

Players

PRENDI
SUBITO
LA TUA
COPIA

RECENSITI

The Crew
Lego Batman 3
Kingdom Hearts HD 2.5
Remix
WWE 2K15
Futuridium EP Deluxe

ECCO LE FOTO DEI VINCITORI
DEL CONCORSO "16 PREMI"



20 ANNI DI PLAY STATION
L'EVENTO SONY A MILANO



VALENTINA GIRL GAMER



IN ARRIVO LE NUOVE
CONSOLE 3DS E 3DS XL





Prenota
Zelda Majora's Mask 3D
IN OMAGGIO
IL FANTASTICO CAPPELLINO
Nintendo



*Fino ad esaurimento scorte.

HANNO COLLABORATO ALLA
REALIZZAZIONE DI QUESTO
NUMERO



Francesco Tarquini



Valerio Turrini



Marco Inchingoli



Marco Mangiapelo



Giro 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 scri
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



WWW.16GAMES.IT

Players

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

07 FEBBRAIO 2015

Carissimi 16 fans,
eccoci di nuovo in pista per un nuovo anno che si preannuncia carico di sorprese ed emozioni. Sony ha chiuso l'anno celebrando il ventennale della Playstation e Nintendo annuncia l'arrivo (previsto per il 13 febbraio) delle nuove console 3DS e 3DSXL.

Vi racconteremo la storia dei vent'anni di successi di Playstation e vi illustreremo le particolarità delle ultime nate in casa Nintendo.

Per i 16fans questo mese ci sono due offerte importanti sul nuovo capitolo di Zelda: un prezzo importante per la special edition e un fantastico omaggio, in esclusiva per 16Games, sulla standard edition.

A grande richiesta torna la rubrica FUT STRATEGY e ci scusiamo se ci è voluto così tanto.

Conosciamo i volti dei fortunati vincitori del concorso 16 PREMI e la straordinaria bellezza di Valentina: la girl gamer di febbraio. Per i collezionisti più grandi non poteva mancare l'horror poster di Dying light mentre i più piccini hanno un'ulteriore scheda dei personaggi Skylanders da aggiungere alla collezione. Insomma dopo la pausa natalizia siamo tornati pronti ad accompagnarvi per un'altra annata che speriamo mantenga le aspettative dei videogiocatori.

...it's play time •

Bruno Capolupi

Sommario

- 04 LE USCITE DEL MESE**
- 06 SCOOP**
 - 06 20 Anni di Play Station**
 - 08 L'evento Sony a Milano**
- 10 NEWS**
 - 10 New Nintendo DS e DSXL**
- 12 REVIEW**
 - 12 The Crew**
 - 13 Lego Batman 3**
 - 16 Kingdom Hearts HD 2.5 Remix**
 - 17 WWE 2K15**
 - 18 Futuridium EP Deluxe**
- 19 FUT STRATEGY**
- 20 TRADING CARDS**
- 22 RETROGAMING**
 - 22 The King of Dragons**
- 24 GIRL GAMER**
- 27 SPECIAL**
 - 27 Skylanders**



CRIMINAL GIRLS
PSVITA



**THE LEGEND OF ZELDA
MAJORAS MASK 3D**
NINTENDO 3DS



EVOLVE
PS4/PC/XONE



**THE LEGEND OF ZELDA
MAJORAS MASK 3D
SPECIAL EDITION**
NINTENDO 3DS

**LE USCITE DI
FEBBRAIO**

5

10

12

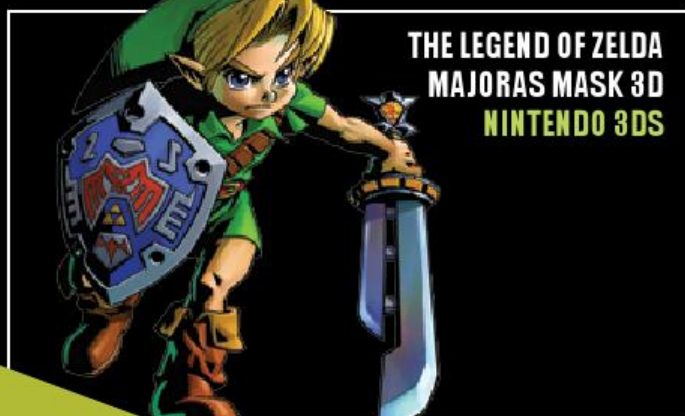
13



DRAGON BALL XENOVERSE DAY ONE ED
PS3/PS4/X360/XONE



AMIIBO SMASH



**THE LEGEND OF ZELDA
MAJORAS MASK 3D**
NINTENDO 3DS



MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE
NINTENDO 3DS





14

17

20





Una storia lunga vent'anni

3 DICEMBRE 1994

Il giorno che milioni di videogiocatori in tutto il mondo ricordano come il momento esatto in cui Playstation è entrata a far parte della loro vita.

Il 1994 è l'anno in cui Nelson Mandela diventa il primo presidente di colore del Sud Africa, viene aperto il tunnel sotto il canale della manica, Frank Sinatra si esibisce, per l'ultima volta, a Tokio. Fino ad allora si poteva videogioicare con Nintendo e Sega.

Le due console erano il meglio che il mercato offrisse: funzionavano a 16bit e utilizzavano come supporto le cartucce. In questo contesto, Sony Computer Entertainment Inc. si inserisce nel mercato, lanciando in Giappone una grandissima novità: Playstation, la prima console videoludica a 32 bit, basata sul supporto CD-ROM e una computer grafica con capacità 3D. L'introduzione del formato CD è stata un'innovazione dirompente perché ha dato l'avvio alla stagione della convergenza multimediale.

Questo salto tecnologico è stato accompagnato da una estrema semplicità di utilizzo, che ha consentito l'ingresso nel mondo videoludico ad un pubblico di volta in volta più ampio ed eterogeneo.

SETTEMBRE 1995

Playstation viene lanciata negli Stati Uniti ed in Europa. Il suo successo, in poco meno di un anno, raggiunge la portata globale.

1996

La parola d'ordine è contenuti: Resident Evil, Crash Bandicoot, Tomb Raider e tanti altri titoli sbarcano su Playstation. Entro la fine dell'anno sono 10 milioni le console vendute in tutto il mondo.

1997

E' l'anno di Parappa the Rapper, Final Fantasy VII, International Super Star Soccer e tanti altri titoli che arrivano su Playstation, insieme al controller Dual Analog: accanto ai tradizionali tasti compaiono le due leve analogiche da controllare con i pollici...

