MARZO 2016
18
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING
CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS



SOLO LA SQUADRA SPECIALE PUO' SALVARE NEW YORK

RECENSITI
naruto ultimate ninja storm 4
farcry primal
dying light: the following
digimonstory cybersleuth
street fighter v
xcom2

SPECIAL
dark souls III: pronti a morire?
un'altra volta!

PRE-ORDER BONUS
dirt rally - mini cooper pack
doom - demone multigiocatore

ULTIMI COUPONS
compra usato e vinci 50 euro

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

IL GIOCO DI RUOLO CAMPIONE DI VENDITE YO-KAI WATCH® SBARCHERA' IN TUTTA EUROPA IL 29 APRILE

Dietro i piccoli problemi quotidiani degli abitanti di Valdoro si celano forze misteriose. Sentirsi perennemente affamati, spendere troppi soldi o dire per sbaglio qualcosa di inappropriato sono incidenti comuni causati con tutta probabilità da un malvagio Yo-kai.

Gli Yo-kai sono creature affascinanti, divertenti e stravaganti che si nascondono dappertutto, nel loro mondo segreto invisibile al nostro, e hanno l'abitudine di causare bizzarri problemi agli esseri umani – spesso con risultati esilaranti.

Per proteggere la città, i giocatori dovranno fare amicizia con più Yo-kai possibili; con un pizzico di fortuna e una solida strategia non sarà difficile avvicinarli e ottenere il loro aiuto.

Tuttavia, anche loro hanno dei grattacapi da risolvere: Yo-kai come Jibanyan, un gatto abbandonato con un un'inclinazione ad attaccare camion per far colpo sul suo vecchio proprietario, o Komasan, un mite Yo-kai che ha bisogno di una mano per trovare suo fratello disperso.

Dotati del potente Yo-kai Watch, un orologio con una lente speciale che rende visibili gli Yo-kai, i giocatori dovranno risolvere i misteri degli Yo-kai, andare alla radice dei loro problemi e proteggere Valdoro.

Oltre alla storia principale ci sono centinaia di missioni aggiuntive sparpagliate in tutta Valdoro che attendono solo di essere scoperte dai giocatori.

Esplorare e trovare queste missioni è parte del divertimento: Valdoro è una vasta città con molti negozi, parchi, una foresta e tanti altri luoghi segreti da scoprire.

Completando le missioni aggiuntive, i giocatori faranno salire di livello i propri Yo-kai, e di tanto in tanto troveranno perfino altri Yo-kai da reclutare!

Gli Yo-kai esistenti possono anche essere combinati usando la fusione Yo-Kai per creare nuovi e potenti membri nella squadra – alcuni introvabili in altri modi.

Tuttavia, una forte squadra di Yo-kai non basta per vincere le battaglie. I giocatori dovranno anche elaborare un'accurata strategia, perché combattere contro i potenti boss Yo-kai non è un'impresa facile nemmeno per i giocatori più abili.

Ogni Yo-kai possiede delle abilità uniche, le mosse Energimax, che possono ribaltare rapidamente le sorti di una battaglia.

I giocatori dovranno gestire attentamente la propria squadra sul touch screen del Nintendo 3DS per scambiare i propri Yo-kai ingaggiati in battaglia, valutare quando usare le loro mosse Energimax e utilizzare con saggezza gli oggetti per mantenere in salute i propri Yo-kai. Inoltre, gli amici potranno far scontrare le proprie migliori squadre di Yo-kai tramite wireless locale.

Preparati a una ricca, affascinante avventura RPG ambientata nel misterioso mondo degli Yo-kai, quando YO-KAI WATCH® arriverà in Europa sulle console della famiglia Nintendo 3DS il 29 aprile



PRENOTALO SUBITO !!!

GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

GOLDEN DEAL
a soli €9,99
PORTA DUE USATI TOP, PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A GOLD CARD

SILVER DEAL
a soli 19,99
PORTA DUE USATI TOP, PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A SILVER CARD



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

18 MARZO 2016

Carissimi Players,

è primavera (o almeno così sembra) e le industries quest'anno ce la fanno proprio assaporare: uscite inimmaginabili negli anni scorsi ci accompagneranno fino agli inizi dell'estate.

Anche per noi di PLAYERS sarà una primavera molto "calda".

Il prossimo mese saremo al ROMICS per farvi divertire, allestiremo un'area ancora più grande per il NOSTOP GAMING oltre a presentare il prossimo numero ed attendervi con un vasto assortimento di prodotti a prezzi promozionali.

A maggio vi aspettiamo ad un evento particolare sulla riviera del Conero, ma di questo avremo tempo di farvi sapere.

Di sicuro stiamo già lavorando per l'evento nazionale di Norcia (PG) quest'anno in programma dal 22 al 24 luglio.

Dal prossimo numero cominceremo a pubblicare il calendario degli eventi, le modalità di iscrizione e tutti i plus a contorno di un evento che l'anno scorso ha avuto un successo insperato.

Come sempre, allora, continuate a seguirci, buona lettura e alla prossima.

Bruno Capolupi

Sommario

04 SPECIAL
Dark Souls III



08 REVIEW
Naruto Ultimate Ninja4
Farcry Primal
Street Fighter V
Dying lights: the following

17 USCITE DEL MESE I PARTE

18 POSTER DEL MESE
Zelda twilight princess hd

20 USCITE DEL MESE II PARTE

22 REVIEW
Digimon story Cybersleuth
XCOM 2

26 FUT STRATEGY
Quello che conta è vincere

28 TRADING CARDS
Magic - infinite elves
FOW - Alice al massacro

30 RETROGAMING
Digimon World 2



31 GADGETS
Jaq



32 GIRL GAMER
A spasso nel tempo con Alessia



34 CONCORSO A PREMI
Compra usato e vinci 50 euro

DARK SOULS III

SIETE PRONTI A MORIRE ? DI NUOVO !

La serie Souls è entrata a far parte della quotidianità videoludica dalla porta di servizio, con un gioco su PS3 che non abbiamo visto nel mercato occidentale per moltissimo tempo, ma che si era fatto un gran nome in tutto il mondo per la sua difficoltà elevata, che aveva portato tutti i giocatori in cerca di nuove sfide a scegliere le vie dell'importazione.
Con Dark Souls il fenomeno si è esteso ed è diventato globale, creando una sottocategoria del genere, spesso denominata "soulslike" che rappresenta perfettamente l'idea di From Software e dell'ideatore dei vari giochi, Hidetaka Miyazaki e che include oltre ai vari giochi della serie originale, anche il recente Bloodborne e tutti i giochi che sono stati sfornati con l'intento di ripetere il successo di Dark Souls, cosa che a nostro parere viene bene solo a Miyazaki e a From Software.
Dark Souls 3 è uno dei titoli più attesi dell'anno e come successe per il secondo capitolo della saga, sembra essere un successo annunciato, con l'unica differenza che per la prima volta il gioco viene sviluppato esclusivamente su console di nuova generazione e perciò, le possibilità sono ancora maggiori grazie alla potenza di calcolo attuale.
Iniziamo con inquadrare bene lo stile di Miyazaki e le idee alla base di questo Dark Souls 3. Per prima cosa, non sono previsti stravolgimenti nel gameplay o nelle ambientazioni classiche che hanno reso famosa la serie e questo non può che essere un bene, visto che alcuni fans non hanno gradito l'impronta più action di Bloodborne.
Dark Souls 3 è molto più vicino al primo Dark Souls, da molti considerato il migliore del genere, sia nelle ambientazioni che nel feeling restituito dal gameplay che non presenta enormi stravolgimenti, ma alcune migliorie mirate a renderlo più frenetico rispetto al passato, soprattutto nel sistema di combattimento con cui è stato fatto un lavoro di snellimento totale, andando a velocizzare le animazioni, a renderle più fluide e quindi a velocizzare i combattimenti stessi.
Grazie alla prova effettuata durante la beta di ottobre, ci siamo resi conto come un sistema di combattimento identico a Dark Souls 2, sarebbe risultato per molti ancora troppo statico e pesante, mentre le lamentele su Bloodborne hanno evidenziato che un Dark Souls velocizzato non sarebbe stato un vero Dark Souls.
From Software è riuscita a mischiare perfettamente i due sistemi di combattimento, mantenendo il più possibile le meccaniche della serie Dark Souls, ma senza rinunciare alla maggiore velocità e frenesia dei combattimenti di Bloodborne, con animazioni più veloci sia per il nostro personaggio che per i nemici.
Pesante modifica è stata invece dedicata alla magia, con gli incantesimi che ora non sono più limitati nella quantità disponibile come se fossero oggetti nell'inventario, ma hanno come unica limitazione la barra della magia, che andrà ricaricata tramite le apposite fiaschette Ash o tramite un falò.
Anche in Dark Souls 3 è stato introdotto un sistema simile a quello visto con l'Umanità di Dark Souls 2, che si attiva utilizzando un oggetto chiamato "Ember" che ci regalerà una dose extra di vitalità, che andrà a scomparire una volta morti.
Per quanto riguarda le armi, finora ne sono state mostrate pochissime e non abbiamo assolutamente idea vaga di quante ce ne saranno nel gioco finale , ma la promessa da parte di From Software è una maggiore specializzazione e unicità degli attacchi, che varieranno in base all'arma utilizzata.







Per fare degli esempi, l'attacco potente dello spadone a due mani, scaraventerà il nemico in aria, aprendoci una finestra di tempo per riprendere fiato o per infierire, l'arco corto potrà essere impugnato insieme ad una spada e così via con tutte le armi, ognuna avrà la sua specializzazione e starà a noi utilizzarle nel modo migliore per affrontare al meglio ogni combattimento.
Il punto forte di Dark Souls sono sempre stati i boss e anche in questo terzo capitolo la difficoltà e l'originalità dei boss non sarà da meno e le prime prove hanno confermato le belle premesse degli sviluppatori. Durante la beta, abbiamo potuto affrontare delle nuove tipologie di nemici, alcuni molto simili ad antagonisti già visti in passato come i classici scheletri, altri rinnovati o ridisegnati per questo nuovo capitolo, ma l'ispirazione dei designer in Dark Souls 3 si è scatenata con i boss finora mostrati ed affrontati durante la demo.
Il Frost Knight e la Danzatrice della Valle Frigida sono due boss molto canonici per la serie, sia per lo stile grafico che per l'evolversi dello scontro, con gli attacchi dei nemici che variano una volta arrivati a circa metà vita.
La tattica più efficace è come sempre quella di studiare i movimenti e cercare di portarsi alle spalle del nemico, per poi colpirlo nelle ridotte finestre di tempo tra un attacco e l'altro.
Lo stile grafico di Dark Souls 3 è rimasto fedele alle idee e alle ambientazioni viste nei primi due capitoli con la differenza che per la prima volta, gli sviluppatori hanno potuto beneficiare di un hardware superiore rispetto a quello su cui è stato basato Dark Souls 2 e quindi, hanno avuto la massima libertà per espandere il mondo di gioco e renderlo davvero incredibile, da lasciare a bocca aperta.
Le ambientazioni di Dark Souls 3 saranno decisamente più grandi rispetto al passato e le possibilità aperte dai nuovi hardware hanno permesso agli sviluppatori di creare un ambiente ancora più ostile per i giocatori, che mai come prima d'ora dovranno studiare l'ambiente circostante, i rumori e le sensazioni prima di procedere nella mappa, visto che come sempre il pericolo è in agguato nell'oscuro mondo di Dark Souls.
Ultime novità in termini di differenziazione del gameplay sono le abilità uniche legate ai personaggi, che peseranno sicuramente sulla nostra scelta durante la creazione del personaggio e che dovremo scegliere in base al nostro modo di agire e combattere.
Di questo Dark Souls 3 si sanno già diverse cose, ma non moltissime a dire il vero e i punti interrogativi che ci siamo posti sono cruciali per il futuro della saga.
Ormai From Software sforna titoli del genere "souls" o simili con una serialità quasi regolare e probabilmente il trend continuerà, con Dark Souls, portabandiera del genere e il fratellino action Bloodborne a cui probabilmente seguirà un secondo capitolo.
La paura è che la serialità in questi giochi molto simili tra loro, possa saturare rapidamente il mercato e allontanare i fans che hanno apprezzato la saga come una gradita ventata di aria fresca.





