16GAMES ...IT'S PLAY TIME
OTTOBRE 2015
14
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES
...IT'S PLAY TIME

PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



LONDON CALLING

RECENSITI

FIFA 16
PES 2016
Destiny il Re dei corrotti
Madmax
Forza Motorsport 6
Saint Seiya: Soldier's Soul

SPECIAL

Halo 5: finalmente
Fallout 4
FUT: nuova modalità DRAFT
New: Force of Will

THE ROOKS EDITION

I Rooks erano una delle tante bande criminali operanti a Londra durante la rivoluzione industriale; questa in particolare era legata alla Confraternita degli Assassini, in quanto capeggiata dai fratelli Jacob e Evie Frye.
Entrambi la resero attiva contro i Templari che opprimevano la classe operaia, conquistando in breve tutto il territorio di Londra e formando un vero e proprio esercito.

Contiene

- gioco
- cofanetto da collezione
- artbook
- mappa di londra fronte e retro
- colonna sonora ufficiale
- 2 missioni single player aggiuntive un'ora extra di gioco!
  - treno fuori controllo
  - il complotto di darwin e dickens



HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

 Francesco Tarquini

 Valerio Turrini

 Marco Inchingoli

 Marco Mangiapelo

 Ciro Di Chiara

 Matteo Martino

 Fabrizio Pellegrini

 Fabrizio Campanino

REDAZIONE
players@16games.it

PROGETTO EDITORIALE E GRAFICA
Anna Fanchin

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

16 GAMES
è un marchio in franchising distribuito da:
GAMING s.r.l.
Via Pola, 20
36040 Torri di Quartesolo (VI)
Tel. 0444 -234128

INFORMAZIONI COMMERCIALI
affiliazioni@16games.it

Tutti i contenuti online su
www.16games.it

SEGUICI



PlayerS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEI NEGOZI 16GAMES

14 OTTOBRE 2015

Carissimi 16fans,
sicuramente negli ultimi giorni ci siamo storditi a forza di giocare a "calcio". In questo numero andiamo a dare le nostre impressioni sulla solita sfida tra FIFA e PES, è ancora presto per determinare chia abbia vinto la sfida in termini di vendite ma al momento il gioco di Electronic Art è nettamente in vantaggio.
Restando in ambito calcistico non poteva mancare una spiegazione della nuova modalità DRAFT introdotta in FUT.
Presentiamo uno dei titoli più attesi di questo 2015: Halo 5 guardians.
Con un articolo molto approfondito gettiamo uno sguardo su una altro sequel attessisimo: Fallout 4.
Prende sempre più piede all'interno della catena 16Games Force of Will e quindi a partire da questo numero gli dedichiamo il giusto spazio nella rubrica "trading cards".
Cominciamo a conoscere Playstation VR che nell'immediato futuro stravolgera il mondo degli hard gamers!!
Da non perdere il servizio su Gaia, la nostra bella cosplayer, 16girl gamer di ottobre.
Buona lettura e alla prossima...

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
Halo 5
Un'attesa ben ripagata



10 Fallout 4
Sopravvivenza post atomica



12 REVIEW
Fifa 16
14 Pro Evolution Soccer 2016
17 Saint Seyia
18 POSTER DEL MESE
Halo 5: Guardians
20 REVIEW
Madmax
22 Destiny: il Re dei corroctti
24 Forza Motorsport 6
26 GADGETS
Playstation VR



27 FUT STRATEGY
28 RETROGAMING
Earthworm Jim
30 TRADINGCARDS
Force of will
Magic il deck del mese
Magic
32 GIRL GAMER
34 USCITE NOVEMBRE

USCITE OTTOBRE 2015

appuntamenti classici e un gran ritorno



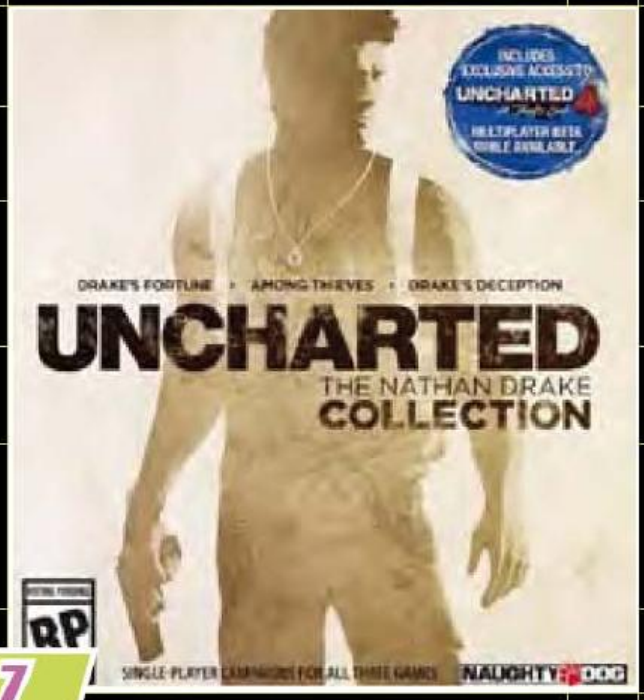
2 3DS



9 PS4



16 PS4



7 PS4



16 PS4-PS3-PC



16 3DS

02.10 SAMURAI WARRIORS 4 II
PS4-PS3-PSVITA

THE GOLF CLUB
PS4-XONE

TONY HAWK'S PRO SKATER 5
PS4-XONE

09.10 TRANSFORMERS DEVASTATION
PS4-PS3-XONE-X360

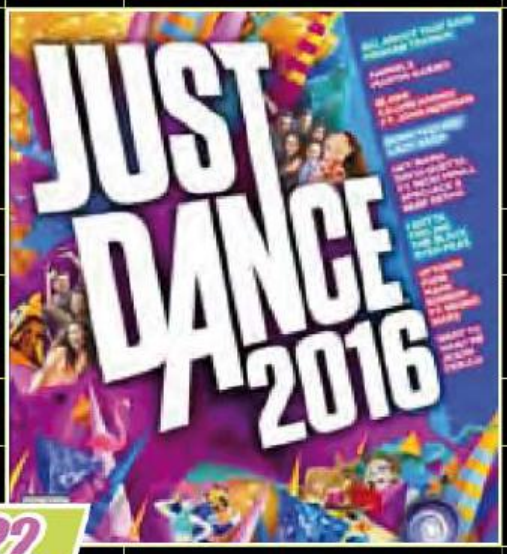
ROCK BAND 4
PS4-XONE

16.10 WASTELAND 2: DIRECTOR'S CUT
PS4-XONE-PC

22.10 JUST DANCE DISNEY PARTY 2
XONE-X360-WII-WIIU

23.10 LET'S SING 2015
PS4-XONE-WIIU

29.10 MONSTER HIGH: UNA NUOVA MOSTRAMICA A SCUOLA
PS3-X360-3DS-WII-WIIU



22 PS4-PS3-XONE-X360-WII-WIIU



23 PS4-XONE-PC



22 PS4-PS3-XONE-X360-PC-3DS-WIIU



23 PS4-PS3-XONE-X360-WIIU



27 PS4-PS3-XONE-X360-PC



27 XONE



HALO 5
GUARDIANS

una lunga attesa

L'attesa è stata davvero lunga e snervante per tutti i fan del globo, un'attesa che necessariamente doveva essere ripagata e che sottolineava il dogma principale del lavoro di 343 Industries, vietato sbagliare!
Halo 5: Guardians deve rappresentare necessariamente la perfezione fatta a videogioco, l'FPS definitivo e una vera killer app che spinga anzi, costringa vari utenti PS4 ad acquistare una Xbox One. Il lavoro svolto con Halo 4 è stato un buon rodaggio, che ha portato 343 Industries a guadagnarsi la fiducia degli utenti su Xbox 360 presentando un titolo non eccezionale, ma di buon livello e all'altezza della serie. Con la più recente Halo: Master Chief Collection su Xbox One, le quotazioni di 343 Industries sono calate drasticamente per via dei problemi ai server e di alcuni problemi al multiplayer mai risolti come la lentezza del matchmaking. Se non altro, con questa sconfinata collection sono riusciti a dimostrare la loro passione per il brand e la sconfinata voglia di portare avanti il lascito dei colossi Bungie.
Quindi non è una sorpresa che lo sviluppo del prossimo capitolo della saga di Master Chief è affidato a 343 Industries, con gli utenti che stavolta non accetteranno nessun errore o dubbio nel gioco che dovrà risultare perfetto sotto ogni punto di vista ed elevarsi in quella categoria tanto bistrattata, ma per noi molto esclusiva dei capolavori assoluti.
Il nuovo capitolo della saga è stato annunciato ufficialmente durante la conferenza Microsoft dell'E3 2013 con un trailer enigmatico che mostrò il nostro caro John-117 apparentemente dopo gli eventi di Halo 4. Successivamente Phil Spencer ha confermato il nome Halo 5: Guardians e che il titolo sarebbe stato un sequel diretto di Halo 4 e non uno spin-off come si era ipotizzato. Nel tempo i vari trailer rilasciati ci hanno permesso di raccogliere informazioni utili ai fini della storia e del gameplay che ci aspetta nel nuovo capitolo, ma ovviamente i dettagli più succosi della trama e delle ambientazioni che 343 Industries ha creato, sono rimaste in gran segreto in attesa dell'uscita del gioco.
Halo 5: Guardians come abbiamo già detto, sarà un sequel diretto di Halo 4 e come la tradizione degli universi espansi vuole, sarà collegato anche alla miniserie live action Halo: Nightfall e agli altri media dell'universo espanso di Halo, ma fortunatamente non obbligherà i neofiti a leggersi svariati libri prima di poter giocare al nuovo capitolo. Certamente le citazioni ai libri e alle miniserie strapperanno più di un sorriso a chi non si è perso nemmeno una porzione dell'enorme universo di Halo, però non saranno di difficile comprensione per chi invece si è dedicato principalmente ai giochi.
In Halo 5: Guardians vedremo una storia divisa in due filoni narrativi interconnessi tra loro rappresentati da due personaggi principali di cui avremo il controllo e ben tre ambientazioni, che si differenziano tra i livelli terrestri, quelli dei Covenant e altri

ben ripagata !!!

