APRILE 2016
19
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS



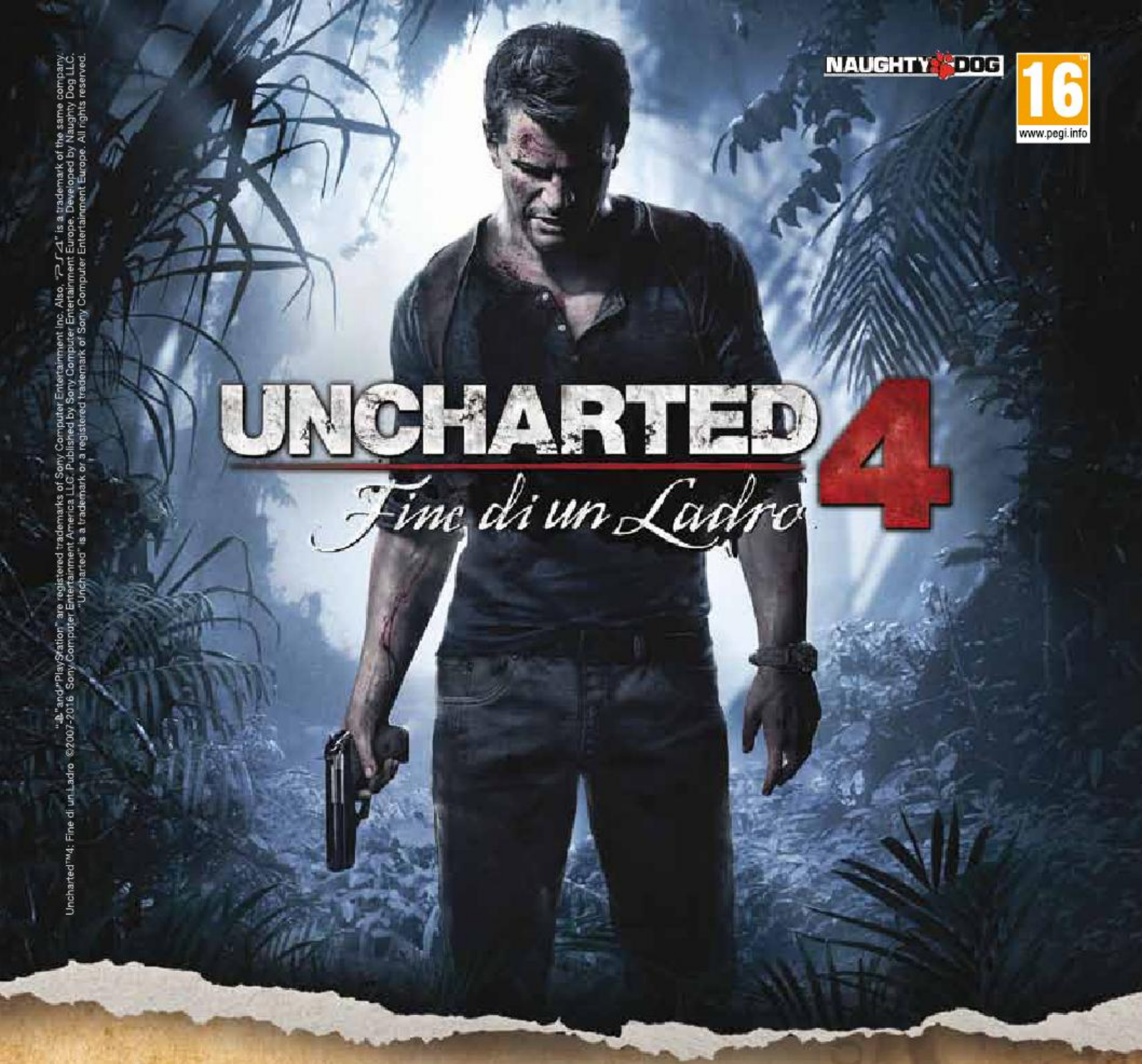
RECENSITI
The division
Zelda twilight princess hd
UFC 2
Pokken tournament

SPECIAL
Evento estivo 2016 presentazione
Doom
Vincitori 3x2=50 euro

PRE-ORDER BONUS
One piece burning blood:
contenuti aggiuntivi
Action figure in OMAGGIO

CONCORSO
Vinci il pass per l'evento di PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



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.
"PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

10.05.16
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™



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

19 APRILE 2016

Carissimi Players,

e anche quest'anno ci siamo: presentiamo l'evento estivo edizione 2016 che si arricchirà ulteriormente di tornei di console, carte e giochi da tavolo.
Non poteva mancare il concorso con cui i fortunati vincitori saranno nostri ospiti; è in fase di allestimento il calendario della manifestazione che, oltre a meeting commerciali e illustrativi, vedrà l'arrivo di ospiti a sorpresa.
In poche parole ci sarà da divertirsi davvero ! Vi aspettiamo numerosi.
Questo mese la redazione è proprio in vena di regali e pubblichiamo i nomi dei venti fortunati vincitori del concorso LA MATEMATICA NON E' UN'OPINIONE
Complimenti a loro che godranno di un buono acquisto di 50 euro da spendere in negozio: non male.
E non poteva mancare anche una bella esclusiva: con la prenotazione di One piece burning blood, in collaborazione con Namco Bandai, riceverete l'action figure di Daggy.
A furia di regali, concorsi e premi ci stavamo quasi dimenticando che è un mese importante: Dark souls III la farà da padrone, complice l'ennesimo slittamento di Uncharted 4.
Finalmente, con due anni di ritardo, vede la luce l'ennesima esclusiva xbox: quantum break, speriamo che l'attesa sia ripagata.
Ma questo ve lo racconteremo nel prossimo numero.

Bruno Capolupi

Sommario

04 EVENTO 2016
Players games weekend 2016



06 SPECIAL
Doom

08 3 X 2 = 50 EURO
Estrazione premi



20 REVIEW
The division
UFC 2
Zelda twilight princess HD

17 USCITE DEL MESE I PARTE

18 POSTER DEL MESE
Quantum break

20 USCITE DEL MESE II PARTE

22 REVIEW
Pokken tournament

25 GADGETS
PC gaming Chronos

26 FUT STRATEGY
Qu.....

28 TRADING CARDS
Magic -
FOW -

30 RETROGAMING
1993 Doom

32 GIRL GAMER
Greetings from Martina



34 CONCORSO A PREMI
Vinci il tuo PLAYER PASS



PLAYERS WEEKEND 2016 EDITION



EVENTO NAZIONALE DEL GRUPPO HYPER
NORCIA -PG- 22/24 LUGLIO

SFIDE APPASSIONANTI

FIFA 16 · CALL OF DUTY BLACK OPS III · DRAGON BALL Z · MAGIC THE GATHERING · FORCE OF WILL · YU-GI-OH! · STAR WARS X-WING · ARENA

Sfida ragazzi da tutta Italia con cui condividi la passione, partecipa ai numerosi tornei. Tieni alta la bandiera del tuo negozio o della tua città, be a top player !!!

ATMOSFERA VIBRANTE



I partecipanti alla prima edizione non possono scordare l'atmosfera full immersion gaming che ha caratterizzato l'evento 2015.

FANTASTICI PREMI



Con sfide a questo livello i premi non possono che essere molto, molto interessanti.
Premi fino all'ottavo classificato minimo in ogni torneo.
Console, accessori, videogames e box a scelta anche di prossima uscita.

IN COLLABORAZIONE CON

DAL TENDA

HOTELS & RESTAURANTS BIANCONI OSPITALITÀ



PARTECIPA AL CONCORSO E VINCI IL TUO PLAYER PASS !!!

LOCATION



Norcia è un bellissimo borgo medievale in provincia di Perugia.
La cittadina è posta, a circa 600 m s.l.m. nell'Appennino umbro-marchigiano ed inserita nel comprensorio del Parco Nazionale dei Monti Sibillini.
Il fulcro artistico-monumentale della città ruota certamente intorno alla sua piazza centrale dove, con una organizzazione di sapore rinascimentale si concentrano gli edifici simbolo della identità nursina.

HOTELS CONVENZIONATI



Hotels convenzionati per tutti i gusti e per tutte le tasche !!!

FACILITIES



Per tutti i partecipanti un'ampissima offerta di servizi.