La fiducia in From Software è massima e con Dark Souls 3 pare essere stata ricambiata, con delle migliorie che hanno mirato a snellire il gioco e a rinfrescarne la struttura, senza però stravolgerlo, ma il bilanciamento della difficoltà è da valutare sul lungo termine e su tutta la durata del gioco. Dark Souls 2 è considerato più semplice rispetto al primo



capitolo e ovviamente rispetto a Demon's Souls, Bloodborne è considerato una bazzecola se confrontato con gli altri fratelli maggiori e speriamo che con Dark Souls 3 l'asticella della sfida sia maggiore rispetto al passato e non minore. D'altronde la tentazione di avvicinare nuovi utenti alla serie e grande, ma l'unicità di Dark Souls va mantenuta e preservata, la sua difficoltà estrema è per la prima volta un pregio ed è il biglietto da visita di From Software.



Ormai l'uscita di Dark Souls 3 è alle porte e la speranza è che gli sviluppatori ci abbiamo regalato un nuovo entusiasmante capolavoro. Preparatevi a morire, non una volta non due, ma centinaia di volte, Dark Souls 3 sarà disponibile a partire dal 12 aprile 2016, su Playstation 4, Xbox One e PC

DARK SOULS 3: COLLECTOR EDITION

Per Dark Souls 3 sono previste tre edizioni del gioco.
La standard edition non includerà nessun bonus particolare, ma allo stesso prezzo sarà disponibile la Apocalypse Edition, edizione del gioco limitata al day one che includerà una steelbox e la colonna sonora del gioco.
Nulla di eccezionale sia chiaro, ma la steelbox è davvero fantastica e visto che il prezzo è lo stesso della gioco in versione standard ne vale davvero la pena.
L'edizione più corposa e appetitosa per i fans è senza dubbio la Collector Edition, che al costo di 119,99 euro includerà: la versione fisica del gioco (fortunatamente non un semplice codice per il download), una riproduzione della mappa del gioco stampata su tessuto, i contenuti della Apocalypse Edition quindi la steebox e la colonna sonora, 3 toppe adesive dedicate al gioco, un artbook rilegato con copertina rigida decisamente interessante e una bellissima statua da 25cm del Red Knight che già vedo benissimo sulla mensola della mia camera.
Se volete questa fantastica edizione limitata, correte a prenotarla perché sono sicuro che andranno a ruba •
A cura di Valerio Turrini





IN USCITA IL 5 APRILE

DiRT RALLY™



Dirt Rally segna il ritorno di un'esperienza di gare automobilistiche su sterrati più realistica e piena di pericoli.
Nuovi contenuti disponibili ogni mese, in aggiunta a un flusso continuo di miglioramenti dell'esperienza di gioco.
Benvenuto in DiRT Rally, un nuovo mondo di DiRT. Il rally puro, l'apice delle corse automobilistiche off-road, inizia ora, in Early Access, con aggiornamenti gratuiti regolari che includono nuove località, nuove modalità di gioco e nuovi veicoli.
Dirt Rally cattura l'essenza di ciò che rende unico il rally: cercare di mantenere il controllo delle emozioni mentre si sfreccia a velocità sfrenate su pericolose e tortuose strade, tentando di sfruttare al massimo la potenzialità dell'auto e sapendo che un urto potrebbe mandare in fumo la tappa.
È la prova definitiva dell'abilità di un pilota ed è il massimo per un gioco dove l'elevato rischio è proporzionale alla ricompensa.
In ogni tappa il pilota mette alla prova la sua abilità in modo differente, mentre avverte l'aderenza lungo diverse superfici e adatta il proprio stile di guida a varie condizioni atmosferiche.
Poiché l'auto risente dell'attrito, è necessario tenere conto dei danni meccanici mentre il team dedicato del rally cerca di mantenere il pilota competitivo con riparazioni rapidissime tra una tappa e l'altra.
Poiché le tappe sono raggruppate, ciascun rally diventa una prova di concentrazione e abilità tipo maratona, mentre ci si affida al co-pilota e alle proprie capacità per reagire e adattarsi, in modo da restare competitivi e inseguire la corsa perfetta, sempre sfuggente.

GOLDEN DEAL

a soli €9,99

PORTA DUE USATI TOP, PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A GOLD CARD

SILVER DEAL

a soli 19,99

PORTA DUE USATI TOP, PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A SILVER CARD



LEGEND EDITION INCLUDE:

COLIN McRAE RALLY LEGEND
IL FILM DOCUMENTARIO INTEGRALE

IL PACCHETTO MINI COOPER S COMPLETO
MINI Cooper S
Sbloccabile e potenziata al massimo
+ LIVREA ESCLUSIVA
+ BONUS TECNICI UNICI

Sviluppo: Cyberconnect2
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



La storia del ninja della foglia si conclude con un ultimo epico atto



Se siete degli appassionati di anime e manga con molta probabilità conoscerete il leggendario Naruto, e se rientrate in questa categoria probabilmente saprete anche che Masashi Kishimoto, autore della serie, ha finalmente messo la parola fine alla storia del ninja della foglia dopo anni e anni di battaglie avvincenti, dialoghi strappalacrime, resurrezioni, e tecniche improbabili.



Ma come per il manga anche la serie videoludica di CyberConnect2 ha deciso di giungere a conclusione con Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4, segnando non solo il termine di una grande saga, ma il debutto del ninja biondo su console di nuova generazione.
Il titolo riprende dunque da dove eravamo rimasti in Ultimate Ninja Storm 3, con Naruto e i suoi alleati impegnati in un'epica battaglia contro Madara e Obito, culminando con gli eventi narrati nel film Naruto: The Last, l'unica tra le varie pellicole ad avere un collegamento diretto con il manga di Kishimoto.
La storia è raccontata in modo magistrale attraverso splendide sequenze animate e fotogrammi tratti direttamente dall'anime, lasciando poi spazio al gameplay mescolando sapientemente scontri classici, epiche boss battle, e combattimenti contro molteplici avversari, variando così il ritmo di gioco senza mai annoiare il giocatore.
Le battaglie saranno poi condite dagli immancabili quick time event che renderanno il tutto più spettacolare, soprattutto nel corso delle battaglie con i boss dove il titolo raggiunge livelli di epicità davvero incredibili.
La storia in se purtroppo non dura moltissimo, con una giornata terminerete tranquillamente tutti i vari capitoli, ma potrete comunque giocarla più volte per sbloccare ricompense maggiori - le quali sbloccheranno a loro volta collezionabili vari nell'Emporio Bandai - e ottenere valutazioni più elevate.
Un'altra pecca se proprio vogliamo

essere puntigliosi è la lunghezza forse un pochino sopra la norma delle varie cutscene, andando a spezzare un po' troppo il gameplay.
Una volta conclusa la storia tuttavia, il gioco offre una seconda modalità: Avventura. Si tratta di una storia inedita collocata dopo la conclusione della Quarta Guerra dei Ninja, con Naruto, Sakura e Hinata intenti a svolgere alcuni incarichi per conto del villaggio della foglia.
Dunque a differenza della modalità principale, qui ci troveremo ad esplorare i vari villaggi e le location più importanti del manga, svolgendo nel mentre missioni di piccole entità che includono principalmente la raccolta di oggetti e combattimenti di difficoltà crescente.
Nel corso dell'avventura sarà inoltre possibile rivivere gli eventi passati della serie attraverso gli scontri più importanti della saga del ninja della foglia.
Infine conclude il quadretto la classica modalità online, composta dalle tradizionali partite amichevoli e classificate, la possibilità di concorrere in un torneo, o metterci alla prova in una serie di battaglie consecutive; il netcode ci è sembrato abbastanza fluido, tuttavia come al solito abbiamo notato uno sbilanciamento piuttosto evidente tra alcuni personaggi, ma con un roster composto da un centinaio di combattenti era inevitabile.
Per ciò che concerne il sistema di combattimento l'ultimo capitolo di CyberConnect2 propone per lo più la stessa formula, condita tuttavia da piccole novità come la possibilità di prendere il controllo dei propri partner e switcharli durante una combo, e la possibilità di camminare e combattere sulle pareti di alcuni stage.
Per il resto tutto nella norma, schivate, oggetti di supporto, tecniche di coppia, la modalità risveglio (che ora funziona per l'intero gruppo, NdR), tutto è rimasto per lo più invariato. Concludiamo spendendo, anche se superflue, due righe sul comparto tecnico: gli sviluppatori hanno sfruttato in modo egregio la potenza delle nuove console, superando ormai nettamente il confine tra anime e videogioco, con animazioni spettacolari ed espressioni facciali che finora non era stato possibile ottenere.
Buono anche sotto l'aspetto sonoro con le classiche musiche da accompagnamento che affiancano ormai da anni la serie Ultimate Ninja Storm, e un doppiaggio sia inglese che giapponese più che soddisfacente. Insomma Ultimate Ninja Storm 4 chiude con i controfiocchi la saga del ninja della foglia, grazie ad un comparto tecnico spettacolare, scontri epici, e delle piccole novità che vanno a rifinire ulteriormente un sistema di combattimento ormai comprovato negli anni.
Insomma se siete fan di Naruto non potete perdervi l'epico atto finale delle sue vicende •







REVIEW

Sviluppo: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Azione/avventura
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

FARCRY PRIMAL

Evoluzione della specie !

