16GAMES ...IT'S PLAY TIME
SETTEMBRE 2015
13
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



READY TO PLAY

IN QUESTO NUMERO

Reportage Gamescom 2015
16Gameplay "il film dell'evento"
Valentina 16girlgamer di settembre
FIFA vs PES

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



The ROOKS EDITION

GOLDEN DEAL

€9,99

PORTA DUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITA'
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD

IN USCITA
IL 23 OTTOBRE
PRENOTALO SUBITO

SILVER DEAL

€19,99

PORTA DUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITA'
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

18 PS4 XBOX ONE PC UBISOFT

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
Stamperia scrl
Via Mantova, 79 - 43100 Parma
16 GAMES
è un marchio
GAMING s.r.l. - Via Pola, 20
36040 Torri di Quartesolo (VI)

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE

06 SCOOP
FIFA 16 play beautiful
PES 2016 love the past, play the future





10 NEWS
16GAMEPLAY
il film dell'evento



16 REVIEW
MGS phantom pain
18 POSTER DEL MESE
Calendario 2015/16 serie A



20 REVIEW
Until Dawn

22 REVIEW
Pirate warriors 3
24 REVIEW
Gears of war ultimate edition
25 REVIEW
Rare replay
26 RETROGAMING
27 FUT STRATEGY
28 SCOOP
Speciale GAMESCOM 2015



29 GADGETS
30 TRADING CARDS
32 GIRL GAMER

PLAYERS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

13 SETTEMBRE 2015

Carissimi 16 fans,

boom boom boom boom!!!!

Sono le cannonate che salutano l'inizio della stagione 2015/16.
Si parte subito forte con l'ormai classica sfida tra FIFA e PES che documentiamo ampiamente: entrambi annunciano migliorie e ognuno è sicuro di vincere la sfida 2016.
Solo i dati delle vendite diranno chi è il vincitore anche se per ora ci sembra ancora dura per PES sopravanzare FIFA.
Vedremo.
Vi presentiamo anche un ampio servizio sull'evento estivo di Norcia: 16gameplay 2015.
Crediamo che sia sufficiente guardare le foto dei visi dei partecipanti per intuire il grado di passione, competizione e divertimento che si sono raggiunti.
Sicuramente chi non è potuto venire avrà sentito i racconti dei suoi amici e si sarà ripromesso di non mancare la prossima volta.
Non poteva mancare il resoconto del Gamescom 2015 che, proprio per il periodo, non può presentare novità strabilianti ma ha sicuramente rivelato ulteriori particolari della stagione che ci aspetta.
Siamo ormai alla seconda pubblicazione di uno speciale dedicato a Magic, in questo numero presentiamo ampiamente, grazie al grande Fabrizio Campanino, "Battaglia per Zendikar" la nuova espansione in uscita il 2 ottobre.
Le rubriche ormai ci accompagnano costantemente e quindi rimane ancora poco da dire ...
.... READY TO PLAY

Bruno Capolupi

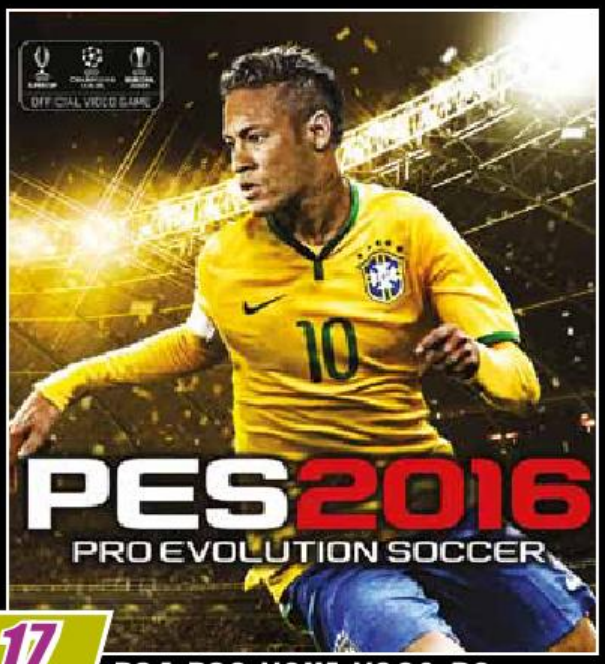
USCITE SETTEMBRE 2015



1 PS4-PS3-XONE-X360-PC



4 PS4-XONE-PC



17 PS4-PS3-XONE-X360-PC



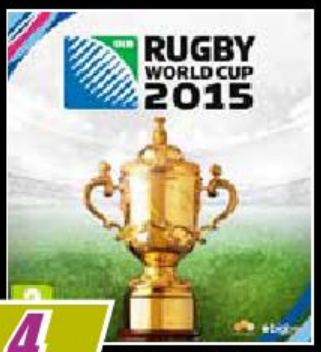
25 PS4-PS3-XONE-X360-3DS-WII-WIIU



25 PS4-PS3-PC



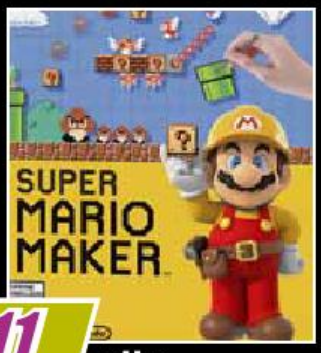
4 PS4-XONE



4 PS4-PS3-XONE-X360-PC-PSVITA



15 XONE



11 wii u



15 PS4-PS3-XONE-X360-PC



22 PS4-PS3-XONE-X360-PC



22 PS4-XONE-PC



25 3DS



29 PS4-PS3-XONE-X360-WIIU



29 PS4-PS3-XONE-X360-PC

- **NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE**
  4 settembre 2015 PC, PS3, PS4
- **LITTLE BATTLERS EXPERIENCE**
  4 settembre 2015 3DS
- **TEARAWAY UNFOLDED**
  9 settembre 2015 PS4
- **HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX**
  11 settembre 2015 3DS
- **NHL 16**
  17 settembre 2015 PS3, PS4, X360, XONE
- **SOMA**
  22 settembre 2015 PC, PS4

FIFA 16 si è rinnovato in ogni zona del campo, per offrire un'esperienza equilibrata, realistica ed entusiasmante, e permetterti di giocare come vuoi tu e di competere ai massimi livelli.
Avrai maggiore padronanza in difesa, più controllo a centrocampo e potrai creare ancora più momenti epici rispetto a prima. FIFA 16 – Play Beautiful

CONFIDENCE IN DEFENDING

FIFA 16 ti mette a disposizione gli strumenti per fermare efficacemente i tuoi avversari. Muoviti con maggiore libertà come difensore, difendi con tutti gli effettivi e punta sulla retroguardia per tenere d'occhio gli inserimenti pericolosi e bilanciare al meglio attacco e difesa.

AGILITÀ IN DIFESA

Sfrutta le 25 modifiche apportate alla mobilità e ai movimenti per marcare i giocatori più dotati tecnicamente.
I difensori mobili sono in grado di chiudere gli spazi e cambiare rapidamente direzione utilizzando il gioco di gambe per restare incollati al proprio avversario.
Noterai la libertà di movimento mentre segui gli inserimenti e cerchi di interrompere gli attacchi.

DIFESA COLLETTIVA

Si difende insieme e si vince insieme.
Affidati ai tuoi compagni per coprire gli spazi vuoti quando vai a chiudere un avversario.
La nuova Intelligenza Artificiale difensiva dà ai giocatori una maggiore consapevolezza degli spazi pericolosi sul campo relativamente alla palla e alla posizione del loro avversario.
I tuoi compagni ripiegheranno per fermare gli inserimenti più complessi e chiuderanno gli angoli di attacco.

NUOVI FONDAMENTALI PER I CONTRASTI

Affonda il tackle e riconquista palla con le nuove meccaniche e le nuove animazioni per i contrasti.
I nuovi interventi in scivolata, i contrasti in piedi e i contrasti fintati permettono di riconquistare palla in maniera più intuitiva, appagante e divertente!

CONTROLLO A CENTROCAMPO

Le partite si vincono e si perdono a centrocampo e in FIFA 16 il centrocampo ricoprirà un ruolo fondamentale.
Mantieni il possesso palla con una serie di passaggi, o esegui lanci precisi nello spazio per iniziare un attacco.

INTELLIGENZA NEGLI ANTICIPI

I giocatori anticipano le mosse degli avversari e si muovono per chiudere le opzioni di passaggio.
I compagni più intelligenti cercheranno gli spazi e creeranno più opportunità per costruire gioco a centrocampo.

PASSAGGI PRECISI

Una rivoluzione nei passaggi. FIFA 16 consente di eseguire passaggi di precisione per cercare i tuoi compagni.
Utilizzando una nuova meccanica, i passaggi rasoterra tesi permettono di trovare i compagni negli spazi stretti per creare maggiori opzioni in attacco.

MOMENTI EPICI

Crea più momenti epici. In FIFA 16 i giocatori avranno quel qualcosa in più di cui ha bisogno ogni squadra per scardinare le difese avversarie.

NO TOUCH DRIBBLING

A volte non serve toccare la palla. Liberati del pallone per guadagnare tempo, crea spazio tra te e il difensore, inganna il tuo marcatore con una finta e smarcati come farebbe Messi. Le opzioni sono praticamente infinite.

CROSS DINAMICI

Mettila in area! Cross realistici che ti permettono di servire i tuoi compagni con maggiore precisione.
Gli attaccanti si porteranno in area e attaccheranno la palla con maggiore cattiveria, facendo scorrere più di un brivido lungo la schiena dei difensori quando vengono sorpresi dai cross.

EA SPORTS FIFA 16

PLAY BEAUTIFUL



FINALIZZAZIONE IMPLACABILE

Fai gol come un vero professionista.
Il miglior posizionamento del piede e della caviglia dà luogo a una maggiore varietà di tiri e di gol.
Puoi sentire dove colpisci il pallone e modificare il tuo approccio per concludere con una precisione e una potenza migliori.

COMPETI AI MASSIMI LIVELLI

Esprimi tutto il tuo potenziale con l'assistente di FIFA. Impara mentre giochi con la grafica in sovrimpressione, facoltativa, che ti illustra le opzioni di gioco a seconda del livello di difficoltà e della posizione in campo. Ce n'è per tutti: dai comandi base per cominciare ai suggerimenti avanzati che miglioreranno le capacità dei giocatori più esperti.