WEEKEND RELAX



Approfitta per fare un weekend immerso nel verde con la tua dolce metà, fatti accompagnare da un genitore che, approfittando dell'atmosfera, saranno felici di accompagnarti a giocare !!!

DOOM



Parlare di hype smisurato e riferirsi al nuovo capitolo di Doom è forse riduttivo, dopotutto stiamo parlando della saga che ha fatto la storia degli FPS moderni creata dalla id Software dei bei tempi, quella con John Carmack e John Romero che negli anni '90 rivoluzionarono il genere degli FPS con le serie Doom e Quake (quest'ultima poi responsabile della rottura definitiva tra Romero e Carmack). Sono passati 23 anni da quando il "doomguy" è entrato nelle nostre vite, cambiando definitivamente l'industria dei videogiochi e lasciando una traccia indelebile nei nostri cuori. Doom non è solamente un videogioco, ma fa parte dell'immaginario collettivo, della cultura nerd e non solo, il suo marchio viene continuamente citato in produzioni musicali, serie TV e cinema, a testimoniare come l'opera di id Software creata ormai nel lontanissimo 1993 è un pezzo di storia.
E' perciò riduttivo parlare di hype quando in ballo c'è il nuovo capitolo di Doom, ma attenzione perché qui non parliamo di un semplice sequel, ma di



un gioco che non si può sbagliare, che dovrà essere perfetto a tutti i costi, per milioni di utenti il fallimento equivarrà a una bestemmia vera e propria. Il nuovo capitolo della saga che numericamente sarebbe Doom 4, è stato chiamato semplicemente DOOM ad indicare l'intenzione di tornare alle origini, con un reboot della saga che vuole prendere le distanze da Doom 3, che si era distaccato parecchio dal gameplay frenetico della serie. Per comodità il nuovo capitolo lo chiameremo DOOM in maniera da poter fare confronti diretti con il capitolo originale della serie senza molti giri di parole.
In DOOM la voglia è quella di tornare



ai bei tempi del primo e del secondo capitolo e perciò fin dalle prime news riguardo al suo sviluppo, sono emerse le idee degli sviluppatori per quello che inizialmente si chiamava Doom 4 e che venne trasformato in DOOM in seguito alle dichiarazioni di id Software durante il Quakecon 2013, dove si affermava che Doom 4 "non aveva spirito, non aveva anima e non aveva personalità" e quindi non aveva il diritto di uscire sugli scaffali. Evidentemente per tornare a creare un Doom con un'anima e tutto ciò che id Software voleva dare agli appassionanti, c'era il bisogno di abbandonare la via più cupa e meno frenetica intrapresa con Doom 3 e tornare ai tempi un po' più spensierati e caotici dei primi due capitoli e da queste ottime premesse, si è iniziato a pensare a DOOM come reboot della storica saga. Le info sono state rilasciate con il contagocce attraverso gli anni, ma tra i vari QuakeCon e E3 si è potuto fare un quadro generale della situazione fino ad oggi, quando manca davvero poco all'uscita di uno dei giochi più attesi dell'anno. Andiamo quindi a fare un riassunto di tutto ciò che sappiamo sull'ultima invasione di demoni targata id Software e mi raccomando, siccome l'effetto nostalgia non è mai troppo, correte a leggere il nostro speciale Retro-



gaming dedicato al primissimo Doom! DOOM parte dalla storia, una sceneggiatura molto semplice che richiama direttamente le classiche storie "alla Doom". Non prendiamoci in giro, non è mai importato nulla a nessuno della storia di Doom, tant'è che ogni capitolo si apre con la stessa premessa e si evolve nello stesso identico modo, ma va benissimo così. Ciò che sappiamo è che la dottoressa Olivia Price ha utilizzato un congegno per aprire un portale con l'Inferno e come da copione, il portale viene attraversato da demoni di varia specie. Da questo momento in poi, entra in gioco il nostro caro space-marine "doomguy" che per ora mantiene questa



anonima denominazione che probabilmente ritroveremo anche nel gioco finale. L'ambientazione principale di DOOM sarà il pianeta Marte, in particolare la stazione spaziale dove è stato attivato un dispositivo per il trasporto dimensionale che per colpa della nostra cara dottoressa, sta trasportando demoni nel nostro universo. Nei vari trailer e gameplay finora mostrati, è stato possibile riconoscere anche ambientazioni classiche della serie come l'Inferno, ma non sappiamo in che quantità occuperanno lo schermo nel singleplayer, mentre sicuramente saranno presenti nelle mappe multiplayer. I gameplay hanno subito rivelato importanti informazioni e ci hanno fatto tirare diversi sospiri di sollievo quando abbiamo capito che effettivamente, Doom è tornato! L'azione è frenetica, violenta e visivamente ecce-



zionale grazie all'utilizzo del nuovo motore id Tech 6 e fortunatamente i tratti distintivi della saga sono stati reintrodotti nel gameplay, quindi possiamo dire addio ai sistemi di rigenerazione della salute e alle coperture, tornando al continuo movimento e alla ricerca dei medi-kit sparsi per la mappa. Sono stati avvistati diversi nemici classici come i Revenant, i Mancubus e i Cyberdemon, mentre un'ovazione si è alzata tra la folla dell'E3 2015 quando nel gameplay mostrato si sono fatte vedere la mitica motosega e la BFG 9000, arma classica e simbolo di id Software presente sia in Doom che in Quake. Le basi perciò ci sono proprio tutte e a vederlo in movimento, DOOM sembra proprio un bel gioco, frenetico e ricco di splatter al punto di strappare più di un sorriso a tutti i fan storici della saga e anche ai più scettici riguardo al reboot.
Le idee di id Software però non finiscono qui e la struttura del gameplay è ar-



ricchita dall'introduzione di un sistema di "mosse finali" da scatenare contro i nemici storditi dalle armi. Per farvi un esempio, alcune armi come la shotgun avranno alte probabilità di spappolare i nemici, soprattutto a distanza ravvicinata, ma in alcuni casi i nemici potrebbero essere storditi e sarà possibile inferirvi con delle "finisher" piuttosto spettacolari, cinematografiche e ricche di splatter e gore. Potremo spappolare le teste dei nemici sotto il nostro stivale, staccargli un braccio e menarli, rompere vari arti e contorcerli in posizioni improbabili, il tutto condito da sangue a volontà. E' Doom ragazzi, non potete pretendere che sia adatto ad un pubblico facilmente impressionabile o che non sopporti la vista del sangue in un videogioco, di certo non troverete opzioni per eliminarlo nei menù. Tra l'altro il sistema di mosse finali, ci è sembrato anche molto libero nella scelta di quale parte del corpo colpire, perché si è potuto intuire che le mosse cambieranno in base alla zona del corpo inquadrata, permettendo quindi di sbizzarrirci durante i livelli e di non vedere sempre la stessa animazione scelta casualmente dal gioco.



Altri interessanti elementi di gameplay finora mostrati sono la gestione delle armi attraverso una moderna ruota e l'introduzione del doppio salto.
(continua)

compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e p
di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usa

COMPRA USATO VINCI 50 EURO



LA MATEMATICA E' UN'OPINIONE

I FORTUNATI VINCITORI

Giunto all'epilogo anche il concorso che sfidava le leggi della matematica.
Alla piccola Sofia, sotto la supervisione di Chiara, la responsabilità di estrarre i nomi dei fortunati vincitori che godranno di un buono acquisto da 50 euro da spendere tranquillamente e liberamente nel proprio negozio di fiducia.
E' giunto in redazione un numero di tagliandi insperato e sinceramente ci sarebbe piaciuto accontentare tutti.
Poco male, già da questo numero abbiamo istituito un altro concorso per partecipare gratuitamente al nostro evento estivo.
Chissà che stavolta non tocchi a te vincere !!!



