16 GAMES ...IT'S PLAY TIME
MAGGIO 2015
10
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA

TRADING CARDS



SPECIALE EVENTO



LA CACCIA E' APERTA



IN OMAGGIO IL PORTACHIAVI ORIGINALE

SPECIAL GUEST



RECENSITI

Mortal Kombat X
Bloodborne
Dark souls II:scholar of the first sin
Resident Evil 2 revelations
Ride

16 GIRL GAMER



HAPPY BIRTHDAY



Players festeggia il compleanno, maggio 2014 primo numero



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 gioco.

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

DALTENDA CUP

DALTENDA 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.











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

10 MAGGIO 2015

Carissimi 16fans,
come ogni mese eccoci qui a proporvi notizie, promozioni, curiosità e aggiornamenti dal mondo dei games. Bat promo!!! Da 16Games prenoti Batman Arkham Knight a soli € 59,99 e ricevi un gadget a sorpresa, assolutamente da non perdere.
Abbiamo partecipato all'edizione primaverile del Romics e ve ne diamo un ampio resoconto, da ammirare i vincitori degli awards. Sicuramente ci torneremo per l'edizione autunnale in programma ad ottobre. In tema di evento la Girl Gamer del mese non poteva che essere Fuinur Croft, letale e bellissima. Conosciamo Zombie The Experience che si stà facendo largo in Italia e a breve entrerà in partnership con 16 Games.
Udite udite finalmente aperte le iscrizioni per il 16 GAMEPLAY, affrettati per prenotare le migliori soluzioni e partecipa al concorso per venire gratuitamente!!!
Cominciamo pure a parlare di premi dei tornei, niente male portarsi a casa l'iPhone 6 e ci sarebbe da accontentarsi con tutti i premi. L'evento comincia a prendere corpo e Florinda Zanetti, la nota artworker, ci ha confermato la sua presenza in quei giorni a Norcia.
Happy Birthday Players, maggio 2014, uscita del numero zero, il nostro appuntamento mensile compie un anno. Alla prossima •

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
06 Speciale Romics 2015
08 Romics: i vincitori
10 GAMEPLAY
12 REVIEW
12 Bloodborne
14 Mortal Kombat X
16 Dark Souls 2 Ps4
20 Resident Evil Revelations 2
22 Ride
24 SCOOP
24 Zombie: the Experience
26 RETROGAMING
27 FUT STRATEGY
28 TRADING CARDS
30 GADGETS
32 GIRL GAMER







LE USCITE DI MAGGIO

8



14 / 15








THE WITCHER 3: THE WILD HUNT (D1 ED)
PS4/XONE/PC

19

29


WOLFENSTEIN -
THE OLD BLOOD
PS4/PC


FARMING SIMULATOR 15
PS3/PS4/XONE/X360


BLOOD BOWL 2
PS4/XONE/PC


SPLATOON
WIIU





SPECIALE ROMICS

Torna la fiera romana dedicata al mondo del fumetto, dell'animazione e dell'intrattenimento.



Quest'anno si è tenuta la diciassettesima edizione del Romics con incassi davvero da record, probabilmente anche superiori rispetto lo scorso anno e con una pletora di gente perfino nei giorni lavorativi.

In questo scenario lo stand del 16 Games era per la prima volta presente in tutto il suo splendore e ovviamente anche noi di Players abbiamo approfittato per fare due passi all'interno della fiera e pubblicare per voi un succoso resoconto dell'evento.

Come al solito la fiera era suddivisa in tre padiglioni: quello dedicato ai fumetti, il mondo del cinema e infine i videogiochi e l'intrattenimento in generale.

Visto che il nostro tema principale sono proprio i videogiochi partiremo da quest'ultimo.

L'area gaming era molto vasta e racchiudeva al suo interno tre diverse sezioni; la prima parte era per lo più dedicata agli youtuber, fenomeno oramai sempre più in voga, dove svariate celebrità del web tra cui Cicciogamer, Dexter, Stepny, Joker, Pio3D e molti altri fomentavano orde di bambini inferociti e ragazzine isteriche che a loro volta circondavano le star per acquistare merchandise vario e spillare qualche foto o autografo, e vi assicuriamo che addentrarsi all'interno di questo caos poteva costare cara la vita.

Tornando seri, una seconda parte del padiglione era invece dedicata all'intrattenimento in generale, dunque giochi di carte, board game, giochi di miniature e via discorrendo erano all'ordine del giorno, infine una terza parte era incentrata sul nostro hobby preferito, i videogiochi.

Qui era possibile fare un salto nel passato grazie ad una serie di postazioni nello stand del Vigamus, ad esempio abbiamo avuto modo di giocare a Mario Kart Double Dash!! su GameCube, oppure a Super Mario World su Super Nintendo, a Street Fighter Ex Plus Alpha su PlayStation, a Tekken 4 su PlayStation 2 e a tutta una serie di giochi Atari come Basketball, Asteroids e via discorrendo. Inoltre erano presenti anche gli immancabili cabinati custom dove era possibile






2015
EDIZIONE DI PRIMAVERA

giocare decine e decine di giochi da sala, come Vendetta, Final Fight, Parodius, Metal Slug e tanti altri.
Nell'area c'era comunque spazio anche per i giochi di nuova generazione, erano infatti presenti alcune postazioni di gioco dedicate a Mortal Kombat X, dov'era possibile mazzolarsi in anteprima tra ossa rotte e sangue a frotte, ma anche cimentarsi in alcuni tornei dedicati a LoL, Hearthstone e FIFA.



Non possiamo non menzionare il nostro stand, con i nostri tornei, i nostri giochi, usati e non, le nostre collector e perfino qualche chicca come una serie di PlayStation usate ed alcuni titoli a corredo.
Ci spostiamo invece nel secondo padiglione, il Movie Village. Qui potevamo trovare qualsiasi cosa fosse inerente al mondo del cinema, dunque vi erano ospiti, interviste, proiezioni e soprattutto la possibilità di ammirare e fotografare la stanza delle armature di Iron Man, tutte rigorosamente riprodotte nei minimi dettagli.
Il padiglione dei fumetti ricco di stand dove era ovviamente possibile trovare tonnellate di fumetti e manga, ma anche tutto ciò che interessa il mondo otaku, dunque action figure, gunpla, t-shirt, portachiavi, peluche, riproduzioni di armi varie, maschere e molto altro ancora.
Per concludere non possiamo non menzionare



anche qualche cosplay di rilievo, soprattutto cosplayer femminili che ovviamente non mancavano nemmeno quest'anno, anzi forse ce n'erano anche di più rispetto le scorse edizioni, tra queste troviamo Ryuko di Kill la Kill, le guerriere Sailor, She Hulk, Wonder Woman, Cat Woman, Coco Bandicoot e tantissime altre.
Per par condicio nominiamo anche alcuni cosplay maschili di rilievo come il simpaticissimo Lego Batman, il comandante Shepard di Mass Effect, e l'eccezionale Abe di Oddworld.
Insomma abbiamo passato davvero delle belle giornate, e se siete state stati al nostro stand speriamo vi siate divertiti con le nostre attività.
Ora non ci resta che attendere l'edizione autunnale del Romics che si terrà dall' 1 al 4 di Ottobre e dove noi saremo ovviamente presenti. Alla prossima •



ROMICS 2015 AWARDS

Miglior costume femminile





Kris Tedeschi - Garuda Final Fantasy a Realm Reborn

Miglior costume maschile





Luca Gismondi - Batman Dark Knight Rises

Miglior gruppo





Sara e Silvia Lapucci - Elf e Felynx DK Online

Miglior interpretazione





La Sirenetta - Ursula 2 Murena

ARKHAM KNIGHT

IN USCITA IL 23 GIUGNO



PRENOTALO SUBITO

BAT OFFERTA

a soli **59,99**

riceverai in omaggio un gadget a sorpresa

offerta valida per le prenotazioni entro il 15 giugno

gioca d'anticipo
risparmia
accumula punti

GOLDEN DEAL
€ 9,99
PORTA QUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITÀ
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD

SILVER DEAL
€ 19,99
PORTA QUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITÀ
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

SPECIALE FAMILY PASS

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

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.



