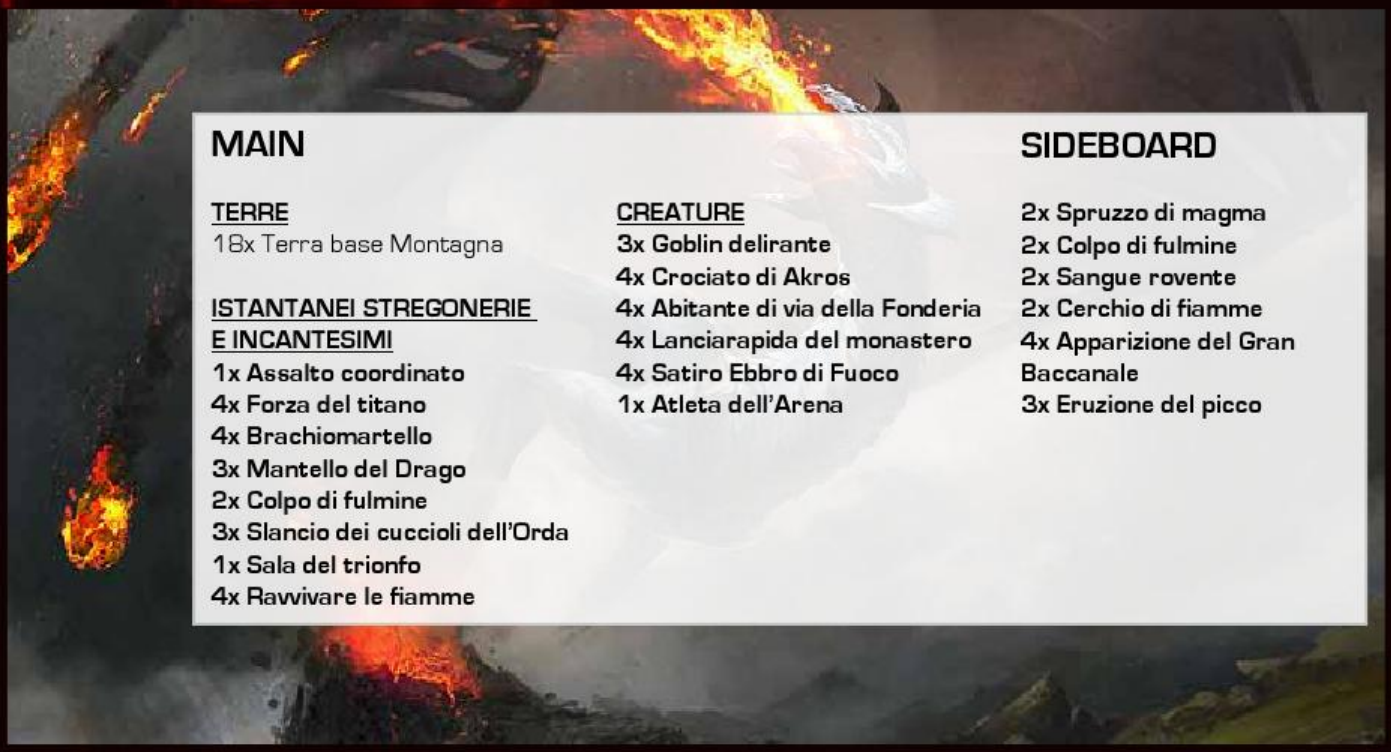
Passando ora al gameplay vero e proprio, Warlords of Draenor non si discosta per nulla dalla tradizione. Le quest, caratterizzate dal solito connubio tra umorismo e serietà, ci vedono alle prese con i classici obiettivi come uccidere un certo numero di nemici o raccogliere un certo numero di oggetti, arricchendo il tutto con alcuni minigiochi particolari che ricordano gli sparatutto o gli strategici in tempo reale.

