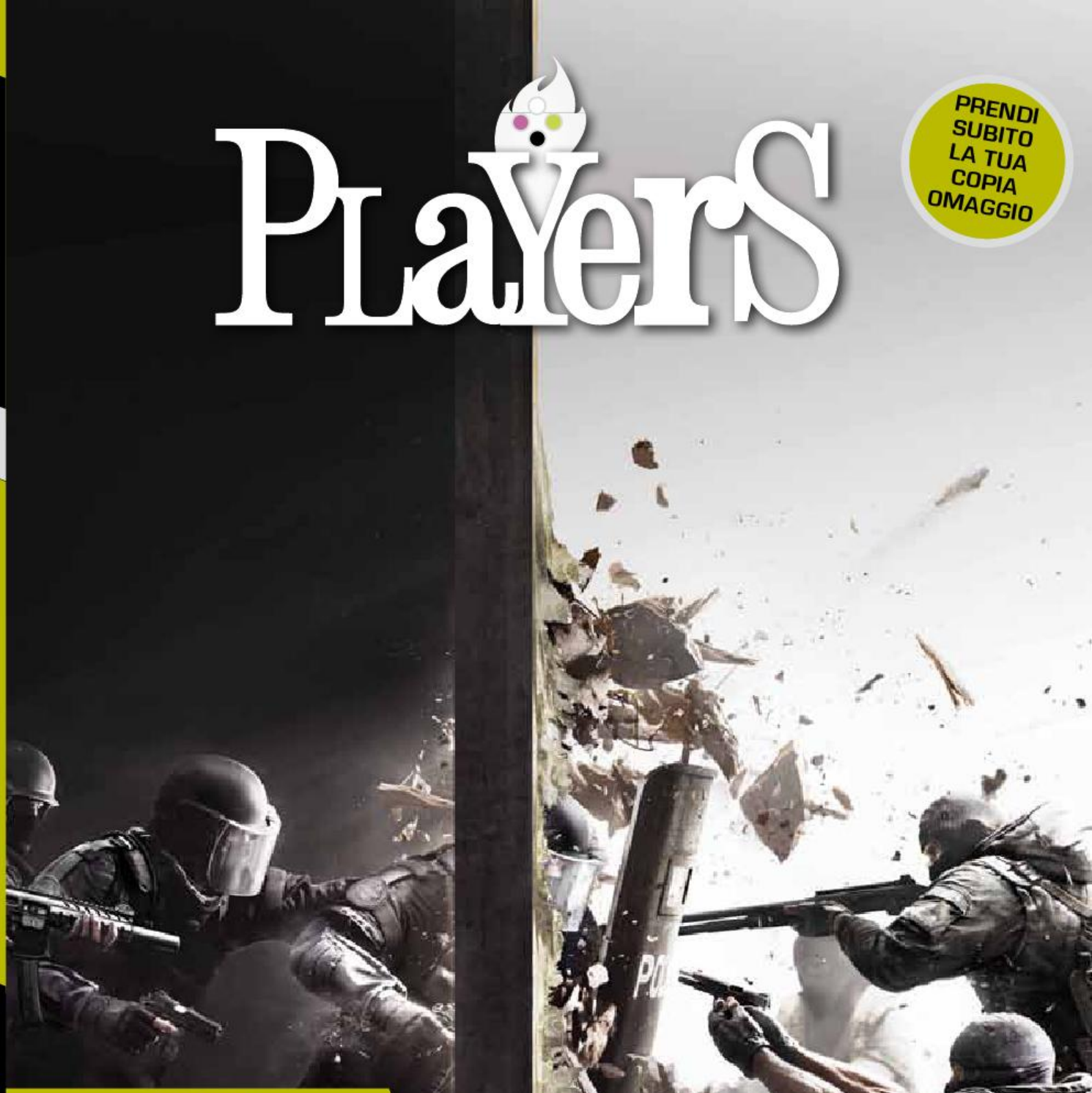
DICEMBRE / GENNAIO
16
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER
SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



SPECIAL

FARCRY PRIMAL
UN 2015 VINTO DA XBOX

RECENSITI

CALL OF DUTY BLACK OPS 3
RISE OF THE TOMB RAIDER
STAR WARS BATTLEFRONT
WWE 2K16
NEED FOR SPEED
FALLOUT 4
GUITAR HERO LIVE



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.

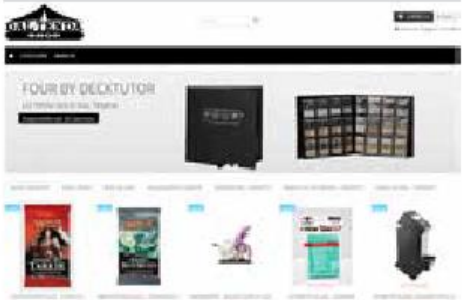
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

HAI BISOGNO DI UN BUON EQUIPAGGIAMENTO?

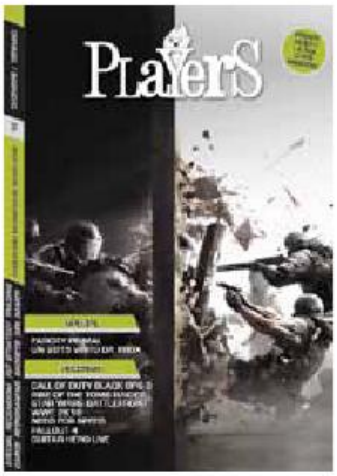
Il nostro e-shop, oltre ad avere un'ampio catalogo di giochi da tavolo e di carte collezionabili, offre un'invidiabile assortimento di accessori per proteggere i tuoi giochi. E tante esclusive che trovi solo Dal Tenda!







www.daltenda.com



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@hypersrl.com

INFORMAZIONI COMMERCIALI
affiliazioni@hypersrl.com

PROGETTO EDITORIALE
C & P Partners

GRAFICA
Hit Design

COORDINAMENTO
Bruno Capolupi

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

GRUPPO HYPER
Negozi in franchising
Hyper srl
Via Riale 13/a
36100 Vicenza
Tel. + 39 0444 54 33 03

PLAYERS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

16 DICEMBRE / GENNAIO

Carissimi Players,

anche per il 2015 siamo giunti alla fine, dicembre è sempre un mese di bilanci.

E' stato l'anno di importanti anniversari di pietre miliari del nostro mondo che nel corso dell'anno hanno avuto il giusto tributo nelle nostre pagine.

L'eterna sfida tra Sony e Microsoft sembra che quest'anno sia stata vinta dal colosso americano.

Esclusive importanti hanno indirizzato gli acquisti di console verso microsoft soprattutto in mercati di riferimento quali quello americano ed inglese.

Come è andata in Italia ? Numeri certi non ce ne sono ancora ma, guardando il solo software, i fan di Xbox hanno avuto sicuramente maggiori soddisfazioni.

Le scoppiettanti uscite del periodo ci obbligano a dedicare molto spazio alle recensioni, con novembre alla fine si chiudono i conti.

Non poteva mancare un approfondimento su Farcry Primal che promette di farci ricominciare la stagione nel migliore dei modi., eh già ... il prossimo anno ci riserva uscite attessissime.

Come di consueto il numero di dicembre vale per due mesi, ci rivediamo a febbraio con molte novità.

Non ci resta quindi di augurarvi buone feste e ...

... alla prossima

Bruno Capolupi

Sommario

04 LE USCITE DEL MESE
06 SCOOP
Speciale Farcry Primal
08 SPECIAL
Esclusive su XboxOne
10 REVIEW
Call of Duty Black Ops 3



Rise of the tomb raider
Fallout 4
Need for speed



18 POSTER DEL MESE
Rainbow six siege
20 REVIEW
Wwe2k16
Guitar hero live
Star wars battlefront



26 FUT STRATEGY
New FUT NEWS
28 TRADING CARDS
Force of Will
Magic
30 RETROGAMING
Special Crash Bandicoot
32 GIRL GAMER
Stefania
34 GADGETS
Nabu

DICEMBRE

1 martedì — RAIBOW SIX SIEGE PS4-XONE-PC; JUST CAUSE 3 PS4-XONE-PC

2 mercoledì

3 giovedì

4 — XENOBLADE CHRONICLES X - WIIU; MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS - 3DS

5 sabato

6 domenica

7 lunedì

8 martedì

9 mercoledì

10 giovedì

11 venerdì

12 sabato

13 domenica

14 lunedì

15 martedì

6 mercoledì



17 giovedì

18 venerdì

19 sabato



20 domenica

21 lunedì

22 martedì

23 mercoledì

24 giovedì

25 venerdì

26 sabato

27 domenica

28 lunedì

29 martedì

30 mercoledì

31 giovedì





GENNAIO

1 venerdì

2 sabato

3 domenica

4 lunedì

5 martedì

6 mercoledì

7 giovedì

8 venerdì

9 sabato



13











16 sabato

17 domenica

18 lunedì

19 m

RESIDENT EVIL: ORIGINS COLLECTION
PS4-XONE-PC

20 mercoledì

21 giovedì

22 venerdì

LIFE IS STRANGE LIM. ED.
PS4-XONE-PC

23 sabato

24 domenica

25 lunedì

26 martedì

FINAL FANTASY EXPLORERS
3DS

27 mercoledì

28 giovedì

29

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO
PS4-XONE-PC

THIS WAR OF MINE
PS4-XONE

LEGO MARVEL'S AVENGERS
PS4-PS3-XONE-X360-PC
PSVITA-3DS-WIIU

31 domenica

FARCRY PRIMAL



Dalle vette innevate del Kyrat si torna alla preistoria. Ecco a voi il nuovo entusiasmante Far Cry Primal !!!

La serie di Far Cry è stata vittima di un pesantissimo tracollo in corrispondenza del secondo capitolo, che non è riuscito a mantenere alto il nome del neonato brand di Crytek, appena acquistato da Ubisoft.
Far Cry 2 aveva perso il fattore più importante che aveva caratterizzato il primo capitolo e cioè il divertimento, vittima di una mappa troppo vuota e noiosa e di una storia poco ispirata e narrata male che non ha fatto appassionare i giocatori al nemico del gioco, Lo Sciacallo.
Il finale lasciava la porta aperta a un ritorno de Lo Sciacallo che fortunatamente Ubisoft ha accantonato visto lo scarso successo di Far Cry 2.
Tutta un'altra storia Far Cry 3 che riporta abilmente in auge la serie, riprendendo la retta via tracciata dal primo capitolo. Far Cry 3 è stato uno dei giochi più sensazionali e memorabili dell'era PS3-Xbox 360 e aveva tutto ciò che si desidera in un Far Cry e ha gettato le basi per i capitoli futuri del brand con ambientazioni spettacolari, centinaia di attività secondarie, spettacolarità nelle azioni in puro stile hollywood e un elemento di gameplay reso fondamentale, la caccia.
Non dimentichiamo inoltre la fantastica storia costruita intorno a Jason Brody e a due dei nemici più ispirati di sempre, Vaas Montenegro e Hoyt Volker, impreziosita da una miriade di citazioni e easter egg legati al mondo del cinema e ad altri videogiochi, tra cui ci sentiamo di citare quelli relativi ad Alice nel Paese delle Meraviglie, che non sono dei veri e propri easter egg, ma rappresentano il filo conduttore per una visione alternativa della trama.
Una citazione importante va fatta a Far Cry 3: Blood Dragon, un'espansione fuori di testa ambientata nel 2007 visto dalla fantascienza degli anni '80, con un protagonista che si chiama Rex Power Colt cybercommando Mark IV, ambientato in un'isola popolata da dinosauri, cyborg e tartarughe mutanti "che fanno amicizia con i topi, ma non gridano Cowabunga!
" Già così fa ridere vero? Ve lo consigliamo assolutamente!
Far Cry 4 è sicuramente il motivo che ha spinto Ubisoft a cambiare direzione della serie e provare una nuova via alternativa. Per non deludere i fans il gioco è uscito un po' troppo simile a Far Cry 3, con poche aggiunte in termini di gameplay, un netto miglioramento grafico e una nuova storia costruita intorno alla regione montuosa del Kyrat e al dittatore Pagan Min (anche lui molto ispirato e quasi al livello di Vaas).
Far Cry Primal ha colpito come un fulmine a ciel sereno, niente presentazione in pompa magna, niente conferenza all'E3 o altre fiere, ma solamente un trailer rilasciato in silenzio che ha fatto rapidamente il giro del mondo.
In questo nuovo capitolo della serie vestiremo i panni di Takkar, il primo uomo che ha imparato a domare la natura per evitare l'estinzione. L'ambientazione è totalmente rinnovata e in profondo contrasto con il gameplay della serie. Siamo nell'età della pietra, in un mondo completamente nuovo chiamato Oros dove la preda saremo noi e i numerosi predatori presenti in quel periodo, metteranno a dura prova le nostre abilità da cacciatori. Spariscono quindi le armi da fuoco e i veicoli, lasciando il posto ad armi a corto raggio come gli archi, lance, clave, asce ed altri utensili di pietra che dovremo ricavarci e costruirci da soli.
Questo è l'elemento più