che riguardano i precursori.
I due team di cui prenderemo le redini saranno il blue team capitanato da Master Chief con altri personaggi già visti nell'universo espanso di Halo e caratterizzato dalle armature e dalla tecnologia classica degli Spartan. Dall'altra parte troviamo invece il fireteam Osiris dell'Agente Locke che è caratterizzato invece da una tecnologia più moderna e da armature più snelle e modellate, che ricordano vagamente alcune armature di Destiny o le EXO Suit di Warframe.
Le intenzioni di 343 Industries sono quelle di introdurre una nuova generazione di Spartan e di mettere Halo 5: Guardians nel mezzo delle due generazioni, collegando il filone narrativo tradizionale di Master Chief, con quello dell'Agente Locke e delle vicende che verranno con i nuovi Spartan.
Si è cercato quindi di differenziare l'esperienza di gameplay attraverso un HUD differente per i due personaggi, rimarcando lo stacco generazionale tra i due Spartan con la tecnologia più avanzata di Locke, che gli permetterà di visualizzare a schermo anche la posizione delle armi oltre all'obbiettivo della missione.
Della storia di Halo 5: Guardians si sa ben poco a parte che sarà un seguito diretto di Halo 4 e che si andrà ad incastonare perfettamente nell'universo espanso di Halo vista la presenza di personaggi mai comparsi nei videogiochi, ma già apprezzati dai lettori dei romanzi o da chi ha seguito le miniserie Halo: Nightfall e Forward Unto Dawn.
Fortunatamente oltre ai vari rumors e alle informazioni rilasciate con il contagocce da 343 Industries, grazie alle diverse prove proposte durante E3 e la più recente Gamescom è stato possibile farsi un'idea generale del gameplay del gioco per quanto riguarda il singleplayer.
Halo 5: Guardians apporterà diverse novità al gameplay della saga, pur senza stravolgerlo completamente, ma in prospettiva viene modernizzato e rinfrescato visto che magari, qualcuno iniziava già ad accusarne la linearità. La campagna singleplayer di Halo 5: Guardians è stata pensata per essere giocata in co-op fino a 4 giocatori online, senza possibilità di schermo condiviso in locale, con missioni studiate appositamente per funzionare in squadra a differenza delle missioni canoniche della serie che ci vedevano spesso in solitaria.
Le mappe saranno ancora più grandi rispetto a prima, mentre l'IA dei nemici sarà bilanciata per reagire a dovere contro ben 4 Spartan in contemporanea. Sempre presente l'uso dei veicoli per spostarsi attraverso la mappa o per avere a disposizione una potenza di fuoco ancora maggiore, mentre è stata migliorata anche la mobilità a piedi grazie all'introduzione dei propulsori. Oltre a scattare e a salti più alti, i propulsori permettono diversi attacchi speciali tra cui troviamo la possibilità di distruggere i muri, in maniera da aprirsi strade alternative o cogliere di sorpresa il nemico.
Si aumenta quindi l'interazione con l'ambiente la cui scarsità è sempre stata un punto a sfavore dei capitoli di Halo.
(continua)







Tra le altre novità di rilevanza, troviamo anche l'introduzione di una nuova modalità multiplayer online chiamata Warzone che promette davvero molte ore di longevità e divertimento sui server di Halo. Warzone è il giusto mix tra il PvP e il PvE andando a colmare i momenti morti del multiplayer e permettendo di livellare il tutto anche per chi non ha i riflessi adatti per confrontarsi con altri giocatori. Siamo sicuri che acquisterà parecchi punti una volta uscito il gioco e diventerà velocemente una delle modalità più giocate online.
La fiducia in 343 Industries è totale, vista la loro esperienza già acquisita con il buon Halo 4 e con Halo: Master Chief Collection, ma la cosa che convince di più è la loro sconfinata passione per il brand, che li ha portati a tenere in considerazione le opere letterarie e altre opere multimediali dedicate ad Halo per creare un capitolo da incastonare tra tutti i contenuti, pur permettendo agli utenti di goderselo appieno nonostante fossero stati alla larga da libri e miniserie varie.
Halo 5: Guardians è per ora una grandissima speranza di veder tornare Halo ai massimi livelli e forse, di poter battere l'epico e mai raggiunto Halo 3. 343 Industries non ha possibilità di errore stavolta, perché milioni di fans aspettano un Halo con i controfiocchi e il dito è puntato verso Halo 5: Guardians che noi non vediamo l'ora di provare e recensire, per scoprire se possiamo chiamarlo capolavoro!

EDIZIONI SPECIALI

Come per i precedenti capitoli della saga, anche per Halo 5: Guardians saranno disponibili due edizioni limitate, una con contenuti prettamente digitali, mentre l'altra più corposa e oggetto di desiderio per i fans più accaniti.
Nella Limited Edition, al costo di euro 99,99 troveremo:
- il disco blu-ray di Halo 5 Guardians
- Codice per Warzone REQ Bundle che contiene 14 Premium Requisition packs
- Codice per scaricare la serie animata Halo: The Fall of Reach
- Modellino 3D del Guardiano (Metal Earth)
- SteelBook esclusiva dedicata agli Spartan
- Ordini classificati di Spartan Locke
- Dossier sul Blue Team e Fireteam Osiris
- Abbonamento Xbox Live Gold da 14 giorni

Niente male per essere un'edizione intermedia a solo trenta euro in più rispetto alla normale copia fisica.
L'edizione Limited Collector's Edition è invece un pacchetto decisamente più corposo e uscirà al costo di € 249,99 e i contenuti sono decisamente più corposi anche se la presenza del gioco nella sola versione digitale, ci fa storcere un pochino il naso.
La Limited Collector's Edition contiene:
- Statua commemorativa di Spartan Locke e Master Chief
- Gioco Halo 5 Guardians, in versione digitale
- Codice per Warzone REQ Bundle che contiene 14 Premium Requisition packs
- Codice per scaricare la serie animata Halo: The Fall of Reach
- Modello in 3D del Guardiano (Metal Earth)
- SteelBook esclusiva dedicata agli Spartan
- Ordini classificati di Spartan Locke
- Dossier sul Blue Team e Fireteam Osiris
- Abbonamento Xbox Live Gold da 14 giorni.

Valerio Turrini



IN USCITA IL 6 NOVEMBRE
PRENOTALO SUBITO



ACTIVISION. treyarch

18 PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 PC

Fallout 4

sopravvivenza post atomica

Finalmente possiamo cominciare a dire che l'attesa è quasi finita. Il prossimo 10 novembre metteremo le mani sull'attesissimo Fallout 4 e sicuramente molte persone cominceranno a sparire dalla circolazione, per dedicarsi anima a corpo alla sopravvivenza nel mondo post-atomico di Fallout.
L'attesa è stata davvero snervante e lunghissima, per un titolo che rappresenta possibilità immense di evoluzione, con la serie che approda per la prima volta su console next-gen (ormai current-gen) e si candida subito a prendere il posto di gioco dell'anno.
Bethesda ha voluto esagerare con Fallout 4 con l'azione che si sposta verso Boston e le immediate zone limitrofe, che permettono diverse possibilità di ambientazioni e un'ottima varietà.
La realizzazione di Boston ci è stata mostrata in diversi artwork e come sempre il lavoro di Bethesda si è concentrato sul realizzare e trasmettere una sensazione di disagio nella vita al di fuori del Vault, che si è dovuta riorganizzare secondo delle nuove gerarchie e si è adatta a vivere in un nuovo mondo, completamente ostile.
La nostra storia come per i precedenti capitoli inizia all'interno di un Vault, il numero 111. Il nostro alter ego virtuale verrà creato attraverso un nuovo sistema di editing, che si differenzia dal predecessore che ci permetteva di creare direttamente il nostro personaggio, mentre ora ci richiederà di plasmare i nostri genitori da cui poi nasceremo noi. Viene anche mostrato un prologo all'inizio del gioco che ci mostra come il posto nel Vault ci è stato venduto da un rappresentante della Vault Tec. e come in seguito ad un'allarme, siamo stati costretti ad abbandonare la nostra casa e a rifugiarci all'interno del Vault 111, tutto questo mentre noi eravamo ancora dei bambini. Massima segretezza invece per le vicende che accadranno all'interno del Vault che ci porteranno a fuggire e a rischiare la morte nel mondo esterno una volta cresciuti.
Tra i componenti del gameplay classici della serie, è presente ovviamente il Pip-boy 3000 e la progressione del personaggio attraverso le S.P.E.C.I.A.L. che ormai sono un vero marchio di fabbrica per Fallout, come anche la simpatica mascotte della Vault Tec e l'atmosfera anni 50'.
Fallout 4 introdurrà due grandissime novità di spessore all'interno del gameplay che sono l'editor delle armi e l'editor per la costruzione dei rifugi. Entrambi sono ben strutturati e permettono un numero infinito di possibilità per quanto riguarda la personalizzazione, a patto di riuscire a trovare progetti e pezzi giusti nella sconfinata mappa di gioco. L'editor delle armi permetterà di potenziare e personalizzare le armi base disponibili nel gioco andando a creare un numero potenzialmente infinito di varianti grazie alle varie modifiche applicabili tutto visivamente presenti sull'arma, che ne vanno quindi a modificare anche il design.
L'editor dei rifugi è invece ancora più impressionante rispetto a quello delle armi, perché è caratterizzato da una profondità tale da avvicinarsi a interi giochi come The Sims 4. Parliamo quindi di un "gioco nel gioco" se si considera