NUOVI MODI PER GIOCARE

Nazionali di calcio femminili: le donne scendono IN CAMPO.
Gioca con 12 nazionali di calcio femminili, una novità assoluta per la serie FIFA, in modalità Calcio d'inizio, torneo offline oppure nelle amichevoli online •

La gloriosa storia del brand è celebrata nel nuovo slogan di PES 2016 "Love The Past, Play The Future" che da un lato evidenzia la volontà della serie di tornare ai valori fondamentali di PES già presenti nell'ultimo episodio, PES 2015, e dall'altro introduce nuovi elementi di gameplay e di contorno atti a rafforzare la posizione della serie come esperienza calcistica definitiva.
PES 2016 é intenzionato a mantenere il titolo di "Miglior Gioco Sportivo", ottenuto nel 2014 agli eventi internazionali di settore attribuitogli dai media più prestigiosi, continuando a fare strada nella riproduzione digitale del "Gioco più bello del mondo".La serie mira a un ritorno alle sue radici per assicurare la massima esaltazione nelle partite tra utenti e presenta con orgoglio PES 2016 e la sua impareggiabile giocabilità per tenere fede al mantra "Il Campo è Nostro".
Con una ulteriore evoluzione del noto motore di gioco Fox Engine in grado di fare risplendere l'azione sul campo di gioco, il massimo impegno a creare la migliore esperienza calcistica possibile, una Master League completamente ridisegnata, ogni aspetto del gioco è stato raffinato per un prodotto senza pari.

Sistema di Collisioni Avanzato

La fisicità del calcio moderno è stata perfettamente implementata in PES 2016, che si avvarrà di un sistema di collisioni pesantemente migliorato capace di calcolare come i calciatori interagiscono tra loro creando animazioni uniche a seconda del tipo di impatto

Contrasti Aerei

Grazie al nuovo sistema fisico, le battaglie aeree rappresenteranno un'esperienza unica quest'anno. Lo stick analogico sinistro verrà utilizzato per opporsi ai giocatori più forti fisicamente o per trovare la migliore posizione così da avere la meglio nei contrasti aerei

Controllo 1v1

PES 2016 introdurrà miglioramenti sostanziali anche nel controllo dei giocatori nell'uno contro uno, offrendo una ancor più vasta gamma di movimenti.
I tempi di risposta sono stati perfezionati e permettono agli utenti un controllo ancor più fedele in spazi estremamente ridotti, beneficiando anche di nuove finte che consentono cambiamenti di direzione repentini per disorientare i difensori avversari. Le situazioni 1 contro 1 hanno quindi subito un enorme passo avanti permettendo ancora più dinamicità sul terreno di gioco.
Così come nella realtà dove il campo offre ai più abili e coraggiosi la possibilità di giocate di alto livello, i giocatori potranno esaltarsi con azioni precise, manovre adattabili al proprio stile per avere la meglio sull'avversario.
Tecnica e tempi giusti possono sbilanciare il difensore permettendo grandi giocate così come le si sono immaginate.

Difesa Perfetta

Effettuare un contrasto col giusto tempismo sarà essenziale per assicurarsi la sfera. La palla sarà immediatamente in vostro possesso rendendo l'esito mai scontato e offrendo costanti opportunità in contropiede.

Sofisticata IA del Giocatore

Grazie all'innovativa e migliorata gestione del gioco di squadra sarà possibile impostare azioni corali a 2-3 giocatori in base anche alla tattica stabilita per la propria squadra.





I compagni di gioco non saranno più dipendenti da cambi manuali per effettuare rapidi 1-2 ma si muoveranno nel campo in maniera intelligente sfruttando gli spazi come nella realtà per creare occasioni

Gestione delle Esultanze

Un'assoluta novità nella serie, i giocatori avranno ora pieno controllo anche sui festeggiamenti dopo aver segnato, così da massimizzare la loro esaltazione dopo una marcatura! Dopo un gol, appariranno a schermo i tasti per selezionare la tipica esultanza del giocatore oppure quella preferita.

Una nuova Master League

La celebre modalità Master League è stata rivoluzionata, permettendo ora agli utenti di immergersi come mai prima d'ora nel mondo del calcio manageriale. Ogni elemento è stato riprogettato dalle fondamenta: dai nuovi menu di gioco ad un sistema di trasferimenti esaltante e inedito, PES 2016 vede una delle modalità distintive della serie ridefinita per assicurare la migliore esperienza single-player possibile

Nuovi miglioramenti visivi

Grazie all'evoluzione del Fox Engine l'aspetto grafico gode ora di un livello di dettaglio mai raggiunto prima. Si potranno vedere gli schizzi di pioggia mentre il giocatore scivola per ottenere il possesso palla, o le zolle del prato che si alzano mentre si calcia la palla. Inoltre tra i tantissimi altri miglioramenti ci sarà una nuova resa della luce sia in diurno che in notturna e texture realistiche del campo.

Movimenti dei Giocatori

Cercando di rendere sempre più realistici i movimenti sul campo, sono state aggiunte il triplo delle animazioni rispetto al capitolo precedente.

Questa importante aggiunta influirà notevolmente sulla resa dei portieri, che potranno contare su tantissimi movimenti inediti nelle parate, cosi come per gli altri ruoli che beneficeranno di una vasta gamma di opzioni relativamente a tiro, passaggio, dribbling e tackle. Altre animazioni sono state anche introdotte quando un calciatore protesta successivamente ad un fallo non dato, o contro un compagno per non aver ricevuto il pallone.

Il nuovo sistema di controllo dell'1 contro 1 beneficerà di questi miglioramenti, con i giocatori in grado di disorientare gli avversari con finte (con il piede e con il corpo) che porteranno il difensore a sbilanciarsi o addirittura a cadere!

Nuova fisica del Pallone

Negli ultimi anni la serie PES si è distinta per un grandissimo miglioramento nella gestione della fisica del pallone, e, con la versione PES 2016, verranno raggiunti nuovi livelli di qualità in termini di realismo.

Ogni rotazione, tocco o rimbalzo della palla è stato calcolato con una fisica in tempo reale, rendendo ogni momento della partita unico ed imprevedibile.

Miglioramenti nella Qualità

Sono stati migliorati moltissimi elementi in risposta al feedback dei fan.

myClub

Da quando la modalità myClub è stata introdotta in PES 2015, è stata aggiornata settimanalmente, e, in PES 2016, tornerà ulteriormenteraffinata sulla base dei commenti dei fan.

I miglioramenti includono l'introduzione di un sistema di livello giocatore e calciatori esclusivi per questa modalità.

I GP ottenuti attraverso le partite o con le monete myClub garantiranno un'esperienza realistica nella gestione della squadra.

Si selezionerà il manager, si valuteranno gli allenatori, creando una strategia in base a quali sono gli obiettivi di squadra.

Costruisci il tuo team. Crea la tua leggenda!

Inquadrature Estese e Dinamiche

La nuova angolazione dell'inquadratura permetterà una migliore visuale del terreno di gioco, permettendo una migliore strategia ed una accresciuta efficacia nei contrasti aerei e dando la possibilità di vedere gli smarcamenti dei giocatori grazie alla nuova e sofisticata IA.

In base a dove si trovi la palla sul campo da gioco, la telecamera si inclinerà e zoomerà per permettere l'inquadratura ideale durante la partita.

PES 2016 ha anche mantenuto la licenza esclusiva per l'utilizzo della competizione per club UEFA Champions League, annunciata recentemente •



16GAME PLAY 2015

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

IN COLLABORAZIONE CON

DAL TENDA

IL FILM DELL'EVENTO

Spesso il ricordo di una bella esperienza ce la fa ricordare come unica ed irripetibile.
Grazie al vostro entusiasmo e partecipazione abbiamo invece fissato la data del 16gameplay 2016, si terrà manco a dirlo sempre a Norcia tra il 15 ed il 17 luglio 2016.
Vogliamo ringraziare tutte le persone interventute, le loro facce divertite ed appassionate sono state la miglior ricompensa per tutti gli sforzi fatti per mettere in piedi l'evento.
C'è stato chi ha giocato, chi ha accompagnato figli o dolce metà, chi ha fatto vacanza, chi ha fatto turismo enogastronomico e chi più ne ha più ne metta.
Un ringraziamento particolare a tutti i ragazzi dello staff ed ai nostri partner commerciali, senza di loro sarebbe stato impossibile farvi vivere questa esperienza...alla prossima allora!!!

LA LOCATION

Teatro della manifestazione Norcia in provincia di Perugia: posta a 600 metri s.l.m. ci ha garantito delle nottate fresche dopo giornate di gioco intenso.
Borgo medievale di rara bellezza e circondato da natura incontaminata è stato invaso dai 16gameplayers immediatamente identificabili per le loro magliette.
Incredibile la curiosità destata degli abitanti del posto che normalmente ospita raduni sportivi, ritiri di varie squadre, campus estivi ecc.
Ma non avevano mai visto e sentito parlare di un raduno di questo genere.
Siamo dovuti correre ai ripari ed iscrivere al momento un sacco di ragazzi in villeggiatura con la famiglia.
Non gli pareva vero poter abbandonare le passeggiate ed escursioni coi genitori per immergersi nel 16GAMEPLAY.
A disposizione dei giocatori nei rari momenti di pausa e soprattutto dei loro accompagnatori: due piscine e bagno turco.
I più sportivi potevano usufruire di ben due palestre e la possibilità di praticare il rafting.
Norcia è pure famosa per prodotti enogastronomici che





poco hanno da spartire con diete ed alimentazioni alternative. La frescura della sera accompagnava inesorabilmente verso piatti ciclopici di affettati locali, primi a base di tartufo e quintali di carne alla brace.
Norcinerie prese d'assalto perché anche il souvenir a Norcia è gastronomico !!!
In collaborazione col gruppo Bianconi, nel campo dell'ospitalità da ben 5 generazioni, a disposizione dei partecipanti c'erano sistemazioni alberghiere per tutti i gusti e per tutte le tasche.

SPECIAL GUEST FLORINDA ZANETTI

Ospite speciale dell'evento la nota artworker sempre a disposizione dei partecipanti con una postazione permanente nel palazzetto dedicato ai tornei.

Ci ha detto che si è divertita moltissimo, le hanno chiesto un sacco di lavori e... che ha mangiato da Dio!!!
Brava e simpatica la nostra Florinda







ONORE AI VINCITORI


16 GAME PLAY 2015
EVENTO NAZIONALE
NORCIA (PG)


16 GAME PLAY 2015
EVENTO NAZIONALE
17/19 LUGLIO


16 GAME PLAY 2015
EVENTO NAZIONALE
17/19 LUGLIO


16 GAME PLAY 2015
EVENTO NAZIONALE
17/19 LUGLIO



APPASSIONATE, TESE, PIENE DI SPERANZA, INTENSE, STUPITE, GIOIOSE, DELUSE, INCREDULE...

FACCE DA 16GAMEPLAY















Sviluppo: Kijima
Publisher: Konami
Genere: Azione/Avventura
Autore: Valerio Turrini
PS4 PC PS3
XBOX 360 XBOX ONE

A HIDEO KO

METAL GE

THE PHAN

TACTICAL ESPION

L'epica conclusione di un'epopea storica!

