16GAMES ...IT'S PLAY TIME

LUGLIO - AGOSTO 2015

12

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

...IT'S PLAY TIME

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

FINALMENTE CI SIAMO
BENVENUTO !!!

16 GAME PLAY 2015

EVENTO NAZIONALE
NORCIA (PG) 17/19 LUGLIO

DAL TENDA

INDIVIDUALE FIFA 15 PS4

INDIVIDUALE CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE PS4

Yu-Gi-Oh!

DALTENDA CUP

DALTENDA PRO

KAMIGAWA ARENA

MAGIC MODERN

MAGIC STANDARD

MAGIC PRELIMINARY PROTOUR QUALIFIER

NOSTOP GAMING SIDE EVENTS

...IT'S PLAY TIME

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
Andrea Giuliani

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

12 LUGLIO - AGOSTO 2015

Carissimi 16 fans,
eccoci finalmente giunti dopo una lunga attesa al nostro evento.
In questo numero (quello doppio di luglio/agosto), che esce il giorno 17 luglio in occasione dell'inizio del 16GAMEPLAY 2015, la parte del leone non poteva che prendersela l'E3 2015.
A sentire gli addetti ai lavori si tratta dell'edizione più emozionante dopo quella di presentazione delle console next-gen. Presentiamo un resoconto imparziale delle diverse conferenze che ormai fanno a gara tra loro per strabiliare con gli effetti scenici ancor prima di parlare di contenuti.
Anche quest'anno bella lotta tra Sony e Microsoft anche se, a onor del vero, quest'ultima ha presentato una serie di contenuti in esclusiva che ha lasciato il colosso giapponese un po' "indietro".
Sicuramente c'è attesa per valutare effettivamente la portata dell'annunciata retro compatibilità. Si avvicina la nostra stagione hot e cominciano a fioccare, oltre agli annunci di uscite, le promozioni dedicate ai clienti 16Games!!! Subito a settembre prezzo mai visto per MADMAX e in omaggio coi titoli di calcio, FIFA16 oppure PES2016, il calendario ufficiale della vostra squadra del cuore. Non male come inizio.
Qui a Norcia siamo presenti con la nostra redazione per rendervi partecipi del nostro lavoro, per conoscere le vostre impressioni e per raccogliere i vostri suggerimenti.
Quindi ci rimane ancora ben poco da dire: buon divertimento a tutti e arrivederci a settembre.•

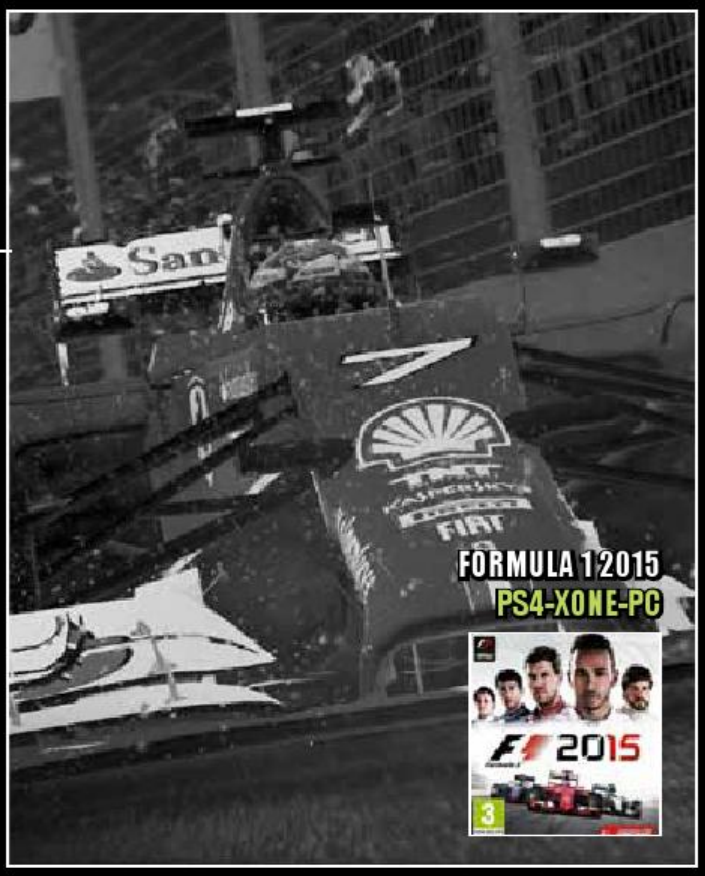
Bruno Capolupi

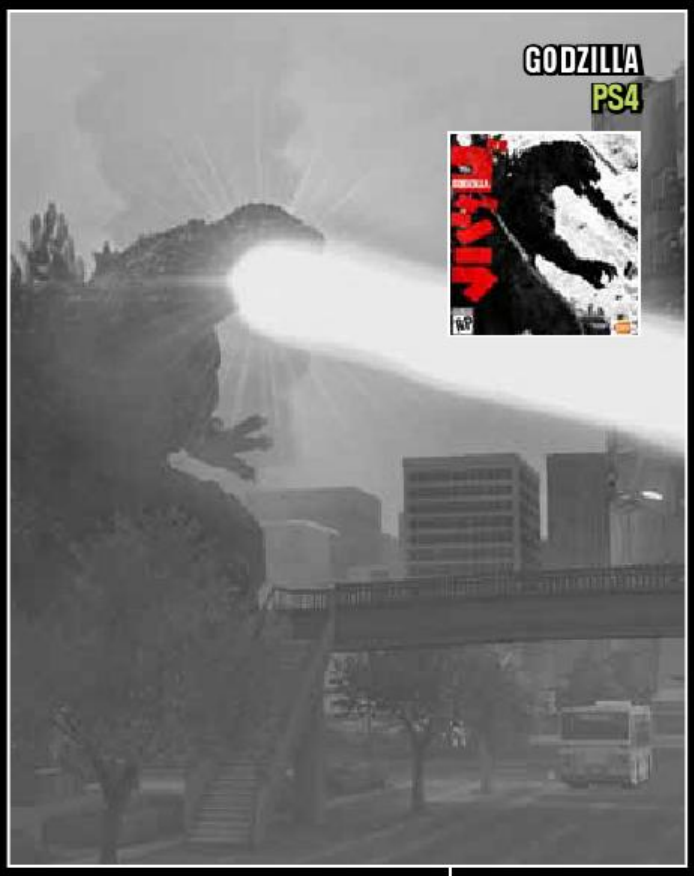
Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
06 E3 2015
16 REVIEW
16 Batman
20 The Elder
22 J Star
24 Guilty Gear
26 FUT STRATEGY
27 RETROGAMING
28 TRADING CARDS
31 GADGETS
32 GIRL GAMER







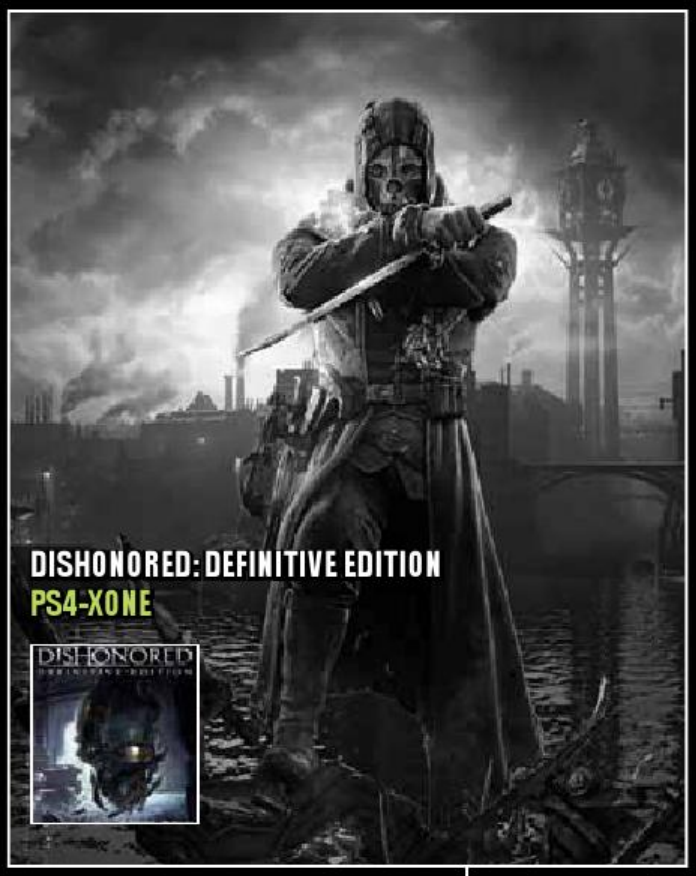


LE USCITE DI LUGLIO

9 15 17





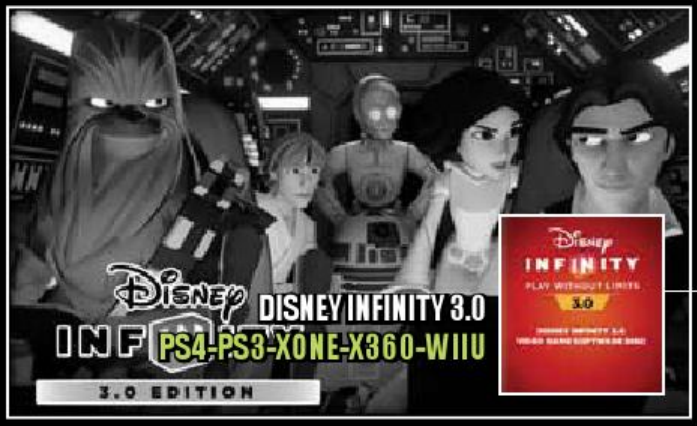


LE USCITE DI AGOSTO

21 | **25** | **26** | **27** | **28**











Quest'anno non è stato davvero facile non farsi prendere dai sentimentalismi per descrivere questo E3 2015. Senza alcun dubbio se escludiamo le edizioni che hanno mostrato le nuove console, questo è il miglior E3 degli ultimi 10 anni almeno. Tenetevi forte perché la next-gen sta finalmente ingranando le marce!