la profondità e la quantità di possibilità disponibili nell'editor. Preparatevi quindi a passare svariate ore a creare la vostra base, perché non saprete davvero da dove iniziare a sbizzarrirvi.
Altra novità molto importante disponibile in esclusiva su Xbox One è il supporto alle mod, che potrebbe finalmente colmare il distacco tra console e PC per quanto riguarda la personalizzazione del gioco. Le mod sono una componente importantissima nei giochi Bethesda in particolare nei vari Fallout e The Elder Scrolls, con gli sviluppatori che da sempre supportano la community di modder rilasciando a cadenza regolare i vari kit di sviluppo per i propri titoli. Se prima l'utilità delle mod poteva essere apprezzata solo su PC, con Fallout 4 speriamo si apra la possibilità del supporto alle mod anche per i titoli console che da sempre sono rimasti parecchio chiusi al riguardo. Il supporto alle mod è sicuramente facilitato dal sistema di Xbox One, basato su Windows 10 e che quindi condivide l'architettura dei moderni PC, quindi al momento sembra impossibile vederlo approdare anche sulla versione PS4 di Fallout 4.
Per quanto riguarda il sistema di combattimento, per quel che si è potuto vedere finora il titolo strizza l'occhio ad un approccio più action rispetto ai predecessori, nonostante sia ancora presente il sistema VATS che permette di colpire determinati punti del nemico, visualizzando la quantità di danno potenziale e la percentuale di riuscita dell'attacco, però stavolta senza fermare completamente l'azione, ma solamente rallentandola in una sorta di bullet time. Inoltre avremo a disposizione la fantomatica Power Suit, probabilmente fin dalle prime ore di gioco nel mondo esterno e come già annunciato, anch'essa sarà caratterizzata da un intenso sistema di crafting, che ne permetterà la modifica e il potenziamento durante la nostra avventura.
Dogmeat sarà il nostro compagno d'avventura canino in Fallout 4 e fin dalla sua prima apparizione, ha riscosso un discreto successo da parte degli utenti.
A livello tecnico Fallout 4 si è mostrato capace di grandi cose, ma non ancora di stupire gli utenti, ormai abituati a comparti grafici del livello di Batman: Arkham Knight e The Witcher 3. Gli effetti di luce sono di buon livello, ma è la cura nel dettaglio di Bethesda che riesce a stupire, che è andata a realizzare un mondo di incredibile spessore, di enorme qualità e vastità. La mappa di gioco sembra davvero infinita se confrontata con l'allora grande mappa di Fallout 3 che ha raccolto parecchi consensi ai tempi e questo fattore, aiuto a soprassedere sul comparto tecnico un po' altalenante. Le texture finora non hanno brillato, ma la quantità di cose da vedere distrae l'occhio molto facilmente. Tutte queste sono ovviamente delle impressioni avuto nelle varie presentazioni del gioco e nei trailer, sperando che la versione finale di Fallout 4 sia davvero il capolavoro che aspettiamo.
Fallout 4 è un gioco pieno di aspettative e richieste da parte degli utenti, la cui maggior parte non ha gradito particolarmente Fallout: New Vegas ed è ancora impegnata ad esplorare il mondo di Fallout 3. Con il nuovo capitolo Bethesda si deve superare per creare non un gioco, ma un mondo fantastico in cui far sopravvivere il nostro personaggio e in cui passare centinaia di ore di gioco senza mai annoiarsi. Bethesda c'è riuscita con Skyrim, con Oblivion e Morrowind prima di lui, ma anche con Fallout 3, perciò siamo fiduciosi che Fallout 4 sarà un gioco imperdibile e che non deluderà i fans!

SPECIAL EDITION:
Fallout 4 uscirà il prossimo 10 Novembre 2015 e sarà accompagnato da una succulenta edizione limitata, già in cima alle classifiche dei preordini. Stiamo parlando di Fallout 4: Pip-boy Edition che alla tutto sommato modica cifra di € 129,99 include una replica perfettamente funzionante del Pip-boy 3000 da utilizzare in accoppiata con il proprio smartphone, che tramite l'app ufficiale Pip-boy, verrà utilizzato come schermo dell'apparecchio •

Valerio Turrini



Sviluppo: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sportivo
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360



EA SPORTS FIFA 16 FIFA Official Licensed Product

SI TORNA IN CAMPO

Con FIFA 16 gli sviluppatori puntano a confermare il titolo di Re indiscusso del calcio virtuale, con una concorrenza agguerritissima che negli ultimi due anni è tornata a competere direttamente con il titolo EA Sports.
Le novità inserite in FIFA 16 sono davvero moltissime, con l'obbiettivo di rendere l'esperienza di gioco ancora più realistica e divertente, andando a limare tutte le imperfezioni del precedente capitolo che avevano fatto storcere il naso ai videogiocatori, come per esempio le difese e i portieri troppo facili da superare e la



velocità di gioco troppo rapida rispetto alla simulazione che ci si aspetta.
FIFA 16 parte dalle buone basi di FIFA 15 e all'apparenza può sembrare quasi lo stesso gioco con qualche miglioramento minore, ma appena ci si lancia nella prima partita si noteranno subito le differenze. Innanzitutto la velocità di gioco è finalmente a norma, più lenta rispetto a FIFA 15, ma che regala comunque repentini cambi di fronte durante la partita. I movimenti dei giocatori sono molto più fluidi e dinamici, con corse che si adattano alla pesantezza del campo e all'andamento della palla e ancora più animazioni rispetto al predecessore. Le nuove animazioni sono state calibrate meglio rispetto al passato e ora hanno finalmente un senso rispetto alle azioni contestuali. Se si







PLAY BEAUTIFUL!

sbaglia un gol, l'animazione disperata del giocatore non sarà un bloccare improvvisamente la corsa e buttarsi a terra, ma il tutto avverrà in maniera fluida e contestuale, tenendo conto della velocità del giocatore, della direzione e di eventuali altri giocatori nelle vicinanze. Sono stati migliorati moltissimo anche contatti fisici, sia per quelli più basilari tipo spalla a spalla che per le scivolate. Anche in questo caso le animazioni saranno molto più realistiche e terranno conto di molto più fattori rispetto a quelle presenti in FIFA 15.

E' stata finalmente migliorata la vibrazione del controller che ora si attiverà non solo al colpire dei pali e ai rigori decisivi, ma anche ai contrasti dei giocatori e durante i tiri più devastanti.

Piccola modifica anche ai comandi assegnati alla variazione dei passaggi, con il grilletto sinistro (L2 o LT) che ora servirà per i tocchi più spettacolari come i tacchi, mentre il dorsale destro (R1 o RB) è stato assegnato ad una nuova variazione dei passaggi che permetterà di effettuarli tesi e potenti, molto più difficili da intercettare, ma anche da controllare per il ricevitore.

Tra le tante novità incluse in FIFA 16 troviamo anche il No Touch Dribling che permette di liberarsi dei difensori grazie alle finte di corpo senza toccare il pallone, creando azioni veloci e spettacolari come solo i campioni sanno fare.

Migliorie importantissime quelle adottate nel reparto difensivo che ora permette una maggiore mobilità dei difensori ed è dotato di un'intelligenza artificiale migliorata. Finalmente i difensori che non controlliamo personalmente andranno a coprire gli spazi e ad intercettare le linee di passaggio, con l'obbiettivo di prendere palla e far ripartire la squadra in contropiede. I giocatori sono inoltre consapevoli delle loro posizioni e di quelle dei compagni, andando spesso a coprire gli spazi lasciati aperti da un difensore che in scivolata è andato a vuoto, valutando attentamente se scoprire o meno il proprio reparto. Anche i portieri sono più reattivi e atletici, ma soprattutto non si addormentano durante i calci d'angolo, escono, anticipano gli attaccanti avversari e evitano figuracce sui calci piazzati.

Gli arbitri hanno subito una notevole riorganizzazione per quanto riguarda i cartellini e i falli concessi, che ora vengono puniti con efficacia in proporzione alla loro gravità. Capita ovviamente qualche errore di valutazione, ma d'altronde an-



che questo fa parte della realtà.