Per molti me compreso, la figura di Hideo Kojima è considerata un caposaldo nell'industria videoludica, una mente geniale, fabbrica di idee inesauribili e creatore di una delle saghe storiche dei videogiochi e per il suo genere, una delle migliori in assoluto.
La saga di Metal Gear ha attraversato le epoche videoludiche partendo su MSX 2 con il suo primissimo capitolo (Metal Gear), fino ad arrivare al recente Metal Gear Solid V: Ground



Zeroes, prologo dell'ultima fatica di Kojima, il capitolo conclusivo della saga che va a colmare le numerose lacune e punti interrogativi lasciati dalla trama.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



va a chiudere un cerchio narrativo iniziato nel 1987 che ci ha catapultate in diverse epoche di guerra, con salti narrativi decennali e spesso difficili da comprendere. Per aprire un piccolo specchietto narrativo, con The Phantom Pain si va a chiudere il filone narrativo di Big Boss, aperto ufficialmente con Metal Gear Solid 3: Snake Eater e con gli spin-off Portable Ops e Peace Walker, ma già ampiamente discusso e radicato nelle vicende di Solid Snake, ufficialmente chiuse con Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots. Effettivamente quindi, la saga di Metal Gear si è chiusa ufficialmente con il quarto capitolo uscito su PS3, ma i punti interrogativi sulle vicende dello Snake originale erano tutti ancora aperti.
In MGS V: The Phantom Pain le vicende hanno luogo nove anni dopo Ground Zeroes con un fantastico prologo di circa un'ora che si riallaccia direttamente alla conclusione del gioco e ci porta in quell'ospedale visto nei trailer del gioco.
Il prologo è come sempre in puro stile Kojima, spettacolare e coinvolgente con una regia magistrale che ci lascerà davvero a bocca aperta e che varrà ogni singolo secondo passato davanti alla TV. Finita questa "breve" introduzione alle vicende, veniamo catapultati finalmente in The Phantom Pain e nella sua anima sandbox totalmente opposta al gameplay classico della serie.
Con Metal Gear Solid V: The Phantom Pain si introduce la massima scelta e libertà di approccio alle missioni, grazie alla natura sandbox del gioco che permette di esplorare liberamente la mappa e di pianificare al meglio le missioni.
Sarà possibile quindi organizzare dei diversivi, sabotare le attrezzature nemiche, i satelliti, far saltare la corrente, il tutto finalizzato al creare il nostro piano d'azione ideale per completare la missione. Grazie al ciclo giorno-notte sarà inoltre importante pianificare il momento più adatto per colpire, magari in un orario dove abbiamo notato una sorveglianza minore oppure qualche falla di sicurezza temporanea. Tutto ciò è parte di un ecosistema di gioco ampio e complesso che mette il completo controllo delle variabili di gioco al giocatore e ci permette di giocare come si vuole.
Avremo i mezzi per essere il vero Big Boss, una macchina da guerra silenziosa e letale, oppure trasformarci in un John Rambo con i mezzi per distruggere intere basi nemiche in solitaria.



JIMA GAME

AR SOLID V

TOM PAIN

AGE OPERATIONS

Grazie Kojima-san!

Ovviamente il gioco ci spinge verso un approccio più silenzioso e tattico seguendo lo slogan "Tactical Espionage Operations" e facendoci sentire davvero felici e appagati quando si completano le missioni senza essere scoperti.
Per facilitare un po' la cosa, è stata inserita la "Modalità Riflessi" che rallenta il tempo quando veniamo scoperti e ci concede una manciata di secondi per eliminare chi ci ha colto in fragrante ed evitare che chiami i rinforzi, che potrebbero arrivare da basi vicine o tramite supporto aereo e non comparire dal nulla.
Questo vuol dire ovviamente che le truppe sono già presenti nella mappa e perciò con un po' di astuzia è possibile rallentarle.

All'interno della mappa saranno presenti tre tipologie di missioni: quelle principali che mirano a proseguire direttamente con la trama; le Side Ops secondarie anch'esse spesso collegate alla trama, alcune addirittura obbligatorie e che consigliamo a tutti di seguire attentamente per i vari potenziamenti e citazioni che offrono; infine ci sono le missioni non giocabili che fanno parte del ramo manageriale e strategico del gioco dove bisogna spedire i vari agenti in giro per il mondo dalla nostra Mother Base.
La Mother Base rappresenta anch'essa una protagonista nel gioco oltre a Venom Snake, essa è il quartier generale dei Diamond Dogs e rappresenta un vero "gioco nel gioco".
La Mother Base rappresenta un HUB per le missioni e le operazioni che ci attendono, dove è possibile equipaggiarsi a dovere e sviluppare nuove tecnologie ottenibili tramite il potenziamento della base stessa tutt'altro che secondario, anzi necessario per completare alcune missioni.
Il potenziamento non avviene solo tramite la spesa dei fondi GMP, la moneta principale del gioco, ma anche e soprattutto tramite il completamento delle missioni secondarie per recuperare determinati materiali e risorse.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ha ovviamente dalla sua parte l'impronta stilistica di Hideo Kojima e le divergenze che si sono create tra







Konami e il game designer giapponese, non hanno intaccato la qualità della trama che ha mantenuto le scelte stilistiche e le varie citazioni che tanto stanno a cuore a Kojima.
Tutta la cultura cinematografica, videoludica e musicale di Kojima Productions è efficacemente rispecchiata nell'opera, con continui rimandi ai precedenti capitoli della saga e a film cult, il tutto amalgamato dall'ottima regia e dal magistrale doppiaggio in inglese (sottotitoli in italiano), per non parlare poi della colonna sonora come sempre varia, impeccabile e di altissimo livello.
Graficamente poi ci troviamo di fronte ad un titolo di altissimi livello con il Fox Engine che da il meglio di se nelle luci dinamiche e negli effetti particellari, mentre ad indicare la natura cross-gen del titolo, le texture non sempre sono impeccabili come ci si aspetterebbe. Nel complesso però la resa visiva è davvero spaccamascella!
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain chiude un'epoca davvero memorabile, mettendoci nei panni di Venom Snake in un'ultima mastodontica avventura che nel finale, metterà diversi punti esclamativi nella trama della saga.
L'ultimo capolavoro di Hideo Kojima è disponibile per Playstation 4, Xbox One, PC Windows e per console old-gen PS3 e Xbox 360 •
Valerio Turrini

SERIE A TIM

IL CALCIO È D

1ª Giornata

23 Ago 2015 - 17 Gen 2016

EMPOLI - CHIEVOVERONA
FIORENTINA - MILAN
FROSINONE - TORINO
HELLAS VERONA - ROMA
INTER - ATALANTA
JUVENTUS - UDINESE
LAZIO - BOLOGNA
PALERMO - GENOA
SAMPDORIA - CARPI
SASSUOLO - NAPOLI

2ª Giornata

30 Ago 2015 - 24 Gen 2016

ATALANTA - FROSINONE
BOLOGNA - SASSUOLO
CARPI - INTER
CHIEVOVERONA - LAZIO
GENOA - HELLAS VERONA
MILAN - EMPOLI
NAPOLI - SAMPDORIA
ROMA - JUVENTUS
TORINO - FIORENTINA
UDINESE - PALERMO

5ª Giornata

23 Set 2015 - 7 Feb 2016

CARPI - NAPOLI
CHIEVOVERONA - TORINO
EMPOLI - ATALANTA
FIORENTINA - BOLOGNA
INTER - HELLAS VERONA
JUVENTUS - FROSINONE
LAZIO - GENOA
PALERMO - SASSUOLO
SAMPDORIA - ROMA
UDINESE - MILAN

6ª Giornata

27 Set 2015 - 14 Feb 2016

ATALANTA - SAMPDORIA
BOLOGNA - UDINESE
FROSINONE - EMPOLI
GENOA - MILAN
HELLAS VERONA - LAZIO
INTER - FIORENTINA
NAPOLI - JUVENTUS
ROMA - CARPI
SASSUOLO - CHIEVOVERONA
TORINO - PALERMO

7ª Gio

4 Ott 2015

CARPI
CHIEVOVERONA
EMPOLI
FIORENTINA
JUVENTUS
LAZIO
MILAN
PALERMO
SAMPDORIA
UDINESE

10ª Giornata

28 Ott 2015 - 13 Mar 2016

ATALANTA - LAZIO
BOLOGNA - INTER
FROSINONE - CARPI
HELLAS VERONA - FIORENTINA
MILAN - CHIEVOVERONA
NAPOLI - PALERMO
ROMA - UDINESE
SAMPDORIA - EMPOLI
SASSUOLO - JUVENTUS
TORINO - GENOA

11ª Giornata

1 Nov 2015 - 20 Mar 2016

BOLOGNA - ATALANTA
CARPI - HELLAS VERONA
CHIEVOVERONA - SAMPDORIA
FIORENTINA - FROSINONE
GENOA - NAPOLI
INTER - ROMA
JUVENTUS - TORINO
LAZIO - MILAN
PALERMO - EMPOLI
UDINESE - SASSUOLO

12ª Gio

8 Nov 2015

EMPOLI
FROSINONE
HELLAS VERONA
MILAN
NAPOLI
PALERMO
ROMA
SAMPDORIA
SASSUOLO
TORINO

15ª Giornata

6 Dic 2015 - 20 Apr 2016

ATALANTA - PALERMO
BOLOGNA - NAPOLI
CARPI - MILAN
FIORENTINA - UDINESE
FROSINONE - CHIEVOVERONA
HELLAS VERONA - EMPOLI
INTER - GENOA
LAZIO - JUVENTUS
SAMPDORIA - SASSUOLO
TORINO - ROMA

16ª Giornata

13 Dic 2015 - 24 Apr 2016

CHIEVOVERONA - ATALANTA
EMPOLI - CARPI
GENOA - BOLOGNA
JUVENTUS - FIORENTINA
LAZIO - SAMPDORIA
MILAN - HELLAS VERONA
NAPOLI - ROMA
PALERMO - FROSINONE
SASSUOLO - TORINO
UDINESE - INTER

17ª Gio

20 Dic 2015

ATALANTA
BOLOGNA
CARPI
FIORENTINA
FROSINONE
HELLAS VERONA
INTER
ROMA
SAMPDORIA
TORINO

16 GAMES ...IT'S PLAY TIME

2015 - 2016

I CHI LO AMA

TIM

16 GAMES

3ª Giornata
13 Set 2015 - 31 Gen 2016

EMPOLI - NAPOLI
FIORENTINA - GENOA
FROSINONE - ROMA
HELLAS VERONA - TORINO
INTER - MILAN
JUVENTUS - CHIEVOVERONA
LAZIO - UDINESE
PALERMO - CARPI
SAMPDORIA - BOLOGNA
SASSUOLO - ATALANTA