Far Cry 3 si è catapultato in vetta alle classifiche di tutto il mondo e ha rilanciato una serie che con il secondo capitolo era scesa davvero molto in basso.
Far Cry 4 è arrivato nei negozi dopo due anni di distanza dal terzo capitolo e le novità sono state parecchie, ma non memorabili come ci si aspettava.
Il cambio di ambientazione e la varietà della mappa ha portato la serie su un livello ancora superiore e il maggior numero di specie animali presenti nel gioco, ha posto la caccia ancora più al centro del gameplay.
Da queste basi il passo in avanti in termini di gameplay accompagnato da un enorme passo indietro nel tempo, ha portato la creazione di Far Cry Primal, spin-off della serie che catapulta l'azione e il gameplay di Far Cry nel bel mezzo del Mesolitico, l'età della pietra e quindi dice addio alle armi da fuoco e ai veicoli, in favore degli utensili del periodo, rigorosamente corpo a corpo.
Far Cry Primal mette tutta l'esperienza di Ubisoft Montreal e tutte le bontà del gameplay di Far Cry in un periodo storico tanto lontano quanto affascinante e si propone agli occhi dei videogiocatori come il Far Cry più cruento e violento di sempre.
Se distogliete lo sguardo quando il povero Ajay si rimette apposto una mano, in Far Cry Primal sarete ancora più disgustati nel vedere i nemici martoriati dai feroci animali che abitano la Terra di Oros.
In Far Cry Primal la caccia è alla base del gameplay e per la prima volta, saremo noi la preda. Il protagonista del gioco Takkar, sarà armato di arco, rudimentali



clave, lance e altri utensili che dovremo creare utilizzando i materiali raccolti e che dovremo utilizzare al meglio per riuscire a sopravvivere nelle terre selvagge di Oros dove la fauna è senza dubbio il pericolo più grande che affronteremo e fin dal prologo ci verrà mostrata la sua pericolosità.
La caccia al mammut intrapresa con i nostri compagni Wenja, purtroppo non andrà a buon fine perché impegnati a scuoiare il mammut, i nostri compagni verranno martoriati da una tigre dai denti a sciabola che ci costringe alla fuga, lasciando noi come unico superstite.
Non credete che questo sia un caso isolato, perché gli animali feroci non avranno paura di un noi, loro sono in cima alla catena alimentare e questo piccolo dettaglio non deve mai sfuggirci o rischieremo di morire innumerevoli volte.
Attaccare un branco di lupi non è mai una buona opzione visto che il nostro fidato AK-47 è rimasto nel Kyrat e in Oros avremo solamente armi corpo a corpo da utilizzare e saremo sempre costantemente in pericolo.
Durante l'esplorazione si è sempre con il timore di essere attaccati da qualche bestia feroce e si dovremo studiare bene il territorio prima di procedere, il che potrebbe risultare un grosso problema nelle prime fasi di gioco, dove dobbiamo affidarci solamente ai nostri occhi e alla Vista del Cacciatore che evidenzierà gli animali animali nelle vicinanze e le tracce per capire se e come proseguire il nostro cammino.
Gli attacchi di molti animali, ci ricordano costantemente che noi siamo la preda e come se non bastasse, dovremo preoccuparci anche delle altre popolazioni presenti in Oros, i cannibali Udam e la tribù degli Izila, padroni del fuoco e tecnologicamente molto avan-





zati rispetto a noi. Affrontare i nemici umani è decisamente più semplice, ma non bisogna dimenticarci che gli animali sono attratti dal sangue e nulla impedisce ad un orso o a un lupo di partecipare al banchetto.
Un altro fulcro del gameplay oltre alla sopravvivenza, è l'abilità di Takkar di domare gli animali e sfruttarli a proprio vantaggio.
Sbloccheremo l'abilità quasi subito nel proseguire della storia, conoscendo lo



sciamano Tensay, voce narrante del gioco che ci insegnerà a domare il gufo, il nostro occhio nel cielo che potremo sfruttare per osservare i dintorni e individuarne i pericoli.
Oltre al gufo, impareremo a domare anche i predatori come lupi, tigri dai denti a sciabola e orsi. L'utilizzo degli animali domati è importantissimo visto l'enorme aiuto che ci daranno durante gli scontri più impegnativi e considerando che l'utilizzo di un determinato animale non ne esclude l'utilizzo contemporaneo di un altro, permettendoci di sbizzarrirci nel pianificare i nostri attacchi, sfruttando la natura a nostro vantaggio.
Tornando alla componente survival del gioco, un elemento importantissimo in Far Cry Primal è il fuoco, che dovremo imparare a creare e a sfruttare per illuminare il nostro cammino e tenere a bada le bestie durante la notte.
Il ciclo giorno-notte è una delle cose più riuscite nel gioco visto che va a modificare pesantemente il gameplay, con determinati animali molto più aggressivi di notte e la conseguente riduzione del campo visivo.
La mappa come da tradizione, verrà scoperta man mano che la esploriamo e accendiamo le pire ed è disseminata di insediamenti e rifugi sicuri dove accendere un fuoco e potersi riposare.
La componente narrativa non è molto profonda, con l'evolversi del gioco affidato all'ottima caratterizzazione dei personaggi (in particolare lo sciamano Tensay e Sayla) e all'obbiettivo di stabilire la comunità Wenja nella Terra di Oros, creare e proteggere il nostro villaggio per prosperare come una delle prime civiltà sedentarie dell'epoca.
Far Cry Primal non è solo una ventata di aria fresca nel gameplay, ma anche un vero capolavoro per quanto riguarda la realizzazione grafica, ben superiore rispetto a Far Cry 4, complice anche l'ambientazione più selvaggia e ricca di vegetazione, che ci aiuta ad immergerci in un mondo arcaico, dove continuamente ci sentiremo soli e in costante pericolo.
La crudeltà di Far Cry Primal ci viene costantemente riproposta durante il gioco e la realizzazione degli elementi splatter è davvero di altissimo livello, tanto da fare spesso impressione. Altro grande fattore da encomiare è il comparto audio.
Far Cry Primal giocato al buio con un



buon impianto home theatre 5.1 ci darà davvero l'impressione di trovarci in una foresta e i suoni del sottobosco ci faranno prendere parecchi spaventi.
Far Cry Primal è una scommessa molto coraggiosa e rischiosa, ma Ubisoft è riuscita a vincerla, proponendo un gioco curato nei minimi dettagli, avvincente ed entusiasmante che verrà ricordato come un esperimento ben riuscito, che potrebbe dar vita a una nuova serie e che per ora, ci terrà impegnati parecchio tempo nelle terre di Oros •



REVIEW

Sviluppo: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli

PS4 PC DVD ROM

Il nuovo capitolo del picchiaduro di Capcom è finalmente arrivato

Dopo tanta attesa, il nuovo capitolo di una delle serie più conosciute e acclamate del mondo dei picchiaduro è giunto finalmente sui nostri scaffali: Street Fighter V.
Sviluppato da Capcom in collaborazione con Dimps, il titolo propone una struttura simile al suo predecessore, ma migliorata con alcune piccole novità.



In primis abbiamo il V-System, un'interessante aggiunta al sistema di combattimento che permette - attraverso un'apposita nuova barra di energia - di sfoggiare abilità completamente inedite, svecchiando il classico gameplay ed espandendo gli stili di gioco dei vari combattenti, sia vecchi che nuovi.
Ad esempio il buon vecchio Ryu ora vanta della possibilità di annullare qualsiasi attacco a distanza e della possibilità di boostare i suoi attacchi; Ken è in grado di correre sul campo di battaglia e infiammare tutti i suoi attacchi; Zangief invece può indurire la sua pelle bloccando ogni singolo colpo ed effettuare un potente uragano che risucchia il nemico in un vortice di pugni.
Insomma gli sviluppatori si sono davvero sbizzarriti aggiungendo nuove combinazioni e strategie per ogni singolo personaggio, un elemento che i fan della serie apprezzeranno sicuramente.
Un'altra novità, seppur di minore importanza, è l'interattività con gli stage, difatti ora eseguendo la classica super mossa a lato di uno scenario potremo schiantare il nostro avversario contro diversi elementi: dunque potrebbe capitare di spedire il nemico di turno dentro un autobus, o magari sfondare la parete di un ristorante per poi trovarci a combattere all'interno del locale, insomma i livelli saranno più dinamici e questo renderà le partite ancora più divertenti ed emozionanti.
Street Fighter V propone inoltre importanti aggiunte anche al roster, composto in questo nuovo capitolo da soli sedici combattenti seppur ben caratterizzati e calibrati tra loro. Il parco personaggi ospita infatti diversi nuovi elementi, alcuni provenienti dalla serie Alpha, come l'inarrestabile Birdie, la sensuale wrestler Rainbow Mika, la devastante Karin (che presenta tra l'altro uno dei moveste più complessi del roster), e il mitico Charlie Nash, tornato in vita dopo le vicende degli scorsi capitoli e dotato finalmente di un suo stile di gioco unico.
A fianco di questi Capcom ha poi inserito





quattro new entry mai apparse nella serie: Rashid, un eroe arabo in grado di manipolare il vento; Necalli, un antico e misterioso guerriero che si nutre di anime; Laura, una sensuale brasiliana praticante di jiu-jitsu; e infine F.A.N.G., un misterioso assassino in grado di secernere veleno dal proprio corpo e utilizzarlo in combattimento.
Insomma un roster sicuramente limitato rispetto a Ultra Street Fighter IV, ma dotato comunque di nuovi elementi decisamente interessanti, e vecchi personaggi rivisitati grazie all'introduzione del V-System. Dunque se da un punto di vista del gameplay è senza dubbio migliorato in positivo, Street Fighter V pecca purtroppo sul lato contenutistico.
Si parte dalla modalità Storia, decisamente blanda e priva di una vera trama che leghi i vari personaggi, composta principalmente da brevi combattimenti intervallati da immagini statiche e da alcuni dialoghi che spiegano in breve le motivazioni che li spingono a combattere; poi abbiamo Sopravvivenza, una serie di incontri che potremo affrontare in quattro livelli di difficoltà diversi, coadiuvati da alcuni potenziamenti che potremo scegliere tra uno scontro e l'altro.
Il single player si conclude poi con la classica modalità Allenamento. Sul fronte online abbiamo semplicemente le classiche partite amichevoli e classificate, oltre alla possibilità di invitare in privato un proprio amico, ma sono completamente assenti le lobby e la modalità Spettatore, inoltre i server non sono ancora del tutto stabili e il netcode soffre di qualche problema di lag piuttosto fastidioso. Tuttavia pare che Capcom voglia rimediare a partire da marzo implementando gratuitamente la modalità Sfida, l'Arcade, una vera storia, le lobby, la modalità Spettatore, e il negozio in-game, dove si potranno acquistare con valuta virtuale o moneta reale costumi alternativi e personaggi extra che andranno ad arricchire il roster nel corso dell'anno.
Insomma Street Fighter V è un buon gioco, ma attualmente non è completo, tuttavia il nuovo sistema di combattimento è ben realizzato, i nuovi personaggi sono fighissimi, il lato tecnico è ottimo, e il comparto sonoro gode di brani abbastanza orecchiabili soprattutto per quanta riguardi i temi dei vari personaggi ora più vicini a quelli del gioco originale.
Il nostro consiglio è dunque quello di acquistarlo ora solo se siete dei veri fanatici della serie, altrimenti potete tranquillamente attendere a marzo quando il gioco verrà completato e migliorato •



Sviluppo:Techland
Publisher: Warner Bros.
Genere: Azione/Survival horror
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

DYING LIGHT
THE FOLLOWING

La lotta per la sopravvivenza continua!