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
OSPITALITÀ ITALIANA

partecipa ai tornei
vinci fantastici premi

1° classificato

iPhone 6



2° classificato



3°e 4° classificato

2 videogames a scelta tra quelli
in uscita fino al 31 dicembre 2015



dal 5°al 8° classificato

1 videogame a scelta tra quelli
in uscita fino al 31 dicembre 2015

TORNEI

INDIVIDUALI E A SQUADRE

CALL OF DUTY

FIFA 15

MAGIC The Gathering

Yu-Gi-Oh!

spendi 16 €uro
partecipa al concorso
vinci il PLAYER PASS



iscrizioni aperte!!!



in collaborazione con DALTENDA e ADDICTED2PLAY

Sviluppo: *From Software*
Publisher: *SCEE*
Genere: *Action/RPG*
Autore: *Marco Inchingoli*

PS4

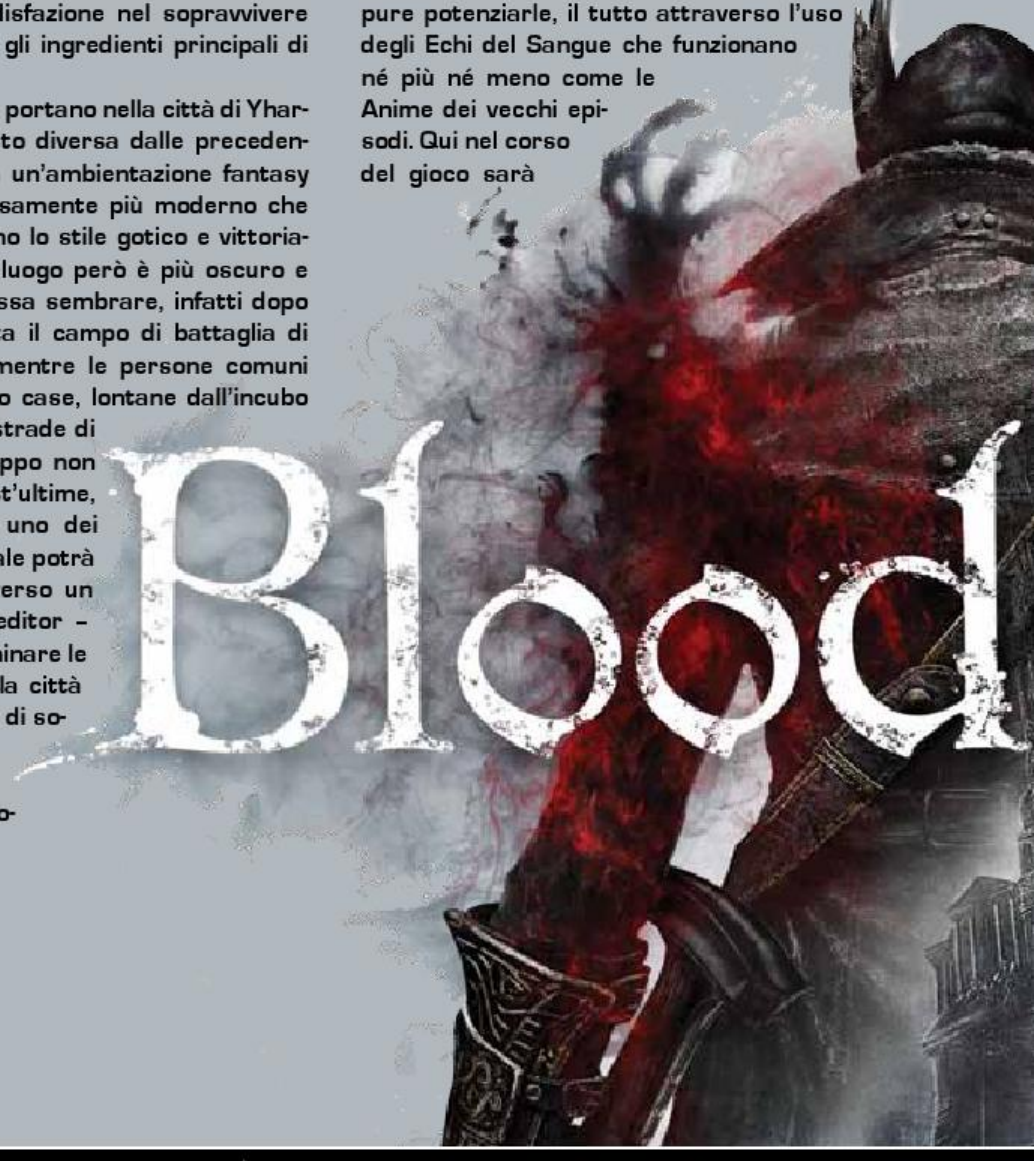


Bloodborne



Arriva su PlayStation 4 la nuova fatica di From Software

Finalmente dopo tanta attesa, Bloodborne, la nuova fatica di From Software è giunta sulle nostre PlayStation 4, esclusiva di un certo spessore di cui la console Sony aveva necessariamente bisogno.
L'action/RPG ideato dal grande Hidetaka Miyazaki va a porsi come erede della serie Souls, proponendo dunque la stessa struttura che tanto ha fatto dannare i giocatori nei vari Dark Souls e Demon's Souls. Quindi nemici pericolosi, giganteschi boss dal fare minaccioso, trappole, imboscate, un tasso di sfida sempre alle stelle e un eguale senso di soddisfazione nel sopravvivere a tutto questo, sono gli ingredienti principali di Bloodborne.
Le vicende del titolo ci portano nella città di Yharnam, location piuttosto diversa dalle precedenti, si passa infatti da un'ambientazione fantasy ad uno scenario decisamente più moderno che ricorda molto da vicino lo stile gotico e vittoriano di fine '800. Tale luogo però è più oscuro e lugubre di quanto possa sembrare, infatti dopo ogni tramonto diventa il campo di battaglia di bestie e cacciatori, mentre le persone comuni si rintanano nelle loro case, lontane dall'incubo che si scatena nelle strade di Yharnam. Noi purtroppo non apparterremo a quest'ultime, ma saremo proprio uno dei tanti cacciatori - il quale potrà essere creato attraverso un intuitivo e completo editor – con il compito di sgominare le bestie che infestano la città cercando soprattutto di sopravvivere.
Il mondo di gioco tuttavia non sarà composto solo da paesaggi urbani, ma più in là attraverseremo anche boschi proibiti, città magiche, castelli e molto altro, offrendo uno scenario davvero variegato e affascinante.
Come nei precedenti capitoli anche qui avremo un hub centrale, chiamato in questo caso Il Sogno del Cacciatore, al quale si potrà accedere attraverso le Lanterne, molto simili ai vecchi Falò. All'interno dell'hub potremo accedere alle tradizionali opzioni, dunque aumentare le statistiche del nostro personaggio, acquisire nuovi oggetti o armi, riparare quest'ultime, oppure potenziarle, il tutto attraverso l'uso degli Echi del Sangue che funzionano né più né meno come le Anime dei vecchi episodi. Qui nel corso del gioco sarà





possibile accedere anche ai dungeon del calice, sotterranei generati in maniera procedurale pieni zeppi di nemici e ostici boss ad attenderci a braccia aperte.
Analizziamo ora il gameplay vero e proprio. Il nuovo titolo di From Software propone un'interfaccia simile a quella di Dark Souls II, ma con alcune modifiche essenziali: ad esempio le fiale curative potranno ora essere attivate con il triangolo e saranno scorporate dal resto degli oggetti, così come richiesto a gran voce dai fan, mentre appunto con il quadrato potremo utilizzare i vari consumabili a disposizione. Il cerchio servirà invece per correre e soprattutto per schivare, manovra da padroneggiare sin dai primi momenti visto che i combattimenti qui si svilupperanno in modo più dinamico e aggressivo.
Dimenticate dunque gli scontri all'arma bianca dei vecchi Souls focalizzati per lo più sulla parata e l'attacco e dimenticatevi l'uso dello scudo qui quasi completamente assente. In Bloodborne dovrete abituarvi all'idea di dover schivare costantemente gli attacchi avversari e cercare di contrattaccare quando possibile.
Per quanto riguarda le armi, in Bloodborne ogni strumento avrà due differenti forme, con caratteristiche differenti in base all'arma scelta; ad esempio l'ascia si traduce in impugnatura da singola e doppia mano, con un raggio di estensione maggiore, mentre alcuni martelli vengono imbevuti di elettricità, inoltre potremo passare agilmente da una configurazione all'altra anche nel bel mezzo di una combo. Ma a rendere il tutto ancor più dinamico ci pensano le armi da fuoco, altra nuova introduzione.
Queste spaziano da pistole singole o a ripetizione, lanciafiamme e perfino cannoni, tutte poco potenti, ma utili per interrompere gli attacchi nemici e garantire un vantaggio per contrattaccare. Presente come da tradizione anche il comparto multiplayer, sarà quindi possibile cooperare con un amico per sconfiggere un boss particolarmente ostico, oppure essere invasi da altri giocatori, come se già i nemici presenti non bastassero.
Per quanto riguarda infine il comparto tecnico, Bloodborne presenta un ottimo level design e un livello artistico di pregevole fattura. Anche le texture sono chiaramente superiori rispetto a Dark Souls II e propongono ambienti molto più particolareggiati e complessi dal punto di vista poligonale.
Buono anche il comparto sonoro con musiche mai invadenti e perfettamente allineate con ciò che viene mostrato a schermo, inoltre è presente per la prima volta il doppiaggio in italiano anche questo di buona fattura. Insomma Bloodborne è un acquisto obbligatorio per tutti i possessori di PlayStation 4, a patto che siate coscienti delle svariate morti che vi attendono •



Sviluppo: NetherRealm Studios
Publisher: Warner Bros Interactive Entertainment
Genere: Picchiaduro
PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE

FINISH HIM! FATALITY!