- BRUNALDI FABRIZIO — NEGOZIO: ARGENTA (FE)
- CALLEGARO BRUNO — NEGOZIO: APRILIA (LT)
- CAMANZI CLAUDIA — NEGOZIO: ARGENTA (FE)
- CAVALIERI GIUSEPPE — NEGOZIO: RIMINI
- DE AGOSTINI SERGIO — NEGOZIO: SULMONA
- DE SANCTIS MARCO — NEGOZIO: RIMINI
- FERRETTI LEONARDO — NEGOZIO: FABRIANO (AN)
- GHIOTTO MARCO — NEGOZIO: FIGLINE (FI)
- LA MORGIA SILVIO — NEGOZIO: TORINO GRAGLIA
- LA PORTA FABIO — NEGOZIO: FIGLINE (FI)
- LOMBARDO DAVIDE — NEGOZIO: BARCELLONA (ME)
- MAIELLO LUISIA — NEGOZIO: CASERTA
- MAZZONI GABRIEL — NEGOZIO: MORBEGNO (SO)
- MONTARULI LUDOVICO — NEGOZIO: CAMERINO (MC)
- MORETTI VALENTINO — NEGOZIO: APRILIA (LT)
- OLARIU GABRIEL IONUT — NEGOZIO: CASERTA
- PRESTIFILIPPO ROBERTO — NEGOZIO: TORINO GRAGLIA
- RAIANO ROSARIO — NEGOZIO: CASERTA
- RIZZUTO LUCA — NEGOZIO: BARCELLONA (ME)
- VOLA AMANDA — NEGOZIO: MORBEGNO

compra 3 usati e 1 è gratis compila il coupon e p
di 20 buoni acquisto da 50 euro compra 3 usa

(segue) La ruota delle armi permetterà di cambiare velocemente il nostro strumento di morte durante una sparatoria e si è potuto vedere come il tempo rallenti di molto durante la selezione delle armi, il che permetterebbe anche di effettuare cambi al volo e creare devastanti combo con diverse armi.
Per quanto riguarda il doppio salto, ovviamente è un'introduzione più che appropriata in un gioco come DOOM, che potrebbe aprirsi a livelli strutturati anche in verticale e aumentare le fasi di platform.
In DOOM ci sarà anche una modalità multiplayer online competitiva, la cui beta come molti di voi sapranno ha permesso a tutti gli utenti che avevano effettuato il pre-order di Wolfenstein: The New Order, di avere un assaggio dell'infernale mondo che ci attende a partire dal 13 maggio 2016.
A prescindere dal multiplayer competitivo, di cui ovviamente sapremo molte più informazioni una volta uscito il gioco, la feature più interessante della componente online di DOOM è lo SnapMap, un sistema di creazione di mappe multiplayer talmente profondo da permettere di creare delle vere e proprie modalità di gioco. Id Software si è messa davvero a pensare in grande con SnapMap e permetterà di creare le proprie mappe di gioco da condividere poi con la community, grazie ad un sistema di una profondità assurda e con possibilità davvero infinite. Sarà possibile persino modificare i ruoli dei personaggi, permettendo di creare squadre miste con demoni al nostro fianco. Le mappe potranno essere strutturate su più livelli e potranno prevedere differenti livelli di interazione con l'ambiente, insomma la nostra immaginazione sarà l'unico grande limite e grazie a SnapMap potremmo dar vita ai nostri sogni più infernali.
SnapMap ovviamente si baserà sulla condivisione dei contenuti e la possibilità di poter usufruire delle creazioni di altri giocatori sparsi per il mondo, ma non è stato ancora specificato se i server di condivisione saranno unici tra le varie versioni del gioco, il che sarebbe particolarmente gradito visto che rappresenterebbe un importante passo verso il multiplayer cross-platform che in questi giorni è stato molto discusso, in particolare da Microsoft. Questa informazione probabilmente la scopriremo solo successivamente, all'arrivo del gioco nei negozi, forse non è stata ancora prevista e potrebbe essere implementata solo successivamente tramite patch, ma siamo ben fiduciosi che lo SnapMap con o senza condivisione cross-platform, sarà una feature incredibilmente interessante e potrà aumentare all'infinito la longevità di DOOM.
Per quanto riguarda il lato tecnico, gli sviluppatori hanno affermato che il gioco girerà a risoluzione FullHD 1080p nativi e a 60 fps sia su Playstation 4 che su Xbox One, definendo questi parametri come la base delle esperienze che i videogiocatori si aspettano dagli FPS moderni. Ovviamente hanno ragione e vedere un motore grafico moderno come id Tech 6, tirato a lucido dei 1080p e senza framerate castrati a 30 fps sarà davvero una gioia per tutti gli utenti. La versione PC del gioco potrà arrivare fino a 4K e con un framerate che su console nemmeno sogniamo, ma probabilmente vista la quantità e qualità di textures ed effetti presenti nel gioco, avremo bisogno di una configurazione hardware di grandissimo livello, sperando sempre nella bontà di driver e ottimizzazione.
Ormai DOOM è alle porte e il 13 maggio potremo finalmente mettere le mani su questo nuovo inizio di una saga che ha fatto la storia dei videogiochi. Riuscirà DOOM a scrivere un nuovo capitolo di storia per gli FPS e per id Software? Le basi ci sono tutte, staremo a vedere cosa ci riserverà il Destino!
Valerio Turrini



REVIEW

Sviluppo: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Genere: Action RPG
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Quando la società crolla, inizia la nostra missione!

Niente guerre nucleari, niente zombi, stavolta è tutto più verosimile ed è forse questo che rende l'idea alla base di Tom Clancy's The Division più intrigante rispetto ad altre proposte più fantasiose.
Qua si parla di un virus, una variante del vaiolo che si diffonde nel giorno del Black Friday attraverso le banconote e che colpisce milioni di persone in contemporanea, portando il genere umano a rischio estinzione, ucciso attraverso il denaro di cui è schiavo.
Tutto ciò è stato congegnato, premeditato da una qualche cellula terroristica ed è



perciò nostro dovere indagare o meglio, è il dovere della super segreta organizzazione nota al mondo come La Divisione e noi verremo attivati come agenti sul campo, con l'obbiettivo di indagare sulla causa del virus, creare e rendere operativa al 100% la nostra base e ristabilire l'ordine nell'ormai incontrollata Manhattan, popolata da organizzazioni criminali che hanno colto l'opportunità di regnare sulle strade ormai cadute nell'anarchia.
Il gioco ci catapulterà nel bel mezzo della crisi e la chiave delle operazioni della Divisione è la nostra base, che dovremo completare e potenziare al 100% nel corso del gioco, sbloccando i tre dipartimenti relativi ai tre rami narrativi del gioco e potenziandoli grazie alla moneta ottenuta nelle missioni.
All'interno della mappa troveremo le missioni non legate ad un ramo particolare, affiancate da missioni relative invece a un determinato ramo narrativo tra Medico, Tecnologico e Difesa. Completando le missioni si sbloccano dei crediti di gioco in base alla tipologia di missione completata, che serviranno a potenziare il relativo dipartimento all'interno della base, con conseguente sblocco di nuove abilità o talenti da assegnare al nostro personaggio.
The Division attinge a piene mani dal mondo degli RPG, presentando un sistema che ben evidenzia le differenze dell'equipaggiamento, la gestione degli attributi e le abilità. Partendo dall'equipaggiamento, sarà possibile equipaggiare due armi "principali" e una pistola da scegliere tra la moltitudine di varianti presenti nel gioco, ognuna con le sue statistiche calcolate in base a livello dell'oggetto, tipologia e rarità.
Oltre alla gestione delle armi, sarà necessario anche gestire i pezzi della nostra corazza, anche questi soggetti a statistiche e diversi livelli di rarità. Nulla di complicato per chi è esperto di giochi online, ma a primo impatto potrebbe frenare i neofiti.
La gestione dell'equipaggiamento è resa più chiara da tre valori che variano in base ai diversi oggetti equipaggiati e sono DPS (Danni per secondo), Vitalità e Abilità che tengono conto della corazza, dei bonus/malus associati a determinati oggetti e per le armi, il DPS viene calcola-



to in base al danno dell'arma, la cadenza di fuoco e la capacità del caricatore.
L'inventario è quindi complesso certo, ma decisamente completo anche se manca il Gear Score (un valore unico e complessivo per tutto l'equipaggiamento) che verrà introdotto successivamente.
Tra le varie abilità ne potremo scegliere e assegnare un massimo di due ai direzionali sinistra e destra e spaziano







dalle abilità curative a quelle più tattiche come l'Impulso per evidenziare i nemici nell'area, mentre i talenti sono bonus da sbloccare con il potenziamento dei diversi Dipartimenti e ne potremo assegnare un massimo di 4 a patto di sbloccare gli slot con il progredire dei livelli. Ultimi ma non meno importanti i Vantaggi, anch'essi sbloccati attraverso il potenziamento delle strutture però permanenti e senza attivazione richiesta.



