16GAMES ...IT'S PLAY TIME
MARZO 2015
08
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA

SPECIAL 1886:
LE ARMI DEL TEMPO



AMIIBO



RECENSITI

Monster Hunter 4
Evolve
Zelda Majora's Mask 3D
Dying Light
Dragon Ball Xenoverse
Criminal Girls

CI MANCAVA LA ROSSA!



NUOVA LINEA DI ACCESSORI

bigben PLAY

new NINTENDO 3DS™ & new NINTENDO 3DS™ XL

Flip 'n' Play
per new 3DS™ XL



Cover in policarbonato
per new 3DS™ XL



Kit essential
per new 3DS™

Tutto il necessario per la tua nuova console



Screen protector
per new 3DS™ e new 3DS™ XL

Coppia di pellicole e panno per la pulizia dello schermo





Set di pennini colorati
per new 3DS™ XL

Alimentatori
da rete e auto

Compatibili con tutti i 3DS



ACCESSORI COMPATIBILI



Borsa Zaino "Super Mario"

Borsa in EVA





Borsetta ufficiale "Super Mario"

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. ©2011 Nintendo.

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
Litotipografia Alcione srl
Via Galilei 47 - 38123 Lavis (TN)

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

08 MARZO 2015

Carissimi 16fans,
piatto ricco mi ci ficco !!!
Questo mese si torna ad avere titoli in uscita importanti ed attesi: Battlefield Hardline su tutti. Ce n'è comunque per tutti i gusti e le età: da Mario Party 10 a Final Fantasy type-0 fino allo spettacolare Project Cars per gli appassionati delle quattro ruote.
In edizione limitatissima presentiamo la nuova serie SUPER MARIO degli amiibo che saranno disponibili nei nostri negozi.
La vera anteprima succulenta è la presentazione del 16GAMEPLAY 2015 che si terrà a luglio in umbria, prossimamente nei punti vendita arriveranno le modalità di iscrizione e il programma delle attività. Si tratterà di un vero e proprio evento dove vi aspettiamo numerosi.
E ci mancava la rossa!!!! Wendy la girl gamer di marzo è un vero e proprio concentrato di energia: allarme rosso.
Forza ragazzi, l'aria comincia a scaldarsi e assieme a voi andiamo incontro ad un periodo hot !!!!
Alla prossima... •

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
06 The Order: 1886
08 Le armi del tempo
10 Le carte prepagate
11 GADGETS
12 REVIEW
12 Monster Hunter 4
14 Evolve
16 Zelda Majora's Mask 3D
20 Dying Light
22 Dragon Ball Xenoverse
24 Criminal Girls
27 FUT STRATEGY
28 TRADING CARDS
32 GIRL GAMER
35 SPECIAL
35 Skylanders













LE USCITE DI MARZO

6 10 19/20













25 26 27





LE ALTRE USCITE

3 SCREAMRIDE
XONE - X360

5 THE ARLAND ATELIER TRILOGY
PS3

6 WHITE NIGHT
PS4 - XONE

9 SHELTER 2
PC

10 ASSASSIN'S CREED: ROGUE
PC

11 ORI AND THE BLIND FOREST
PC - XONE

13 ATELIER SHALLIE: ALCHEMISTS OF THE DUSK SEA PS3
SNIPER ELITE 3 ULTIMATE EDITION
PS4 - PS3 - XONE - X360

20 MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS
NINTENDO 3DS - WIIU

24 GRAND THEFT AUTO V
PC

26 THE AWAKENED FATE ULTIMATUM
PS3
TOKYO TWILIGHT: GHOST HUNTERS
PS3 - PS VITA

27 TOUKIDEN KIWAMI
PS4 - PS VITA
TESLAGRAD
PS VITA

The Order 1886



Un gioco da una narrativa senza precedenti!

Tra le varie esclusive presentate da Sony che avrebbero visto la luce su PS4 insieme ai vari Bloodborne e inFamous: Second Son, si è da parlato molto del mastodontico progetto di Santa Monica Studios sviluppato da Ready at Dawn, che fin dal primissimo trailer dell'E3 2013 ha da subito messo in chiaro le enormi potenzialità narrative e la perizia nella realizzazione tecnica.

Di The Order 1886 si è voluto mantenere il massimo riserbo per molto tempo, rilasciando dettagli e trailer con parsimonia e sempre molto enigmatici, con l'obiettivo di alimentare l'hype senza rivelare nulla sulla trama del gioco. Infatti fin dal principio è stato definito come The Order 1886 fosse un gioco interamente in singleplayer, senza alcuna modalità multigiocatore il cui punto focale è rappresentato proprio da una narrativa senza precedenti.

La storia è ambientata nella Londra vittoriana di fine '800, in un universo ucronico dalle forti influenze steampunk, che ci vedrà protagonisti nel centenario conflitto tra i L'Ordine dei Cavalieri e le pericolose creature note come Mezzo-Sangue.

Sebbene sulla storia si sia mantenuto il massimo riserbo, sappiamo che il nostro protagonista è Sir Galahad, Cavaliere dell'Ordine che combatte i mezzo-sangue in squadra con altri tre interessanti individui tra i quali troviamo il Marchese de Lafayette, il saggio Sir Percival e la giovanissima Isabeay D'Argyll, tutti impegnati nel fronteggiare i malvagi mezzo-sangue e gli annunciati Lycan, creature più grandi e massicce che dovrebbero rappresentare una sorta di truppa d'elite nemica.

Uno degli elementi fondamentali dell'intera esperienza di gioco è senza dubbio lo stile steampunk che ultimamente ha preso piede nel mondo dei videogiochi e ha riscosso discreto successo grazie a produzioni del calibro di Dishonored e Thief. In The Order 1886 la direzione artistica si è impegnata a realizzare armi, equipaggiamento e abiti in uno steampunk leggermente diverso rispetto ai titoli sopracitati, cercando di mantenere uno stile elegante e verosimilmente ispirato alla moda vittoriana per quanto riguarda i vestiti e puntando a disegni più elaborati, complessi e esagerati per quanto riguarda armi ed equipaggiamento. Questo stile si sposa molto bene con la Londra vittoriana, la cui realizzazione ci è parsa più realistica e meno esagerata rispetto alle architetture proposte in Thief, ma comunque avvolta in una patina di mistero e oscurità che rende perfettamente l'atmosfera di paura e timore della città nei confronti di questi pericolosi esseri.

Oltre ai Mezzo-Sangue è presente anche una fazione di Ribelli, il cui ruolo di contrapposizione sia ai non umani che agli umani dell'Ordine, potrebbe risultare interessante ai fini della narrazione ed evolversi in molti modi tutti da scoprire nel gioco, visto che di questo "terzo incomodo" si è parlato poco o nulla.

Si è parlato molto invece di Nikola Tesla, grande ritorno nel mondo dei videogiochi a cui è stato dedicato un trailer, che si occu-



THE ORDER 1886

però della creazione di armi ed equipaggiamento per contrastare i mostri che infestano le strade londinesi. Parliamo di ritorno perché forse qualcuno ricorda la sua presenza nel fallimentare Dark Void dove ricopriva un ruolo tutto sommato analogo mentre seppur in maniera ufficiosa, un'altra importante comparsa la si può considerare quella in Bioshock dove la somiglianza con Andrew Ryan è palese. Ma lasciando perdere il curriculum di Tesla, in The Order 1886 occuperà un ruolo anch'esso non specificato. Sappiamo bene che si occuperà di progettare e creare le nostre armi, ma il suo ruolo potrebbe risultare tutt'altro che marginale e visto che gli è stato dedicato un trailer, si suppone potrebbe rappresentare un personaggio principale e di grande importanza ai fini della narrazione.

Per quanto riguarda il comparto tecnico, The Order 1886 ha stupito fin dalla sua prima apparizione in un trailer interamente elaborato dal motore di gioco e successivamente, ha confermato le aspettative nelle sue numerose apparizioni di gameplay. L'obiettivo degli sviluppatori era di creare un esperienza molto cinematografica, ma allo stesso tempo mai statica come è successo purtroppo con Heavy Rain.