Doom
Dishonored 2
Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited
Fallout 4
Battlecry
Dishonored Definitive Edition
Elder Scrolls Legends (free-to-play)
Fallout Shelter (iOS e Android)

Conferenza Bethesda pre-E3 davvero corposa che mostra al grande pubblico un ritorno di stile per Doom, che perde la numerazione numerica e si presenta come un reboot della saga. Includerà una vasta modalità multiplayer in stile "Arena" e un editor di contenuti molto vasto e profondo. Ci ha fatto molto piacere rivedere le ambientazioni classiche della serie, così come il ritorno dei movimenti circolari e di uno stile old-school che ci riporta agli albori della saga.
Viene annunciata brevemente la BETA di Battlecry, per poi lasciare parecchio spazio ad Arkane Studios che presenta ufficialmente Dishonored 2 che avrà come nuovo protagonista Emily, la figlia dell'Imperatrice salvata da Corvo nel primo capitolo. Corvo Attano che a quanto pare sarà un personaggio giocabile in Dishonored 2, mentre viene annunciata anche la Definitive Edition del primo capitolo, che approda su console next-gen con miglioramenti generali e tutti i DLC precedentemente rilasciati.
Un piccolo spazio anche per The Elder Scrolls Online:



Tamriel Unlimited per ricordare a tutti che finalmente l'MMORPG tanto apprezzato su PC, è approdato su console next-gen e non richiederà più l'abbonamento mensile.
Viene annunciato anche il gioco di carte free-to-play Elder Scrolls Legends dedicato ai sistemi mobile, mentre un piccolo sogno del cassetto era l'annuncio di un nuovo Elder Scrolls della serie regolare, purtroppo rimasto solo un sogno.
Chiusura di conferenza affidata a Fallout 4 di cui si mostra un esteso gameplay sulla creazione del personaggio con un breve excursus sulla storia del Vault 111, facendo attenzione a non spoilerare nulla della trama. Si sa solo che accolti nel Vault 111 da neonati, ci risvegliamo come unico superstite dopo ben 200 anni passati per la maggior parte in criostasi. Si emerge nel mondo esterno e i nostri primi incontri sono con il nostro antico robot da cucina e con il nostro fidato compagno di viaggio, il pastore tedesco visto nel trailer che come mai prima avrà un



ruolo fondamentale nel gameplay di Fallout 4.
Viene mostrato anche il nuovo Pip-Boy 3000 che sarà ancora più funzionale ai fini del gameplay, il sistema di crafting per le armi che permetterà di creare e modificare il proprio equipaggiamento con un numero di opzioni e varianti davvero notevoli, fino ad arrivare al sistema per la creazione dei rifugi, incredibilmente profondo e funzio-



nalmente maestoso, tanto da poterlo paragonare a The Sims per varietà di opzioni.
La Collector's Edition del gioco includerà un Pip-Boy 3000 perfettamente funzionante che si appoggerà ad un' applicazione per smartphone e che sicuramente riceverà parecchi pre-order da parte dei fan più accaniti.
La data d'uscita per Fallout 4 è fissata per il 10 novembre 2015 su Playstation 4, Xbox One e PC. Manca ancora troppo purtroppo.
VOTO CONFERENZA: 4/5

SQUARE ENIX

Just Cause 3
Final Fantasy VII Remake
Nier: nuovo capitolo sviluppato da Platinum Games
Kingdom Hearts 3
Deus Ex: Mankind Divided
Rise of the Tomb Raider
World of Final Fantasy
Star Ocean: Integrity and Faithlessness
Hitman

A vedere la lista dei titoli di cui si è parlato vi verrebbe da dire "complimenti Square". In realtà di tutti quei titoli si è solo parlato e mostrati vari trailer gameplay che non hanno stupito e non hanno fatto chiarezza su titoli ancora poco chiari come Hitman e il nuovo Nier, che sarà sviluppato da Platinum Games e da un cast davvero sconfinato



e perciò c'è da aspettarsi un piccolo capolavoro come il precedente. Molto esplosivo il trailer di Just Cause 3, che illustra perfettamente le combinazioni possibili che derivano dall'uso del rampino e la distruttibilità del mondo di gioco. Niente da aggiungere rispetto alle conferenze precedenti per Rise of the Tomb Raider, World of Final Fantasy e Final Fantasy VII Remake, mentre è stata una piacevole sorpresa l'annuncio del nuovo Star Ocean, anche lui in uscita per il 2016 con il quinto capitolo Integrity and Faithlessness. Sorpresa anche il trailer gameplay di Kingdom Hearts 3, molto lungo ed emozionante che ci mostra di nuovo un gioco atteso da milioni di fans, che non vedono l'ora di mettere le mani sulla nuova avventura di Sora e compagni. Si richiede chiarezza per il nuovo Hitman, in uscita per l'8 dicembre 2015 che avrà un'anima sandbox, forse open-world, forse incentrato sui contenuti online creati dagli utenti o da Square Enix stessa e forse senza una storyline singleplayer ad amalgamare il tutto. Per ora la nuova avventura dell'Agente 47 è tutta un forse e vista la data d'uscita così ravvicinata, si richiede chiarezza su cosa andremo ad acquistare. Convincente anche il trailer gameplay di Deus Ex: Mankind Divided che avrà l'arduo compito di rivaleggiare il suo predecessore Deus Ex: Human Revolution, da molti (me compreso) considerato vicino alla perfezione. Conferenza lunga e poco intensa buona dal punto di vista contenutistico, ma senza uno stralcio di gameplay giocato in diretta. Si è preferito non correre rischi e presentare dei video preconfezionati, ma senza rischi non c'è stato nemmeno una sorta di stupore nel vedere in azioni giochi come Kingdom Hearts 3 o Deus Ex: Human Revolution.

VOTO CONFERENZA: 3/5

Nintendo

WiiU:
Super Mario Maker
Star Fox Zero
Skylanders Superchargers
Just Dance 2016
Xenoblade Chronicles X
Animal Crossing – Amiibo Festival
Genei Ibun Roku #FE
Mario Tennis Ultra Smash
Yoshi's Woolly World

Nintendo 3DS:
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes
Pokémon Super Mystery Dungeon
Animal Crossing: Happy Home Designer
YO-KAI WATCH
Fire Emblem Fates
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Hyrule Warriors: Legends
Metroid Prime: Federation Force

Nintendo quest'anno si è forse un po' troppo adagiata ed è arrivata all'E3 impreparata, con una conferenza povera di grandi annunci che non riesce a tenere testa alle altre. I titoli migliori sono tutti concentrati sul Nintendo 3DS che vedrà l'arrivo di parecchie esclusive interessanti tra cui il nuovo Zelda e il nuovo Fire Emblem Fates, seguito dell'acclamatissimo Fire Emblem: Awakening. Arriverà in occidente anche YO-KAI WATCH, gioco che ha raggiunto lo status di fenomeno culturale in Giappone che nel 2016 arriverà anche sul mercato occidentale. Arriva anche Hyrule Warriors: Legends, porting dell'ottimo Hyrule Warriors uscito su WiiU arricchito con i nuovi personaggi tratti da The Legend Of Zelda: The Wind Waker. Delusione totale per la serie Metroid, che arriverà su 3DS con un gioco incentrato sulla cooperativa multiplayer e su minigiochi che non è stato accolto bene dai fan della serie. Metroid Prime: Federation Force non è il Metroid che gli utenti aspettavano e sembra molto un tappabuchi in attesa del nuovo capitolo.
La carne a fuoco per WiiU è forse ancora più deludente, il che potrebbe ispirare gli utenti WiiU a strapparsi i capelli considerando che nei primi mesi di "next-gen" eravamo stati abituati a titoli first-party di tutto rispetto. Per WiiU gli unici giochi che stuzzicano il nostro interesse sono Star Fox Zero, Xenoblade Chronicles X e



Super Mario Maker. Delusione totale per il nuovo Animal Crossing – Amiibo Festival che presenta le meccaniche dei giochi da tavolo, mentre non hanno convinto appieno Mario Tennis Ultra Smash e Yoshi's Woolly World. Conferenza sottotono per Nintendo quindi, gestita male nei tempi e priva di contenuti interessanti soprattutto sul versante WiiU che al momento dovrà passare un anno davvero molto molto triste e vuoto.

VOTO CONFERENZA: 2/5

Microsoft®

Halo 5: Guardians
Recore (nuovo progetto di Keiji Inafune)
Retrocompatibilità con i giochi Xbox 360 (online incluso)
Fallout 4
Nuovo pad Xbox One Elite con analogici sostituibili
Plants vs Zombie: Garden Warfare 2
Forza Motorsport 6
Dark Souls 3
Tom Clancy's The Division
Tom Clancy's Raimbow Six Siege
RARE Collection (30 titoli a 30$)
Sea Of Thieves
Indie Games (Gigantic, Cuphead e Ashen)
Minecraft su Microsoft HoloLens
Oculus Rift
Rise of The Tomb Raider
Gears Of War: Ultimate Edition
Gears 4

Scalebound, Quantum Break e Crackdown non si sarebbero mostrati prima della Gamescom, questo si sapeva e perciò le premesse non erano le migliori per questa conferenze Microsoft, che infine si presenta benissimo partendo con l'attesissimo Halo 5: Guardians di cui abbiamo visto la modalità multiplayer e presentando diversi titoli first party. Da valutare il progetto di Inafune che potrebbe rivelarsi una bella sorpresa. Fallout 4 per Xbox One avrà il supporto completo alle mod e gli acquirenti del gioco per One riceveranno gratuitamente anche Fallout 3. Viene annunciata la data di Forza Motorsport 6, fissata per il 15 settembre 2015 e arriva l'ufficialità di Dark Souls 3 previsto per i primi mesi del 2016. Nuovo gameplay per The Division che mostra i vari conflitti di interesse che si possono verificare all'interno delle squadre e che annuncia la BETA in arrivo a dicembre. Viene mostrato anche Tom Clancy's Raimbow Six Siege che sembra parecchio interessante e per gli acquirenti Xbox One, riserverà due piacevoli extra da scaricare gratuitamente, i due ottimi Raimbow Six Vegas. Per i più nostalgici, non può mancare la collection dei titoli Rareware che include 30 giochi all'eccezionale prezzo di 30 $ che vedrà gli scaffali per l'estate. Prima di lasciar spazio agli indie del progetto ID@Xbox, viene presentato Sea Of Thieves il nuovo progetto di Rare che sarà un MMO incentrato sul mondo dei pirati, con battaglie navali e arrembaggi, realizzato con un piacevole stile cartoon.