L'equipaggiamento viene diviso in 4 livelli di rarità e progressivamente sono verde, blu, viola e giallo, con un progressivo aumento dei valori e ovviamente del valore monetario e sia per l'inventario che per le abilità, sono disponibili le mod che andranno a potenziare e modificare il pezzo di equipaggiamento o a sbloccare degli effetti extra per l'abilità.
Il gameplay di The Division si identifica tra il singleplayer di un TPS open-world e componenti multiplayer come il PvP online e le missioni cooperative, un po' come visto in Destiny, ma con la differenza di farli convivere senza mai fonderli del tutto. Tutte le missioni principali del gioco sono affrontabili sia in singolo che in co-op, reclutando agenti online tramite l'ottimo matchmaking e avendo quindi la possibilità di collaborare per portare a termine le missioni più complesse.

Saggiamente però, la mappa di Manhattan sarà popolata solamente da noi come giocatore umano con la presenza di nemici controllati dalla IA, ma nessun altro giocatore online connesso alla nostra partita. Il PvP è riservato solamente all'area centrale della mappa, separata dal resto e denominata Zona Nera, che racchiude all'interno delle sue mura, gli scontri tra giocatori di tutto il mondo.
Il livello del giocatore, l'esperienza e i crediti guadagnati sono completamente staccati dal resto del gioco e all'interno della Zona Nera troveremo missioni esclusive da completare in singolo o cooperando con altri giocatori.
Ovviamente nelle missioni si punta alla cooperativa, ma durante l'esplorazione della Zona Nera, non ci sono garanzie che il giocatore incontrato non ci stia per uccidere, così come non le avrà lui nei nostri confronti.



Dal punto di vista tecnico e dei contenuti, The Division è un'opera mastodontica con centinaia di missioni da svolgere, forse un po' troppo simili tra loro, ma collegate bene alla componente narrativa principale. Il tutto è realizzato ottimamente dal punto di vista grafico, con una Manhattan che visivamente stupisce e lascia a bocca aperta, sia di notte che di giorno e nelle differenti condizioni climatiche.
Attualmente ci sentiamo di dire che The Division non sarebbe potuto uscire meglio e fatichiamo a trovargli un vero difetto che lo possa penalizzare, tralasciamo l'editor del personaggio un po' troppo basico, ma per il resto i contenuti sono abbondanti e di ottima qualità. L'unica limitazione che può avere è il tantissimo tempo richiesto per giocarci, non per completarlo perché in teoria il gioco è potenzialmente infinito e il level cap fissato al 30, apre a nuove e interessanti meccaniche una volta raggiunto, però per raggiungerlo ci vorranno parecchie ore di gioco, tutte meritate dalla prima all'ultima!

REVIEW

Sviluppo: EA SPorts
Publisher: Electronic Arts
Genere: Picchiaduro
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE



Muscoli, sudore e sangue, benvenuti nella UFC!

Tra tutti gli sport entertainment prodotti negli Stati Uniti, la UFC è senza dubbio il più crudo e violento, soprattutto se rapportato al wrestling della WWE che ha sempre avuto un maggiore successo per via della sua spettacolarità e dei suoi memorabili lottatori.
La UFC è più cruda, violenta, realistica e meno pilotata, in quanto i combattimenti non sono mai prefissati nell'esito, sta tutto nella bravura del lottatore mandare avanti lo scontro e difendere o conquistare un titolo.
L'esempio lampante riguarda proprio



gli atleti in copertina di UFC 2, secondo capitolo sviluppato da EA Sports dedicato al brand, che è approdato sulle nostre console lo scorso 17 marzo.
Ronda Rousey e Conor McGregor sono gli atleti in copertina del nuovo gioco, entrambi reduci da sonore lezioni sul ring e testimonial di un gioco che punta a migliorare la struttura del primo capitolo uscito due anni fa, caratterizzato da un ottima resa visiva e da un gameplay molto tecnico, complesso, ma ancora un po' acerbo.
Con UFC 2 ci si aspettava un alleggerimento dei comandi, che permettesse di lanciarsi direttamente nell'azione senza dover trascorrere diverse ore a imparare i tasti tra tutorial e incontri di prova, ma EA Sports ha invece mantenuto quasi inalterato il sistema di combattimento, lo ha reso più fluido nelle transizioni e ha cercato di migliorare le fasi di combattimento a terra, ma i comandi sono praticamente gli stessi del primo episodio, molto complessi e che richiederanno diversa pratica prima di poter essere padroneggiati.
Tutt'altra storia per i contenuti presenti sul disco, decisamente più ricchi rispetto al passato con ben 250 lottatori delle diverse categorie e nuove modalità ad arricchire l'offerta di UFC 2.
Nella Partita veloce è stato inserito



il Knockout Mode, una tipologia di scontri molto rapidi che prevede un massimo di 5 "vite" a lottatore e ogni colpo subito, equivale alla perdita di una vita.
Le partite in Knockout Mode sono rapide e non richiedono particolare attenzione alla tecnica, alla gestione della stamina e al combattimento a terra, si svolgono quasi sempre in piedi a suon di pugni e calci. Introduzione interessante senza alcun dubbio, che potrebbe avvicinare il giocatori meno strategici e in cerca di azioni rapide.
La strategia sarà invece necessaria nelle due colonne portanti di UFC 2, la Carriera già presente nel primo capitolo che ha subito qualche modifica minore e la new-entry del gioco, che va ad allineare UFC all'offerta





di EA Sports nel campo degli sportivi, UFC Ultimate Team. Nella UFC Ultimate Team potremmo creare il nostro lottatore personale, anzi ne potremo creare un massimo di 5 e differenziarli tra loro per stile di combattimento e punti di forza.

Per allenare e migliorare il nostro lottatore si utilizzerà il classico sistema di carte, ottenibili attraverso i pacchetti divisi per categorie e acquistabili all'interno della modalità. UFC Ultimate Team ci porterà ad affrontare altri lottatori controllati dalla IA oppure online contro altre persone connesse nelle arene virtuali.

La carriera in single-player ci permetterà di creare e allenare il nostro alter-ego attraverso la nostra carriera nella UFC. Partiremo dal reality show Ultimate Fighter per poi approdare negli eventi UFC, fino ai main event, alla conquista e alla difesa del titolo nella nostra categoria di peso. L'editor del personaggio presenta una miriade di opzioni che ci permetterà di modificarne aspetti fisici, tatuaggi e stile di combattimento.

Le statistiche del nostro personaggio dovranno essere aumentate attraverso la spesa dei punti esperienza guadagnati nei match, esattamente come accadeva nel primo UFC.

La Carriera ci porterà sul tetto della federazione oppure saremo dei semplici lottatori di contorno ai main event, sarà la nostra bravura a determinarlo, ma ci siamo accorti di alcune modifiche all'impianto generale, soprattutto relative all'IA avversaria.

Se nel primo UFC ci si lamentava molto della prevedibilità dei lottatori e della scarsa personalità, in UFC 2 i lottatori sono ben definiti nel loro stile e nei punti di forza, ma ad occhio ci risultano molto avvantaggiati rispetto a noi, si stancano meno e potrebbero metterci KO da un momento all'altro. La gestione dei danni è senza dubbio peggiore del precedente capitolo ed è spesso affidata al caso.



In un match potremmo incassare colpi su colpi e poi portare la vittoria a casa dopo un pugno ben assestato, mentre nel successivo magari contro un lottatore più scarso, potremmo cadere dopo pochi pugni e nemmeno subiti nei nostri punti deboli.

Insomma su questo frangente le cose potevano essere fatte bene, va bene un aumento della difficoltà, ma una gestione così casuale dei match ci sembra un passo indietro rispetto al primo capitolo.

Altra critica la dobbiamo fare alla profondità della modalità Carriera, decisamente migliore rispetto al primo UFC, ma ancora molto acerba e povera di longevità. Basteranno un paio di giorni per arrivare al titolo con un personaggio già ben allenato, per poi proseguire la carriera nella difesa del titolo, una fase poco entusiasmante.

Inoltre l'esagerata casualità degli incontri potrebbe portarci a tenere il titolo fino alla fine della nostra carriera senza particolari sforzi, oppure a perderlo contro il primo che ci da un pugno in faccia.

Per quanto riguarda il comparto tecnico, il lavoro fatto su UFC 2 è un ulteriore passo in avanti rispetto al già ottimo primo capitolo.