4ª Giornata
20 Set 2015 - 3 Feb 2016

ATALANTA - HELLAS VERONA
BOLOGNA - FROSINONE
CARPI - FIORENTINA
CHIEVOVERONA - INTER
GENOA - JUVENTUS
MILAN - PALERMO
NAPOLI - LAZIO
ROMA - SASSUOLO
TORINO - SAMPDORIA
UDINESE - EMPOLI

rnata
- 21 Feb 2016

- TORINO
- HELLAS VERONA
- SASSUOLO
- ATALANTA
- BOLOGNA
- FROSINONE
- NAPOLI
- ROMA
- INTER
- GENOA

8ª Giornata
18 Ott 2015 - 28 Feb 2016

ATALANTA - CARPI
BOLOGNA - PALERMO
FROSINONE - SAMPDORIA
GENOA - CHIEVOVERONA
HELLAS VERONA - UDINESE
INTER - JUVENTUS
NAPOLI - FIORENTINA
ROMA - EMPOLI
SASSUOLO - LAZIO
TORINO - MILAN

9ª Giornata
25 Ott 2015 - 6 Mar 2016

CARPI - BOLOGNA
CHIEVOVERONA - NAPOLI
EMPOLI - GENOA
FIORENTINA - ROMA
JUVENTUS - ATALANTA
LAZIO - TORINO
MILAN - SASSUOLO
PALERMO - INTER
SAMPDORIA - HELLAS VERONA
UDINESE - FROSINONE

ornata
- 3 Apr 2016

- JUVENTUS
- GENOA
- BOLOGNA
- ATALANTA
- UDINESE
- CHIEVOVERONA
- LAZIO
- FIORENTINA
- CARPI
- INTER

13ª Giornata
22 Nov 2015 - 10 Apr 2016

ATALANTA - TORINO
BOLOGNA - ROMA
CARPI - CHIEVOVERONA
FIORENTINA - EMPOLI
GENOA - SASSUOLO
HELLAS VERONA - NAPOLI
INTER - FROSINONE
JUVENTUS - MILAN
LAZIO - PALERMO
UDINESE - SAMPDORIA

14ª Giornata
29 Nov 2015 - 17 Apr 2016

CHIEVOVERONA - UDINESE
EMPOLI - LAZIO
FROSINONE - HELLAS VERONA
GENOA - CARPI
MILAN - SAMPDORIA
NAPOLI - INTER
PALERMO - JUVENTUS
ROMA - ATALANTA
SASSUOLO - FIORENTINA
TORINO - BOLOGNA

ornata
- 1 Mag 2016

- NAPOLI
- EMPOLI
- JUVENTUS
- CHIEVOVERONA
- MILAN
- SASSUOLO
- LAZIO
- GENOA
- PALERMO
- UDINESE

18ª Giornata
6 Gen 2016 - 8 Mag 2016

CHIEVOVERONA - ROMA
EMPOLI - INTER
GENOA - SAMPDORIA
JUVENTUS - HELLAS VERONA
LAZIO - CARPI
MILAN - BOLOGNA
NAPOLI - TORINO
PALERMO - FIORENTINA
SASSUOLO - FROSINONE
UDINESE - ATALANTA

19ª Giornata
10 Gen 2016 - 15 Mag 2016

ATALANTA - GENOA
BOLOGNA - CHIEVOVERONA
CARPI - UDINESE
FIORENTINA - LAZIO
FROSINONE - NAPOLI
HELLAS VERONA - PALERMO
INTER - SASSUOLO
ROMA - MILAN
SAMPDORIA - JUVENTUS
TORINO - EMPOLI

PLAYERS

Sviluppo: Supermassive Games
Publisher: SONY
Genere: Avventura
PS4

UNTIL DAWN

Tra teen-story e thriller

Grazie a Heavy Rain e Beyond: Two Souls opere del genere, a metà tra il videogioco e il film interattivo sono ormai all'ordine del giorno e decisamente ben viste da tutti i giocatori appassionati della profondità narrativa, spesso messa in secondo piano al giorno d'oggi.
Oltre a Quantic Dream, ci sono diverse software house che si sono cimentate in alcuni progetti sulla stessa lunghezza d'onda come l'ottimo Life Is Strange di DONTNOD Entertainment e la recentissima esclusiva Playstation 4, Until Dawn.
Il concept di Until Dawn non era molto chiaro, con Supermassive Games che ha sempre mantenuto un po' di riserbo riguardo alla storia del gioco, ma il suo gameplay "alla Quantic Dream" è stato chiaro fin dal principio. Il plot del gioco è tutto incentrato sul cosiddetto "effetto farfalla" già teorizzato da Alan Turing in un saggio del 1950 e successivamente analizzato da Edward Lorenz nel 1963, più volte al centro di famose produzioni hollywoodiane tra cui ricordiamo Donnie Darko, The Butterfly Effect, Match Point e il più recente Cloud Atlas. Supermassive Games ha deciso di incentrare Until Dawn proprio su questa interessante teoria, che permette variazioni alla trama virtualmente impossibili e una maturità decisamente di alto livello.
In Until Dawn faremo la conoscenza di dieci liceali che nel febbraio del 2014 decidono di radunarsi nella lussuosa proprietà della famiglia Washington (famiglia di tre dei liceali) a Blackwood Pines, località di montagna ovviamente isolata e senza rete cellulare (primo cliché classico dei film horror). Durante questo raduno, le gemelle Washington spariscono misteriosamente nel nulla lasciando i giovani liceali scossi e traumatizzati. L'anno successivo Josh Washington il fratello delle due gemelle scomparse, decide di riorganizzare il raduno con gli otto amici rimasti in memoria delle sorelle nella stessa casa dove un anno prima erano misteriosamente svanite nel nulla ed è qui che inizia la vera storia di Until Dawn. Tutta la trama si svolge in una sola notte e ci porterà a esplorare diverse ambientazioni e a dover sopravvivere agli svariati pericoli che ci aspettano, con l'obbiettivo finale di far sopravvivere gli otto ragazzi. Come per Heavy Rain, non esiste game over e non c'è possibilità di riprovare, ma ogni azione potrebbe portare alla morte o alla sopravvivenza di un determinato personaggio. Come di consueto per prodotti di questo genere, anche con Until Dawn si è scelto di proporre un cast di livello internazionale tra cui Hayden Panettiere (Heroes, Nashville), Brett Dalton (Agents of S.H.I.E.L.D.), Rami Malek (ve lo ricordate il faraone di Una Notte Al Museo?) e il mitico Peter Stormare (Fargo, Armageddon, Prison Break, Arrow) nei panni del Dott. Hill, personaggio tanto misterioso quanto importante nelle vicende.
La caratterizzazione dei personaggi non è delle migliori, con i ragazzi che sono volutamente stereotipi dei giovani moderni perciò avremo il palestra-

to, la ragazza acqua e sapone, il nerd, quella che se la tira, il bravo ragazzo e la perfida fidanzata di quest'ultimo. Ci sono infine Sam (Hayden Panettiere) e Josh (Rami Malek) che sono gli unici due personaggi memorabili dal punto di vista della caratterizzazione e che sicuramente entreranno facilmente nei vostri cuori, portandovi magari a fare scelte che li favoriscano rispetto agli altri personaggi. La cosa fondamentale che potete sapere è che tutti i personaggi rischiano la vita, potete



far sopravvivere tutti con le giuste scelte, ucciderne alcuni con altre, oppure non lasciare nessun superstite alla terribile notti di Blackwood Pines. Ogni scelta, ogni probabilità, tutte le cause e le conseguenze sono nelle vostre mani e come dice l'effetto farfalla, anche il più piccolo indizio non trovato nel gioco potrebbe avere conseguenze catastrofiche.
Dal punto di vista del gameplay, non aspettatevi una profondità di comandi e azioni disponibili anzi, il gioco è stato inizialmente pensato per l'uso intensivo del Move (era un progetto destinato alla PS3), per poi essere riadattato ai controlli del Dualshock 4, con la possibilità di sfruttare i sensori di movimento di quest'ultimo. Oltre ai classici Quick Time Event quasi sempre assegnati ai tasti centrali (triangolo, quadrato, cerchio e X) e alla levetta analogica destra, in alcuni casi sarà necessario sfruttare il sensore del pad, come per esempio doverlo tenere perfettamente fermo durante una fase stealth.
Gli spunti a livello di gameplay sono sicuramente di buon livello, considerando anche l'assenza totale di enigmi da risolvere, puntando a basare l'intera esperienza di gioco sull'esplorazione e acquisizione di informazioni e indizi sulle gemelle scomparse, su un misterioso uomo legato alla famiglia Washington e su un incidente accaduto a Blackwood Pines nel 1952.



I toni maturi, le ottime ambientazioni angoscianti e la trama ricca di tensione rendono Until Dawn un opera da assaporare tutta d'un fiato per una durata complessiva di circa 10 ore, ricca di tensione e scelte difficili arricchita ulteriormente dai migliori cliché del genere horror presi direttamente dalle migliori produzioni cinematografiche del genere. Until Dawn è inoltre un gioco decisamente variabile, con un'infinità di scelte e dettagli che possono variare e portare ad un finale differente ogni volta che lo si gioca. Il fattore rigiocabilità è decisamente elevato nel titolo, vista anche la difficoltà nel portare in salvo tutti i personaggi.
Per quanto riguarda il comparto tecnico, il motore grafico è quello usato per Killzone: Shadow Fall, con



conseguente realizzazione delle luci davvero impressionante, texture dei personaggi e del viso senza eguali e una particolare attenzione ai dettagli nelle ambientazione. L'ottimo lavoro di Supermassive Games porta spesso a ingannare l'occhio e a farci credere di vedere un film e non un videogioco, complice anche l'ottima recitazione degli attori e l'incredibile doppiaggio italiano, anch'esso di grande livello e qualità.
Until Dawn è quindi una novità gradita, un'esclusiva su cui pochi speravano e puntavano, ma che in tanti dovranno ricredersi al riguardo. La scommessa di Supermassive Games è stata vinta e Until Dawn è davvero un gran bel gioco, ricco di tensione ed emozioni che tutti gli amanti dei giochi story-driven potranno giocare in esclusiva su Playstaton 4 •

