16GAMES ...IT'S PLAY TIME

APRILE 2015

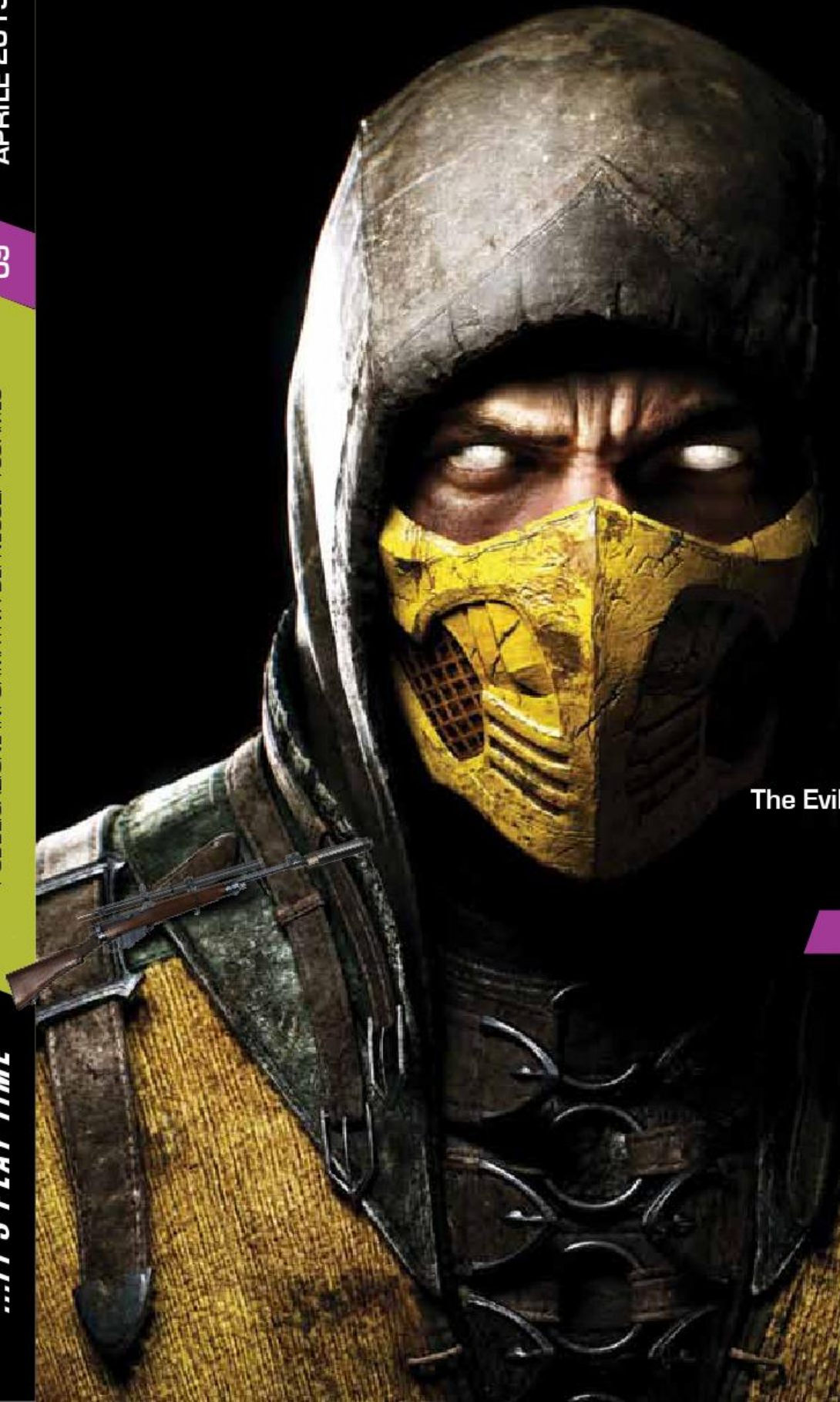
09

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

...IT'S PLAY TIME

PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA



RECENSITI

Battlefield Hardline
Devil May Cry
The Order: 1886
The Evil Within: the Assignment
Hotline Miami 2

SPECIAL VIDEOGAME SHOW

video game show

TORNEI • YOUTUBERS • FUN

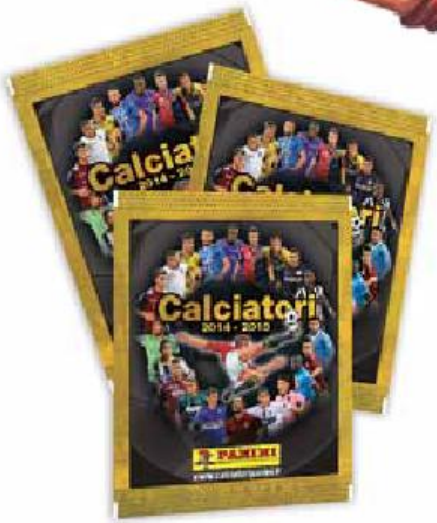






in arrivo le mitiche collezioni

PANINI







UEFA CHAMPIONS LEAGUE

2014-2015

OFFICIAL STICKER ALBUM

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
Pomi Digital Line Srl
Via Konrad Adenauer 2/4,
36100 Vicenza VI

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

09 APRILE 2015

Carissimi 16fans,
dentro l'uovo di Pasqua troviamo l'evento che tutti stavano aspettando: 16gameplay 2015 il torneo nazionale dei negozi 16Gmes.
Oltre i tornei sono previste una serie di iniziative che daranno alla manifestazione il connotato di un evento vero e proprio.
Interverranno i publisher per presentare in anteprima le uscite del periodo hot fino a Natale, artworkers e le ragazze di players saranno a Norcia, la redazione di Players aperta, escursioni, centro benessere e chi più ne ha più ne metta.
Quest'anno è previsto il FAMILY PASS per chi volesse farsi accompagnare: i ragazzi giocano e i genitori si godono un piacevole week end in umbria con una serie di servizi ed attività a disposizione.
Voci di corridoio riferiscono che si stia addirittura organizzando il torneo di calcetto, aspettiamo e vediamo.
Insomma vi aspettiamo numerosissimi ... it's play time •

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
06 Special Videogame Show
08 Special Videogame Show Retrogaming
10 GAMEPLAY
12 REVIEW
12 Battlefield Hardline
14 Devil May Cry
16 The Order: 1886
20 The Evil Within: the Assignment
22 Hotline Miami 2
26 RETROGAMING
27 FUT STRATEGY
28 TRADING CARDS
30 GADGETS
32 GIRL GAMER