1998

Viene lanciato il DUALSHOCK: la presenza di un motore all'interno di un controller rende l'esperienza di gioco ancora più immersiva: la piccola vibrazione permette di "sentire" cose che prima era impensa-

bile notare.

Videogiochi del calibro di Gran Turismo, Spyro the Dragon e GTA contribuiscono al raggiungimento di 50 milioni di unità vendute nel mondo.

1999

Vengono rilasciati ancora nuovi titoli come Silent Hill, Driver e Tony Hawk Pro Skater.

Nel frattempo, all'E3 del 1999, tutti gli occhi sono rivolti alla nuova generazione di Playstation..

2000

Il nuovo millennio si apre con il lancio, il 4 marzo, di PS2 che raggiunge le case dei giocatori europei a novembre, con una line up che include Tekken Tag Tournament, SSX e TimeSplitters. 128 bit, due processori progettati per lavorare in sinergia, PS2 è 15 volte superiore alle prestazioni tecniche di un PC Pentium II. Soprattutto introduce l'utilizzo del supporto DVD-ROM che permette di videogioicare, guardare un film e ascoltare musica. Con PS2 il gioco esce dallo spazio ristretto delle camerette dei bambini e si innesta nella vita familiare come centralina dell'intrattenimento.

2001

Naughty Dog entra nella grande famiglia Playstation grazie ad una partnership esclusiva.

Il primo gioco per PS2 - Jack & Dexter - debutta a dicembre 2001.

2002

Ratchet & Clank si fa strada su PS2, mentre il centro di Londra viene ricreato fedelmente in The Gateway. Entro la fine dell'anno più di 50 milioni di PS2 sono state vendute in tutto il mondo.

2003

L'innovazione arriva su PS2, Eyetoy introduce il concetto di gioco interattivo trasportando l'utente all'interno dell'esperienza videoludica; nel frattempo il Network Adaptor porta per la prima volta i giocatori online.

2004

Playstation diventa portatile grazie al lancio, avvenuto a dicembre, di PSP. La console arriva in Europa





a settembre 2005 e rappresenta il "manifesto" di un'azienda che vuol divertire, ma anche intrattenere: videogames, film, musica e foto, ovunque in qualsiasi momento della giornata. Nello stesso anno PS2 cambia forma con un nuovo design più sottile e tutti gli aspiranti cantanti impugnano per la prima volta un microfono con SingStar.

2005

Nascono alcune delle "storie" più appassionanti ed avvincenti che Playstation abbia raccontato. In God of War il giocatore si trova a combattere con Kratos nella battaglia per estinguere la sua sete di vendetta contro gli dei dell'olimpico, mentre il Team Ico lancia sul mercato Shadow of the Colossus che ancor oggi identifica Fumito Ueda come uno dei creatori più originali ed ambiziosi del panorama videoludico. A settembre PS2 raggiunge i 100 milioni di unità diventando la console più venduta della storia.

2006

Playstation 3 viene lanciata in Giappone e negli Stati Uniti. La console vanta una grafica HD, 60 GB di memoria interna, una connessione wifi per navigare in rete ed è in grado di leggere i dischi in formato "Blu-ray". Il gioco online diventa disponibile per tutti grazie al lancio di Playstation Network e di Playstation Store. Il controller diventa wireless e introduce il sensore di movimento Six Axis. Il processo di convergenza è completo: PS3 rappresenta un vero e proprio sistema di intrattenimento multimediale che guadagna un ruolo d'onore accanto al televisore nel salotto di casa.

2007

PS3 arriva in Europa con una line up di titoli esclusivi come MotorStorm, Resistance: Fall of Man e il debutto di Nathan Drake nella saga di Uncharted.

2008

Viene introdotto il DUALSHOCK 3 che unisce al sistema di controllo di movimento Six Axis la tanto apprezzata vibrazione del sistema dualshock.

2009

PS3 diventa più sottile grazie ad un restyling della console che include un hard disk da 120 GB in grado di "fare spazio" ai giochi più epici come Infamous e Uncharted 2: il covo dei ladri. Per gli appassionati

del gioco portatile ad ottobre arriva PS GO.

2010

I giocatori impugnano il controller di movimento Playstation Move e, per la prima volta, hanno la possibilità di abbonarsi a Playstation Plus.

2011

MotorStorm Apocalypse, Killzone 3, infamous 2, Batman Arkham City e Uncharted 3 sono i giochi protagonisti di un altro anno di successi.

2012

Playstation Vita viene lanciata in Europa il 22 febbraio mentre i titoli PS3 continuano a spingersi oltre i confini del videogioco: è il caso di The Last of Us e GTA V.

2013

Playstation 4 viene lanciata il 29 novembre: i giocatori hanno tra le mani la più potente console di gioco mai creata, pensata dai videogiocatori per i videogiocatori. In un mondo che si trasforma a ritmi forsennati, la connessione tra persone dislocate in ogni parte del pianeta appare un fenomeno sempre più diffuso anche grazie al ruolo dei social. Sony coglie le esigenze del suo pubblico e lancia PS4: semplice, immediata, integrata, personalizzabile e social.

Per la prima volta i videogiocatori potranno condividere i loro trionfi semplicemente premendo il tasto SHARE presente sul controller DUALSHOCK 4. Sarà possibile visionare gli ultimi minuti di gameplay, inserire "tag", condividere video e screenshot, non soltanto con gli amici di Playstation Network ma anche con tutti quelli di Facebook.

I giocatori inoltre potranno condividere le proprie sessioni di gioco in tempo reale via streaming (Ustream) e fare commenti in diretta.

2014

A meno di un anno dal suo lancio PS4 è la console che ha venduto più rapidamente nella storia. Il lancio di Playstation TV e di titoli come Destiny, Watch_dogs e The Last of Us remastered sono la testimonianza più evidente che PS4 è costruita su misura per i videogiocatori •



Sony festeggia i 20 anni di PlayStation

Milano 03/12/2014

425 milioni di console vendute nel mondo in 20 anni. Tante sono state le PlayStation che, dal loro arrivo sul mercato, hanno raggiunto le case di appassionati e famiglie, dal nord al sud del pianeta. Un trend assolutamente positivo, che appare confermato anche dai primi dati di vendita di PlayStation®4 (PS4™), l'ultima nata in casa Sony Computer Entertainment Inc., che ha fatto registrare 13,5 milioni di pezzi distribuiti, 1 miliardo di ore spese in esperienze in rete, 530 milioni di pressioni del tasto Share, 7,9 milioni di utenti iscritti a PlayStation Plus, 56 milioni di utenti unici attivi.