Sviluppo: Omega Force
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli

PS4 PS3 PSVITA



Rufy e la sua ciurma debuttano in next-gen

Bandai Namco e Koei Tecmo hanno da poco lanciato sul mercato One Piece: Pirate Warriors 3, terzo capitolo dell'action in salsa Dynasty Warriors basato sul popolare manga di Eiichiro Oda.
Questa nuova iterazione non porta in realtà grosse novità, né in termini tecnici né per quanto riguarda la formula di gioco, rimasta praticamente inalterata, ma andiamo con ordine.
Il titolo riproduce fedelmente l'intera storia del manga, dalle prime avventure di Rufy fino alla saga di Dressrosa, dunque vedremo in azione anche le ultime vicende del Cappello di Paglia mai viste prima d'ora in un videogioco della serie.
Come dicevamo prima, il gameplay purtroppo non è cambiato di una virgola, con ampie zone da percorrere e migliaia di nemici da sconfiggere fino all'arrivo del boss di turno.
Anche il sistema di comando è rimasto immutato, con i soliti due tasti da combinare per ottenere combo più potenti, e le due mosse speciali utili ad infliggere danni extra con attacchi combinati insieme al nostro compagno di squadra.
Difatti in Pirate Warriors 3 verremo sempre affiancati da altri personaggi della serie con la possibilità di scegliere a inizio livello quale utilizzare.
Ogni combattente in realtà si gioca più o meno allo stesso modo, ma grazie all'introduzione degli attacchi combinati che danno risultati differenti in base ai personaggi utilizzati, ora le cose sono cambiate. In sostanza riempendo l'apposita barra a suon di nemici eliminati, si attiva una sorta di alchimia tra il giocatore e il compagno, che interviene alla fine delle combo per infliggere un danno extra agli avversari.
Una volta che la barra è piena, invece, premendo R3 si dà il via al Kizuna Rush, ovvero un breve lasso di tempo in cui i colpi inferti fanno più danni e si possono effettuare attacchi combinati spettacolari caratterizzati da animazioni dedicate. Tra l'altro le combinazioni sono tantissime con più di 40 personaggi disponibili. Altra aggiunta interessante è la nuova modalità Diario dei Sogni, dove dopo aver selezionato un personaggio a piacere si affrontano una serie di livelli completamente slegati dalla storia principale, ma comunque collegati da una trama realizzata appositamente per l'occasione. In questa modalità









verremo trasportati in una sorta di arcipelago nel quale ad ogni isola corrispondono obiettivi da portare a termine e nemici da sconfiggere, con personaggi e ambientazioni tratti dalla saga principale, ma mescolati per dare un sapore inedito alla modalità. La progressione non è lineare visto che si può scegliere il percorso da compiere e con che ordine affrontare i livelli, inoltre si guadagnano progressivamente Berry e monete con cui potenziare il protagonista.

Arriviamo infine al giudizio tecnico. One Piece: Pirate Warriors 3 ha beneficiato in maniera massiccia di tutta la potenza messa in campo da PlayStation 4, ma tutte le migliorie tecniche sono fortemente funzionali al gameplay.

Ciò significa che gli sviluppatori si sono curati poco dell'aspetto estetico del titolo, concentrandosi principalmente nel riempire il più possibile gli scenari con letteralmente centinaia di nemici da far fuori che, a modo loro, migliorano comunque il colpo d'occhio rispetto al passato. Anche il cel shading è migliorato, così come le ambientazioni maggiormente caratterizzate sebbene ancora indistruttibili e rivestite da texture in taluni casi a bassa risoluzione.

Inoltre non è raro, visto il sovraffollamento di nemici negli spazi, notare sagome sempre uguali tra loro spuntare di continuo.

Insomma graficamente si sarebbe potuto fare di più, ma il risultato è comunque piacevole. In definitiva Pirate Warriors 3 si pone sicuramente come un acquisto obbligatorio per tutti i fan sfegatati del manga di Oda, e il titolo perfetto per chi non ha mai giocato la serie di Tecmo Koei, ma vorrebbe incominciare.

Per tutti gli altri ovviamente ponderate bene il vostro acquisto •

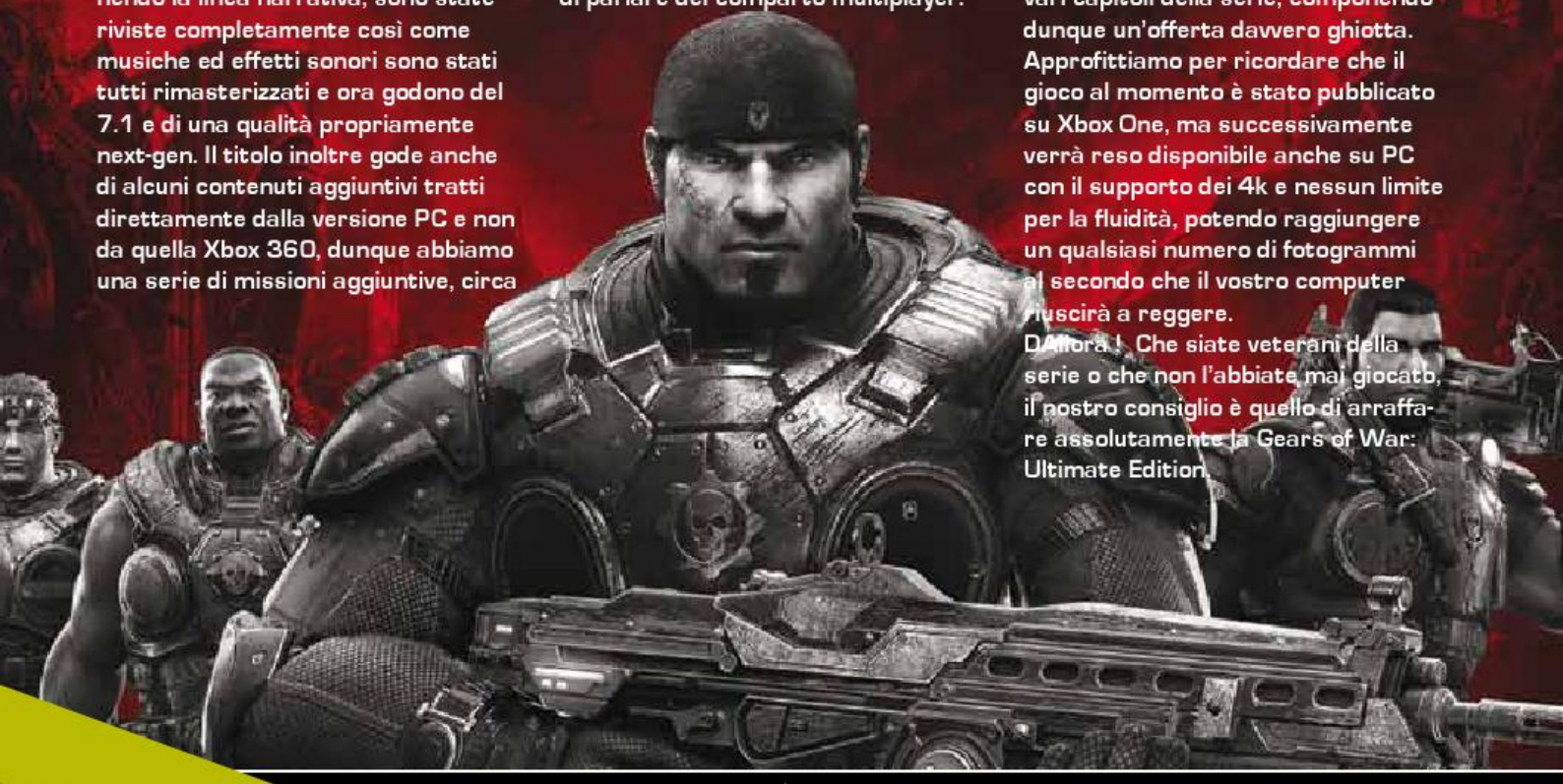
Marco Inchingoli



Sviluppo: Microsoft
Publisher: Microsoft
Genere: Sparatutto
Autore: Marco Inchingoli
XBOX ONE PC

Marcus Fenix ritorna su xboxone in grandissima forma

Le remaster oramai possiamo definirle quasi una moda, non che questo dispiaccia, ma il problema di fondo è che non sempre vengono realizzate come dovrebbero finendo per snaturare un vecchio classico o comunque un titolo che ha fatto la storia.
Questo per fortuna non è il caso di Gears of War: Ultimate Edition, un edizione completamente rimessa a nuovo del primo capitolo di una saga che ha fatto epoca. Sostanzialmente del gioco originale non è rimasto praticamente nulla, solo le voci degli attori e l'ossatura del gameplay e delle meccaniche, tutto il resto è stato rifatto completamente da zero. Il lavoro fatto sul comparto grafico è davvero certosino, la nuova versione di Gears of War gira a 60 frame al secondo e a 1080p con modelli poligonali ricostruiti completamente, texture in alta risoluzione e un impianto di effetti che pesca a piene mani dalle librerie dell'Unreal Engine 4. Le scene di intermezzo, mantenendo la linea narrativa, sono state riviste completamente così come musiche ed effetti sonori sono stati tutti rimasterizzati e ora godono del 7.1 e di una qualità propriamente next-gen. Il titolo inoltre gode anche di alcuni contenuti aggiuntivi tratti direttamente dalla versione PC e non da quella Xbox 360, dunque abbiamo una serie di missioni aggiuntive, circa due ore di gameplay extra e perfino uno scontro vero e proprio col Brumak, il bestione bipede che su Xbox 360 appariva solo in una sequenza non interattiva anche se in game.
Per ciò che riguarda il gameplay vero e proprio, Gears of War: Ultimate Edition vanta una buona limatura alle meccaniche di gioco come l'attacco con la motosega che ora non rende più immortale chi lo esegue e certi aggiustamenti relativi alla raccolta di armi e munizioni da terra. Lo schema di controlli è invece quello molto apprezzato di Gears of War 3 seppur opzionale, con la possibilità di cambiare armi al volo con la pressione del tasto Y.
Ma non è tutto, infatti per i neofiti della serie che approcciano per la prima volta il gioco è stato inserito un nuovo livello di difficoltà ancora più facile del casual originale, realizzato appunto per chi ha semplicemente voglia di godersi la storia e un gioco che ha fatto la storia di Microsoft e Epic Games. Ora è giunto il momento di parlare del comparto multiplayer.



La nuova versione vanterà ben sei modalità con anche il Team Death Match che fu introdotto solo a partire dal secondo capitolo, le mappe saranno invece 19 e verranno giocate su server dedicati, elemento introdotto anch'esso solo a partire da Gears of War 2 nella serie.
Si potranno organizzare Lan Party e online sarà aggiunto anche lo spectator mode per imparare dai più bravi, inoltre a dare soddisfazione ai più assidui ci penserà un sistema di progressione preso direttamente da Gears of War 3 che porterà a sbloccare fino a 17 personaggi extra, skin per armi e COG.
Nelle partite non classificate i giocatori saranno liberi di decidere in assoluta autonomia tutte le regole delle partite dai respawn fino ai tipi di arma da utilizzare. Si tratta di un remaster davvero con i controfiocchi: una vagonata di contenuti aggiuntivi, un restyling grafico di prim'ordine, un comparto multiplayer eccellente e tutti i migliori elementi tratti dai vari capitoli della serie, componendo dunque un'offerta davvero ghiotta.
Approfittiamo per ricordare che il gioco al momento è stato pubblicato su Xbox One, ma successivamente verrà reso disponibile anche su PC con il supporto dei 4k e nessun limite per la fluidità, potendo raggiungere un qualsiasi numero di fotogrammi al secondo che il vostro computer riuscirà a reggere.
D'Allora ! Che siate veterani della serie o che non l'abbiate mai giocato, il nostro consiglio è quello di arraffare assolutamente la Gears of War: Ultimate Edition.