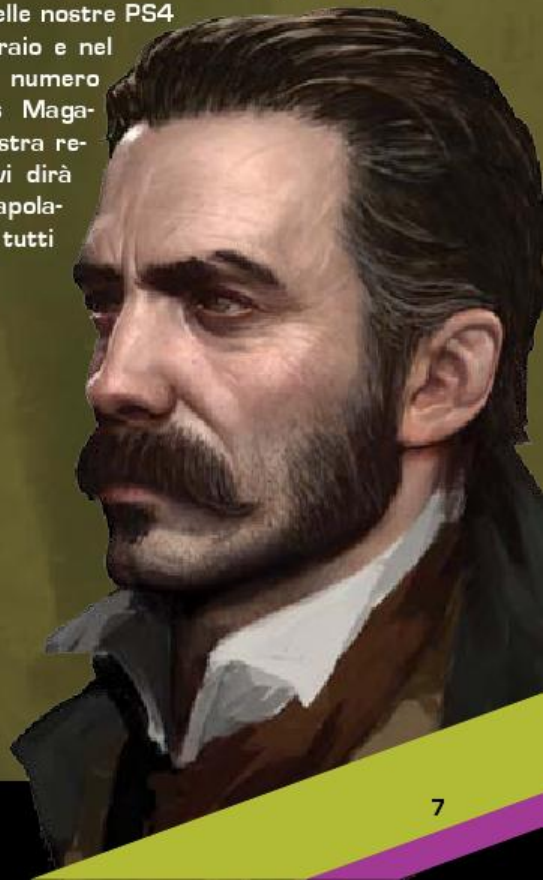
Il gameplay è quello classico degli sparatutto in terza persona con coperture e telecamera alle spalle leggermente spostata verso sinistra, mentre per quanto riguarda le esplorazioni e le fasi platform, ricorda molto The Last Of Us da cui prende anche la continuità tra gioco e cut-scene il cui passaggio è fluido e veloce, ma con la possibilità di interagire all'interno delle sequenze scriptate in diversi modi, il tutto sempre giustificato dagli eventi.

Per esempio durante una cut-scene dove dovremo comunicare con qualcuno tramite codice morse, il messaggio sarà inviato tramite il nostro touchpad, rendendoci parte attiva dell'esperienza di gioco anche quando dovremmo solo stare a guardare e attendere il prossimo scontro a fuoco.

Questa attesa non è mai possibile in The Order 1886 perché di base, il gioco è stato creato in funzione della storia senza inserire sparatorie casuali e non giustificate dalla trama, ma anche perché oltre all'interazione base all'interno dei video, la fluidità tra il passaggio da gameplay a sequenze scriptate è studiata benissimo e come già visto in un trailer, potrebbe essere necessario prendere fronteggiarsi con nemici anche durante una sequenza scriptata, senza alcuna interruzione tra la nostra interazione e l'animazione statica del gioco. Per quanto riguarda la realizzazione grafica, abbiamo già tessuto le lodi dell'ottimo comparto artistico, ma ciò che stupisce è l'enorme potenza di PS4 scatenata dai ragazzi di Ready at Dawn. Seppure le bande nere proprietarie del cinema possano sembrare un espediente per limitare la risoluzione, l'enorme lavoro dedicato al comparto tecnico è assolutamente indiscusso andando a piazzarsi nel gradino più alto delle migliori grafiche in circolazione.

Non mancano i timori purtroppo perché dalle varie prove, è emersa la normalità del gameplay che quindi si riassume nel genere dei TPS in stile Gears Of War, ma che non aggiunge nulla di nuovo al filone. Di certo il lavoro fatto nella ricerca artistica e nel comparto tecnico è eccellente e segna dei nuovi promettenti standard per questa mai decollata next-gen, ma la longevità e l'appeal del gioco è tutta appesa alla storia che speriamo sia all'altezza di una produzione del genere.

L'attesa è finita, The Order 1886 è pronto per approdare nelle nostre PS4 il 20 febbraio e nel prossimo numero di Players Magazine, la nostra recensione vi dirà se è il capolavoro che tutti sperano •





Le armi da fuoco portatili

Un tuffo all'indietro nella storia delle armi da fuoco..

L'impiego di metalli come il ferro e l'acciaio permise di ridurre pesi e ingombri delle armi da fuoco, tanto da poterli utilizzare come armi personali. Al XVI secolo risale l'archibugio (il primo documentato in Italia è del 1522), ad avancarica e azionato da una miccia che infiammava la carica; un sostegno a forcola permetteva di tenere l'arma in posizione.

Di lì a poco comparve il moschetto, analogo ma con canna più lunga e perciò più preciso. Alla metà del secolo l'introduzione del grilletto, dispositivo meccanico per l'accensione della polvere, permise l'abbandono della miccia.

Due esigenze furono determinanti nell'evoluzione delle armi portatili: aumento della potenza e diffusione dell'uso. A quest'ultimo scopo fu rivolta la realizzazione delle armi corte (pistole), che seguirono via via i progressi delle armi lunghe, e delle granate a mano, che nel secolo XVIII anticiparono, in scala ridotta, il proietto scoppiante e incendiario dell'artiglieria.

La potenza aumentò con l'aumentare del volume di fuoco, che si ottenne accrescendo la celerità di tiro e moltiplicando le canne dell'arma fino a quando il caricamento e funzionamento automatico non permisero di ottenere il risultato con armi a una sola canna.

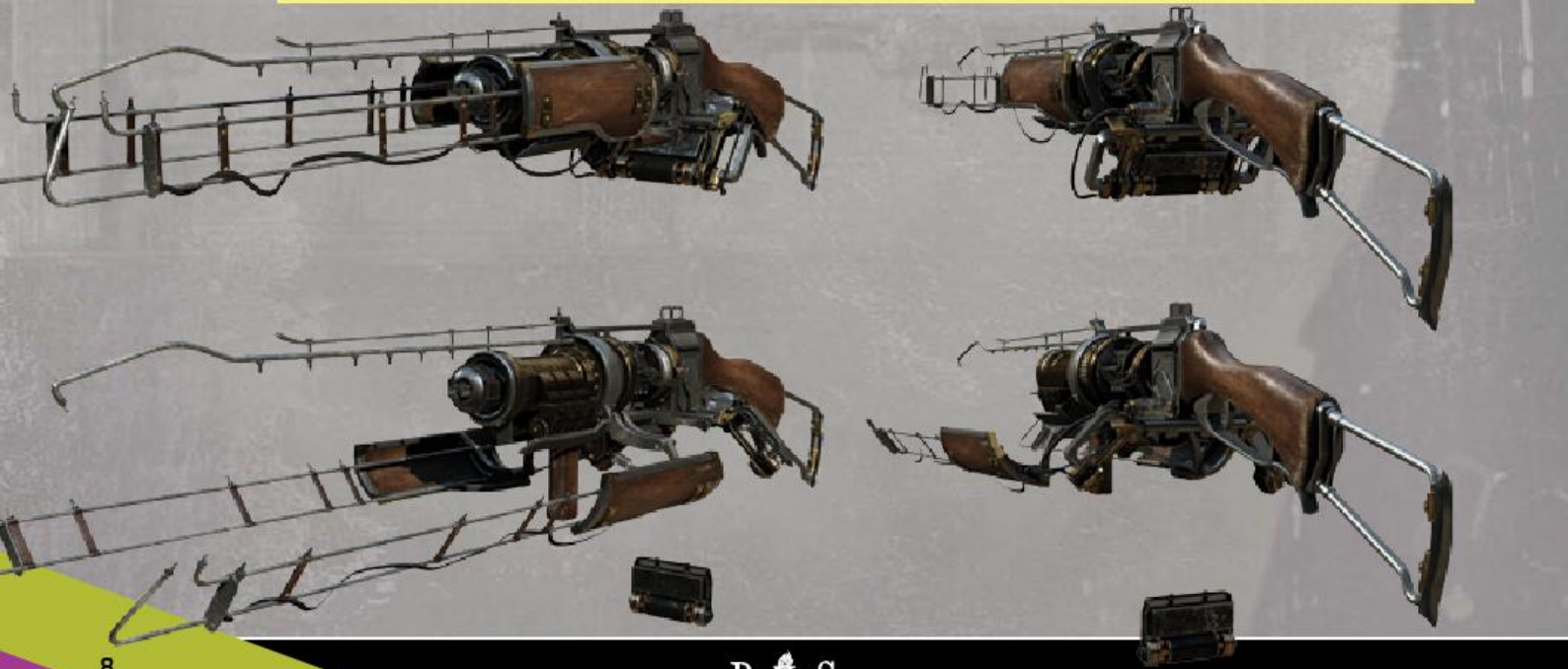
L'acciarino a pietra focaia, comparso in Francia nella seconda metà del Cinquecento, aumentò la rapidità di fuoco dei fucili. L'arma pluricanna apparve nel Settecento: più canne ruotavano attorno al congegno di sparo; una variazione fu il tamburo, che ruotava portando ogni volta un colpo all'unica canna.