Ancora pochissima differenza e attenzione viene data alle arene, concretamente differenti solo negli sponsor dell'ottagono, mentre i lottatori sono riprodotti tutti fedelmente, così come sudore, sangue e lividi.



Ci saremmo aspettati una migliore gestione dei caricamenti, migliorati rispetto al primo capitolo ma ancora troppi, mentre la fisica è più realistica e le animazioni sono molto più fluide.

UFC 2 è un netto miglioramento rispetto al passato, ma c'è ancora moltissima strada da fare per allineare il brand al resto dell'offerta sportiva offerta da EA.

Neanche FIFA si è creato in un giorno e con UFC siamo già a buon punto, perciò siamo fiduciosi.

Nel frattempo per tutti gli amanti dei picchiaduro tecnici e dalla UFC, non potete perdervi UFC 2!

REVIEW

Sviluppo:Nintendo
Publisher: Nintendo
Genere: Action RPG
Autore: Marco Inchingoli
Wii U

Un altro grande classico della saga di Zelda torna in una versione riveduta e corretta



Diciamolo chiaramente, Wii U non se la sta passando benissimo in termini di vendite, nonostante annoveri tra le sue fila giochi di un certo calibro, come The Wonderful 101, Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Super Mario 3D World, Super Smash Bros., e Mario Kart 8. Nintendo è perfettamente conscia di tale situazione ed è per questo che lancerà probabilmente nel corso del prossimo anno la sua nuova console casalinga, nome in codice NX. La nuova macchina potrebbe dunque risollevare le finanze della casa di Kyoto, ma al momento è ancora avvolta nel mistero.

Tuttavia, sappiamo - almeno secondo alcune voci di corridoio - che tra i giochi di lancio della nuova console vi sarà anche il nuovo e atteso capitolo della serie The Legend of Zelda, probabilmente in arrivo sia su NX che Wii U.

Certo, probabilmente ci sarà da aspettare un bel po' per metterci sopra le mani, ed è per questo che Nintendo ha deciso di pubblicare un nuovo remake di un classico tra le avventure di Link: Twilight Princess HD.

Il titolo uscito a suo tempo su Wii, e disponibile tra l'altro anche su Virtual Console, gode di un comparto grafico rimasterizzato a 1080p e 30 frame al secondo, texture di maggior qualità, e un nuovo sistema di illuminazione che rende il tutto decisamente più realistico.

Oltre ad una componente grafica aggiornata, Twilight Princess HD vanta l'ovvia aggiunta del supporto per il GamePad, che oltre a fornire la facoltà di giocare in modalità off screen, consente anche l'uso del secondo schermo per la gestione dell'inventario e per avere la mappa sempre a portata di mano.

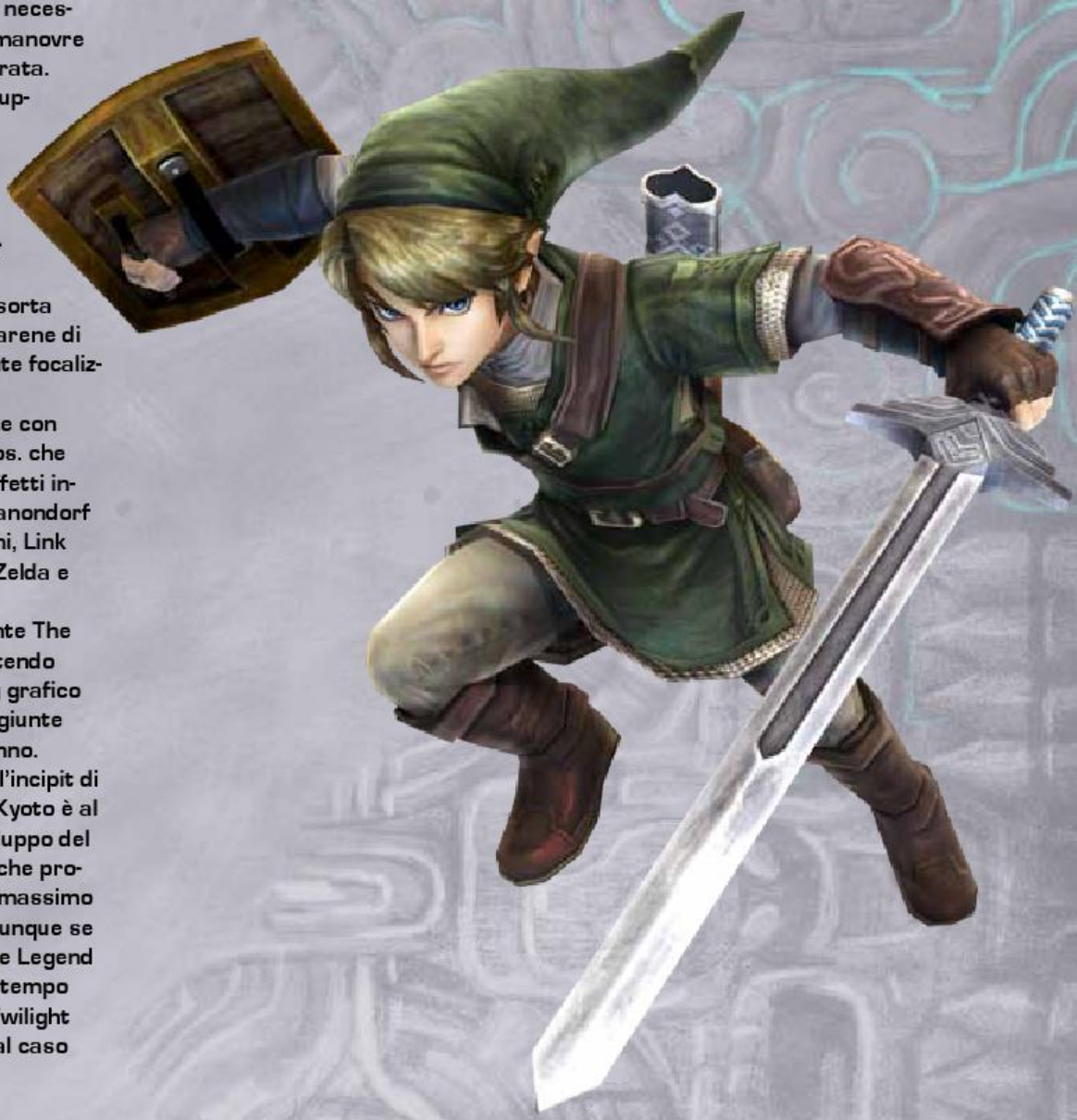
Per il resto sono stati apportati degli aggiustamenti ad alcune sezioni, riequilibrandole in base alle critiche dei fan della serie: ad esempio le lacrime di luce da raccogliere ora sono scese da sedici a dodici, è stata introdotta una lanterna fantasma per rendere più agevole l'individuazione delle Anime di Spettro, sono stati fatti aggiustamenti al sistema di controllo e velocizzati dialoghi e tempi della trasformazione







in Lupo. La telecamera invece, probabilmente uno dei maggiori problemi del gioco, non è stata modificata, necessitando dunque di numerose manovre per ottenere la visuale desiderata.
Altra novità è l'immancabile supporto con gli amiibo, che trova la sua più interessante espressione avvicinando al controller la bellissima statuetta di Link Lupo creata per l'occasione.
La statua infatti sblocca una sorta di modalità sopravvivenza ad arene di difficoltà crescente, ovviamente focalizzata sul combattimento.
Il gioco sarà compatibile anche con gli amiibo di Super Smash Bros. che porteranno nel gioco alcuni effetti interessanti: ad esempio con Ganondorf infliggeremo il doppio dei danni, Link ripristinerà le nostre frecce, Zelda e Sheik invece i cuori.
Insomma rispetto al precedente The Wind Waker HD, quelli di Nintendo hanno optato per un restyling grafico ridotto all'osso, ma alcune aggiunte interessanti che i fan gradiranno.
D'altronde come già detto nell'incipit di questa recensione la casa di Kyoto è al momento focalizzata sullo sviluppo del nuovo Zelda, ed è per questo che probabilmente non hanno dato il massimo in questo nuovo remake. Comunque se siete fan di vecchia data di The Legend of Zelda, e volete ingannare il tempo in attesa del nuovo capitolo, Twilight Princess HD fa decisamente al caso vostro •











Ormai è un appuntamento fisso della nostra testata con la manifestazione romana.
All'edizione di primavera raddoppiamo tutto: doppio spazio dedicato alla vendita di prodotti con offerte speciali ad hoc per l'evento.
Soprattutto doppio spazio dedicato al nostro NOSTOP GAMING.
Con una postazione dedicata presenteremo e illustreremo i dettagli dell'evento in programma a Norcia in luglio.
Vi attendiamo numerosi.