Un successo segnato già dagli esordi quando, nel lontano 3 dicembre 1994, la prima PlayStation seppe rivoluzionare il concetto di videogioco, introducendo il CD-ROM (e soppiantando per sempre le cartucce), in una console a 32 bit con una computer grafica in 3D. La prima versione della console di casa Sony riuscì a conquistare oltre 100 milioni di persone. In 20 anni sono stati molti i successi raccolti dalle console PlayStation. PS2™, che nel 2000 introduce

il supporto DVD-ROM permettendo di videogiocare, guardare film e ascoltare musica, ha avuto il merito di far uscire il gioco dallo spazio ristretto delle camerette dei bambini per innestarlo nella vita familiare come centralina dell'intrattenimento. E ha guadagnato il primato di 155 milioni di pezzi venduti in tutto il mondo. PlayStation®3 (PS3™), lanciata sul mercato giapponese e americano nel 2006 e in quello europeo a marzo 2007, ha continuato il processo di convergenza multimediale grazie all'introduzione di una grafica in HD, una connessione Wi-Fi per navigare in rete e l'utilizzo del supporto Blu-ray e continua a essere enormemente apprezzata dal pubblico. In 8 anni ha conquistato oltre 80 milioni di consumatori. Marco Saletta, General Manager di Sony Computer Entertainment Italia ha dichiarato: "PlayStation è sinonimo di videogioco, ed è arrivata ad indicare, in vent'anni di storia, intrattenimento per tutta la famiglia ... con videogiochi, cinema, musica, connessione internet, multiplayer on line e molto altro. PlayStation 4 è la perfetta sintesi della costante attenzione di SCE Inc. alle esigenze del suo pubblico e i dati di vendita lo confermano: PS4 è la console che ha venduto più rapidamente nella storia. Questo ci rende pieni di orgoglio e ci incentiva a continuare a lavorare mantenendo sempre il consumatore al centro" •



16 CONTEST

**Ecco le foto di
alcuni vincitori del
concorso "Vinci 16 Premi"**



**Riporta il tuo usato
RISPARMIA E 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

16 GAMES
...IT'S PLAY TIME

New Nintendo 3DS e 3DS XL

Offrono nuove possibilità di personalizzazione, una nuova velocità, nuovi controlli, un 3D più confortevole e un'esperienza tutta nuova!



CONTROLLI MIGLIORATI

Accanto ai pulsanti L e R sono stati aggiunti i pulsanti ZL e ZR, mentre sopra i pulsanti A, B, X e Y trovi il nuovo stick C per darti ancora più opzioni di controllo.

Con questi nuovi controlli navigare su Internet sulla console o avere il controllo assoluto su tanti giochi diventa più semplice che mai.

I controlli che prima erano disponibili solo collegando il pad scorrevole pro ora sono integrati nella console: perfetti per giocare a Monster Hunter 4 Ultimate ovunque tu sia!

Navigare su Internet è semplicissimo: puoi passare da una scheda all'altra con i pulsanti ZL/ZR e ingrandire la pagina con lo stick C.

PIÙ POTENZA DI ELABORAZIONE

Le maggiori prestazioni del processore consentono di caricare più velocemente applicazioni come Mii-verse.*

In futuro pubblicheremo software dedicati per le console New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL che sfrutteranno al meglio le prestazioni del nuovo processore. Alcuni software per New Nintendo 3DS in uscita prossimamente offriranno grafica e gameplay migliorati su New Nintendo 3DS.



FUNZIONE NFC PER I SOFTWARE COMPATIBILI CON AMIIBO

Potenzia i tuoi giochi con amiibo: statuette interattive che utilizzano la comunicazione in prossimità (NFC) per farti divertire ancora di più con i tuoi giochi in nuovi, sorprendenti modi!

Sullo schermo inferiore di New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL è presente un'area con funzioni di lettura e scrittura NFC integrate, così potrai giocare con amiibo nei software compatibili!

3D PIÙ CONFORTEVOLE

Con la funzionalità 3D super-stabile, la console è in grado di riconoscere i movimenti del tuo volto tramite l'obiettivo interno, regolando automaticamente l'angolazione, anche se ti muovi molto mentre giochi, per offrirti la migliore esperienza 3D possibile.

Tieni presente che l'effetto 3D può variare a seconda degli utenti della console. La visualizzazione di immagini in 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore a sei anni può provocare danni alla vista. Ti invitiamo pertanto a utilizzare il filtro famiglia per limitare l'uso della visualizzazione 3D.



Usa tutti i tuoi attuali giochi per Nintendo 3DS
New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL sono compatibili con tutti gli attuali software per Nintendo 3DS.

I software e i dati possono essere trasferiti dalla tua console Nintendo 3DS alle console New Nintendo 3DS.

Goditi i tuoi giochi per Nintendo DS preferiti

Non temere di non poter più usare i tuoi giochi per Nintendo DS sulla nuova console: quasi tutti i titoli per Nintendo DS e Nintendo DSi esistenti possono infatti essere utilizzati con una console New Nintendo 3DS in 2D. Grazie alla retrocompatibilità, potrai continuare a goderti i tuoi giochi per Nintendo DS preferiti.

FUNZIONI MIGLIORATE

Potenziamento della fotocamera

Scatta foto più belle in condizioni di luce scarsa.

microSD card data transfer

Tramite una rete LAN wireless puoi trasferire i dati direttamente da e verso il tuo PC.

Se il tuo PC e la tua console New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL sono connessi alla stessa LAN wireless, puoi trasferire le tue immagini e la tua musica senza rimuovere la scheda microSD.

Regolazione automatica della luminosità

La regolazione automatica della luminosità ottimizza le impostazioni per offrirti la visione ottimale per l'ambiente in cui ti trovi. Questa funzione prolunga la durata della batteria rispetto alle console Nintendo 3DS originali.

Guarda i video online

Guarda i video online nel browser Internet installato sulla console.

PERSONALIZZA LA TUA CONSOLE

Come per le altre console della famiglia Nintendo 3DS, anche su New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL puoi personalizzare l'interfaccia delle console con i temi per il menu HOME!

Ci sono tanti design in vendita nel negozio dei temi, come quelli dedicati a Mario, Zelda e ad altri personaggi. Alcuni temi hanno persino musica di sottofondo ed effetti sonori esclusivi!

Cambia le cover

Solo su New Nintendo 3DS, puoi personalizzare l'aspetto esterno della console con le cover decorative intercambiabili!

Le cover decorative sono set composti dalla cover anteriore e posteriore e sono disponibili in tanti modelli con diversi design ed effetti divertenti.