Per quanto riguarda i nuovi contenuti, a livello di squadre la novità più importante è rappresentata dalle nazionali di calcio femminile, per la prima volta rappresentate in un gioco di calcio tra cui troviamo le nazionali del Brasile, Italia, Germania, Francia e molte altre, senza dimenticare gli Stati Uniti e la splendida Alex Morgan. Per le nazionali femminili è stata creata anche una modalità apposita che ci farà intraprender la coppa del mondo di calcio femminile. Tornano tra le modalità i tanto attesi tornei e sia la Modalità Carriera che la rinomata Ultimate Team subiscono interessanti modifiche. Per quanto riguarda la carriera, parliamo di aggiunte minori, come i tornei estivi e la possibilità di prendere in prestito i giocatori fino a 2 anni. Novità decisamente più corposa sono gli allenamenti, che permettono di far esercitare in determinate Prove abilità fino a 5 giocatori contemporaneamente ogni settimana e organizzare quindi la progressione dei loro parametri in adattandoli alle nostre preferenze. Niente di clamoroso, ma le già ottime basi in aggiunta a queste gradite migliorie, rendono la Modalità Carriera una branchia di grandissimo spessore all'interno del gioco.

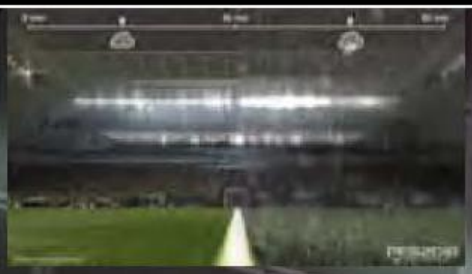
FIFA 16 Ultimate Team ha invece subito diverse modifiche di grande interesse, visto che con l'introduzione del Price Range molti utenti accaniti di mercato hanno un po' abbandonato la modalità. Per riacquistare la grossa fetta di mercato persa, è stato introdotto il Draft che permette di creare la propria squadra partendo da un modulo di base, per poi scegliere per ogni ruolo determinati giocatori, tenendo sempre conto dell'intesa della squadra. Il tutto ha una fee d'ingresso di 15.000 crediti che ci viene restituita in caso di sconfitta alla prima delle quattro partite di draft, altrimenti andiamo avanti nel Draft e vinciamo premi in crediti sempre maggiori. L'idea è decisamente ottima e il funzionamento anche, che ci permette di creare una squadra momentanea ricca di campioni. La modalità Draft è separata rispetto al resto dell'Ultimate Team con il quale condivide i crediti ovviamente, ma non i giocatori che verranno ripristinati ad ogni Draft e non si potranno tenere nel proprio team FUT.

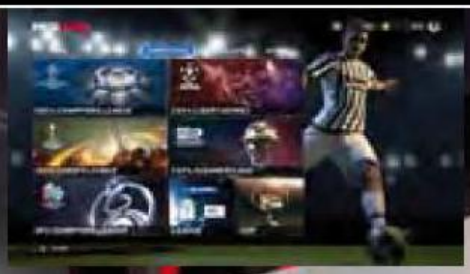
Anche al Price Range è stata data una piccola ritoccata, con i prezzi minimi e massimo ora più ampi, che permettono un maggior margine di guadagno nella compravendita.

FIFA 16 è la rappresentazione videoludica del bel calcio, quello fatto di azioni corali, elaborate e veloci, ma anche di tiri dal limite e prodezze individuali ed è finalmente arrivato il momento di scendere in campo per dimostrare chi è il migliore! •

Sviluppo: Konami
Publisher: Konami
Genere: Sportivo
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

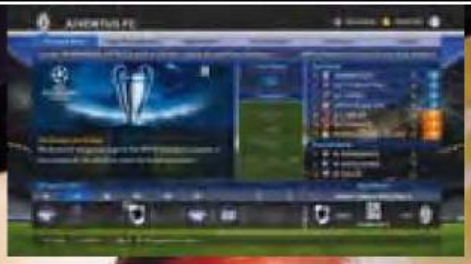




PES2016

PRO EVOLUTION SOCCER

Tanti anni fa, nel mercato dominato da Playstation 2, Pro Evolution Soccer (o Winning Eleven) possedeva il dominio assoluto dei giochi calcistici, con FIFA che era costretto a rincorrere e non riusciva a dare lo stesso feeling di PES.
Con l'arrivo di Playstation 3 e Xbox 360 la tendenza è stata invertita, grazie ad un salto di qualità impressionante delle produzioni EA Sports e purtroppo, al trascinarsi la gloria del passato di PES, sperando di poter contare anche su un campo nuovo.
Dopo anni di sottomissione e dopo una sosta di un anno che non ha visto l'approdo di PES 2014 su console next-gen, con PES 2015 si è visto un barlume di speranza per Konami e per tutti i videogiocatori affezionati al brand. Quest'anno PES compie 20 anni di carriera e corregge ulteriormente la rotta con l'obbiettivo di interrompere l'ormai lunghissimo dominio di FIFA.
PES 2016 è stato sviluppato in pochissimi mesi vista l'uscita ritardata del precedente capitolo, che è servita moltissimo per conquistarsi parecchi utenti stanchi delle difese ebeti di FIFA 15 e per ritornare in grande stile sul campo.
In questo nuovo capitolo, le migliorie apportate sono davvero moltissime, soprattutto nella fisica della palla e nelle collisioni, nel primo caso resa più pesante e dinamica che reagisce meglio alla differente condizione del campo, rispetto alle collisioni invece sono state migliorate moltissimo e adesso risultano pesanti e appaganti. Ci sono ancora delle imperfezioni nelle limitazioni del gioco, come il tempo perso dai giocatori per rialzarsi nonostante l'azione stia continuando, ma sono ridotte rispetto alla passata edizione e difficilmente rappresentano un grosso problema.
Purtroppo invece un grosso problema di questa edizione di PES c'è ed è rappresentato dagli arbitri, troppo permissivi per i falli meno plateali, ma spesso anche per le falciate sulle caviglie più evidenti. I falli vengono concessi quasi sempre quando è necessario estrarre un cartellino, mentre difficilmente verranno fischiati quando la gravità è ritenuta minore. Speriamo che Konami risolva presto questo problema, perché si rischia di intaccare una produzione di tutto rispetto. La migliore realizzazione fisica dei contrasti unita a questa problematica, crea uno sbilanciamento del gameplay in favore dei giocatori più fisici e forti, che usciranno quasi sempre palla al piede anche in caso di falli evidenti, ma che non vengono sanzionati.
Oltre agli arbitri, ci sarà da rivedere anche il comportamento degli estremi difensori che colti da amnesie fin troppo frequenti, commettono papere e si fanno bucare quasi sempre in occasione dei tiri incrociati.
Parlando invece delle cose belle di PES 2016, sono davvero moltissime le migliorie apportate alla fisica del pallone e al comportamento dei giocatori in campo, forti dell'ormai consueto supporto di Player ID e Team ID che riproducono i comportamenti dei singoli giocatori, ma anche di tutto l'organico in maniera da differenziare le partite. Troveremo quindi squadre più chiuse in occasione di incontri dove siamo favoriti oppure dei cambi di comportamento più incentrati all'attacco quando l'avversario è sotto di un gol e vuole agguantare il pareggio all'ultimo minuto. Tutto questo rende la Master League ancora una delle modalità più apprezzate di PES 2016, rinnovata quest'anno nello stile dei





20 anni di PES

menù, ora molto più chiari e organizzati meglio rispetto al precedente capitolo. Modifiche ai menù estese anche alla modalità Diventa un Mito, anch'essa molto apprezzata dagli utenti e ormai presenza storica nella serie.
Riceve sempre più consensi il MyClub che mixa perfettamente l'aspetto manageriale con la scelta dei giocatori in stile Ultimate Team.
Tra le tante novità, c'è anche il meteo dinamico che aggiunge moltissimo al gameplay e andrà a modificare il comportamento della palla con il passare dei minuti, andando quindi a cambiare le sorti della partita in caso di acquazzone improvviso.
Non mancano le licenze ufficiali della Champions Leage, Europa League, AFC League, Coppa sudamericana e Copa Libertadores, affiancate dalle loro rispettive modalità, interfacce e sonorità classiche. Per quanto riguarda le squadre invece, PES 2016 è ancora carente della Bundesliga con solo Bayern Monaco, Wolfsburg e Borussia Mönchengladbach correttamente licenziate, ma senza il resto del campionato presente. Per gli altri campionati, sono presenti le licenze ufficiali di Ligue 1, Ligue 2, Liga BBVA, Liga Adelante, Eredivisie e campionato argentino, mentre la Serie A non ha i loghi ufficiali, ma le squadre sono tutte complete di nomi, loghi e maglie ufficiali ad eccezione del Sassuolo, rinominata sempre con moltissima fantasia in Sansagiulo, ma completa dei giocatori reali. Ancora nessuna possibilità di vedere la Premier League correttamente licenziata, dove si salva solamente il Manchester United, mentre le altre hanno ancora nomi di fantasia come il Man Blue e il leggendario North London.
Le licenze rimangono quindi la pecca più grande della serie a cui vanno sommati i pochissimi stadi disponibili, finendo sempre a giocare le partite nel KONAMI Stadium. Non pretendiamo di avere la quantità di stadi di FIFA, ma almeno il Camp Nou e il Santiago Bernabeu ci sembrano il minimo.
Niente da fare nemmeno per le rose, che verranno aggiornate a fine Ottobre e che per ora sono ferme alla fine del campionato.
Graficamente le migliorie sono davvero molte, con la resa atmosferica dello stadio davvero meravigliosa e cavallo di battaglia di PES, i volti dei giocatori assolutamente senza eguali. Tutti i volti dei giocatori più famosi sono realizzati perfettamente, ma anche parecchi giocatori meno blasonati come Florenzi e Iturbe sono realizzati perfettamente e contribuiscono a rendere il pacchetto di PES 2016 il più realistico della serie.
Una volta risolti i problemi legati agli arbitri e ai portieri poco attenti, PES 2016 sarà un gioco che non avrà nulla da invidiare a FIFA 16 per quanto riguarda il gameplay e in alcuni casi, sarà persino favorito. Purtroppo le licenze di Champions League e Europa League non bastano per chiudere entrambi gli occhi sull'enorme mancanza di squadre, in particolare la Bundesliga che oramai viene seguita al pari della Premier League e vanta squadre di grandissimo livello come il Borussia Dortmund e lo Schalke 04, completamente assenti nel gioco.
PES 2016 è una validissima alternativa a FIFA 16 e una volta rilasciata una patch correttiva per gli arbitri e i portieri, corredata con gli aggiornamenti delle rose, sarà ancora migliore del predecessore e lascia intravedere una grande speranza per i fans. PES è tornato, alla grande! •