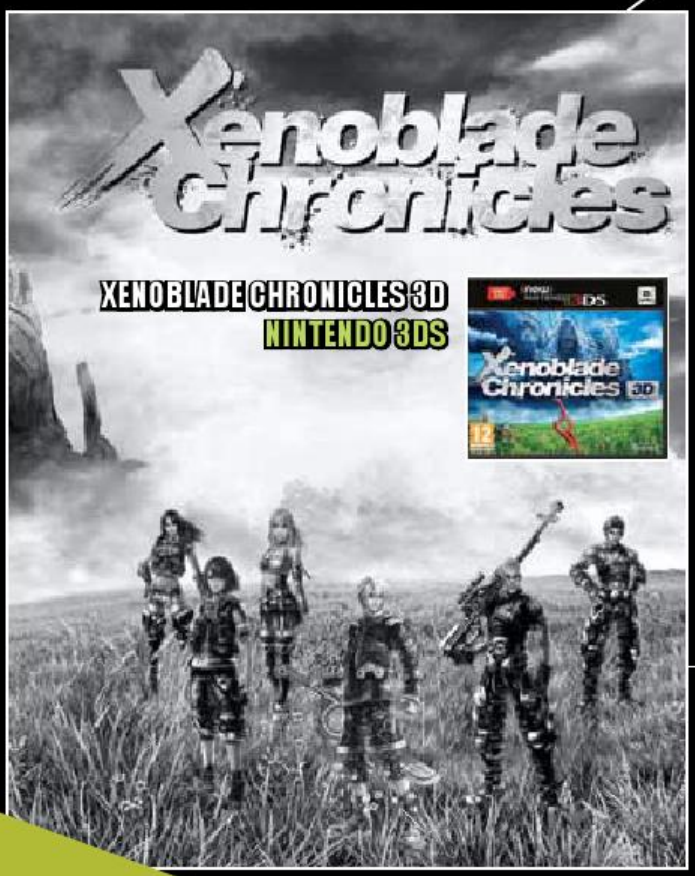




LE USCITE DI APRILE

2

14





MORTAL KOMBAT X
PS4/XONE/PC

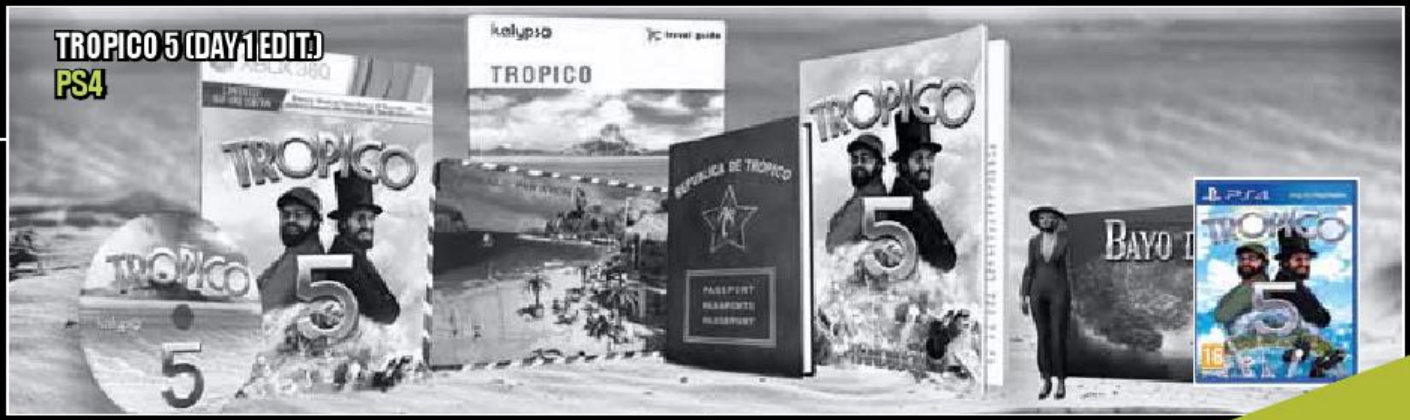


19 23 24

AMIIBO



TROPICO 5 (DAY 1 EDIT.)
PS4








Tre giorni di videogiochi, Youtubers e tornei!

Direttamente dal Forum di Assago ecco il coverage dell'evento che non potevamo davvero perderci!

In appena tre edizioni è diventato uno degli eventi più attesi e seguiti dell'universo videoludico italiano grazie alla partecipazione continua e sempre attiva dei più amati Youtubers italiani, che anche quest'anno hanno infiammato le folle sul main stage del Forum di Assago, offrendo sempre spettacoli di qualità e divertimento in compagnia di FIFA, ma anche giocando direttamente con il pubblico.

Tra i vari presenti non possiamo non citare Cicciogamer89, Jok3r, St3pny, ilvostrocarodexter, MikeShowSha, Godz Anima, SurrealPower, Quei Due Sul Server e Parliamo di Videogiochi che si sono alternati sul palco per sfidarsi e intrattenere il pubblico durante i tre giorni di fiera. Oltre a loro altri Youtubers erano sempre presenti in fiera per giocare, divertirsi e incontrare i loro iscritti. Tra questi abbiamo notato un MarkusKron inedito che si è presentato con una nuova capigliatura in stile Hitman e il lunedì c'è stata la grande sorpresa di Favij che per la gioia dei fans e delle fans, si è presentato in fiera senza alcun preavviso per farsi una partita a Hearthstone.

Noi siamo grazie a Players Magazine siamo riusciti a incontrare privatamente la maggior parte di loro e abbiamo scambiato quattro chiacchiere con questi ragazzi che al contrario di quanto si possa pensare, sono rimasti umili e disponibili con un'unica grande passione che li accomuna, i videogiochi!

Spostandoci invece sull'architettura della fiera vera e propria, oltre al main stage le attrazioni non sono di certo finite. Nell'area tornei erano disponibili diverse postazioni per provare diversi giochi parecchio interessanti come The Legend Of Zelda: Majora's Mask 3D, Monster Hunter 4 Ultimate, Super Smash Bros WiiU negli stand Nintendo, Forza Motorsport 5 e Dead Of Alive nello stand Xbox One e gli intramontabili Call Of Duty: Advanced Warfare, Mario Kart 8, Heathstone e altre chicche di cui vogliamo parlare in meniera dettagliata. Per quanto riguarda gli stand Nintendo, se da una parte trovavamo le postazioni WiiU munite di controller Gamecube per giocare a Super Smash Bros WiiU, nella sezione dedicata alla loro console portatili, ci ha fatto molto piacere la presenza dei nuovi New Nintendo 3DS e 3DS XL su cui giravano Zelda: Majora's Mask 3D e Monster Hunter 4, permettendoci anche una prova della nuova console. Brevemente per entrambe le versioni la qualità costruttiva è senza precedenti, con la console che da un senso di solidità e robustezza maggiore rispetto al "vecchio" 3DS e un maggiore grip, molto importante soprattutto per il New 3DS XL. Molto solida anche la costruzione per il "secondo stick, mentre risultano un po' scomodi i nuovi tasti dorsali che spesso si sbagliano a premere. Per quanto riguarda il 3D stereoscopico, la resa è ancora migliore grazie al tracking dei movimenti del giocatore che permette un angolo di visione maggiore e quindi una migliore comodità.

Altro settore davvero molto gradito che ci ha












fatto sorridere e non poco, è stata l'area dedicata al retrogaming di cui parliamo nell'articolo dedicato dal nostro esperto. Il vedere persone di una certa età che spingono il figlio a giocare su un vecchio Sega MegaDrive o un NES non ha prezzo, soprattutto perché mentre i figli erano parcheggiati a Super Mario Bros, i padri si divertivano sui vecchi Magnum in compagnia di Pac-Man e Donkey Kong.

L'animazione dell'area tornei era affidata ai ragazzi di Tom's Hardware e AK Informatica che non hanno mai smesso la loro line-up di intrattenimento composta di DJ Set, lancio di gadget e postazioni di prova decisamente suggestive. Grazie a loro abbiamo avuto modo di lustrarci gli occhi con dei bellissimi case pluripremiati e perfetti in quanto a funzionalità e progettazione, ma cosa più importante ci hanno dato la possibilità di fare due prove davvero molto interessanti a bordo di Oculus Rift e di una speciale postazione da gioco dedicata al racing game tutto italiano Assetto Corsa.

La nostra prova di Oculus Rift è stata decisamente traumatica, ma allo stesso tempo molto suggestiva ed emozionante. Abbiamo provato un gioco su binari che ricreava la classica giostra del giro della morte, con una piccola sorpresa finale. Il senso di vertigine non tarda ad arrivare, merito anche dell'ottima realizzazione grafica della demo che girava su motore Unity e che in certi frangenti ci ha decisamente impressionato, soprattutto quando alla fine del giro il seggiolino della giostra si è staccato a mezz'aria e siamo letteralmente precipitati al suolo.

L'Oculus Rift da noi provato era il Development Kit 2, decisamente più avanzato rispetto alla prima versione, ma non ancora perfetta. Il senso di nausea dovuto al ritardo del video rispetto ai nostri movimenti è ancora piuttosto marcato e per i deboli di stomaco è sconsigliato giocarci.

Un'altra prova davvero emozionante e unica è stata quella a bordo di Assetto Corsa. La postazione messa a disposizione da AK Informatica era munita di sedile, volante, pedaliera e impianto idraulico che reagiva ai movimenti dell'auto in-game, portando l'esperienza di gioco ad un livello assurdo. Il tutto posizionato davanti a un PC munito di tre schermi e ovviamente a bordo della simulazione Assetto Corsa che spalmata su quei tre schermi e comandata attraverso questo particolare sistema rende ancora meglio rispetto al mio povero monitor 23 pollici in cameretta.

Esperienze davvero assurde che per ogni gamer equivalgono a passare un pomeriggio con il vostro cantante preferito, forse anche meglio!

Il VideoGameShow nonostante sia una fiera giovane, approdata in Italia da appena due anni si è dimostrata decisamente valida, merito della grande collaborazione dei vari Youtubers, partner commerciali e di un'organizzazione ottima. Questo è stato il nostro primo anno come visitatori e potrebbe diventare facilmente un'appuntamento fisso, visto che in questi tre giorni di fiera il divertimento è sempre stato alto! •

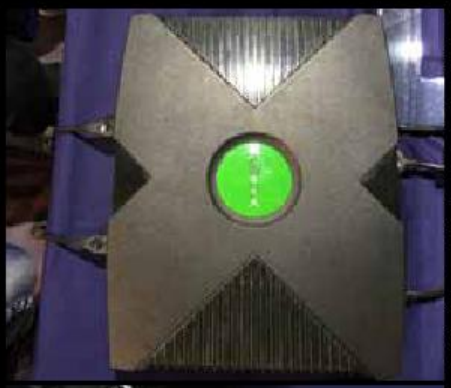





Un bel tuffo nel passato in quel di Milano

Durante il nostro giro tra gli stand del Video-GameShow abbiamo avuto modo di fare un bel tuffo nel passato grazie ad uno spazio allestito per l'occasione dedicato al mondo del retrogaming.

All'interno di questa zona è stato possibile riprendere in mano pad e joystick delle console che hanno forgiato la nostra infanzia, piattaforme storiche che hanno avuto in passato un ruolo decisamente importante per il mercato videoludico. Iniziamo dal mitico Nintendo 64, console che ha sicuramente segnato molti di voi e che ricordiamo per pietre miliari del calibro di Super Mario 64, i vari The Legend of Zelda, Pokèmon Stadium e Mario Kart 64, presente tra l'altro in fiera e con cui abbiamo avuto modo di farci qualche corsetta in onore dei bei vecchi tempi.