Un Dante rimesso a nuovo

Dopo la chiusura di Midway e il subentro di WB Games Chicago a proprietà delle varie licenze intellettuali, Ed Boon storico ideatore della serie ha finalmente trovato stabilità grazie a NetherRealm Studios, azienda americana nata sulle ceneri di WB Games Chicago e artefice del fortunato reboot Mortal Kombat uscito nel 2011 e tanto per non farsi mancare nulla, anche dell'acclamato Injustice: Gods Among Us.
Mortal Kombat X riprende direttamente il filone narrativo del reboot ed è ambientato nei 25 anni successivi all'invasione di Shao Khan sconfitto da Raiden e dai suoi alleati a caro prezzo. Stavolta il filone narrativo vede il gran ritorno di Shinnok nei panni del super-cattivo di turno e catapulta la serie in avanti di be 25 anni creando il presupposto perfetto per continuare le vicende dal reboot Mortal Kombat e per rinfrescare radicalmente il roster dei personaggi.





Mortal Kombat X offre un numero di personaggi ridotto rispetto ai precedenti capitoli, composto da un mix di lottatori classici della serie come Scorpion, Sub-Zero, Raiden e Kitana solo per citarne alcuni, mentre fanno il loro ingresso nella serie personaggi come Cassie Cage (figlia di Sonya Blade e Johnny Cage), Erron Black, Jacqui Briggs (figlia di Jax Briggs), Kotal Kahn e Takeda. I nuovi innesti nel roster fanno sicuramente bene a una saga che è ancora in fase di ringiovanimento, ma non ci sentiamo di condividere alcune scelte come l'assenza di personaggi classici come Smoke, Jade e Nightwolf la cui assenza nella storia è dovuta al continuum della narrativa intrapresa con il precedente capitolo, ma che speravamo fossero giocabili nelle altre modalità. Speriamo vivamente che verranno introdotti tramite DLC non solo loro, ma anche grandi assenze come Noob Saibot, Cyrax, Sektor e Kabal (questi ultimi due presenti ma non giocabili).
Per quanto riguarda le novità nel gameplay il gioco riprende gli elementi base presenti in Mortal Kombat e li arricchisce con nuove aggiunte, come le ritrovate Brutality, le Quitality che si verificano nelle partite online quando l'avversario abbandona la partita e l'interazione con le mappe come accadeva con Injustice. E' stata reintrodotta tra le altre cose la corsa e le mosse X-Ray come sempre attivabili consumando tutta la barra in basso allo schermo, che si ricarica durante il combattimento. Consumando invece metà due terzi della barra si potrà interrompere la combo dell'avversario, mentre con un solo terzo si attiveranno delle varianti delle mosse speciali base.
In Mortal Kombat X fanno il loro esordio delle nuove modalità che vanno ad affiancare la già ottima offerta del reboot, sfruttando principalmente le qualità di rete delle nuove console. Abbiamo per esempio le Torri Viventi, una variante dinamica delle classiche Torri delle Sfide, le quali cambiano le carte in regola in base agli aggiornamenti online che possono essere orari, settimanali oppure giornaliere e sono quindi sfruttate per creare specifici eventi dagli sviluppatori, in maniera da tenere vivo l'interesse nel gioco.
Altra gradita aggiunta è la guerra tra Fazioni che riesce a rendere un gioco alla base competitivo,





MORTAL KOMBAT X

almeno un po' più cooperativo in una modalità che prevede l'adesione ad una delle cinque fazioni presenti che sono: Black Dragon, The Brotherhood of Shadow, Lin Kuei, Special Forces e White Lotus. Una volta aderita alla nostra fazione, ogni settimana inizierà una nuova guerra e in base agli obiettivi e alle partite giocate dai giocatori appartenenti ad una fazione, il proprio gruppo guadagnerà punti in graduatoria con le altre fazioni come rivali. L'idea funziona molto bene principalmente perché non si tratta solo di una modalità a se, ma è sempre attiva monitorando i nostri progressi e le nostre azioni nel gioco.

Parecchie modifiche sono state poste alla Kripta, una sorta di negozio dove acquistare nuove mosse, costumi e contenuti speciali tramite l'uso dei gettoni ottenuti in ogni combattimento. Stavolta il tutto è stato reso più interattivo, rappresentando la Kripta come un enorme cimitero labirintico da esplorare con un anonimo personaggio in prima persona, facendo attenzione a speciali bauli che appaiono temporaneamente e in maniera casuale nella mappa e a degli sporadici incontri con delle bestie malvagie che daranno il via a un brevissimo QTE, il tutto finalizzato all'ottenere gettoni bonus.

Dal punto di vista tecnico, ci troviamo di fronte ad un ottimo lavoro davvero certosino da parte di NetherRealms Studios, non solo per quanto riguarda gli effetti grafici e l'importanza dei 60 frame per secondo finalmente stabili, ma anche e soprattutto per l'ottimo lavoro fatto nel design dei nuovi personaggi, nei costumi e nelle arene quest'ultime un po' pochine, ma davvero ottime in realizzazione e in ispirazione grafica. Il design di alcuni personaggi è stato saggiamente rinnovato, pur mantenendo lo stile classico della saga, mentre per i nuovi personaggi in alcuni casi abbiamo trovato i design un po' poveri e distaccati dal contesto. Per fare un esempio, prendiamo Kung Jin e il suo abbigliamento ricorda molto una divisa militare antica, magari greca o per i più fantasiosi direttamente proveniente da Atlantide, stona parecchio rispetto alla divisa aderente di Cassie Cage o dalla tuta futuristica di Takeda.

Abbiamo parlato molto bene della storia, che attualmente rappresenta l'apice nel settore dei picchiaduro e fa ben sperare per il futuro, magari nella creazione di un contesto narrativo continuo le cui basi furono erette grazie al reboot e fortemente solidificate con Mortal Kombat X, inoltre possiamo in questo caso tessere le lodi anche del comparto audio con musiche adatte ai contesti e finalmente un doppiaggio in italiano all'altezza del prodotto.

Mortal Kombat X rappresenta un altro importante passo avanti per la saga e una bellissima Flawless Victory per NetherRealm Studios che consegna un decimo episodio praticamente perfetto che farà brillare gli occhi dei fan. Mortal Kombat X è il miglior capitolo della saga mai creato e uno dei migliori picchiaduro mai approdati sugli schermi, un vero capolavoro che non potete farvi sfuggire •

Sviluppo: *From Software*
Publisher: *Bandai Namco*
Genere: *Action/RPG*
Autore: *Marco Inchingoli*

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE

Dark Souls II: Scholar of the First Sin



Dark Souls II torna su console next-gen graficamente migliorato e ricco di novità

From Software con gli anni è riuscita ad instaurarsi nel cuore e nelle menti di milioni di hardcore gamer, divenendo un punto di riferimento nel campo degli action/RPG.
Questo è dovuto in particolar modo alla serie Souls, che ha saputo catturare i giocatori grazie al loro elevato tasso di sfida, ma anche al senso di soddisfazione che è in grado di regalare ogniqualvolta si sconfigge un potente boss o si sfugge da una situazione dannatamente difficile. Dunque il team nipponico ha deciso così di realizzare Dark Souls II: Scholar of the First Sin, portando il secondo capitolo della serie, uscito lo scorso anno su PlayStation 3, Xbox 360 e PC, su console di nuova generazione. La nuova versione non presenta in realtà grosse modifiche, tuttavia include alcune piccole implementazioni e miglioramenti grafici che vanno a rinvigorire il titolo e ad esaltare il già ottimo gameplay.



Ricordiamo inoltre che l'edizione contiene anche tutti i DLC usciti per Dark Souls II sulla vecchia generazione di console, rappresentando dunque un ottimo punto di partenza per chi non ha mai avuto la possibilità di giocare il titolo. Partendo dal gameplay, la vera novità è rappresentata dai sessanta fotogrammi per secondo, che pur non rimanendo sempre fissi vanno ad influire positivamente sulla giocabilità. Per farvi un esempio, ora potremo contare su una maggior reattività ai comandi del nostro alter ego virtuale, che si andrà a controllare né più né meno come in passato, ma in compenso potremo godere di una maggiore precisione nei colpi, nelle schivate e nei momenti di fuga, ma anche una maggiore fluidità generale. Andiamo ora ad analizzare uno dei punti focali dell'esperienza messa in atto da From Software, ovvero il combattimento. Tale è rimasto per lo più immutato, dunque bisognerà esplorare ogni anfratto degli scenari in modo circospetto, fare attenzione ad agguati e trappole di ogni genere, attaccare e difendere con il giusto tempismo e sfruttare il mondo circostante per sopravvivere anche alle situazioni più ostili. Tuttavia From Software ha voluto complicare un po' le cose per i giocatori che hanno già avuto modo di esplorare Drangleic e dintorni, aumentando non solo il numero dei nemici sullo schermo, ma anche differenziando il posizionamento di parecchie creature rispetto al titolo originale.



