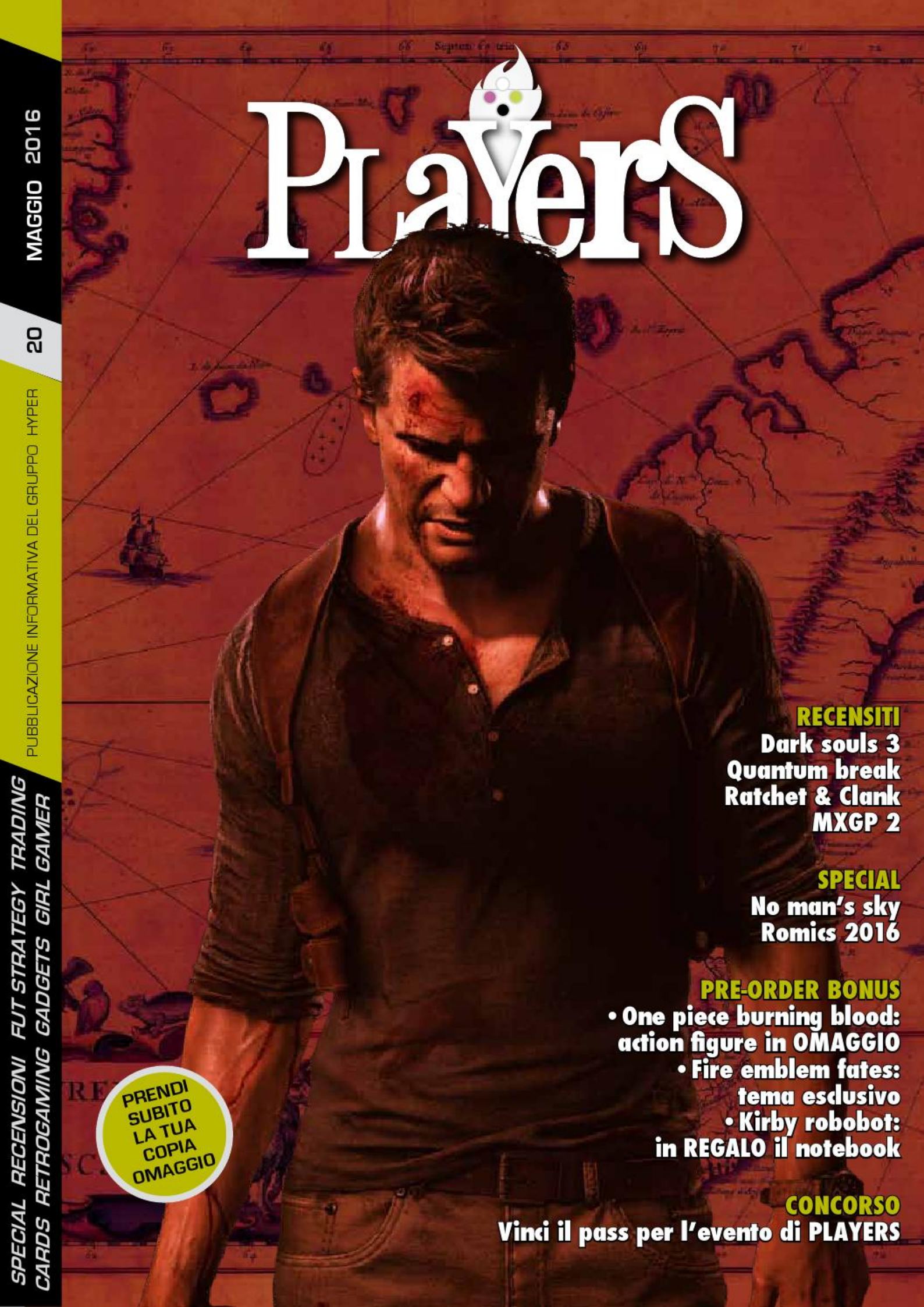
MAGGIO 2016
20
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER
SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING
CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PlayerS



RECENSITI
Dark souls 3
Quantum break
Ratchet & Clank
MXGP 2

SPECIAL
No man's sky
Romics 2016

PRE-ORDER BONUS
• One piece burning blood: action figure in OMAGGIO
• Fire emblem fates: tema esclusivo
• Kirby robobot: in REGALO il notebook

CONCORSO
Vinci il pass per l'evento di PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



PARTNER UFFICIALE Players WEEKEND 2016 EDITION

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

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

L'IMPORTANTE È PARTECIPARE... OPPURE NO?