importante e interessante inserito nel gioco, dove la caccia e la ricerca delle materie prime non si limiteranno ad essere dei semplici comprimari nel gioco, ma saranno alla base della nostra sopravvivenza giornaliera.
Dovremo creare le nostre lance utilizzando le ossa degli animali e le pietre trovate in giro, imparare ad accendere un fuoco, a creare una torcia e a sopravvivere contro le enormi creature che popolano Oros.
I predatori in questo gioco saranno mammut, tigri dai denti a sciabola, orsi delle caverne e rinoceronti lanosi che saranno i veri antagonisti e il più grande pericolo in Far Cry Primal.
La caccia diventa quindi sopravvivenza perché oltre alla raccolta delle ossa e delle carni (probabilmente ci sarà anche un'economia di gioco basata sul baratto di prede, ma non è ancora confermata) dovremo anche pensare alla nostra sopravvivenza e visto lo scarso arsenale a nostra disposizione, sarà necessario valutare bene quando bisognerà fuggire dal pericoloso predatore di turno.
Nel gioco è implementato anche un ciclo giorno/notte che va a modificare l'esperienza di gioco e la difficoltà, con alcuni predatori che diventano più pericolosi e violenti durante la notte, dove il fuoco sarà il nostro alleato migliore.
La storia di Takkar si evolverà da semplice cacciatore a capo di una tribù, che dovrà condurla alla conquista di Oros e quindi contro le altre tribù nemiche, conquistando gli accampamenti e liberando la zona come accadeva nei precedenti Far Cry.
Ovviamente gli approcci saranno ben diversi vista l'impossibilità di appostarsi e far fuori tutti da lontano senza il minimo sforzo, ma comunque potremo scegliere se assaltare l'avamposto in compagnia dei nostri fidati soldati, oppure agire in solitaria senza fare rumore e conquistare la zona per la nostra tribù.
Tutte queste informazioni vengono confermate dal comunicato stampa di Ubisoft che annuncia anche l'uscita del gioco, fissata per il 23 febbraio 2016 su Playstation 4 e Xbox One, mentre i giocatori PC Windows dovranno aspettare marzo 2016, sperando in un porting di buon livello che non vada a minare l'esperienza di gioco.
Ma cosa non si capisce dal trailer e dal comunicato è ancora un mistero irrisolto che vogliamo un attimo analizzare.
Innanzitutto è chiaro che ci saranno anche altri animali presenti e alcuni non saranno ostili, ma alla stregua dei cervi e i maiali serviranno per il crafting.
Non si sa ancora molto sulla mappa e sugli scenari che saranno presenti, il tipo di superficie, se prevalentemente montuosa come il Kyrat oppure più pianeggiante come le Rook Islands, anche se ci aspettiamo una superficie con poca acqua da attraversare visto che le barche ai tempi non esistevano. Forse Takkar sarà anche il primo uomo ad oltrepassare un fiume, ma sono soltanto speculazioni per ora.
Discorso assai più complicato è quello riguardo la trama che seguirà Far Cry Primal, con due diverse scelte possibili.
Nel primo caso potrebbe trattarsi di un gioco indirizzato verso il dominio assoluto di Oros e l'annientamento delle altre tribù, affidando perciò tutta la longevità del gioco al fattore sopravvivenza e al dominio territoriale.
D'altra parte i ragazzi di Ubisoft Montreal potrebbe costruire una storia vera e propria sul personaggio di Takkar e la sua tribù, con una grandissima limitazione che va valutata e soppesata e cioè l'assenza di parole comprensibili.
Lo dico chiaramente e me ne assumo tutte le responsabilità, se i personaggi in Far Cry Primal parleranno inglese o saranno doppiati, il gioco risulterebbe davvero ridicolo agli occhi di tutti.
Sono sicuro che Ubisoft non farà l'errore di far "parlare" i personaggi di Far Cry Primal, almeno non nella lingua comune, piuttosto utilizzeranno un idioma arcaico, selvaggio, basato molto sui versi e sui segni piuttosto che sulla parola in se.
Il quesito più grande è, riuscirà Ubisoft a creare e narrare una storia muta? Oppure punterà a reggere l'ecosistema di gioco in altro modo?
Una cosa è certa, l'idea alla base di Far Cry Primal è senza precedenti e potrebbe davvero portare una ventata di aria fresca al brand, colpevole di aver aggiunto pochissimo all'esperienza già proposta con Far Cry 3 con il più recente Far Cry 4.
In particolare ci piace l'idea che il fortunato concept di Far Cry possa attraversare diverse epoche con giochi stand-alone e conclusivi, che possono affiancarsi alla serie principale "con il numero".
Ci era piaciuta moltissimo l'idea di Far Cry 3: Blood Dragon, ci piace moltissimo l'idea alla base di Far Cry Primal anche se un po' rischiosa in termini di narrazione e probabilmente ci saranno altre sperimentazioni simili, magari un capitolo ambientato nel futuro, in un altro pianeta o nella galassia stessa chissà. Certamente attendiamo con ansia Far Cry Primal e riponiamo massima fiducia nel lavoro di Ubisoft Montreal, sperando sia all'altezza dell'idea e che getti le basi per un nuovo genere che possa svecchiare il brand di Far Cry con nuovi entusiasmanti capitoli.
Non ci resta che attendere il prossimo 23 febbraio 2016 per mettere le nostre mani su Far Cry Primal e catapultarci 10.000 anni indietro nel tempo!
Valerio Turrini

Esclusive su Xbox

Ecco come il 2015 è stato vinto da Microsoft !

La console war è spesso motivo di trasformazione di amici in nemici giurati, solo perché hanno scelto la console opposta alla vostra e non perdono occasione per criticare le vostre scelte.
Ma in base a cosa bisognerebbe scegliere quale console acquistare?
E' una domanda che spesso non trova risposta perché in generale ha varie risposte possibili in diversi casi. Si può scegliere in base alla vostra fedeltà a un particolare brand, al costo, alla bellezza estetica della console oppure l'opzione che personalmente ritengo più importante, in base ai giochi.
Si perché comprare una console che ci piace di più, del nostro produttore preferito e magari pagarla anche meno, ma poi ritrovarsi in mesi morti senza uno straccio di gioco da giocare, ci fa subito pentire della nostra scelta.
La console war di questa generazione è tra Xbox One e Playstation 4, due console molto simili tra loro sia per costo (adesso praticamente lo stesso) che per hardware, con una maggiore potenza su Playstation 4 che gli permette di avere prestazioni migliori nei giochi multipiattaforma.
E come si sceglie tra due console apparentemente uguali tra loro? Come dicevo, il parco delle esclusive è un fattore assolutamente fondamentale nella scelta tra le console e quest'anno il vincitore in quest'ambito è chiaro.
La partenza di Playstation 4 non è stata delle migliori, con The Order 1886 che non ha convinto appieno gli utenti, mentre è stato apprezzato parecchio Bloodborne.
Chi si aspettava di vedere Uncharted 4: A Thief's End entro la fine dell'anno è rimasto deluso dato il suo rinvio a marzo 2016, come non sono approdati quest'anno i protagonisti dello scorso E3 che ha dettato una linea ben definita per le prossime uscite Playstation, tante esclusive di qualità a partire dal 2016.
L'ultima uscita su Playstation 4 senza contare le remastered di Uncharted e God of War 3, è Until Dawn attesissimo thriller psicologico sviluppato da Supermassive Games che seppur di ottima fattura, non ha fatto gridare al miracolo in quanto a vendite.
Un anno piuttosto magro quindi per i possessori di Playstation 4, console che sembra ancora molto acerba sul fronte delle produzioni e che sta impiegando troppo tempo per regalare delle grandi soddisfazioni ai fans e non ha al momento nessun capolavoro che spinga gli utenti a sceglierla rispetto alla concorrenza.
Mentre gli utenti Playstation 4 sono in trepidante attesa che venga il 2016 con i vari Uncharted 4, No Man's Sky, Horizon: Zero Dawn e si spera anche The Last Guardian, i giocatori Xbox One si godono questo glorioso anno, che ha finalmente sancito l'ingresso della console nella next-gen e sta iniziando ad acquisire parecchi punti tra chi ancora era indeciso.
Se a Natale state pensando di acquistare una console, la vostra scelta dovrà ricadere su Xbox One!
Oltre all'enorme parco titoli multipiattaforma, Microsoft ha iniziato a rivalutare la divisione Xbox della sua azienda e finalmente comincia ad ingranare le marce superiori.
Oltre a vari accordi commerciali, come quello di introdurre le mod in Fallout 4 e di regalare Fallout 3 agli acquirenti del nuovo capitolo, le uscite di quest'anno sono state dei veri successi e una carneficina per i nostri portafogli.
Il 2015 è stato l'anno dei portabandiera di casa Microsoft con le uscite dei brand più famosi Halo, Gears of War e Forza Motorsport.
Halo 5: Guardians è il nuovo epico capitolo della serie sviluppato da 343 Industries, con protagonista l'infinita guerra tra umani e Covenant e un nuovo pericoloso nemico che minaccia entrambe le razze.
Per questa avventura ci sarà l'Agente Locke e il suo Fireteam Osiris a dividersi il ruolo di protagonista insieme a Master Chief e il Blue Team.
Un'avventura adrenalinica, impressionante e memorabile, impreziosita dal



mastodontico comparto multiplayer e dai diversi DLC che arriveranno nel tempo, tutti gratuiti.
Gears of War: Ultimate Edition, remastered completa del primo capitolo dalla serie creata da Epic Games e dal visionario quanto stravagante Cliff Bleszinski.
E' il primo gioco della serie Gears a non essere sviluppato dai creatori originali, ma dal nuovo team The Coalition, messo alla prova con questa remastered per prepararsi al meglio all'attesissimo Gears 4.
Gears of War: Ultimate Edition presenta oltre all'ottimo primo capitolo, rivisto completamente dal punto di vista grafico e con l'aggiunta di contenuti esclusivi anche diverse migliorie al multiplayer anch'esso rinnovato nella grafica e più divertente che mai, con server dedicati e progressione del personaggio presa direttamente da Gears of War 3, senza dimenticare l'accesso alla beta di Gears 4.
Con Forza Motorsport 6 i ragazzi di Turn 10 hanno introdotto delle interessanti migliorie al proprio cavallo di battaglia, come il nuovo sistema di modifiche e una gestione della Carriera completamente nuova. La realizzazione dell'acqua e il comportamento dell'auto nelle pozzanghere merita una menzione a parte, davvero impressionante.
Oltre ai portabandiera di Microsoft, da non dimenticare la nuova avventura di Lara Croft in esclusiva temporanea su Xbox One, Rise of the Tomb Raider è il



frenetico seguito del remake uscito nel 2013 che ha segnato un nuovo inizio per le avventure dell'archeologa.
Un'altra grande aggiunta che Xbox One ha incluso in questi giorni è la retrocompatibilità con alcuni dei più famosi titoli Xbox 360, che con il nuovo aggiornamento della console potranno essere giocati sulla nuova console, con la possibilità di giocare online con gli utenti Xbox 360.
Un'offerta di titoli davvero ricca tra cui troviamo i vari Gears Of War e Mass Effect.
Retrocompatibilità che potrebbe convincere molti utenti Xbox 360 a fare il grande salto, sapendo che non perderanno la maggior parte dei propri titoli Xbox 360, visto che la lista dei titoli supportati è in continuo aggiornamento (i titoli che verranno supportati vengono scelti tramite sondaggi dagli utenti stessi).
Penso che ora avete un quadro abbastanza chiaro di come Xbox One quest'anno ha fatto i fuochi d'artificio e ha surclassato la concorrenza.
Nel caso in cui per natale state pensando all'acquisto sappiate che oltre ai titoli sopra menzionati, da non perdere anche le esclusive uscite negli anni passati come Sunset Overdrive, Halo Master Chief Collection, Forza Horizon 2 e Ryse: Son of Rome per citarne alcuni e ovviamente anche i vari titoli multipiattaforma. Ci teniamo a dire anche che i Deals with Gold offrono agli utenti dei titoli decisamente importanti al contrario della concorrenza che si concentra sul panorama indie, ormai in netto calo.
E per il 2016? Il prossimo anno Playstation 4 ha sicuramente moltissima carne al fuoco, ma Xbox One si difende bene con Quantum Break e Gears 4 in prima fila per scontrarsi con Uncharted 4 e probabilmente anche il mastodontico No Man's Sky.
Valerio Turrini



Sviluppo: Treyarch
Publisher: Activision
Genere: FPS
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

CALL OF DUTY BLACK OPS III

Un Call of Duty imperdibile, il più ricco di sempre!