Dal lato hardware viene mostrato Minecraft per HoloLens che impressiona il pubblico e che promette di tracciare il futuro dei videogiochi, mentre viene presentata la partnership con Oculus Rift. Tutti i giochi Xbox One saranno supportati da Oculus Rift tramite streaming su Windows 10 e verrà commercializzato un bundle che conterrà il visore Oculus Rift, un pad Xbox One e il relativo adattatore per utilizzarlo su PC. Non si sanno ancora prezzi o data di uscita.
Ci avviciniamo alla chiusura e viene mostrato Rise of the Tomb Raider in un nuovo gameplay molto frenetico e visivamente mozzafiato. Viene ribadita l'esclusiva temporanea del gioco che sarà disponibile su Xbox One per il prossimo 10 novembre, mentre non si hanno notizie per le altre versioni.
Si chiude in bellezza la conferenza E3 2015 di Microsoft con la presentazione di Gears Of War: Ultimate Edition, che porta il primo capitolo della saga su Xbox One con diverse migliorie grafiche. Schermo nero, è il momento che va a concludere la conferenza Microsoft, viene presentato ufficialmente Gears 4 con una sequenza gameplay giocata in diretta che presenta i nuovi personaggi, nuovi nemici e il ritorno alle più cupe atmosfere presenti nel primo capitolo. La demo è durata circa una ventina di minuti e si è potuta apprezzare la bontà grafica generale, ma sicuramente sapremo di più di Gears 4 in seguito.
VOTO CONFERENZA: 4.5/5



PIÙ DI 450 AUTO, 1080P A 60 FRAME AL SECONDO,
MULTIPLAYER PER 24 GIOCATORI ONLINE

in uscita il 15 settembre

FORZA MOTORSPORT 6

XBOX ONE



A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

Il nono capitolo della serie Metal Gear e il primo ad avere una struttura di gioco open world.
Il gioco partirà nel 1975, proprio dove si era interrotto Ground Zeroes; dopo l'attacco a sorpresa avvenuto alla Mother Base fatto dalla XOF capitanati da Skull Face, questa è distrutta, sprofondando nell'oceano, i Militaries Sàns Frontières tutti morti e i danni incalcolabili: lo stesso Big Boss andrà in coma per le troppe ferite subite, portato in un ospedale che apparentemente sembra trovarsi o in Inghilterra o a Cipro.
The Phantom Pain inizierà proprio al suo risveglio in ospedale 9 anni dopo, in cui in questi anni ha perso la muscolatura e la forza che lo avevano reso un tempo un eroe. Aiutato da uno strano uomo chiamato Ishmael (il quale non si sa se è un personaggio reale o un'allucinazione di Big Boss fatta dalla propria mente per proteggerlo dal traumatico risveglio), Snake riuscirà a scappare dall'ospedale attaccato dalla XOF, venuta a sapere della locazione del soldato.
Dopo qualche mese passato con Ocelot, Snake si rimette in forze, pronto per affrontare i nemici che un tempo lo avevano deprivato di tutto, pieno di volontà nel ricostruire il suo esercito (chiamato Diamond Dogs, in riferimento ai mercenari) e la sua base, ma anche pieno di rabbia e vendetta.



in uscita il 1° settembre

PRENOTALO ORA

GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

GOLDEN DEAL €9,99
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD

SILVER DEAL €19,99
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

ELECTRONIC ARTS™

Mass Effect: Andromeda
Star Wars The Old Republic: Knights of the Old Empire
Plants Vs Zombie: Garden Warfare 2
EA Sports: NBA Live 16, NHL 16, Madden NFL 16, FIFA 16
EA Mobile: Star Wars Galaxy of Heroes, Minions Paradise
Mirror's Edge Catalyst
Need For Speed
Unravel
Star Wars Battlefront



La conferenza di EA per quest'anno non ha riservato particolari sorprese a parte il trailer di apertura che va ad annunciare ufficialmente Mass Effect: Andromeda, nuovo capitolo della pluripremiata serie di Bioware ambientato diversi anni dopo le avventure di Shepard e che avrà dei nuovi personaggi ancora da annunciare. Breve ma intenso l'incontro con Need for Speed che promette di ritornare al tuning sfrenato di Underground, unendo le meccaniche open-world di Carbon, mentre il gameplay riprende le impostazioni molto cinematografiche intraprese con The Run. Need for Speed vedrà la luce il 3 novembre e speriamo che stavolta si torna finalmente alla gloria che il franchise merita. Poco da dire sull'espansione per Star Wars TOR, l'MMORPG dedicato al mondo della Forza è ancora giocato dai fedelissimi, ma ormai non attira più molti nuovi utenti, perciò è encomiabile che si continui a supportarlo e ad aggiornarlo di contenuti per tutti i giocatori che ancora lo frequentano assiduamente. Molto interessante Unravel, un progetto che prende molto dai vari Little Big Planet sia per meccaniche che per stile cartoon, mentre lo scatenato Plants vs Zombie: Garden Warfare 2 speriamo che sia supportato meglio del primo capitolo. Per il pacchetto sportivo abbiamo visto diverse migliorie a NBA Live 16 che ora può finalmente tentare di insidiare il trono detenuto da 2K Games, soprattutto grazie all'applicazione companion che permette una riproduzione del nostro viso quasi perfetta all'interno del gioco. Poco da dire su NHL 16 e Madden NFL 16 che nel nostro paese non sono molto seguiti e in pochi capiscono persino le regole basilari del gioco, mentre si sono visti alcuni spezzoni di gameplay per FIFA 16, che sembra migliorato nelle animazioni e nei contrasti, ma che risulta a prima vista ancora troppo veloce rispetto al ritmo delle partite reali.

Dopo la breve e poco interessante passerella dei titoli mobile tra cui Star Wars Galaxy of Heroes e Minions Paradise, si arriva ai due titoli che vanno a chiudere la conferenza. Il primo è l'attesissimo Mirror's Edge Catalyst, gioco sviluppato da DICE con il Frostbite Engine la cui data d'uscita è fissata per il 23 febbraio 2015, che vede proseguirsi le vicende di Faith stavolta in un ambiente open world da esplorare grazie al parkour e come da tradizione, completamente in prima persona. Di Catalyst non è stato mostrato un gameplay come si sperava, ma un semplice trailer di due minuti che lascia comunque ben sperare per il seguito del tanto amato e odiato Mirror's Edge.

Il finale di conferenza è affidato all'attesissimo Star Wars Battlefront di cui si vedono finalmente alcune sezioni di gameplay davvero impressionanti, che promettono davvero molto bene per questo gran ritorno della serie. Si apprezza il lavoro fatto con il Frostbite che ha mostrato i muscoli nel gameplay mostrato, direttamente preso dalla versione Playstation 4 del gioco.

Una conferenza che tutto sommato non è stata male, ma il cui ritmo non è stato costante e in generale togliendo il trailer iniziale, il promettente Unravel e il finale in compagnia di Star Wars Battlefront, la noia l'ha fatta da padrona.

VOTO CONFERENZA: 3.5/5

SONY

The Last Guardian	Final Fantasy VII Remake
Horizon: Zero Dawn	Devolver Digital (Ronin, Eitr e Mother Russia Bleed)
Hitman	Shenmue 3
Street Fighter V	Batman: Arkham Knight
No Man's Sky	Project Morpheus Multiplayer
Dreams	Call of Duty: Black Ops III
Firewatch	Until Dawn
Destiny: The Taken King	Disney Infinity 3.0
Assassin's Creed Syndicate	Star Wars Battlefront
World of Final Fantasy	Uncharted 4: A Thief's End

Rispondere all'ottima conferenza di Microsoft non era facile, ma Sony stavolta ha mosso le lacrime dentro ai videogiocatori più accaniti, puntando molto sul fattore nostalgia. Primo titolo presentato è quel tanto atteso The Last Guardian che finalmente fa parlare di se e rassicura tutti. Il gioco è vivo e vegeto, in forma smagliante e uscirà nel 2016. Si continua con la nuova IP di Guerrilla Games che sarà ambientata in un futuro dove l'umanità è regressa al paleolitico e le macchine hanno preso il sopravvento sulla natura, Horizon: Zero Dawn è davvero un titolo molto interessante, graficamente eccelso e non vediamo l'ora di saperne di più. E' il momento del nuovo Hitman che perde il sottotitolo e di cui non si sa moltissimo, in attesa di fare chiarezza con la conferenza di Square Enix. Breve trailer anche per Street Fighter V per poi lasciare spazio a No Man's Sky, che ci mostra l'immensità della galassia e il sistema procedurale di creazione di pianeti ed eventi del gioco, in un gameplay giocato dal vivo che si arrischia addirittura ad atterrare su un pianeta a caso per farci comprendere appieno l'immensità del gioco. Più lo si vede e più ci si innamora di No Man's Sky che oltre su Playstation 4, in questi giorni è arrivata la notizia che arriverà anche su PC.

Dreams è il nuovo progetto di Media Molecule, creatori di Little Big Planet che puntano ancora sulla fantasia dei giocatori. Promettente Firewatch, mentre Destiny: The Taken King dovrebbe portare diverse nuove migliorie e contenuti al gioco online di Bungie. Viene presentato ufficialmente il secondo personaggio giocabile di AC: Syndicate che è Evie, sorella del protagonista maschile che menerà le mani nella Londra vittoriana nel nome della Confraternita.

La seconda parte della conferenza è stata un misto di nostalgia, brividi e gioia incontenibile. World of Final Fantasy è senza dubbio un progetto interessante e uscirà anche per PSVita, ma il trailer successivo ha decisamente toccato le corde sensibili dei fan. Ambienti futuristici misti steampunk, riconoscibili aloni verdi e infine quella spada larga che in molti conoscono. Final Fantasy VII Remake viene finalmente annunciato, con il preoccupante Tetsuya Nomura alla direzione, sperando non stravolga troppo l'opera perfetta di Square. Non si fa in tempo ad asciugare le lacrime durante la presentazione di Devolver Digital che Sony sgancia un'altra bomba.