IL GIOCO È LA NOSTRA PASSIONE, FARTELO CONOSCERE IL NOSTRO LAVORO !!!

Abbiamo più di cinque anni di esperienza nella gestione di eventi di gioco organizzato e competitivo, e grazie ad essa abbiamo imparato a soddisfare le richieste del giocatore più esigente come quelle del neofita che cerca solamente qualche ora di svago. Perché alla fine l'importante è divertirsi.

L'IMPORTANTE È PARTECIPARE... OPPURE NO?

Il nostro punto di forza è il circuito Dal Tenda, uno strumento che offriamo gratuitamente a chiunque voglia sviluppare la cultura del gioco nella propria realtà locale. In cambio chiediamo soltanto la vostra professionalità (e crediamo anche i vostri giocatori).

NON PERDERE TERRENO, TIENITI AGGIORNATO.

Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

HAI BISOGNO DI UN BUON EQUIPAGGIAMENTO?

Il nostro e-shop, oltre ad avere un'ampio catalogo di giochi da tavolo e di carte collezionabili, offre un'invidiabile assortimento di accessori per proteggere i tuoi giochi. E tante esclusive che trovi solo Dal Tenda!







www.daltenda.com

Sviluppo: DIMPS
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli
PS4 PS3 PC

SAINT SEIYA SOLDIERS' SOUL
KNIGHTS OF THE ZODIAC

I Cavalieri dello Zodiaco sono tornati più in forma che mai

Lo scorso anno Dimps e Bandai Namco hanno sfornato Saint Seiya: Brave Soldiers, picchiaduro basato sulle vicende dei Cavalieri dello Zodiaco, ma se lo avete giocato saprete benissimo che il titolo non è stato molto apprezzato né dalla critica né tantomeno dai fan della saga.
Quest'anno però hanno voluto ritentare con una nuova iterazione, Saint Seiya: Soldiers' Soul, che più che un nuovo capitolo è una sorta di versione rivista e corretta dell'episodio summenzionato. Il gioco racconta nuovamente le gesta dei mitici cavalieri di Atena, passando in rassegna tutte le saghe più importanti del manga di Masami Kurumada, partendo dalla saga delle dodici case, proseguendo per quella di Nettuno, fino ad arrivare a quella di Hades, e per la prima volta la tanto richiesta saga di Asgard. Inoltre i fan apprezzeranno anche l'inclusione delle God Cloth, tratte dalla nuovissima serie Soul of Gold ancora in fase di pubblicazione. Per quanto riguarda il roster, questa volta il titolo propone un mix abbastanza variegato di personaggi vecchi e nuovi, con le solite versioni alternative rappresentate dalle varie armature. Le arene, invece, sono semplicemente delle versioni rivedute e corrette di quelle originali, con qualche nuova aggiunta, difatti il risultato estetico è migliore rispetto a quanto realizzato nel precedente capitolo, ma non aspettatevi certo un impatto visivo di un Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4. Altra novità riguarda la progressione della storia, infatti gli sviluppatori hanno finalmente implementato alcune scene di intermezzo che andranno a spezzare i combattimenti, abbandonando dunque quelle fastidiose schermate statiche di Brave Soldiers. Le avventure di Seiya e compagni verranno dunque raccontate in maniera decisamente più degna e i fan ne saranno sicuramente felici. Per ciò che riguarda il sistema di combattimento possiamo dire di non aver notato grossi cambiamenti rispetto lo scorso episodio, ma qualche piccola modifica è stata apportata. Tutti i personaggi hanno ora anche delle opzioni d'attacco dalla media e breve distanza, oltre che un maggior numero di combo, in modo tale da slegarsi dalle dinamiche quasi esclusivamente corpo a corpo del passato. Le mosse finali Big Bang, che riproducono gli attacchi più popolari di ciascun cavaliere, sono invece ora eseguibili premendo R2 e il tasto cerchio, una semplificazione che nelle intenzioni degli sviluppatori le renderà più utilizzate. Tecnicamente Soldiers' Soul presenta dei modelli ben realizzati ad eccezione delle arene decisamente più carenti di dettagli. Insomma il nuovo titolo dei Cavalieri non è l'episodio definitivo, tuttavia gli sviluppatori hanno migliorato diversi aspetti rispetto il predecessore, e siamo sicuri che ora saprà accontentare tutti i fan del manga di Kurumada •











16 GAMES ...IT'S PLAY TIME
PlayerS

Sviluppo: Avalange Studios
Publisher: Warner Bros.
Genere: Azione/Avventura
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

MAD MAX

senza esclusione di colpi!

A quattro mesi di distanza dall'uscita della pellicola di George Miller, gli Avalanche Studios, autori della serie Just Cause, hanno recentemente pubblicato Mad Max.
Come alcuni di voi potrebbero pensare, il titolo in realtà non è un vero e proprio tie-in, certo, è palesemente ispirato al reboot Fury Road, ma il gioco è completamente slegato dalla trama del film. La nostra avventura parte con la costruzione della Magnum Opus, non solo una semplice macchina, ma anche simbolo di riscatto per l'ingegnere Chumbucket, e una speranza di fuga per Max, che non vede l'ora di riuscire ad equipaggiarla a sufficienza per raggiungere le Piane del Silenzio, dove trovare pace dalle voci che tormentano la sua psiche ormai danneggiata. Di avamposto in avamposto, dovremo quindi negoziare con i vari i signori della guerra locali e elargire favori al fine di avvinarci sempre più alla nostra nemesi, per poi sconfiggerla e trovare finalmente la pace. La storia in generale è dunque piuttosto interessante, ma a parte qualche colpo di scena lo stile non





si avvicina minimamente alla pellicola di Miller, affiancandosi di più a uno stereotipato action all'americana. Per ciò che riguarda la struttura di gioco, siamo davanti al classico open world, caratterizzato dunque da una grande mappa aperta dove sarà possibile sbizzarrirsi tra missioni principali, secondarie e attività ripetibili. In questo, una grossa limitazione che purtroppo noteremo fin da subito, è una certa forzatura a dover acquisire determinate risorse per poter accedere alle singole missioni principali, costringendoci ad esplorare a fondo le Wasteland in maniera molto arbitraria, qualcosa che un free roaming puro non dovrebbe mai fare. Purtroppo anche per le attività secondarie dobbiamo riportarvi un giudizio parzialmente negativo; l'avventura propone man mano missioni e obiettivi secondari, tra roccaforti da conquistare, simboli del potere nemico da distruggere, e gare da disputare, c'è davvero molto da fare, il tutto finalizzato all'accumulo dei Rottami, una sorta di valuta universale utile ad acquistare potenziamenti e a sbloccare, come dicevamo prima, determinate missioni principali. L'elemento negativo tuttavia è una ripetitività fin troppo eccessiva, difatti le modalità di svolgimento di determinate attività secondarie saranno sempre le medesime, risultando in un primo momento divertenti, ma alla lunga pesanti e noiose. Per ciò che concerne il combattimento, Mad Max propone due diversi stili, gli scontri con i veicoli e quelli a piedi. Il combattimento veicolare è sicuramente il più riuscito tra i due, con la possibilità









di speronare gli avversari, indebolire la struttura dei veicoli nemici, o strappare il guidatore nemico fuori dall'abitacolo, il tutto condito da una vasta gamma di armi e opzioni estetiche che i fan della personalizzazione gradiranno senz'altro. Gli scontri corpo a corpo invece colpiscono di meno. Le basi sono palesemente tratte dal Free Flow Combat della serie Batman di Rocksteady, tuttavia qui le meccaniche sono state molto semplificate, e i pattern d'attacco alla lunga finiscono per assomigliarsi tutti, appiattendo la componente tattica degli scontri. Dal punto di vista grafico, i ragazzi di Avalanche hanno svolto invece un buon lavoro. In generale le texture non sono proprio all'altezza della next-gen e in determinati frangenti abbiamo notato un frame rate leggermente ballerino, tuttavia determinati aspetti come il sistema d'illuminazione e gli effetti particellari delle esplosioni e delle tempeste di sabbia sono veramente ben realizzati. Infine, riguardo l'aspetto sonoro, Mad Max propone una colonna sonora che ricalca alla lontana le sonorità del film, una buona effettistica, e un ottimo doppiaggio in inglese accompagnato dai tradizionali sottotitoli in italiano. Insomma Mad Max è un titolo discreto, condito purtroppo da alcune idee mal riuscite che avrebbero potuto portarlo tranquillamente nell'olimpo dei free roaming, ciò nonostante i fan della pellicola di Miller lo troveranno un prodotto comunque interessante, quantomeno da un punto di vista grafico e concettuale •