Questa nuova disposizione dei nemici ovviamente cambia completamente l'esperienza di gioco, garantendo una ventata di aria fresca anche ai veterani di Dark Souls II che conoscono a memoria ogni angolo o anfratto del mondo di gioco. Ma le novità di Scholar of the First Sin non finiscono qui, infatti se la nuova disposizione dei nemici non bastasse a rendere il gioco ancora più ostico allora ci penserà Forlorn, un nuovo invasore controllato dall'intelligenza artificiale che invaderà le nostre partite agendo come farebbe un avversario reale in un PvP.
Tuttavia a differenza di un giocatore "umano", Forlorn può presentarsi in più punti del gioco, dandoci la caccia senza nessuna pietà. Infine, segnaliamo anche la presenza di un altro personaggio, questa volta un PNG, lo Studioso del Peccato Originale. Interagendo con tale individuo apprenderemo nuovi dettagli sulla storia che verrà estesa man mano che dialogheremo con i PNG, vecchi e nuovi, grazie alla descrizione di oggetti ed equipaggiamenti e tanti altri indizi sparsi nel mondo di gioco.

DARK SOULS II

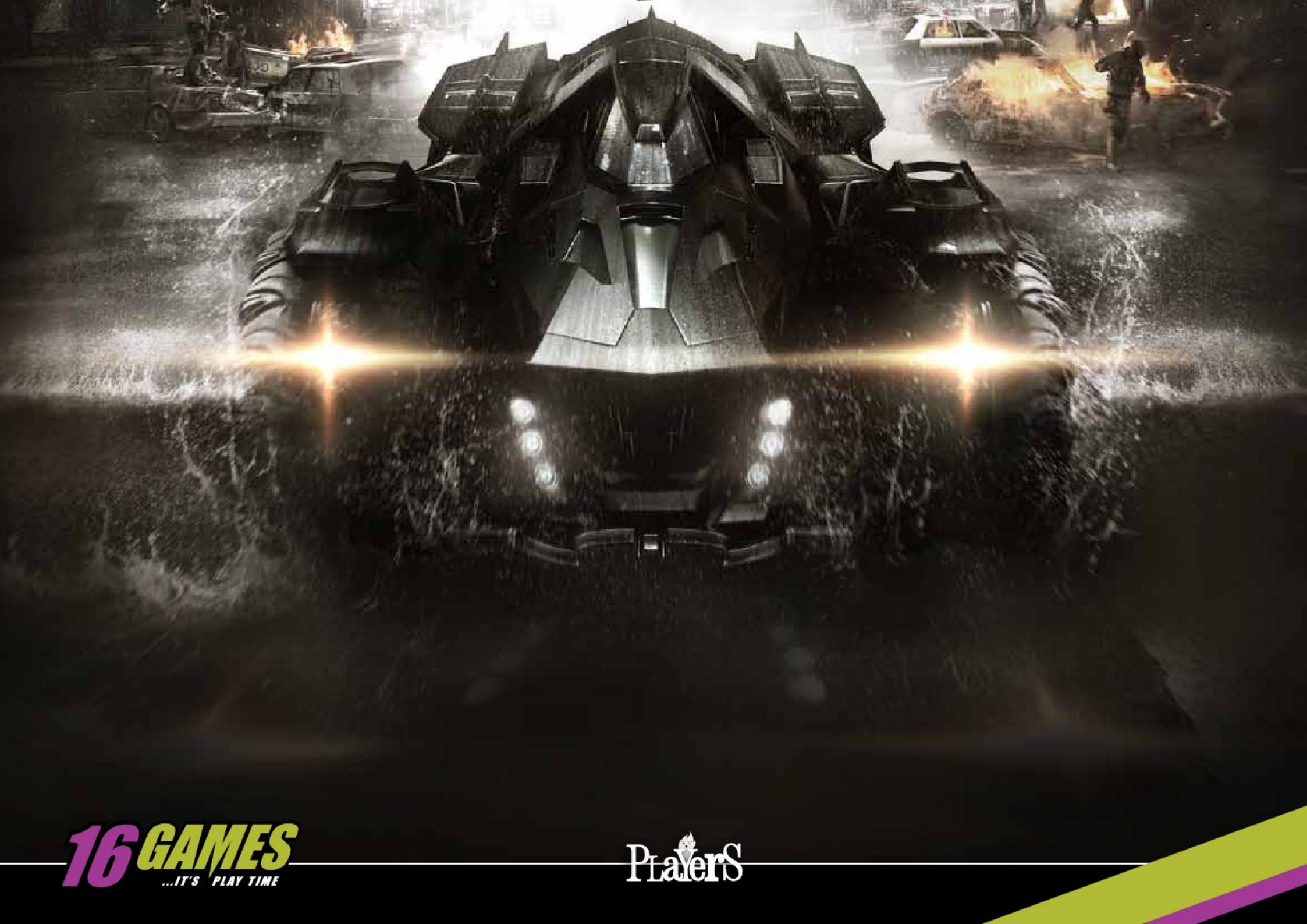
SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Grazie alla maggior potenza dell'hardware a disposizione, gli sviluppatori sono stati in grado di potenziare anche il comparto multiplayer.
Ora infatti si potrà giocare fino ad un massimo di sei giocatori contemporaneamente, invece dei



quattro del passato. Sono stati inoltre implementati alcuni elementi piuttosto importanti, in primis la schermata per il trasporto rapido tra i falò, che ora evidenzia le tre aree dove è più probabile incontrare dei giocatori, inoltre segnaliamo anche la novità dei fantasmi che ora rimarranno nel mondo del giocatore più a lungo.
Grazie poi a un nuovo oggetto, l'Anello dell'Agape, le anime recuperate dalle uccisioni in modalità online saranno assorbite dall'oggetto stesso e non dal giocatore, in questo modo gli utenti potranno controllare l'assegnazione delle partite in rete limitando il totale delle anime ottenute.
Prima di concludere la nostra recensione però non possiamo non analizzare il comparto tecnico di Dark Souls II: Scholar of the First Sin. Come già detto all'inizio il titolo gode ovviamente di alcuni miglioramenti grafici, che rendono si, il gioco sicuramente più piacevole da vedere, ma senza stravolgimenti di sorta. Abbiamo dunque un incremento della risoluzione a 1080p nativi, una maggiore profondità di campo, l'aggiunta di una manciata di nuove texture e un sistema di illuminazione completamente rivisitato. Purtroppo non è tutto rose e fiori, infatti appaiono carenti diversi elementi dello scenario che da vicino presentano texture abbastanza scarne come ad esempio l'acqua, ancora troppo densa e oleosa, e la vegetazione, spesso piatta e anonima. Insomma, esteticamente il gioco è nettamente migliorato rispetto all'originale, ma di certo non rientra negli standard qualitativi di un prodotto di nuova generazione. Alla fine della fiera il nostro giudizio è comunque positivo e ci sentiamo di consigliarlo sia che siate veterani del titolo, sia che siete al vostro primo approccio con la serie •


GOTHAM
SPEED LIMIT
30



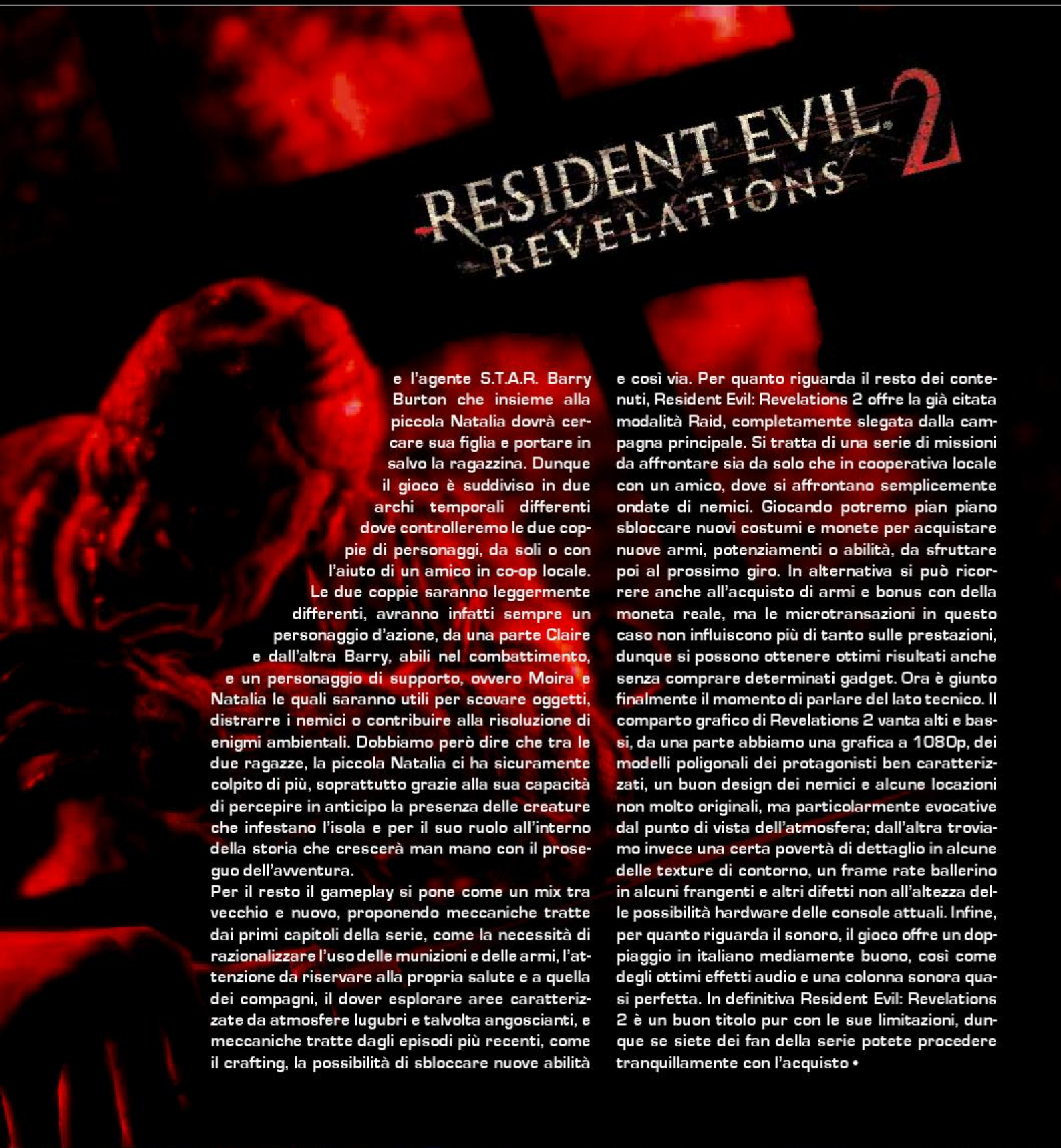
Sviluppo: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Survival Horror/Action
Autore: Marco Inchingoli
PS3 PS4 PS VITA
XBOX 360 XBOX ONE PC