USCITE DEL MESE

APRILE

1 venerdì — NIGHT OF AZURE PS4



2 sabato

3 domenica

4 lunedì

5 martedì — DIRT RALLY PS4-XONE-PC



6 mercoledì

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



8 venerdì — MARIO & SONIC GIOCHI OLIMPICI 2016 3DS



9 sabato

10 domenica

11 lunedì

12 martedì — DARK SOULS III PS4-XONE-PC



13 mercoledì

14 giovedì

15 venerdì — MIGHTY NO.9 DAY1 EDITION PS4-XONE-PC-WIIU-3DS







16 sabato

17 domenica

18 lunedì

19 martedì

20 mercoledì

RATCHET & CLANK
PS4



21 giovedì

PES UEFA EURO 2016
PS4-PS3



22 venerdì

STAR FOX ZERO
WIIU



23 sabato

24 domenica



25 lunedì



26 martedì

27 mercoledì

28 giovedì

DUNGEONS 2
PS4

STRANGER OF SWORD CITY
PS4-PSVITA

29 venerdì

ZOMBIE VIKINGS RAGNAROK EDITION
PS4



YO-KAI WATCH
3DS



30 sabato

otium

La prima applicazione italiana che permette di acquistare i tuoi videogiochi preferiti direttamente dallo smartphone



ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

scarica gratuitamente la APP

REVIEW

Sviluppo: Namco Bandai
Publisher: Nintendo
Genere: Picchiaduro
Autore: Andrea Giuliani

Wii U

I mostri tascabili come non li avete mai visti

Sono passati 20 anni dall'uscita del primo gioco targato Pokémon, e in questo lungo arco di tempo abbiamo visto la serie evolversi ed esplorare generi di gran lunga diversi da quello originale di GDR, con titoli come Pokémon Snap, Pokémon Shuffle, Pokémon Ranger e così via. Eppure lo scopo principale di questi mostri tascabili è quello di lottare tra di loro... allora perché non fare direttamente un picchiaduro in cui i nostri Pokémon possono finalmente darsele di santa ragione?
Ecco quindi Pokkén Tournament, titolo nato come cabinato arcade da sala giochi per il Giappone e arrivato finalmente anche nel mercato europeo come esclusiva Nintendo Wii U.
Se il nome Pokkén vi ricorda vagamente Tekken il motivo è presto detto: per realizzare il gioco Nintendo si è rivolta nientemeno che a Katsuhiro Harada, leggendario creatore proprio della serie di Heiachi Mishima e compagni. Ad affiancarlo inoltre troviamo Masaaki Hoshino, creatore invece di Soulcalibur.
Due nomi di un creto peso che hanno saputo confezionare un picchiaduro piuttosto particolare ricco di pregi ma anche qualche difetto. Vediamo insieme nel dettaglio. La storia di Pokkén Tournament è piuttosto semplice, e nei panni di un allenatore proveniente dalla regione di Ferrum dovremo scalare le classifiche fino a diventare Campione della Lega Ferrum.
Fin qui niente di nuovo, se non che nella regione di Ferrum i Pokémon possono essere controllati direttamente dall'allenatore tramite un particolare minerale di quella regione, rendendo le lotte diverse da quelle normali e caratterizzandole con scontri più fisici e spettacolari.
Durante la nostra scalata al successo inoltre dovremo risolvere il mistero di una particolare ragazzina dai capelli bianchi e il suo MewTwo Oscuro, i veri antagonisti del gioco. La trama purtroppo è uno degli aspetti più deboli del gioco, e se in questi anni titoli come Injustice e Mortal Kombat ci avevano dimostrato come fosse possibile far coesistere storia e gameplay anche in un picchiaduro, purtroppo Pokkén Tournament fallisce e rende la modalità Lega Ferrum piuttosto piatta e ripetitiva.
Ad eccezione degli scontri con MewTwo Oscuro e qualche piccola scintilla sul finale, il resto della modalità prosegue in un susseguirsi di battaglie contro una Intelligenza Artificiale non troppo sveglia e senza possibilità di modificare la difficoltà, rendendo il tutto poco interessante.





Purtroppo questo è l'unico modo per sbloccare i personaggi di MewTwo e MewTwo Oscuro, oltre ad altri Pokémon che possono essere usati come supporto. Durante gli scontri infatti è possibile scegliere un "alleato" da far entrare in campo che ci darà una mano eseguendo una mossa speciale per poi ritirarsi finché l'apposita barra non si riempie, in maniera simile a quanto visto nei vari Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm.
Il cuore del gioco risiede quindi nel multiplayer sia offline che online, e giocando contro avversari umani Pokkén Tournament rivela il suo vero potenziale. Harada e Hoscino hanno creato un sistema di combattimento che risulta essere semplice e accessibile per tutti, ma al tempo stesso richiede parecchio tempo e pratica per essere padroneggiato e riuscire a sfruttare al meglio le caratteristiche di ogni Pokémon. Il roster infatti conta solo 16 Pokémon, una scelta piuttosto controversa ma inevitabile dovendo scegliere tra oltre 700 mostri... anche se Pokémon come Pikachu è abbastanza palese che siano stati inseriti a forza essendo la mascotte storica, ma in un picchiaduro il suo posto poteva tranquillamente essere preso da Hitmonlee o Hitmonchan, che invece sono assenti, salvo ovviamente gli inevitabili DLC (e 4 slot vuoti indicano che sicuramente nei prossimi mesi verranno aggiunti nuovi Pokémon). Il roster scarno viene bilanciato tuttavia da una notevole diversificazione tra gli stili di lotta, mosse e combo tra i vari Pokémon, rendendo ogni personaggio unico e particolare, con mostri specializzati nel combattimento ravvicinato come Machamp ad altri più deboli ma efficaci dalla media/lunga distanza come Gengar.
Oltre alle varie combinazioni eseguibili alternando i tasti di attacco e le frecce direzionali bisogna saper padroneggiare prese, parate e reversal, oltre ad imparare i vari pattern così da sapere sempre quale mossa utilizzare per neutralizzare l'attacco e ribaltare la situazione. Ogni lotta inoltre inizia con quella che viene chiamata "Fase Panoramica" dove la telecamera è impostata alle spalle del nostro Pokémon e ci si può muovere nell'arena tridimensionale in maniera simile al già citato Naruto, mentre dopo alcuni colpi ravvicinati si passa alla "Fase Duello", con la telecamera che si sposta di lato trasformando l'incontro in un più classico picchiaduro bidimensionale "alla Tekken".
Con l'alternanza di queste fasi cambiano anche alcuni movimenti e mosse di attacco, per cui saper padroneggiare le tattiche migliori da utilizzare a seconda della fase è la chiave del successo.
Per imparare tutti i segreti della lotta fortunatamente abbiamo a disposizione un completo ed esaustivo Tutorial e la sezione Allenamento dove fare pratica e provare tutte le combo dei nostri Pokémon, partendo dalle più semplici fino ad arrivare a quelle complesse.
Dal punto di vista tecnico infine Pokkén Tournament risulta inevitabilmente leggermente inferiore alla sua controparte da cabinato arcade, ma in ogni caso non sfigura minimamente con modelli comunque dettagliati, in particolare per quanto riguarda le arene ricche di citazioni ai vecchi giochi della serie.
Degno di nota anche il frame rate che rimane inchiodato a 60 fps, garantendo sempre un'azione fluida e scorrevole. Insomma, Pokkén Tournament è sicuramente un titolo valido da aggiungere alla ricca line-up di esclusive Nintendo Wii U, e sia che siate fan dei picchiaduro o dei Pokémon dovreste assolutamente provarlo... se poi siete fan di entrambi non avete scuse •





DOOM

IN USCITA IL 13 MAGGIO





PRENOTALO PER I CONTENUTI EXTRA

PACCHETTO DEMONE MULTIGIOCATORE

BETHESDA GAME STUDIOS

GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

GOLDEN DEAL	SILVER DEAL
a soli €9,99	a soli 19,99
PORTA QUE USATI TOP. PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A GOLD CARD	PORTA QUE USATI TOP. PRENOTA I TITOLI NOVITÀ RISERVATO A SILVER CARD