Puoi sostituire le cover come e quando vuoi, anche combinando cover anteriori e posteriori diverse per creare un look davvero unico! •



Sviluppo: Square Enix

Publisher: Square Enix

Genere: Action/JRPG

Autore: Marco Inchingoli

PS4 PC

XBOX 360

XBOX ONE



The Crew



Pronti ad andare da New York a San Francisco in soli 90 minuti?

Fin dalla sua presentazione, The Crew è sembrato da subito un progetto ambizioso ed estremamente complesso, dove le possibilità di fallimento erano spropositate soprattutto per un team emergente come Ivory Tower, mentre c'era una mini possibilità che ne uscisse il racing game arcade definitivo che avrebbe stravolto il genere e mirato le successive produzioni su un approccio online simil-MMO che proponeva la produzione Ubisoft.

L'obiettivo in The Crew è appunto di creare una community enorme di piloti provenienti da tutto il mondo e mettergli a disposizione una mappa di dimensioni mai viste prima in un racing game. Parliamo di una mappa completamente esplorabile che va a coprire gli interi Stati Uniti d'America, con una realizzazione in scala che comprende le maggiori città e abbraccia ufficialmente 5000 km quadrati di spazio percorribile. Se le dimensioni non vi fanno capire appieno la vastità della mappa, vi basta sapere che per andare da New York City a San Francisco, si impiegano circa 90 minuti con le auto più veloci. Parlando del parco auto, in The Crew sarà possibile acquistare circa 40 auto su licenza a cui si aggiungono le auto bonus legate all'esplorazione, quelle scaricabili tramite i DLC futuri e quelle incluse nella Limited Edition. Ogni auto può essere modificata nelle prestazioni tramite i pezzi vinti in ogni evento del gioco che andranno ad aumentare il livello del veicolo, con lo stesso sistema del drop di oggetti presente negli RPG. Oltre alla modifica delle prestazioni, sarà possibile modificare anche l'aspetto della vettura nelle officine presenti in cit-

tà, ognuna delle quali è specializzata in uno dei cinque kit di prestazioni (Tuning, Off-Road, Xtreme, Raid e Pista), che vanno a modificare sia l'aspetto che la "classe" del veicolo, rendendolo disponibile per gareggiare in determinati eventi esclusivi di una classe.

La grandezza di The Crew si racchiude in 900 eventi sparsi per la mappa, la maggior parte di essi affrontabili in cooperativa online e legati all'esperienza multiplayer del gioco, mentre la campagna principale anch'essa affrontabile in co-op, dura all'incirca 20 ore.

L'esperienza multiplayer del gioco gira tutta intorno alle sfide tra crew e fazioni, quest'ultime vanno a rappresentare dei gruppi di appartenenza di base, che permettono attraverso le varie sfide tra fazioni, di sbloccare degli eventi esclusivi con ricompense specifiche per tutti i compagni di fazione.

In generale il comparto tecnico del gioco non ci è sembrato particolarmente eccelso per quanto riguarda la realizzazione degli scenari e degli elementi secondari, mentre sono ottimi i modelli poligonali delle auto controllate da noi e dagli avversari, ma tutto ciò va in parte giustificato per via dell'enorme mappa, del tutto priva di caricamenti anche nel caso del viaggio rapido che è praticamente istantaneo.

The Crew è l'occasione perfetta per scarrozzare in compagnia e se avete un gruppo di amici con cui volete giocare e divertirvi, non potete davvero farvelo scappare! •

THE CREW


Sviluppo: Traveller's Tales

Publisher: Warner Bros

Genere: Action/Platform

Autore: Marco Inchingoli

PS3 PS4 PSVITA

XBOX360 XBOXONE WiiU



LEGO Batman 3: Gotham e oltre

LEGO BATMAN 3
BEYOND GOTHAM


Batman e soci sono tornati tra noi per fronteggiare una nuova minaccia

Traveller's Tales si è ormai fatto un nome all'interno dell'industria videoludica, merito delle sue produzioni dedicate ai mattoncini LEGO che da diversi anni divertono buona parte dei giocatori, grandi e piccini.

Il team ha passato in rassegna molteplici licenze, da film classici come Indiana Jones a saghe cinematografiche come Il Signore degli Anelli o Harry Potter, fino ad arrivare ai supereroi Marvel e DC. A tal proposito il team ha recentemente rilasciato LEGO Batman 3: Gotham e Oltre, nuovo capitolo dedicato all'Uomo Pipistrello e in generale all'universo DC Comics.

Il titolo vede Batman e Robin affrontare una nuova temibile minaccia, dopo le vicende dello scorso episodio il dinamico duo dovrà infatti vedersela con un nuovo cattivo, Brainiac, intenzionato a miniaturizzare la Terra ed aggiungerla alla sua folle collezione di pianeti in miniatura. Questa volta saranno presenti più di centocinquanta personaggi giocabili, un numero decisamente elevato, tra i quali spiccano diversi membri della Justice League, ma anche diversi villain che viste le circostanze si ritroveranno a stringere un'alleanza temporanea con i nostri eroi. Strutturalmente il titolo è rimasto quello di sempre proponendo lo storico gameplay che i fan LEGO conosceranno ormai fin troppo bene. Dunque alla guida del nostro gruppo di personaggi dovremo portare a termine vari obiettivi, sconfiggere nemici, risolvere semplici puzzle ambientali, sbloccare segreti e sconfiggere i classici boss di fine livello.

L'unica vera novità presente sono i costumi super tecnologici di Batman: prima infatti era necessario raggiungere una precisa postazione per far indossare a Bruce Wayne il costume in base ad una determinata situazione, questa volta invece sarà possibile cambiare il completo di Batman in qualsiasi momento grazie ad un'apposita interfaccia. Tuttavia questa particolare caratteristica non basta a svecchiare un gameplay rimasto pressoché immutato nel corso degli anni, certo, la formula funziona e diverte, ma qualche novità in più avrebbe sicuramente giovato al prodotto.

Come da tradizione LEGO, anche in LEGO Batman 3 sarà possibile distruggere gran parte dell'ambiente circostante, assemblare mattoncini per realizzare costruzioni di ogni tipo e frantumare orde di nemici, il tutto accompagnato da quell'ironia che da sempre impregna le produzioni di Traveller's Tales, in grado di strapparci sempre più di un sorriso. Infine non possiamo chiudere questa recensione senza prima spendere due parole su una delle novità più importanti di LEGO Batman 3, ovvero l'intera localizzazione in italiano del gioco. Dunque, a differenza degli scorsi capitoli, tutti i personaggi saranno doppiati in italiano e anche piuttosto bene, elemento che i fan apprezzeranno senz'altro. Insomma ci troviamo davanti ad una tipica produzione firmata TT Games, con una struttura che potrebbe ormai andare a noia ai più, ma che nonostante tutto riesce ancora a divertire, soprattutto se giocato in compagnia di un amico o magari dei propri figli.