Sviluppo: Microsoft
Publisher: Microsoft
Genere: Action, Platform
Autore: Marco Inchingoli
XBOX ONE

RARE REPLAY

30 HIT GAMES ★ ONE EPIC COLLECTION



Dal momento del suo annuncio all'E3 2015, la Rare Replay ha suscitato un notevole interesse verso i possessori di Xbox One.
Si tratta di una raccolta di 30 titoli dello storico sviluppatore con un alcune pietre miliari che hanno praticamente forgiato un'era, rimanendo impresse nei cuori di milioni di giocatori. Innanzitutto un plauso va fatto all'interfaccia che accoglie tutti i titoli, splendidamente animata e con una presentazione di gran lusso. Ogni gioco ha un suo speciale spazio, caratterizzato da un nuovo arrangiamento della colonna sonora, dati tecnici e molto altro, senza considerare che progredendo nell'esplorazione dei titoli conquistiamo dei biglietti che ci consentono di accedere a dei documentari segreti. Insomma, tanti bonus per quella che si presenta come una grande occasione, prima della solita raccolta di giochi. Iniziamo dunque la nostra rassegna di titoli con alcune pietre miliari dell'era Spectrum, tra cui Jetpac, Atic Atac, Gunfright e Knight Lore, tutti perfettamente emulati e arricchiti di alcune caratteristiche peculiari, come un filtro grafico che cerca di replicare l'effetto tubo catodico delle vecchie televisioni. In questo modo sembra davvero di essere tornati nel passato, inoltre sappiate che tutti i giochi sono presentati nel formato originale compensato con una cornice - per riempire lo spazio mancante sul formato 16:9 - realizzata sfruttando varie illustrazioni. Quindi non sarà possibile estendere l'area a tutto schermo, ma alla fine si tratta di un'opzione al quanto inutile per prodotti che risentono graficamente il peso degli anni. Nonostante ciò comunque i titoli Spectrum inclusi nel pacchetto sono ancora affascinanti e dannatamente divertenti da giocare, anche se con molta probabilità ai più giovani tra voi non diranno nulla. La raccolta poi continua con alcuni classici storici di Nintendo, visto che Rare ha realizzato per diversi anni giochi per la casa di Kyoto. Rare Replay anche qui racchiude diversi capolavori, ma non detenendo i diritti di serie del calibro di Donkey Kong e Goldeneye non sono purtroppo presenti i vari Donkey Kong Country e il leggendario tie-in dell'agente 007 uscito su Nintendo 64, insomma un vero peccato visto che probabilmente avrebbero donato ancora più valore alla raccolta. Tuttavia come dicevamo sono presenti comunque titoli di un certo spessore quali Conker's Bad Fur Day, Perfect Dark e Banjo-Kazooie, tutti rivisti per sfruttare la superiorità delle console Xbox. Non poteva mancare neanche Grabbed by the Ghoulies, uscito sulla prima Xbox, mentre è curiosamente presente la versione Nintendo 64 di Killer Instinct 2, chiamata Killer Instinct Gold. Difatti avremo preferito magari un porting della versione arcade, ma probabilmente Microsoft ha voluto evitare per incentivare l'acquisto del reboot della serie dove sono presenti i porting di entrambi i capitoli. Insomma si tratta di una trovata puramente commerciale. Proseguiamo sempre nell'era Nintendo con R.C. Pro-Am (e seguito) e Digger T. Rock, mentre come da copione hanno ampio spazio i rospi antropomorfi di Battletoads, presenti anche nella versione arcade del 1994, finora disponibile solamente tramite emulazione. Per concludere non potevano mancare alcuni classici Microsoft dell'era Xbox 360 tra cui Kameo, Perfect Dark Zero, Viva Piñata (con seguito) e Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, tutti perfettamente emulati su Xbox One. A tal proposito inoltre segnaliamo l'eccellente lavoro fatto con l'emulatore, il quale riesce a rendere giustizia, seppur con le dovute limitazioni, a titoli come Perfect Dark Zero o Banjo-Kazooie. Insomma Rare Replay è senz'altro una raccolta di tutto rispetto che tutti i nostalgici dovrebbero avere, ma anche i giovani, solo per scoprire alcune pietre miliari Rare che hanno fatto la storia. L'unico neo che ci teniamo a segnalare è la necessità di dover scaricare alcuni giochi separatamente per un totale di 38 GB circa •

SPECIALE PIXELS
Autore: Marco Inchingoli
Anno di uscita: 1991

PIXELS



Alla fine di luglio è uscito nelle sale cinematografiche il film che gli appassionati di retrogaming attendevano con ansia: Pixels.
La pellicola, tratta dall'omonimo cortometraggio, si pone come un tributo alla storia dei videogiochi presentando infatti tantissimi classici da sala dei mitici anni'80, tra cui Dig Dug, Robotron, Arkanoid, Hamburger Time, Joust, Frogger, Duck Hunt e tanti altri.
Nel film, con protagonista Adam Sandler, un gruppo di videogiocatori esperti vengono chiamati per salvare il mondo da un invasione aliena al quanto particolare, difatti gli invasori decidono di utilizzare i classici dei videogiochi come armi per colonizzare il pianeta.
Una trama decisamente bizzarra, ma possiamo assicurarvi che il risultato finale è stato più che soddisfacente e se siete appassionati di videogames non potete esimervi dal vederlo.
Citiamo i titoli menzionati nel film.

PAC-MAN

Nato dalla mente del leggendario Tohru Iwatani, comparso anche in una scena del film, Pac-Man è probabilmente uno tra i più conosciuti dei classici anni '80 tanto che al giorno d'oggi la sua icona viene spesso utilizzata per simboleggiare il concetto stesso di videogioco. Non tutti di voi sanno che soggiunse a Iwatani durante una cena tra amici guardando una pizza a cui era stata tagliata una fetta.
Quattordici mesi dopo, precisamente il 22 maggio del 1980, nacque il mitico Pac-Man.

GALAGA

Erede di Galaxian, sviluppato da Namco nel 1981, Galaga è uno sparatutto in cui saremo chiamati a sgominare armate di alieni insettoidi livello dopo livello. Per via della sua struttura antiquata nel titolo la nostra navicella potrà muoversi solo a destra e a sinistra, ma in compenso potrà sparare fino a tre colpi in rapida successione. Galaga è stato anche il primo gioco ad avere un bonus stage con l'unico obiettivo di aumentare il punteggio del giocatore qualora si rivelasse abbastanza abile.

CENTIPEDE

Classico sparatutto prodotto da Atari nel 1980, uno dei pochi progetti videoludici partoriti dalla mente di una donna, Dona Bailey. Nel gioco vestiamo i panni di un piccolo omino che dovrebbe essere immaginato come uno gnomo da giardino, il cui scopo è quello di eliminare il centopiedi attraverso un campo di funghi ed impedirgli di arrivare sul fondo dello schermo. Lo gnomo veniva controllato attraverso l'uso di una trackball ed era armato con missili laser.

DONKEY KONG

Nato dalla mente di Shigeru Miyamoto e sviluppato nel 1981 da Nintendo, Donkey Kong è un platform uscito sia in sala giochi che su Game & Watch ed è anche stato il primo titolo in cui è comparso non solo il celebre scimmione, ma anche il mitico Mario. Nel gioco vestiamo infatti i panni proprio di Mario conosciuto però in quel periodo con il nome di Jumpman, intento a salvare la fidanzata Pauline dalle grinfie del gorilla Donkey Kong.

Q*BERT

Parliamo di una delle icone dell'età d'oro dei videogiochi arcade e anche una delle più bizzarre.
Si tratta di un alieno arancione dal naso tubolare protagonista non solo dell'omonimo videogioco del 1982 creato da Warren Davis, ma anche di Pixels dove ricopre un ruolo piuttosto importante. Il gioco fu un successo all'epoca soprattutto per la sua semplicità e immediatezza che lo rendevano adatto a tutte le età.

TETRIS

Per Tetris non pensiamo di dovervi grosse spiegazioni, insieme a Pac-Man è uno dei titoli classici maggiormente conosciuti anche da chi non ha particolare interesse nei videogames. Si tratta di un puzzle game inventato dal russo Aleksej Pallitnov nel 1984, arrivato sia in sala giochi che su qualsiasi piattaforma esistente. Pensate che il gioco è stato venduto nel primo bundle della storia con il Game Boy garantendo il successo della console Nintendo, tra l'altro questa versione è probabilmente una delle più conosciute. Di recente Tetris è tornato in auge grazie ad una nuova iterazione, Tetris Ultimate, pubblicato su tutte le console di ultima generazione.

SPACE INVADERS

Storico sparatutto sviluppato da Taito nel 1978. Il gioco rappresenta praticamente un pezzo di storia dell'età d'oro dei videogiochi arcade, infatti è stato uno dei giochi più influenti della sua generazione fatturando in pochi anni più di 500 milioni di dollari.

ASTEROIDS

E' stato uno dei primi sparatutto arcade con grafica vettoriale realizzato da Atari nel 1979 e ideato da Lyle Rains. Bisogna guidare una piccola navicella spaziale in un campo di asteroidi attraversato occasionalmente da alcuni dischi spaziali con l'obiettivo di distruggere entrambi gli ostacoli e non entrare in collisione con essi. La particolarità del cabinato è che era composto unicamente da pulsanti, due per ruotare la navicella a destra e a sinistra e altri due per sparare e attivare il propulsore •

LA FORMAZIONE DEL MESE PER DIVERTIRSI CON FUT

La formazione di questo mese è un omaggio alla nuova serie A.
Sono tanti i campioni che hanno cambiato maglia a suon di milioni, molti provenienti da altri campionati.
Proviamo a mettere assieme una squadra con alcuni dei colpi più rappresentativi.
Al momento in cui andiamo in stampa il mercato non si è ancora chiuso.
Visti i trascorsi gli ultii giorni sono quelli dei botti.
Vediamo se potranno rafforzare ulteriormente la nostra formazione.