Fucili e pistole a ripetizione furono perfezionati nell'Ottocento, quando si adottò su scala generale la retrocarica, si riunirono in un'unica cartuccia polvere di lancio e innesco e si usò, per chiudere la culatta dell'arma, un otturatore che conteneva un congegno di sparo ad ago: fu così possibile ottenere, in pochi secondi, l'infiammazione della carica, l'espulsione del bossolo dopo lo sparo e il ricaricamento dell'arma.

Dalle armi pluricanna si passò alla mitragliatrice verso la fine del secolo, quando, sulla base degli studi avviati nel 1854 dall'inglese H. Bessemer, si trovò il modo di utilizzare parte dei gas prodotti dalla combustione della carica di lancio per azionare automaticamente il congegno di alimentazione.

Nel Novecento si diffusero le versioni alleggerite dell'arma automatica e cioè il fucile mitragliatore, il fucile semiautomatico, la pistola mitragliatrice.

Fin oltre la metà del secolo l'uso dell'arma portatile si accompagnò alla pratica della guerra di massa, che coinvolgeva centinaia di migliaia di uomini armati anche individualmente, e della guerriglia; solo verso la fine del Novecento si assistette anche a forme di guerra "a distanza" basate sul bombardamento e sull'uso di missili piuttosto che sullo scontro tra eserciti •



DARK SOULS II

SCHOLAR OF THE FIRST SIN





IN USCITA IL 2 APRILE
PRENOTALO ORA!!!

INCREDIBILE OFFERTA!!!

€ 0,99

RISERVATO AI POSSESSORI DI PLUS CARD

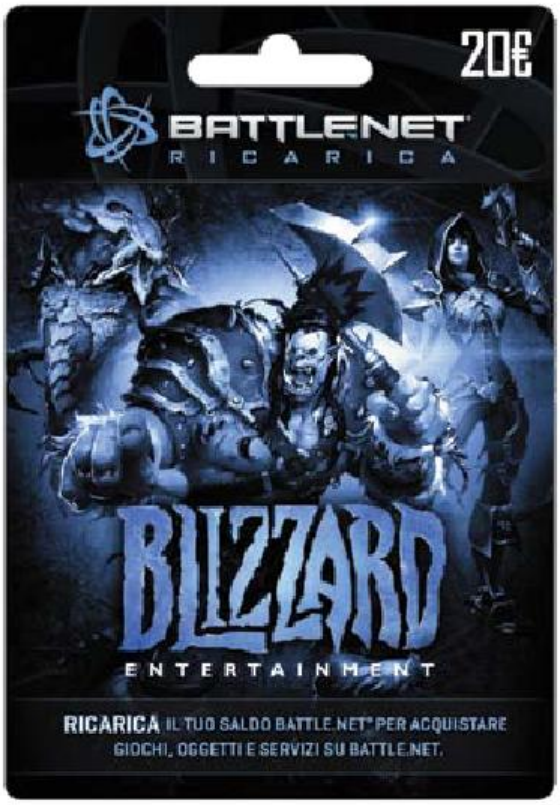


* PORTANDO DUE USATI TOP NEI PUNTI VENDITA ADERENTI ALL'INIZIATIVA E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

La rivoluzione delle carte prepagate

Prossimamente negli store 16Games

Incomm è la multinazionale americana leader nel mercato delle carte prepagate e sistemi di pagamento.
La sua filiale Europea Incomm Europe ltd, è la prima azienda a entrare in Europa nel mercato delle gift card nel 2005 basando la propria sede a Southampton in Uk ed espandendosi in 15 paesi.
Incomm è il più grande distributore di carte prepagate in Europa che fornisce più di 200 prodotti in oltre 17.500 punti vendita del continente.
I prodotti Incomm comprendono la tecnologia tradizionale in store attraverso le carte POSA, così come canali innovativi on line, B2B e piattaforme social media.
In Italia Incomm è presente nelle principali catene di grande distribuzione, Gaming ed elettronica di consumo con una vasto assortimento di card del mondo gaming, entretainment.
Grazie a un sistema d'integrazione "light" basato sul web, Incomm Europe è oggi in grado di offrire i propri servizi di distribuzione e attivazione in tempo reale ai dealer organizzati in catene come 16Games •





Il centro di ricarica per smartphone e tablet

Il centro di ricarica casalingo, per tutti i dispositivi.







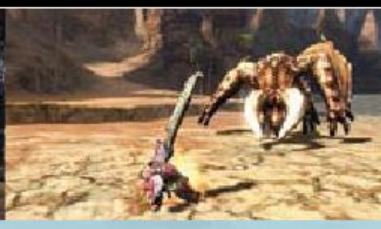


Anche se la maggior parte degli smartphone e tablet usano lo stesso connettore Micro USB per la ricarica delle batteria, i caricatori sparsi per la casa non sono diminuiti. In ogni famiglia ci sono almeno tre smartphone, e non mancano tablet, smartwatch, fitness band, auricolari bluetooth.
Siamo circondati da batterie, per questo è nato EggTronic: il centro di ricarica casalingo, per tutti i dispositivi, un punto di connessione a cui collegare i vari dispositivi per ricaricare le batterie.
È possibile installare fino a nove "cartucce", con differenti tipi di connessione, compresa una wireless, compatibile con gli smartphone che permettono di ricaricare la batteria con tecnologia senza fili. Inoltre sono presenti, di base, tre porte USB 3.0, a cui è possibile collegare un qualsiasi cavo.
Un altro scopo di queste porte è anche la sincronizzazione dati, quindi funziona anche come un classico Hub USB da collegare al PC.
Il design a forma di piramide tronca offre una superficie superiore su cui poggiare gli smartphone durante la ricarica.
Il sistema è in grado di capire, in maniera autonoma, il tipo di dispositivo collegato, così da erogare la corrente in maniera corretta.
Vicino a ogni connettore c'è un piccolo led giallo, che si accenderà quando starà erogando corrente, per poi spegnersi a caricamento completo.
La versione base, venduta a 79.99 euro, include tre porte USB e quattro cartucce: Micro USB, Mini USB, Apple Dock 30 Pin e Lightning. È possibile quindi ricaricare fino sette dispositivi contemporaneamente.
Tutti i componenti sono compatibili USB 3.0, e permettono il trasferimento dati ad alta velocità, laddove il connettore presente lo permette.
Oggi una cartuccia costa circa 10 euro, ad eccezione di quella QI Wireless che costa 30 euro.
Hub It è senza dubbio un prodotto comodo, che semplificherà la vita delle famiglie appassionate di elettronica, con un unico centro di ricarica per tutti i dispositivi •.

Sviluppo: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Action/Survival
Autore: Marco Inchingoli

NINTENDO 3DS | new NINTENDO 3DS



Monster Hunter 4 Ultimate



Monster Hunter è tornato e più in forma che mai

Finalmente Monster Hunter 4 Ultimate è approdato sugli scaffali dei negozi, portando con se diverse novità che vi andremo ora a sviscerare. Il titolo è rimasto per lo più invariato nelle sue meccaniche, ampliando però i meccanismi di movimento e di combattimento in modo considerevole rispetto al passato. Questo è dovuto in particolar modo all'introduzione degli scenari sviluppati verticalmente che hanno di conseguenza portato tutta una serie di meccaniche completamente nuove e coinvolgenti. Mentre in passato le mappe si sviluppavano soprattutto orizzontalmente, ora in Monster Hunter 4 sono pochissimi i settori sprovvisti di alture, scalini, piattaforme e pareti scalabili. In certi casi lo scenario sarà suddiviso anche da piani intermedi e in altri invece sarà strutturato in modo che si possa balzare da un appiglio all'altro, magari per avvicinarsi di soppiatto ad un mostro intento a farsi una dormitina appeso al soffitto. Dunque la varietà, in termini di level design, è piuttosto evidente e davvero notevole, offrendo approcci sempre diversi a ogni tipo di nemico in base alla sua posizione e alla nostra, in base alle armi che stiamo utilizzando o agli strumenti di cui disponiamo nell'inventario. Passiamo ora alle due nuovi armi introdotte in questo nuovo capitolo: il bastone insetto e la spadascia caricata. La prima è dotata di una mossa speciale che consente di spiccare un balzo verso il nemico, inoltre si potenzia in un modo tutto suo, permettendo di assorbire la linfa vitale dei mostri e potenziare il giocatore in base ad una serie di combinazioni di colori; la spadascia caricata invece offre molteplici stili di gioco contemporaneamente, mescolando spada più scudo con un'ascia gigantesca e un sistema di potenziamento di attacco e difesa basato sulle fiale che si caricano a ogni colpo. Insomma si tratta di due armi piuttosto complesse, ma anche appaganti e potenti una volta imparato a padroneggiarle. Ovviamente a fiancheggiare queste due nuovi e potenti armi torneranno anche le vecchie, qui bilanciate e migliorate per l'occasione. Per quanto riguarda invece i mostri, antagonisti principali del gioco, il titolo Capcom offrirà oltre novanta creature di