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

NON PERDERE TERRENO, TIENITI AGGIORNATO.

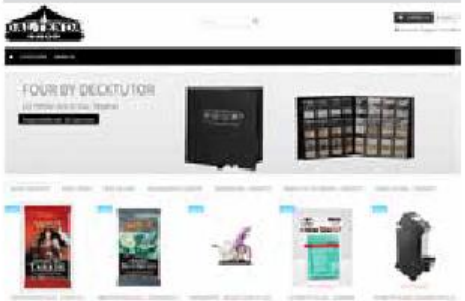
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

HAI BISOGNO DI UN BUON EQUIPAGGIAMENTO?

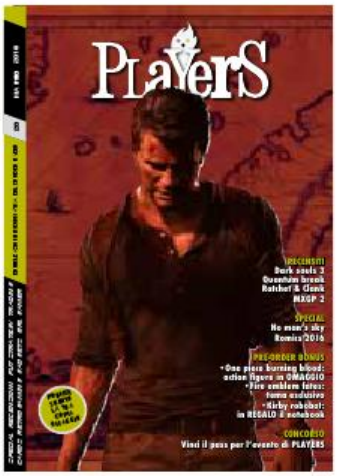
Il nostro e-shop, oltre ad avere un'ampio catalogo di giochi da tavolo e di carte collezionabili, offre un'invidiabile assortimento di accessori per proteggere i tuoi giochi. E tante esclusive che trovi solo Dal Tenda!







www.daltenda.com



HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

Francesco Tarquini
Valerio Turrini
Marco Inchingoli
Marco Mangiapelo
Ciro Di Chiara
Matteo Martino
Fabrizio Pellegrini
Fabrizio Campanino

REDAZIONE
players@hypersrl.com

INFORMAZIONI COMMERCIALI
affiliazioni@hypersrl.com

PROGETTO EDITORIALE
C & P Partners

GRAFICA
Hit Design

COORDINAMENTO
Bruno Capolupi

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

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

PLAYERS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

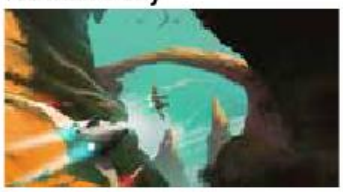
20 MAGGIO 2016

Carissimi Players,
e chi lo ha mai visto un maggio così !
Il ritorno, dopo una attesa esasperante, del nostro Nathan Drake, Doom che irrompe in maniera prepotente, Nintendo che finalmente si riaffaccia con qualcosa di valido, Overwatch, Total war:warhammer e chi più ne ha più ne metta.
Senza dubbio non ci sarà che l'imbarazzo della scelta.
Presentiamo un'anteprima su un progetto a dir poco ambizioso: No man's sky. Disponibile su PS4 finalmente dal prossimo mese rappresenta una scommessa tosta e azzardata che, se si rivelasse vincente, potrebbe sconvolgere il panorama videoludico.
Molto meno azzardata ma sicuramente più divertente la nostra partecipazione all'edizione di primavera del Romics dove, con uno spazio di oltre 60 metri, abbiamo fatto giocare centinaia di ragazzi !
Si cominciano già a conoscere le date di uscita di alcuni "pezzi da novanta" previsti per l'autunno e se le premesse sono queste, siamo sicuri che il 2016 verrà ricordato come un anno speciale per i videogiocatori.
Vi lasciamo in compagnia di questo numero e come sempre alla prossima...

Bruno Capolupi

Sommario

04 EVENTO 2016
Players games weekend 2016
06 SPECIAL
No man's sky



10 SPECIAL
Romics 2016 ed. primavera



12 REVIEW
Dark Souls III
Quantum break
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
DOOM
20 USCITE DEL MESE II PARTE
22 REVIEW
Ratchet & Clank
MXGP 2
26 FUT STRATEGY
Frecciargento do Brasil



28 TRADING CARDS
Magic - Jund mania
FOW - Quando gli angeli scendono a combattere
30 RETROGAMING
1987 Contra
31 GADGETS
Samsung Galaxy S7



32 GIRL GAMER
Lady Nathan Drake
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 MINIATURES GAME · 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 !!!