Se si parla di Nintendo ovviamente non potevano mancare anche lo SNES, qui accompagnato dal leggendario Street Fighter II, e il suo predecessore, il NES, la prima vera console per famiglie ad approdare nei nostri salotti. Proseguiamo il nostro percorso all'insegna del retrogaming con il Sega Mega Drive, presente allo stand in tutta la sua bellezza, affiancato da alcuni titoli storici tra cui il leggendario Sonic The Hedgehog, da sempre mascotte del publisher nipponico.

Tra l'altro proprio in questo numero abbiamo recensito un titolo del Sega Mega Drive veramente particolare e che vi invitiamo successivamente a leggere nella nostra apposita rubrica. Continuando con Sega non possiamo non menzionare anche il Dreamcast, console che ha portato il publisher alla bancarotta, ma che tutt'oggi è ancora ben ricordato grazie a titoli del calibro di Shenmue, Sonic Adventure, Crazy Taxi, Soul Calibur, Jet Grind Radio e molti altri ancora.

A seguire abbiamo avuto l'onore di giocare a due console decisamente più vetuste, ovvero l'Atari 7800 e il Vectrex, macchina da gioco a 8 bit del 1982 che grazie alla sua grafica vettoriale ha introdotto nel mondo dei videogiochi il primo concetto di tridimensionalità, rappresentando dunque per l'epoca una vera e propria innovazione.

Ovviamente all'interno del padiglione c'è stato spazio anche per console non troppo nuove, ma nemmeno troppo vecchie, come ad esempio la mitica Xbox, prima console di Microsoft, il GameCube e PlayStation 2, tutte accompagnate dalle pietre miliari che le hanno rese celebri.

Menzioniamo anche il mitico Neo-Geo, console bramata dai collezionisti che vanta una line-up composta per lo più da shoot'em up e picchiaduro tutt'oggi ricordati da milioni di fan, parliamo di serie del calibro di Metal Slug, Samurai Showdown, Magical Drop, Shock Troopers e tante altre. Infine un angoletto era dedicato ai vecchi e cari coin-op, i grossi cabinati da gioco che una volta popolavano le sale giochi o i bar dell'epoca, ora purtroppo quasi del tutto estinti e sostituiti da slot machine e video poker, o almeno dalle nostre parti visto che in Giappone invece sono ancora vivi e vegeti e in continua evoluzione.

Tornando a noi, alla fiera erano presenti cabinati di un certo livello storico come ad esempio Pac-Man, Donkey Kong, Space Invaders, 1942 e Bomb Jack.

Insomma è stato un bel viaggio nel passato, tra l'altro è stato davvero molto bello vedere bambini che affiancati dai loro padri si accingevano a scoprire vecchie glorie del passato e a conoscere le console che hanno fatto la storia dei videogiochi, e ricordiamo che senza di esse la generazione videoludica attuale non esisterebbe •



Gioca d'anticipo, RISPARMIA ACCUMULA PUNTI



GOLDEN DEAL

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



SILVER DEAL

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



I punti accumulati sono utilizzabili per partecipare all'evento

16 GAME PLAY 2015

16 MEETING



Lo scorso 16 marzo a Norcia, teatro dell'evento in programma a luglio, si è tenuta la riunione degli affiliati 16 Games.
Sono stati presentati i nuovi prodotti che nei prossimi mesi entreranno a far parte dell'offerta dei nostri negozi e, ne siamo certi, ci saranno delle belle sorprese.
Si sono pianificate delle attività future per premiare i clienti più assidui con tariffe particolari e gadgets esclusivi.
Il piatto forte (a parte il pranzo della foto) è stato senza dubbio il 16 GAMEPLAY 2015: sono state adottate delle strategie per allargare il più possibile la partecipazione, contrariamente a quanto accadeva in passato.
Abbiamo pensato anche ai giovanissimi ed al fatto che gli poteva far comodo farsi accompagnare. Il family pass è un vero e proprio week end famiglia: finchè i ragazzi giocano i genitori possono approfittare dei servizi delle strutture.
Gite, escursioni, palestra, piscina ed itinerari gastronomici possono far diventare l'evento un'occasione per uno splendido week end per tutta la famiglia •

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
PLAYERS

MEETING
- PRESENTAZIONE
- USCITE SETT/DIC

FAMILY PASS
- ESCURSIONI
- PISCINA
- PALESTRA
- BAGNOTURCO

MAGIC The Gathering

Yu-Gi-Oh!

Partecipa ai tornei...

LOCATION

Norcia è un comune italiano di quasi cinquemila abitanti della provincia di Perugia. La cittadina è posta ad una distanza di 96 km dal capoluogo umbro, a circa 600 m s.l.m. e al limitare nord dell'altopiano di Santa Scolastica, un pianoro di origine tettonica collocato nel cuore dell'Appennino umbro-marchigiano ed inserito nel comprensorio del Parco Nazionale dei Monti Sibillini.
Il patrimonio artistico della cittadina nursina, seppur ancora cospicuo ed interessante, risente tuttavia degli eventi sismici, spesso catastrofici, che nel corso dei secoli hanno





inferto ferite gravissime, distruggendo monumenti importanti e tracce di un passato remoto che risale all'epoca pre-romana. Sono del resto caratteristici, in gran parte del Centro Storico, gli edifici bassi e con i muri perimetrali a scarpa, testimonianza delle normative che furono adottate nella legislazione pontificia "ad hoc" dopo il sisma del 1859, ove si raccomandavano costruzioni a baracca.
Il fulcro artistico-monumentale della città ruota certamente intorno alla sua piazza centrale dove, con una organizzazione di sapore rinascimentale si concentrano gli edifici simbolo della identità nursina •

spendi 16 €uro
partecipa al concorso
vinci il **PLAYER PASS**



16CONTEST

FIFA 15 CALL OF DUTY®

e vinci fantastici premi!

HOTEL CONVENZIONATI E FACILITIES


SALICONE 3 stelle S


PALATINO 3 stelle


GROTTA AZZURRA 3 stelle


DEPENDANCE 2 stelle







PISCINA
PARKING
BAGNO TURCO
WI FI
ESCURSIONI
PALESTRA
ANIMAZIONE
BABY CLUB
SCONTO 10% NORCINERIA

DIGIT

Sviluppo: *Visceral Games*
Publisher: *Electronic Arts*
Genere: *FPS*

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE



Battlefield Hardline



L'inedita versione Guardie e Ladri di Battlefield è pronta a irrompere nelle nostre console!

Parliamoci chiaro, un cambio di direzione per la serie era necessario visto che come diceva il buon Solid Snake "War has changed", la guerra è cambiata e all'utente medio non piace più sparare ai soliti talebani in Iraq o fronteggiare l'ennesima invasione russa e perciò i vari franchise si stanno adattando ai tempi visti i successi di serie fantascientifiche come Halo, Destiny e Titanfall.

Call Of Duty: Advanced Warfare ha puntato su un'impostazione futuristica con armi all'avanguardia e pesante uso della tecnologia, puntando ancora le fiches dove Black Ops 2 aveva fallito. Stavolta gli è andata bene e infatti ne è uscito uno dei titoli più apprezzati della serie. La concorrenza doveva assolutamente proporre qualcosa di nuovo visto il totale fallimento di Battlefield 4, semplice aggiornamento rispetto al precedente capitolo che non ha stupito gli utenti, ma arricchito di nuovi ed entusiasmanti problemi di server e bug che hanno fatto infuriare le masse. La svolta arriva da Visceral Games, sviluppatori responsabili della serie Dead Space e perciò non gli ultimi arrivati in piazza, che con Battlefield: Hardline hanno preferito puntare a nuovi asset e a un'impostazione poliziesca del gioco. Sulla falsa riga delle centinaia di serie tv dedicate alle operazioni lampo di SWAT e corpi di polizia vari, Visceral ha deciso di puntare su un'impostazione del gioco che richiama direttamente le serie TV, proponendo una storia incentrata sulle operazioni poliziesche e soprattutto, di raccontarla come se fosse una serie televisiva.

Senza andare a rivelare nulla sulla trama, i vari capitoli del gioco saranno trattati come delle puntate di una serie TV completi di apertura, chiusura e presentazione dei personaggi ad inizio "puntata". La trovata è quantomeno geniale e permette di mischiare agilmente sezioni di gameplay frenetiche e diverse sequenze video per proseguire nella storyline.

L'esperienza degli sviluppatori si vede nelle piccole cose, come il trailer de "la prossima puntata" quando abbandoniamo il gioco durante, oppure nelle varie inquadrature differite dal taglio cinematografico che siamo abituati a vedere sul grande schermo, ma molto più simili proprio alle serie TV americane e tedesche che siamo abituati a vedere. Finalmente ci troviamo di fronte ad un Battlefield che da peso alla trama e a giudicare dalla mancanza del numero progressivo nel titolo, Hardline è da considerare l'inizio di una saga spin-off che potrebbe affiancarsi ad un'eventuale Battlefield 5 sviluppato da DICE, e che allargherebbe di molto la varietà nei prodotti disponibili.