L'esperienza assaporata con Dying Light è stata in un certo modo inaspettata e ha rappresentato una ventata di aria fresca per il genere survival horror, che negli ultimi anni aveva perso le sue particolarità, puntando troppo sulle componenti action.
Personalmente quando mi si dice la parola "Survival Horror" intendo sempre un gioco che oltre a far paura, ci mette di fronte alla necessità di procurarsi le armi, munizioni e cose del genere.
In Dying Light troviamo una ottima sottocategoria di gameplay, che riesce abilmente a dosare gli elementi survival horror a componenti d'azione, con l'aggiunta del parkour che rende tutto molto più entusiasmante e cinematografico.
Nella recensione del gioco originale, avevamo elogiato l'intuizione di Techland nello sviluppare il parkour non come un'opzione, ma come il solo e unico "mezzo di trasporto" disponibile.
Dying Light nel tempo è stato migliorato e aggiornato parecchie volte, a dimostrazione dell'ottimo supporto post-lancio da parte di Techland ed ora è pronto per essere ulteriormente ampliato con The Following.
Questo corposo DLC/espansione include un area di gioco quasi doppia rispetto alla mappa originale di Harran e spazia dalle desolate lande di campagna ad avamposti abitati da altri sopravvissuti, fino a un tempio sul picco di una montagna.
L'enorme area ovviamente non può vantare la stessa densità di edifici e oggetti scalabili presenti nel gioco originale ed è per questo che Techland, ha voluto introdurre un nuovo mezzo di trasporto da impiegare in quest'enorme area, la buggy.
Come per il parkour nel gioco originale, in Dying Light: The Following la buggy non è un mero accessorio, ma il suo utilizzo svolge un ruolo centrale all'interno delle vicende dell'espansione ed è perfettamente integrata con missioni secondarie e principali, alcune di esse specifiche per il mezzo.
L'utilizzo della buggy ne porterà al deterioramento come se fosse una qualsiasi arma e perciò saremo costretti ad avere sempre le scorte giuste di materiali con noi, per ripararla in seguito ad aver subito ingenti danni.
Oltre alle riparazioni, dovremo fare attenzione anche al carburante, anch'esso soggetto al consumo e reperibile durante le nostre esplorazioni, un po' come visto con Mad Max.
La buggy prevede l'introduzione di un nuovo albero delle abilità con il quale potenziarla con nuove armi, pur non arrivando a stravolgerne la natura (non potrà diventare un corazzato). Le sfide e le missioni secondarie ci daranno accesso a determinate abilità, anche se le più utili e spettacolari verranno sbloccate quasi alla fine dell'avventura in The Following.
Per quanto riguarda la componente narrativa, The Following riprende la nostra disperata ricerca di una cura per l'infezione e ci porterà fuori dalle mura di Harran, inseguendo le voci che parlano di una misteriosa Madre, venerata dagli abitanti "fuori le mura" e che pare abbia la capacità di donare l'immunità al virus.
Per riuscire ad arrivare a lei, dovremo affrontare diverse missioni più o meno pericolose che ci porteranno ad esplorare la quasi totalità della mappa disponibile e ci metteranno di fronte ai pericoli più disparati, dove spesso senza la buggy andremmo in contro a morte certa.









Per farvi un esempio, mentre nella zona cittadina di Harran la notte era pericolosa, ma potevamo comunque utilizzare l'ambiente circostante e le nostre abilità parkour per fuggire, in The Following non sarà così facile nasconderci o fuggire attraverso un campo pianeggiante contro un grande numero di Notturni, molto più rapidi di noi a piedi.
Dovremo sfrecciare verso il rifugio più vicino, cercando di guidare nel miglior modo possibile, sperando di non danneggiare la buggy per i troppi zombie investiti.
E guai a voi se vi trovate a piedi mentre cala la notte, perché almeno nelle prime fasi di gioco, la buggy dovremo raggiungerla a piedi e non sarà richiamabile a comando (abilità che verrà sbloccata in seguit).
Tra le altre aggiunte troviamo anche la balestra, un'arma silenziosa quanto letale, la cui utilità contro gli zombie ci è già stata resa nota da un certo Daryl in The Walking Dead, una delle opere a cui Dying Light si è sempre ispirata.
Uno dei fiori all'occhiello dell'esperienza offerta da Dying Light è da sempre stato il multiplayer cooperativo, che ci ha permesso di saltellare per tutta Harran in compagnia e che per l'occasione, è stato rinnovato e riadattato alle nuove aggiunte di The Following.
Grazie a questa espansione sono state introdotte delle nuove sfide multiplayer basate interamente sull'utilizzo della buggy, con particolare attenzione al bilanciamento e al creare alcune regole di base, che permettono una buona esperienza multiplayer.
Facciamo l'esempio di poter condividere la buggy solo con chi desideriamo noi e non con tutti i partecipanti alla partita, in maniera da evitare il furto d'auto.
Ogni giocatore potrà portare in partita la propria auto e utilizzarla con un altro giocatore nel retro, che sarà l'addetto all'artiglieria.
Alcune modalità come quella dei checkpoint, sono prese direttamente dai classici dei racing game, con l'aggiunta del falciare zombie per ottenere tempo extra.
Nel complesso le sfide multiplayer sono longeve, divertenti e ben progettate, aggiungendo ulteriori ore aggiuntive alla già vasta offerta di Dying Light.
Menzione speciale va fatta all'ottimo lavoro fatto da Techland per implementare un sistema di guida adeguato che a volte ci ha persino stupito.
Dying Light non è un racing game, perciò è chiaro che implementare un sistema di guida laddove non era inizialmente previsto è un lavoro impegnativo e non potrebbe riuscire bene.
Nel caso di The Following la buggy non solo è stata implementata egregiamente nel gameplay, ma è dotata di un sistema di guida di buon livello, che reagisce perfettamente ai dislivelli e agli impatti con gli zombie, includendo una sensazione di velocità degna dei migliori giochi di corse.
La componente narrativa di The Following si conclude in circa 15 ore di gioco escludendo la maggior parte delle missioni secondarie e le sfide.
Decisamente un enorme espansione che si può considerare quasi un gioco a parte, ad un prezzo contenuto anche nel caso dobbiate acquistare Dying Light: The Following Enhanced Edition che contiene il gioco base, più i vari aggiornamenti rilasciati (parliamo di parecchi GB) e tutti i DLC usciti, compreso The Following, al prezzo di € 49,99 nelle versioni console (10 euro in meno per la versione PC).
Nel caso in cui vi siate divertiti parecchio con Dying Light, The Following è un acquisto obbligatorio, ma nel caso in cui non avete ancora dato una chance al capolavoro di Techland, è ora di farlo e prendere al volo Dying Light: The Following Enhanced Edition •

DOOM

Demoni inarrestabili, armi incredibilmente distruttive e movimenti fluidi e rapidi costituiscono le basi per un intenso combattimento in prima persona.
Elimina orde di demoni nelle viscere dell'inferno nella campagna per giocatore singolo o sfida i tuoi amici in una delle numerose modalità multigiocatore.
Espandi l'esperienza di gioco grazie all'editor DOOM SnapMap: crea, gioca e condividi i tuoi contenuti con tutto il mondo.
Sei qui per un motivo.
L'enorme laboratorio di ricerca della Union Aerospace Corporation su Marte è stato invaso da demoni potenti e feroci.
Solo una persona può impedire che devastino anche il nostro pianeta. Sei un DOOM Marine solitario e sei stato attivato per fare una sola cosa: ucciderli tutti.

UNA CAMPAGNA FRENETICA

Mentre respingi le orde infernali, non potrai ripararti o fare una pausa per recuperare le energie.
Combina il tuo arsenale di iconiche armi futuristiche, potenziamenti e movimenti, insieme ad un sistema avanzato di combattimento corpo a corpo per abbattere, affettare, calpestare, schiacciare e far esplodere demoni in modi sempre più creativi e violenti.

IL RITORNO DEL MULTIGIOCATORE ID

Domina gli avversari con i frenetici combattimenti stile arena tipici di DOOM, grazie alle nuove e alle classiche modalità multigiocatore.
Spazza via i nemici usando il tuo mix personale di abilità, armi potenti, movimenti verticali e potenziamenti unici che ti permettono di impersonare un demone.

INFINITE POSSIBILITÀ

DOOM SnapMap è un potente ma semplice editor di livelli, che ti garantirà un'esperienza di gioco infinita su qualsiasi piattaforma.
Chiunque può creare e assemblare rapidamente mappe, aggiungere modalità di gioco predefinite o completamente personalizzate e persino modificare la logica del gioco per creare nuove modalità.
E tutto questo senza che sia necessaria alcuna esperienza! Divertiti subito con le tue creazioni, condividile con gli amici o rendile disponibili per i giocatori di tutto il mondo.
Basta premere un pulsante!

IN USCITA IL 13 MAGGIO





PRENOTALO PER I CONTENUTI EXTRA

PACCHETTO DEMONE MULTIGIOCATORE



GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

GOLDEN DEAL
a soli €9,99
PORTA DUE USATI TOP PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A GOLD CARD

SILVER DEAL
a soli 19,99
PORTA DUE USATI TOP PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A SILVER CARD

MARZO

1 martedì

2 mercoledì

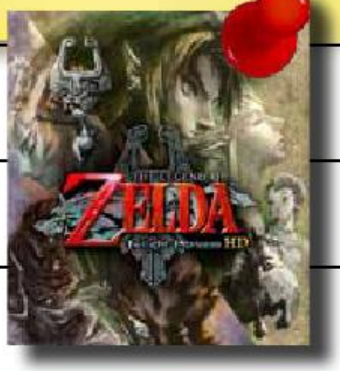
HEAVY RAIN & BEYOND: TWO SOULS COLLECTION
PS4-XONE-PC