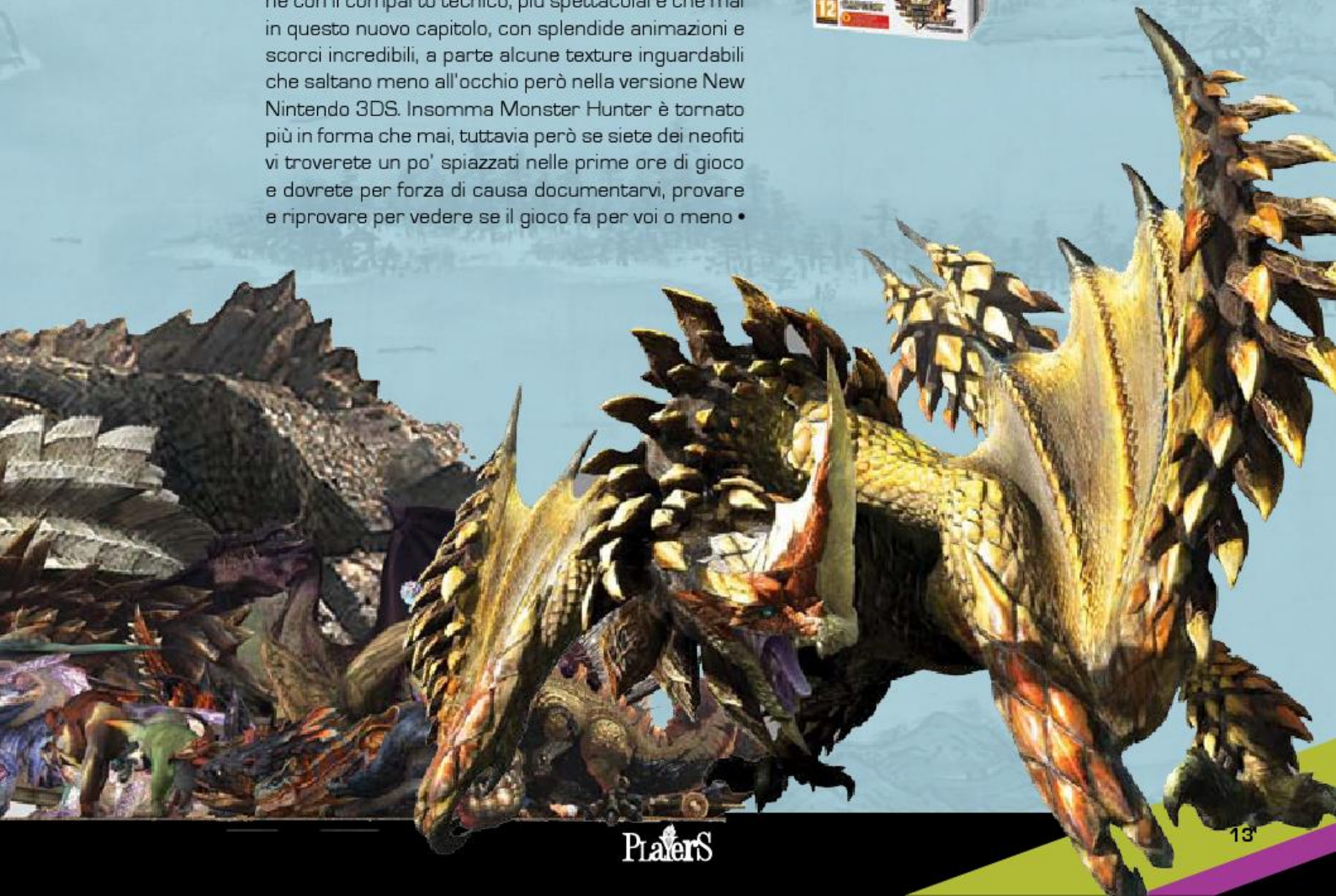




cui quaranta di grandi dimensioni. Molte ovviamente provengono dai vecchi capitoli, ma ce ne saranno diverse concepite appositamente per il nuovo titolo e possiamo tranquillamente definirle le più originali e inventive mai viste finora. Tra queste abbiamo il Kecha-Wacha, un babbuino volante in grado di aggrapparsi alle pareti, lo Zamtrios, una sorta di squalo quadrupede in grado di muoversi sotto terra e cambiare dimensioni, e infine non possiamo non menzionare il Gore Magala, il mostro copertina di turno, vero fulcro di tutta la storia del gioco che in questo nuovo capitolo sarà leggermente più incisiva rispetto al passato. Altro elemento caratteristico della serie è la cooperazione che tornerà anche in Ultimate. Il titolo sarà ovviamente giocabile anche in solitaria, ma il meglio lo da quando si gioca online. La modalità multigiocatore è infatti ricca di opportunità ed è in grado di dar vita a missioni di caccia fino a quattro giocatori davvero sensazionali e divertenti. I più solitari comunque potranno stare tranquilli, visto che vi saranno i Felyne , compagni felini che ci affiancheranno nei nostri viaggi, combatteranno con noi, raccoglieranno materiali e così via. Concludiamo infine con il comparto tecnico, più spettacolare che mai in questo nuovo capitolo, con splendide animazioni e scorci incredibili, a parte alcune texture inguardabili che saltano meno all'occhio però nella versione New Nintendo 3DS. Insomma Monster Hunter è tornato più in forma che mai, tuttavia però se siete dei neofiti vi troverete un po' spiazzati nelle prime ore di gioco e dovrete per forza di causa documentarvi, provare e riprovare per vedere se il gioco fa per voi o meno •

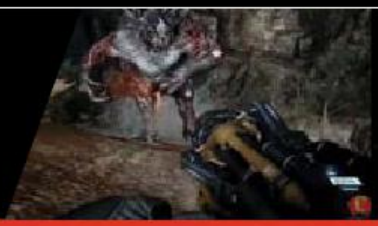




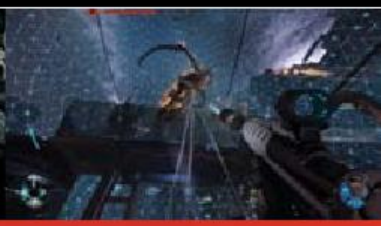


Sviluppo: Turtle Rock Studios
Publisher: 2K Games
Genere: FPS, Multiplayer online

PS4 XBOX ONE PC





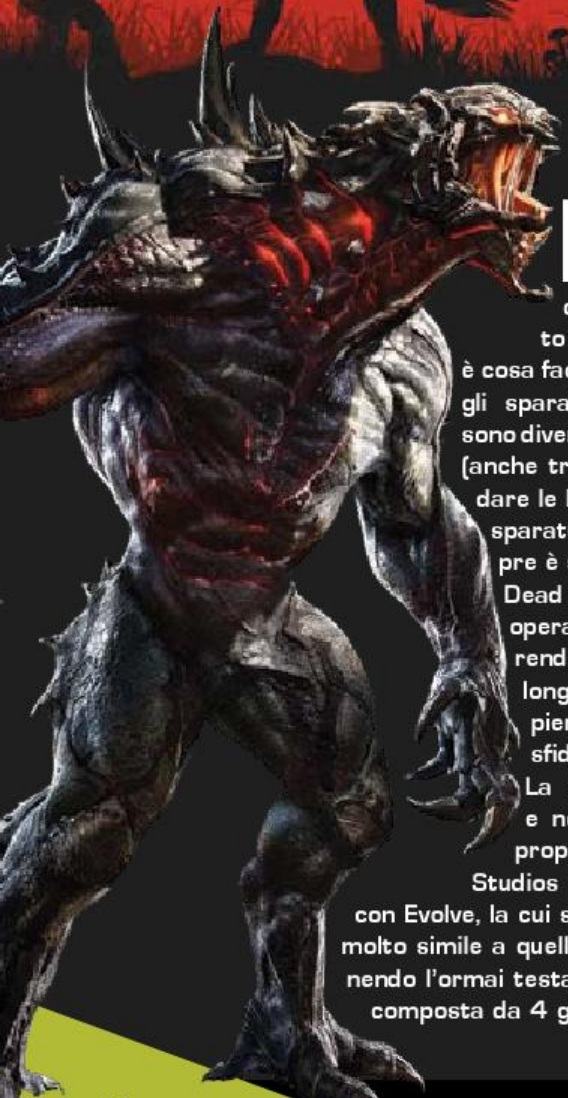


Cacciatori o Mostri? A voi la scelta!