Sviluppo: Bungie Studios
Publisher: Activision
Genere: Azione
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

Destiny: il Re dei corrotti

Dopo un anno di Destiny, Activision e Bungie hanno deciso di dare una scossa alla loro creazione pubblicando la maxi espansione Il Re dei Corrotti, debutto di questa seconda stagione.
L'add-on è stato realizzato ascoltando soprattutto i feedback della community, e possiamo dire che il risultato finale è più che soddisfacente, sia a livello contenutistico, sia in termini di novità e migliorie. In primis Bungie ha deciso di restaurare la narrazione del suo sparatutto, cercando di renderla prioritaria almeno nel corso delle questline principali. Dunque l'intera avventura è ora condita da cut-scene, dialoghi e sequenze cinematiche, raccontando con il proseguo delle missioni la nuova storia messa in atto dagli sviluppatori. Anche a livello di struttura, le quest principali ora sono molto più movimentate e spettacolari, certo non siamo ai livelli hollywoodiani di Call fo Duty, ma siamo sicuri che assaltare una stazione su Phobos o arrampicarsi su uno shuttle cadente, ormeggiato ai margini del Cosmodromo, vi regalerà più di qualche soddisfazione. Anche gli NPC ora sono stati migliorati e maggiormente caratterizzati, con una personalità molto più calcata che getta una ventata d'aria fresca al tutto. La questline principale di The Taken King si porterà a conclusione in cinque ore, più che sufficienti a raggiungere il level cap (fissato adesso a 40), ma come ben saprete l'espansione vanterà di una serie missioni secondarie e aree inedite da esplorare, di molte missioni, prima di diventare un'area liberamente esplorabile, al pari di un nuovo pianeta. La Dreadnaught al suo interno è davvero spettacolare, tra stretti e oscuri corridoi, ambienti più aperti e macchinari lucenti, il tutto condito da vari nemici, quali i Corrotti, i Cabal e i nuovi Taken. All'interno dell'A-



strocorazzata ci sarà poi spazio per le classiche attività secondarie, come la Corte di Oryx, una sorta di arena in cui potremo evocare una serie di boss da uccidere con dinamiche particolari. Ma le cose da fare ne Il Re dei Corrotti non finiscono di certo qui, infatti dopo aver concluso la questline principale ci aspettano quattro nuovi Assalti, i quali tuttavia un po' di riciclo continua a sussistere. Molte missioni cominciano in posti già conosciuti, percorsi in un senso o nell'altro, e proseguono poi in tratti inesplorati del Cosmodromo o delle installazioni venusiane. Ma Il Re dei Corrotti propone anche una zona tutta nuova, l'Astrocorazzata, che orbita tra gli anelli di Saturno. Questa sarà teatro


TITANO STREGONE CACCIATORE



porteranno a sbloccare nuove armi e pezzi d'equipaggiamento.
A livello di gameplay, ovviamente nulla è cambiato dall'ultima volta. Le revisioni apportate al bilanciamento sembrano aver modificato soprattutto gli equilibri dei match PvP (in The Taken King ci sono otto nuove mappe e due modalità inedite), e la componente shooter messa in piedi da Bungie si conferma a dir poco esaltante e in qualche modo rinvigorita. Buoni anche i modelli dei nuovi nemici che seppur riciclati sono ben caratterizzati, e l'IA ora è stata migliorata dando così una svegliata agli scontri. Difatti ogni nuovo avversario avrà un diverso comportamento, cosa che ci costringerà a cambiare strategia di volta in volta. Alla fine della fiera possiamo dire che Bungie ha svolto sicuramente un buon lavoro con Il Re dei Corrotti, rappresentando dunque un ottimo pretesto per tornare nel fantastico mondo di Destiny, o magari per visitarlo per la prima volta •

Sviluppo: Turn 10 Studios
Publisher: Microsoft
Genere: Simulazione / Racing
Autore: Valerio Turrini
XBOX ONE

FORZA MOTORSPORT 6

il miglior racing game su console!

Scontrarsi con un mostro sacro come Gran Turismo non è mai facile, ma batterlo addirittura era impensabile fino a qualche anno fa. Impresa storica quella di Turn 10 Studios che in pochi anni hanno capovolto le preferenze degli utenti per quel che riguarda i racing game, portandoli ad amare follemente la serie Forza Motorsport rispetto all'esclusiva Sony ormai caduta nell'oblio, con capitoli ad uscita sempre più irregolari e sommersi da critiche già prima dell'uscita nei negozi. Dopo lo scandalo di Gran Turismo 5, dei continui aggiornamenti e l'essere catalogato come gioco in continua lavorazione e mai completo, con Gran Turismo 6 il povero Yamauchi ha affossato la saga di GT al punto più basso mai toccato. D'altra parte invece, Forza Motorsport è cresciuto anno dopo anno sia a livello grafico che di contenuti, senza dimenticare la giocabilità e la mole di licenze esclusive come quelle legate al programma televisivo Top Gear.
Dopo un Forza Motorsport 5 gioco di lancio per Xbox One che purtroppo non è entrato nei cuori dei fans, Turn 10 Studios torna nella sottocategoria simulativa dei racing game, dopo aver dominato quella arcade grazie a Forza Horizon 2 e si presenta in grandissima forma con Forza Motorsport 6.
Le novità al gameplay non sono rivoluzionarie o pesanti sterzate rispetto ai predecessori o in generale ai racing game, ma si è puntato molto nel migliorare l'esperienza di guida e la quantità di contenuti, in maniera da confermare la serie sul trono dei racing game in un periodo dove la concorrenza non rimane di certo a guardare. Se all'inizio i titoli racing scarseggiavano, adesso la scelta è sicuramente più vasta tra Project CARS, Driveclub, Forza Horizon 2 (ancora campione d'incassi) e da ora Forza Motorsport 6.
Come a riprendere la fantastica introduzione di Forza Horizon 2 a bordo della Lamborghini Huracan, in Forza Motorsport 6 ci darà il benvenuto la nuovissima Ford GT 2017 che oltre a



essere l'auto copertina di questo titolo, ci guiderà attraverso le meravigliose strade di Rio de Janeiro. Piano piano verremo introdotti alle novità del titolo che punta molto sulla personalizzazione dell'esperienza di gioco grazie all'introduzione delle "Modifiche". Come di consueto ormai, verremo invitati all'acquisto di determinati pacchetti di carte in-game (acquistabili solo con i crediti di gioco visto che non è presente alcuna microtransazione) che sbloccheranno delle carte con specifici bonus da applicare alle gare. Sarà possibile avere un'aderenza extra su un determinato circuito oppure un incremento dei crediti guadagnati o anche intraprendere una sfida con visuale fissa, con sterzo a livello simulativo e altre modifiche che permettono di guadagnare XP e crediti extra. Questa gradita aggiunta è ovviamente opzionale al cento per cento, ma vi consigliamo di non lasciarla in disparte vista l'immediatezza e l'utilità del sistema escogitato da Turn 10. Torna ovviamente il sistema Drivatar che permette di sfidare delle IA plasmate sullo stile di guida di amici e altri giocatori realmente esistenti, come anche guadagnare crediti grazie al nostro Drivatar. L'IA è decisamente migliorata sia per quanto riguarda la precisione nelle manovre che per gli errori, adesso più umani e meno rari, senza parlare dell'aggressività spesso molto agonistica che ci costringerà a diversi flashback per tornare in pista, ma niente paura visto che Turn 10 ha pensato anche ai meno esperti e ha creato un'apposita opzione per limitare l'aggressività degli avversari.
Per quanto riguarda i contenuti disponibili, oltre al filone principale della carriera che ripercorre la Storia del Motorsport, sono disponibili parecchi eventi a invito che vi permetteranno di intraprendere sfide originali, molto appaganti e coinvolgente, nonché di guidare dei bolidi esotici fin dagli albori della nostra carriera.
Come sempre sono presenti le varie modifiche al motore ed estetiche applicabili alle oltre 450 auto disponibili, che saranno ampliate con l'abbondante quantità di







DLC già annunciati e previsti (oltre 40 auto da aggiungere nel tempo). Senza dubbio con Forza Motorsport 6 non avremo mai un momento che non sapremo più cosa fare, perché non va dimenticato l'ottimo editor di livree e vernici che ha da sempre caratterizzato la serie e che ha permetto agli utenti di tutto il mondo, di creare delle livree originali e ricche di particolari e condividerle attraverso i server del gioco, permettendone il download ad altri utente. Grazie all'editor delle livree e all'ottimo lavoro della community, è possibile modificare l'aspetto del nostro parco auto con un numero di combinazioni potenzialmente infinito.