Siete pronti a sfidare la morte nella misteriosa isola di Zabytij?





In attesa di un probabile settimo capitolo, Capcom ha deciso di realizzare un sequel di Resident Evil: Revelations, spin-off della serie nato in origine su Nintendo 3DS.
Il titolo è stato inizialmente rilasciato in una serie di episodi distribuiti settimanalmente via digital download, come se fosse una sorta di mini serie alla The Walking Dead. Ora però, come già annunciato da Capcom stessa in precedenza, il gioco è uscito pacchettizzato e con alcune novità. L'offerta comprende infatti, oltre ai quattro capitoli classici, due episodi aggiuntivi focalizzati sulle storie di Moira Burton e Natalia Korda, i personaggi di Hunk e Albert Wesker per la modalità RAID, quattro costumi alternativi per ognuno dei protagonisti e il "RAID mode Throwback Stage Pack" con una serie di mappe ispirate alle ambientazioni di alcuni capitoli della serie Resident Evil. Come storia, Resident Evil: Revelations 2 è completamente slegato rispetto il predecessore: l'avventura è ambientata su una misteriosa isola chiamata Zabytij, che cela però orrori inimmaginabili, qui si incroceranno i destini di due coppie di personaggi, Claire Redfield e Moira Burton, impegnate nel cercare una via di fuga da una prigione sotterranea,



e l'agente S.T.A.R. Barry Burton che insieme alla piccola Natalia dovrà cercare sua figlia e portare in salvo la ragazzina. Dunque il gioco è suddiviso in due archi temporali differenti dove controlleremo le due coppie di personaggi, da soli o con l'aiuto di un amico in co-op locale. Le due coppie saranno leggermente differenti, avranno infatti sempre un personaggio d'azione, da una parte Claire e dall'altra Barry, abili nel combattimento, e un personaggio di supporto, ovvero Moira e Natalia le quali saranno utili per scovare oggetti, distrarre i nemici o contribuire alla risoluzione di enigmi ambientali. Dobbiamo però dire che tra le due ragazze, la piccola Natalia ci ha sicuramente colpito di più, soprattutto grazie alla sua capacità di percepire in anticipo la presenza delle creature che infestano l'isola e per il suo ruolo all'interno della storia che crescerà man mano con il proseguo dell'avventura.

Per il resto il gameplay si pone come un mix tra vecchio e nuovo, proponendo meccaniche tratte dai primi capitoli della serie, come la necessità di razionalizzare l'uso delle munizioni e delle armi, l'attenzione da riservare alla propria salute e a quella dei compagni, il dover esplorare aree caratterizzate da atmosfere lugubri e talvolta angoscianti, e meccaniche tratte dagli episodi più recenti, come il crafting, la possibilità di sbloccare nuove abilità e così via. Per quanto riguarda il resto dei contenuti, Resident Evil: Revelations 2 offre la già citata modalità Raid, completamente slegata dalla campagna principale. Si tratta di una serie di missioni da affrontare sia da solo che in cooperativa locale con un amico, dove si affrontano semplicemente ondate di nemici. Giocando potremo pian piano sbloccare nuovi costumi e monete per acquistare nuove armi, potenziamenti o abilità, da sfruttare poi al prossimo giro. In alternativa si può ricorrere anche all'acquisto di armi e bonus con della moneta reale, ma le microtransazioni in questo caso non influiscono più di tanto sulle prestazioni, dunque si possono ottenere ottimi risultati anche senza comprare determinati gadget. Ora è giunto finalmente il momento di parlare del lato tecnico. Il comparto grafico di Revelations 2 vanta alti e bassi, da una parte abbiamo una grafica a 1080p, dei modelli poligonali dei protagonisti ben caratterizzati, un buon design dei nemici e alcune locazioni non molto originali, ma particolarmente evocative dal punto di vista dell'atmosfera; dall'altra troviamo invece una certa povertà di dettaglio in alcune delle texture di contorno, un frame rate ballerino in alcuni frangenti e altri difetti non all'altezza delle possibilità hardware delle console attuali. Infine, per quanto riguarda il sonoro, il gioco offre un doppiaggio in italiano mediamente buono, così come degli ottimi effetti audio e una colonna sonora quasi perfetta. In definitiva Resident Evil: Revelations 2 è un buon titolo pur con le sue limitazioni, dunque se siete dei fan della serie potete procedere tranquillamente con l'acquisto •







Sviluppo: Milestone
Publisher: Milestone
Genere: Racing
Autore: Marco Inchingoli

PS3 PS4 PC
XBOX 360 XBOX ONE

Guarda mamma senza mani!



Pronti a scendere in pista?

Forse qualcuno ha riservato un posticino speciale nel suo cuore per Tourist Trophy, simulatore di guida incentrato sulle moto uscito nel 2006 per Playstation 2 e sviluppato dagli stessi Poliphony Digital famosi per Gran Turismo.
Il format era lo stesso di Gran Turismo e l'esperimento non era nemmeno uscito male, con un prodotto finale che stupiva sia graficamente che per giocabilità. Tornando indietro gli dedicherei sicuramente più ore di quelle che gli ho effettivamente riservato visto che dopo l'esperimento di Poliphony, nessuno ha provato ad intraprendere la tortuosa strada di Tourist Trophy, relegando i racing motociclistici ad una nicchia di appassionati, molto distanti da i classici amanti dei racing
Per fortuna uno studio milanese famoso per il suo impegno con i giochi ufficiali MotoGp e SBK: Superbike ha sempre creduto nel mondo delle due ruote e ha voluto puntare su un titolo ambizioso e più ampio come RIDE, che punta a riesumare le meccaniche e il feeling di Tourist Trophy e a portarli finalmente su console attuali.
Le basi erano già ottime considerando la pluriennale esperienza di Milestone con giochi di moto come i vari SBK e MotoGP, che gli hanno permesso di affinare le loro tecniche e di creare un sistema di ottimo sistema di guida, ovviamente riproposto e migliorato in RIDE. Il gioco è ovviamente dalla forte impronta simulativa, ma grazie al sistema di guida ampiamente scalabile, risulta godibile da ogni tipo di utente dal purista delle simulazioni che preferisce correre senza aiuti alla guida, con cambio manuale e addirittura gestire i freni in modo separato, fino



ad arrivare al giocatore casual che si vuole solo divertire con un prodotto di qualità.
Perché alla fine è proprio questa l'essenza di RIDE, non è un titolo particolare con meccaniche complicate che prevedono integrazione social, MMO e roba varia, ma parliamo di un gioco di guida semplice, diretto e senza tanti fronzoli.
L'ottima modalità World Tour ci guiderà attraverso la classifica mondiale per coronare il nostro sogno di diventare il campione assoluto.