I ragazzi di Turtle Rock Studios riprovano il colpaccio con Evolve!

EVOLVE

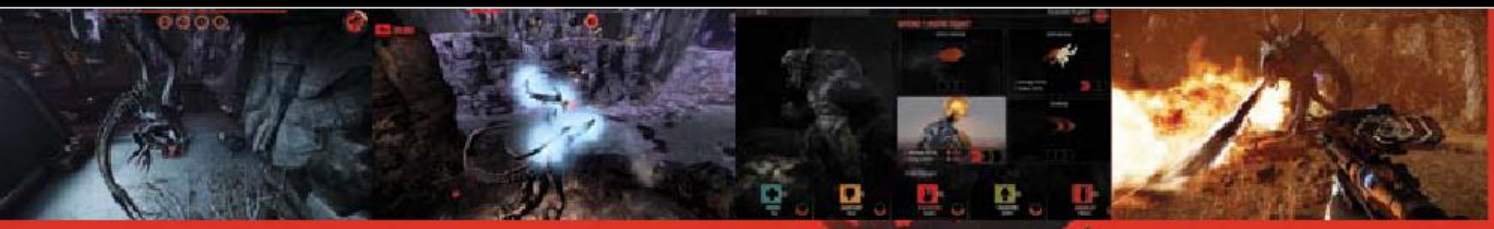


Riuscire a portare una ventata di aria fresca in un genere così consolidato e affollato come quello degli FPS non è cosa facile visto che nell'era PS3, gli sparatutto in prima persona sono diventati sempre più frequenti (anche troppo) andando a consolidare le basi del genere. Uno degli sparatutto più giocato di sempre è senza alcun dubbio Left 4 Dead che unì la componente cooperativa a quella competitiva, rendendolo uno dei giochi più longevi di sempre e tuttora pieno di appassionati che si sfidano sui server.

La sfida è di nuovo aperta e non ci stupisce che siano proprio i ragazzi di Turtle Rock Studios a riprovare il colpaccio con Evolve, la cui struttura è per certi versi molto simile a quella di Left 4 Dead riproponendo l'ormai testata e apprezzata squadra composta da 4 giocatori, ma ampliandone il concetto con classi specifiche e soprattutto con la presenza di un nemico ben più temibile rispetto gli zombie e cioè il Mostro, che va ad ampliare il format e lo rende a tutti gli effetti un 4 contro 1, il cui bilanciamento è stato l'ostacolo più grande da affrontare per gli sviluppatori.

Tutte le partite girano intorno a questa formula "4V1" che contrappone su delle mappe di grandi dimensioni un Mostro controllato dalla CPU o da un giocatore online, contro una squadra di 4 Cacciatori che oltre a determinati obiettivi, dovrà tentare di rintracciare e uccidere il Mostro per completare la partita. Se a prima vista i Cacciatori potrebbero sembrare favoriti, il lavoro di bilanciamento fatto dagli sviluppatori vi farà ricredere visto che le partite sono sempre molto complicate da entrambe le parti.

Una volta effettuato il matchmaking la partita si divide in 5 round che rappresentano cinque giorni e cinque missioni differenti, tutte collegate all'esito della precedente che va ad incrementare o a ridurre la difficoltà per le due fazioni. Se per esempio abbiamo fallito una missione "Nido" che prevede la distruzione delle uova del Monstro, nel prossimo round uno di quelle uova potrebbe essersi schiuso e perciò dovremo fronteggiare ben



due Mostri, il secondo ovviamente più piccolo, ma comunque molto ostico.
I cacciatori sono divisi in 4 differenti classi (Medico, Supporto, Assalto, Trapper) e ognuna di esse deve essere presente in squadra, con equipaggiamenti unici e complementari tra di loro che non potranno essere modificati, ma verranno potenziati e ci verrà data una volta sbloccati, la possibilità di cambiare il personaggio e di prenderne uno più adatto a una certa partita o a un determinato Mostro. La partita vista dagli occhi del Mostro è invece totalmente differente, visto che in quasi tutte le partite il nostro obiettivo è annientare la squadra dei Cacciatori e per farlo avremo bisogno di nutrirci con la fauna locale ed evolversi prima di essere trovati dai cacciatori. I tre stadi dell'evoluzione per i tre Mostri disponibili (Golia, Kraken, Spettro) vanno ad aumentarne la vita, le dimensioni e a migliorare le quattro abilità del Mostro.
È presente anche una modalità in singolo per fare pratica nelle mappe, ma che non prevede alcun tipo di storyline.
La caccia è aperta e con Evolve la scelta sarà nostra. Saremo Cacciatori o Mostri?
In entrambi i casi non saremo mai prede, ma sempre predatori •

Sviluppo: Nintendo, Grezzo
Publisher: Nintendo
Genere: Azione RPG

NINTENDO 3DS





Zelda Majora's Mask



15 anni dopo, si riscopre la genialità di Majora's Mask.

Era l'ormai lontano 2000 quando su Nintendo 64 ad appena un anno e mezzo di distanza dall'acclamato Ocarina of Time, venne rilasciata un'opera controversa e difficile da capire che venne acclamata dalla critica, ma che il pubblico non capì fino in fondo relegandola ad una nicchia di persone che riuscisse ad accettare una visione distorta della serie difficile da comprendere, ma profondamente geniale nel suo essere macabra.

The Legend of Zelda: Majora's Mask è ambientato a Termina, un mondo tetro, oscuro e oppresso dalla pazzia di Skull Kid, un personaggio totalmente differente rispetto a Ganondorf, ma allo stesso modo memorabile e malvagio tanto da pianificare una vera e propria apocalisse. Link seppure lo vediamo praticamente identico a Ocarina of Time, è cambiato in maniera profonda nei suoi sentimenti, trasformandosi da un giovane e glorioso eroe ad un guerriero dimenticato, la cui funzione è diventata inutile in tempo di pace. E qua iniziamo a vedere la genialità di Majora's Mask che punta molto sui sentimenti dei personaggi, curandoli nei minimi dettagli non solo per quanto riguarda i protagonisti, ma anche e soprattutto per i personaggi secondari che contribuiscono alla costruzione di un ecosistema di gioco attivo e dinamico, che richiede tempo e dedizione per essere apprezzato appieno. E infatti fu questa una delle critiche maggiori che ricevette Majora's Mask quando uscì, perché molte persone puntavano direttamente alla main quest trovandola difficile non nei combattimenti, ma nella comprensione facendosi ingannare dal limite di tempo disponibile per evitare la caduta della Luna. Majora's Mask va giocato nella sua interezza con le missioni secondarie più importanti e con un attenta gestione del ciclo temporale di tre giorni che può essere riavviato, grazie a una delle prime canzoni sbloccate e che perciò rappresenta una delle risorse più importanti che avremo a disposizione nel gioco. Il ciclo temporale stupì parecchio già 15 anni fa e





tutt'oggi è ancora perfetta la sua integrazione con le attività degli NPC e con le missioni secondarie, che spesso richiedono di essere completate a determinati orari e perciò è necessario un uso intelligente del "Diario del Bomber", già interessante e apprezzato in passato e ora addirittura migliorato con descrizioni più dettagliate dei personaggi e con la possibilità di attivare degli avvisi per ricordarci una certa attività.