DY

GOOD NI

16 GAMES
...IT'S PLAY TIME

YING LIGHT

IGHT GOOD LUCK



Sviluppo: Square Enix
 Publisher: Square Enix
 Genere: Action/JRPG
 Autore: Marco Inchingoli

PS3



Kingdom Hearts HD 2.5 Remix



Approda la magia di Kingdom Hearts anche su PS3!

Nel nemmeno troppo lontano 2002, Square Enix e Disney realizzarono il primo capitolo di Kingdom Hearts su PlayStation 2, saga che ammalì nel corso degli anni milioni di fan in tutto il mondo diventando uno dei JRPG più giocati a livello globale, con un totale di oltre 20 milioni di copie vendute.

Il titolo affascinò sin da subito i giocatori, grazie soprattutto alla fusione dell'universo Disneyano con quello di Final Fantasy, il tutto condito da una storia magica ed emozionante, dalla splendida colonna sonora firmata da Yoko Shimomura e dai magnifici disegni di Tetsuya Nomura.

Ebbene quella magia è approdata nuovamente su PlayStation 3 proprio di recente, dapprima con

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix e ora con Kingdom Hearts HD 2.5 Remix. Si tratta di due raccolte che racchiudono in sostanza tutti i capitoli usciti fin'ora ad eccezione del Dream Drop Distance, tutti rimasterizzati in alta definizione e con contenuti aggiuntivi.

Ma ora andiamo ad analizzare nel dettaglio i contenuti della 2.5, uscita un paio di mesi fa.

Il primo titolo a comporre la nostra compilation è Kingdom Hearts II Final Mix; il gioco tecnicamente non tende a mostrare gli anni che porta, anzi, il risultato finale è più che soddisfacente, una buona pulizia generale, un upscaling eccellente e le migliorie apportate al motore che muove le cutscene mostrano ora dettagli facciali che prima non era possibile esporre. Per quanto riguarda il gameplay, il combat system è tutt'oggi fluido e ancora divertente, in grado affascinare e sorprendere il giocatore grazie ai splendidi QTE implementati a suo tempo da Nomura. Segnaliamo inoltre che stiamo parlando della versione Final Mix del gioco, mai uscita fin'ora dai confini del Giappone, dunque conterrà un sacco di elementi extra, tra cui armi, mondi, cutscene aggiuntive, nuovi boss e quant'altro, tanto da renderlo un gioco completamente nuovo anche per chi lo ha già giocato in passato.

Passiamo ora al secondo titolo di questa raccolta, Kingdom Hearts: Birth By Sleep Final Mix. Si tratta di un prequel uscito in precedenza su PSP, che proprio per questo motivo è colui che mostra maggiormente le migliorie apportate al comparto grafico, ora con modelli più definiti e colori più accesi, purtroppo però il passaggio da console portatile a console casalinga ha portato anche qualche problema piuttosto evidente, come ad esempio gli scenari piuttosto spogli.

Dunque detto in breve, il design generale è rimasto pressoché inalterato, che alla fine può non essere considerato necessariamente un difetto, magari però gli sviluppatori avrebbero potuto fare qualcosa in più.

Stesso discorso per quanto riguarda comandi e regia, tutto fedele all'originale, forse anche troppo. Insomma un vero peccato che Square Enix abbia effettuato un semplice porting di Birth By Sleep anziché migliorare e limare i vari difetti.

Infine la collection giunge alla sua conclusione con RE: Coded, spin-off rilasciato su DS, qui raccolto in una serie di sequenze cinematiche rimesse a nuovo, con paragrafi aggiuntivi e doppiaggi inediti. Insomma se avete giocato alla prima raccolta non potete di certo farvi sfuggire questa seconda ricca offerta, che siamo sicuri vi sottrarrà un bel po' di ore di vita sociale •



*Sviluppo: Visual Concepts**Publisher: 2K Games**Genere: Sportivo**Autore: Marco Inchingoli***PS3 PS4****XBOX 360****XBOX ONE**

WWE 2K15



I campioni della WWE debuttano su console next-gen

Come ogni anno 2K Games ha sfornato una nuova incarnazione videoludica sullo sport-spettacolo per eccellenza, grazie all'impegno di due team veterani dello sviluppo sportivo e del wrestling come Visual Concepts e Yuke's.

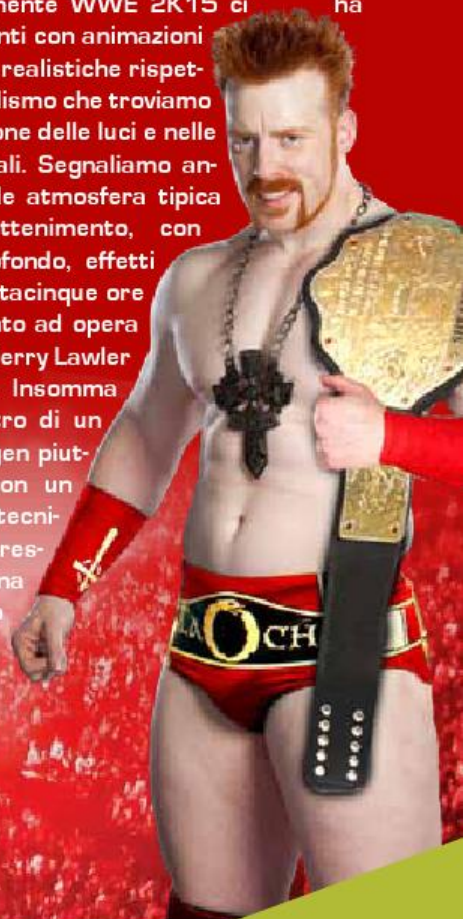
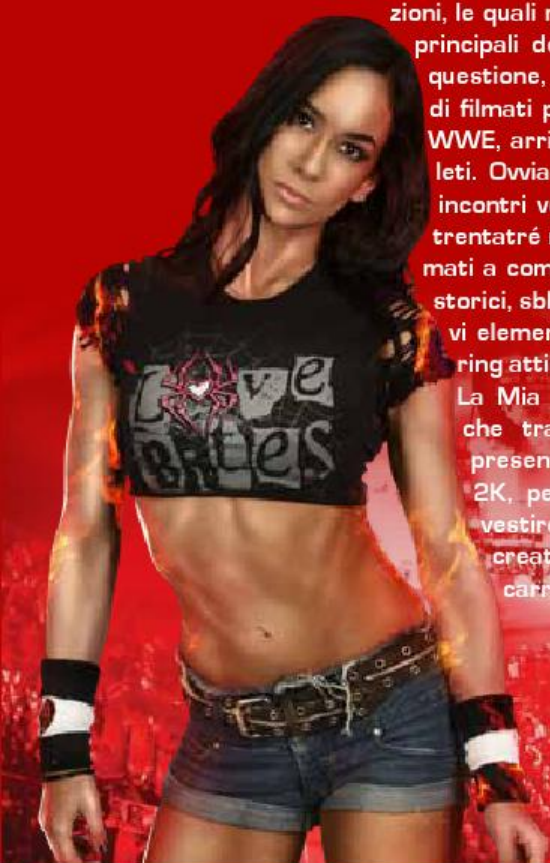
Il nuovo titolo porta con sé diversi nuovi elementi, sia a livello di gameplay che a livello estetico, tuttavia rispetto alle produzioni precedenti muove qualche passo indietro a livello contenutistico.