Sale sul palco Yu Suzuki e così dal nulla tira fuori Shenmue 3 che si mostra in un trailer spacca mascella. Il gioco verrà finanziato tramite Kickstarter (mentre leggete l'obbiettivo è stato già raggiunto) e girerà su Unreal Engine 4 e come lo stesso Suzuki-san ha voluto confermare, si tratta del sequel diretto dei primi due capitoli e non di un reboot.

Per quanto riguarda Batman: Arkham Knight vi invitiamo a leggere la nostra recensione nelle successive pagine, mentre Call Of Duty si è presentato sul palco di Sony quest'anno con COD: Black Ops 3, a differenza delle edizioni passate dove eravamo abituati a vederlo in casa Microsoft. Viene mostrato anche un trailer di Until Dawn, esclusiva Playstation 4 che verrà probabilmente mostrata alla Gamescom, mentre fin troppo tempo è stato riservato a Disney Infinity 3.0 e al blocco dei personaggi Star Wars. I due titoli finali sono Star Wars Battlefront, onnipresente nelle conferenze di questo E3 2015, che si mostra in un filmato inedito e nella Survival Mode.

E' il momento di Nathan Drake e Uncharted 4: A Thief's End che si mostra in formissima con una grafica da urlo, che sicuramente sarà un punto di riferimento in futuro. L'inseguimento che viene giocato in diretta è frenetico, spettacolare e mostra tutta la natura action del gioco, con un momento di panico quando il gioco si è riavviato, il bello della diretta.

La conferenza Sony è stata quasi perfetta, l'unica cosa che non si è piaciuta è il totale menefreghismo nei confronti di PSVita che è passata dall'essere onnipresente e forse troppo insistente in ogni conferenza E3, all'essere evitata e lasciata a morire in poco meno di due anni. Per il resto con il trio The Last Guardian – Final Fantasy VII Remake – Shenmue 3, potevano anche raccontare le barzellette per il resto della conferenza, a noi sarebbero andati bene anche solo loro. Brava Sony!

VOTO CONFERENZA: 5/5




PS4
UNCHARTED 4
A Thief's End
GREATNESS AWAITS


TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX | SIEGE
in uscita il 13 ottobre
PRENOTALO ORA
GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI
GOLDEN DEAL
€9,99
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD
SILVER DEAL
€19,99
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

UBISOFT

South Park: The Fractured but Whole
For Honor
The Crew: Wild Run
Trials Fusion: Awesome Level Max
Tom Clancy's The Division
Just Dance 2016
Tom Clancy's Raimbow Six Siege
Trackmania Turbo
Assassin's Creed Syndicate
Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Conferenza Ubisoft che come ogni anno riserva sempre qualche inaspettata sorpresa che stampa un bel sorriso sulla faccia dei videogiocatori. Quest'anno le sorprese sono ben due, con un'apertura di conferenza affidata a South Park: The Fractured but Whole, seguito diretto dell'esilerante The Stick of Truth che include già nel titolo un doppiosenso davvero molto divertente. Dopo South Park è il momento di un'altra grande sorpresa, viene annunciato ufficialmente For Honor, nuova IP sviluppata da Ubisoft Montreal che viene corredata da un'esaustiva sequenza gameplay che mostra le meccaniche di gioco. Si potrà scegliere tra Vichinghi, Samurai o Cavalieri e ci si scontrerà in due squadre da 4 giocatori ciascuna. Gli scontri si risolveranno con l'uccisione degli altri componenti dell'altra squadra, ma l'atmosfera da battaglia confusionaria classica del periodo è resa veritiera dagli altri soldati controllati dalla CPU. La cosa che ci ha stupito del gioco è l'ottimo sistema di combattimento che alterna parate, fendenti, schivate e movimenti dinamici che rendono lo scontro ragionato e prudente, ma allo stesso tempo frenetico e ricco di fasi adrenaliniche. Nessuna data d'uscita per For Honor, mentre la prima espansione di The Crew che risponde al nome di The Crew: Wild Run, uscirà il 17 novembre. Altra espansione in arrivo anche per l'ottimo Trials Fusion che con il DLC Awesome Level Max pare riceverà anche gli unicorni che sputano fuoco a confermare il fattore "fuori di testa" del gioco. Gameplay anche per The Division che ci porta a scoprire la Dark Zone di New York e che uscirà sulle nostre console l'8 marzo 2016.

Nuova incarnazione anche per Just Dance che arrivata al 2016 potrà essere giocata anche con il proprio smartphone per tracciare i nostri movimenti, che grazie ad una speciale app companion verrà riconosciuto dalla console e utilizzato come fosse un WiiMote. BETA in arrivo per il 24 settembre per Raimbow Six Siege di cui viene mostrato il gameplay della tanto amata modalità TerroHunt con la possibilità di utilizzare la distruzione a nostro piacere.

Per la gioia dei fan della serie, viene annunciato anche Trackmania Turbo che arriverà per la prima volta su console e includerà più di 200 livelli, con la possibilità di ampliarli grazie all'editor dei tracciati.





Non poteva mancare un nuovo trailer di Assassin's Creed Syndicate che mostra i muscoli del motore grafico e nuove funzionalità come il rampino e le corse in carrozza. Gran finale di conferenza con Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, che avrà il compito di svecchiare la saga, introducendo l'approccio open world e la possibilità di pianificare le missioni a partire dalla scelta tra un approccio stealth o un assalto diretto, senza dimenticare di studiare l'ambiente circostante e le diverse possibilità d'azione che offre. Conferenza quindi piuttosto piena di titoli con tre nuovi annunci davvero molto graditi e come al solito positiva.

VOTO CONFERENZA: 3/5



Sviluppo: Rocksteady Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Genere: Action
Autore: Marco Inchingoli

PS4 XBOX ONE PC



L'ultima notte del Cavaliere Oscuro?



Il Final Fantasy uscito su PSP arriva anche su next-gen

Negli ultimi anni Batman è tornato in cima alla lista dei personaggi più amati, grazie soprattutto alla trilogia di film girata da Cristopher Nolan, che ha fatto dimenticare il pessimo Batman & Robin con Joel Schumacher alla regia e il povero George Clooney nella famosa tuta con i capezzoli.

Oltre all'ottima trilogia cinematografica c'è un'altra trilogia in corso, stavolta nel settore videoludico diretta dai ragazzi di Rocksteady Studios che con la serie Batman: Arkham hanno rivoluzionato non solo le storie dell'Uomo Pipistrello, ma introdotto vere e proprie rivoluzioni di gameplay, adottate nel tempo da altre produzioni come il sistema di combattimento Free Flow. Dopo Batman: Arkham Asylum e Batman: Arkham City, usciti a due anni di distanza tra loro, gli sviluppatori hanno richiesto più tempo del solito per sviluppare l'ultimo mastodontico capitolo della trilogia; tempo che è stato occupato dall'ottimo Batman: Arkham Origins sviluppato da Warner Bros. Games Montreal e Splash Damage che doveva fungere come riempitivo, mentre invece ha riconfermato l'ottima qualità della serie e la necessità per Rocksteady di non fallire con l'ultimo importantissimo capitolo. Con Batman: Arkham Knight si è dovuta fronteggiare la necessità di creare un nuovo nemico ad-hoc che potesse rivaleggiare con il Joker per carisma e cattiveria, cosa decisamente difficile senza potersi basare sulle storie dei fumetti, ancora più difficile considerando l'ira dei fan che si scatenerebbe in caso di fallimento.