Con la saga principale si potrebbe puntare all'impostazione classica della serie, con la presenza di grandi mappe e magari cercare di svecchiare la guerra nel senso classico del termine. Con Hardline invece ci troviamo catapultati nelle operazioni lampo della polizia, con mappe molto più ridotte rispetto a quelle classiche della serie ed elementi di gameplay creati in funzione di queste. Per il multiplayer vengono quindi messi in secondo piano RPG e lanciarazzi vari in favore di molotov, granate fumogene e flashbang che meglio si adattano alla guerriglia urbana del gioco.

Le mappe sono ancora una volta ristrutturate e dopo la media misura del 3 e l'enormità delle mappe del 4, Hardline propone mappe più ridotte con meno possibilità di distruzione, che le va a rendere anche un pelino più realistiche. Non ci troveremo di fronte a un palazzo che cade o agli tsunami creati grazie al sistema Levolution, ma le mappe subiranno modifiche meno radicali, come per esempio il crollo di un ponte che modificheranno sì la fisionomia della mappa, senza però stravolgerla e trasformarla in uno scenario post-apocalittico.



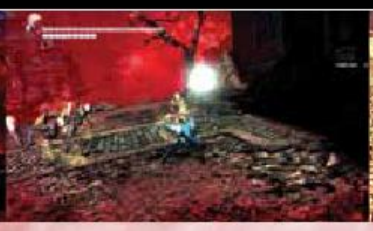
Un'altra aggiunta secondo noi è azzeccata riguarda la scissione tra singleplayer e multiplayer per quanto concerne il leveling e lo sblocco dell'equipaggiamento, che costringeva gli utenti che si dedicavano solamente al multiplayer a farmare come forsennati per giocarsela alla pari di chi aveva completato la storia. Adesso la progressione in singolo permette solamente di sbloccare Battlepacks, mentre per l'acquisto della varie armi nel multiplayer è stata introdotta una valuta di gioco in dollari, che permetterà si acquistare l'equipaggiamento sbloccato con i punti esperienza. Questo fattore va ad aumentare ancora di più l'immediatezza e la flessibilità di questa nuova impostazione per la serie, che però poggia ancora le basi sulle ottime fondamenta create da Battlefield 3.

Per chi non ha mai smesso di giocare a Battlefield 4, si troverà di certo avvantaggiato nelle modalità online, che racchiudono di base l'essenza del gameplay classico della saga in mappe più piccole e modalità più immediate, mantenendo lo stesso ottimo feeling. Un grande lavoro è stato fatto proprio nella creazione delle nuove modalità, introdotte per affiancare il multiplayer all'impostazione poliziesca ed immediata del singolo. Le cinque nuove modalità sono Cortocircuito, Rapina, Soldi Sporchi, Salvataggio e Sotto il Mirino, tutte molto ispirate e divertenti che si adattano perfettamente alla fisionomia ristretta delle mappe. Ovviamente sempre presenti le classiche Conquista, ancora molto apprezzata e funzionale e il Team Deathmatch che purtroppo si porta dietro gli stessi problemi visti in Battlefield 4 come morti da dietro il muro, uccisioni in contemporanea e sbilanciamento di alcune armi. Per il resto, questa nuova strada intrapresa dalla serie ci piace parecchio e porta una gradita aria fresca ad un brand che con l'ultimo capitolo non aveva brillato.

Battlefield: Hardline non va a fronteggiarsi direttamente con COD: AW, ma si piazza allo stesso livello su un genere parallelo, che mixa lo stile classico della serie, con nuovi elementi più rapidi e intuitivi. Complimenti a Visceral Games, questo è il Battlefield che aspettavamo! •

Sviluppo: Ninja Theory
Publisher: Capcom
Genere: Action
Autore: Marco Inchingoli

PS4 XBOX ONE


DmC Devil May Cry: Definitive Edition



Un Dante rimesso a nuovo

Ormai sappiamo che la pratica del reboot va di moda, ma ce n'è uno in particolare che ha suscitato un certo scalpore, non tanto per il gioco in se, ma per il restyling del protagonista, stiamo parlando ovviamente di DmC Devil May Cry. Il titolo a suo tempo ha scatenato l'ira dei fan di Dante per via del cambio di look del figlio di Sparda, non solo in termini estetici, ma anche caratteriali, definito come una sorta di "emo ribelle".

Tuttavia dietro tutte queste critiche c'è anche un ottimo titolo ed è per questo che Capcom e Ninja Theory hanno deciso di portarlo su console next-gen con un'edizione nuova di zecca: DmC Devil May Cry: Definitive Edition.

Questo nuovo capitolo ci pone davanti ad una storia decisamente diversa da come ce la ricordavamo e per certi versi anche attuale e moderna: nei panni di Dante dovremo combattere contro la società consumistica di Mundus, il demone supremo, qui rappresentato come un magnate dell'industria e delle telecomunicazioni in grado di tirare i fili del mondo intero. Dunque Dante e Virgil saranno a capo di una sorta di ribellione contro il "sistema" stesso, qui mosso da poteri realmente diabolici, una critica sociale elementare, ma comunque apprezzabile, al di là del mero pretesto che offre al giocatore per menare colpi.

Questo è lo scenario in cui verremo immersi una volta avviato il gioco, gioco che prosegue il solco segnato da Hideki Kamiya per quanto riguarda il gameplay generale, ancora una volta focalizzato sull'azione frenetica e spettacolare, e soprattutto sullo stile. Ciò significa che il titolo punterà molto sulla spettacolarità delle combo e nel modo in cui ci sbarazzeremo delle orde di demoni, dunque saper alternare colpi veloci, potenti, prese e proiezioni aeree darà vita a combo devastanti, che se portate a termine con il giusto tempismo ci premieranno con valutazioni di alto livello, moltiplicando i bonus e i danni inferti in base all'estetica del combattimento, elemento costantemente valutato con una particolare scala di voti nel corso di ogni scontro.

Anche l'alternanza immediata di armi dotate di caratteristiche differenti consentirà diversi stili di combattimento e diversi approcci, donando al gioco ulteriore spettacolarità a livello visivo e un leggero innesto strategico, considerando che alcuni





DmC
Devil May Cry
DEFINITIVE EDITION

nemici richiedono certe tipologie specifiche.
In termini di struttura e storia come avrete probabilmente intuito, la Definitive Edition non propone nulla di nuovo rispetto all'edizione originale, con le variazioni che vanno ricercate solo nell'ambito tecnico e parzialmente contenutistico. Riguardo in primis a quest'ultimo aspetto il gioco contiene tutti i vari DLC usciti finora, ovvero l'espansione Vergil's Downfall, un nuovo Bloody Palace dedicato al personaggio in questione e qualche skin per modificare l'aspetto di Dante, oltre a tutta una serie di modifiche al bilanciamento e ad alcune opzioni aggiuntive. A proposito di quest'ultime, queste sono state implementate per venir incontro a tutti quei giocatori che avevano lamentato un'eccessiva diminuzione del livello di difficoltà rispetto ai capitoli originali, questo sarà sicuramente apprezzato dai vari hardcore gamer che ora potranno selezionare una serie di modalità che vanno ad alzare in maniera sostanziale il livello della sfida, oltre a garantire un buon tasso di rigiocabilità per provare tutte le variazioni possibili sul tema.
Capcom ha lavorato duramente per migliorare e aggiustare alcune caratteristiche del gioco, ascoltando gli utenti più appassionati, i vari feedback e in base a quanto emerso da parte della community della versione PC. Tra queste segnaliamo il ritorno della Dante Reloaded II Turbo Mode, un'opzione che incrementa la velocità degli scontri del 20% rendendo l'azione decisamente più frenetica e spettacolare, cosa che unita alla maggiore fluidità aumenta il godimento estetico degli scontri.
Tra le altre cose ora sarà finalmente possibile effettuare il targeting in maniera manuale, scegliendo dunque su quale nemico concentrare i colpi, il sistema di ranking per le valutazioni dello stile di combattimento e i boss è stato ora bilanciato, il vantaggio ottenibile utilizzando la manovra difensiva Demon Evade è stato ora ridotto, inoltre sono stati implementati tanti altri piccoli, ma importanti aggiustamenti alla meccanica delle mosse difensive e d'attacco. L'importanza dell'esempio dato dalla community risulta poi evidente nella possibile attivazione di alcune mod che erano state elaborate per la versione PC, come la disattivazione del timer all'interno del Bloody Palace o l'eliminazione della necessità di utilizzare l'arma angelica o demoniaca contro alcuni nemici, che diventano dunque vulnerabili a qualsiasi tipo di attacco.
Per quanto riguarda il comparto tecnico principalmente abbiamo l'aggiunta dei 60 frame al secondo che in realtà non è propriamente una novità visto che erano già presente nella versione PC, ma rimane comunque un elemento più che interessante soprattutto per un titolo che fa della velocità d'azione la sua colonna portante. Infatti il nuovo frame rate porta dei benefici anche sul gameplay, almeno in termini percettivi. A questo si accompagna la nuova risoluzione a 1080p, risultato di un'operazione di rimasterizzazione globale dell'impianto grafico e di modifica degli asset originali per meglio apparire nel nuovo standard visivo.
Tuttavia nonostante la nuova risoluzione, è abbastanza evidente che l'impianto grafico appartiene pienamente alla generazione scorsa non rappresentando dunque un elemento di spicco nel contesto della nuova generazione.
Per quanto riguarda invece il resto, confermiamo l'ottimo lavoro effettuato dagli artisti del team britannico nella costruzione di scenari, personaggi ed animazioni, così come sul comparto audio che si avvale delle musiche di Noisia e Combichrist, nonché sul doppiaggio in italiano. Insomma chi si fosse perso il titolo o chi l'avesse bistrattato per via del di look del protagonista, noi consigliamo vivamente di recuperarlo cogliendo l'occasione di questa nuova edizione •