3 giovedì

4 venerdì

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
WIIU



MORTAL KOMBAT XL
PS4-XONE



5 sabato

6 domenica

7 lunedì

8 martedì

TOM CLANCY'S THE DIVISION
PS4-XONE-PC



9 mercoledì

10 giovedì

11 venerdì

HITMAN COLLECTOR'S EDITION + BETA
PS4-XONE



SAMURAI WARRIORS 4: EMPIRES
PS4-PS3-PSVITA



12 sabato

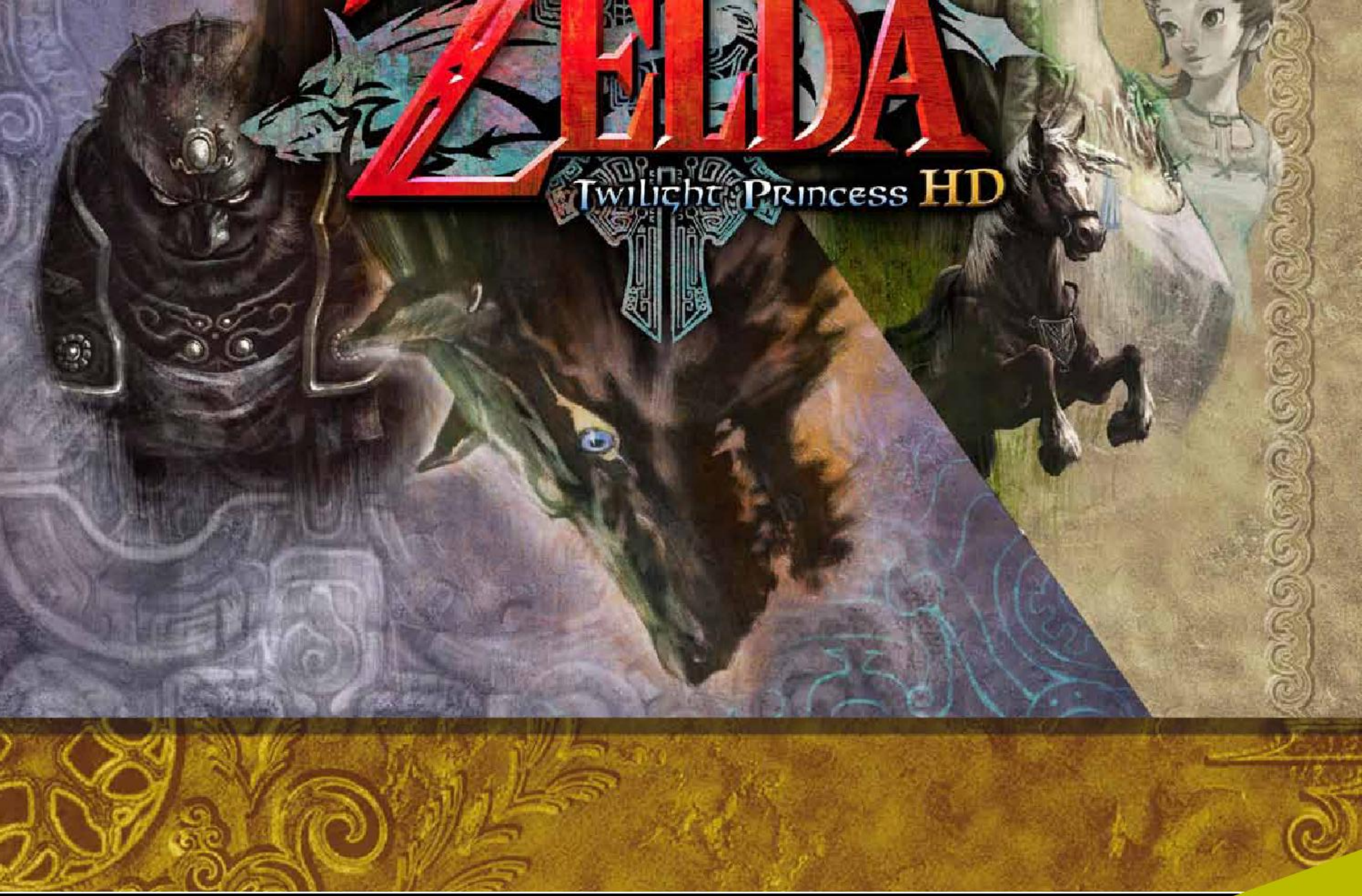
13 domenica

14 lunedì

15 martedì

16 mercoledì


THE LEGEND OF
™



PLAYERS

17 giovedì — EA SPORTS UFC 2 PS4-XONE-PC



18 REPUBLIQUE PS4-PC — STELLA GLOW 3DS — POKKÉN TOURNAMENT WIIU

19







20

21

22 martedì

23 mercoledì

24 giovedì — TRACKMANIA TURBO PS4-XONE-PC



25 venerdì — HYRULE WARRIORS: LEGENDS 3DS

26 sabato



27 domenica

28 lunedì

29 martedì

30 mercoledì

31 giovedì — MXGP 2 - THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME PS4-XONE-PC



IN USCITA IL 5 APRILE PRENOTALO SUBITO !!!!



METTI A POSTO IL TEMPO PRIMA CHE DISTRUGGA OGNI COSA

Quando il tempo si ferma, la catastrofe è il terreno di gioco. Nei panni dell'eroe Jack Joyce, ti farai strada tra disastri di proporzioni epiche che ti sbalzano avanti e indietro nel tempo.
Per sopravvivere in questo mondo instabile e fermare la fine del tempo dovrai solo essere in grado di maneggiare i tuoi nuovi poteri del tempo.

IMMERGITI IN UNA STORIA STRAORDINARIA

Un esperimento non riuscito di macchina del tempo ha creato una frattura temporale e Jack Joyce è rimasto a raccoglierne i pezzi.
Nel corso della lotta per salvare il tempo, dovrà combattere anche contro Monarch Solutions, una corporazione spietata guidata da un vecchio amico, ora divenuto nemico, Paul Serene. Jack combatte per salvare il tempo mentre Paul cerca di fermarlo a qualsiasi costo.

VIVI IL COMBATTIMENTO AMPLIFICATO DAL TEMPO

Spingi l'azione cinematica al limite in questo mondo in cui il tempo si è spezzato.
Manipola il tempo per passare in vantaggio.
Congela i nemici in un battito di ciglia.
Se usi il tempo come arma, il combattimento non è mai prevedibile.

EVITA UNA DISTRUZIONE SENZA PRECEDENTI

Il tempo crolla intorno a te, creando momenti di scompiglio epici in cui un mondo, all'improvviso immobile, sobbalza violentemente avanti e indietro nel tempo.
Gli stravolgimenti temporali possono colpire in ogni momento, causando ogni genere di disastro mentre il tempo salta avanti e indietro.
Spostati tra queste catastrofi imprevedibili per non diventarne vittima.

GIOCA IN ANTICIPO RISPARMIA ACCUMULA PUNTI

GOLDEN DEAL
a soli €9,99
PORTA DUE USATI TOP, PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A GOLD CARD

SILVER DEAL
a soli 19,99
PORTA DUE USATI TOP, PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A SILVER CARD

Sviluppo: Media.Vision
Publisher: Bandai Namco
Genere: JRPG
Autore: Marco Inchingoli
PS4 PS VITA

DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

I Digimon tornano in un nuovo, spettacolare e sorprendente RPG



I lettori con qualche hanno in più sulle spalle ricorderanno senz'altro il periodo d'oro dei cartoni animati degli anni '90, soprattutto quello dei Pokèmon, anime che ha generato un vero e proprio flusso di denaro tra giocattoli, magliette, zaini, carte da gioco, videogiochi, film, e quant'altro.
Ma a quell'epoca a dar filo da torcere alle simpatiche creature tascabili arrivarono i Digimon, creature digitali simili sotto diversi aspetti ai Pokèmon, che divisero in due distinte fazioni quella generazione di adolescenti.
I Digital Monsters hanno avuto ovviamente anche loro una buona fetta di merchandise, e non potevano non venire affiancati anch'essi da una serie di videogiochi; il massimo rappresentate in quest'ambito probabilmente è la serie World, nata inizialmente come una sorta di tamagotchi trasformatosi poi in una saga ruolistica che molti di voi sicuramente ricorderanno.
Ebbene proprio dal secondo capitolo di questa serie – che trovate tra l'altro recensito in questo numero - è stato ispirato il nuovo titolo delle creature digitali: Digimon Story: Cyber Sleuth.
Il titolo ci mette nei panni di Takumi Aiba, un normalissimo ragazzo che a causa di uno spiacevole incidente nel cyberspazio acquisisce diversi poteri tra cui quello di utilizzare i Digimon, questa sua particolare condizione lo porterà a conoscenza di Kyoko Kuremi, la proprietaria di un'agenzia investigativa che si occupa di cyber-crimini: da qui partirà la sua carriera di cyber-detective che lo porterà a percorrere un'avventura



ricca di azione, colpi di scena ed eventi sovrannaturali.
In sostanza nel gioco saremo chiamati a svolgere una serie di incarichi, tra hacker misteriosi, bug videoludici, strane apparizioni, persone scomparse e quant'altro, tutte legate dal mondo del cyberspazio e dalla facoltà del protagonista di saltare all'interno di dispositivi elettronici.
Una volta all'interno del mondo virtuale ci troveremo dinanzi ad un classicissimo dungeon crawler, dunque labirinti pieni zeppi di nemici, forzieri e boss saranno all'ordine del giorno, ma all'occorrenza sarà necessario anche parlare con gli NPC per avanzare nella storia o utilizzare le abilità di hacking per sbloccare i Firewall dell'area (ossia delle semplici porte colorate).





Ovviamente non mancheranno i combattimenti, qui strutturati a turni, con la possibilità di selezionare le abilità dei nostri Digimon, difenderci, scambiare una creatura con le nostre riserve, usare oggetti oppure fuggire dalla battaglia. Per riuscire al meglio nei combattimenti conterà come al solito anche un minimo di strategia, come la scelta degli attributi o degli elementi dei nostri Digimon, così da sfruttare le debolezze del nemico e allo stesso tempo arginare le nostre.

Se vi state chiedendo se sarà possibile catturare i nostri Digimon la risposta è assolutamente si. In Digimon Story come in Digimon World 2 potremo collezionare oltre 200 creature provenienti dalla serie animata, questo sarà possibile semplicemente analizzando i dati dei nemici e convertirli poi in Digimon alleati, un espediente geniale quanto plausibile per un contesto simile.

Tali Digimon saranno poi raccolti nel DigiLab, una sorta di hub dove gestire i nostri mostri virtuali, farli digievolvere tra una vasta gamma di variazioni, fonderli tra loro (ci sono anche i vari Royal Knights, NdR), curarli, e perfino livellarli in nostra assenza parcheggiandoli all'interno di un'isola virtuale chiamata DigiFarm; quest'ultima tra l'altro dona anche un piccolo tocco gestionale al tutto, potendo nutrire i nostri Digimon, potenziarli e attribuirgli degli ordini come cercare oggetti e via discorrendo.

Menzioniamo poi la modalità Colosseo, fruibile sia offline che online, dove potremo combattere contro altri team di Digimon in tutto il mondo, anche se sul versante online abbiamo notato uno sbilanciamento evidente nei match-up e dei server ancora piuttosto instabili.

Tecnicamente Digimon Story: Cyber Sleuth è discretamente notevole, non all'altezza delle produzioni moderne, ma le animazioni dei vari Digimon e la loro realizzazione ci è piaciuta molto, così come quella del cyberspazio, reso in maniera davvero affascinante.