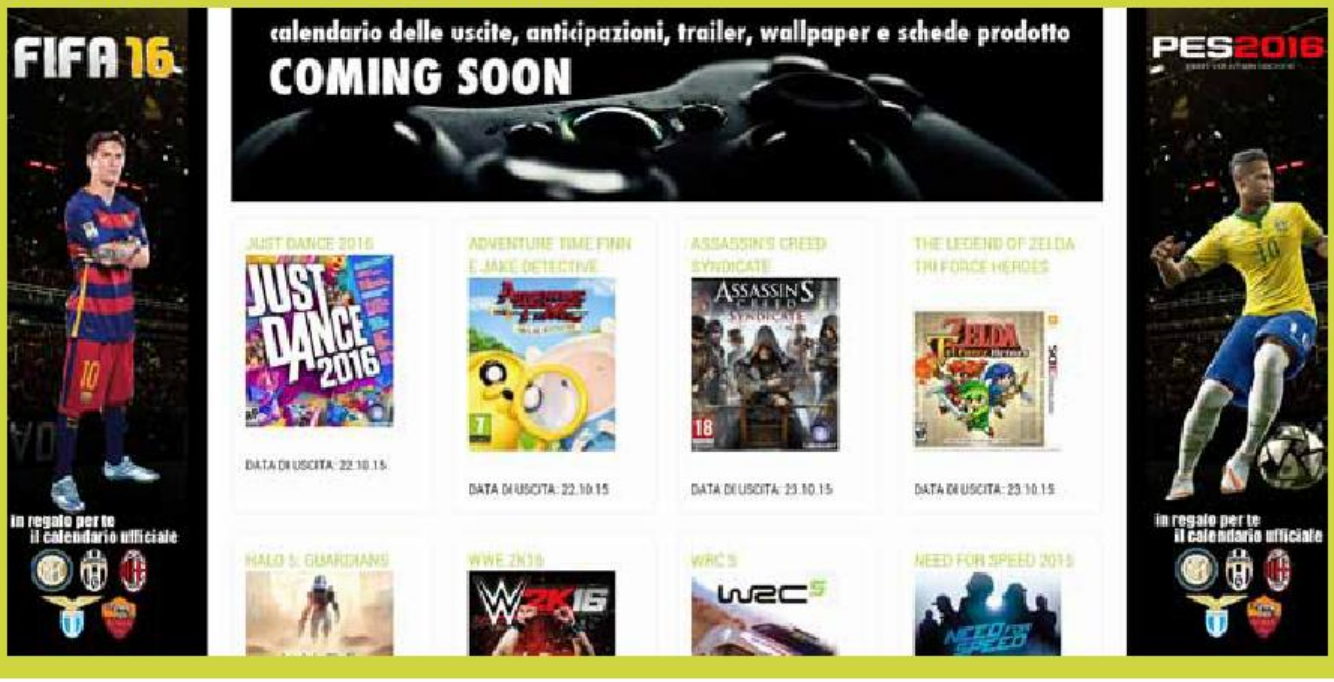
COSTO	
PS	1.650
	58.000
XBOX	1.650
	58.000

VALORI	
ATT	82
MID	79
DEF	77
PAC	73
SHO	66
PAS	66
DRI	70
DEF	61
HEA	75
INTESA	92

WWW.16GAMES.IT

TUTTE LE USCITE FINO A DICEMBRE

Disponibili sul sito 16games.it tutte le uscite fino a dicembre in costante aggiornamento: trailer, info prodotto, descrizioni, anticipazioni e wallpaper.



2015 gamescom



Nel corso degli anni la fiera tedesca si è ingrandita sempre di più ma a tutt'oggi rimane un evento secondario e rivolto per lo più ai consumatori per via dell'E3 di Los Angeles che regolarmente precede Gamescom, e ad un mese e mezzo di distanza è difficile presentare grosse novità. Vediamola quindi come una sorta di riepilogo di titoli già annunciati, con nuovo materiale e dettagli.

L'edizione 2015 è stata sicuramente dominata da Microsoft, con una conferenza di tutto rispetto, anche se l'assenza di un colosso come Sony ha sicuramente favorito la casa di Redmond. Sul palco di Colonia sono state presentate alcune esclusive piuttosto importanti in arrivo su Xbox One nel prossimo periodo: Quantum Break ci ha stupito con un comparto visivo di prim'ordine e con i suoi effetti grafici dati dal potere di distorcere il tempo, inoltre l'idea di interconnettere serie televisiva e videogioco è davvero geniale.

Altro protagonista è stato Scalebound, il nuovo titolo di Platinum Games firmato da Hideki Kamiya (Bayonetta, Resident Evil, Devil May Cry ecc..), presentato per la prima volta un lungo spezzone di gameplay che ci ha davvero colpiti; la demo mostrata vedeva il protagonista, un ragazzo armato



di scudo e spada, combattere una serie di cavalieri e strane creature in una sorta di scenario techno fantasy fiancheggiato da un potente dragone, la cosa interessante è che grazie a delle cuffie wireless riusciva ad entrare in simbiosi con la creatura impartendogli così degli ordini durante lo scontro. Il legame gli permetteva di trasformarsi e scatenare poteri devastanti contro i suoi nemici.

Altro titolo di spicco e grande assente durante l'E3 è stato il terzo capitolo di Crackdown che si è mostrato in una sorta di dietro le quinte con qualche stralcio di gameplay, l'assenza di una data d'uscita e l'annuncio di una beta multiplayer prevista per il 2016 fanno presagire che prima di vederlo nei negozi dovremo attendere un bel po'. Microsoft ha chiuso con la classica bomba presentando a sorpresa Halo Wars 2, sequel dell'omonimo strategico in sviluppo presso Creative Assembly, gli autori della saga Total War, in arrivo su Xbox One.

Electronic Arts non ha presentato in realtà nulla di nuovo, con la pesante assenza di Mass Effect che evidentemente è ancora lungi da poter essere mostrato al grande pubblico. Tra i titoli più attesi che hanno solcato spicca Need for Speed, progetto seguitissimo che sta ottenendo sempre più consensi dal pubblico. Ghost Games infatti sta finalmente riportando la serie ai fasti di un tempo con il ritorno del tuning, un comparto grafico mozzafiato realizzato con il Frostbite 3 e tutti gli elementi che da sempre caratterizzano la serie. Il titolo si è mostrato con qualche nuovo trailer in cui hanno illustrato i vari stili di gioco, dando la possibilità di seguire le orme di alcuni veri designer e piloti professionisti del settore presenti nel gioco in carne ed ossa, tra tutti il mitico Ken Block, noto pilota di rally e stuntman.

Non poteva poi mancare Star Wars Battlefront di cui hanno presentato una nuova modalità di gioco intitolata Squadron Fighter, incentrata sui vari caccia presenti nella saga di George Lucas.

Mirror's Edge Catalyst: altro grande titolo sviluppato da DICE, che si pone come una sorta di reboot della serie, racconterà le origini di Faith insieme ad una serie di vicende inedite che la vedranno coinvolta. Una demo lunga ben cinque minuti ha mostrato un bel po' di gameplay e possiamo assicurarvi che il progetto promette davvero faville. Data prevista di uscita: 25 febbraio 2016. La conferenza EA si è chiusa con FIFA 16, che con un simpatico trailer, ha rivelato la nuova modalità FUT Draft, feature di FIFA Ultimate Team.

Concludiamo con la conferenza di Blizzard dove sono stati mostrati nuovi contenuti su Overwatch, interessante arena shooter, una nuova modalità per StarCraft II: Legacy of the Void, ma anche tanti aggiornamenti sui futuri contenuti di Hearthstone e Heroes of the Storm, titoli di punta free2play dell'omonimo publisher.

Anche Blizzard ha sganciato la sua bomba presentando al pubblico di Colonia la nuova e attesa espansione di World of Warcraft:Legion.

L'espansione introdurrà un sacco di nuovi contenuti tra cui dungeon, raid, una location inedita, una nuova classe (il Cacciatore di Demoni), nuovi armi leggendarie, gli Enclavi e per finire un aumento del level cap a 100. In tutta questa bolgia c'è stato comunque spazio all'interno della Gamescom per uno degli annunci probabilmente più attesi di sempre, ossia Mafia III, presentato da 2k Games proprio in occasione della kermesse tedesca.

Insomma una fiera nella media e come al solito si trattava di titoli già conosciuti ad eccezione di qualche piccola sorpresa

• Marco Inchingoli

Nuova GoPro HERO 4 Session

La piccola botte col vino buono

Da questa prima descrizione, il tutto parrebbe un idillio ma a rimetterci, rispetto a tutte le nuove funzioni, pare essere proprio la qualità della ripresa che non supporta una risoluzione 4 K al pari delle sorelle maggiori Hero 4 Black e Hero 4 Silver. In aggiunta a ciò, la nuova GoPro scatta foto singole a 8 MP, rispetto ai 12 MP della Silver. Una qualità dell'immagine che è facilmente replicabile dal vostro smartphone.
Nonostante ciò, GoPro HERO 4 Session pare riscattarsi con altre rilevanti funzionalità. Si inizia con un sistema a doppio microfono, in cui la videocamera sceglie automaticamente il microfono più adatto a catturare l'audio migliore in presenza di vento o durante attività ad alta velocità.
Si prosegue con l'opzione SuperView™, una modalità video esclusiva di GoPro in grado di inquadrare il campo visivo grandangolare più coinvolgente al mondo. Infine, si conclude con una batteria integrata la cui durata è sensibilmente superiore a quella delle altre videocamere della casa di produzione.
GoPro sembrerebbe quindi voler raggiungere una nuova fetta di mercato, rappresentata da tutti coloro che hanno ancora qualche difficoltà nel comprendere il funzionamento e quindi procedere nell'acquisto di questa videocamera nata per gli sport estremi ma che oggi sta divenendo sempre più comune tra il grande pubblico.











I punti di forza della GoPro HERO 4 Session? Ovviamente la semplicità e la praticità nell'utilizzo.
Un nemico? Il prezzo. La GoPro HERO 4 Session costa $400 al pari della Silver, nonostante la risoluzione dell'immagine sia più ridotta.
In aggiunta a ciò, il prezzo la potrebbe mettere in competizione, a parità di performance, con altre videocamere realizzate da compagnie rivali.
Indipendentemente da questo aspetto, la forza di GoPro risiede comunque nel marchio, nell'attenzione verso il cliente, nella qualità dell'offerta e nell'esistenza di un ecosistema di prodotti e servizi complementari.
Elementi questi, difficilmente replicabili dai competitors e che potrebbero segnare un nuovo successo in casa GoPro nonché l'espansione del market share •