Sviluppo: Ready at Dawn
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: Azione

PS4





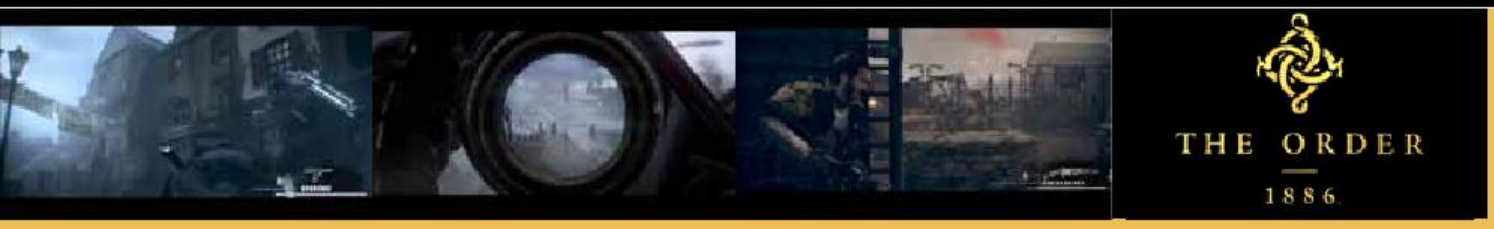
I Lycans sono davvero il male peggiore?

I Lycans sono davvero il male peggiore?

Dopo il lungo ed esaustivo speciale dedicato a The Order 1886 nello scorso numero, dove avevamo fatto un resoconto di tutto quello che si sapeva sul gioco ad appena una settimana dall'uscita, siamo arrivati finalmente ai titoli di coda del gioco e siamo pronti a tirare le somme del lavoro svolto da Ready at Dawn che ha suscitato idee contrastanti.

The Order 1886 è per molti versi come ce lo aspettavamo e quindi un prodotto estremamente cinematografico che punta molto sulla spettacolarità delle azioni e sulla regia; a discapito di un'approccio più libero preferisce mantenere l'azione controllata, spesso pilotata con poche possibilità di deviazione e questo è stato recepito male dagli utenti e dalla critica. La centralità della storia in The Order 1886 non permetteva di certo un'approccio open-world, ma forse si sarebbe potuto tentare una via leggermente più libera e meno obbligata come per esempio è stata proposta in Thief. Questa però è forse l'unica critica che ci sentiamo di far pesare sul lavoro di Ready at Dawn perché per il resto ci troviamo di fronte al titolo che ci si aspettava, con un gameplay creato in funzione della storia e non l'opposto, che punta molto sul comparto tecnico stabilendo nuovi standard per qualità di texture ricchezza di particolari, ma che non a tutti potrebbe piacere. Infatti non stiamo parlando di un gioco "corri e spara" alla Call of Duty, ma di un titolo che richiede il suo tempo e che ci spinge un minimo a fermarci per lustrarci gli occhi con gli scenari realizzati dagli sviluppatori, sempre spettacolari e curati nei minimi dettagli che rispecchiano perfettamente il design del tempo, con un tocco di originalità dato dallo stile steampunk. La realizzazione artistica è senza dubbio uno dei punti di forza di The Order 1886, che mixa perfettamente elementi storici come il dirigibile a doppio pallone aerostatico, la cui progettazione viene confermata da vari progetti ritrovati, ma che non è stato mai costruito realmente, mentre figura nei cieli della Londra vittoriana realizzata in The Order 1886, con elementi fantascientifici appartenenti all'universo steampunk come la realizzazione delle armi. Tra le armi presenti, spiccano progetti interessanti come l'Arc Gun, una lontana antenata della Rail Gun che spara raffiche elettriche caricate a piacere, far esplodere il nemi-





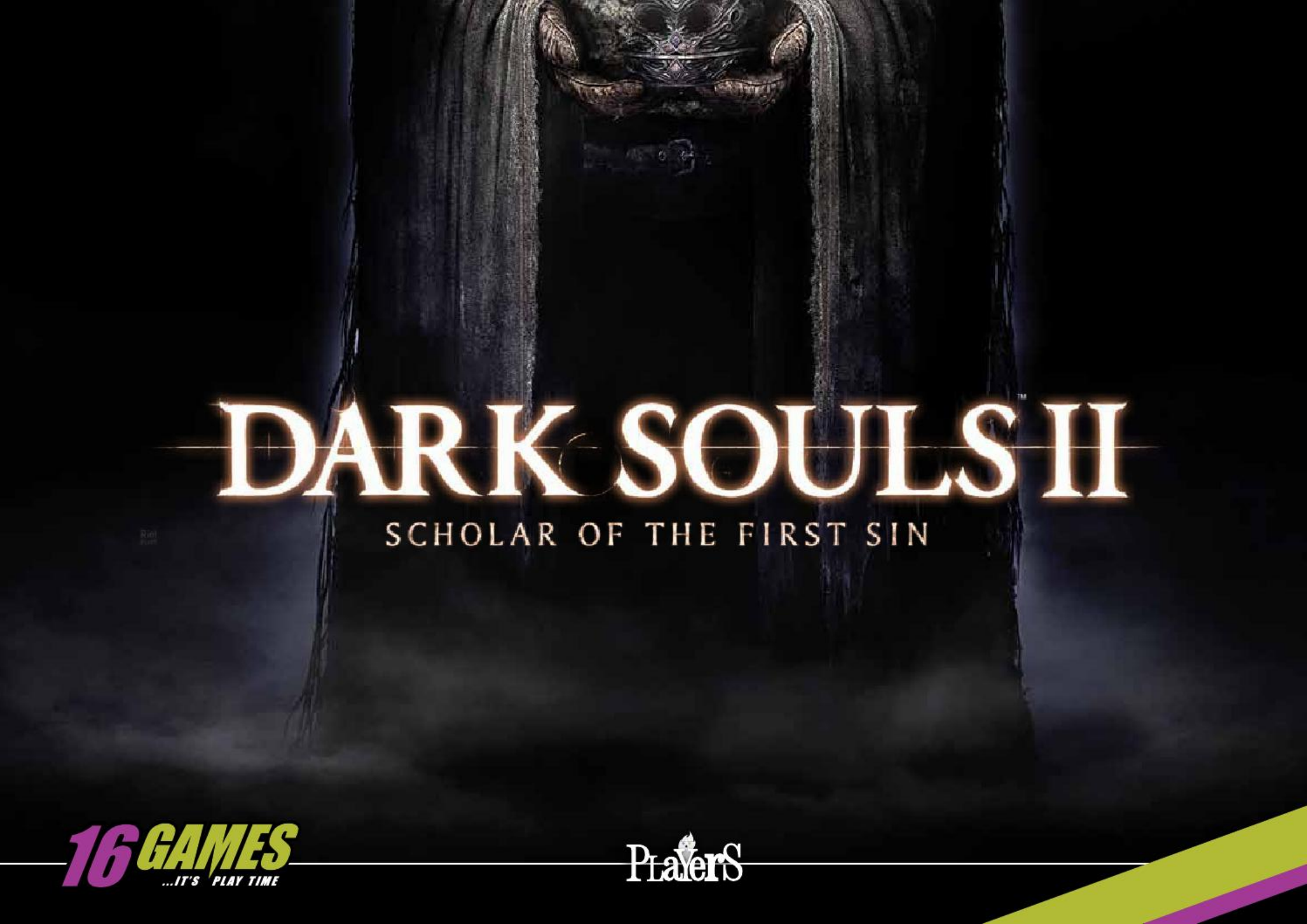
co, mentre il fucile d'assalto d'ordinanza dei Cavalieri è munito di un cannone secondario che spara una raffica di vento, utile per sbilanciare l'avversario e guadagnare tempo. Queste sono le funzioni più stravaganti delle armi, ma gli elementi fantascientifici non si fermano di certo qui e si fondono perfettamente con la moda del tempo, andando a modernizzare e rendere più controverse le divise dell'Ordine e inserendosi abilmente anche nelle architetture cittadine che gli sviluppatori hanno saputo modificare senza esagerare, per mantenere lo stile classico della Londra vittoriana.