Anche per ciò che riguarda la colonna sonora è stato fatto un ottimo lavoro, con brani azzeccati e ben ritmati. Insomma quelli di Media.Vision ci hanno regalato un gioco di ruolo davvero interessante, super divertente e coadiuvato da una storia davvero elaborata, ricca di colpi di scena e affascinante per chiunque abbia amato la serie animata o sia appassionato di fantascienza in generale •



Sviluppo: Firaxis
Publisher: 2K Games
Genere: Strategia
Autore: Valerio Turrini
STEAM

XCOM 2

Alieni tremate !!!

La rinascita dei giochi strategici è senza ombra di dubbio un merito di Firaxis e del loro ottimo lavoro fatto con la serie Civilization e con il rilancio di un mostro sacro del genere come XCOM, avvenuto nel 2012 con il reboot XCOM: Enemy Unknown, campioni di incassi sia su PC che su consolle e dispositivi mobili.
L'idea di Firaxis è quella di fondere le meccaniche classiche degli strategici a turni, con un'interfaccia fresca e funzionale, in maniera da permetterne il controllo anche su sistemi dove normalmente gli strategici sono un incubo, come per esempio le console e i loro macchinosi joypad. Con XCOM: Enemy



Unknown sono state gettate le basi per il rilancio del genere e la serie, a cui sono seguiti l'espansione XCOM: Enemy Within e il prequel The Bureau: XCOM Declassified, accolto con distacco dai più, ma che ho personalmente apprezzato.
XCOM 2 è il seguito diretto del reboot e come da tradizione Firaxis, è anch'esso una scommessa nel riprendere le meccaniche di gioco del primo capitolo e riproporle sotto una veste rinnovata, puntando a ripetere il colossale successo di XCOM: Enemy Unknown. L'operazione è senz'altro riuscita con XCOM 2 che riprende la storia direttamente da dove l'avevamo lasciata, con la vittoria degli umani sulle forze aliene, che però è solamente apparenza.
Gli alieni infine sono riusciti a dominare la nostra specie e a controllare la propaganda, rigirandola a loro favore per evitare insurrezioni e resistenze tra la maggior parte della popolazione umana. Fortunatamente una resistenza c'è e sarà nostro compito guidarla contro le forze aliene denominate Advent, nella speranza di riprendere il controllo del nostro pianeta e scacciare gli invasori.
Le novità di XCOM 2 si distribuiscono sui due fronti più importanti del gameplay e cioè la base e i combattimenti. Andando con ordine, la base è stata arricchita di nuovi moduli da costruire e di una gestione in linea con la storyline, dove ovviamente facendo parte di una resistenza non potremo agire liberamente su tutto il territorio mondiale, ma dovremo farci i nostri contatti per ottenere supporto nei vari territori.
La base non è più in un punto fisso della mappa, ma si sposterà in seguendo le esigenze delle missioni e solamente nelle zone sbloccate grazie ai contatti della resistenza.
Per sbloccare i contatti, sarà necessario svolgere determinate missioni e accumulare i Dati, una nuova risorsa introdotta con XCOM 2 che servirà per sbloccare i collegamenti attraverso la mappa e per sviluppare determinati progetti.
L'accumulo di risorse è stato completamente rivisto in XCOM 2 e ovviamente sempre per seguire la storyline del gioco, non riceveremo più i preziosi bonifici da



società statali e altre aziende, ma dovremo recuperare le risorse nascoste in dei posti sicuri attraverso le scansioni.
Piccoli passi avanti quindi, mirati ad aumentare la profondità del gameplay e la varietà del gioco.
Parlando invece del gameplay vero e proprio, le missioni sono state riviste e aggiunte di nuove come gli assalti alle basi nemiche e la protezione dei sistemi di comunicazione, in aggiunta alle già famose e blasonate missioni classiche presenti in XCOM: Enemy Unknown.
La più importante novità introdotta in XCOM 2 è una nuova fase del combattimento denominata Fase di Offuscamento, che si posiziona subito dopo il dispie-



gamento delle truppe e sarà una fase completamente stealth, da sfruttare al meglio per impostare la nostra strategia di attacco.
Durante questa fase è possibile spostare i componenti della squadra rimanendo al di fuori dal campo visivo del nemico e grazie all'Offuscamento, potremo uccidere silenziosamente i nemici in corpo a corpo e raggiungere posizioni di vantaggio per sferrare un'offensiva ben pianificata.
Riguardo alle truppe, le novità sono state mirate a diversificarne le abilità e utilità visto che il bilanciamento delle varie classi non era decisamente delle migliori in XCOM: Enemy Unknown dove tutti puntavano a creare una squadra di soldati addestrati all'artiglieria pesante.

In XCOM 2 scopriremo l'importanza di avere uno Specialista per violare i sistemi elettronici degli Advent, oppure del Tiratore Scelto per colpire il nemico dalla distanza. A completare la scelta ci sono i Ranger, specializzati negli sconti ravvicinati e i Granatieri, specialisti dell'artiglieria pesante. Considerando le varie abilità e le armi a disposizione per ogni classe di soldato, il bilanciamento perfetto è avere una squadra composta sfruttando tutte e quattro le classi, in maniera da poter affrontare ogni situazione possibile durante la campagna, che nelle fasi più avanzate si presenta parecchio ostica da affrontare e richiede delle ottime abilità strategiche.
Parecchio lavoro è stato riservato alle modifiche delle armi e ai potenziamenti dei soldati, numericamente maggiori rispetto al passato e in generale molto più funzionali.
Graficamente XCOM 2 è stato aggiornato e potenziato sotto tutti gli aspetti. Il reparto artistico è stato arricchito ed è curato meglio rispetto al primo capitolo e la varietà nei modelli dei nemici e degli amici è decisamente maggiore.
Anche le mappe sono state arricchite con un maggior numero di elementi e con una maggiore distruzione ambientale.
Ovviamente su tutto il fronte notiamo un drastico aumento di dettagli e qualità delle animazioni come giustamente ci aspettavamo, visto che XCOM 2 è stato sviluppato con una versione migliorata e aggiornata dell'Unreal Engine 3.5, che lo avvicina molto alla quarta generazione del motore grafico.
Quello che molti si aspettavano con questo gioco era di trovarsi tra le mani un blando sequel di un gioco molto fortunato, mentre invece i ragazzi di Firaxis hanno continuato ad osare, aggiungendo degli elementi di gameplay molto importanti e scommettendo nel tentare di rinnovare ulteriormente la formula.
Per il momento XCOM 2 è disponibile solamente su piattaforma Steam, e per ora gli sviluppatori non hanno annunciato nessuna versione console, anche se è auspicabile prima o poi di poter vedere XCOM 2 anche su Playstation 4 e Xbox One, visto che il suo predecessore uscì sulle precedenti console.
Nel frattempo, chiunque sia appassionato del genere oppure desidera una buona via di mezzo tra strategia e action, XCOM 2 fa per voi e non potete perdervelo per nessun motivo al mondo •



LA FORMAZIONE DEL MESE

La squadra di marzo: "Quello che conta è vincere"

La formazione che questo mese abbiamo preparato per voi a prima vista sembra la nazionale italo-nigeriana.
A dispetto del calcio champagne e degli esterofili la difesa non poteva che essere targata Serie A, che sia quella bianconera è praticamente una casualità, ma contano molto le prestazioni di intesa e infatti la linea difensiva si nota essere completamente verde.
E se la difesa è un fortino, davanti ci si diverte alla grande con una parola d'ordine forte e chiara:velocità.
Spesso si parla di frecce che si hanno al proprio arco e noi ne abbiamo ben sei, e sono davvero delle frecce !
La tattica di questa squadra è molto semplice: difesa impenetrabile e corri corri.
Prima o poi il modo di fare gol lo troviamo, la difesa avversaria non può resistere in eterno contro dei veri e propri treni nigeriani.
Una squadra assolutamente dai costi non eccessivi, accessibile e con caratteristiche di gioco diverse da quelle proposte nei numeri scorsi ma che soprattutto ci permette di divertirci alla grande.
Non ci rimane come sempre che augurarvi buon FIFA

VALORI

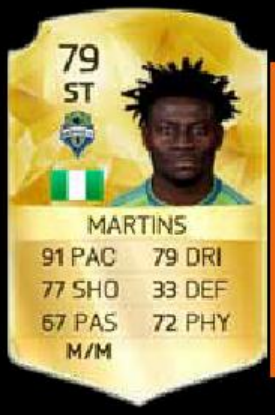
ATT	78
MID	74
DEF	82
PAC	83
SHO	65
PAS	68
DRI	75
DEF	63
PHY	74
INTESA	88

COSTO

PS4	MIN	13.750
	MAX	138.000
Xbox	MIN	13.450
	MAX	125.000



SEMPRE PRESENTE



Vecchia conoscenza del nostro campionato, OBA OBA quando si parla di velocità non può mancare.

CAMPIONE



Sarà pure vecchio ma in porta ancora se la comanda come vuole. E finchè para come sta dimostrando, ci sono ancora molti giovani che come rendimento non gli vanno nemmeno vicino.

DIGA



In mezzo al campo oltre la velocità conta il fisico, e il nigeriano ne ha per dire la sua. Pane per i vostri denti pur essendo solo argento.

DIAMANTE GREZZO



Di questo passo ha un futuro da erede del concorde Serginho. Non gioca quanto merita ma quando lo fà dimostra le sue qualità.

FRECCIAROSSA



Velocità 93... Si informano i gentili difensori di rimanere dietro la linea gialla arriva il treno sul binario centrale.