WWE 2K15 offre come al solito un corposo numero di modalità, tra cui la tradizionale Esibizione, personalizzabile con una miriade di opzioni; saranno presenti dunque i classici scontri uno contro uno, le battaglie 4-Man o 6-Man, il Triple Threat, la Royal Rumble, oppure sarà possibile disputare tornei come il King of the Ring o combattere in match di coppia. Inoltre potremo cimentarci in scontri per svariati titoli, tra cui molti legati al passato, come ad esempio alla ECW o alla WCW e via discorrendo. Passiamo ora alle modalità che rappresentano la portata principale di WWE 2K15: 2K Showcase, la Mia Carriera e Universe. La prima permette agli appassionati di rivivere le rivalità tra John Cena e CM Punk tra il 2011 e il 2013, e tra Shawn Michaels e Triple H tra il 2002 e il 2004. La sezione è infatti suddivisa in due porzioni, le quali racconteranno tutti gli eventi principali delle faide delle superstar in questione, il tutto attraverso una serie di filmati provenienti dagli archivi della WWE, arricchiti dai commenti degli atleti. Ovviamente ci saranno anche gli incontri veri e propri, per un totale di trentatré match, nei quali saremo chiamati a completare una serie di obiettivi storici, sbloccando di conseguenza nuovi elementi di gioco, compresi titoli e ring attive.

La Mia Carriera, esclusiva next-gen che trae ispirazione dall'omonima presente nei titoli della serie NBA 2K, permette al videogiocatore di vestire i panni di una superstar creata dal nulla, seguendone poi la carriera nella WWE dagli esordi

fino ad arrivare tra i campioni dello show in questione. Qui sarà possibile allenare il nostro atleta aumentando i propri attributi fisici, acquisendo nuove abilità, tecniche, competenze e mosse, inoltre potremo creare alleanze o scatenare rivalità, cambiare attitudine da face a heel o viceversa, e così via. Segnaliamo inoltre, con la connessione a internet attiva, la possibilità di essere invasi fino ad un massimo di cinque amici nella propria carriera coi loro alter ego virtuali, e di fare altrettanto, dando così vita a sfide originali all'interno del mondo di gioco. L'unico neo di questa modalità è una certa monotonia di fondo che alla lunga comincerà a farsi sentire.

A completare poi l'offerta di WWE 2K15 ci sono le modalità Universe e Online. La prima, già presente negli scorsi capitoli, rappresenta l'anima gestionale della produzione e ci consente di costruire i nostri show, programmando le storie degli atleti, decidendo la struttura settimanale degli eventi, il roster, le rivalità e la loro durata, i pay-per-view, e così via. Per quanto riguarda il comparto online di WWE 2K15, le opzioni disponibili sono in buona parte le stesse di sempre, a parte un paio di tagli. Tecnicamente WWE 2K15 ci ha abbastanza convinti con animazioni fluide e molto più realistiche rispetto al passato, realismo che troviamo anche nella gestione delle luci e nelle espressioni facciali. Segnaliamo anche la tradizionale atmosfera tipica dello sport-intrattenimento, con musiche di sottofondo, effetti audio e oltre trentacinque ore di nuovo commento ad opera come sempre di Jerry Lawler e Michael Cole. Insomma si tratta senz'altro di un debutto su next-gen piuttosto positivo, con un buon comparto tecnico, modalità interessanti e un sistema di combattimento più simulativo.





Futuridium EP Deluxe



Lo psichedelico shooter fantascientifico torna su piattaforme Sony in una nuova versione

Di recente sempre più team italiani stanno nascendo all'interno dell'industria videoludica, piccole realtà che sono in grado di sfornare giochi che seppur indipendenti vantano una grande qualità.

Tra questi spicca Futuridium EP Deluxe, riedizione dell'omonimo titolo uscito in origine su PC e dispositivi mobile, ora approdato su PS4 e PS Vita.

Ci teniamo a sottolineare che il gioco è sviluppato da MixedBag, team italianissimo con sede a Torino, composto da sole due persone.

Futuridium è uno sparatutto in terza persona ad ambientazione fantascientifica, ancorato molto al passato e palesemente ispirato alla serie Uridium, shoot'em up 2D nato su Commodore 64 nel 1986. Nel gioco saremo chiamati a vestire i panni di un pilota spaziale, la cui navicella verrà risucchiata da un portale e bloccata all'interno di un loop dimensionale, sarà quindi compito nostro distruggere tutte le navi nemiche e tentare di tornare nella nostra dimensione.

Il gameplay di Futuridium è all'apparenza semplice, ma nasconde una natura hardcore davvero notevole: principalmente il nostro obiettivo sarà quello di procedere di livello in livello distruggendo cubi all'interno di enormi strutture, per poi scoprirne il nucleo e annientarle definitivamente.

La difficoltà di Futuridium risiede tuttavia nella manovrabilità della navicella, ci vorrà infatti una buona dose di abilità per superare le ampie strutture che il gioco ci offrirà; fino a quando ci troveremo in campo aperto sarà "quasi" una passeggiata, ma le cose saranno destinate a cambiare quando dovremo destreggiarci all'interno di lunghe strettoie e ostacoli di vario genere.

Altra particolarità, marchio di fabbrica della serie Uridium, è la possibilità di switchare direzione, questo significa che potremo girare in lungo e in largo le varie aree affinché non avremo distrutto tutti i cubi, inoltre tale manovra sarà necessaria per districarci dalle strutture più insidiose.