A differenza di come si possa intuire, Majora's Mask ha molto in comune con il più famoso e blasonato Ocarina of Time a partire dal motore di gioco, identico in tutto e per tutto alla precedente avventura di Link, ma anche per quanto riguarda i controlli, le animazioni e alcune dinamiche di gioco che rendono il passaggio da un capitolo all'altro quasi istantaneo e senza alcun problema di adattamento.

La conversione in 3D di quello che senza alcun timore considero il miglior Zelda della storia, è stata curata ancora dal team Grezzo, responsabile dell'ottimo lavoro fatto su Ocarina of Time 3D e che bissa il successo con una conversione assolutamente impeccabile, che oltre a migliorare notevolmente la resa grafica, va a correggere e ad ampliare l'esperienza di gioco adattandola ai nuovi comandi e integrando l'uso del touch-screen e del giroscopio.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask 3D è un acquisto obbligato per tutti, anche per i neofiti della saga o per chi lo criticava 15 anni fa, perché con il tempo si è finalmente compresa la definizione di capolavoro •







Sviluppo: Techland
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment
Genere: Azione, Avventura

PS4 XBOX ONE PC

L'Oscurità è la nostra peggior nemica!



Un gioco divertente, vasto e tecnicamente impressionante.

Sulla cresta dell'onda del successo di The Walking Dead, si contano innumerevoli apparizioni dei non-morti e della componente survival anche nei videogiochi. Sia chiaro, gli zombie non sono cosa nuova nel settore, ma negli ultimi anni l'interesse degli sviluppatori e delle masse è sicuramente cresciuto e parte del merito va senz'altro alla serie TV campione d'incassi.
Dying Light fin dal suo annuncio ricordava Dead Island il cui concept era molto interessante, ma sviluppato con sufficienza e poco approfondito, mentre Techland ha da subito messo le cose in chiaro. Il dualismo giorno/notte sarebbe stata la componente principale di Dying Light, insieme alla struttura open-world e al parkour che rimanda la nostra memoria all'incompreso Mirror's Edge.
E infatti se dobbiamo descrivere Dying Light con una frase secca diremo che è un mix perfetto tra Dead Island e Mirror's Edge il tutto migliorato e ampliato con elementi GDR, raccolta di oggetti tratta dai survival game e un sistema di crafting delle armi che rimanda a Dead Rising 3.

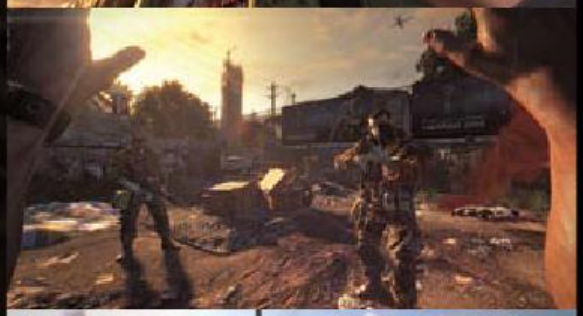
Il minestrone cucinato da Techland è uno dei più buoni mai assaggiati nel genere e grazie ad un level design eccellente e ad una componente narrativa qualche volta addirittura originale, è uno dei pochi open-world divertenti in cui gli spostamenti non stancano mai. Attraversare Harran (la città orientale in cui si svolge Dying Light) a suon di salti e arrampicate richiede sempre attenzione e velocità negli spostamenti orizzontali e verticali, soprattutto durante gli inseguimenti notturni dove ogni minimo errore è potenzialmente un gameover. Il dualismo tra giorno e notte è perfettamente riuscito nell'ecosistema di Dying Light con la difficoltà che si alza significativamente al calar del sole, dove il nostro approccio dovrà essere interamente stealth per non farci scoprire dai letali "Notturni" e riuscire a sopravvivere per ottenere il doppio dei punti esperienza. Il gioco durante la notte cambia radicalmente anche nel level design, dove l'oscurità è sovrana di Harran e l'uso della torcia dovrà essere misurato e attento per non farci scoprire dai non-morti le cui abilità di insegui-

















mento saranno decisaamente maggiori rispetto al giorno e dove spesso la fuga sarà possibile solo grazie alle numerose zone sicure da liberare.

Se nelle prime ore di gioco la tensione era sempre presente e nella notte si arrivava addirittura ai limiti dell'horror, con il progredire delle nostre abilità e l'acquisizione di armi migliori, saremo più tranquilli durante il giorno, andando spesso a cercare lo scontro per divertimento e un po' di sano farming, mentre nella notte la paura rimane invariata per tutto il gioco, complice l'ottimo sistema di illuminazione notturno e la difficoltà ben livellata. L'esperienza di Dying Light viene condita anche dall'ottimo level design che in alcuni frangenti ricorda Mad Max.

Il lavoro di Techland è la grande sorpresa di questo 2015 che si apre nel migliore dei modi, introducendo nelle nostre console un gioco divertente, vasto e tecnicamente impressionante.

Dying Light è disponibile per Playstation 4, Xbox One e PC Windows e non potete davvero farvelo scappare! •

Sviluppo: Dimps
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE

Dragon Ball Xenoverse



Goku e soci questa volta hanno bisogno di noi, letteralmente!

Ogni anno, o quasi, Bandai Namco porta sul mercato una nuova trasposizione videoludica di Dragon Ball, cercando di proporre ogni volta qualcosa di diverso dal solito, non riuscendo sempre nell'intento. Effettivamente non è facile innovare o stravolgere un format così solido: stiamo parlando pur sempre di Dragon Ball e ormai tra videogiochi, anime e manga tutti conoscono bene o male la trama della serie. Questa volta però Bandai Namco e Dimps hanno raccolto la sfida e proposto Dragon Ball Xenoverse. Si tratta in primis del primo titolo dedicato al manga di Akira Toriyama a fare il suo debutto sulle console di nuova generazione, inoltre vanta a tratti di una formula di gioco quasi innovativa e una storyline del tutto nuova, ma andiamo con ordine. Il gioco ci mette nei panni di un guerriero anonimo proveniente dal futuro e invocato da Trunks grazie all'aiuto del drago Shenron, con il compito di ripristinare il flusso degli eventi della serie modificato da degli esseri misteriosi. Dunque la solita storia delle varie saghe raccontate nell'anime e nel manga sarà completamente stravolta e toccherà a noi portarla al suo corso naturale. L'avatar che ci rappresenterà, vero protagonista del gioco, potrà ovviamente essere personalizzato come più ci aggrada attraverso un potente editor. Potremo dunque scegliere la nostra razza, tra cui Saiyan, Terrestri, Namecciani, Majin e i Clan di Freezer, ognuno con le sue peculiari caratteristiche, oltre ad una vasta gamma di personalizzazioni. Vi saranno poi le tecniche speciali che ovviamente varieranno a seconda della razza selezionata e saranno tratte dai vari personaggi che tutti noi conosciamo. Un'altra importante novità è la componente online, qui molto ricca e vera colonna portante del gioco. Innanzitutto tutti i giocatori partiranno da TokiToki City, social hub che fungerà



da quartier generale per le nostre attività, tra cui sviluppare le nostre capacità, le nostre tecniche e acquistare potenziamenti presso i negozi specializzati. Qui potremo accettare anche delle sidequest come sconfiggere nemici secondari, ad esempio i popolari Saibamen, oppure missioni di raccolta in cui capiterà comunque di menar le mani. Per chi preferirà affrontare l'avventura in solitaria potrà comunque godersela in tutta tranquillità anche offline. Approfittiamo per una rapida menzione all'evoluzione del nostro personaggio, infatti con i punti accumulati tra uno scontro e l'altro potremo potenziare le caratteristiche del nostro guerriero, struttura che strizza l'occhiolino alle componenti ruolistiche. Per quanto riguarda il gameplay vero e proprio Dragon Ball Xenoverse purtroppo non propone nulla di nuovo: sarà possibile librarci in aria, teletrasportarci alle spalle del nemico, sfruttare le mosse speciali e così via, tutti elementi già visti nei capitoli precedenti del franchise. Ci teniamo a sottolineare però una maggior fluidità e immediatezza negli scontri e delle arene piuttosto vaste. Buono anche il parco personaggi che raccoglie praticamente tutti i personaggi della serie Z, inclusi i vari lungometraggi e perfino qualche combattente tratto dalla GT. Tecnicamente Dragon Ball Xenoverse è decisamente notevole: modelli eccezionali, ottime collisioni e deformazioni del volto realistiche quando si assesta un pugno o un calcio in piena faccia. Tuttavia ancora una volta i danni ambientali sono ridotti veramente all'osso, e gli effetti di tale distruzione scompaiono rapidamente. Insomma che dire, Xenoverse si afferma sicuramente uno dei capitoli dedicati a Dragon Ball più interessanti degli ultimi tempi, in grado di catturare senz'altro tutti i fan della serie •