Per riuscirci dovremo correre con le più famose moto al mondo nelle quattro categorie che vanno dalle Naked fino alle Superbike, passando per le Historical e le Supersport. Ogni categoria proporrà diversi eventi soggetti a restrizioni come la casa costruttrice della moto, la cilindrata o il numero di cilindri fino ad arrivare alla "chiusura del campionato" che permette la partecipazione con tutte le modo della categoria, senza alcuna restrizione.
Come avrete capito, l'impostazione delle gare è in puro stile Gran Turismo, con la progressione nel gioco che si basa esclusivamente sull'aumentare della potenza delle moto.
A dire il vero, potremmo cimentarci fin dal principio in tutte le categorie disponibili a patto di avere la moto giusta e per acquistarla servono i crediti vinti nelle gare, quindi è necessario partire dal basso per poi progredire. In linea di massima,



se si vincono tutte le gare e non si buttano soldi nel comprare i cerchioni colorati, già dalla fine della prima categoria Naked potremmo avere la possibilità di acquistare la nostra prima Supersportiva. Abbiamo parlato di cerchioni colorati non a caso, visto che le oltre 100 moto su licenza presenti nel gioco sono modificabili e potenziabili sia nelle prestazioni che nell'aspetto. Le modifiche sono molto importanti per competere nelle gare vista l'intelligenza artificiale avversaria che tende a rasentare la perfezione, senza mai sbagliare una piega. Si potranno applicare modifiche al cambio, ai freni e alle sospensioni, alle ruote e al motore, fino ad arrivare a modifiche estetiche come i cer-



chi, gli specchietti, e le manopole.
Tra le varie tipologie di gare troviamo le più classiche gara singola con le varianti di mini campionati da tre a più gare, la classica prova a tempo, i testa a testa in circuiti aperti ad altri motociclisti, Track Day è invece una sfida di sorpasso molto competitiva e in alcuni casi parecchio ostica. Molto interessanti anche i mini tornei Drag Race, che consistono in gare di accelerazione dove dovremo gestire anche il cambio della moto e le Endurance. Oltre agli eventi del World Tour, con il progredire del nostro livello tramite i punti esperienza, si sbloccano vari Elite Trophy che permettono di vincere delle moto esclusive non acquistabili dal concessionario prima di aver completato l'evento.
Per quanto riguarda le licenze e la realizzazione tecnica, il lavoro di Milestone è magistrale e preciso soprattutto sui modelli delle moto più recenti, che sono stati modellati direttamente dai file di progettazione delle case produttrici che hanno concesso la licenza. Il parco moto è decisamente ottimo per qualità e quantità con oltre 100 modelli delle più famose case costruttrici tra cui Kawasaki, Ducati, Yamaha, MV Agusta, Aprilia, Honda, BMW, Triumph e arricchito da modelli più ricercati come l'italianissima Energica Ego, una moto elettrica a cui sono stati dedicati degli eventi specifici nel World Tour.
Per quanto riguarda i circuiti RIDE comprende ben 15 location uniche, con le loro relative varianti, tra cui sono presenti i circuiti GP Donington, Imola e Magny-Cours, che vanno ad affiancarsi agli altri circuiti come i cittadini Miami e Milano, in compagnia dei suggestivi paesaggi del Parco Nazionale dello Stelvio e del monte Kanto giapponese.
In quanto a contenuti RIDE è decisamente ben fornito, ma anche la qualità non è stata presa alla



leggera.
Se per il sistema di guida c'erano le certezze da parte degli utenti di trovare la stessa ottima scalabilità degli altri lavori Milestone, i circuiti e la realizzazioni di modelli differenti rispetto alle livree dei campionati era una piccola incognita, che fortunatamente ha riservato una piacevole sorpresa. Altro punto a favore sono le animazioni, che seppure non convincono nelle cadute, sono molto buone in tutto il resto. Vero punto di forza sono le cinque visuali di guida, tra cui addirittura una da dentro il casco.
Se dovessimo quindi riassumere l'essenza di RIDE in una parola, sarebbe senza ombra di dubbio "divertimento". Ogni amante delle due ruote con RIDE ha trovato pane per i suoi denti, mentre Milestone ha gettato le basi per una serie che potrebbe rivelarsi un gran successo •



Zombie: The Experience

Quando "The Walking Dead" smette di essere una fiction!

Arriva finalmente in Italia il live action game che sta spopolando all'estero: una lotta per la sopravvivenza tra umani e zombie in un'area protetta dove cacciatori e prede dovranno portare a termine missioni speciali pianificando la propria strategia e facendo squadra, in uno scenario in cui l'adrenalina scorre a fiumi.

Nei panni del sopravvissuto dovrai aiutare i tuoi compagni, trovare il cibo e capire come proteggiti per resistere all'apocalisse.

Zombie: The Experience è molto più di un gioco di ruolo, è un videogioco che diventa realtà: mettiti alla prova e testa le tue capacità di sopravvivenza in un'esperienza unica ed irrinunciabile, una produzione esclusiva portata in Italia da DIMENSIONE EVENTI SRL, specializzata nella realizzazione di spettacoli dal vivo. Ne abbiamo parlato con Roberto Indiano, il titolare:

"L'idea è partita dalla serie TV The Walking Dead. Come altri appassionati mi sono chiesto come me la caverei se dovesse succedere una cosa del genere. Sarebbe bello mettersi alla prova! Ho praticato sport estremi e ho uno spirito avventuriero, e questo mi ha solleticato mille possibilità. Qualche tempo fa, in una fiera a Londra, mi sono messo in contatto con questa realtà che lo praticava da 4 anni."

Ci sono due modalità di gioco, di giorno e di notte. Ci puoi spiegare meglio come funziona?

"In entrambi i casi, giorno e notte, i game sono sceneggiati: c'è uno storyboard che verrà raccontato strada facendo. Le diurne le abbiamo appoggiate alle attività di team bulding. Sono molto più tecniche e improntate al soft-air con meno missioni, meno impegnative. La notturna diventa un vero e proprio survival. Bisogna stare vigili e attenti perchè l'attacco zombie è sempre imminente. In entrambi i casi ci sono due schieramenti, zombie da una parte e sopravvissu-











ti dall'altra. Ci saranno sempre delle missioni da compiere e il gruppo sarà diviso in squadre, sarà un'esperienza molto piscologica oltre che fisica. Soprattutto, verrà data importanza all'intelligenza e alla reattività. Infatti viene ricreata una vera situazione di sopravvivenza in cui non esistono più comodità, come l'elettricità. Diventa quindi importante riuscire a trovare l'acqua da bere. Cose che diamo per scontate ma che, inserite in quel contesto, diventato poco banali."

Che differenze ci sono tra i due schieramenti di sopravvissuti e zombie?

"Forse può sembrare più esaltante fare il sopravvissuto, in realtà anche lo zombie ha le sue missioni che il sopravvissuto non conosce. Nei panni dello zombie, il compito fondamentale per arrivare alla fine del game è quello di contaminare quanti più umani possibile. Abbiamo truccatrici specializzate in trucchi di scena cinematografici a tema zombi, che hanno lavorato ad alti livelli. Nel limite di tempo i giocatori saranno resi più verosimili e paurosi! Gli zombie potranno muoversi ovunque, non sempre in gruppo. Potranno invadere anche il campo base, nonostante sia l'area più protetta. Il lasertag del soft-air ci consente di far sì che i sensori attaccati ad ogni zombie rilevino quelli colpiti da ciascun sopravvissuto. Quando viene colpito, lo zombie rimane inattivo per un certo tempo, poi torna in gioco."

Che tipo di zombie prevede l'Experience?

"In Italia esistono due fazioni: quelli che sostengono che gli zombie devono correre come in Day Z o gli zombie barcollanti. Abbiamo scelto la via di mezzo: un passo sostenuto!"

Come è strutturata la location?

"Le possibilità di interazione sono svariate e per questo la location è davvero un elemeno fondamentale. Abbiamo trovato nella zona di Torino un'area recintata già adibita al soft-air da 130 mila mq. Lo spazio è dislocato in due aree principali, quella urbana, con i vecchi magazzini Agip, composta da strutture e capannoni con strada asfaltata e, a lato, l'area boschiva. Una situazione classica alla The Walking Dead!"

Vuoi partecipare all'esperienza più cool e spaventosa dell'anno?

Manda un tuo disegno o una foto a tema zombi all'indirizzo info@16games.it e vinci 2 biglietti omaggio nei panni dello zombie •

Sviluppo: Epic MegaGames
Publisher: Epic MegaGames
Genere: Action/Platform 2D
Autore: Marco Inchingoli
Piattaforma: MS-DOS

1994

Jazz Jackrabbit



L'eterna lotta tra lepri e tartarughe

Oggi vogliamo trattare nella nostra rubrica un titolo storico di Epic Games, conosciuta a suo tempo come Epic MegaGames, il team di sviluppo della popolare serie action Gears of War: Jazz Jackrabbit.
Partorito dalla mente di un giovane Cliff Bleszinsky, il titolo, rilasciato su MS-DOS dapprima su floppy disk e poi su CD-Rom nel lontano 1994, conquistò critica e pubblico per via del sapiente mix di tre classici dell'epoca, Super Mario Bros., Contra e Sonic fra tutti, facendo della grafica e della velocità di gioco il suo vero punto di forza.
Il gioco proponeva una trama decisamente sopra le righe e metteva in scena l'aspra lotta tra lepri e tartarughe, una guerra che andava ormai avanti da generazioni.