La strategia di Activision dello sviluppo alterno per Call of Duty ha permesso di creare due distinti filoni della serie che difficilmente si incrociano, ma che condividono la maggior parte degli elementi di gameplay e con questo sistema, Activision riesce a rilasciare "il solito Call of Duty" regolarmente ogni anno.
Il filone di Infinity Ward è quello che ha gettato le basi per il moderno multiplayer, senza contare i primi Call of Duty in assoluto, l'ormai defunto studio californiano ha il merito di aver creato la serie e di averla portata nell'olimpo degli FPS con Call of Duty: Modern Warfare.
Alternandosi con Treyarch si sono venuti a creare due filoni narrativi distinti, quello di Modern Warfare concluso con l'epico Modern Warfare 3 e quello di Black Ops, sviluppato da Treyarch con diverse storie autoconclusive da un taglio più maturo e rischioso per certi versi.
Call of Duty: Black Ops 3 riprende ancora una volta l'ambientazione fantascientifica intrapresa con Black Ops 2 e Advanced



Warfare e si concentra nel rendere l'azione di gioco ancora più frenetica, cercando di inserire anche alcuni elementi in termini di gameplay con l'introduzione delle abilità e degli Specialisti.
La campagna in singolo avrà una durata variabile tra le 6 e le 8 ore che si può considerare senz'altro una buona longevi-



tà, ma va considerato che la campagna è molto meno giocata rispetto al passato, dove i video erano più rari e decisamente meno lunghi.
L'idea alla base della storia è molto simile a miriadi di altre produzioni del genere e questo va a minare molto l'interesse dell'utente, visto che si ritroverà di fronte alla solita minaccia e ai doppi giochi visti e rivisti nel tempo, mentre si poteva evolvere meglio il concetto di base del gioco, il conflitto che si viene a creare tra chi è favorevole e chi non agli innesti neurali e tutte altre problematiche che calzerebbero a pennello nell'universo cyberpunk creato da Treyarch e che hanno fatto la fortuna di brand come Deus Ex.
Inoltre la storia dietro a Black Ops 3 è nella sua semplicità, molto ingarbugliata e per cercare di riprendere il filo del discorso, i cut-scene fungono troppo spesso da spiegazione di ciò che è successo, spezzando il ritmo del gioco che di per se non è molto sostenuto.
Nella campagna in singolo mancano i momenti epici che ci si aspetterebbe da un Call of Duty, sostituiti da un'azione più ragionata e impegnativa









rispetto al passato, godibile appieno in multiplayer co-op.
Tra le introduzioni più interessanti ci sono i tre rami di abilità che il nostro alter ego dovrà sviluppare in base al suo modo di agire, con il gioco che ci spinge a sviluppare solo il nostro ramo preferito e non tutti quanti, in maniera da inserire una divisione più marcata dei ruoli all'interno di un team.
I tre rami di abilità sono Chaos il ramo più offensivo di tutti, Martial che è un buon mix tra abilità corpo a corpo e furtive e infine abbiamo Control, che si proietta alla manipolazione di droni e dei robot nemici.
La grande novità riguarda la modalità Nightmare una nuova versione della campagna in singolo che si sblocca una volta completata la storia principale.
Potremo rigiocare la campagna con le stesse missioni, ma i nemici saranno gli zombie e una voce narrante ci racconterà una versione alternativa dei fatti avvenuti.
Anche questa modalità è affrontabile in singolo o in co-op e perciò siamo all'entusiasmante longevità di circa 15 ore di gioco, un vero record per la serie.
Andiamo ora a parlare della componente multiplayer del gioco, da sempre al centro dell'esperienza di gioco in Call of Duty.
La novità più grande è rappresentata



dagli Specialisti, che permettono di avere un'arma e un'abilità esotica da utilizzare una volta finito il countdown necessario ad attivarli, un po' come accade con il lancio del Titano in Titanfall, con il countdown che va ad esaurirsi con il passare del tempo e delle nostre uccisioni.
Gli Specialisti sono in tutto nove e unici tra loro, starà a noi scegliere quello che più si addice al nostro stile di gioco, alla modalità e alla mappa in cui stiamo giocando.
A proposito di mappe, con Call of Duty: Black Ops 3 si introduce un nuovo concetto di movimento che permetterà di fare delle vere e proprie acrobazie all'interno della mappa.
Saremo dotati di scatto infinito, scivolate, salto potenziato e corsa sui muri che insieme al tenere l'arma sempre puntata a schermo, permettono agli utenti di combinare le varie azioni per navigare velocemente nella mappa e sorprendere i nemici nei punti e nei modi più disparati possibili.
Le mappe in particolare sono state studiate per favorire questo approccio più acrobatico e sono ricche di punti ciechi e angoli, che costringeranno a ingegnarsi nell'azione da intraprendere per evitare di farsi sorprendere ad arma bassa contro il nemico.
A livello di level design le dimensioni sono maggiori rispetto al passato, ma abbiamo notato dei fastidiosi "muri invisibili" che potevano essere camuffati decisamente meglio.
Dal punto di vista grafico stupisce la realizzazione delle luci e delle ombre e il frame rate ancorato a 60 fps anche nelle azioni più concitate.
Menzione speciale va fatta al design della



nuova mappa per la modalità Zombies, enorme e ricca di particolari che offre ore ed ore di divertimento in compagnia degli amici anche in Black Ops 3, a confermare questa modalità un vero punto di forza delle produzioni Treyarch.
Call of Duty: Black Ops 3 non ha deluso le aspettative dei fans e i ragazzi di Treyarch hanno confezionato un prodotto ricco di contenuti e di ore di divertimento, ma soprattutto rifinito sotto ogni aspetto del gameplay, con una modalità multiplayer ancora più frenetica e competitiva e un'ottima longevità in singolo, nonostante una storia non proprio perfetta.
Assolutamente imperdibile!

REVIEW

RISE OF THE TOMB RAIDER™

Sviluppo: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Genere: Azione / Avventura
Autore: Marco Inchingoli

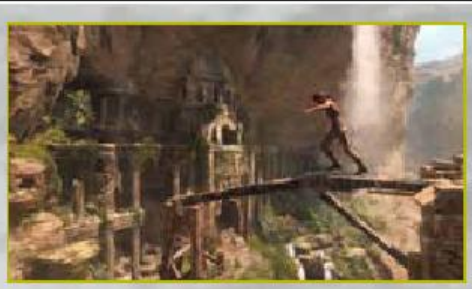
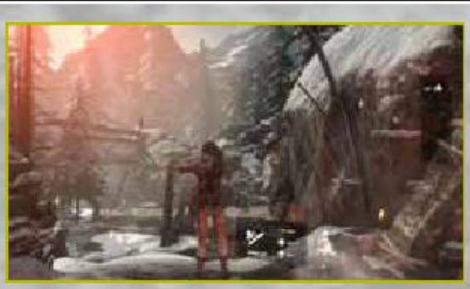
XBOX ONE XBOX 360

Lara Croft torna in un nuovo ed entusiasmante capitolo

Dopo tanta attesa è approdato finalmente sugli scaffali il nuovo capitolo dell'archeologa più famosa di tutti i tempi: Rise of the Tomb Raider.
Si tratta del sequel della rinascita del brand, sviluppato da Crystal Dynamics e prodotto da Square Enix. Il titolo prosegue le vicende dello scorso capitolo e vede Lara Croft, diventata ormai un'eroina, impegnata con una vecchia ricerca intrapresa dal padre anni prima; un obiettivo che causerà all'archeologa non pochi problemi, inclusa la costante lotta mediatica intrapresa da alcuni giornalisti per screditare la sua ricerca. Determinata a cancellare tali dicerie, Lara Croft comincerà a viaggiare tra la Siberia e la Siria per ripercorrere gli studi paterni,



mentre una serie di pericoli rappresentati dalla fauna locale e da un'organizzazione chiamata Trinità si frapporranno sul suo cammino.
Sostanzialmente la struttura del gioco è rimasta pressoché invariata rispetto lo scorso capitolo: abbiamo a che fare, infatti, con un'avventura in terza persona dalla chiara inclinazione esplorativa, durante la quale sarà necessario far uso dell'immancabile arco di Lara per eliminare furtivamente nemici e animali, delle piccozze per scalare pareti, e di una manciata di armi da fuoco sotto forma di pistole, fucili e mitra.
Torna ancora una volta anche il Campo Base che ci permetterà di trasportarci da una zona all'altra mediante il viaggio rapido, e dove potremo potenziare le nostre abilità e il nostro equipaggiamento. Ogni uccisione, scoperta e raccolta di manufatti ci farà infatti acquisire nuovi punti esperienza, i quali a loro volta contribuiranno a far guadagnare quelli abilità


da spendere all'interno di tre differenti rami: combattimento, caccia e sopravvivenza.
Dunque proseguendo con l'avventura si sbloccheranno combo più articolate, ripristino rapido dell'energia, esecuzioni furtive, controllo della caduta e tanto altro; con R3 la protagonista utilizza invece il suo Istinto di Sopravvivenza, che evidenzia appigli, collezionabili e l'obiettivo di turno.
Il concetto di sopravvivenza ed evoluzione della protagonista ritorna con forza anche in questo seguito, visto che Lara Croft potrà raccogliere tante tipologie di materiali, allo scopo di potenziare l'equipaggiamento o fabbricarsi da sola frecce per il proprio arco, strumento che si rivelerà indispensabile nel corso del gioco.
Rise of the Tomb Raider dispone di una struttura classica, ma non per questo banale, "mascherando" l'avanzamento lineare, le sequenze di intermezzo e gli scontri classici con sezioni in cui la mappa si apre letteralmente per offrire una moltitudine di attività secondarie.
Il gioco di Crystal Dynamics infatti offre sezioni in cui si possono spendere ore per approfondire la storia e navigare la mappa, raccogliendo materiali, manufatti ed esplorando cripte e grotte, magari con animali a fare da presidio.
La parte dedicata alla caccia è meno abbozzata del predecessore, ma servirà solamente per aumentare la capienza delle armi oppure per acquisire materiali necessari per i potenziamenti più rari.
La presenza di alcuni alleati inoltre mette a disposizione una serie di missioni secondarie più o meno riuscite, rappresentando un ulteriore maniera per esplorare i grandi scenari offerti come ad esempio le splendide lande ghiacciate della Siberia o basi sovietiche abbandonate.
I collezionabili si sprecano, dunque, sotto forma di registrazioni audio, monete da spendere in potenziamenti, mini-mappe che rivelano i restanti oggetti e monoliti che richiedono conoscenze linguistiche da parte di Lara Croft, accresciute proprio scovando antichi affreschi e manufatti.
Dunque questo interessante e divertente sistema di esplorazione vi trascinerà senza peso alcuno a divagare nel mondo di gioco, abbandonando temporaneamente la storia principale per dedicarvi al collezionismo e al completamento di attività secondarie.
Come in passato anche in Rise of the Tomb Raider potremo affrontare i nemici con due approcci differenti: in modalità