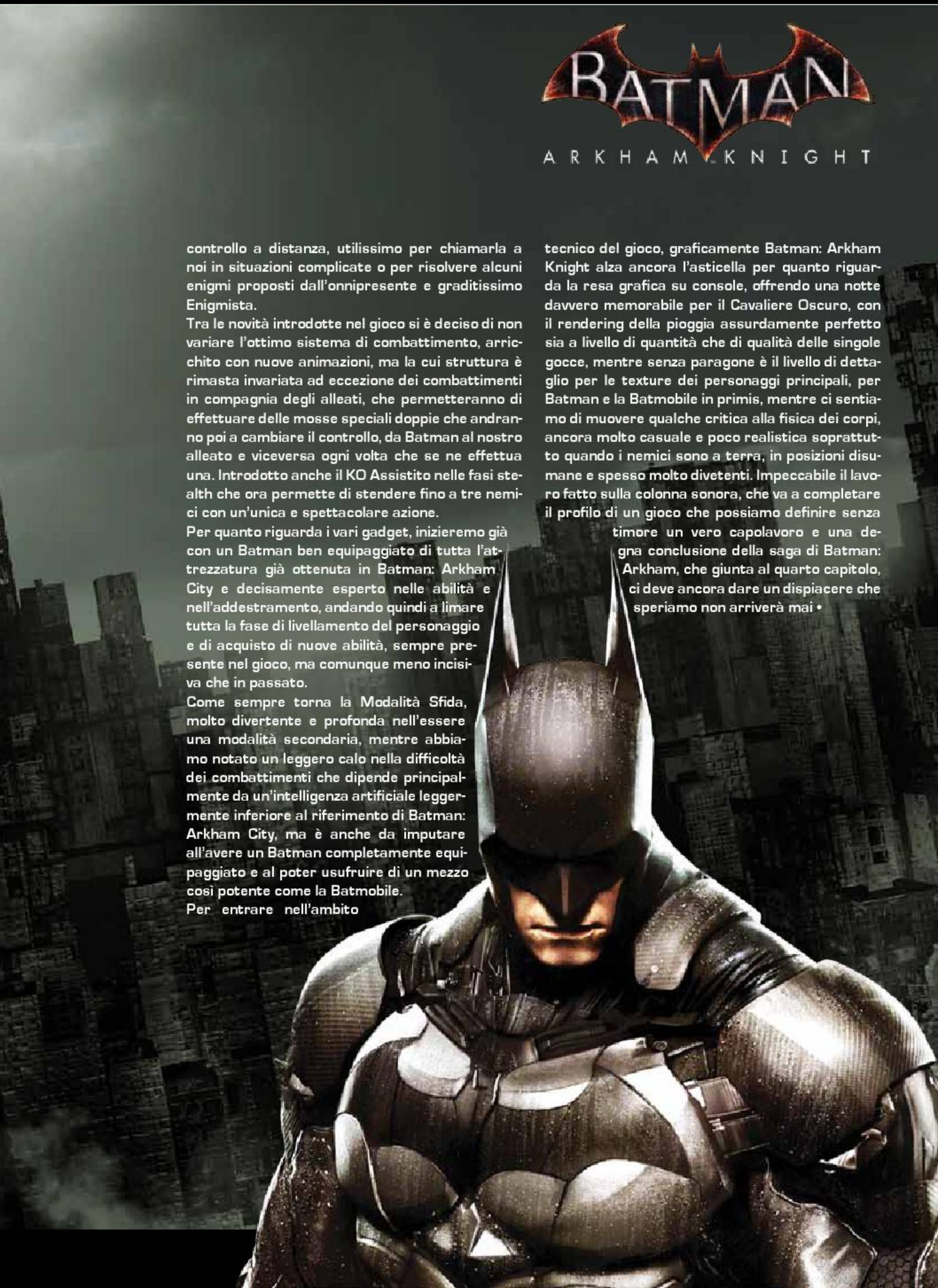
Il personaggio di Arkham Knight è una vera e propria nemesi del Cavaliere Oscuro, misterioso, ben equipaggiato e addestrato, la sua creazione ha richiesto mesi di lavoro spalla a spalla con DC Comics per riuscire a creare un nemico davvero memorabile. La storia si svolge un anno dopo gli eventi di Arkham City, con una Gotham più tranquilla e pacifica che sta per ricadere nel caos per via dei malvagi piani dello Spaventapasseri, anche lui nemico principale del gioco e alleato del Cavaliere di Arkham. In seguito alla diffusione di una pericolosa tossina da parte dello Spaventapasseri, la città viene evacuata e torna il caos nelle strade di Gotham, dove Batman si troverà di nuovo a fronteggiare l'anarchia criminale capitanata dallo Spaventapasseri e appoggiata da pericolosi nemici come l'Arkham Knight, Harley Quinn, Due Facce e il Pinguino.

La più grande aggiunta al gameplay è senza dubbio l'introduzione della Batmobile, completamente ridisegnata in un misto che mixa abilmente la Tumbler di Nolan e la Batmobile gotica di Tim Burton, mentre nella sua modalità di combattimento, ci ha ricordato il Tank disegnato da Frank Miller. Questa doppia modalità d'uso della Batmobile, è una caratteristica chiave nel gameplay del gioco che sfrutterà molto l'uso dell'auto che quindi non rappresenta solo un mezzo di trasporto per il pipistrello, ma un'arma fondamentale a livello di gameplay.

Ci troveremo a fronteggiare dei veicoli corazzati che ci lanceranno dei missili contro, per cui sarà fondamentale utilizzare la modalità di combattimento della Batmobile, che la trasforma in un potente mezzo corazzato, dotato di mobilità orizzontale, missili e mitragliatrice.

La modalità normale è invece più adattata all'andamento più "cittadino" con velocità più elevata e con missili a ricerca. La scelta della modalità d'uso della Batmobile è affidata al grilletto sinistro, con la possibilità di cambiare in qualsiasi momento e in velocità l'assetto dell'auto.

La Batmobile è ovviamente full-optional e oltre ai vari missili e alla corazza non poteva mancare il



controllo a distanza, utilissimo per chiamarla a noi in situazioni complicate o per risolvere alcuni enigmi proposti dall'onnipresente e graditissimo Enigmista.

Tra le novità introdotte nel gioco si è deciso di non variare l'ottimo sistema di combattimento, arricchito con nuove animazioni, ma la cui struttura è rimasta invariata ad eccezione dei combattimenti in compagnia degli alleati, che permetteranno di effettuare delle mosse speciali doppie che andranno poi a cambiare il controllo, da Batman al nostro alleato e viceversa ogni volta che se ne effettua una. Introdotto anche il KO Assistito nelle fasi stealth che ora permette di stendere fino a tre nemici con un'unica e spettacolare azione.

Per quanto riguarda i vari gadget, inizieremo già con un Batman ben equipaggiato di tutta l'attrezzatura già ottenuta in Batman: Arkham City e decisamente esperto nelle abilità e nell'addestramento, andando quindi a limare tutta la fase di livellamento del personaggio e di acquisto di nuove abilità, sempre presente nel gioco, ma comunque meno incisiva che in passato.

Come sempre torna la Modalità Sfida, molto divertente e profonda nell'essere una modalità secondaria, mentre abbiamo notato un leggero calo nella difficoltà dei combattimenti che dipende principalmente da un'intelligenza artificiale leggermente inferiore al riferimento di Batman: Arkham City, ma è anche da imputare all'avere un Batman completamente equipaggiato e al poter usufruire di un mezzo così potente come la Batmobile.

Per entrare nell'ambito tecnico del gioco, graficamente Batman: Arkham Knight alza ancora l'asticella per quanto riguarda la resa grafica su console, offrendo una notte davvero memorabile per il Cavaliere Oscuro, con il rendering della pioggia assurdamente perfetto sia a livello di quantità che di qualità delle singole gocce, mentre senza paragone è il livello di dettaglio per le texture dei personaggi principali, per Batman e la Batmobile in primis, mentre ci sentiamo di muovere qualche critica alla fisica dei corpi, ancora molto casuale e poco realistica soprattutto quando i nemici sono a terra, in posizioni disumane e spesso molto divetenti. Impeccabile il lavoro fatto sulla colonna sonora, che va a completare il profilo di un gioco che possiamo definire senza timore un vero capolavoro e una degna conclusione della saga di Batman: Arkham, che giunta al quarto capitolo, ci deve ancora dare un dispiacere che speriamo non arriverà mai •

16 GAME PLAY 2015

EVENTO NAZIONALE

NORCIA (PG) 17/19 LUGLIO

DAL TENDA

calendario evento

Eventuali variazioni saranno comunicate durante la presentazione dell'evento in programma venerdì 17 alle ore 18:30

sabato 18 luglio

ORE 9.30

FASI ELIMINATORIE

INDIVIDUALE FIFA 15 PS4

PREMI

ORE 9.30

FORMATO AVANZATO

PREMI IN BASE ALLE PARTECIPAZIONI

ORE 10.00

FORMATO STANDARD

DALTENDA CUP

TORNEO AD INVITO INFO HTTP://CIRCUITO.DALTENDA.COM

ORE 11.00

COMING SOON GAMES

MT distribution

RISERVATO AD OPERATORI DEL SETTORE

domenica 19 luglio

ORE 9.30

FASI FINALI

INDIVIDUALE FIFA 15 PS4

PREMI

ORE 10.00

QT

ARENA

PREMI

ORE 10.30

FORMATO MODERN

MAGIC PRELIMINARY PROTOUR QUALIFIER

PREMI

ORE 11.00

MEETING

16 GAMES ...IT'S PLAY TIME

RISERVATO AD OPERATORI DEL SETTORE



16 GAMES ...IT'S PLAY TIME

venerdì 17 luglio

ORE 18.30

BENVENUTI

16 GAME PLAY 2015

PRESENTAZIONE EVENTO

ORE 19.00

FRIDAY NIGHT MAGIC

MAGIC The Gathering STANDARD

PREMI

ORE 19.30

FLORINDA ZANETTI



CON VOI PER TUTTA LA DURATA DELL'EVENTO

ORE 20.00

NUMERO 12

PLAYERS

USCITA NUOVO NUMERO REDAZIONE OPEN

ORE 16.00

FASI ELIMINATORIE

INDIVIDUALE CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE PS4

PREMI

ORE 16.00

KROSMOGEDDON

KROSMASTER ARENA

PREMI

ORE 16.00

TORNEO

MAGIC The Gathering MODERN

PREMI

ORE 18.00

CONFERENZA

Wizards OF THE COAST

RISERVATO AD OPERATORI DEL SETTORE

ORE 15.00

FASI FINALI

INDIVIDUALE CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE PS4

PREMI

ORE 15.00

FINALE

DALTENDA PRO

TORNEO AD INVITO

ORE 17.00

PREMIAZIONI



ONORE AI VINCITORI

ORE 18.00

SALUTI

16 GAME PLAY 2016

ARRIVEDERCI ALLA PROSSIMA EDIZIONE



Sviluppo: Zenimax
Publisher: Bethesda
Genere: Mmorpg

PS4 PC XBOX ONE



The Elder Scrolls Online



The Elder Scrolls Online è probabilmente il capitolo della saga più atteso di sempre.

Ci è voluto un intero anno, ma ora anche i giocatori console finalmente possono mettere le mani su The Elder Scrolls Online, MMO basato sull'universo di The Elder Scrolls.
L'idea di poter visitare un unico mondo enorme che racchiudesse tutti i luoghi più famosi ed iconici della saga (come Morrowind, Oblivion e Skyrim) e combattere al fianco di altri migliaia di giocatori online ha sicuramente sollecitato l'interesse della comunity, e nonostante qualche scivolone ed imperfezione il gioco ha saputo comunque intrattenere e divertire i giocatori PC. Ad un anno di distanza il gioco si è evoluto, migliorato e, soprattutto, ha abbandonato il modello dell'abbonamento mensile. È innegabile infatti come il genere stia vivendo un periodo non certo roseo: solo l'immortale World Of Warcraft riesce ancora a convincere i suoi giocatori a sborsare mensilmente dei soldi (e anche giustamente considerata la qualità del titolo e l'offerta che propone), e tutti coloro che hanno provato a spodestarlo dal suo trono alla fine sono stati costretti ad adottare un modello free-to-play per sopravvivere, come ad esempio Star Wars: The Old Republic e lo stesso The Elder Scrolls Online.