All'interno di questo scenario il leader delle tartarughe, Devan Shell, ha intenzione di conquistare il pianeta Carrotus e mettere in schiavitù l'intera razza dei conigli, rapendo per questo la splendida principessa Eva Earlong, ed è qui che entra in scena il nostro protagonista, Jazz Jackrabbit, un coraggioso coniglio con il compito di attraversare l'intera galassia e fronteggiare il malvagio leader in un definitivo faccia a faccia.
La struttura di gioco ripropone i classici elementi dei platform dell'epoca, dunque piattaforme da saltare, ostacoli da evitare, nemici da sconfiggere, zone segrete e tanti bonus e oggetti da raccogliere, tutto condito da un ritmo di gioco piuttosto frenetico che ricorda molto da vicino il buon Sonic the Hedgehog e sessioni shooter in pieno stile Contra e simili.
Difatti il buon Jazz ha a disposizione un arsenale di tutto rispetto per devastare le povere tartarughe: una semplice pistola laser, arma di base e dotata di munizioni infinite; una pistola con proiettili infuocati; un lanciamissili doppio; un'arma in grado di sparare proiettili a parabola che rimbalzano una volta toccato terra; infine le casse di dinamite, classica bomba ad area che elimina tutti i nemici nei paraggi.
Ma non è tutto, infatti sparsi per i livelli è possibile trovare tutta una serie di power-up che vanno a potenziare il nostro Jazz e garantirci dei vantaggi in combattimento: ad esempio gli uccelli possono darci del fuoco di copertura, le scarpe anti-gravità ci permettono di saltare più in alto, le stelle ci rendono invincibile per un breve lasso di tempo e tanti altri tra cui le classiche vite extra e rifornimenti di energia. Il titolo tra l'altro proponeva anche dei simpatici livelli bonus in una sorta di pseudo 3D in cui dovevamo raccogliere tutte le gemme blu entro un tempo limite, anche qui palesemente ispirato a Sonic.
Che dire, Jazz Jackrabbit ha segnato molti giocatori dell'epoca e grazie al suo successo si è guadagnato un set di livelli aggiuntivi a tema natalizio e perfino un sequel che permetteva di giocare anche nei panni di Spaz, il fratello di Jazz con annessa modalità multiplayer in cooperativa.



Per non parlare poi dei continui riferimenti a vari classici dell'epoca, non solo nelle meccaniche, ma anche negli stessi livelli, elementi che i più nostalgici apprezzeranno senz'altro. Insomma il nostro consiglio come al solito è quello di recuperare quantomeno la versione CD-Rom del gioco e rispolverare questo vecchio classico con cui il buon Cliffy B. si è fatto le ossa e che ha dato i natali ad un grande team di sviluppo quale Epic Games •

LA FORMAZIONE DEL MESE PER DIVERTIRSI CON FUT

Questo mese vi proponiamo una formazione della Liga BBVA ricca di giocatori del Real.
La squadra nonostante i costi contenuti tiene benissimo testa a formazioni molto più costose.
La difesa è una delle più rapide in circolazione, Casillas è un ottimo portiere,anche se ogni tanto dovrete tenere in conto qualche svista.
Rodriguez e Iniesta a centrocampo hanno la palla inchiodata al piede,se procedete in dribblig senza premere il tasto della corsa sarà difficile che l'avversario riesca a togliervi il pallone, mentre al centro dell'attacco Benzemà è una roccia •



COSTO

MIN	19.200
MAX	109.000

VALORI

ATT	83
MID	87
DEF	82
PAC	80
SHO	66
PAS	75
DRI	79
DEF	59
HEA	72
INTESA	100

FLORINDA ZANETTI



"L'artista non è chi copia.. ma chi crea" il mio sogno? essere forte come un drago

La nota artworker Florinda Zanetti durante l'ultima edizione del ROMICS ha dato ulteriore sfoggio del suo indiscutibile talento.
Nel corso della sua visita al nostra stand ci ha fatto la gradita sorpresa di confermare la sua presenza all'evento nazionale di luglio.
Un occasione assolutamente imperdibile per tutti i 16fans.
Si comincia a profilare sempre più interessante la manifestazione, nei prossimi numeri si prevedono altre sorprese.









MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

CREATURE:
3x Goblin Trascinatore di Folle
2x Brimaz, Re di Oreskos
2x Mentore del Monastero
3x Condottiero dell'Orda Brutale
1x Gran Maestra della Piroanima

PLANESWALKER:
2x Elspeth , Campionessa del Sole
2x Sorin, Visitatore Solenne
1x Sarkhan, il Dracofono

ISTANTANEE, STREGONERIE, INCANTESIMI:
2x Destino Crepitante
2x Fine Assoluta
2x Collera degli Dei
2x Luce Esiliatrice
3x Volere degli Dei
3x Magma Jet
2x Colpo di Fulmine
2x Ravvivare le Fiamme

LANDE:
2x Pantano Insanguinato
3x Tempio del Trionfo
2x Tempio dell'Odio
3x Tempio del Silenzio
1x Caverna di Koilos
3x Forgia da Campo
3x Montagna
3x Pianura
3x Palude

SIDEBOARD

1x Chandra, Padrona del Fuoco
1x Mogis, Dio del Massaco
1x Condottiero dell'Orda Brutale
2x Fine Assoluta
2x Cessare le Ostilità
2x Kolaghan, La Furia della Tempesta
2x Palmo della Deviazione
2x Talismano Mardu
2x Gryff Alaquieta



mardu token

STRATEGIA DEL MAZZO

Questo mese trattiamo forse uno dei mazzi con strategia più variabile tra tutti quelli trattati.

Già guardo la lista possiamo capire come la carta più letale del mazzo è il Condottiero dell'Orda Brutale, il quale con attacchi di massa oltre ai danni inflitti dalle creature in fase dichiarante già infligge una buona quantità di danni e ci fa recuperare altrettanti punti vita. Inoltre la qualità di questo mazzo è quella che, anche se viene ripulito il campo da gioco ci permettere di ripartire in qualsiasi momento e di creare in qualche turno un buon numero di creature buone per attaccare e difendere.

Nell'attaccare abbiamo i Goblin Trascinatori di Folle che sono un autentica macchina da guerra, Brimaz che non ha bisogno di presentazioni è una carta sempre utile.

Il tocco di classe del mazzo è rappresentato dalla Gran Maestra della Piroanima la quale non solo conferisce legame vitale ai numerosi botti nel mazzo ma ci permette di utilizzarli e riprenderli in mano, in breve il Ricicla-carte perfetto. I vare botti, spacchini e carte esiliatrici ci aiutano a liberare il campo da eventuali risposte sgradevoli. Infine I planeswalker concluderanno la partita.

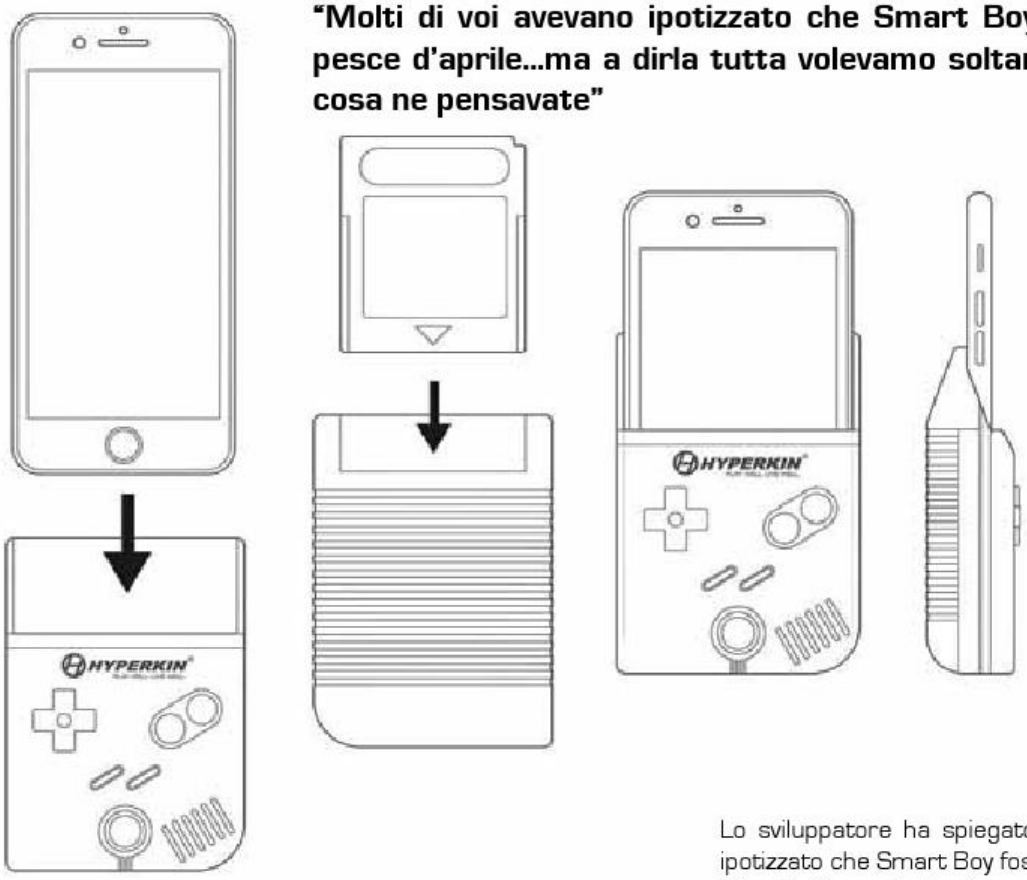
Insomma un mazzo pieno di variabili e predisposto a giocare contro tutti.