furtiva, magari attaccando dai cespugli o assestando una bella freccia alla base della testa, oppure direttamente, causando il panico tra le fila nemiche.
In questo frangente abbiamo notato inoltre alcune mancanze nell'intelligenza artificiale, ma i quattro livelli di difficoltà proposti ovvieranno ad aumentare comunque il tasso di sfida.
Non possiamo poi non menzionare le Tombe Antiche, che andranno scovate all'interno della mappa. Queste sono tornate decisamente in gran forma rispetto al suo predecessore e propongono sezioni platform interessanti e puzzle ingegnosi basati sulla fisica, regalando quando completate nuove abilità per la protagonista principale.
In alcune bisogna far esplodere passaggi o muovere carrelli, in altre attivare ingranaggi in sequenza, in altre ancora "giocare" col livello dell'acqua per sbloccare il passaggio; insomma le nuove tombe sono estremamente divertenti, geniali e vi ruberanno diverso tempo.
Dal punto di vista tecnologico Rise of the Tomb Raider offre scenari e panorami davvero da urlo, soprattutto nelle caverne e nelle ambientazioni piovose, tuttavia in aree più aperte il livello di dettaglio diventa meno impressionate, ma tutto sommato l'impatto complessivo è più che soddisfacente.
Per ciò che concerne l'aspetto sonoro, il titolo gode di un doppiaggio completamente in italiano e di ottima fattura , oltre ad una colonna sonora che propone brani arrangiati e inediti, sempre di buona fattura.
Il gioco dura all'incirca 17 ore comprese le tombe e le varie attività secondarie, ma ad aggiungere ulteriore carne sul fuoco ci pensa la nuova modalità "Spedizioni", la quale ci permette di rigiocare le Tombe e i vari capitoli disponibili completando una serie di sfide, con la possibilità di creare missioni da condividere poi online.
Tale modalità è inoltre contornata da modificatori sotto forma di carte collezionabili che ci permettono di facilitare o meno le sfide, aumentando o diminuendo di conseguenza le ricompense.
Insomma nonostante le poche novità, il nuovo capitolo di Tomb Raider proposto da Crystal Dynamics è senz'altro un ottimo action/adventure e merita di essere giocato, a maggior ragione se siete dei fan della splendida Lara Croft.





Sviluppo: Bethesda
Publisher: Bethesda
Genere: Action RPG
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

Fallout 4

Benvenuti nel Commonwealth, Benvenuti in Fallout 4! Finalmente!

Sono passati più di sette anni da quel lontano 28 ottobre 2008 quando il mondo venne a conoscenza di quel capolavoro assoluto che era Fallout 3, da cui ne fu ricavato anche Fallout: New Vegas nel 2010 che però non aveva nulla a che vedere con il fratello maggiore.
Fallout 3 ha segnato per la serie un vero punto di svolta, aumentando a dismisura la fanbase e gettando le basi per quello che sarebbe stato l'attesissimo Fallout 4, titolo che ha richiesto quasi 5 anni di gestazione su cui pesano le enormi aspettative generate dal successo di Fallout 3 e che finalmente, è giunto tra noi.



Fallout 4 è un perfetto mix di novità ed elementi classici della serie, con l'obbiettivo di aumentare e migliorare a dismisura l'esperienza di gioco.
Tanto per cominciare l'azione si sposta nel Commonwealth, nuova denominazione post-apocalittica per l'area di Boston e dintorni nel Massachusetts, dove il nostro protagonista emerge dopo oltre 200 anni dalla chiusura del Vault 111.
Fallout 4 a differenza del terzo capitolo, inizia negli anni precedenti alle esplosioni nucleari e quindi ci fa assaporare, anche se per breve tempo la bella vita di Sanctuary Hills nella nostra casa retrò in stile anni '50 con nostra moglie e il nostro piccolo nella culla, senza dimenticare il maggiordomo robot Codsworth.
Verremo subito impegnati nella creazione del nostro personaggio tramite l'enorme editor di gioco che permette di modificare veramente qualsiasi cosa nel modo più semplice possibile.
E' infatti possibile cliccare e trascinare qualsiasi parte del viso e plasmarla al nostro volere, mandando quindi in pensione quei complicati editor gestiti da decine di valori singoli da gestire, che andavano provati e riprovati per vedere che cosa facessero effettivamente.
Tramite il mouse è tutto molto più immediato ed è quindi una scelta più che saggia quella di adottare questo sistema anche in Fallout 4, il cui editor per profondità e semplicità di utilizzo si avvicina molto a quanto visto in The Sims 4.
Una volta creati i personaggi (dovremo creare anche la moglie del nostro personaggio e scegliere quale dei due comandare), dopo poche ore verremo catapultati nell'azione in una corsa disperata verso il Vault 111 per evitare il disastro nucleare imminente.
Da qui in poi non possiamo dirvi nulla per evitare spoiler, ma dopo alcune vicende che gettano le basi per la quest principale, il nostro protagonista (marito o moglie) uscirà dal Vault 111 dopo circa 200 anni.
Tra i nostri primi incontri ci sarà il robot Codsworth che sarà ancora a Sanctuary Hills (ora solamente Sanctuary) e ovviamente Dogmeat, il nostro fido cagnolone tanto amato nei trailer del gioco e che sarà letteralmente il compagno d'avventura più fedele in tutto il gioco.
La gestione dei compagni è un altro sistema da tener conto con attenzione.
Ci saranno infatti diversi compagni possibili all'interno del gioco, ma in base alle nostre azioni crescerà o diminuirà la loro fedeltà e saranno diversamente disposti a seguirci in battaglia.
Dovremo quindi mostrarci disponibili nei confronti di Preston nell'aiutarlo con i Minuteman, ma senza collaborare troppo con la Confraternita d'Acciaio che non va molto a genio a Preston.
Al compagno si potranno anche impartire determinati ordini con un sistema che ci è sembrato un po' troppo macchinoso e poco ispirato visto l'ottima gestione dei compagni presente in altri giochi.
Sanctuary sarà non solo un luogo che ci ricorderà la nostra vecchia vita, ma



anche e soprattutto il nostro avamposto principale, da trasformare in una fortezza inespugnabile tramite l'editor di costruzione che mischia abilmente l'editor di The Sims 4, con la ricerca dei materiali tipica del genere survival.
La costruzione delle mura e dei vari elementi meriterebbe una recensione a parte, come anche la gestione di cibo, acqua e difesa per i coloni, anch'essa nelle nostre mani e importante per mantenere







alta la felicità dei coloni.
I materiali se ad inizio gioco ci sono sembrati piuttosto scarsi, con il proseguire delle ore ci sono sembrati invece giusti in quanto a quantità e reperibilità, mentre per le armi è più difficile trovarne subito di buona qualità e perciò sarà importante valutare il nostro approccio alle missioni ed evitare scontri troppo complicati per il nostro scarso equipaggiamento iniziale.
L'editor di gioco si estende anche alle armi, armature e all'Armatura Atomica, disponibile per il giocatore dopo un paio di missioni principali, che ci porteranno a conoscere Preston, i Minuteman e a piazzare la bandiera casalinga a Sanctuary.
Le modifiche applicabili alle armi e alle armature sono davvero tantissime e permettono di creare migliaia di combinazioni con i progetti da subito disponibili nei banchi di lavoro, con l'unica limitazione relativa ai materiali disponibili nel nostro inventario o nell'insediamento (conviene depositare i materiali a Sanctuary per evitare di appesantirci).

Dal punto di vista del gameplay, ci troviamo di fronte ad un prodotto molto simile a Fallout 3 con le meccaniche di gioco principali rimaste invariate, con il Pip-Boy 3000 al centro della nostra gestione di gioco, la possibilità di scegliere tra visuale in prima o terza persona e la sconfinata mappa da subito esplorabile, con tutte le sue meraviglie da scoprire e pericoli da affrontare.
Sono stati apportati miglioramenti evidenti al sistema di combattimento, con una precisione maggiore nell'uso delle armi e l'eliminazione dell'usura delle stesse, che va un po' a semplificare la vita dei giocatori. Anche il sistema di puntamento S.P.A.V. è stato modificato, con l'azione che ora rallenta piuttosto che fermarsi completamente.

La progressione del personaggio presenta delle novità non indifferenti, con l'assenza di un livello massimo raggiungibile e una gestione delle abilità tramite la scelta individuale dei perk e non più legate al livello raggiunto. Ogni livello ci concederà un punto da spendere in una precisa abilità legata alle ormai immancabili S.P.E.C.I.A.L., sempre se soddisfiamo i requisiti di livello e altre abilità collegate.
Anche se inizialmente il sistema sembra un po' caotico, la scelta è azzeccata e permette una maggiore libertà nella gestione del personaggio.
Graficamente il titolo è apprezzabile, soprattutto su PC dove le texture sono ben



definite e gli scorci magnifici.
Ottimizzazione ottima su console, dove si denota qualche incertezza nel framerate e texture meno entusiasmanti rispetto alla versione PC (come in ogni gioco d'altronde).
Nel complesso Fallout 4 è realizzato bene e tecnicamente non può essere confrontato con The Witcher 3: Wild Hunt e forse ci si aspettava qualcosina in più da Bethesda sul lato grafico, ma stiamo parlando di un'esperienza di gioco che ci terrà impegnati per centinaia di ore, la cui sola quest principale ci impiegherà per almeno 40 ore di gioco e le migliaia di attività secondarie ci rapiranno dalla vita sociale, rinchiudendoci nei meandri del Commonwealth.
Fallout 4 è senza alcun dubbio un degno successore di Fallout 3, il titolo che gli utenti aspettavano da anni e nonostante alcune incertezze grafiche poco giustificabili da Bethesda, ci sentiamo di considerarlo in lista per il premio "Gioco dell'Anno".

REVIEW

Sviluppo: Ghost Games
Publisher: Electronic Arts
Genere: Guida
Autore: Marco Inchingoli

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

NEED FOR SPEED™

più underground di sempre

Dopo tanta attesa i Ghost Games hanno finalmente lanciato il loro reboot di Need for Speed, con l'obiettivo di riportare la storica serie di guida ai fasti di un tempo.
Ma la domanda è: ci sono riusciti? Beh diciamo che non si tratta del titolo definitivo, ma abbiamo apprezzato molto il lavoro svolto dai ragazzi di Ghost Games.
Le vicende di Need for Speed, interamente raccontate con sequenze girate dal vivo, ci mettono nei panni del classico giovane dalle belle speranze pronto a farsi una reputazione tra i migliori racer della città.
Ogni gara, ogni traguardo raggiunto, ogni



macchina sverniciata ci permetterà di accrescere la nostra fama con uno dei cinque personaggi principali, ognuno con una propria storyline ed eventi dedicati da completare.
Avremo quindi Amy, un meccanico che cercherà di trarre il massimo dalle auto che gli passano in garage; Robin una ragazza dall'animo semplice che adora girovagare di notte con la Crew; Manu ossessionato con i drift; Spike, un odiosissimo ragazzino figlio di papà fissato con la velocità; e infine una fazione segreta che ci coinvolgerà in inseguimenti con la polizia. Dunque come avrete capito ogni storyline vanterà di un diverso stile di gioco basato sui principali elementi di Need for Speed, ovvero Speed, Style, Tuning, Crew, e Outlaw. Terminando i vari eventi si otterranno punti nello stile selezionato



e proseguendo con la storia sarà possibile entrare in contatto con alcune icone del mondo delle corse notturne.
Stiamo parlando del pilota Magnus Walker, del campione di rally Ken Block, dell'esperto di meccanica Nakai-san, il ricercato Morohoshi-san, e la crew Risky Devil. Per portare a termine tutte le storyline vi serviranno almeno una decina di ore, senza contare tutti i collezionabili sparsi per la mappa, i potenziamenti per le varie auto e l'esplorazione di ogni angolo della città di Ventura Bay.
Quest'ultima sarà la città che farà da scenario al gioco, una sorta di Los Angeles reimmaginata e ambientata unicamente di notte.
Ogni singola gara potrà essere disputata infatti solo dal tramonto all'alba, come se affrontassimo l'intera avventura in una sola e lunghissima notte.
Per quanto riguarda l'ampiezza della