Dunque Futuridium potrebbe essere un titolo non adatto a tutti data la sua difficoltà, ma pian piano che giocheremo sbloccheremo crediti extra che ci aiuteranno a prevalere, inoltre ripetendo i livelli otterremo anche una certa padronanza degli stessi. Per quanto riguarda il fattore longevità, il titolo dispone di ben 50 livelli, suddivisi in cinque zone e intervallati da giganteschi boss, inoltre saranno presenti svariate modalità alternative e le tradizionali classifiche online che incentiveranno il giocatore a migliorarsi e dare sempre di più in ogni livello. Infine vorremo spendere due parole anche sul sonoro e il comparto grafico del titolo.

Per quanto riguarda il profilo audio, Futuridium vanta di una soundtrack notevole composta da diversi brani Electronic e Techno che ben si sposano con il gameplay frenetico del gioco.

Tecnicamente invece il prodotto di MixedBag vanta uno stile grafico molto vecchia scuola, composto per lo più da pochi colori e figure geometriche, a tratti quasi psichedelico che però nonostante tutto è in grado di catturare e coinvolgere il giocatore. Insomma gli sviluppatori hanno tentato di confezionare uno shooter differente dal solito, riuscendo in pieno nel proprio obiettivo e dando vita ad una sorta di droga videoludica che può essere paragonata per certi versi all'acclamato T&K. Quindi siete avvertiti, qual'ora decideste di dare una chance a Futuridium, difficilmente riuscirete a smettere di giocare •

2.363.800
1x

ENERGY





La formazione del mese per divertirsi con FIFA Ultimate Team

La squadra di questo mese è un mix che unisce un attacco composto da rapidissimi e bugiatissimi giocatori di nazionalità nigeriana ad una difesa inglese rapida e solida.

L'unico giocatore non troppo veloce è il centrocampista difensivo Mikel che compensa però con un 88 in fisico, perfetto per quel ruolo, per il resto non dovrete fare altro che lanciare la palla avanti e correre.

I costi sono talmente bassi che chiunque se la può permettere, l'intesa raggiunge il 100%, senza linee di collegamento rosse, con buona parte di verde in difesa.

COSTO

PS3 16,950

XBL 16,300

VALORI

Attacco 80

Centrocampo 75

Difesa 80

Velocità 82

Tiro 60

Passaggio 63

Dribbling 73

Difesa 55

Fisico 75



MAGIC

The Gathering®

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

Tritoni Merfolks



MAIN

MODERN TRITONI MERFOLKS

2x Comandante dell'elmo corallino
4x signore di atlantide
3x signore delle onde
4x signore del tridente perlaceo
3x esperto della branchiargentina
4x reejerey merrow
3x cattura magie
2x Kira, Grande tessivetro

TERRE

14 x isole
4x grotta mutevole
1x oboro, palazzo nelle nuvole
1x minamo, scuola sul bordo dell'acqua

ISTANTANEI STREGONERIE E INCANTESIMI

4x fiala eterea
2x verità riecheggiante
3x indebolimento magico
4x mari infiniti
2x vapori insidiosi

La strategia del mazzo



Il Merfolks o più conosciuto come mazzo Tritoni, è uno dei mazzi aggro più versatile nel mondo del modern. La sua versatilità di gioco è aiutata dal fatto che può essere giocato o come semplice mono blu, oppure gli si possono associare altri colori per renderlo più completo in base al metagame che il torneo richiede.

La strategia del mazzo è quella di creare velocemente sul terreno di gioco una buona armata di tritoni, grazie alla fiala eterea che ci permette di calare i tritoni dalla mano senza che possano essere neutralizzati e senza pagare il loro costo di mana.

Le Creature potenziandosi a vicenda creano una buona forza d'attacco. Il Signore delle Onde con la sua protezione dal rosso si auto protegge da eventuali fulmini, e altre carte rosse e cala le sue pedine elementali in base alla devozione sul campo.

Contro tutto il resto abbiamo alcune istantanee che ci aiutano a difendere i nostri tritoni.

La carta chiave che ci aiuta a chiudere le partite è Mari infiniti il quale trasformando una terra dell'avversario in isola fa in modo che le nostre creature con Passa-isola possano attaccare direttamente l'avversario.

Insomma giocare per credere e buon divertimento •

di Martino Matteo

FLIP'n'TRAY

XENOSKIN DECK CASE 80+

Card Box di straordinaria qualità Xenoskin™, con chiusura magnetica e spazio per le carte e i dadi

Scompartimento rimovibile per carte e dadi

Scompartimento rimovibile per dadi e accessori

Materiale interno di alta qualità in microfibra

Scompartimento rimovibile. Può tenere fino a 80 carte in bustine doppie con dimensioni standard

Superficie esterna super-robusta, doppio strato per massima protezione

NUOVO
Materiale innovativo Xenoskin™ con struttura antiscivolo

Può contenere più di 80 carte dal formato standard con bustine protettive

DISPONIBILE ORA

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 Mazza, Raccoglitori ad Anelli per fogli trasparenti, e Raccoglitori Portfolio grandi e piccoli.

In questo numero analizziamo nel dettaglio le caratteristiche dei nuovi accessori Porta Mazza.

DECK'n'TRAY

CASE 100+

Scatola per carte da gioco, chiusura autobloccante con design innovativo e vano accessori per la protezione e custodia di oltre 100 carte in bustine doppie della misura standard.

Spazio con chiusura autobloccante per dadi e accessori

Ottimizzato per 100 carte in bustine doppie con dimensioni standard (double-sleeved)

Chiusura autobloccante

NUOVO!
ULTERIORE FUNZIONALITÀ DI ARCHIVIAZIONE: Spazio con auto chiusura per dadi e accessori

Chiusura autobloccante

Disponibile ora

Disponibile
Febbraio 2015

MONOLITH

DECK CASE 100+

Solide, innovance, pratique et douce au toucher : The Monolith Deck Case !

NUOVO
Ottimizzato per 100 carte bustine in bustine (sleeves in sleeves)

Materiale stabile con finitura comodo in soft-touch

Coperchio e la parte centrale hanno dimensioni e forme identiche. Aperto, il coperchio può essere utilizzato come seconda titolare della carta

Chiusura certa e apertura facile grazie alla struttura simmetrica

Box rimovibile per dadi e altri accessori

Box rimovibile per dadi e altri accessori

Disponibilità in molti altri colori!