Provare per DIVERTIRSI •

A cura di Matteo Martino

Smart Boy

"Molti di voi avevano ipotizzato che Smart Boy fosse un pesce d'aprile...ma a dirla tutta volevamo soltanto vedere cosa ne pensavate"



Lo sviluppatore di hardware Hyperkin è al lavoro su una nuova periferica utile a trasformare il vostro iPhone 6 Plus in un a Game Boy Color.

Chiamata Smart Boy (trovate una concept art di seguito), la periferica era stata inizialmente annunciata sulla pagina Facebook dello sviluppatore come pesce d'aprile. In realtà, Hyperkin stava realmente lavorando al prodotto e un simile "scherzetto" gli serviva soltanto per sondare il terreno.

Così, avendo visto che il pubblico avrebbe apprezzato Smart Boy, non ci ha pensato due volte prima di dare l'annuncio.

Lo sviluppatore ha spiegato: "Molti di voi avevano ipotizzato che Smart Boy fosse un pesce d'aprile.

E in effetti non si sbagliavano. Ma a dirla tutta volevamo soltanto vedere cosa ne pensavate e se meritasse una chance, utilizzando la scusa della burla.

Abbiamo notato che sarebbe molto apprezzata, dunque siamo lieti di annunciarvi che la periferica è in fase di sviluppo!"

Hyperkin ha sottolineato che sebbene Smart Boy sia sviluppata per iPhone 6 Plus, "in seguito sarà compatibile con più smartphone".

Dopo l'annuncio, lo sviluppatore ha dichiarato che la periferica comprenderà un D-pad, due pulsanti di azione, il tasto start e select. Inoltre sarà dotata di una propria batteria ricaricabile tramite smartphone, che durerà per circa cinque ore •



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

16 GAME PLAY 2015

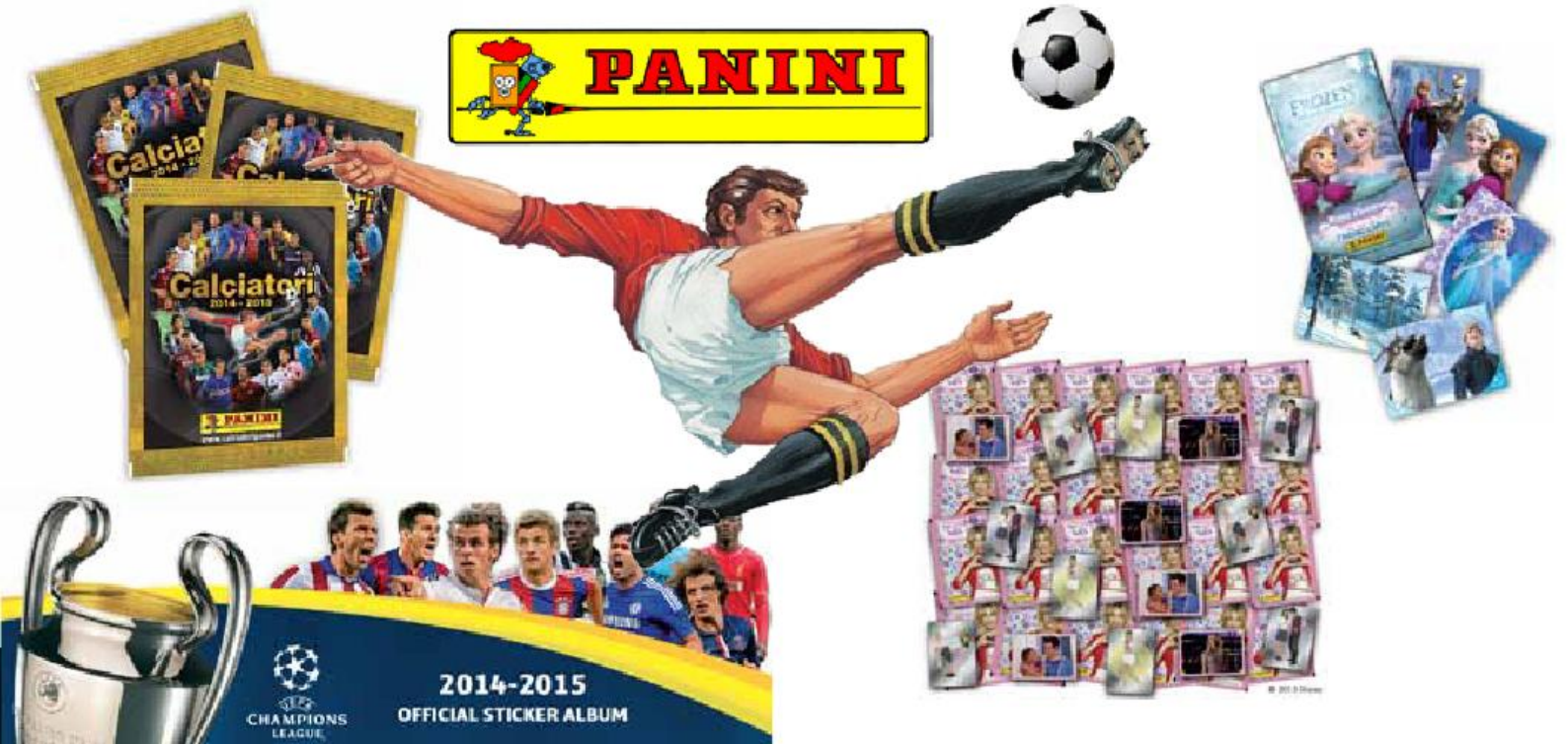
i punti accumulati sono utilizzabili per l'evento



SILVER DEAL

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

in arrivo le mitiche collezioni





fuinur croft



16 girlgamer maggio 2015

Nome Francesca
Cognome Tognazzi
In arte Fuinur Croft
Anni 22

Cosa fai nella vita?
Studio all'accademia di moda,sono al secondo anno,e lavoro nell'attività di famiglia,un ristopub di Bracciano che si chiama Outlaw.

Sogno nel cassetto? Vorrei diventare stilista ed avere un atelier di proprietà.

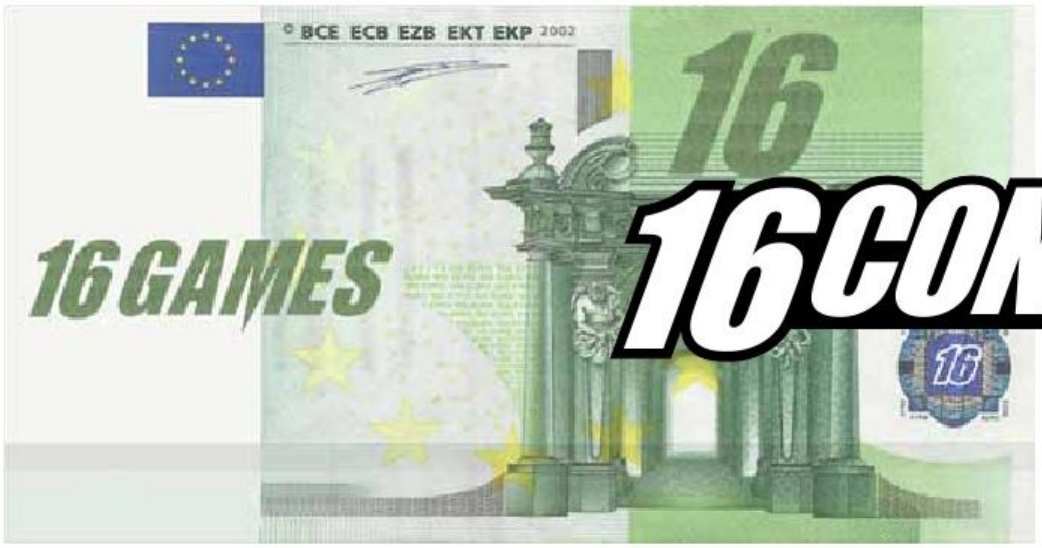
Hobby? Cosplay,disegno,fotografia e guidare fuoristrada.

La tua prima volta con i videogames? Ovviamente Tomb Raider 2 su PC.

A quali videogames giochi?Assassin's Creed,Resident Evil,Call of Duty.

Su quali piattaforme? Playstation 3 e PC.

Tifosa? Tifo Roma,il mio calciatore preferito è Miralem Pjanic.



16CONTEST

spendi 16 €uro
partecipa al concorso
vinci 16 premi

1 PACCHETTO COMPLETO

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 €uro
compila il coupon
partecipa gratis
all'evento dell'anno



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


Happy Birthday
PLAYERS
QATAR