mappa Need for Speed non propone una grossa location, e dopo alcune ore di gioco vi sembrerà di vivere un continuo deja vu per via di determinati scorci molto simili tra loro, tuttavia sfrecciare per le strade di Ventura Bay sarà comunque molto divertente.
Ora passiamo probabilmente all'elemento che da sempre ha contraddistinto la serie, anche se è stato purtroppo dimenticato con gli ultimi capitoli: parliamo ovviamente del tuning.
In Need for Speed potremo finalmente rimetter mano sulle nostre auto e personalizzarle a più non posso, partendo dal motore fino ad arrivare ad ogni singolo elemento estetico.
Per quanto riguarda la gestione della meccanica si tratterà di acquistare varie parti di ricambio che potenzieranno alcuni parametri dell'automobile, come ad esempio la tenuta, l'accelerazione, la manovrabilità, i freni, il nitro, insomma niente di particolarmente complesso.
Gli amanti della meccanica tuttavia potranno comunque modificare manualmente alcuni parametri che influenzeranno il nostro assetto di guida, mentre i neofiti avranno la possibilità di affidarsi al gioco che modificherà per noi i parametri in base a due differenti stili di guida, ovvero drift e grip.
Dunque se vorrete derapare ad ogni curva e rinunciare alla maneggevolezza potrete optare per il drift, in caso amiate la guida più pulita allora il grip farà per voi.
Per quanto riguarda l'estetica Need for Speed permetterà di modificare pratica-



mente qualsiasi cosa: minigonne, alettoni, la vernice dell'auto, tubi di scappamento, paraurti, cerchioni e quant'altro.
Il gioco ci metterà a disposizione anche una moltitudine di adesivi di ogni forma e dimensione con cui decorare il nostro bolide.
Insomma personalizzare la propria vettura sarà uno spasso, inoltre ci sarà davvero da sbizzarrirsi visto la presenza di ben sessanta vetture.
Queste comprenderanno alcuni bolidi degli anni '90 e altri ovviamente molto più recenti, ospitando marchi del calibro di Nissan, Honda, Ferrari, Lotus, Porsche, Mazda, Ford, Volvo, BMW, Mercedes e tanti altri.
Per quanto riguarda l'impatto visivo il reboot di Ghost Games propone un comparto estetico davvero impressionante: i riflessi sull'asfalto bagnato, gli effetti particellari del fumo e delle scintille, i lampioni e gli edifici che vi sfrecciano accanto impazziti, insomma un vero tripudio per gli occhi. Ottimo anche il doppiaggio completamente in italiano e la splendida tracklist su licenza, che comprende brani di vario genere che vanno dall'elettronica al rock fino a passare all'hip hop.
Insomma non sarà il titolo definitivo della serie, ma Need for Speed è senz'altro un piacevole gioco di guida con tutti gli



elementi tipici che i fan hanno amato da sempre.
L'unico neo che ci teniamo a sottolineare è la necessità di una connessione internet costante, sia per il gioco in singolo che per il multiplayer, elemento fastidioso soprattutto se i server EA decidono di abbandonarci durante una corsa rimandando irrimediabilmente al menù principale. Per fortuna ci è capitato solo un paio di volte, quindi in generale i server ci sono sembrati abbastanza stabili.




POLIZEI
TOM CLANCY'S
RAINBOW


FBI
SIEGE

Sviluppo: Yuke's
Publisher: 2k Games
Genere: Simulazione
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

Pronti a tornare sul ring con i migliori lottatori della WWE?

Non venitemi a dire che non siete mai stati fan del wrestling! Alcuni di voi lo avranno seguito nel passato, quando leggende come Hulk Hogan, Bret "The Hitman" Hart e Ultimate Warrior infiammavano il ring a fine anni '80, oppure i fan più recenti passavano le serate su Italia 1 a vedere WWE Smackdown! Nei primi anni 2000 (me compreso).
Fatto sta che la maggior parte di noi ha passato una parte della sua infanzia con il wrestling della WWE, imitando le mosse più famose sul letto dei genitori (perché la scritta "Don't try this at home" veniva considerata meno di "Clippy" su Word 2003) e ovviamente giocando ai leggendari Smackdown! vs Raw su Playstation 2.
La nobile tradizione dei videogiochi di wrestling è stata portata avanti nel tempo,

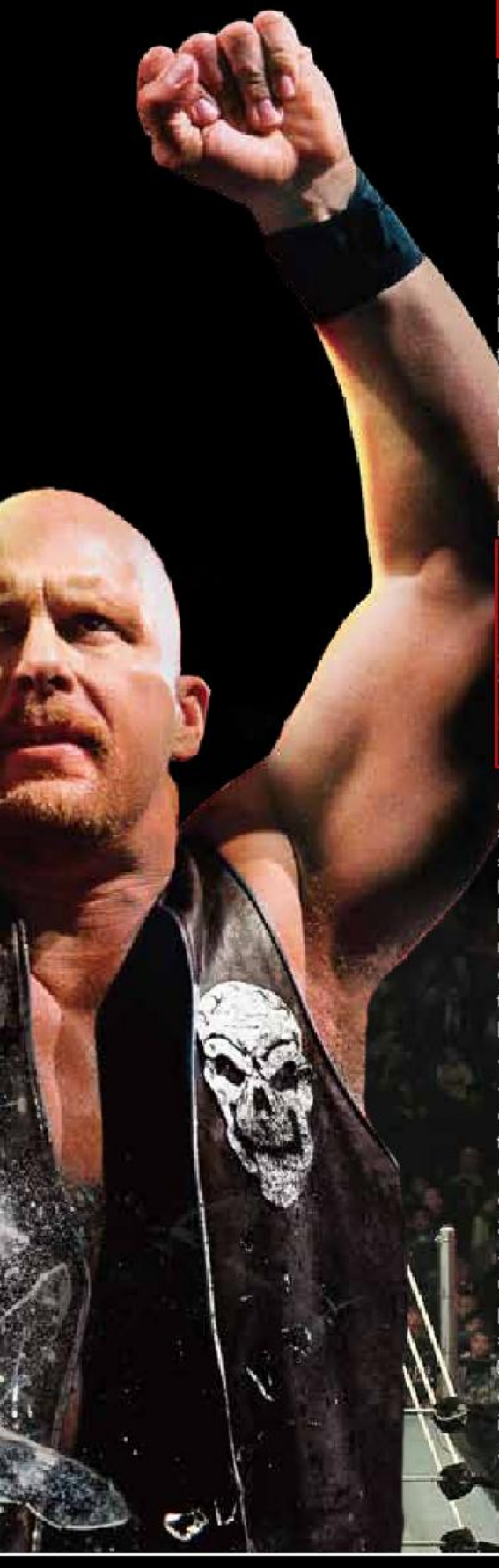


sia su console della passata generazione che sulle console di generazione attuale, dove padrona del mercato è 2K Games. WWE 2K16 è la nuova incarnazione del wrestling su console, che si dissocia molto dai titoli classici come Smackdown! Here Comes the Pain o i vari Smackdown! vs. Raw, favorendo un approccio simulativo e più "sportivo" che da anni viene promosso dagli sviluppatori storici Yuke's.
Le critiche per WWE 2K15 non si erano risparmiate purtroppo, con gli sviluppatori colpevoli di aver presentato un titolo un po' risicato, con modalità poco curate e un roster irrisorio, che non ha lasciato il segno nel cuore dei fans.
Con questo nuovo capitolo gli sviluppatori sono ripartiti proprio dalle critiche, ampliando l'offerta del gioco con un roster sconfinato e tantissime modalità di gioco



tra cui scegliere, che includono oltre.
Il roster con i suoi oltre 120 lottatori, è il più vasto mai visto in un videogioco di wrestling e offre davvero l'imbarazzo della scelta tra lottatori attuali, leggende e manager, quest'ultimi molto utili stavolta, avendo la possibilità di distrarre l'avversario e ribaltare le sorti di un match.
Grande assente all'interno del gioco è Hulk Hogan, il quale è stato licenziato dalla WWE e praticamente scomunicato dalla società per dei commenti razzisti risalenti al 2007, riportati recentemente in auge dai media americani, che hanno costretto 2K Games ad escluderlo anche







loro dal roster.
Il roster verrà ampliato nel tempo con un'altra ventina di lottatori che verranno rilasciati in vari DLC già annunciati (come di consueto ormai), tra cui troviamo anche Dusty Rhodes e Roddy "Hotrod" Piper.
Riguardo alle modalità invece si notano i diversi passi avanti e nel complesso l'offerta è di grandissimo livello, con tantissime varianti della classica Esibizione che vanno dal normale incontro, passando per Iron Man match, Steel Cage, TLC, Extreme Rules e molti altri senza dimenticare la Royal Rumble.
Dall'Esibizione, vero trampolino di lancio per chi si approccia al genere e non



conosce le varie meccaniche di gioco, si passa alle altre modalità di gioco che sono La Mia Carriera, 2K Showcase e Universe.
Ne La Mia Carriera andremo a controllare il nostro alter ego virtuale, creandolo con il corposo editor di gioco che permette di sbizzarrirci sotto ogni aspetto.
La Mia Carriera stavolta non si ferma a Wrestlemania, ma prosegue fino all'ingresso nella WWE Hall of Fame e permette di scegliere se schierarsi tra i "face" o gli "heel" in base al nostro comportamento duranti i match e nelle dichiarazioni alla stampa.
2K Showcase è interamente dedicata alla carriera di "Stone Cold" Steve Austin, uomo copertina del gioco e quindi vero protagonista anche all'interno della nostra esperienza.
Questa sorta di "modalità storia", ripercorre tutta la carriera di Steve Austin e i suoi incontri più famosi fin dagli esordi, attraversando diversi periodi di successo e insuccesso dovuto principalmente ai numerosi infortuni.
Con questa nuova linea tratta da Yuke's, potremmo trovarci ogni anno con un nuovo 2K Showcase basato sulla vita e la storia di un determinato lottatore e non può che farci piacere, soprattutto se si scelgono lottatori carismatici come il Texas Rattlesnake.
La modalità Universe è invece più gestionale delle altre e permette di controllare l'intero entertainment per creare le faide e i match più entusiasmanti, con la possibilità di giocarli oppure simularli a piacimento e nonostante sono state apportate alcune modifiche e migliorie, ancora non riesce a convincere appieno.
Ovviamente non manca una componente multiplayer per sfidare gli amici online con le decine di sfaccettature presenti nella modalità Esibizione, che garantiscono un grande divertimento anche in rete.
Come già detto, siamo molto distanti dal button mashing caratteristico dei vecchi titoli come Here Comes The Pain, mentre WWE 2K16 è un titolo più maturo, ragionato e simulativo, sentiamo la mancanza di quella spensieratezza e semplice divertimento che offrivano i vari giochi di wrestling old-gen, ma si è consapevole dell'enorme potenzialità che offrono le nuove console.
Creare ora un gioco di wrestling senza sfruttare le migliaia di possibilità che offrono i nuovi hardware andrebbe a



risultare un completo fallimento agli occhi dei giocatori e perciò ben venga la simulazione, ben venga un gioco che graficamente fa davvero impressione e ben venga un gran ritorno della WWE sulle nostre console.
Nuovi e vecchi fans del wrestling, preparatevi a tornare sul ring più bello del mondo perché stavolta non si scherza, con WWE 2K16 avrete pane per i vostri denti!