DRAGON BALL XENOVERSE

ドラゴンボール ゼノバース

Sviluppo: NIS America
Publisher: Bandai Namco
Genere: Dungeon Crawler/RPG
Autore: Marco Inchingoli

PS VITA





Criminal Girls: Invite Only



Un nuovo folle dungeon crawler da Nippon Ichi e Imageepoch

Nis America è diventato da tempo un punto di riferimento per tutti gli appassionati di titoli prettamente nipponici, difatti è proprio tale publisher che si occupa di portare in Europa questa tipologia di prodotti, che altrimenti rimarrebbero confinati in Giappone. L'ultimo arrivato di questa serie di titoli è Criminal Girls: Invite Only, riedizione del medesimo gioco - rilasciato nel 2010 su PSP e mai uscito al di fuori del Giappone - riproposto su PlayStation Vita con una nuova veste grafica, nuovi scenari, personaggi aggiuntivi e quant'altro. Criminal Girls ci offre una trama al quanto particolare e interessante, infusa dalla tipica ironia delle produzioni firmate Nippon Ichi; saremo dunque chiamati a vestire i panni di un ragazzo anonimo che fungerà da nostro avatar, finito dritto nei piani più bassi dell'inferno per motivi di lavoro, un lavoro decisamente atipico. Detto in breve il nostro compito sarà quello di prenderci cura ed educare alcune ragazze decedute in tenera età, le quali sarebbero diventate in futuro delle criminali. Dovremo dunque prendere confidenza con il gruppo di ragazze, via via sempre più numeroso e portarle fino alla cima dell'inferno per dare a loro una seconda possibilità di vita. Il gioco in se è abbastanza semplice da spiegare, si tratta di un dungeon crawler, ciò significa che per tutta la durata del gioco le azioni saranno sempre le stesse: esplorare, aprire forzieri, combattere mostri, sbloccare porte e potenziare il nostro party. Questo comporta un evidente ripetitività di fondo, ma si tratta di un elemento che seppur scomodo fa parte dell'essenza stessa di un titolo di questo genere, che può per questo piacere e non piacere. Sostanzialmente il fulcro del gioco è rappresentato dal sistema di combattimento; in pratica si tratta di un classico sistema a turni, tuttavia noi non saremo liberi di scegliere le azioni dei vari membri, ma saranno loro a decidere cosa fare, lasciando a noi solo quale richiesta acconsentire tra le quattro disponibili. Ovviamente nei primi momenti di gioco, essendo focalizzato molto sul combattimento, faticherà un po' a partire data la carenza di opzioni disponibili, man mano





però che potenzieremo le nostre ragazze il gioco prenderà il via.
Gran parte del nostro tempo, tra uno scontro e l'altro, lo passeremo in infermeria. Si tratta di un luogo molto importante, dove avremo accesso ad una serie di azioni piuttosto rilevanti. Tra queste spicca il salvataggio, il tradizionale negozio per poi arrivare a quella più importante di tutte, la modalità Motivation. Qua potremo appunto spronare le ragazze a combattere, insegnando a loro, attraverso la disciplina, svariate abilità e tecniche speciali. La particolarità della cosa tuttavia risiede nel metodo di tali insegnamenti, visto che sarà necessario umiliarle e seviziarle attraverso simpatici mini giochi fruibili mediante touch screen. Principalmente il nostro obiettivo sarà sempre quello di eliminare piccole creature sullo schermo pigiando sui touch posteriori e anteriori, dilatando man mano la nebbia rosa che copre la ragazza di turno, posizionata ovviamente in modo sconcio e con abitini provocanti. Possiamo dire che il sistema funziona abbastanza bene e all'inizio può divertire, il problema di fondo è che vista la quantità di azioni che sarà possibile apprendere passeremo molto tempo in infermeria e alla lunga i mini giochi purtroppo cominceranno a venire a noia. Dunque le nostre ragazze, che in questa nuova versione saranno in tutto nove, potranno apprendere col tempo svariate abilità che le distingueranno tra loro: alcune saranno specializzate nelle magie, altre saranno predisposte all'attacco, altre alla difesa del gruppo e così via. Dunque sarà necessario utilizzarle nel giusto modo per uscire indenni dagli scontri più difficili. Sul lato tecnico Criminal Girls offrirà per buona parte del tempo animazioni statiche, sia per quanto riguarda gli attacchi delle ragazze, sia per quelli dei mostri, risultando per quest'ultimi anche abbastanza simili gli uni con gli altri. I dungeon sono invece realizzati abbastanza bene, caratterizzato ognuno da elementi tematici. Insomma Criminal Girls: Invite Only risulterà sicuramente appetibile ai fan del genere, tuttavia chi non è avvezzo a questo tipologie di titoli farebbe meglio a guardare altrove o magari provarlo prima da un amico •







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.



MAGIC STORE
www.magicstore.it

ULTIMATE GUARD
protection & storage solutions

La formazione del mese per divertirsi con FIFA Ultimate Team

In questo numero vi proponiamo una squadra della Bundesliga veloce e relativamente economica.
In difesa ci affidiamo ai campioni del Bayern Monaco, mentre in attacco e a centrocampo (visti i costi proibitivi dei top player) vi proponiamo giocatori poco costosi ma comunque affidabili.
Schurrle, appena approdato nel campionato tedesco, Farfan e Ramos, con la loro rapidità saranno un vero incubo per le difese avversarie •

INTESA
100

COSTO
PSX 195,350
XBL 115,200

VALORI
Attacco 81
Centrocampo 81
Difesa 83
Velocità 82
Tiro 68
Passaggio 73
Dribbling 79
Difesa 59
Fisico 72