Per quanto concerne le abilità delle varie classi, in questa nuova espansione sono state apportare delle modifiche piuttosto sostanziali, soprattutto per quanto riguarda i guaritori e i tank che avranno ora una curva di apprendimento decisamente più difficile rispetto al passato, tuttavia ciò renderà i combattimenti più strategici e coinvolgenti anche se alcuni giocatori di vecchia data rimarranno inizialmente un po' disorientati. Prima di chiudere vogliamo segnalarvi il grande salto di qualità a livello tecnico compiuto da Blizzard in Warlords of Draenor, sia per quanto riguarda animazioni, texture e modelli poligonali, sia per quanto riguarda gli scenari e gli effetti d'illuminazione. Insomma, nonostante non ci siano grossi cambiamenti, ci troviamo senz'altro davanti ad una delle migliori espansioni mai realizzate per WoW che i veterani del gioco sapranno sicuramente apprezzare •



Magic The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

TERRE
18x Terra base Montagna

ISTANTANEI STREGONERIE E INCANTESIMI
1x Assalto coordinato
4x Forza del titano
4x Brachiomartello
3x Mantello del Drago
2x Colpo di fulmine
3x Slancio dei cuccioli dell'Orda
1x Sala del trionfo
4x Ravvivare le fiamme

CREATURE
3x Goblin delirante
4x Crociato di Akros
4x Abitante di via della Fonderia
4x Lanciarapida del monastero
4x Satiro Ebbro di Fuoco
1x Atleta dell'Arena

SIDEBOARD

2x Spruzzo di magma
2x Colpo di fulmine
2x Sangue rovente
2x Cerchio di fiamme
4x Apparizione del Gran Baccanale
3x Eruzione del picco









La strategia del mazzo

Questo è un mazzo molto semplice da usare ma non per questo poco efficace, ottimo per chi compie i primi passi nel mondo di Magic.
La tattica principale del mazzo è quella di calare più creature possibili e di aumentarne la forza con carte come Forza del Titano, mantello del Drago, Assalto Coordinato e Brachiomartello, massimizzando i danni e attivando speciali abilità delle nostre creature; ne è esempio il Crociato di Akros, che se bersagliato da una nostra magia, mette in campo una pedina soldato 1/1 rossa con rapidità (in grado quindi di attaccare subito).
Per portare a termine con successo un game sono necessarie delle carte che forniscano appoggio, protezione e la possibilità di finire l'avversario senza dover per forza attaccare con le creature, in quanto questo è un mazzo che soffre contro liste che giocano: "botti" (magie che possono uccidere le nostre creature senza che esse portino a termine il loro attacco), "vratte" (magie che fanno piazza pulita sul campo di battaglia), creature che costano poco mana (in quanto possono facilmente arginare i nostri attacchi) e contro una carta in particolare c'è l'incantesimo Cerchio di Fiamme che infligge un danno alle nostre creature prima che attacchino, è qui che tornano utili i nostri spari, come i Colpi di Fulmine e i Ravvivare le Fiamme che servono per finire l'avversario senza attaccare. Efficace contro il Cerchio di fiamme è anche la Sala del Trionfo che aumenta la costituzione delle nostre creature che potranno così aggirare l'incantesimo che ci ostacola. La Sala del trionfo è utile anche contro i botti.
Contro le vratte sono fondamentali gli Slanci dei Cuccioli che mettendo tre pedine-creatura gobelin 1/1 rosse, ripopolano il nostro campo di battaglia fornendoci nuove creature per attaccare.
Utili contro le creature sono: brachiomartello, in quanto fornisce rapidità e dà +1+1 alla creatura bersagliata, e fa si che una creatura avversaria non possa bloccare le nostre creature nel turno in cui viene entra nel campo; Goblin Delirante e Atleta dell'Arena, che anch'essi, rispettivamente pagando un mana rosso e bersagliandolo, fanno si che una creatura avversaria non possa bloccare (devastante la combo che prevede di mettere il Brachiomartello sull'Atleta dell'Arena).
Essendo un mazzo aggro che tende a chiudere tra il quarto ed il quinto turno, non ha bisogno di side contro mazzi abbastanza lenti come l'Abzan, il Temur, ed è per questo che la side è preparata per affrontare mazzi aggro a loro volta. In essa abbiamo a disposizione l'odiato Cerchio di Fiamme, vari botti come Sangue Rovente, Spruzzo di Magma e altri 2 Colpi di Fulmine, che ci permettono di fermare gli attacchi di mazzi come il mono black o un altro mono red; le eruzioni del picco, che rallentano di molto mazzi speculari al nostro e le apparizioni del Gran Baccanale utili contro il Jeskay wins ed il Jeskay Combo, che verra praticamente messo in ginocchio da questa creatura •