MAGIC
STORE
www.magicstore.it



Sviluppo: Capcom

Publisher: Capcom

Genere: Hack'n Slash - Action/RPG

Autore: Marco Inchingoli

Anno di uscita: 1991



1991

The King of Dragons

Un cabinato leggendario di una Capcom ai tempi d'oro



Gli anni '90, i più vecchioti tra voi ricorderanno senz'altro quegli anni, rimembrando con nostalgia quel periodo e i titoli videoludici che hanno dominato quell'era, tra cui i mitici coin-op, i cosiddetti cabinati da sala giochi che spopolavano all'epoca, ora purtroppo sempre più in via d'estinzione, o almeno dalle nostre parti. In quegli anni Capcom dominava completamente in ambito arcade, soprattutto nel genere dei picchiaduro a scorrimento, sfornando pietre miliari del calibro di Final Fight, Captain Commando, Cadillacs & Dinosaurs, Dungeons & Dragons, Knights of the Round e il mai dimenticato The King of Dragons ed è proprio di quest'ultimo che vogliamo parlarvi oggi. Si tratta di un picchiaduro a scorrimento ad ambientazione fantasy, uscito nel 1991 in formato arcade e portato in seguito su Super Nintendo. Il titolo miscela meccaniche tipiche del genere con elementi da RPG, un po' come accadeva anche in altri titoli simili, come ad esempio i già citati Knights of the Round e Dungeons & Dragons. Come in un classico gioco di ruolo, nei panni di uno dei cinque eroi a disposizione saremo chiamati a viaggiare nel regno di Malus al fine di fronteggiare ed eliminare i mostri che l'hanno invasa, capeggiati dal potente dragone rosso Gildiss. I cinque personaggi rispecchiano quelli che sono i tipici eroi all'interno dei giochi di ruolo di stampo fantasy, ovvero il classico Guerriero, il Nano, il Chierico, l'Elfo e il Mago, ma stick o pad alla mano erano tutti abbastanza simili tra loro, se non per alcune caratteristiche. Sostanzialmente il Guerriero, il Nano e il Chierico sono piuttosto simili, a parte una leggera differen-

za di agilità, inoltre sono gli unici personaggi dotati di scudo e dunque in grado di bloccare gli attacchi nemici; il Mago e l'Elfo invece si discostano dai primi tre per la possibilità di attaccare alla distanza grazie alle magie e all'arco e a una maggior agilità. Come abbiamo menzionato in precedenza il titolo miscela elementi da RPG al suo interno, dunque procedendo di livello in livello saremo in grado di potenziare gradualmente il nostro personaggio, con tanto di upgrade di armi e armature, anche a livello estetico. Tra le altre cose segnaliamo inoltre la possibilità di scatenare dei potenti attacchi elementali colpendo apposite sfere che potremo trovare nel corso dell'avventura all'interno di forzieri o dai nemici sconfitti. The King of Dragons, visivamente parlando è ancora tutt'oggi splendido, inoltre il mondo di gioco offre una varietà di ambientazioni e creature davvero ampia, attingendo a piene mani dall'universo fantasy, per cui non sarà raro affrontare draghi, scheletri, orchi, arpie, cicli e quant'altro all'interno di boschi maledetti, navi pirata, caverne misteriose e via scorrendo. Non bisogna poi dimenticare la colonna sonora firmata da Yoko Shimomura, compositrice di Kingdom Hearts e non solo, in grado di incantare il giocatore e in perfetta sintonia con gli scenari che andremo ad affrontare. Insomma se non lo avete mai provato non potete lasciarvi sfuggire questo piccolo capolavoro arcade, inoltre il titolo è stato anche riproposto sulle varie Capcom Classics Collection rilasciate su PSP, PS2 e Xbox, dunque non avete proprio scuse per non rispolverare questa pietra miliare.



**Valentina
la ballerina**





Nome: Valentina Biral

Età: 18 anni

Professione: Studentessa/Ginnasta

Sport preferiti: Negli ultimi 4 anni ho praticato Ginnastica Artistica e Ritmica, per il resto mi piace seguire il calcio.

Squadra del cuore: Milan

Giocatore preferito: Paolo Maldini

Studi: Turistico/Inglese

Hobby: Mi diverto a fare la fotomodella ;-)

La prima volta con i videogames: Da piccola giocavo con il Gameboy a Super Mario Bros.

E adesso: Ho una Playstation 4, i miei giochi preferiti sono Just Dance e Fifa 15.

Genere di film preferito: Mi piacciono i film blow.

Sogno nel cassetto: Vorrei aprire un Bon Bon (marchio di pasticceria di papà) a Miami su Ocean Drive.

FIT MUSIC[®]

for Wii U

THE POWER OF FITNESS
THE RHYTHM OF DANCE



a soli
€ 14,90



BLASTER MIND



Blastermind si sentiva impotente. Fortunatamente, però, la caverna era piena di Cristalli del Potere psionico, usati un tempo dagli Antichi per amplificare i propri pensieri. Quando i cristalli “sentirono” la preoccupazione di Blastermind per i suoi amici, gli concessero fantastici poteri psionici, che lui usò per uscire dalla buca e investire con un'onda d'urto mentale il Drago di Prosciutto che volteggiava sulla sua testa. Qualche tempo dopo, Blastermind entrò negli Skylanders; ora, come membro del Trap Team, usa il suo nuovo Casco psionico di Traptanium per combattere contro il male!

ENIGMA



Evocato da un Mistico Mabu, Enigma proviene da un luogo senza nome situato “tra i mondi”. Il Mistico cercava solo qualcuno con cui giocare a Pietrecielo, ma rimase ben presto affascinato dalle storie che Enigma raccontava sulla sua misteriosa patria. Sfortunatamente, le storie giunsero anche alle orecchie del Buio che, alla ricerca di un altro regno da conquistare, mandò le proprie truppe ad assediare la porta che era rimasta aperta... e che il Mabu non sapeva come chiudere! Mentre la legione del Buio si avvicinava rapidamente, Enigma decise di usare il proprio Sigillo del Mistero per chiudere il varco, ben sapendo che così non sarebbe mai più potuto tornare a casa. Il suo sacrificio attirò l'attenzione del Trap Team, che lo accolse e gli diede una nuova casa nelle Skylands. Ora Enigma usa il suo Sigillo di Traptanium per punire i malvagi!

QUALITÀ AUDIO SUPERIORE
PER PLAYSTATION 4™ E NON SOLO!

EARFORCE®
PX22

HEADSET STEREO AMPLIFICATO
UNIVERSALE



Large 50mm
Speakers



Game and Chat
Volume Mix



Mobile Gaming



Large 50mm
Speakers



In-Line
Controls



Mobile Gaming



EARFORCE®
P12

HEADSET STEREO AMPLIFICATO
PER PLAYSTATION 4



#1 IN GAMING AUDIO

WWW.TURTLEBEACH.COM

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.