PC GAMING
CHRONOS COMPATTO E SUPERPOTENTE



PC Gaming: da Origin PC arriva il Chronos con formato SFF | video
Origin PC guarda alle dimensioni con il suo ultimo PC Gaming Chronos, caratterizzato da un form-factor SFF (Small Form Factor).
Nonostante le dimensioni molto contenute, il Chronos monta una configurazione Intel ad altissime prestazioni, addirittura con opzione per Intel Skylake (chipset Z170) o X99 con opzione anche per il potentissimo Core i7-5960X.
Onboard troviamo un sistema di dissipazione a liquido proprietario, memorie DDR4 e schede grafiche di fascia high-end fino alla Geforce GTX Titan Z.
Appare chiaro che la configurazione può essere molto personalizzata soprattutto in base al budget, non a caso l' azienda offre anche un reparto storage che può arrivare a 4 SSD in RAID.
I prezzi sono molto alti, anche nella versione base, sopra i 1500 euro.
La qualità è altissima e questo tipo di articoli, come spesso accade, è dedicata ad una nicchia di appassionati che, nel limite della normalità, non badano a spese.



LA FORMAZIONE DEL MESE

La squadra di aprile: "Vive la France"

VALORI

ATT	84
MID	84
DEF	82
PAC	80
SHO	68
PAS	75
DRI	78
DEF	63
PHY	74
INTESA	100

COSTO

PS4	MIN	58.300
	MAX	1.120.000
Xbox	MIN	48.800
	MAX	970.000

In Francia ormai la parola d'ordine è Paris Saint Germain che domina incontrastato il campionato.
Ma oltre loro, in tutto il torneo, ci sono molti giocatori interessanti e, anche se i singoli non fanno la differenza, in un campionato nel mondo di FUT posso dire la loro.
Alcuni esempi li troviamo nella nostra formazione: Mandanda, Lacazette e Nkoulou.
Si è vero che i campioni e il 60% della squadra parlano PSG ma voi riuscireste a fare a meno di Ibrahimovic in attacco e Thiago Silva in difesa?
Comunque analizzando la formazione abbiamo in porta forse al momento il miglior portiere della Ligue 1, difesa di ferro con fisico e piedi buoni, terzini veloci e con una buona fisicità.
La mediana sono tanti muscoli e poi c'è Di Maria: rapidità e imprevedibilità.
L'attacco è un mix di piedi buoni, velocità e Ibra (di lui va bene sempre tutto).
Insomma un bel mix di gioco e forza in una squadra ottima per divertirsi.
Alla prossima... =)

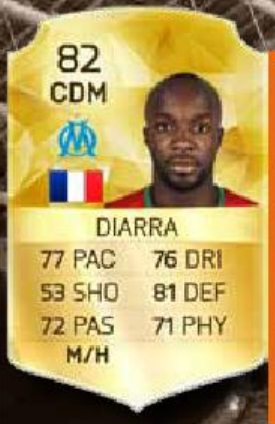


SPINA NEL FIANCO



Giovane, veloce, e vede la porta che una meraviglia insomma se vi parte e va in porta vi salva solo un miracolo.

DIGA



Davanti alla difesa con muscoli e visione di gioco, il filtro perfetto per stoppare gli avversari e far ripartire la propria squadra.

IBRA



Come direbbe lui: Ibra non si descrive è semplicemente il migliore.

MURO



Se hai Thiago silva a fare il lavoro tecnico, lui ci mette fisico e mazzate

RAGNO



Come già detto il miglior portiere della ligue 1 al momento e sta dicendo veramente la sua per far capire che tra i pali con lui non si passa

FIFA 16 sarà uno dei tornei PLAYERS WEEKEND 2016 EDITION preparati e partecipa alle eliminatorie in negozio



non sei ancora passato a FIFA 16 ?

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

MAGIC The Gathering

ELDRAZI WIN

MAIN

Creature:
3x L'Illimitato
4x Mimic Eldrazi
2x Evocatore di Discendenti
4x Dislocatore Eldrazi
4x Veggente dell'Intreccio di Pensieri
4x Frantumatore della Realtà
3x Seminatore dell'Oblio
2x Demolitore del Mondo
Instanee e Stregonerie:
4x Antichi Fermenti
4x Sentiero dell'Esilio
1x Smembrare
Terre:
4x Boscaglia
2x Giardino del Tempio
4x Tempio Eldrazi
4x Occhio di Ugin
4x Landa Ventosa
2x Grotta delle Anime
1x Caverna delle Gemme
1x Caverna di Koilos
1x Fronde dell'Orizzonte
1x Foresta
1x Pianura

SIDEBOARD

2x Spregiamagie
2x Calice del Nulla
1x Ago Spinale
1x Gabbia del Becchino
1x Globo del Torpore
1x Vesuva
2x Adorare
2x Riposa in Pace
3x Silenzio di Pietra

STRATEGIA DEL MAZZO

Eldrazi... Pensiamo che ormai le ultime due espansioni abbiano chiarito quanto questi esseri del mondo Magic sappiano dire la loro in un meta abbastanza monotono. Onestamente va detto che la forza di questo mazzo va comunque rispettata in quanto su una mano onesta e abbastanza forte può chiudere di terzo turno con pochi mazzi che possono fare qualcosa.
La caratteristiche dei mazzi Eldrazi è che posso avere diversi settaggi, quello che andremo ad analizzare è la lista G/W Eldrazi, che ci è sembrata un buon compromesso Aggro / Midrange tra quelle in circolazione.
Le poche spell che troviamo sono delle utility molto efficaci perchè permettono di cercare il pezzo mancante per chiudere oppure di difenderci da mazzi molto aggro in caso di mani iniziali non eccelse da parte nostra.
Dopo di che le Creature fanno semplicemente il loro " lavoro sporco " e come si suol dire "menano come dei fabbri".
Creature come Mimic Eldrazi che con la terra Occhio di Ugin hanno un costo di mana pari allo zero, copiano la forza di una creatura appena entrata, rendono il drop a due tra i più forti del formato se non tenuti a bada in maniera efficace.
Il Frantumatore della realtà, con i Mimic in campo, semplicemente arriva, "mena" e chiude la pratica.
Dovessimo avere dei problemi nel Game1 abbiamo una side bella pronta a tutelarci con i vari Calici del Nulla, Spregiamagie, Gabbia del Becchino, e Silenzio di Pietra...
Insomma variare è bello ma quando si può rendere inutile l'avversario a volte è molto più divertente (per alcuni).
Come al solito non mi resta che augurare buon Magic a tutti...
A cura di Matteo Martino

Il ritorno di Kaguya

Sovrano
Veggente della Luna Blu
Kaguya, Principessa della Luna

Main
4x Le Cinque Prove
4x Tuono
4x Elfo sacerdote
4x Gretel
4x Sigillo di Vento e Luce
3x Segnale per l'Avvenire
2x Fiethsing, il Magus del Sacro Vento
2x Susanowo, la Spada a Dieci Mani
2x Lapidare a Morte
2x Ramo Decorato di Horai
2x Il Sogno di Giulietta
2x Fiamma del Mondo Esterno
2x Muro di Vento
1x Ciprea della Rondine
1x Corno delle Bestie Sacre
1x Veste del Ratto Infuocato
Pietre Magiche
4x Pietra Magica dei Cieli Ventosi
3x pietra Magica delle Onde Esplosive
3x Pietra Magica dell'Oscuro Silenzio