Passando a parlare della storia in se, la longevità non è moltissima e sicuramente molti si aspettavano qualche ora di contenuti in più, ma dopo averla completata a più riprese siamo arrivati alla conclusione che è meglio così. Per evitare di allungare il brodo con missioni inutili ai fini della storia e semplicemente riempitive, Ready at Dawn ha da subito chiarito che preferivano far durare meno il gioco, ma mantenere sempre alto il ritmo e personalmente ci sono riuscite visto che il fattore noia è da escludere e il susseguirsi degli eventi è ben scandito, senza mai farci stancare e ci p gioco appagati. La noia bestia nei videogiochi di oggi, perché mentre su PS3 ci lamentavamo della scarsità dei contenuti e della rigiocabilità inesistente, per ora la tendenza è invertita con una media di durata ben oltre le 10 ore per i titoli tripla A, ma che spessono devono scontrarsi con il fattore noia che potrebbe giungere in alcuni giocatori. Con The Order 1886 non si corre questo pericolo perché per tutta la durata del gioco resterete ammaliati dalla perfezione tecnica, dagli eventi frenetici, dagli intrighi di poteri dell'Ordine e dal carisma dei personaggi, caratterizzati magistralmente e semplicemente perfetti nei loro ruoli.

The Order 1886 è un gioco che va giocato tutto d'un fiato, con una storia particolari che potrebbe prendervi e lasciarvi con un vuoto incolmabile una volta finita. Ci troviamo di fronte a un mix tra i classici film horror anni 90 ed elementi più recenti come i Lycans molto simili alla serie Underworld.

Se siete in cerca di un'esperienza bella a livello visivo, ma soprattutto appagante a nella narrativa The Order 1886 è il gioco che stavate cercando e non potete farvelo scappare •




DARK SOULS II
SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Sviluppo: Tango Gameworks
Publisher: Bethesda Softworks
Genere: Avventura, Survival Horror
Autore: Marco Inchingoli
PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE





The Evil Within



Il primo DLC per The Evil Within apre un nuovo capitolo sullo spaventoso mondo creato da Shinji Mikami.

Di solito recensire un DLC è abbastanza inutile vista la tendenza moderna di farli uscire con cadenza praticamente giornaliera e utilizzarli con il solo scopo di guadagnare su dei contenuti volutamente tolti dal gioco in fase di sviluppo per poi passarli all'utenza come "nuovi".
E' tanto tempo che non si vedono sul mercato delle vere e proprie espansioni che aggiungono dei contenuti più o meno lunghi, che modificano pesantemente l'esperienza di gioco con nuove inedite missioni ed elementi di gameplay studiati appositamente. Per intenderci, aggiungere qualche mappa extra e dei nuovi costumi non è un'espansione, mentre il lavoro svolto da Tango Gameworks per la diabolica creatura di Shinji Mikami, quella possiamo chiamarla espansione nel vero senso del termine. Stiamo parlando di The Evil Within: The Assignment, primo DLC di tre annunciati che



va ad aggiungere nuove ore di gioco alla campagna con elementi inediti e molto interessanti, che vale la pena descrivere.

Dopo aver accompagnato nella terrificante avventura originale il detective Sebastian Castellanos, i riflettori si spostano sulla sua misteriosa partner che ci permette uno sguardo inedito alla storia di The Evil Within e modifica le carte in tavola, andando ad aumentare il fattore survival del gioco e rendendo la creatura di Mikami ancora più ansiosa e diabolica. La nuova protagonista è il detective Juli Kidman che si ritroverà a fronteggiare i pericolosi nemici già affrontati da Castellanos, in un'avventura che andrà a colmare diverse lacune lasciate dal gioco originale.

Tanto per cominciare la povera Juli Kidman non ha la prestanza fisica del ben più massiccio Sebastian controllato nel gioco originale e per ovviare a questo problema (voluto ovviamente), l'asticella del gameplay si sposta verso un'approccio stealth, favorito dall'inserimento di nuove meccaniche di gioco come la torcia. Anche se i comandi di base sono stati mantenuti, gli scenari creati per questo DLC sono stati studiati per essere sfruttati a nostro favore, permettendoci nascondigli nell'ombra e un maggior numero di ripari da utilizzare con saggezza e tempestività per sfuggire alle pericolose creature. In puro stile survival sarà inoltre necessario distrarre i nemici per attraversare le aree di gioco e per farlo si possono usare diversi espedienti che vanno dal lancio della bottiglia, ai segnali vocali emessi dal personaggio. L'astuzia e l'istinto di sopravvivenza diventano di vitale importanza durante The Assignment visto il nostro svantaggio fisico contro i nemici, perciò sarà di vitale importanza trovare espedienti per liberarsi temporaneamente di loro, come per esempio chiuderli in una stanza per agire indisturbati.

Come dicevamo, la torcia è uno strumento di vitale importanza in questa nuova esperienza di gioco vista la presenza massiccia di zone d'ombra e la voluta oscurità delle nuove location.

Per tutti quelli che avevano lamentato l'anima a tratti troppo action di The Evil Within, con questi contenuti aggiuntivi gli sviluppatori hanno deciso chiaramente di accontentarvi, infatti il contenuto non è adatto ai deboli di cuore mentre i puristi del genere survival horror ci andranno a nozze. Durante queste ore aggiuntive tenere occhi e orecchie bene aperti è assolutamente vitale visto che un minimo rumore percepito, potrebbe darci quel secondo di tempo in più utile per combattere una minaccia mortale.

L'atmosfera è ancora una volta di realizzazione encomiabile grazie ad una realizzazione tecnica ancora ottima e per soddisfare le nuove richieste, un comparto audio davvero incredibile composto da un'enorme quantità di suoni e da una buona gestione dei volumi. La durata del DLC The Assignment è da stimarsi intorno alle 4 ore di gioco e non è male considerando il prezzo piuttosto contenuto di euro 9,99. Considerando la qualità dei contenuti e la tensione che ci ha stimolato questa rivisitazione in salsa Outlast del titolo, ci sentiamo di consigliare caldamente The Evil Within: The Assignment a tutti quelli che non sono saltati dal divano con il capitolo originale. Qui avrete buone possibilità per prendervi un infarto. The Evil Within: The Assignment è la prima parte di un universo narrativo parallelo che continuerà in primavera con The Consequence e con un terzo DLC ancora da annunciare •

Sviluppo: Dennaton Games
Publisher: Devolver Digital
Genere: Action
Autore: Marco Inchingoli

PS3 PS4 PC PSVITA





Hotline Miami 2: Wrong Number



Si ritorna alle atmosfere oscure e cruente della Miami degli anni '80

Quando uscì nel 2012 Hotline Miami fu una vera sorpresa all'interno del panorama videoludico indipendente, una colonna sonora stilosissima, grafica in pixel art dai colori ultra acidi e una violenza talmente eccessiva ed esagerata da sembrare quasi comica.
Questi sono stati gli ingredienti che permisero al titolo di Dennaton Games di ottenere un responso più che positivo, per questo a distanza di tre anni il team è tornato sulla scena con un secondo capitolo, Hotline Miami 2: Wrong Number. Senza troppi giri di parole il titolo si pone come un "more of the same", dunque non propone nulla di nuovo rispetto al suo predecessore, stessa struttura, stessi controlli, stesse meccaniche, tutto è rimasto come ce lo ricordavamo, ma non necessariamente questo va visto in modo negativo, anzi.
Ci troveremo quindi di fronte al medesimo action caciarone con visuale isometrica, dove di livello in livello dovremo sfruttare le coperture, attendere il momento giusto e far fuori uno dopo l'altro tutti i nemici all'interno della struttura di turno. Ovviamente anche il tasso di sfida è rimasto invariato e moriremo infatti molte, molte volte prima riuscire a completare uno stage, ma grazie ai rapidi caricamenti il frenetico ritmo di gioco non andrà a smorzarsi rendendo il tutto sempre divertente e mai monotono.
In realtà però qualcosina di nuovo è stata inserita a cominciare dal level design: spazi più grandi, nemici più numerosi e un solo apparentemente secondario cambio di prospettiva nel modo in cui si affrontano i livelli, che rende il gameplay meno strategico e più frenetico. Purtroppo questo comporterà da parte del giocatore un costante affidamento ai propri riflessi, ma essendo il gioco di per sé piuttosto impegnativo il tutto finirà per generare un certo senso di frustrazione, sensazione che in determinati frangenti si farà sentire parecchio.
A tutto ciò si vanno ad affiancare anche alcuni bug, come ad esempio nemici che si incastrano nelle porte oppure oggetti che una volta lanciati volano al di là dei muri, certo non si tratta di errori