GUITAR HERO LIVE

Sviluppo: Freestyle Games
Publisher: Activision
Genere: Rhythm
Autore: Marco Inchingoli
PS4 PS3 Wii U
XBOX 360 XBOX ONE

debutto su next-gen in grande stile



La serie Guitar Hero, realizzata in origine da Harmonix, ha sfornato diversi capitoli con il passare degli anni, ma nonostante piccole novità bene o male la struttura è rimasta sempre la stessa.
Ora il brand è passato in mano ai Freestyle Games e grazie a loro la popolare serie musicale è stata portata nella nuova generazione di console con Guitar Hero Live.
Il nuovo capitolo porta infatti nella serie un mare di novità, un vero e proprio titolo rivoluzionario che possiamo definire senza remore uno dei Guitar Hero più belli di sempre.
Partiamo dall'elemento principale della produzione: una chitarra rivista completamente rispetto al passato, che abbandona i classici cinque tasti colorati per far spazio a sei pulsanti più piccoli disposti su due linee, oltre ad introdurre un'asta per la vibrazione delle note molto più morbida, e un tasto per lo Star Power posizionato nella parte inferiore della periferica.
Ovviamente questo porta cambiamenti sostanziali nel modo di giocare, e che siate dei neofiti o degli espertoni avrete bisogno di qualche ora per poter prendere confidenza con il nuovo controller.
Nelle prime sessioni sarà infatti piuttosto frequente confondersi con le note o premerle magari nel momento sbagliato, difatti la nuova chitarra richiederà una maggior precisione, ma in compenso abbiamo percepito una sensazione di realismo maggiore rispetto in passato, come se stessimo suonando una vera chitarra.
Rimuovendo la formula dei colori, in questo nuovo Guitar Hero sarà necessario premere a tempo i tre tasti intervallando tra note alte e note basse, ovvero fila superiore e fila inferiore; con brani più complessi e salendo di difficoltà ci verranno poi proposti i classici accordi, note a vuoto, e in alcuni casi note doppie.
A livello contenutistico Guitar Hero Live propone davvero un sacco di roba, i ragazzi di Freestyle Games hanno confezionato infatti una modalità singolo giocatore davvero longeva e nuova sotto









molteplici aspetti. Il giocatore ora non avrà una band tutta sua da far crescere nel corso della carriera, ma verrà catapultato all'interno di gruppi già formati, di differente popolarità e interessati a suonare generi molto diversi tra loro. Dunque spazieremo dal rock classico al Pop/Punk, dai pezzi elettronici a gruppi completamente femminili, passando infine al Dance/Rock, con brani leggermente poco consoni da suonare con la chitarra come ad esempio Eminem e Skrllex.
La campagna ci proporrà dunque una tracklist davvero variegata composta da circa cinquanta canzoni, da sbloccare appunto completando i quindici concerti presenti, e giocabili liberamente nei quattro livelli di difficoltà proposti.
Per il resto non c'è altro da segnalare in questa modalità, a parte le tradizionali classifiche online e una serie di contenuti che vi terranno comunque impegnati per ore e ore. Altra novità inedita per la serie è la presenza di filmati girati dal vivo.

Come sicuramente avrete già avuto modo di vedere, in Guitar Hero Live non giocheremo più con personaggi fittizi sullo sfondo e un pubblico gestito dall'engine del gioco, ma vi sarà una vera band che suonerà con noi e un vero pubblico che ci acclamerà o insulterà a seconda delle nostre prestazioni.
Quindi in caso di ottime performance i fan si spintoneranno, esulteranno e canteranno con noi, ma in caso contrario cominceranno a lanciarci bottigliette di plastica e a fischiare, con relativo disappunto da parte della nostra band che cercherà di spronarci a fare di meglio.
Infine vogliamo parlarvi della modalità probabilmente più innovativa che rende il nuovo Guitar Hero praticamente infinito, ovvero GH TV.
Si tratta di una modalità online che contiene al momento circa 200 tracce, ognuna disponibile da subito e con tanto di video musicale originale che scorre in background.
La playlist inoltre sarà costantemente aggiornata dagli sviluppatori, e questo significa che terminati i cinquanta brani della campagna principale avrete regolarmente nuove canzoni da suonare, di differente genere e difficoltà.
Ogni volta che vorrete suonare un brano tuttavia sarete costretti a spendere un gettone, gettone acquistabile nello store con denaro reale o spendendo la valuta ottenibile direttamente in-game. L'unica pecca è che questi gettoni non sbloccheranno le canzoni, ma ci permetteranno di giocarle una sola volta, dunque i giocatori alla ricerca del completamento perfetto dei brani non ne saranno molto felici visto la difficoltà di alcuni di essi.
A questo però fortunatamente ci vengono incontro una serie di power-up che sostituiranno lo Star Power e faciliteranno in parte l'esecuzione delle tracce.
Infine segnaliamo la possibilità di acquistare una sorta di pass stagionale al costo di 6 euro che permette di suonare l'intera playlist di GH TV per 24 ore consecutive.
Insomma questo nuovo Guitar Hero Live ci è piaciuto davvero molto e lo consigliamo caldamente a tutti gli appassionati di musica o della serie Guitar Hero in generale, inoltre per giocare con gli amici è l'ideale grazie alla possibilità di suonare in due giocatori e al supporto del microfono (venduto a parte, NdR) che permette di cantare i vostri brani preferiti.









Sviluppo: DICE
Publisher: Electronic Arts
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

STAR WARS BATTLEFRONT

Pronti a scatenare la Forza che è in voi?

Con l'imminente uscita del nuovo film di Star Wars e la mega campagna promozionale in corso ormai da mesi, i fan di tutto il mondo non vedono l'ora di invadere le sale cinematografiche per visionare il settimo episodio della saga di George Lucas.
Quindi quale miglior modo per ingannare l'attesa se non con Star Wars: Battlefront, reboot dell'omonima serie realizzato da DICE e pubblicato da Eletronic Arts.
Il titolo ricalca le meccaniche della storica serie inscenando vere e proprie battaglie all'interno dell'universo di Guerre Stellari, una vera gioia per chi fin da piccolo giocava con le torce elettriche come fossero spade laser, o trasformava le proprie biciclette in caccia stellari.

Il gioco è strutturato come un classico FPS - per certi versi molto simile a Battlefield - incentrato principalmente sull'aspetto multiplayer online.
In realtà il pacchetto include anche un paio di modalità in singolo giocatore, ma l'offerta è molto limitata; principalmente si tratta di alcune missioni di addestramento piuttosto corte, una modalità a ondate (Sopravvivenza), e un'altra in cui totalizzare più punti rispetto la squadra avversaria (Battaglia), tutte giocabili in solitaria oppure in compagnia di un amico online o offline.
Il piatto forte di Battlefront offre invece nove modalità online che alterneranno le quattro mappe attualmente presenti: Sullust, un pianeta di origine vulcanica; Endor, pianeta degli Ewok ricoperto principalmente da foreste; Tatooine, composto da avamposti e lande desertiche; Hoth, lo storico pianeta ghiacciato e campo di battaglia di uno degli scontri più famosi della saga.
Questi quattro storici scenari ospiteranno dunque le nostre epiche battaglie che si manifesteranno nelle più classiche opzioni degli FPS competitivi online, rivisitate però in un contesto starwarsiano.
Avremo quindi Eliminazione, un deathmatch a squadre dieci contro dieci dove totalizzare per primi 100 punti; Zona di Lancio, una variante di King of the Hill, in cui l'obiettivo delle due squadre (ognuna composta da otto giocatori) è quello di conquistare una serie di capsule che atterrano, una dopo l'altra, in diversi punti della mappa; Cargo, una sorta di modalità Cattura la Bandiera; Corsa ai Droidi, praticamente l'equivalente dell'opzione Domination di Battlefield 4 dove i membri di ciascuna squadra devono spostarsi nel tentativo di ottenere il controllo di tutti e tre i droidi GNK che vagano lentamente per la mappa.
Le meccaniche e le regole di Cargo, Corsa ai Droidi e Zona di Lancio vengono infine sviluppate all'interno di Supremazia, un'opzione che si svolge in mappe molto più ampie (ospitano un totale di 40 giocatori in contemporanea, NdR) e che vede le due squadre fronteggiarsi per prende-













re possesso dell'intero territorio, conquistando punti di controllo fino a penetrare dietro le linee nemiche.
Quest'ultima è senza dubbio una delle esperienze più intense e vaste del gioco, e quella che meglio si sposa con l'universo starwarsiano, inoltre l'opzione include anche eroi, caccia stellari, potenti torrette, bipedi ed enormi camminatori.
A proseguire l'offerta abbiamo poi ulteriori modalità: Caccia all'eroe, divertente modalità in cui un giocatore veste i panni dell'eroe mentre tutti gli altri provano a dargli la caccia; Eroi contro Malvagi, battaglia al meglio di cinque round che coinvolge tre eroi della Fazione Ribelli e tre eroi della Fazione Imperiale, con altri sei giocatori che impersoneranno soldati semplici o guardie del corpo; Assalto Camminatori, una sorta di Supremazia dove nei panni degli Imperiali dovremo scortare i nostri AT-AT fino alla base nemica, oppure assaltare i camminatori se ci troveremo nei panni dei Ribelli; infine l'ultima modalità e probabilmente quella più riuscita è Squadrone di Caccia, dove verremo coinvolti in una vera e propria battaglia aerea a squadre alla guida di caccia ribelli e imperiali.
A tutto questo si affianca poi un sistema di potenziamento che ci permette di sbloccare giocando armi, accessori, power-up ed elementi di personalizzazione, eliminando completamente le tradizionali classi presenti nei primi due Battlefront.
Complessivamente le modalità di questo nuovo capitolo hanno alti e bassi, inoltre il forte sbilanciamento degli eroi non aiuta in Eroi contro Malvagi; abbiamo infatti riscontrato che determinati personaggi sono svantaggiati contro alcuni, ma avvantaggiati contro altri, come ad esempio Palpatine che ignora il potere di deflettere di Luke Skywalker grazie ai suoi fulmini, ma che rimane inerme davanti a Leia e Han Solo per via del suo raggio d'azione, o contro Boba Fett che grazie al suo Jet Pack illimitato diventa difficilissimo da colpire.
Menzioniamo poi una mancanza di una campagna singolo giocatore che non avrebbe guastato e uno scenario ambientato nello spazio, anche se probabilmente gli sviluppatori provvederanno ad arginare la cosa attraverso contenuti aggiuntivi a pagamento. In termini tecnici Star Wars: Battlefront è una vera gioia per gli occhi, attraversare i canyon di Tatooine alla guida di un Ala-X, guidare uno Speeder nell'intricata foresta di Endor, o fiancheggiare un mastodontico camminatore AT-AT sulle lande ghiacchiate di Hoth mentre degli Snowspeeder tentano di arpionarlo al terreno, possiamo assicurarvi che non ha davvero prezzo.
Ottimo naturalmente anche l'impianto sonoro, con tutti gli effetti e i brani tratti dalla saga filmica di George Lucas conditi con alcune tracce inedite di tutto rispetto, oltre a un doppiaggio italiano di buona fattura. Insomma il reboot messo in piedi da DICE gode di un comparto estetico di prim'ordine, ma alcuni difetti come i problemi di bilanciamento tra gli Eroi e la carenza di contenuti ne minano la qualità generale. Se siete fan irriducibili della saga tuttavia apprezzerete senz'altro il lavoro svolto da DICE.







LA FORMAZIONE DEL MESE

La formazione di questo mese è "PANZER DIVISION"

VALORI	
ATT	79
MID	84
DEF	80
PAC	77
SHO	67
PAS	69
DRI	72
DEF	66
PHY	75
INTESA	100

COSTO		
	MIN	23.950
	MAX	522.000
	MIN	18.950
	MAX	388.000



Squadra da muscoli, velocità e un pizzico di fantasia in virtù della grande possibilità di farla variare con pochi cambi, grazie anche alle qualità della panchina, possiamo avere un 3-5-2 di contenimento, 4-3-1-2 di qualità e 4-3-3 di velocità e contropiede. Anche se la squadra dimostra costi minimi, concede un divertimento assicurato e può con qualche innesto dopo aver accumulato qualche credito diventare un vero PANZER TEDESCO.
Per chi avesse la possibilità di spendere qualche credito in più si consigliano Reus, Robben e Aubameyang Alaba Benatia. Per il resto che dire, buon Fut a tutti.
A cura di Ciro Di Chiara

A disposizione del mister



non sei ancora passato a FIFA 16 ?