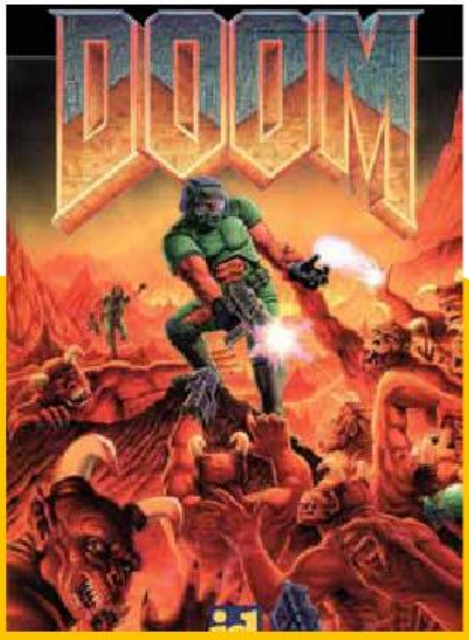


Strategia
Con questo mazzo siamo voluti tornare alle origini, ad un sovrano che ci piace moltissimo: Kaguya. La sua particolarità è quella di farci giocare le carte Canto-Attesa ad una sola volontà anzichè due, il che può portare un notevole vantaggio in partita.
Questa versione è stata creata molto control, ma può essere modificata inserendo l'attributo acqua, sfruttando così tutti gli effetti del nostro sovrano, ed utilizzando carte uscite dall'ultima espansione che davvero possono fare la differenza giocate ad una sola volontà.
Come vedete i Risonatori giocati son pochi, questo perchè ci serviranno solo per preparare il terreno
a Susanowo, la nostra unica e vera chiusura del mazzo, protetta sempre dall'oggetto Ciprea della Rondine,
che ad una volontà vento ci permette di rendere imbersagliabile un risonatore Vento, che trasformeremo
in Fuoco, in questo caso, con l'attiva di Kaguya Sovrano-G, rendendo così Susanowo virtualmente invincibile!
Di side poi il mazzo si trasforma, avendo Vlad Tepes in side contro i control, non diciamo mirror perchè non
incontrerete mai un'altra Kaguya, e Scheherazade, così da avere un buon control e set-up ad inizio partita,
oltre al potersi cercare la chiusura, che a quel punto diventeranno 3, poichè entrerà anche il nostro caro
1500-1500 volante di nome Mefisto!!
Che dire, provatela, è una lista divertentissima come di consueto!!
Alla prossima e come di consueto
1...2...3... Force of Will...!!!

A cura di Marco Inchingoli

1993

Uno dei capostipiti del genere sparatutto in prima persona



Per celebrare l'imminente uscita del nuovo capitolo di DOOM, noi di Players abbiamo deciso di dedicare il retrogaming di questo numero al primissimo episodio della serie.
Il gioco, uscito nel 1993 su PC, non ha bisogno di molte presentazioni, ma sappiate che si tratta di uno dei maggiori esponenti, se non il papà, del genere FPS.



Il titolo, ideato dal leggendario John Carmack, e sviluppato da id Software, ci pone nei panni di un marine spaziale - denominato semplicemente Doomguy - con il compito di indagare su un terribile incidente accaduto su Marte; qui il povero soldato troverà una vera carneficina e sarà costretto a combattere per la vita contro inquietanti creature provenienti da strani portali.
In sostanza il titolo è un classico sparatutto in prima persona, caratterizzato da livelli labirintici, zone segrete, power-up, armi devastanti, e un gameplay frenetico dalla natura decisamente splatter. DOOM è infatti permeato da un alto tasso di violenza, tra fiumi di sangue, motoseghe elettriche, cervelli esplosi e interiora in bella vista, insomma uno spettacolino non da tutti i giorni per un gioco dell'epoca.
Tuttavia il titolo tende ad intervallare l'azione con un po' d'esplorazione, spingendo il giocatore a cercare chiavi o interruttori utili allo sblocco di zone altrimenti irraggiungibili, eludendo qualche trappola mortale, e raggiungendo infine la fatidica uscita.
Insomma la classica struttura condivisa dalla maggior parte degli FPS dell'epoca, tra cui Quake, Wolfenstein 3D, Hexen, Duke Nukem, e molti altri.



Il gioco ha avuto nel tempo una serie di adattamenti per svariate piattaforme, così come diversi seguiti, riedizioni, e spin-off mobile. La popolarità di DOOM



tuttavia è riuscita a sfondare anche in altri ambiti, dando vita ad un gioco da tavolo in stile Dungeons & Dragons, romanzi, e perfino un film non molto apprezzato però dai fan della serie. Il gioco è facilmente recuperabile su PC gratuitamente all'interno di alcuni siti abandonware, oppure giocabile online attraverso appositi portali.
Se non lo avete mai giocato vi consigliamo caldamente di farlo, inoltre è sicuramente un ottimo modo per ingannare il tempo in attesa del nuovo capitolo, previsto per il 13 maggio su PC, PS4, e Xbox One.
A proposito di quest'ultimo, se non lo avete ancora fatto correte a leggere lo speciale dedicato.



VI ASPETTIAMO
FIERA DI ROMA
ROMICS
7-10 aprile 2016

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.

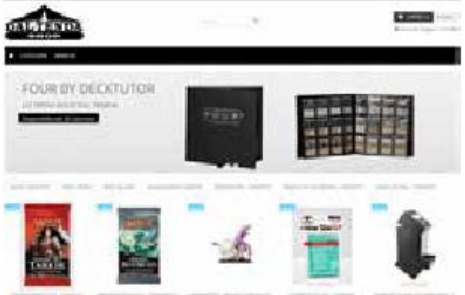
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

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

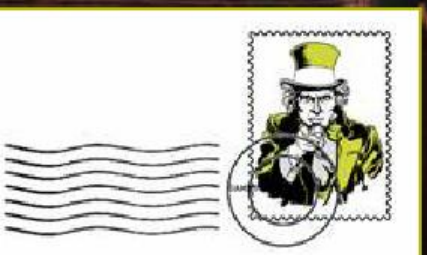


Nella vita lavoro come animatrice per bambini e faccio la cosplayer...
Il mio primo videogioco è stato Mario 64 su Gameboy Advanced ma il mio gioco preferito resta Pokèmon Diamante...
Il tempo libero mi piace passarlo con gli amici in giro per la città oppure a vedere le partite della mia Lazio...
Il mio Hooby è più una passione ed è il canto...
Il mio sogno nel cassetto?? Beh ho tanti sogni nel cassetto... E il sogno più bello sarebbe realizzarli tutti... =)

Players Games weekend 2016 - evento del gruppo Hyper

Greetings from Martina





Nome : Martina

Età : 21 Anni

Segno : Toro

see you



SPENDI 30 €URO IN NEGOZIO E VINCI IL TUO PLAYER PASS !!!

PARTECIPA AL CONCORSO IN PALIO FANTASTICI PREMI

2



PLAYER PASS COMPRESO HOTEL

5



PLAYER PASS + GUEST PASS

10



SIDE EVENT TICKETS



COGNOME _____

NOME _____

DATA DI NASCITA _____ TELEFONO _____

EMAIL _____

NEGOZIO _____

ACQUISTO EFFETTUATO _____



COGNOME _____

NOME _____

DATA DI NASCITA _____ TELEFONO _____

EMAIL _____

NEGOZIO _____

ACQUISTO EFFETTUATO _____



COGNOME _____

NOME _____

DATA DI NASCITA _____ TELEFONO _____

EMAIL _____

NEGOZIO _____

ACQUISTO EFFETTUATO _____

Ogni acquisto di 30 euro o superiore da diritto a compilare un coupon.
Il tagliando è unico e un singolo acquisto non può generarne più di uno. (un acquisto di 90 euro non da diritto a compilare 3 coupons).
I coupons debitamente compilati vanno consegnati direttamente in negozio entro il termine del 20 giugno 2016.
I nominativi dei fortunati vincitori saranno pubblicati sul numero di luglio.
Il premio comprendente anche l'alloggio prevede la sistemazione in camera doppia, colazione e benefits degli ospiti della manifestazione compresi. (esclusi pranzo e cena)
Il premio comprendente anche il GUEST PASS prevede che il vincitore del PLAYER PASS scelga il suo accompagnatore, il GUEST PASS vinto potrà essere convertito in PLAYER PASS pagando la differenza di 30 euro direttamente al punto vendita.
Le estrazioni si svolgeranno presso la sede di Hyper il 30 giugno ed i nominativi dei vincitori verranno comunicati anche direttamente ai punti vendita di riferimento.



ONE PIECE BURNING BLOOD

BANDAI NAMCO Entertainment



IN ARRIVO IL 3 GIUGNO
PRENOTALO SUBITO !!!

PRE - ORDER BONUS



KUNG FU RUFY
PERSONAGGIO GIOCABILE

AFRO RUFY
PERSONAGGIO GIOCABILE

RUFY GEAR 4TH
PERSONAGGIO GIOCABILE

ESCLUSIVA PLAYERS



PER TE IN OMAGGIO ANCHE L'ACTION FIGURE DI BAGGY