gravi, ma in alcuni momenti potrebbero risultare piuttosto noiosi.
Nel complesso comunque Wrong Number si lascia giocare che è un piacere, con una campagna più lunga rispetto al passato che potrà essere portata a termine in una decina d'ore, e ambientazioni più vaste e variegate. Infatti non vi saranno più solo edifici e appartamenti, ma anche prigioni nel bel mezzo di una rivolta, zone di guerra, capannoni e auto rimesse, così da mantenere fresca l'esperienza di gioco partita dopo partita.
Anche la componente narrativa è rimasta per lo più immutata rispetto al primo capitolo, con quell'atmosfera surreale che avvolge l'intera produzione e situazioni sopra le righe in cui la violenza regna sovrana, tuttavia il team ha tentato di rendere il tutto più strutturato. Le vicende infatti si svolgono questa volta in vari periodi temporali differenti spaziando tra gli anni '60 in un'ambientazione alla "Guerra del Vietnam" e gli Stati Uniti degli '80 e '90.
Anche i personaggi coinvolti ora sono di più, così come i dialoghi, e il cast di psicopatici e criminali ora sono uniti da un certo nesso logico. Insomma una storia sicuramente più strutturata e ricca di colpi di scena rispetto in precedenza che tuttavia verrà messa inevitabilmente in secondo piano davanti al gameplay che rappresenta qui il piatto principale. Come abbiamo già detto Wrong Number vanta di una decina di protagonisti e questo porta con se una maggior varietà; ad esempio Alex e Ash si muovono come un sol uomo, ma sono una coppia di crudeli assassini, uno dotato di sega elettrica e l'altro di pistola, Evan invece è il suo opposto visto che non ucciderà i nemici e potrà utilizzare unicamente armi contundenti.
Tra le altre cose ci teniamo a segnalare la presenza dell'Hard Mode per i giocatori veramente masochisti, questa infatti rimuoverà la possibilità di agganciare i nemici proponendo una sfida ancora più intensa e da un certo punto di vista malata. Infine concludiamo citando la sempre ottima colonna sonora composta ancora una volta da brani elettronici che scandiranno il frenetico ritmo di gioco e si integreranno perfettamente agli effetti che sottolineano ogni colpo esploso, porta sfondata e corpo squartato. Insomma se avete amato Hotline Miami non potete non perdervi anche questo sequel, una vera droga sensoriale che potrete far vostra per soli 15 €, e fidatevi che li vale tutti •



VI ASPETTIAMO ALL'EVENTO DI PRIMAVERA
9-12 APRILE 2015 FIERA DI ROMA
PREZZI PROMOZIONALI
VIDEOGAMES ACCESSORI
GAMES USATI
TORNEI FIFA15 CALL OF DUTY
16GAMES
ROMICS
... IT'S PLAY TIME

WIRELESS STEREO HEADSET 2.0

Sony ha presentato le nuove cuffie Wireless Stereo Headset 2.0 per PS4 con tecnologia virtual surround 7.1.
L'azienda spiega che questo modello di cuffie senza fili, completo di microfono interno con tecnologia per la cancellazione del rumore, è compatibile con PlayStation 4 ma anche PS3, PC o Mac.
Le nuove cuffie di Sony richiamano il design minimalista di PS4.
L'autonomia dichiarata è di 8 ore grazie alla batteria ricaricabile al litio e se si desidera si possono usare anche in mobilità; basta collegare il mini jack stereo da 3,5 mm al proprio lettore di MP3 (o alla propria PS Vita, suggerisce Sony) e il gioco è fatto.
Completano la panoramica alcuni comandi posizionati sul padiglione e un design che permette di ripiegare le cuffie quando non si stanno usando o si devono portare in giro.
Insieme alle cuffie Sony ha annunciato l'imminente arrivo dell'Headset Companion App per PS4 e PS3, che si potrà scaricare gratuitamente dal PlayStationStore per gestire opzioni e modalità di ascolto avanzate.
Uno dei primi giochi che sfrutteranno questi profili audio personalizzati sarà Infamous Second Son, ma gli appassionati potranno usare anche varie modalità predefinite per giochi, musica e film, oltre a una modalità per configurare a proprio piacimento l'equalizzatore virtuale.



Le altre novità annunciate da Sony riguardano l'aggiornamento di sistema 1.60, che introduce la compatibilità con le cuffie Wireless Stereo Headset 2.0, con il Wireless Stereo Headset originale e le cuffie Pulse Wireless Stereo Headset, compresa l'edizione limitata per GTA V. Infine si aggiorna anche la PlayStation App per iOS e Android, che con la versione 1.6 permetterà agli utenti di navigare e far partire video di gameplay dal vivo tramite UStream o Twitch.

La formazione del mese per divertirsi con FIFA Ultimate Team

La colorita formazione che vi proponiamo questo mese è dedicata agli shopponi. Con le modifiche apportate da Fifa ai prezzi dei giocatori lo scorso mese, realizzare la squadra dei sogni non è più impossibile visto che fino ad un paio di mesi fa con il costo di questa squadra avreste potuto acquistare solamente Cristiano Ronaldo blu.
Nella formazione che vi proponiamo non c'è strategia, basta buttare la palla avanti e affidarsi ad uno a caso di quei fenomeni •

INTESA
100

COSTO
Prezzo min. 24,165,000
Prezzo max. 33,885,000

VALORI
Attacco 89
Centrocampo 92
Difesa 90
Velocità 85
Tiro 78
Passaggio 84
Dribbling 87
Difesa 64
Fisico 78









Sviluppo: *Sega Technical Institute*
Publisher: *SEGA*
Genere: *Action/Picchiaduro*
Autore: *Marco Inchingoli*
Anno di uscita: *1995*

1995 Comix Zone



Ecco cosa succede quando il mondo dei comics collide con quello dei videogames

In questo nuovo appuntamento con il mondo del retrogaming andremo a trattare un titolo davvero peculiare, Comix Zone.
Il gioco, almeno per quei tempi, vantava un'ambientazione e un gameplay davvero innovativi ed è proprio per questi due elementi che viene tutt'ora ricordato. Uscito nel 1995 su Sega Mega Drive, il titolo ci metteva nei panni di un fumettista rockettaro, un certo Sketch Turner, impegnato nella creazione di un nuovo fumetto chiamato per l'appunto Comix Zone, tuttavia durante una notte tempestosa un fulmine colpisce il suo fumetto facendo fuoriuscire Mortus, villain mutante da lui stesso creato; il cattivo approfitta dunque di questa possibilità e spedisce il suo stesso creatore all'interno di Comix Zone, pronto a distruggerlo tra le sue pagine. Dunque come avrete capito il gioco è ambientato all'interno di un fumetto con tutto ciò che questo comporta: passare da una vignetta all'altra, dialoghi raccontati attraverso i classici balloon e perfino il nostro villain intento a disegnare nemici e nuovi ostacoli pronti a metterci i bastoni tra le ruote. Ma Comix Zone come abbiamo detto nel nostro incipit è ricordato non solo per l'ambientazione, ma anche per il suo gameplay, difatti il gioco mescola elementi da picchiaduro ad elementi appartenenti al genere action.
Sostanzialmente nel gioco dovremo passare da una vignetta all'altra picchiando allegramente i nostri nemici, sfruttando semplici calci e pugni, ma all'evenienza anche coltelli, bombe e quant'altro. Il sistema di combattimento si avvicina molto ad un picchiaduro, visto che sarà possibile bloccare gli attacchi sia in alto che in basso o effettuare delle vere e proprie combo, cercando di approfittare della guardia abbassata dei nemici. Quest'ultimi tra l'altro non saranno stupidi, anzi tutt'altro, vanteranno una buona intelligenza artificiale e ciò renderà gli scontri piuttosto ostici.
Tra un combattimento e l'altro il gioco tenta di staccare proponendo anche qualche piccolo puzzle ambientale, come tirare delle leve, spostare qualche cassa o far esplodere dei tombini, e in alcuni casi sarà possibile utilizzare un simpatico topolino (chiamato Roadkill, NdR) che aiuterà il protagonista a scovare passaggi segreti e oggetti nascosti. Insomma una sorta di beat'em up ambientato in un contesto fumettistico è un mix che di rado si può vedere all'interno di una produzione videoludica, dunque se non avete avuto mai modo di giocarci va assolutamente recuperato, tra l'altro il gioco è stato rilasciato su Xbox Live, sul servizio Virtual Console di Wii e nelle compilation Sonic Mega Collection (GameCube) e Sega Mega Drive Collection (PS2, PSP, PSVita), quindi non ci sono scuse che reggano •







COS'È IL CIRCUITO DAL TENDA?

Si tratta di un accordo di collaborazione, il cui scopo è quello di favorire lo sviluppo della cultura del gioco e la fidelizzazione dei giocatori a delle realtà che abbiano come prerogativa quello di essere organizzate e professionali.

I VANTAGGI

Il suo punto di forza è facilmente individuabile in una serie di servizi: tutti i nuclei aderenti hanno infatti il diritto, salvo casi particolari, di usufruire degli strumenti professionali e degli accordi con terze parti che Dal Tenda Games offre. L'iscrizione al circuito è del tutto gratuita ed è aperta, previa richiesta ed approvazione, a tutti i negozi e a specifiche associazioni e gruppi di

PROFESSIONISTI DI SETTORE

Gli accordi di Dal Tenda Games con una serie di professionisti del settore permettono ai negozi di organizzare eventi con la consapevolezza di avere il supporto tecnico necessario e ospiti di riguardo. Alcuni esempi sono l'artworker Florinda Zanetti, alcuni dei judge dello staff italiano di Magic the Gathering e di Krosmaster Arena.

GESTIONALE PER CAMPIONATI INTERNI



STORE LOCATOR + CALENDARIO EVENTI



CAMPIONATO NAZIONALE MTG

DAL TENDA CUP

DAL TENDA PRO

ROMICS 9-12 aprile 2015 FIERA ROMA

Dal Tenda torna a Romics ancora più grande e con proposte adatte ad ogni tipo di pubblico.