SICUREZZA



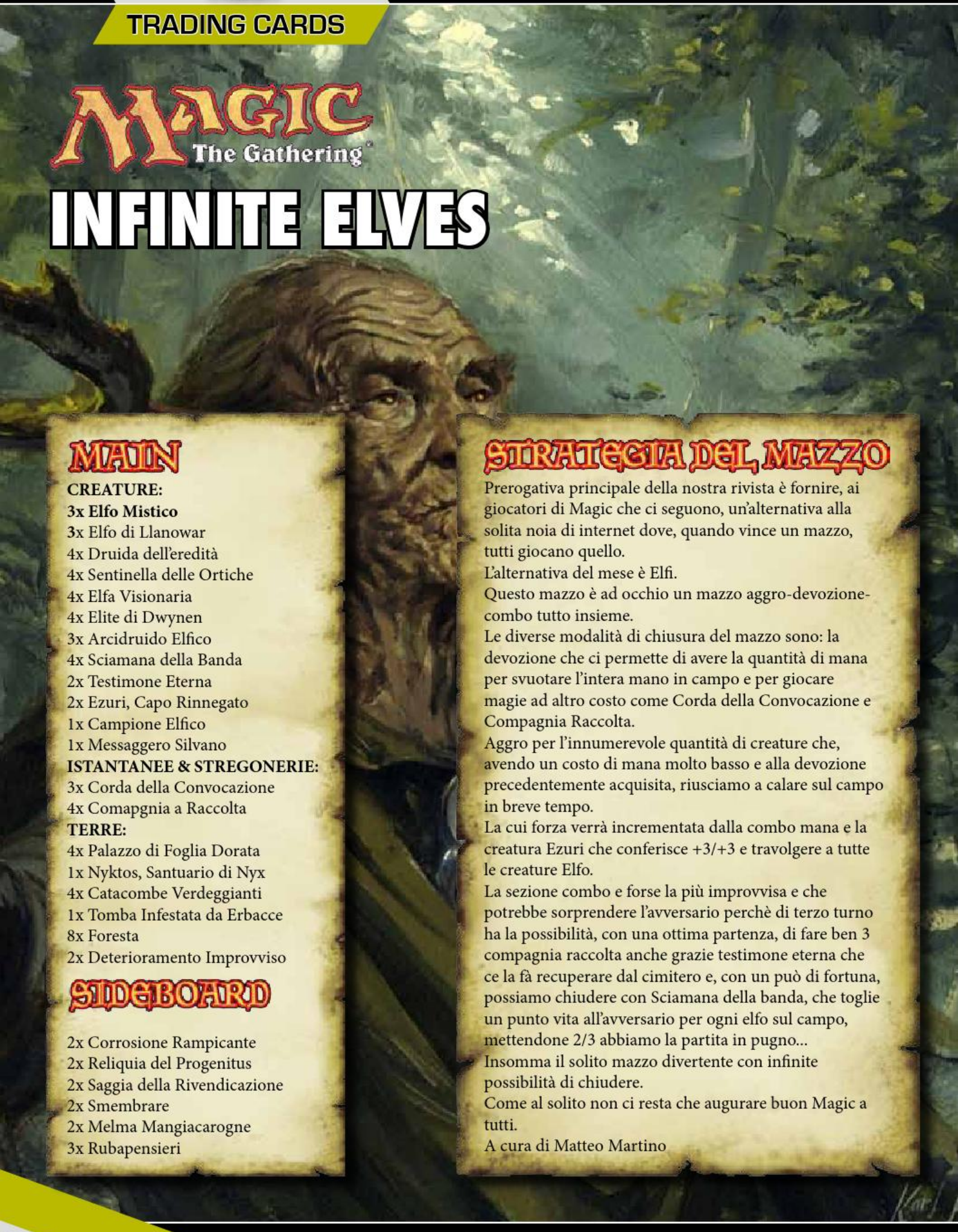
Nel calcio vero è out, ma su Fifa è garanzia assoluta difensore completo in tutto, con il compagno ideale affianco i problemi non esistono.

non sei ancora passato a FIFA 16 ?



sicuramente in negozio c'è un'offerta speciale per te !!!

MAGIC The Gathering
INFINITE ELVES



MAIN

CREATURE:
3x Elfo Mistico
3x Elfo di Llanowar
4x Druida dell'eredità
4x Sentinella delle Ortiche
4x Elfa Visionaria
4x Elite di Dwynen
3x Arcidruido Elfico
4x Sciamana della Banda
2x Testimone Eterna
2x Ezuri, Capo Rinnegato
1x Campione Elfico
1x Messaggero Silvano

ISTANTANEE & STREGONERIE:
3x Corda della Convocazione
4x Comapgnia a Raccolta

TERRE:
4x Palazzo di Foglia Dorata
1x Nyktos, Santuario di Nyx
4x Catacombe Verdeggianti
1x Tomba Infestata da Erbacce
8x Foresta
2x Deterioramento Improvviso

SIDEBOARD

2x Corrosione Rampicante
2x Reliquia del Progenitus
2x Saggia della Rivendicazione
2x Smembrare
2x Melma Mangiacarogne
3x Rubapensieri

STRATEGIA DEL MAZZO

Prerogativa principale della nostra rivista è fornire, ai giocatori di Magic che ci seguono, un'alternativa alla solita noia di internet dove, quando vince un mazzo, tutti giocano quello.
L'alternativa del mese è Elfi.
Questo mazzo è ad occhio un mazzo aggro-devozione-combo tutto insieme.
Le diverse modalità di chiusura del mazzo sono: la devozione che ci permette di avere la quantità di mana per svuotare l'intera mano in campo e per giocare magie ad altro costo come Corda della Convocazione e Compagnia Raccolta.
Aggro per l'innumerevole quantità di creature che, avendo un costo di mana molto basso e alla devozione precedentemente acquisita, riusciamo a calare sul campo in breve tempo.
La cui forza verrà incrementata dalla combo mana e la creatura Ezuri che conferisce +3/+3 e travolgere a tutte le creature Elfo.
La sezione combo e forse la più improvvisa e che potrebbe sorprendere l'avversario perchè di terzo turno ha la possibilità, con una ottima partenza, di fare ben 3 compagnia raccolta anche grazie testimone eterna che ce la fà recuperare dal cimitero e, con un può di fortuna, possiamo chiudere con Sciamana della banda, che toglie un punto vita all'avversario per ogni elfo sul campo, mettendone 2/3 abbiamo la partita in pugno...
Insomma il solito mazzo divertente con infinite possibilità di chiudere.
Come al solito non ci resta che augurare buon Magic a tutti.
A cura di Matteo Martino



Alice al massacro

SOVRANO: Alice Oscura,
La Fanciulla del Massacro/Ragazza dall'Abito Crepuscolare
RISONATORI:
4x Guerriero Ombra di Alice Oscura
4x Giovanna d'Arco, la Principessa Ombra della Purezza
4x Famiglio di Alice Oscura
4x Faria Oscura, la Principessa Ombra d'Ebano
2x Elisabeth, la Principessa Ombra del Sangue
MAGIE:
4x Caccia alle Anime
4x Disprezzo di Alice Oscura
4x Epurazione Oscura
3x Ricordo di Distopia
3x Barriera di Tenebra
2x Schrödinger, il Gatto Nero Caduto
2x Notte Eterna
PIETRE:
6x Pietra Magica di Oscurità
4x Memoria dell'Ombra
SIDE:
1x Ricordo di Distopia
1x Barriera di Tenebra
1x Corno delle Bestie Sacre
2x Falce della Morte, la Mietitrice di Vite
2x Arla Oscura, l'Ala Ombra
4x Pressione Invisibile
4x Mariabella, la Bambola d'Acciaio

STRATEGIA DEL MAZZO

Un saluto a tutti coloro che ci seguono assiduamente sulla rivista Players, il mazzo di FOW del Mese che vi proponiamo fà parte del blocco Alice e vede Alice Oscura come sovrano. L'obiettivo di questo mazzo è quello di debilitare l'avversario facendogli scartare la mano e ripulendogli il terreno, ostacolandogli l'apertura della propria partita nei primi turni.
Quasi contemporaneamente si cerca di creare un'armata di ombre che continua il lavoro, diciamo sporco iniziale, temporeggiando fino all'arrivo del sovrano-G, che ripulisce il terreno e lo indebolisce in maniera permanente.
E' un mazzo con stile progressivo, parte in modalità di controllo e diventa sempre più aggressivo, sempre maniera controllata, man mano che la fase di battaglia prosegue fino a chiudere la partita e portare a casa il risultato. Infine la side è impostata per i mazzi aggro pesante quindi molto aggressivi nei primi turni e per eventuali mirror match con Alice Oscura. Insomma come al nostro solito un mazzo tutto da provare e da scoprire.

A cura di Marco Inchingoli

2001

In occasione dell'uscita del nuovo capitolo parliamo del vecchio classico



Questo mese in occasione del ritorno dei Digimon abbiamo deciso di portare su queste pagine un vecchio classico basato proprio sulla serie animata in questione, ossia Digimon World 2.
Il titolo, parte di quattro capitoli con un altro in arrivo prossimamente su PSVita (Digimon World: Next Order), è uscito nel 2001 sulla prima storica PlayStation; a differenza del suo predecessore, molto più simile ad una sorta di Tamagotchi, Digimon World 2 proponeva una struttura tipica dei Dungeon Crawl, ossia un gioco di ruolo di stampo classico dove dungeon, bottini e nemici lo fanno da padrone, il tutto riproposto in salsa Digimon.
Nel gioco vestiamo i panni di Akira, un ragazzino con l'intento di arruolarsi nella squadra di guardia per proteggere i cittadini di Digital City, minacciati dall'attacco di alcuni Digimon malvagi.
Sostanzialmente il gioco consiste nello svolgere una serie di incarichi per conto della squadra di guardia, i quali ci porteranno all'interno di dungeon virtuali denominati Domini.
All'interno di questi labirinti saremo obbligati a pilotare un particolare mech chiamato Digi-Beetle, mezzo corazzato dalla forma insettoide che ci permetterà di esplorare al meglio gli ostacoli che questi antri digitali nascondono; tra questi abbiamo mine, campi energetici, pietre giganti, pavimenti acidi, e ovviamente tanti, tanti Digimon.
Quest'ultimi daranno vita come da tradizione a dei classici scontri a turni dove al comando dei nostri Digimon decideremo quali attacchi eseguire, se difenderci, o utilizzare alcuni oggetti utili.
A contornare tutto ciò il gioco propone inoltre animazioni per ogni singolo attacco seguito dal classico annuncio da parte del Digimon di turno, un tocco di classe che i fan dell'anime ameranno senz'altro.
Per concludere non possiamo poi non nominare probabilmente uno degli elementi più fighi del gioco, ovvero la possibilità di catturare i Digimon avversari e inserirli direttamente nel nostro party, in pieno stile Pokèmon.
Non mancano poi le digievoluzioni, tutto il fattore potenziamento di ogni singola creatura, e la possibilità di fondere tra loro i vari Digimon catturati. Insomma sulla carta Digimon World 2 era e rimane uno dei migliori titoli della serie e consigliamo caldamente di recuperarlo, ma se volete un gioco più fresco potete tranquillamente buttarvi sull'ottimo Digimon Story: Cyber Sleuth, RPG uscito su PlayStation 4 che prende moltissimo dal titolo da noi proposto, recensito proprio in questo numero.