FUT STARS

i giocatori in forma che ogni coach sogna



MONOTONIA STOP

Sovrano:
1x Alice, la Ragazza nello Specchio
- Alice, la Santa della Guarigione
Emblemi:
4x Blu Profondo, la tavola Fantasma
4x Artemide, l'Arco degli Dei
Risonatori:
4x Stregatto, il Superstite Ghignante
4x Piccolo Esploratore di Alice
3x Fiethsing, il Magus del Sacro Vento
2x Zero, il Magus del Nulla
2x Susanowo, la Spada a Dieci Mani
2x Mefisto, il Tiranno dell'Abisso
2x Piccolo Guardiano di Alice
Magie:
4x Percezione Acuta
3x Notte Eterna
3x Lapidare a Morte
3x Fiamma del Mondo Esterno
Pietre Magiche:
4x Pietra Magica dell'Abisso Oscuro
3x Pietra Magica del Cuore del Focolare
3x Pietra Magica dell'Oscuro Silenzio
1x Moojdart, la Pietra Fantastica
1x Feethsing, la Pietra del Sacro Vento

Il sovrano, Alice ci ricorda molto la vecchia pandora, poichè anchessa ha 2 sovrani differenti, ma con lato sovrano identico, perciò l'avversario finchè non compieremo giudizio, non saprà contro cosa sta giocando, ed è un bene per noi.
Noi utilizziamo La santa perchè, il mazzo presenta solo 4 chiusure, perciò ci serve principalmente a difenderle, e per farlo utilizzeremo i suoi 3 effetti, ovvero spossandola possiamo rendere Intargettabile un nostro risonatore fino a fine turno, oppure al costo di 2 volontà generiche potremo dare un potenziamento di +0/+1000 ad un risonatore, oppure giocare la sua Arte degli Dei, che al costo di 2 volontà, 1 acqua ed una vento, renderemo intargettabili tutti i nostri risonatori e sovrani G fino a fine turno, e potremo pescare ben 3 carte!
La parte sovrano è molto semplice invece, semplicemente ha un attiva G al costo di 2 volontà, 1 acqua ed una generica, ed un effetto che dice: Spossa questa carta, cerca nel Mazzo una carta con nome "Blu Profondo, la Tavola Fantasma".
Quest'ultima è la base del nostro mazzo, poichè ci permette di avere sempre le volonta vento per giocare i nostri counter, perchè sì, siamo un control, ci serve dar fastidio al nostro avversario!
Essendo un control, giochiamo carte per tenere a bada il nostro avversario, quali Lapidare a Morte, la nostra amica Fiamma del Mondo Esterno, e la nuovissima, ma fortissima vi giuro, Notte Eterna, che al costo di 3 volontà, 2 oscurità ed una generica, ci permette di spaccare un reso sul terreno e dare un malus di -200-200 a tutti i risonatori fino a fine turno!
Contro un aggro vi giuro che è una mano santa! Per pararci abbiamo poi la nostra Fiethsing, il Magus del Sacro Vento, una delle carte più forti e sbagliate a mio avviso, abbiamo i nostri amici Stregatti, ed abbiamo in 2x messo da noi il Guardiano di Alice, poichè in 2 tornei ho incontrato più Susanowo io che tutti i ninja di Naruto, abbiamo deciso di mettere il soldato per prevenire la combo Susanowo-Ame No Abakiri da 1600 danni, che giuro che fanno male. Infine abbiamo le nostre chiusure, Susanowo e Mefisto.
Che dire Susanowo è un 1200-1200 rapido, quindi entra e pista, ed in più alla sua entrata spara un danno pari al suo attacco su un risonatore avversario, quindi si libera anche la strada, ma tanto ha perforare, perciò fottesega dei bloccanti.
Mefisto, beh è un 1500-1500, Vola, fa il cavolo che gli pare sul campo, se lo bersagli in qualsiasi modo di fai anche 500 danni, ha attacco mirato, vuoi anche un caffè?
L'ultima cosa che ci rimane da analizzare è il reparto pietre, abbastanza insolito devo dire, pochè giochiamo a 12 Pietre, e non le classiche 10 pietre.
Quasi tutte le pietre hanno l'attributo acqua, così da poter generare Vento o Fuoco con Blu Profondo, ad eccezione di Feethsing e le 3 Vento/Oscurità, che comuque fanno comodo, poichè la prima ci para un reso da magie avversarie, mentre le seconde ci servono poichè abbiamo molti doppi costi oscurità, e per essere sicuri di poter fare il counter, o alle brutte ci si cala un soldatino vento!
Moojdart invece di serve principalmente per giocare susanowo a 3 generiche invece che 6 volontà, trasformando un risonatore avversario in un Drago!
Per concludere, la lista è molto divertente da giocare, e devo dire anche abbastanza competitiva, a meno che non siate degli sfigatoni come me a beccare sempre Vento/Oscurità e Feethsing di primo e secondo turno... Che dire provare percredere e per spezzare la monotonia del mono rosso, e giocare qualcosa che diverta e faccia vincere!!!

Questo è tutto, un saluto e buon FORCE OF WILL a tutti!

MAGIC The Gathering

Grixis control

MAIN

Planeswalker:
1x Ugin, lo Spirito Drago
1x Ob Nixilis, della Fiamma Rinnovata
Creature:
2x Silumgar la morte vagante
2x Reggente del soffio di ghiaccio
1x Signore dei draghi Kolaghan
1x Jace, prodigio di Vryn
Istantanei e Stregonerie:
4x Disprezzo di Silumgar
3x Spargere ai Venti
1x Sfatare
1x Negare
1x Comando di Silumgar x1
2x Nodo del Fato
2x Fiamme Raggianti
3x Invocazione della Lingua Corrotta
3x Scavare nel Tempo
2x Anticipare
2x Comando di Kolaghan
1x Prezzo definitivo
1x Arrostire
1x Sentiero della Sventura
Terre:
4x Delta Inquinato
4x Pantano Insanguinato
4x Conca Infossata
2x Palude Rovente
1x Barriera di Shiv
1x Rifugio dello Spirito Drago
5x Isola
3x Palude
1x Montagna

SIDEBOARD

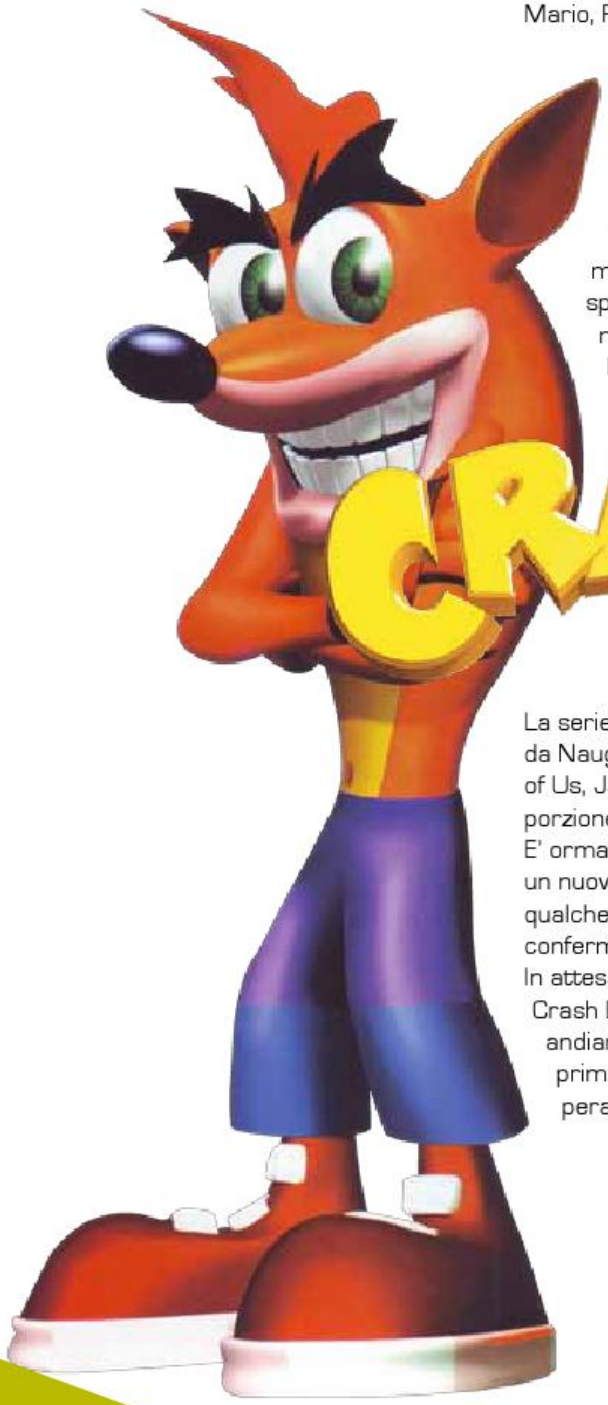
1x Prerogativa dello Spirito Drago
1x Fendente Sdegnoso
1x Negare
2x Annientamento Infinito
2x Sgretolarsi in Polvere
1x Raffica Straziante
1x Sentiero della Sventura
2x Languire
1x Prezzo Definitivo
1x Sfatare
2x Disdegnare

STRATEGIA DEL MAZZO

Questo mese vi facciamo vedere come trasformare il vostro Esper Draghi in un Grixis Control... Un mazzo con le stesse dinamiche di Esper ma con alcune particolarità, che gli donano brio e qualche problema in più all'avversario...
Il mazzo segue il filone dei draghi ma rinuncia ad un numero elevato di counter e preferisce i removal di diverso genere.
Passa da un semplice Prezzo Definitivo a un più cattivo Roast che è capace di buttare giù creature imponenti come Rinoceronce d'Assedio o Tasigur.
Giocare 4 wratte ci permette di avere sempre il controllo sul board perché Fiamme Raggianti è utilissima nei primi turni per annientare le creaturine dell'oppo e Nodo del Fato ci garantisce piazza pulita e la salvaguarda dei nostri Draghi, una delle chiusure del mazzo.
Silumgar è il solito palo difficile da togliere e che può essere usato come removal di massa specie se insieme a Signore dei Draghi Kolaghan che dando rapidità a tutte le nostre creature (compreso il piccolo Jace) può essere una mossa che l'avversario non sicuramente riuscirà a gestire.
Prima si è parlato di più di una chiusura, la seconda consiste nella finisher di Ob Nixilis, questo Planeswalker ci garantisce un +1 costante in mano tutti i turni fino al 4° quando potremo attivare il -8 che darà un clock di pochi turni all'avversario che dovrà giocare una corsa contro il tempo per vincere.
Inutile parlare di Ugin, oramai carta temuta da molti e capace di riprendere una partita da solo.
Una delle chicche del mazzo è Comando di Kolaghan, tutti sappiamo la sua giocabilità che ha raggiunto anche il formato Modern ma in questo mazzo ci dà la possibilità di mandare in discard l'avversario togliendogli probabilmente un pezzo da giocare e quindi una magia in meno da counterare per noi.
Finendo l'analisi della main per poi passare alla side parliamo del parco terre, questa disposizione delle terre garantisce sempre il doppio blu di 2° turno e almeno un rosso di 3° o 4° dandoci la possibilità di giocare i nostri removal a basso costo.
La side è preparata per tutti i mazzi, l'attuale metà presenta molti Eldrazi Ramp che sono facilmente indeboliti da Annientamento Infinito dichiarando Ulamog o altresì con Sgretolarsi in Polvere esiliando Santuario di Ugin o Santuario degli Dei Rinnegati.
Il mirror match di control è gestibile con l'ingresso di Prerogativa dello Spirito Drago che ci garantirà un +3 in mano e da Sfatare che aumenterà le nostre possibilità di vincere la nostra counter war.
Per finire uno dei mazzi che più sta comparendo nel nostro meta è Dark Jeskai, un mazzo con molte risposte in grado di metterci in difficoltà.
L'ingresso di Sfatare, di prezzo Definitivo e di Fendente sdegnoso ci potrà permettere un controllo migliore sul Match.
Buon magic a tutti!