Ecco i risultati del 16 Contest





Nei giorni scorsi è stato fatto un sondaggio, attraverso la nostra pagina FB, per sapere quale fosse il titolo più gradito da chi ci segue tra quelli usciti nel corso del 2014.

La partecipazione è stata veramente massiccia considerando che il post del concorso non era sponsorizzato: oltre 10.000 persone raggiunte, oltre 100 "mi piace" sul post e oltre 1.000 voti per i titoli proposti.

Manco a dirlo Assassin's Creed Unity ha sbaragliato alla grande tutti gli altri titoli con circa il 24% delle preferenze.

A parte il vincitore, che a nostro modesto parere era scontato, il concorso ci fornisce delle indicazioni con delle sorprese.

Non sempre i titoli più reclamizzati o attesi poi risultano essere i più graditi, per contro Call of Duty Advanced Warfare per cui l'attesa era un po' tiepida ha poi sancito un gradimento notevolissimo.

Tra i votanti del titolo top sono stati estratti tre fortunati che vincono un buono spesa di euro 69,99 da spendere nel loro negozio 16Games di riferimento •



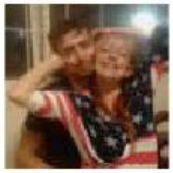
Andiamo ora a svelare chi sono i fortunati estratti al sorteggio:



Rosario Canò



Sofia Caramello



Angelo Montalbano

Complimenti a Rosario, Sofia ed Angelo!!!

Sviluppo: Mindscape
Publisher: Mindscape
Genere: Action/RPG – Board Game
Autore: Marco Inchingoli



1991

Moonstone

Ecco il Dark Souls dell'epoca

Molti di voi conosceranno sicuramente la serie Souls, saga Action/RPG ad ambientazione dark fantasy caratterizzata da un elevato tasso di sfida, ma forse non sapete che dobbiamo tale serie a Moonstone, titolo dei primi anni '90 che possiamo tranquillamente definire come il precursore della serie di From Software.
Il gioco, rilasciato da Mindscape su Amiga e MS-DOS, miscelava elementi da Action/RPG ad elementi da gioco da tavolo, il tutto condito con una difficoltà decisamente notevole. Principalmente nel titolo saremo chiamati a vestire i panni di un cavaliere a scelta tra i quattro disponibili, differenti solo per via del colore e dal punto di partenza sul piano di gioco. Il nostro obiettivo sarà quello di vagare nel mondo alla ricerca della Moonstone, una pietra particolarmente preziosa, per poi portarla dai druidi a Stonehenge, custodi della pietra nonché nostri mandanti. Il titolo come già detto è strutturato come una sorta di gioco da tavolo a turni, dove fino a quattro giocatori si possono sfidare tra loro, sia controllati dalla CPU che da giocatori umani, tuttavia i combattimenti verranno gestiti in tempo reale ad ogni incontro. Infatti come un classico gioco di ruolo, girovagando per la mappa sarà possibile scontrarsi con orribili e spietate creature che metteranno a dura prova le nostre abilità, così come sarà possibile combattere anche con gli altri giocatori presenti. La vera difficoltà di Moonstone risiede proprio in tali scontri, non solo perché i nemici andranno sempre studiati in ogni loro movimento, ma anche per via dei comandi non proprio semplici da padroneggiare. I cavalieri dispongono infatti diversi tipi di fendenti e la possibilità di usare armi da lancio, tuttavia per eseguire tale tecniche sarà necessario eseguire le giuste combinazioni di tasti, che vista la mancanza di un tutorial sarà possibile apprendere solo con il tempo. Ovviamente al giorno d'oggi è più semplice scoprire tali combinazioni con l'uso di internet, ma ai tempi l'unico modo per diventare un vero maestro di spada era appunto quello di combattere e scoprire man mano tutti i comandi che il gioco offriva. Altra particolarità di Moonstone è la natura piuttosto gore del gioco, elemento per cui il titolo è ancora ricordato e che causò non poco scalpore. Dunque fiumi di sangue, decapitazioni e mutilazioni varie saranno all'ordine del giorno, oltre alle svariate morti violente di cui saremo vittima e fidatevi, ne vedrete tante, soprattutto le prime volte che giocherete. Tuttavia c'è da dire che Moonstone non è solo scontri all'arma bianca e scene splatter, ma vanta anche diversi elementi da RPG. Ad esempio in alcuni punti della mappa sarà possibile imbatterci in alcune città, dove potremo chiacchierare, acquistare oggetti, visitare il guaritore oppure giocare a dadi alla taverna per tirar su qualche moneta d'oro. Insomma questo è Moonstone, un'anima da classico RPG fusa con il gameplay tipico di un gioco da tavolo, il tutto condito con dosi massicce di sangue e violenza. Dunque se pensate di essere dei veri hardcore gamer provate Moonstone, se lo terminerete con successo allora sarete degni di portate tale titolo. Vi lasciamo con una piccola chicca, di tanto in tanto lungo la mappa compare un potente dragone, una delle creature più potenti del gioco, se vi piacciono le sfide provate a fronteggiarlo •