Dai giocatori più piccoli ai gamers navigati, dagli amanti del rischio ai cauti pianificatori, tutti troveranno il posto adatto a loro all'interno della PIAZZA DEL GIOCO.











MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

RW BURN

TERRE:
3x fonderia sacra
4x pantano insanguinato
4x colline boscose
8x montagna

CREATURE:
4x guida goblin
4x apparizione del gran baccanale
4x lanciarapida del monastero

STANTANEI E STREGONERIE:
4x fulmine
4x lava spyke
4x rift bolt
4x talismano boros
2x spirale fulminante
4x spaccacranio
2x salva dei cocci
2x Fiamma ustionante
1x magma jet
2x palmo della deviazione

SIDEBOARD:
3x sentiero dell'esilio
2x reliquia del progenitus
2x logorare/lacerare
1x fiamma della mano infuocata
1x spirale fulminante
3x pioggia di metallo fuso
2x sbriciolare
1x artiglio del drago





La strategia del mazzo



La strategia di questo mazzo non è tra le più difficili, anzi per molti è la più semplice del meta, il mazzo consiste appunto nel "bruciare" i punti vita dell'avversario nell'arco di pochi turni.
Il grimorio è costruito con una discreta quantità di creature fastidiosissime per la loro abilità di attaccare dal momento in cui entrano in campo, e da un infinità di magie instantanee dirette a distruggere i punti vita del proprio avversario,come se non ci fosse un domani, come ad esempio talismano boros e fulmine, le magie più fastidiose di tutto il mazzo possiamo dire, presenti infatti in ogni lista. Ma questa presenta una chicca, palmo della deviazione, una carta carta che ribalta le partite anche nei momenti peggiori, perché ferma molte minacce per il nostro mazzo come la macchina dei wurm attorcigliati e il possente rinoceronte d'assedio...
Che altro dire, è un mazzo molto economico per il formato modern ma soprattutto divertente, perché vedere il proprio avversario che implora pietà fa sempre piacere... PERCHÉ BRUCIATO È MEGLIO •
a cura di Matteo Martino

OsVr, la via open source alla realtà virtuale



Esplora il significato del termine: OsVr, la via (di Razer) open source alla realtà virtuale

Gli smartphone, nati a inizio secolo, sono diventati uno standard solo con l'arrivo dell'iPhone e la sua semplicità d'uso.
Con la realtà virtuale accadrà la stessa cosa.
Ne è certo André Ruff di Razer, azienda americana specializzata in hardware per videogiochi che lo scorso gennaio ha presentato OsVr, piattaforma e caschetto per viaggiare nei mondi digitali.
"I prodotti in commercio (come i Gear Vr di Samsung, ndr) o in arrivo nei prossimi mesi (i Vive di Htc, ndr) saranno degli ottimi antipasti per gli appassionati", spiega. Ma si tratta di gadget che, secondo Ruff, sono destinati solo ai cosiddetti early adopters, gli appassionati che si buttano sulle nuove tecnologie appena diventano realtà.
"Per la diffusione di massa della realtà virtuale ci sarà invece bisogno ancora di tempo". Anche un paio di anni.
Un tempo lungo, se si considera che i primi Oculus Rift, gli occhiali ora di Facebook pionieri della nuova ondata virtuale nata con l'idea di Palmer Luckey, sono apparsi nel 2012.
Ma "prudenza" sembra la parola d'ordine adottata da tutte le aziende che stanno lavorando sulla realtà virtuale.
"D'altronde stiamo parlando di una rivoluzione tecnologica comparabile solo con lo sbarco dell'uomo sulla Luna. È un passo epocale, non si può essere precipitosi".
Alle parole di Ruff (tipo particolare: lo vedete a sinistra) ha fatto eco da San Francisco Shuhei Yoshida, presidente di Sony Playstation: dalla Game Developers Conference, il manager ha annunciato che il visore Project Morpheus per Ps4 - da molti atteso per Natale - arriverà nei primi mesi del 2016.
Sarà invece per il prossimo giugno il debutto ufficiale - a 200 euro, ma sempre per addetti ai lavori , del casco OsVr. Razer ha optato per la strada dell'open source, ossia la scelta di mantenere sia l'hardware (il caschetto) sia il software (la piattaforma per sviluppare giochi e quant'altro) aperti al contributo di chiunque voglia migliorare il progetto.
Una sorta di Android per la realtà virtuale che secondo Razer "è l'unica strada per trovare uno standard che in futuro permetta alla gente di godere appieno delle nuove esperienze digitali".



Al momento ci troviamo invece in una situazione da Far West ben organizzato: tempi e modi calcolati come è lecito aspettarsi da aziende tecnologiche, grandi e piccole - da Facebook e Sony ai canadesi di Sulon o ai giapponesi di Fove , ma tutte dedite a una corsa selvaggia alla novità che potrebbe rompere gli schemi dell'intrattenimento così come lo conosciamo.

"Molti head-set, di cui pochi di facile utilizzo. E la grande mancanza di una piattaforma condivisa".

Perché si ritiene ci sia già competizione, mentre finché non si arriva sul mercato, la competizione non c'è: è questo il pensiero di Ruff (personaggio particolare: lo vedete a sinistra).

"Solo quando ci sarà un ecosistema condiviso, i creativi si metteranno a produrre contenuti".

E senza contenuti la realtà virtuale rischia solo di fare la fine del cugino povero chiamato 3D •



Sara football addicted









Nome: Sara

Cognome: Ronaldo

Professione: Studentessa di Lingue

Hobby: Palestra e Calcio a 5

La tua prima console: Playstation 1

Il tuo videogioco preferito: Pes e ora Fifa

Segui il calcio: Ovviamente si, Romanista sfegatata

Calciatore preferito: CR7

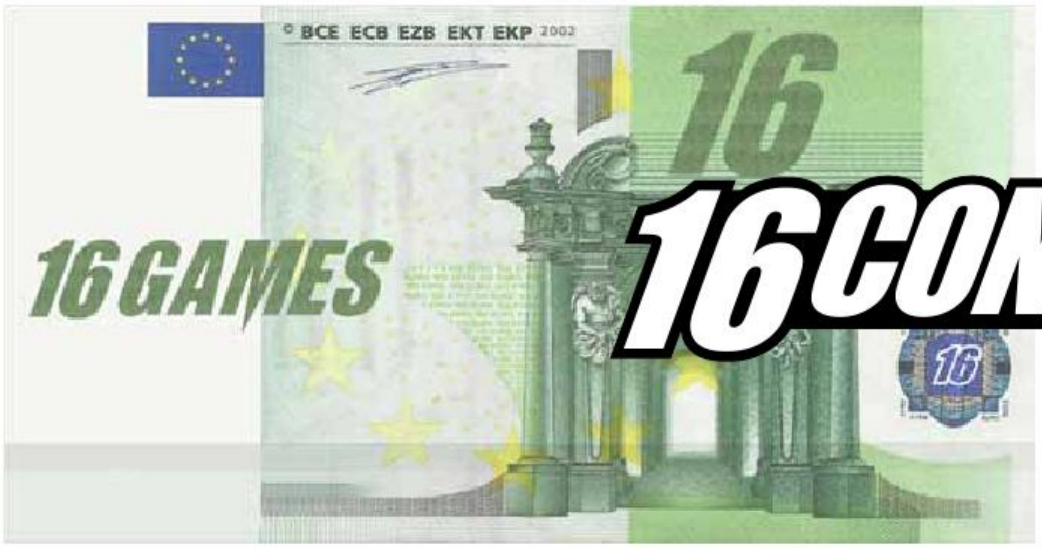
Film preferito: Superman Returns

Supereroe preferito: Superman









16CONTEST

spendi 16 €uro
partecipa al concorso
vinci 16 premi

1 PACCHETTO

16GAME PLAY 2015

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

Comprensivo di pernottamento
e facilities in struttura a scelta

5 PLAYERS PASS



10 SIDE EVENT TICKETS

NONSTOP GAMING

16 PLAYERS
DI TUTTA ITALIA
...IT'S PLAY TIME!

spendi 16 € euro
compila il coupon
partecipa gratis
all'evento



COGNOME
NOME
ACQUISTO
E MAIL
TEL/CELL
IL TUO NEGOZIO



COGNOME
NOME
ACQUISTO
E MAIL
TEL/CELL
IL TUO NEGOZIO



COGNOME
NOME
ACQUISTO
E MAIL
TEL/CELL
IL TUO NEGOZIO

Ogni acquisto di almeno 16 euro da diritto a compilare un coupon per partecipare all'estrazione dei premi, allega copia dello scontrino al coupon e consegnalo in negozio entro il 10 giugno.
Parteciperai all'estrazione che si terrà il 20 giugno presso la sede di 16 Games, i nominativi dei vincitori saranno pubblicati sul numero di luglio di PLAYERS.
In caso i vincitori avessero già acquistato il PLAYER PASS e/o provveduto alla prenotazione della struttura alberghiera verrà rimborsata la somma spesa. Non verranno accettate fotocopie dei coupons.

buona fortuna

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
PLAYERS

MEETING
PRESENTAZIONE
USCITE SETT/DIC

FAMILY PASS
- ESCURSIONI
- PISCINA
- PALESTRA
- BAGNOTURCO