Questo tuttavia non significa che i suddetti giochi non siano validi (sfido chiunque a dire il contrario), semplicemente il mercato è troppo competitivo e saturo per permettersi una strategia simile. Se poi portiamo questo discorso al mondo delle console, allora si tratta di un suicidio quasi sicuro: oltre al costo iniziale del gioco infatti gli utenti PlayStation e Xbox sono obbligati a pagare rispettivamente i servizi PlayStation Plus e Xbox Live per poter giocare online, e aggiungere un ulteriore abbonamento avrebbe eliminato subito una enorme fetta di giocatori. Quando acquisterete The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited avrete quindi subito accesso a tutti i contenuti del gioco senza spese aggiuntive... o quasi.



È vero infatti che il titolo è completo in tutte le sue parti e può essere tranquillamente goduto così come è, ma è sempre possibile attivare un ulteriore abbonamento per avere alcuni vantaggi e una dose mensile di monete da spendere nel Crown Store per avere accesso ad equipaggiamenti migliori o in anticipo.
Non si tratta tuttavia di una opzioni invasiva e soprattutto non sbilancia troppo gli equilibri del gioco trasformandolo in un pay-to-win, per cui si tratta di una scelta del tutto opzionale. L'eliminazione dell'abbonamento è una delle principali novità di The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (novità di cui ha goduto anche la versione PC), ma come si comporta il gioco sul PlayStation 4 e Xbox One? A conti fatti siamo di fronte ad un porting fedele che porta con sé tutti i pregi ma, purtroppo, anche i difetti della sua precedente incarnazione, per cui non abbiamo nessuna novità da segnalare per quanto riguarda la trama e le missioni. Togliamoci subito il dente quindi e parliamo degli aspetti meno convincenti di questa conversione.
Dopo aver creato il nostro personaggio personalizzato attraverso un esaustivo editor, la prima cosa che si nota non appena entrati nel mondo di





gioco è un evidente downgrade grafico: sia chiaro, The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited è tutt'altro che brutto da vedere (anzi, alcuni scorci e ambientazioni sono veramente suggestivi), ma è innegabile come la pulizia generale e il livello di dettagli siano stati notevolmente ridimensionati rispetto alla versione PC.



È vero anche che la grafica in generale non è mai un punto di forza negli MMO, ma di sicuro The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited non è un titolo che prenderete come esempio per dimostrare la potenza delle console di nuova generazione. Rimanendo in tema di grafica, anche le animazioni dei personaggi e l'espressività dei volti lasciano parecchio a desiderare, così come il senso di fisicità degli scontri e alcune hitbox non esattamente precise.

Tra gli aspetti meno convincenti segnaliamo anche la chat, che nella versione console è limitata unicamente a quella vocale: potete immaginare da soli cosa significa sentire decine di giocatori che parlano insieme nelle zone più affollate.

Chiude infine il cerchio la mancata localizzazione in italiano (esattamente come la versione PC), per cui se non siete avvezzi alla lingua inglese potreste avere non poche difficoltà di comprensione... il che sarebbe un vero peccato, perché uno dei punti dove invece The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited è più forte è proprio la sua storia.

La lunga missione che ci vede sventare i piani del Dio Deadrico Molag Bal sarà lunga e appassionante, così come le numerose missioni secondarie che spesso si rivelano ben articolate e avvincenti. Arrivare al level cap richiederà decine e decine di ore, e una volta raggiunto il livello massimo potremo comunque cimentarci nel PvP nella regione di Cyrodiil. Qui dovremo prendere parte ad una delle tre fazioni in guerra e organizzare imponenti battaglie contro altri giocatori umani, dove l'esperienza e l'uso strategico delle nostre abilità sarà fondamentale per uscirne vivi.

Per quanto riguarda il sistema di combattimento, questo non ha subito particolari "traumi" dal passaggio da PC a console, anzi, potremmo quasi dire che ne ha giovato. I tasti frontali e i due dorsali sono legati ognuno ad una specifica abilità che possiamo assegnare dall'apposito menù, mentre i due grilletti posteriori servono per gli attacchi base e la parata.



Il risultato è quindi un sistema di combattimento che ricorda molto quello visto in Skyrim, ottenendo così un feeling più da action-RPG che da MMO.

In definitiva, The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited non sarà di certo una rivoluzione nel genere degli MMO (anzi, se confrontato con altri esponenti è ancora parecchio indietro), ma se cercate un'esperienza coinvolgente, longeva e maggiormente basata sulla storia allora il gioco merita sicuramente la vostra attenzione... senza contare che su console le alternative si contano veramente sulle dita di una mano •

Sviluppo: Spike Chunsoft
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli

PS3 PS4 PSVITA

J-Stars Victory Vs +



Il sogno bagnato di ogni otaku arriva finalmente in Italia

Dopo tanta attesa, J-STARS Victory VS +, il sogno bagnato di ogni otaku ha varcato i confini del Giappone ed è giunto anche dalle nostre parti, in una versione localizzata in italiano (almeno per quanto riguarda i testi, NdR.), una nuova modalità e varie migliorie al bilanciamento dei personaggi.
Il titolo di Bandai Namco come probabilmente già saprete racchiude alcuni tra i più popolari personaggi della rivista nipponica Shonen Jump, alcuni conosciuti anche dalle nostre parti come ad esempio Rufy, Goku, Pegasus, Kenshiro, Arale, Naruto, ma altri decisamente più di nicchia, come Koro-Sensei, Kuroko, Yusuke Urameshi, Gon Freecs e tanti altri. Dunque è chiaro che si tratta di un titolo destinato principalmente agli otaku, ovvero coloro che fanno di anime e manga il proprio stile di vita. Per rendere chiara l'idea gli sviluppatori hanno perfino inserito dei quiz tra una schermata di caricamento e l'altra dove potremo mettere alla prova la nostra cultura, insomma come avrete capito ci troviamo davanti ad un gigantesco fan service.



Come già detto questa nuova edizione vanta diverse novità rispetto quella giapponese, innanzitutto un'inedita versione PlayStation 4, versione dai noi testata, e una nuova modalità esclusiva: Arcade. In realtà non si tratta di nulla di particolarmente innovativo, semplicemente dovremo affrontare una serie di battaglie, ciascuna caratterizzata da un certo tasso di sfida e da determinate regole. Completando una serie da sei si sblocca quella successiva e si ottengono i punti necessari a mettere le mani sulla grande quantità di bonus ed extra inseriti all'interno del gioco, tra l'altro tale modalità è anche tra le più difficili di tutto il pacchetto, difatti l'Arcade è stata pensata proprio per dare del filo da torcere agli utenti occidentali. Inoltre ogni livello include un timer che tiene conto del tempo impiegato per portare a termine ciascuna sezione dell'Arcade Mode, quindi ci sarà l'ulteriore stimolo a rigiocare ancora e ancora per migliorare il proprio personale primato.



Come detto in precedenza le battaglie ci premieranno con la valuta in-game chiamata punti PJ, questi potranno essere utilizzati nel negozio per sbloccare nuovi personaggi principali oppure di supporto, oltre a tutta una serie di elementi di personalizzazione.
Tra le altre modalità segnaliamo invece le classiche battaglie libere, da giocare in solitaria oppure online, ci sono anche Verso la Vittoria, caratterizzata da precisi obiettivi da ottenere durante ogni battaglia per passare a quella successiva, ma soprattutto la modalità Avventura J. In quest'ultima si potrà scegliere tra Rufy, Naruto, Toriko o Ichigo per poi essere catapultati in una mappa esplorabile con la propria nave, impegnati a raccogliere i frammenti dell'Emblema Eroico necessari per partecipare al torneo organizzato dal Maestro Korin, volto che i fan di Dragon Ball conosceranno molto



bene. La modalità è principalmente composta da combattimenti e dialoghi testuali, i quali accompagneranno la storia di questo folle incontro/scontro tra eroi enormemente diversi tra loro.



Certo la realizzazione della mappa e le scene di intermezzo statiche non sono strabilianti, ma veder collidere tutti questi universi sia in combattimento che a livello di narrazione, oltre ai numerosi riferimenti ai vari anime, sono elementi che i fan apprezzeranno con gioia.
Per ciò che riguarda invece il sistema di combattimento, J-Star Victory Vs+ si pone come un picchiaduro piuttosto leggero e caciarone, con le mosse più celebri dei vari personaggi fedelmente riprodotte che faranno sicuramente felici tutti gli appassionati, tuttavia chi cerca un titolo magari più tecnico dovrà rivolgersi altrove. Ovviamente non è tutto rosa e fiori infatti il gioco soffre di alcuni problemi nella gestione della telecamera e spesso mette in mostra un'intelligenza artificiale che tende a perdersi un po' per strada, ma come già ripetuto più volte, il titolo vuole rappresentare quel sogno di ogni fanatico di animazione nipponica di vedere i suoi più grandi beniamini darsi battaglia senza esclusione di colpi.



Dunque si tratta di un gioco senz'altro ben congeniato, ma diretto verso una particolare fetta di pubblico, inoltre sfrutta davvero ottimamente le varie licenze mettendo in scena un cast spettacolare attingendo da serie del calibro di Hokuto no Ken, Dragon Ball Z, One Piece, Hunter x Hunter, JoJo, Medaka Box, Assassination Classroom, Bleach, Yu Yu Hakusho e tante altre. Quindi otaku in ascolto fiondatevi sul gioco senza remore, per tutti gli altri ponderate bene la vostra scelta •



Sviluppo: Arc System Works-Team Red
Publisher: 505 Games
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli

PS3 PS4

Guilty Gear Xrd - SIGN -



La storica serie di Arc System Works debutta su next-gen

Nato su PlayStation nel 1998, Guilty Gear è entrato nel cuore di milioni di appassionati di picchiaduro grazie al suo ritmo di gioco frenetico, la sua essenza puramente rock e un parco personaggi davvero variegato e caratteristico. Ebbene, dopo una lunga serie di titoli, per celebrare i 16 anni di attività del proprio franchise Arc System Works ha deciso di debuttare nel mondo della nuova generazione con un nuovo capitolo: Guilty Gear Xrd - SIGN -. Il titolo offre sin da subito una buona quantità di contenuti che ci terrà incollati allo schermo per diverso tempo.