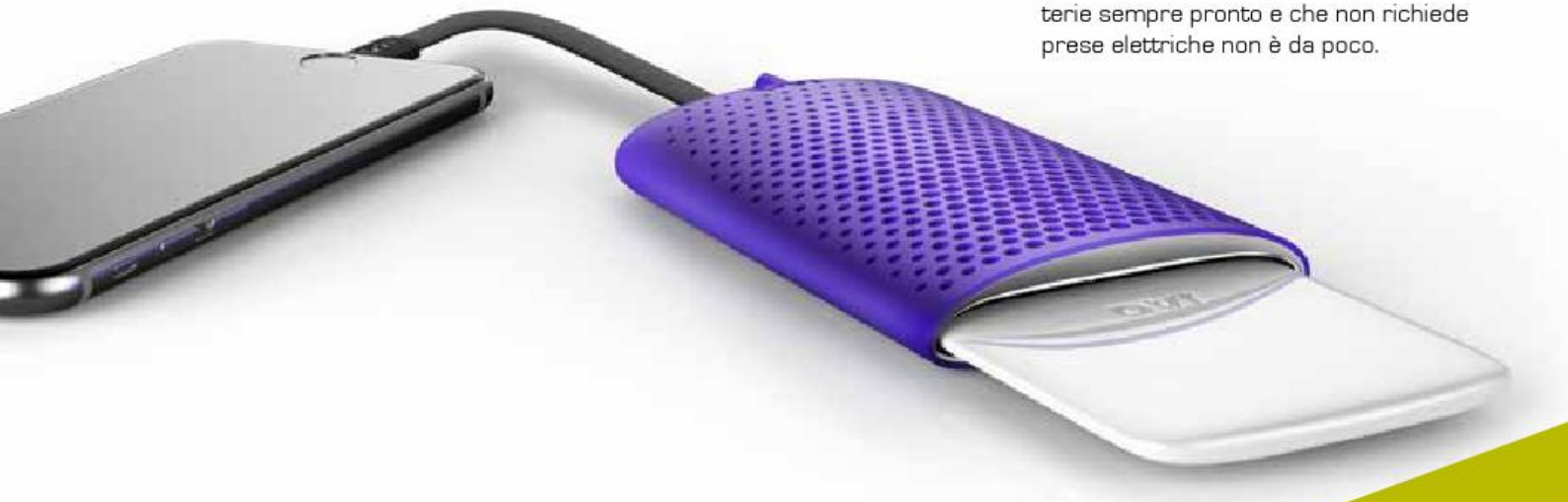
JAQ

Il caricabatterie per smartphone che usa acqua salata e ossigeno

La sartup svedese MyFC Power ha sviluppato e presentato un caricabatterie per smartphone completamente ecologico: non richiede la connesione ad alcuna presa elettrica.
Il suo funzionamento non si basa sull'energia solare ma dipende da una serie di reazioni chimiche in grado di produrre elettricità sufficiente per ricaricare una batteria. Il dispositivo, chiamato JAQ, si presenta con un corpo in gomma di diverse colorazioni ed una power card che va inserita al suo interno.
Questa, dalla forma e le dimensioni paragonabili a quelle di una carta di credito, contiene al suo interno fino a dieci celle combustibili ed uno specifico quantitativo d'acqua salata.
I reagenti che si combinano per la produzione di energia sono idrogeno e ossigeno.
Gli atomi del primo, presenti nell'acqua salata, entrano nella cella combustibile in corrispondenza dell'anodo dove per l'appunto avviene la reazione chimica che strappa gli elettroni all'idrogeno.
Una volta privati dei propri elettroni, gli atomi di idrogeno si caricano diventando ioni idrogeno che sono in grado di muoversi attraverso l'elettrolita delle celle a combustibile.
Una membrana che ne limita il movimento e permette all'ossigeno presente nel catodo dell'ultima cella di combinarsi con gli ioni idrogeno.



Il risultato finale è un'energia in grado di caricare per intero un'unità da 1800 mAh; l'equivalente di un iPhone 6s, attraverso la porta USB dove andrà inserito il cavo della confezione di vendita.
I creatori di JAQ hanno pensato anche ai possessori di dispositivi dalle batterie più generose e che potranno essere ricaricate sostituendo la power card una volta erogata tutta l'energia prodotta.
Una sostituzione necessaria a priori perchè ogni power card potrà essere utilizzata solo una volta.
Il perchè? L'impossibilità di dare inizio a nuove reazioni chimiche.
MyFC Power, che ha sottolineato come il suo caricabatterie sia uno dei più tascabili mai realizzato, non ha ufficializzato la data di uscita e tanto meno i costi ufficiali di JAQ.
Tuttavia, secondo i più informati il caricabatterie avrà un prezzo di 99 dollari mentre ogni power card costerà 2 dollari.
Sul sito dell'azienda, invece, è comparsa da poco tempo una pagina che propone JAQ in abbonamento a 4.90 euro al mese per 24 mesi.
Un tutto compreso che gli utenti del vecchio continente dovranno valutare: la possibilità di avere in tasca un caricabatterie sempre pronto e che non richiede prese elettriche non è da poco.





sogno nel cassetto?
avere un cocktail bar tutto mio.

sport ? adoro la danZa classica
e moderna, mi piace molto
anche la ginnastica ritmica



A SPASSO NEL TEMPO CON ALESSIA

- nome alessia
segno toro
età 21 anni

- cosa fai nel tempo libero ?
leggo e... gioco alla ps4... =)

- squadra del cuore ? la laZio
giocatore preferito ? candreva per questioni di tifo, ma adoro cr7

- i tuoi hobbY?
gioco a basket con gli amici del cloWntoWn basketball

- la tua prima volta con i videogiochi ?
a 12 anni con la plaYstation 1 il gioco era spYro.

- che lavoro fai ?
faccio la barista e mi piace da impaZZire





compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e partecipa all'estrazione di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e partecipa all'estrazione di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e partecipa all'estrazione di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usati e 1 è gratis compila

COMPRA USATO VINCI 50 EURO



LA MATEMATICA E' UN'OPINIONE

compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e partecipa all'estrazione di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e partecipa all'estrazione di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e partecipa all'estrazione di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usati e 1 è gratis compila

ACQUISTA 3 USATI
QUELLO CHE COSTA MENO E' GRATIS
COMPILA IL COUPON E PARTECIPA ALL'ESTRAZIONE DI
20 BUONI ACQUISTO DA 50 €URO

Sono eclusi gli usati PS4
I coupon debitamente compilati in ogni parte da consegnare in negozio entro e non oltre il 13 marzo 2016.
I tagliandi non compilati in ogni parte o che risultassero illegibili non parteciperanno all'estrazione.
L'estrazione si terrà presso la sede del gruppo Hyper il giono 21 marzo, l'elenco dei fortunati vincitori verrà pubblicato sul numero di aprile.
I buoni spesa di euro 50 saranno spendibili esclusivamente presso il negozio dove sono stati consegnati i coupon.



COGNOME _____ NOME _____

TELEFONO_____ MAIL _____

NEGOZIO_____

USATI ACQUISTATI

TITOLO_____ CONSOLE _____

TITOLO_____ CONSOLE _____

TITOLO_____ CONSOLE _____



COGNOME _____ NOME _____

TELEFONO_____ MAIL _____

NEGOZIO_____

USATI ACQUISTATI

TITOLO_____ CONSOLE _____

TITOLO_____ CONSOLE _____

TITOLO_____ CONSOLE _____



COGNOME _____ NOME _____

TELEFONO_____ MAIL _____

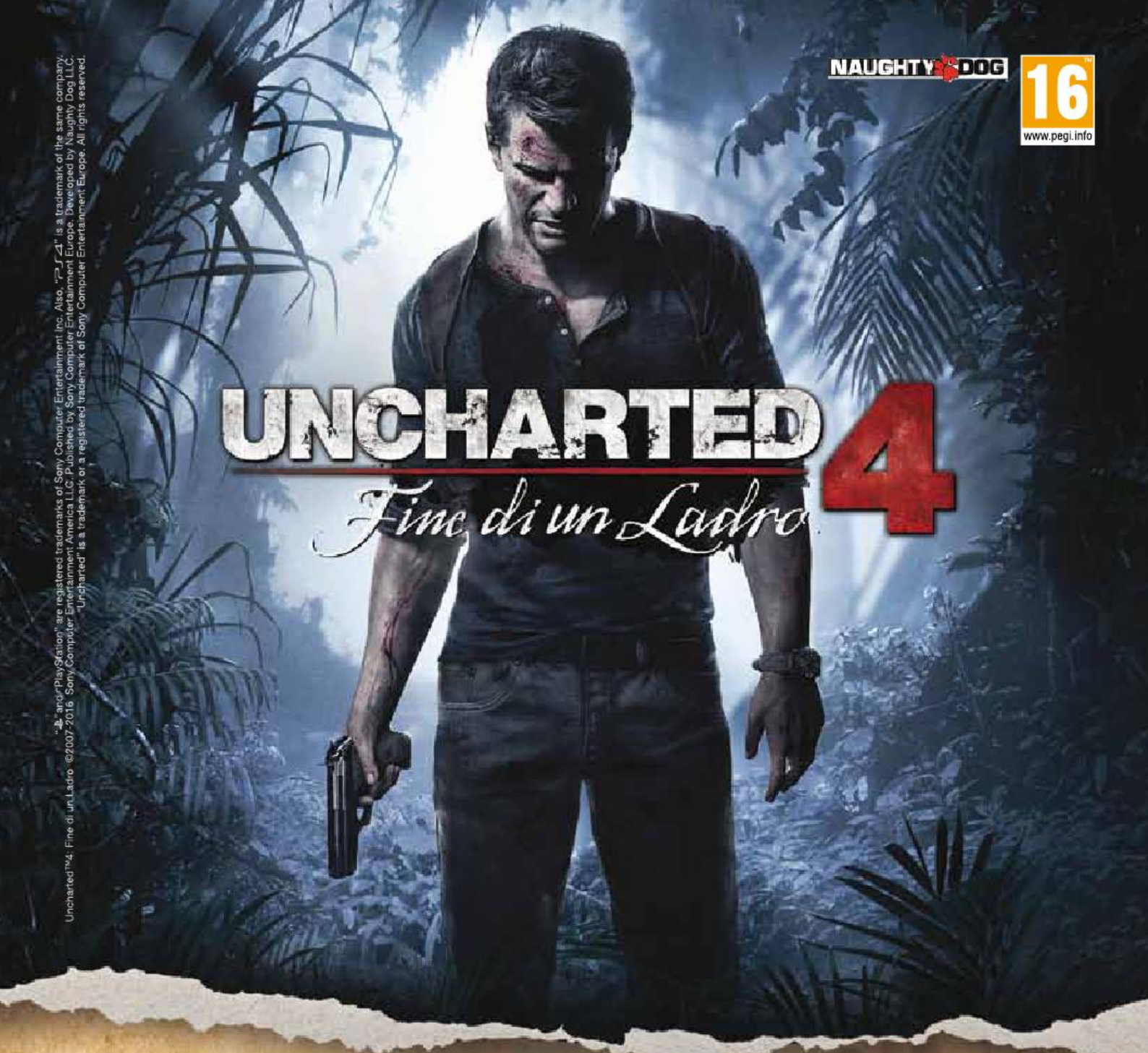
NEGOZIO_____

USATI ACQUISTATI

TITOLO_____ CONSOLE _____

TITOLO_____ CONSOLE _____

TITOLO_____ CONSOLE _____



"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Uncharted™4: Fine di un Ladro ©2007-2016 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog LLC. "Uncharted" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

27.04.16
IN ESCLUSIVA SU PS4™

Dopo anni trascorsi lontano dalla scena, Nathan Drake ritorna per vivere l'avventura più coinvolgente di sempre. Questa volta si spingerà al limite sulle tracce di una storica cospirazione e si rivelerà un eroe disposto a sacrificare tutto per salvare chi ama.



PS4™