BATTAGLIA PER ZENDIKAR



Molti di noi non sono ancora sazi di Magic Origins, e la Wizard già ci stuzzica la voglia di magie con le prime info sulla nuova espansione, Battaglia per Zendikar(BFZ).
BFZ è la prima espansione del ononimo blocco, e sarà in vendita in tutti i negozi 16Games da venerdì 2 ottobre, e potrete cimentarvi nei prerelease il weekend precedente quindi il 26-27 settembre.
Si proprio così il viaggio nel multiuniverso ci riporta sul piano degli Edri, dove in passato conoscemmo per la prima volta i Planeswalker Nissa Ravane, Sorin Markow e Gideon Jura; e i leggendari Eldrazi capitanati da Emrakul.
Ma andiamo con ordine, Zendikar è un piano selvaggio e pericoloso a causa di un fenomeno causato dal mana anomalo che lo attraversa: il torbido. Questo fenomeno, generato da una violenta eruzione di mana, è in grado di modificare interi paesaggi e distruggere città. Per questo motivo gli avamposti civilizzati sono scarsi e i rifugi poco sicuri. Col passare del tempo i tesori delle antiche civiltà si sono ammassati nelle rovine disseminate per il piano. Questo ha attirato molti cercatori di tesori ed esploratori, che affollano le dodici case di spedizioni presenti sul piano, incroci tra una taverna e una gilda, dove si chiacchiera dei tesori e si assumono uomini per le spedizioni. Il piano è abitato da goblin, elfi, tritoni, umani e vampiri.
È il piano natale dei Kor, poi trasferiti su Rath e infine su Dominaria, una razza antica, potente e imprigionata negli edri: gli eldrazi, creature dalla potenza enorme che in tempi antichi hanno cercato di conquistare il multiverso.
Questi potenti esseri vennero sigillati millenni or sono da tre Planeswalker: Sorin Markov, Ugin e Nahiri, ma le gabbie che li richiudevano hanno ceduto e hanno liberato gli eldrazi e i loro servitori. Sorin tornò sul piano con l'intezione di sigillare nuovamente gli eldrazi, ma i due planeswalker che tempo addietro lo aiutarono, non potevano essere rintracciati.
Nissa Revane, un'elfa planeswalker nativa di Zendikar, decise di aiutare Sorin nella sua impresa, ma non volle sigillare gli eldrazi sul suo piano. Chandra Nalaar e Jace Beleren arrivarono sul piano grazie alle informazioni lette sulla Pergamena del Drago recuperata a Kephalai. Prima di loro Sarkhan Vol venne inviato su Zendikar da Nicol Bolas, nell'Occhio di Ugin.
Intanto Ob Nixilis, un planeswalker che ha perso la scintilla per colpa del mana selvaggio di Zendikar, si annida nel piano in cerca di vendetta. A causa dei piani di Nicol Bolas, Chandra e Jace insieme a Sarkhan liberarono inconsapevolmente la covata e la progenia degli eldrazi dopo la loro battaglia nell'Occhio di Ugin.
Due mesi dopo, Sorin e Nissa insieme ad Anowon raggiunsero l'Occhio, ma sfortunatamente per il vampiro, l'elfa decise di distruggere l'edro principale e con le sue azioni causò la liberazione dei tre titani eldrazi: Emrakul, Kozilek e Ulamog.
Dopo aver compreso il proprio errore, Nissa partì nel multiverso in cerca di Sorin nella speranza di riuscire a trovarlo e convincerlo a tornare indietro per aiutarla a fermare gli eldrazi e salvare il suo mondo, sfortunatamente l'elfa non riuscì nella sua missione; Sorin nel frattempo si mise in cerca di Ugin in modo da ottenere il suo aiuto per poter intrappolare nuovamente gli eldrazi e a sua volta, lo Spirito Drago, mandò il vampiro in cerca di Nahiri.
Anche Gideon Jura dopo essere arrivato sul piano e aver visto Emrakul decise di andare su Ravnica in cerca di altri planeswalkers che avrebbero potuto aiutarlo.
Kiora invece iniziò una solitaria missione in cerca di un potere da usare contro gli eldrazi.Successivamente, Jace Beleren per salvarsi viaggia su Zendikar e nella sua breve visita scopre che gli abitanti stanno ancora combattendo e che c'è ancora qualcosa da salvare! Non ci sono ancora info certe all 100% su tutte le abilità che saranno presenti in Battaglia per Zendikar, ma la Wizard già ha messo fine ai rumors dell'estate riguardanti la ristampa delle fetchland dei colori nemici, dichiarando che non verranno ristampate.
Buona battaglia a tutti!
Fabrizio Campanino

MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

Temur Fantasy

MAIN

CREATURE:
3x Surrak convocatore di cacia
3x Mistica dei sonagli artigliati
4x Cariatide sivana
2x Elemental del bosco dei sussurri
1x Regina dei calabroni
2x Profetessa di krufix
2x Krasisi aggressivo
2x Sciamano della grande caccia
2x Reggente squarciatuono
1x Signore dei draghi atarka
1x Surrak artiglio di drago
PLANESWALKER:
2x Xenagos il dissoluto
2x Sarkhan integro
ISTANTANEI E STREGONERIE
1x Corda della convocazione
2x Negare
3x Anticipare
4x Talismano temur

TERRE:
2x Tempio del mistero
2x Tempio dell'abbandono
1x Tempio della rivelazione
6x Foresta
3x Montagna
3x Isola
1x Colline boscose
2x Costa yavimaya
3x Bivacco di frontiera

SIDEBOARD

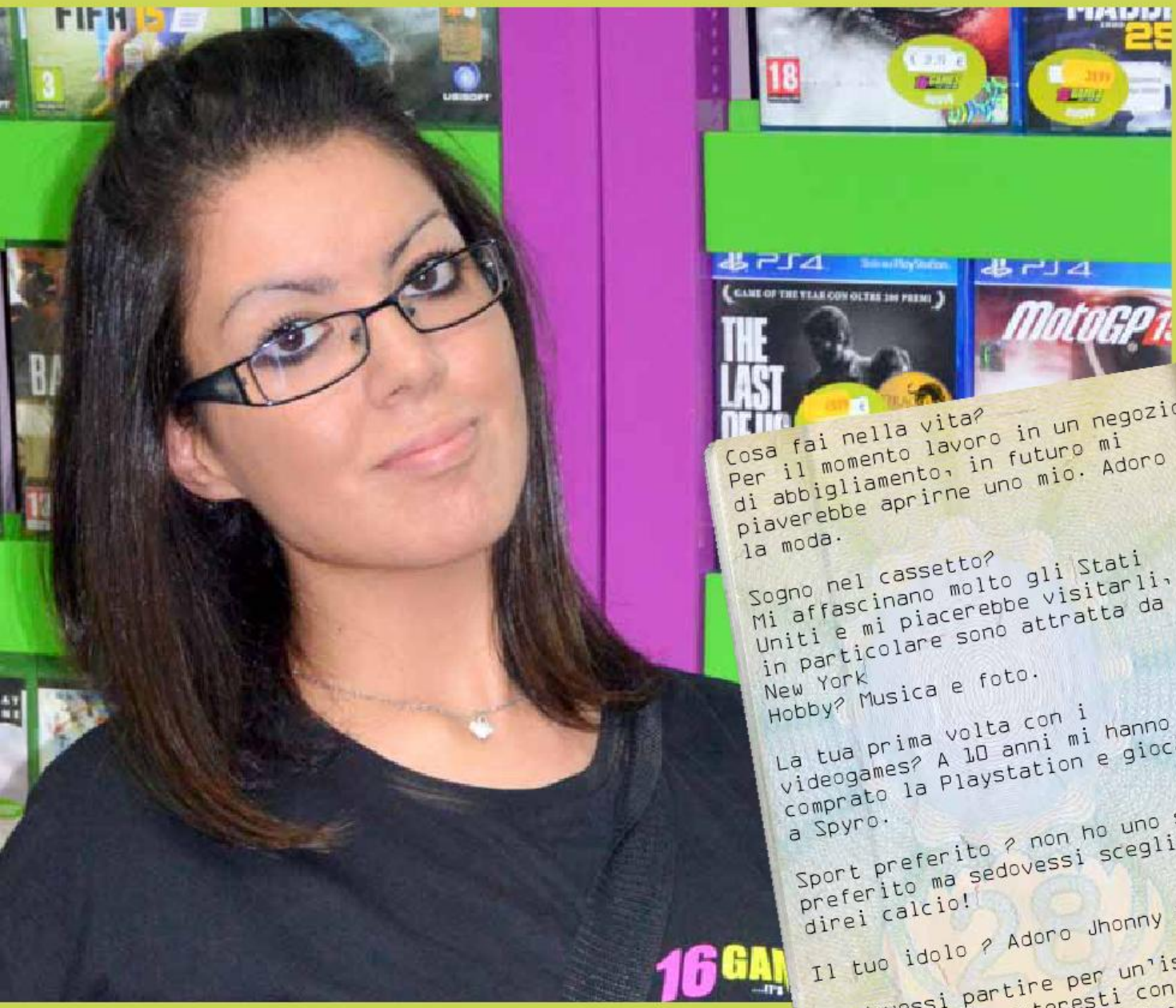
1x Vendetta di gea
1x Antico del lago di perla
2x Fendente sdegnoso
3x Protettrice del rifugio
2x Naturalezza
2x Scontro di volontà
2x Comando atarka
2x Collere degli dei





STRATEGIA DEL MAZZO

Questo mese abbiamo scelto un mazzo di Tipologia Standard e lo abbiamo chiamato Temur Fantasy.
Il nome deriva dalla varietà di combo possibili con questo tipo di settaggio.
Nelle varie prove abbiamo notato che è fortemente ben preparato contro mazzi Control grazie a Surrak artiglio di drago che rende non neutralizzabili le nostre creature e con la possibilità di sostiruire in side le chiusure come Atarka e Regina poco funzionali con la Vendetta di Gea e L'antico del Lago di perla che non possono essere neutralizzati.
Nel Mazzo Possiamo trovare i vari accellerini di mana ottimi anche per tenere testa ad un eventuale mazzo Aggro come Monorosso e Monobianco, in side presenti le collere degli dei ottime x ripulire il campo dalle sue creature.
Presenti anche i counter per neutralizzare eventuali chiusure avversarie.
Corda della convocazione ci permette di andare a prendere la carta giusta al momento giusto.
In breve un mazzo dalle molte sfaccettature simpatico e dal prezzo ridotto insomma per cominciare o per divertirsi è il mazzo ideale.
Al solito Giocare per credere e buon divertimento...
A cura di Matteo Martino



Cosa fai nella vita?
Per il momento lavoro in un negozio di abbigliamento, in futuro mi piaverebbe aprirne uno mio. Adoro la moda.

Sogno nel cassetto?
Mi affascinano molto gli Stati Uniti e mi piacerebbe visitarli, in particolare sono attratta da New York

Hobby? Musica e foto.

La tua prima volta con i videogames? A 10 anni mi hanno comprato la Playstation e giocavo a Spyro.

Sport preferito ? non ho uno sport preferito ma sedovessi scegliere direi calcio!

Il tuo idolo ? Adoro Jhonny Deep

Se dovessi partire per un'isola deserta cosa porteresti con te ? Scorte di cibo per un bel pò .. mangio troppo !!!!





VALENTINA

SOGNA L'AMERICA E AMA LA MODA









tutto il 2016 con la tu
prenota FIFA16 c

in regalo il cale

22 settembre



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





prenota PES2016 e scegli il calendario



COGNOME

NOME

TELEFONO/MAIL

CONSOLE

SQUADRA CALENDARIO



COGNOME

NOME

TELEFONO/MAIL

CONSOLE

SQUADRA CALENDARIO

GOLDEN DEAL



GAMES NOVITÀ € 9,99

porta due usati top e prenota i titoli novità

riservata ai titolari di plus card



GIOCALI TUTTI !!!





SILVER DEAL

GAMES NOVITÀ € 19,99

porta due usati top e prenota i titoli novità

riservata ai titolari di member card