Eliana
la torturatrice





Nome: Eliana

Professione: Torturatrice

Il videogioco preferito: Tekken

Cantante preferito: Ligabue

In amore: Alla ricerca del principe azzurro.

Tempo libero: Quando posso vado al 16 Games Barcellona dove trovo personale disponibilissimo e simpaticissimo per passare un pomeriggio in buona compagnia

Tifosa: assolutamente No!





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

...ateriale 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!

NEW! Ottimizzato per contenere 80+ carte dimensione tipo Magic

Materiale di qualità simil-pelle



Porta mazzo rigido, lunga durata e massima protezione

4 magneti garantiscono una chiusura molto sicura!

Cards not included

M·A·G·I·C STORE
www.magicstore.it

ULTIMATE GUARD
protection & storage solutions



LOB-STAR



Originario del regno sottomarino di Città delle Stelle, Lob-Star era chef e proprietario di un ristorante a cinque stelle e spesso cucinava per il Re Pesce in persona. Pochi sapevano che, in segreto, Lob-Star si era addestrato in una misteriosa arte di combattimento nota solo a una ristretta cerchia di crostacei. Per un po', Lob-Star riuscì a mantenere la pace tenendo nascosta la sua vera identità. Ma quando un gigantesco Leviatano minacciò di ingoiare gli ospiti del suo ristorante e di rapire il Re Pesce, fu costretto a uscire allo scoperto. Ricorrendo a ogni trucco appreso nel corso del suo misterioso addestramento, Lob-Star sconfisse il Leviatano e lo scacciò da Città delle Stelle. Colpito dalla sua audacia, Padron Eon lo reclutò negli Skylanders. Ora, come membro del Trap Team, Lob-Star usa i suoi potenti Shuriken di Traptanium per servire un bel piatto di sconfitta ai nemici delle Skylands!

SNAP SHOT



Discendente di un'antica stirpe di Coccogatori, Snap Shot viveva nelle remote Terre Paludose, dove si divertiva a dare la caccia ai Chompy. Dopo aver catturato tutte le bestiacce dei paraggi, si avventurò nel mondo per apprendere nuove tecniche di caccia e stanare prede più pericolose. Girò in lungo e in largo, perfezionandosi nel tiro con l'arco con gli Elfi e nella caccia con i lupi, e ben presto divenne il cacciatore di mostri più famoso delle Skylands. Reclutato da Padron Eon, nel giro di pochissimo tempo, Snap Shot diventò il capo dei Trap Masters, una squadra di coraggiosi Skylanders che brandivano armi leggendarie fatte di Traptanium puro. È a questo manipolo di ardimentosi che si deve la cattura dei più famigerati criminali delle Skylands!

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.