Il colpo d'occhio di Forza Motorsport 6 è davvero impressionante fin dalla prima gara a bordo della nuova Ford GT 2017 che in accoppiata all'ottima realizzazione dei tracciati, permette di ingannare l'occhio in diverse occasioni. Tutte le auto presenti nel gioco sono realizzate perfettamente, con dovizia di particolari sia per quanto riguarda la carrozzeria che gli interni, il tutto impreziosito dall'ottimo sistema di illuminazione e gestione dei riflessi che da lustro alle verniciature cromate e metallizzate dei bolidi. Sfrecciare nella notte a Yas Marina Circuit a bordo di una Ferrari 458 Italia rosso metallizzata è davvero un lustro per gli occhi e anche per le orecchie visto il sempre perfetto comparto audio.

La vera chicca di Forza Motorsport 6 però sono le gare sul bagnato, che raggiungono un livello mai visto prima sia a livello grafico che di giocabilità. Innanzitutto l'acqua è realizzata in maniera dinamica e in 3D, permettendo quindi il crearsi di pozzanghere "reali" e la simulazione dell'aquaplaning che va ad impreziosire notevolmente il gameplay. Anche a livello grafico la pioggia rende davvero bene, non al livello di Driveclub dove è molto più pesante e spettacolare, ma comunque ad un livello altissimo.

Forza Motorsport 6 è senza alcun dubbio il miglior racing game simulativo disponibile su console. Per chi cerca la simulazione pura magari non sarà il massimo disponibile sul mercato visto che su PC Assetto Corsa ha un sistema di guido praticamente pari alla realtà, ma su console non c'è storia. Forza Motorsport 6 domina il mercato ed è un'esclusiva Xbox One! •





PlayStation.VR



Si chiamerà PlayStation Vr, abbreviato in Ps Vr, il progetto noto fino a poco fa col nome di Morpheus.
L'anuncio è arrivato nel corso del Tokyo Game Show.
Il sistema di realtà virtuale simile ad Oculus di Facebook o a Vive di Htc e Valve, con la differenza che non si collega ad un pc ma ovviamente all'ultima console da casa della multinazionale giapponese. Sfrutterà la PlayStation Camera, altra periferica per Ps4, leggendo i movimenti della testa dei giocatori che indosseranno il Ps Vr.
Ma fin qui sono tutte cose note, eccezion fatta per il nome.
L'unico altro cambiamento è nelle specifiche: il visore resta full hd, ma muta la frequenza di aggiornamento che passa da 60 Hz a 90 Hz. "PlayStation Vr permetterà di sentirsi come se si fossero fisicamente all'interno del mondo virtuale di un gioco", ha dichiarato Masayasu Ito, fra i top manager della Sony. "Continueremo a perfezionare l'hardware, lavorando a stretto contatto con gli sviluppatori per creare contenuti emozionanti



che solo la realtà virtuale può offrire".
Peccato solo che del prezzo o della data di lancio non si sia detto nulla.
Sono invece questi i due aspetti cruciali.
La realtà virtuale, nella sua versione contemporanea, rischia un avvio stentato se si tiene conto delle voci che circolano su Oculus e Vive.
Sembra usciranno ad un costo di oltre 500 euro, senza contare la necessità di avere un pc con prestazioni adeguate. Verranno seguiti dalla "mixed reality" degli Hololens di Microsoft e si aggiungeranno ai Cardboard di Google al Gear Vr di Samsung, che però sono pensati per lavorare assieme agli smartphone.
"Alla Oculus sono convinti che all'inizio la realtà virtuale sarà un fenomeno legato agli hard core gamers, gli appassionati. Almeno per i prossimi due anni", ha scritto in una nota Ross Sandler,



analista della Deutsche Bank.
Secondo Sandler, Facebook ne venderà circa un milione e mezzo di pezzi nel 2016 con un giro di affari che dovrebbe raggiungere i 7 miliardi di dollari entro cinque anni.
Per quanto possano sembrare numeri alti di primo acchito, sono in realtà bassi. Solo di smartphone nel 2016 ne verranno venduti due miliardi, mentre il giro d'affari delle console in genere viene valutato fra i 50 e i 70 miliardi di dollari all'anno.
Perché il settore della realtà virtuale decolli davvero, ha bisogno di contenuti. E se non c'è un pubblico vasto al quale venderli, difficilmente ne verranno creati in quantità e di qualità sufficiente. E' un circolo vizioso dal quale si può uscire solo a fronte di investimenti consistenti da parte di Facebook, Sony e Valve. Ma alla Sony ad esempio sono sempre stati chiari: solo alcuni videogame per PS4 saranno compatibili con il loro visore.
Non a caso le medesime tecniche per realizzare ambienti digitali a 360 gradi sono state usate per produrre film immersivi già a partire da tre anni fa, quando Google ha avviato il progetto Spotlight Stories. E' una strada che ora anche Facebook intende seguire. Non si tratta di videogame, ma di cortometraggi distribuiti via app dove è lo spettatore, attraverso il telefono, a decidere il punto di vista •

LA FORMAZIONE DEL MESE PER DIVERTIRSI CON FUT

Benvenuti in Fifa 16.
Ottima squadra per cominciare dai costi contenuti, ma da una qualità base dei giocatori medio alta, perfetta per affrontare le prime divisioni. Come potete ben notare la linea difensiva ha intesa 100% composta da giocatori veloci e fisicamente possenti. Un centrocampo da pochi fronzoli, tanta solidità e buon mix tra qualità e forza fisica. E in attacco infine, esperienza e fisicità con Giroud, velocità con Townsend e una chicca con l'imprevedibilità della promessa del calcio inglese Sako.
Come potete notare abbiamo specificato sempre il fisico quella che da voci di corridoio sarà una delle caratteristiche fondamentali con la velocità per avere una squadra vincente.
Buon Divertimento

COSTO	
PS	8.000
	112.000
XBOX	8.000
	112.000

VALORI	
ATT	77
MID	79
DEF	79
PAC	75
SHO	61
PAS	69
DRI	72
DEF	64
PHY	77
INTESA	99





NEW FUT DRAFT

Cari giocatori di Fifa FUT quest'anno sulle nostre console e pc è sbarcata una nuova modalità:Fifa Draft.
Ma scendiamo nei particolari, questa modalità metterà in risalto la nostra conoscenza dei moduli FUT e dei giocatori, starà a voi scegliere un modulo di vostra conoscenza o provarne uno nuovo.
Ricordate che scelto il modulo non si può più cambiare !!!
Per giocare a Fifa Draft è semplicissimo, basta pagare o 15000 crediti o con un gettone draft che possiamo trovare nei pacchetti.
Pagata l'iscrizione si comincia, scegliamo il modulo, i giocatori e via siamo pronti per giocare le nostre 4 partite di draft .
Più vinciamo più guadagniamo , ma niente paura, se perdiamo alla prima partita ci verrà dato un premio del valore di 15000 crediti.
Quindi non ci resta che augurare buon DRAFT a tutti.

Autore: Marco Inchingoli
Anno di uscita: 1994
Prodotto: Virgin Interactive
Sviluppo: Shiny Entertainment
Genere: Shoot'em Up/Platform

1994

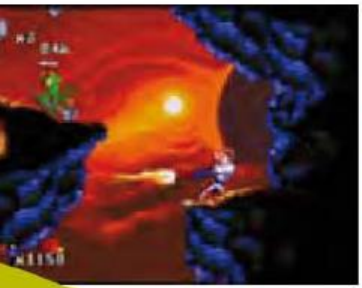
EARTHWORM JIM



In questo nuovo appuntamento con il retrogaming andiamo a trattare uno dei personaggi più geniali e stravaganti dell'universo videoludico, un eroe divenuto nel corso degli anni una vera e propria leggenda, ossia il lombrico Jim.
Si tratta del protagonista della serie Earthworm Jim, uno sparatutto side scrolling uscito nel 1994, prodotto da Virgin Interactive e sviluppato da Shiny Entertainment. Nel titolo vestiremo dunque i panni del simpatico Jim, un lombrico come tanti altri, questo fino all'arrivo della Space Suit, una tuta spaziale piombata dal cielo dotata di incredibili capacità che trasforma il nostro vermetto in una sorta di supereroe.