Si parte con il tradizionale tutorial, qui molto ricco; abbiamo poi le sfide, utili per padroneggiare al meglio il proprio personaggio preferito, con tutte le varie mosse e le combo a sua disposizione; si passa poi alle missioni, ossia sempre delle sfide, ma basate questa volta su alcune situazioni che potrebbero capitare all'interno di un combattimento; infine c'è il classico allenamento con le opzioni più disparate per assimilare al meglio le tecniche del nostro personaggio.

Ma il lato single player non finisce certo qui, Guilty Gear Xrd dispone infatti anche di una modalità Arcade, in cui dovremo superare una serie di otto scontri, il tutto corredato con splendide sequenze animate diverse a seconda del personaggio scelto.

Tale modalità fungerà anche da prologo per la portata principale, ovvero la Storia, tuttavia questa non è proprio come ce la immaginavamo, infatti potremo descriverla come una sorta di lungometraggio animato, farcito ovviamente con tanti dialoghi testuali.

Dunque come avrete capito la modalità storia avrà solo quello, la storia, senza parti di giocato o interazioni di sorta.

Questo non significa che sia il male, infatti la trama è anche interessante e le animazioni sono fantastiche, il problema è che il tutto è localizzato completamente in inglese, dunque chi non mastica bene tale lingua si troverà abbastanza in difficoltà nel godersi la storia abbandonandola al proprio destino dopo pochi minuti.

Comunque il gioco vanta un single player abbastanza corposo, quindi nel caso la Storia non faccia per voi potete sempre ripiegare sulla modalità M.O.M., già familiare agli appassionati della serie. In sostanza saremo chiamati ad affrontare una serie di nemici con vari bonus o malus, accumulando man mano medaglie da utilizzare poi per potenziare il nostro personaggio o acquistare oggetti da usare in battaglia, tra l'altro tale personaggio potrà essere poi utilizzato online nella



partite amichevoli contro altri avversari buffati.

A completare infine la mole di contenuti del gioco abbiamo la classica modalità Versus e ovviamente l'immancabile comparto online. Qui è possibile accedere ad una serie di Lobby suddivise per nazioni con un limite di 64 persone, una volta dentro sarà possibile creare o cercare stanze con tutta una serie di opzioni a disposizione, chattare con gli altri utenti, assistere ai combattimenti oppure disputare le classiche partite amichevoli e classificate. Purtroppo al momento i server non sono molto popolati, ma siamo riusciti comunque a fare qualche partitella e il netcode ci è sembrato veramente fluido e pulito, come se stessimo giocando in locale, certo, qualche lag sporadico non manca,

ma si tratta appunto di casi rari.
Ora passiamo al parco personaggi.
Guilty Gear ci ha sempre abituati bene o male a roster piuttosto generosi, tuttavia quello di Xrd -SIGN - non lo è affatto con diverse assenze dovute probabilmente all'avanzare della storyline della saga. Il titolo ospiterà quindi solamente quindici personaggi, ma compensa con un'ottima caratterizzazione di quest'ultimi, ognuno dotato di un proprio stile di gioco che lo differenzia dal resto



dei combattenti.
Tra questi ovviamente vi saranno molti volti familiari tra cui Ky, Sol, May, Milia, Potemkin, Chipp, ma a questi si andranno ad aggiungere le tre new entry, Sin che potrà essere sbloccato accumulando un bel po' di moneta in-game, Bedman e Ramlethal, il boss della modalità Arcade, Inoltre com'è di moda ultimamente il gioco prevede già un paio di personaggi aggiuntivi che verranno successivamente resi disponibili tramite DLC a pagamento, ovvero Leo e Elphelt. Dunque come si suol dire pochi, ma buoni, inoltre questo favorisce anche un buon bilanciamento generale.
Sempre rimanendo in tema personaggi c'è da dire però che alcuni combattenti risultano più complessi da utilizzare e le combo non sono semplici da eseguire, dunque questo rende il titolo non proprio alla portata di tutti, merito anche dell'ottimo, ma complesso sistema di gioco. Guilty Gear Xrd propone infatti meccaniche abbastanza complesse e non semplici da padroneggiare, come il caro vecchio Roman Cancel, il Jump Cancel, Counter, Aerial Combo, vari tipi di difesa, il break delle combo avversarie, insomma tutto ciò che caratterizza da sempre la serie Guilty Gear.
Dunque gli appassionati della serie o dei genere in questione che cercano un picchiaduro tecnico e ben fatto ci andranno a nozze, mentre i neofiti che cercano magari un titolo più leggero e caciarone





potrebbero trovarsi un po' spiazzati.
Terminiamo come di consueto con una breve analisi al comparto tecnico. Esteticamente il nuovo Guilty Gear è davvero una gioia per gli occhi, i ragazzi di Arc System Works infatti hanno fatto davvero un buon lavoro mescolando le tre dimensioni con la tipica struttura 2D della serie, il tutto realizzato con l'utilizzo davvero certosino del cel shading. Il risultato finale è quindi un esplosione di colori e animazioni davvero fantastiche, con tratti che ricordano tantissimo i cartoni animati d'animazione giapponese.
Una menzione speciale va poi fatta alle Instant Kill che tornano anche in questo nuovo capitolo, con sequenze animate spettacolari che basteranno a farvi venir voglia di terminare l'incontro con tale tecnica, così giusto per sfoggiare cotanta bellezza.
Poi il tutto è accompagnato come sempre da una



soundtrack di tutto rispetto firmata dal grande Daisuke Ishiwatari, compositore nonché illustratore storico della serie, con brani rigorosamente heavy metal sia cantati che in versione strumentale, oltre ad alcune bgm tratte dai vecchi capitoli. Segnaliamo anche la presenza del doppiaggio sia in lingua originale che in inglese.
Insomma si tratta del grande ritorno di Guilty Gear che debutta su next-gen con un nuovo capitolo di tutto rispetto, con i suoi pregi, ma ovviamente anche i suoi difetti: abbiamo un comparto estetico di prim'ordine, un sistema di gioco complesso, ma non alla portata di tutti, pochi personaggi, ma ben caratterizzati, una buona quantità di contenuti, una soundtrack stupenda e una modalità storia priva di sequenze giocate, ma ugualmente interessante.
Dunque se siete degli amanti della serie o dei picchiaduro in generale potete procedere con l'acquisto ad occhi chiusi, in caso contrario ponderate bene la vostra scelta •

LA FORMAZIONE DEL MESE PER DIVERTIRSI CON FUT

Questo mese vi segnaliamo una formazione argentina molto divertente da giocare e alla portata di tutti.
La squadra è ricca di talenti e molto agile,in difesa possiamo anche segnalarvi Garay al posto di Zabaleta e a centrocampo Pastore in sostituzione di Perez.
Per i più spendaccioni ricordiamo che molti giocatori inseriti nell'undici sono disponibili anche in versione IF,SIF e per i pochi che se lo possono permettere l'inserimento di Messi in formazione.



COSTO	
PS	86.850
	189.000
XBOX	73850
	163.000

VALORI	
ATT	86
MID	82
DEF	81
PAC	82
SHO	71
PAS	74
DRI	80
DEF	61
HEA	76
INTESA	100

NUOVA APERTURA

16GAMES APRE UN NUOVO PUNTO VENDITA A RAPALLO



**Lo scorso 27 giugno è stato inaugurato il nuovo punto vendita di Rapallo (GE).
Tutto lo staff augura un enorme bocca in lupo ai ragazzi in questa loro nuova avventura.**



Sviluppo: Factor 5
Publisher: Rainbow Arts
Genere: Shoot'em Up/Platform
Autore: Marco Inchingoli
Anno di uscita: 1991
Piattaforma: Commodore 64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum e altre

1991

Turrican II: The Final Fight

Celebriamo il trentennale di Amiga con un classico intramontabile

Per celebrare il trentennale di Amiga tenutosi un paio di settimane fa ad Amsterdam, noi di Players abbiamo deciso di dedicare il nostro angolo del retrogaming ad un classico intramontabile dello storico computer, Turrican II: The Final Fight.

Si tratta di una pietra miliare del genere sparatutto, nata nel 1991 su Commodore 64 e portata poi su Amiga grazie ai Factor 5. Abbiamo deciso di prendere in analisi questo secondo capitolo essendo probabilmente l'episodio migliore della trilogia, ma ovviamente consigliamo caldamente di provare anche gli altri due. Il titolo come detto è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale con elementi platform che vanta ancora oggi di un'atmosfera in grado di rapirvi al primo sguardo, merito anche degli ottimi sprite che compongono il gioco e della splendida soundtrack firmata da Chris Huelsbeck (Apydia, Giana Sisters ecc...) a fare da contorno al tutto, storico compositore di quegli anni soprattutto in ambito Amiga.

Il titolo vantava tra l'altro di elementi piuttosto innovativi per l'epoca come mappe immense e assolutamente non lineari e decine di segreti tutti da scoprire, inoltre la versione Amiga fu l'unica a godere di una sezione sparatutto alla guida di una navicella, palese omaggio a Katakis, altra grande pietra miliare targata Factor 5. Ovviamente nonostante fosse piuttosto secondaria Turrican II aveva anche una storia che contornava il tutto: nei panni di Bren Mc Guire, unico soldato sopravvissuto all'attacco della nave del malvagio imperatore "The Machine", saremo chiamati ad indossare l'armatura da battaglia Turrican e vendicare la morte del nostro equipaggio sconfiggendo l'imperatore e il suo esercito.

La possente armatura che da nome al gioco è equipaggiata con svariate tipologie di armamentari come laser, proiettili rimbalzanti, spari multipli, bombe devastanti e quant'altro, inoltre è possibile far fuoco con un raggio multi direzionale dalla scarsa potenza, ma efficace per farci strada in determinati punti dei livelli. Ma non è tutto, Turrican all'evenienza può trasformarsi in una sorta di piccola stella rotante in grado di entrare in cunicoli altrimenti inaccessibili e droppare mine esplosive contro i nemici, proprio come Samus Aran di Metroid per intenderci, gli sviluppatori infatti si sono



palesemente ispirati al personaggio in questione nonché al gioco stesso, estrapolandone alcune caratteristiche come ad esempio gli ampi scenari.