SPECIALE CRASH BANDICOOT
Autore: Marco Inchingoli

chiudiamo un 2015 di anniversari importanti



Questo 2015 ha celebrato molti anniversari in ambito videoludico: i vent'anni di Rayman, i trenta di Super Mario, Pac-Man e i suoi trentacinque, i trent'anni di Amiga e NES, e soprattutto il ventennio di PlayStation.
Quest'ultimo è stato senz'altro una tappa importante per Sony e abbiamo deciso di chiudere l'anno rendendogli onore a modo nostro, ovvero con uno speciale dedicato ad una delle icone maggiormente amate dell'era PlayStation: Crash Bandicoot.

La serie, i cui primi episodi sviluppati da Naughty Dog, (Uncharted, The Last of Us, Jak and Daxter), ha avuto la sua porzione di gloria su PS2.
E' ormai da tempo che i fan attendono un nuovo capitolo della serie, ma a parte qualche rumor non c'è mai stata una conferma del progetto.
In attesa di un fantomatico ritorno di Crash Bandicoot sulle console Sony andiamo dunque a rispolverare i primi titoli dedicati al simpaticissimo peramele.

1996



Il primo capitolo della serie fu un successo clamoroso con pareri piuttosto positivi da parte della critica e un totale di 6,8 milioni di unità vendute in tutto il mondo.
Il gioco vedeva Crash, un peramele antropomorfo dalla scarsa intelligenza, attraversare una serie di isole al fine di raggiungere il laboratorio del perfido Dr. Neo Cortex e liberare la sua amata fidanzata Tawna.



Il gioco era strutturato come un classico platform 3D in terza persona che vedeva il giocatore impegnato a spaccare casse, eliminare nemici e sconfiggere bizzarri boss di fine livello, il tutto contornato da uno stile grafico coloratissimo e ben realizzato per l'epoca.
Il titolo tra l'altro vantava anche di un finale alternativo non canonico che poteva essere sbloccato raccogliendo tutte le gemme.

1997



Sequel diretto del primo capitolo, in questo nuovo titolo Cortex vuole utilizzare l'energia dei cristalli viola per fare



il lavaggio del cervello all'intera umanità, ma non avendo più amici dopo gli avvenimenti del primo episodio decide di sfruttare Crash per i suoi scopi.
Questa volta ci troveremo all'interno della Warp Room, una stanza dove verremo teletrasportati nei vari livelli di gioco.
Il titolo comprende ovviamente anche

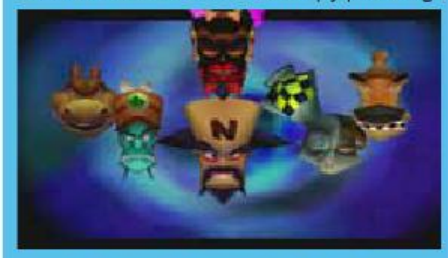


svariate aree bonus e livelli segreti, inoltre vi sono alcuni stage speciali in cui dovremo solcare fetidi paludi a bordo di una moto d'acqua, alcune sequenze in cui voleremo a bordo di un jet pack, e altre ancora in cui cavalcheremo sul dorso dell'orsetto Polar.

1998



Dopo gli avvenimenti di Crash Bandicoot 2 il povero Cortex si ritrova a galleggiare nello spazio, ma per suo fortuna interviene Uka Uka, maschera malvagia e fratello di Aku Aku, che salva lo scienziato per dargli un'ultima possibilità.
Questa volta il folle antagonista collaborerà con Nefarious Tropy per viag-



giare indietro nel tempo e recuperare i cristalli viola nella loro epoca d'origine. Dunque per la prima volta nella serie ci troveremo a dover vagare in vari periodi storici tra cui il Medioevo, l'antica Cina, la Preistoria, la Prima Guerra Mondiale, l'Antico Egitto e gli Stati Uniti del futuro.
In aggiunta alle solite caratteristiche il titolo questa volta vanta una serie di poteri inediti che si sbloccano proseguendo con il gioco, la possibilità di giocare nei panni della sorella di Crash, ossia Coco, e le Reliquie del Tempo, degli oggetti ottenibili terminando gli stage entro un tempo limite.

1999



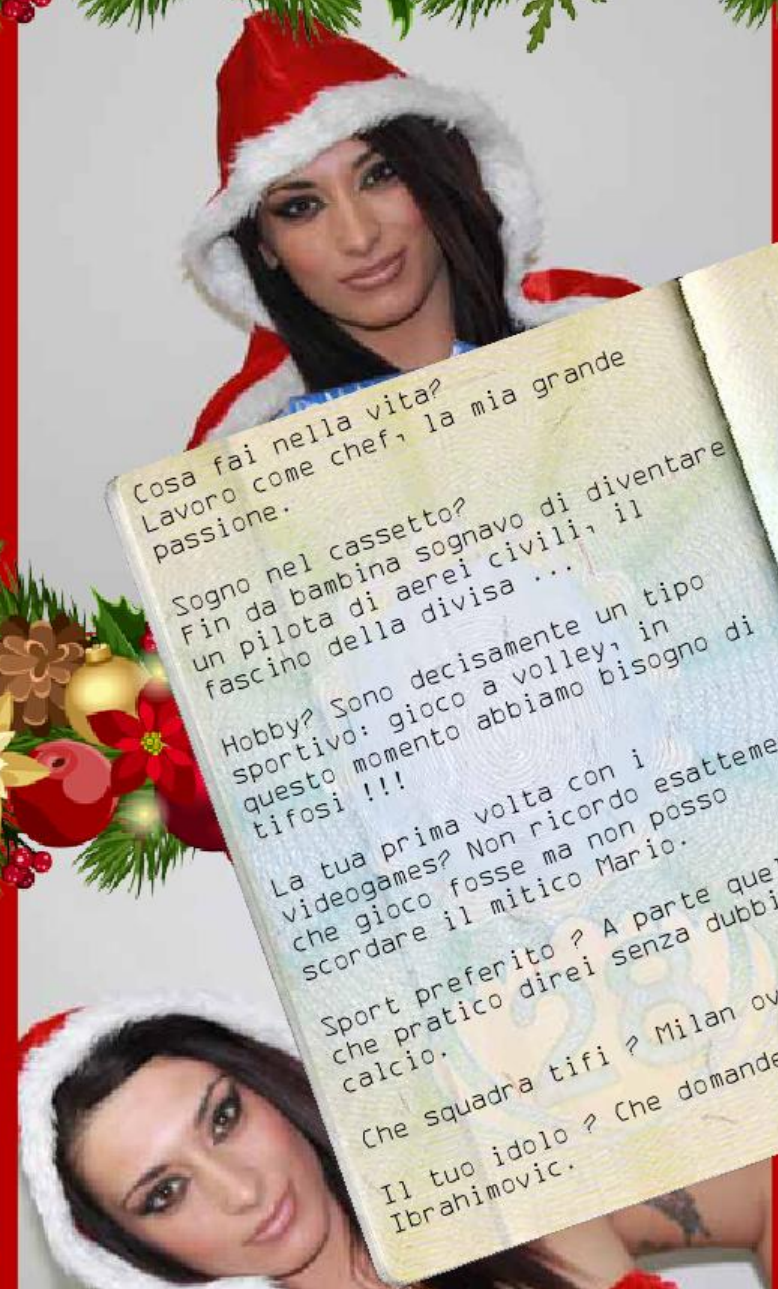
Non potevamo non chiudere in bellezza con Crash Team Racing, lo spin-off automobilistico dedicato al mitico peramele.
Il mondo questa volta è minacciato dal malvagio alieno Nitros Oxide che sfida la Terra in una corsa di kart: in caso di vittoria l'alieno lascerà in pace il pianeta, ma in caso di sconfitta la Terra verrà trasformata in un gigantesco parcheggio e l'umanità sarà ridotta in schiavitù.
Il gioco comprende una serie di aree a tema dove portare a termine delle gare, sconfiggere il boss di turno e recuperare la chiave per la zona



successiva; in alternativa è possibile competere con i propri amici in gare tradizionali, oppure in vere e proprie battaglie fino a quattro giocatori impersonando uno tra i tanti piloti disponibili. Il titolo come in Mario Kart, disponeva anche di vari power-up tratti dall'intera saga.







Cosa fai nella vita?
Lavoro come chef, la mia grande passione.

Sogno nel cassetto?
Fin da bambina sognavo di diventare un pilota di aerei civili, il fascino della divisa ...

Hobby? Sono decisamente un tipo sportivo: gioco a volley, in questo momento abbiamo bisogno di tifosi !!!

La tua prima volta con i videogames? Non ricordo esattemente che gioco fosse ma non posso scordare il mitico Mario.

Sport preferito ? A parte quello che pratico direi senza dubbio

Che squadra tifi ? Milan ovvio

Il tuo idolo ? Che domande Z
Ibrahimovic.


girlgamer
dicembre 2015
Nome
Segno
Età
Stefania
Ariete
24 anni

RAZER NABU

Razer, famosa per le sue periferiche da gioco, torna a calcare le scene del panorama wearable con il Nabu, diretto successore del Nabu X, che non ha avuto il successo di pubblico e critica sperato.

Il miglior strumento di sopravvivenza

TIl Razer Nebu è la più incredibile intersezione di hardware e software mai progettata.

Ricevi notifiche

Stai al passo con tutto quando Nabu ti notifica per chiamate in arrivo, messaggi, e-mail, allerta di app in modo discreto tramite la schermata dei messaggi privati e una leggera vibrazione.



Tieniti in forma

Tutto è tracciato dall'accelerometro di Nabu e dai suoi algoritmi, con i progressi visualizzati nella relativa app fitness di tua scelta.

Una buona notte di riposo

Tracciamento del sonno che inizia automaticamente nel momento in cui ti addormenti fino a che non ti svegli.

Tutto in una fascia

Razer Nabu è un accessorio social da indossare, che richiede solo una stretta di mano per scambiarsi informazioni sui social network.
Nabu inoltre identifica altre smartband Nabu vicine per modi più divertenti di collegarsi con gli altri e al mondo attorno a te.

Tracciamento fitness

Passi fatti, distanze percorse, calorie bruciate, minuti di attività, ore di riposo, tutto registrato dalla banda e visualizzato nella tua app Nabu.

Aumenta il livello con facilità

È facile rimanere motivati e al passo con i giochi di fitness quando puoi tracciare i progressi nel tempo.
Imposta obiettivi e superali
Crea obbiettivi di passi, distanza, calorie, sonno e attività da superare.
Con promemoria e notifiche per tenerti al passo.

Dormi bene e nota i progressi

Nabu avvia e interrompe la tracciatura del sonno automaticamente dal momento in cui ti addormenti a quello in cui ti svegli.
Un allarme silenzioso ti sveglia dolcemente.
Quindi, visualizza i dati sulla tua app per assicurarti di passare una buona notte di sonno.

Sincronizzazione wireless per un utilizzo semplice

Nabu si collega all'app sul tuo dispositivo mobile attraverso il Bluetooth, così i tuoi dati sono sempre aggiornati.
Se non hai il telefono con te, Nabu può memorizzare fino a 5 giorni di dati, sincronizzandosi automaticamente quando è all'interno del raggio del telefono.

Telecomando del telefono

Prendi il controllo delle funzioni del telefono come la riproduzione musicale e scatta le foto direttamente dalla smartband di Nabu.
È sufficiente impostare la funzione speciale con un solo tocco del tasto nell'app Nabu e sarai pronto per iniziare.



CARATTERISTICHE TECNICHE

Schermi e sensori
- OLED 128x16 a colore singolo
- Accelerometro a 3 assi
- Motore con vibrazione cilindrica

Hardware
- Pulsante singolo per accesso allo schermo OLED e altre funzioni specifiche
- Batteria ai polimeri di litio con durata fino a 6 giorni
- A prova di pioggia, sudore e schizzi. Da non usare sotto la doccia e in immersione
- Caricamento tramite cavo USB proprietario.
- Sincronizzazione wireless con dispositivi mobili tramite Bluetooth LE.

Dispositivi testati
- iPhone 5/5s/6/6 plus con iOS 8 (o superiore)
- Dispositivi Android 4.3 (o superiori) con Bluetooth Low Energy (BT 4.0 o superiore).





IN USCITA IL 5 FEBBRAIO PRENOTALO SUBITO

Buone Feste



da tutto lo staff