Il nostro Jim però verrà suo malgrado catapultato in un viaggio spaziale che lo porterà a visitare svariati mondi alieni e incontrare buffi personaggi, tra cui il malvagio Psy-Crow, un corvo spaziale incaricato di recuperare la super tuta dalla malvagia regina aliena "Queen Slug-for-a-Butt", il cuccioloso, ma altrettanto inquietante cane Peter Puppy, e la principessa What's Her Name (nome geniale) che in tutto questo dovrà essere salvata dal buon Jim. Il titolo, come detto all'inizio, è strutturato come uno shoot'em up side scrolling, ma è condito anche da svariate sessioni platform in cui dovremo utilizzare le peculiarità della testa di Jim; il nostro lombrico può infatti usare il suo "ciuffo" come frusta per arrampicarsi in determinati punti dei livelli, oppure per planare ed evitare i pericoli disseminati negli stage. Per quanto riguarda le sessioni shooter il buon Jim è dotato della sua fidata pistola, ma nel corso del gioco potremo raccogliere svariate tipologie di armi per affrontare al meglio i nostri nemici. Tra un livello e l'altro sarà possibile affrontare talvolta una particolare missione chiamata "Andy Asteroids?", in cui dovremo affrontare una corsa spaziale contro Psy-Crow e evitare al contempo gli asteroidi che ci verranno contro; in caso di sconfitta dovremo affrontare il corvo in persona e con il proseguire del gioco il boss diventerà sempre più ostico. Ovviamente questa non sarà l'unica missione peculiare del gioco, infatti Earthworm Jim è pervaso da una continua ironia e non sarà raro dover affrontare situazioni fuori di testa, come una sfida a bungee jumping, correre a bordo di un batiscafo, aiutare Peter Puppy a superare una serie di ostacoli, lanciare mucche in aria, e tante altre gag che vi strapperanno più di un sorriso. Dunque Earthworm Jim era ed è probabilmente uno dei titoli più irriverenti di sempre, ma allo stesso tempo è dotato di un gameplay tosto e convincente ancora oggi che i più hardcore tra voi apprezzeranno senz'altro. Se volete rispolverare questa vecchia gloria il titolo è disponibile su iOS, oppure su PS3 e Xbox 360 in una versione rimasterizzata in alta definizione, con livelli aggiuntivi, e una sorta di modalità sfida giocabile anche in split screen in due giocatori. Nel caso consigliamo di provare anche Eartworm Jim 2, ottimo sequel uscito nel 1995, ma evitate come la peste Eartworm Jim 3D uscito nel '99 su Nintendo 64 e PC. Vi lasciamo con una piccola curiosità, il buon Jim è apparso in un paio di picchiaduro come personaggio giocabile, uno è Clayfighter, sempre di Interplay, e l'altro è la versione PC di Battle Arena Toshinden •










IN USCITA IL 1°DICEMBRE
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX | SIEGE
UNITÀ ANTITERRORISMO
VIVI L'ASSEDIO
DISTRUZIONE PROCEDURALE
GOLDEN DEAL
€9,99
PUNTA DUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITÀ
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD
SILVER DEAL
€19,99
PUNTA DUE USATI TOP E PRENOTA I TITOLI NOVITÀ
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD
PRENOTA SUBITO PER
AVERE ACCESSO ALLA BETA
UBISOFT
18
PS4
XBOX ONE
PC



BANZAI GRIMM

STRATEGIA DEL MAZZO

Questo mese per la prima volta presentiamo un mazzo in formato blocco Grimm, Chiamato Banzai Grimm. Il nome deriva dalla carta Attacco Banzai, che è in pratica la chiusura del mazzo, in quanto potenzia le creature e gli fornisce perforare. La parte fondamentale del mazzo è il nostro sovrano, che ci permette di giocare tutte le creature del nostro mazzo come se fossero incolore, tranne blazer che non presenta il sottotipo fiaba, inoltre ci permette di cercare una creatura fiaba dal mazzo.

Le carte principali del mazzo sono, campanellino che si potenzia per ogni fiaba presente sul campo;

Rapunzell che con il suo effetto di (tappandola, stappi una fiaba) si potenzia per ogni creatura che è sul campo e guadagna volare; Grinda che rende imbloccabile una creatura e sacrificandola può neutralizzare una magia; infine abbiamo Blazer che oltre ad avere un alto livello di forza e difesa ha anche l'abilità rapidità il che lo rendo molto aggressivo.

Il mazzo è abbastanza solido contro ogni genere di deck poichè la quantità ingente di creature mettono
in difficolta sia mazzi control che mazzi aggro.

Questo mazzo potrebbe sembrare un normalissimo mazzo total aggro, invece garantisce buon divertimento e una variabile giocabilità.

Insomma come al Solito Provare Per Credere e Buon Divertimento.

A cura di Matteo Martino

SOVRANO:
Grimm, Il Principe delle Fiabe

CREATURE:
4x Stregatto, il Superstite Ghignante
4x Cacciatore nella foresta nera
4x Campanellino la Fatina
4x Cappuccetto la Speranza dei millenni
4x La nonna accanto al camino
3x Il Pifferaglio Magino di Hamelin
2x Oz, Il Grande Mago
2x Grinda, La Fata
1x Rapunzell, La Principessa Capelli Lunghi
2x Blazer, Il Divoratore delle Dimensioni

MAGIE:
4x Racconta una Fiaba
4x Tuono
2x Attacco Banzai

PIETRE:
1x Cappuccetto la Pura Pietra
1x Almerius, La Pietra Levitante
3x Pietra Magica di Luce
5x Pietra Magica di Fuoco

SIDEBOARD:
3x Grimm, Il Vendicatore Delle Fiabe
1x Rapunzell, La Principessa Capelli Lunghi
3x Separare il Cielo dalla Terra
2x Decadimento Rapido
2x Salvatore dello Splendore
2x I Sogni del Paese delle meraviglie
2x Mela Avvelenata

MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

MAIN

Terre: 19
2x Cripta di sangue
4x Pantano insanguinato
3x Tempio dell'odio
2x Rupi di fenditura nera
2x Tumuli scolpiti
2x Montagna
4x Palude

Creature: 14
4x Griselbrand
4x Wurm spina del mondo
4x Scimmia spirito guida
2x Borborygmos infuriato

Instantanei & Stregonerie: 27
4x Vendetta di Goryo
4x Branco Nutriente
4x Fare breccia
2x Rituale disperato
1x Rinascita nociva
4x Saccheggio degli infedeli
2x Manamorfosi
1x Voce tormentante
1x Ascia fulminante
4x Sussurri della notte

SIDEBOARD

4x Luna insanguinata
1x Boseiju, che protegge tutti
3x Patto di negazione
2x Tempesta di distruzione
2x Piroclasma
3x Indagini di kozilek
1x Ago spinale

STRATEGIA DEL MAZZO

Questo mazzo è conosciuto come Instant Reanimator ed è un deck di tipo combo puntato ad esiliare le creature del tuo cimitero per vincere in un solo turno.
Queste però non sono creature qualunque, nello specifico si tratta di Griselbrand e Borborygmos.
Il nostro obiettivo sarà infatti quello di mandare Griselbrand al cimitero, metterlo sul campo di battaglia con vendetta di Goryo e pescare carte dal mazzo finche non abbiamo quello che serve per mettere Borborygmos sul campo di battaglia con vendetta di Goryo o Fare breccia, tramite l'aiuto di vari rituali e manamorfosi.
Purtroppo però avendo solo 20 punti vita le nostre pescate sono limitate, ma qui entra in gioco branco nutriente che avremmo a questo punto sicuramente in mano insieme a Wurm spina del mondo.
Esiliando quest'ultimo guadagniamo 11 punti vita, il che prolungherà le nostre pescate fino ad avere praticamente tutto il mazzo in mano e questo ci assicurerà la vittoria tramite il nostro ciclope che farà 3 danni per ogni terra nella nostra mano.
A cura di Matteo Martino

discard







Cosa fai nella vita?
Sto studiando per diventare medico specializzato nella cura della bellezza.

Sogno nel cassetto?
Mi piacerebbe avere una stanza grandissima per poterci mettere dentro una infinità di borse e scarpe!!! (il regno di una donna)

Hobby? Mi diletto a fare cosplay e a girare le fiere di tutta Italia.

La tua prima volta con i videogames? Da piccola il primo videogioco è stato Rayman, ho la Playstation 3 e il mio gioco preferito è Call of Duty.

Sport preferito? Unisco la mia passione per la danza con l'amore per il calcio.

Che squadra tifi?
Tifo Inter e il mio calciatore preferito è Javier Zanetti.





GAIA
PASSIONE COSPLAY



COMING SOON NOVEMBRE 2015



3 PS4- XONE - PC



6 PS4-PS3- XONE X360- PC



10 PS4- XONE - PC



13 WIIU-3DS



13 XONE



19 PS4-XONE-PC



20 WIIU



20 WIIU



29 PS4-XONE-PC


IL GIOCO PIÙ COINVOLGENTE
Sviluppato con l'accesso esclusivo ai set e ai modelli della trilogia classica, grafica fotorealistica ed effetti sonori originali dai rinomati sviluppatori di DICE.
Preparati a partire per una galassia lontana, lontana...
STAR WARS
BATTLEFRONT
EA
IN USCITA IL 19 NOVEMBRE
GOLDEN DEAL
€9,99
RISERVATO AI TITOLARI DI PLUS CARD
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
DICE
LUCASFILM Ltd
EA
SILVER DEAL
€19,99
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

GOLDEN DEAL



GAMES NOVITA'
porta due usati top
e prenota le novità

9,99 a soli

riservato ai titolari di member card



GIOCALI TUTTI !!!





SILVER DEAL

GAMES NOVITA'
porta due usati top
e prenota le novità

19,99 a soli

riservato ai titolari di member card