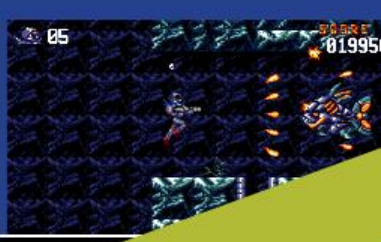
Dunque Turrican II è un titolo che non morirà mai, né oggi, né domani, né in futuro, dotato di un comparto sonoro eccezionale e una soundtrack indimenticabile, uno stile grafico tutt'oggi dannatamente bello, un gameplay divertente e invecchiato piuttosto bene con gli anni, livelli non lineari e un botto di segreti da scoprire.

Inutile dire che il nostro consiglio è quello di recuperare assolutamente questa perla qualora non l'abbiate mai giocato, buttando ovviamente un occhio anche su Turrican e Turrican III. Ah vi lasciamo con una piccola curiosità, Turrican II in realtà è stato rilasciato anche su Game Boy e Mega Drive, ma sotto mentite spoglie, infatti Accolade che ne aveva acquisito i diritti all'epoca entrò in possesso anche dei diritti per un tie-in del film Universal Soldier con Jean-Claude Van Damme, fondendo il tutto in unico titolo con il nome del film e effettuando alcune modifiche per renderlo leggermente più simile alla pellicola •









MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

Grixis Delver

MAIN

CREATURE:
4 Scopritore Di Segreti/Insetto Aberrante
3 Giovane Piromante
3 Mago Lanciorapido
2 Tasigur, La Zanna D'oro
2 Rana Pescatrice

STREGONERIE:
4 Sonda Gitaxian
4 Visione Del Siero

ISTANTANEI:
4 Rovista Pensieri
2 Terminare
1 Comando di Kolaghan
1 Elettrolisi
3 Indebolimento Magico
2 Rimandare
2 Trappola per Magie
4 Fulmine
1 Falciata Omicida

LANDE:
4 Laghetto Bollente
4 Delta Inquinato
1 Spiaggia allagata
2 Fumarie di Vapore
2 Tomba D'Acqua
1 Cripta di Sangue
2 Isola
1 Montagna
1 Palude

SIDEBOARD

4 Talismano Rakdos
3 Artiglio di Drago
2 Spregiamagie
2 Cricca Vendilion
2 Luna Insanguinata
1 Bruciare
1 Controflusso

STRATEGIA DEL MAZZO

Grixis Delver è un mazzo veramente singolare: non ha abbastanza creature per essere un aggro e non ha abbastanza counter per essere un control. Qualcuno potrebbe dire che si tratta di un mazzo mediocre, ma, l'alchimia che viene a crearsi fra le varie carte del mazzo lo rende uno dei deck più completi del momento.

Nel nostro reparto creature troviamo: il "Delver of Secrets" (Scopritore di Segreti), che, ovviamente, è il piccolo fabbro del nostro mazzo; il "Giovane Piromante" ha la doppia funzione di creare delle ottime paranti e all'occorrenza delle piccole creature attaccanti che spesso mettono in seria difficoltà l'avversario; Il "Mago Lanciorapido" viene utilizzato come pedina da sacrificare per parate suicide o per tentare disperatamente di finire il giocatore che ci sta di fronte; "Tasigur, La Zanna Dorata" è la piccola chicca che il blocco di Khans of Tarkir ha regalato a questo mazzo, un piccolo bestione che può essere piazzato sul campo di battaglia anche al secondo turno (lo stesso vale per la "Rana Pescatrice").

Il resto del mazzo si basa su counter e spacca creature che hanno la funzione di controllare il campo e far sopravvivere le nostre creature fino alla completa demolizione dell'avversario.

La carta che reputo maggiormente degna di nota è "Rovista Pensieri", che accelera il nostro mazzo e rende possibile calare i nostri più grossi ciccioni nei primi turni di gioco •

A cura di Matteo Martino





MAGIC ORIGINS

SCOPRIAMO IL NUOVO SET IN USCITA IL 17 LUGLIO



Nel bel mezzo di un caldo giorno d'estate la Wizards ci accompagna alla scoperta della storia dei nostri amati Planeswalker e di come sono diventati tali.
Venerdì 17 luglio uscirà Magic Origins: ultimo set base della storia di Magic.
L'espansione conterrà i 5 Planswalker ancora in versione umana, ovvero prima che si accendesse la loro scintilla e sarai proprio tu a farla accendere!
Infatti i vari Jace,Chandra,Liliana, Nissa e Gideon saranno delle creature che durante il game con il soddisfacimento di determinate condizioni diventeranno Planeswalker(le carte saranno doppia faccia come in Innistrad, ovvero da un lato ci sarà la versione umana e dall'altro la versione pw).
In Magic Origins saranno presenti cinque abilità: alcune già conosciute ed altre di nuove.
Scopriamole.

Minacciare (Menace): Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.
Prodezza (Prowess): Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.
Profetizzare X (Scry X): Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere quelle carte in cima e/o in fondo al tuo grimorio in un qualsiasi ordine.
Rinomare X (Renown X): Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, se non è rinomata, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa rinomata.
Arte Magica (Spell Mastery): Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, "aggiungi l'effetto X a quello della magia" OPPURE "invece accade l'effetto X".







Come ogni altro set base che si rispetti anche in Magic Origins ci sarranno varie ristampe,e anche se lo spoiler delle carte non è ancora completo già salta all'occhio di tutti gli appassionati la presenza nel set di carte come Scagliaorda Goblin e Messagero Silvano!
Dopo questa breve panoramica su tutto quello che ci aspetta nei negozi dal 17 luglio in poi, non posso far altro di consigliare a tutte le persone che vogliono iniziare a entrare nel fantastico mondo di Magic The Gathering, di fare incetta di quest'espansione per due motivi fondamentali :
Come tutti i set base anche Magic origins contiene carte comuni e non comuni con effetti semplificati e con la spiegazione di ogni Parola Chiave, ideale per i nuovi giocatori.
Moltissime carte presenti in Origins saranno iper giocate in tutti i formati, dal legacy allo standard passando per il modern quindi è estremamente facile rifarsi dei soldi della bustina, in parole povere è un ottimo investimento per chiunque.
Vi invito a partecipare agli eventi di Prelease che si svolgeranno in molti negozi nel week end del 10-11 luglio!
Buon Origins a tutti

Fabrizio Campanino



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.




SINGOLE MAGIC


ACCESSORI


GIOCHI DA TAVOLO


GIOCHI DI CARTE











Nata nel 2006 DJI è l'azienda leader nel mercato internazionale per la produzione di droni e di sistemi per la fotografia aerea.
La tecnologia DJI e le sue piattaforme permettono di catturare immagini che una volta erano fuori portata attraverso un impegno senza precedenti, una cultura di costante innovazione e curiosità, e un focus sulla trasformazione tecnologia complessa in dispositivi facili da usare.
Riconosciuto come uno dei brand più forti degli ultimi anni, DJI vanta testimonial del calibrodi Steve Wozniak (co-fondatore di Apple) e citazioni sulle più importanti testate giornalistiche; viene utilizzato per fare riprese di cronaca, moda, ecc., fino ad essere presente in diverse serieTV come simbolo di tecnologia avanzata.

SOFTWARE DEVELOPMENT KIT

DJI offre l'opportunità agli utenti di creare una propria app per le piattaforme di volo rilasciando il software development kit.

Anteprima dei video in tempo reale, acquisizione dati video e impostazioni di risoluzione.

Trasferimento di informazioni sui voli e impostazione delle aree di volo ristrette. Nessun accesso al controllo di volo.

Impostazione della fotocamera e possibilità di fare e scaricare foto/video, ottenere informazioni di base dalla fotocamera e dalla scheda SD.

Impostazione di longitudine, latitudine, altitudine e velocità di volo. Setup automatico azione di decollo e atterraggio.
Accesso completo ai dati di volo e controllo del joystick.

Impostazione della macchina fotografica e della modalità FPV

Raccolta delle informazioni sulla tensione, potenza e durata della batteria.

Raccolta delle informazioni sulla potenza Range Extender, la tensione, lo stato del collegamento, etc.

Funzioni di attivazione/certificazione e impostazione della password Wi-Fi per il Range Extender.





Cosa fai nella vita?
Lavoro come consulente esterna per alcune aziende e mi occupo di marketing, nel frattempo continuo i miei studi.

Sogno nel cassetto?
Realizzarmi professionalmente e soprattutto personalmente.

Hobby? Sport (il più possibile), viaggio (quando posso).

La tua prima volta con i videogames? A 10 anni assolutamente sempre e solo nintendo.

A quali videogames giochi?Mario è sempre con me!

Tifosa? Tifo Juventus,il mio calciatore preferito è Gigi Buffon.

Se dovessi partire per un'isola deserta cosa porteresti con te ?
Cibo, libri e ... Mario!

16 girlgamer lug

Nome
Cognom
Segno z







alessandra & mario

tutto il 2016 con la tu
prenota FIFA16 c

in regalo il cale

22 settembre



promo valida fi
riservata ai
possessori di
PLUS CARD

prenota FIFA16 e scegli il calendario



COGNOME

NOME

TELEFONO/MAIL

CONSOLE

SQUADRA CALENDARIO



COGNOME

NOME

TELEFONO/MAIL

CONSOLE

SQUADRA CALENDARIO

a squadra del cuore
oppure PES2016







ndario ufficiale

17 settembre

no al 30 agosto





prenota PES2016 e scegli il calendario



COGNOME

NOME

TELEFONO/MAIL

CONSOLE

SQUADRA CALENDARIO



COGNOME

NOME

TELEFONO/MAIL

CONSOLE

SQUADRA CALENDARIO

IN USCITA IL 4 SETTEMBRE

PRENOTALO SUBITO

€ 59,99 a soli

OFFERTA IMPERDIBILE

€ 49,99 a soli

prenotando un altro gioco novità di settembre



promo valida fino al 30 agosto e riservata ai possessori di *PLUS CARD*