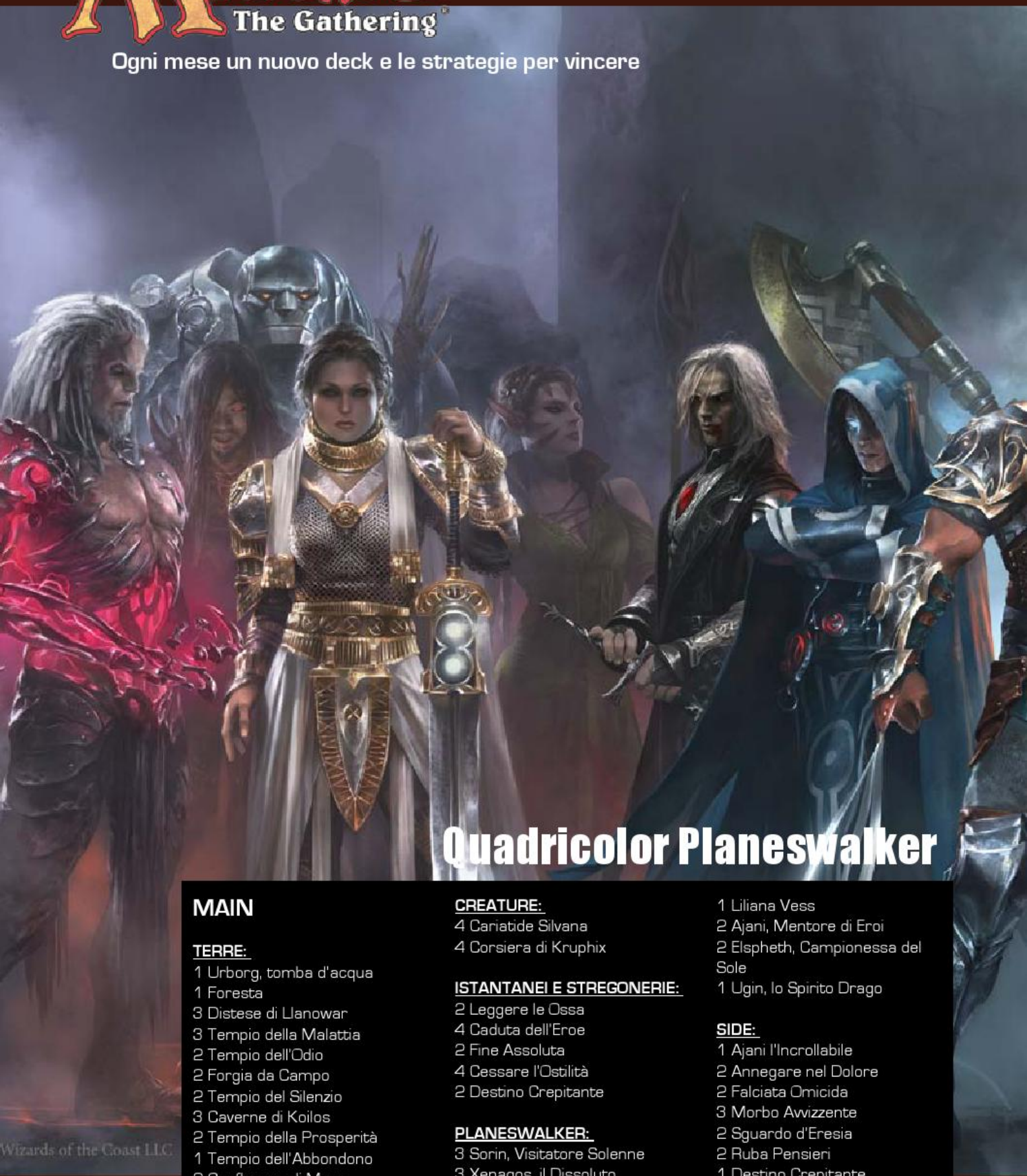






MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



Quadricolor Planeswalker

MAIN

TERRE:
1 Urborg, tomba d'acqua
1 Foresta
3 Distese di Llanowar
3 Tempio della Malattia
2 Tempio dell'Odio
2 Forgia da Campo
2 Tempio del Silenzio
3 Caverne di Koilos
2 Tempio della Prosperità
1 Tempio dell'Abbondono
2 Confluenza di Mana
2 Roccaforte delle Steppe Sabbiose

CREATURE:
4 Cariatide Silvana
4 Corsiera di Kruphix

ISTANTANEI E STREGONERIE:
2 Leggere le Ossa
4 Caduta dell'Eroe
2 Fine Assoluta
4 Cessare l'Ostilità
2 Destino Crepitante

PLANESWALKER:
3 Sorin, Visitatore Solenne
3 Xenagos, il Dissoluto
2 Sarkhan, il Dracofono
1 Liliana Vess
2 Ajani, Mentore di Eroi
2 Elspheth, Campionessa del Sole
1 Ugin, lo Spirito Drago

SIDE:
1 Ajani l'Incrollabile
2 Annegare nel Dolore
2 Falciata Omicida
3 Morbo Avvizzente
2 Sguardo d'Eresia
2 Ruba Pensieri
1 Destino Crepitante
2 Idra Solcanebbia

La strategia del mazzo

La strategia di questo mazzo fuori dagli standard comuni è più o meno semplice, inizialmente dobbiamo cercare di avere una buona accellerazione di mana, sfruttando le cariatidi ed le corsiere che inoltre ci permettono di guadagnare anche qualche punto vita a discapito dei vari mazzi aggro.
Nell'attesa di calare i nostri planeswalker per pulire il board abbiamo i vari spacchini e le vratte che ci permettono di temporeggiare abbastanza.
Quando abbiamo abbastanza mana per poter partire al contrattacco si comincia, il nostro ajani mentore di Eroi ci permette o di potenziare con i 3 segnalini le nostre cariatidi o le corsiere, oppure lo utilizziamo come peschino per i planeswalker. A questo punto con i vari Sorin, Sarkhan Xenagos ed Elspheth iniziamo a creare la nostra forza di attacco per chiudere la partita.
Onde evitare interferenze da parte dell'avversario utilizziamo la nostra Liliana x scartino o per cercare una carta necessaria per chiudere la partita o per difenderci da eventuali ribaltamenti di partita.
Infine abbiamo la ciliegina sulla torta, Ugin, lo Spirito Drago utile sia per pulire il board che per chiudere in bellezza la partita.
Insomma un mazzo pieno di sorprese e dal divertimento assicurato •
a cura di Matteo Martino





ARRIVATI NEI NEGOZI 16GAMES
I REGALI NINTENDO

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 16GAMES ...IT'S PLAY TIME

amiibo

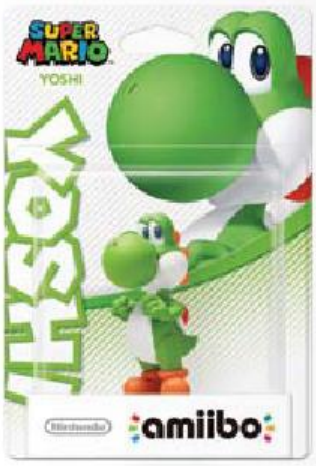
SUPER MARIO

Edizione limitatissima !!!

Disponibili negli store 16GAMES ...IT'S PLAY TIME















Wendy la contorsionista









Nome: Wendy

Cognome: Weber

Professione: Contorsionista,lavoro nel circo dal 2000,adoro lavorare con gli animali,mi piacciono molto i leoni.

Hobby: Da circa un anno mi sono appassionata ai cosplay, il primo è stato Alice di Resident Evil lo scorso anno con Firefox ho vinto il primo premio al Cisterna Comix. Oltre ai cosplay mi diletto a fare l'attrice,ho partecipato al film "Mister Universo" come co-protagonista con Tizza Covi.

La tua prima console: Il Game Boy Color con Pokemon Rosso

Il tuo videogioco preferito: Pokemon Omega Rubino

Segui il calcio: Si,tifo Juve

Calciatore preferito: Roberto Baggio

Film preferito: Moulin Rouge

Supereroe preferito: Iron Man







MORTAL KOMBAT X

IN USCITA IL 14 APRILE
PRENOTALO ORA!!!





GEAR SHIFT



Gearshift venne creata sull'Isola della Tecnica di Metallana dal re Mercurus, che la allevò come una figlia. Insofferente ai doveri del suo rango, Gearshift preferiva passare il tempo insieme agli operai nelle oleose profondità del regno, occupandosi delle enormi macchine ospitate nel sottosuolo.
Quando il padre lo scoprì, si infuriò, ma proprio mentre la redarguiva, il regno venne attaccato da uno squadrone di Cavalieri della Tempesta Non-morti. Quando capì che i predoni volevano rapire suo padre, Gearshift sfruttò la propria conoscenza del labirinto sotterraneo per nasconderlo.
Impugnato l'emblema del suo popolo, il Grande Ingranaggio, lo usò per combattere contro i Cavalieri della Tempesta, ispirando gli operai a sollevarsi a loro volta contro il nemico.
Con il loro aiuto, Gearshift scacciò i Cavalieri della Tempesta da Metallana e salvò il regno.
In seguito a questo evento, Gearshift venne reclutata nel Trap Team, e ora usa il suo nuovo ingranaggio di Traptanium per difendere le Skylands! •

JAW BREAKER



Jawbreaker era uno dei robot incaricati della gestione e della manutenzione dell'enorme apparato di macchinari sotterranei che alimentava il leggendario Espresso dei Cieli, un treno che ogni giorno faceva la spola tra migliaia di isole diverse.
Come molti altri robot, Jawbreaker conduceva un'esistenza ordinata, piena di norme e regole alle quali si atteneva di buon grado.
Un giorno, però, un immenso esercito di Troll degli Ingranaggi invase la struttura sotterranea.
Appassionati di treni, volevano impadronirsi dell'Espresso dei Cieli e usarlo per i loro nefasti fini.
Jawbreaker entrò rapidamente in azione e con i suoi giganteschi pugni costrinse i troll alla ritirata.
La sua reazione tempestiva e la capacità di pensare autonomamente trasformarono il robot in un individuo.
Entrato nel Trap Team, ora usa i suoi pugni potenziati con il Traptanium per sferrare duri attacchi contro il male! •

16 GAME PLAY 2015

EVENTO NAZIONALE DEGLI STORE 16GAMES
NORCIA (PG) - **17/19 LUGLIO**

TORNEI
- MAGIC
- YU GI OH
- FIFA 15
- CALL OF DUTY

REDAZIONE OPEN

MEETING
- PRESENTAZIONE
- USCITE SETT/DIC

FAMILY PASS
- ESCURSIONI
- PISCINA
- PALESTRA
- BAGNOTURCO