A cura di Valerio Turrini

VERSO L'INFINITO ... E OLTRE

18.446.744.073.709.551.616 è un numero difficile da pronunciare, figuriamoci da scrivere (copia e incolla santo subito), ma è un numero che si vede sempre più spesso nei vari articoli dedicate ad un'opera di dimensioni allucinanti, che presto potremo vedere sulle nostre Playstation 4 e PC.

Parliamo di No Man's Sky, un gioco annunciato ormai nel lontano E3 2014



e sviluppato inizialmente da un team di soli 4 sviluppatori in aggiunta all'ideatore Sean Murray e attualmente portato a compimento da solamente una dozzina di persone che rispondono al nome di Hello Games, già ideatori dei divertentissimi Joe Danger.

No Man's Sky è un progetto ben differente rispetto alle precedenti release del team, a dire il vero è un qualcosa che fatichiamo a rapportare con altri giochi usciti finora, non che i giochi di esplorazione spaziale siano pochi anzi, nel panorama PC negli ultimi anni ce ne sono stati parecchi, principalmente online come Star Citizen e EVE Online, ma No Man's Sky è differente. Mentre i sopracitati giochi prevedono delle storyline da seguire, obbiettivi di conquista e mirano all'aggregazione di migliaia di giocatori in un unico mondo di gioco come da tradizione MMO, la proposta di Hello Games è totalmente differente, No Man's Sky non ha una storia, ma un solo grande obbiettivo, non ci saranno delle missioni secondarie, ma solo azioni da compiere arbitrariamente per raggiungere quel grande obbiettivo finale, avremo la possibilità di unirci a delle fazioni, ma fondamentalmente saremo soli nella Galassia, decideremo noi dove



atterrare con la nostra navicella, come comportarci con altri viaggiatori spaziali incontrati, tutto per raggiungere il centro della Galassia.

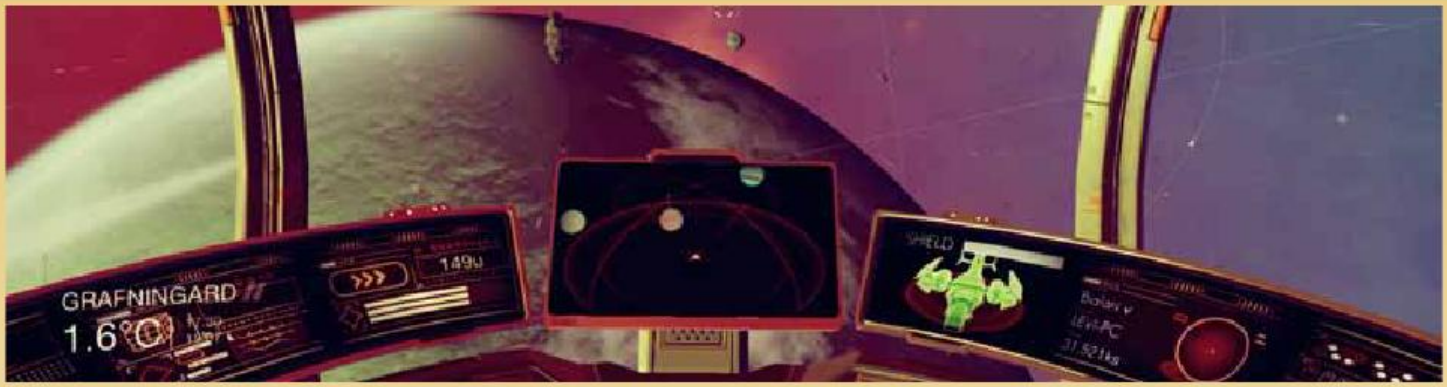
Quel numero lunghissimo e impronunciabile è la combinazione dei pianeti che possono essere generati dal motore di gioco in No Man's Sky, tutti generati in maniera procedurale, tutti diversi e creati in tempo reale dal gioco, seguendo milioni di indicazioni inserite dagli sviluppatori per poter creare pianeti con flora e fauna realmente possibili.

Vi diamo un altro numero, per esplorare ogni angolo della galassia e attraccare su ogni pianeta per almeno un secondo,



avremo bisogno di circa 585 miliardi di anni.

I computer non sono molto pratici con il termine infinito, ma con No Man's Sky ci siamo andati molto vicino. Gli sviluppatori per fornire le immagini di gioco più disparate e per valutare se la varietà dei pianeti generati dal sistema fosse veramente efficace, hanno generato milioni di bot che esplorano l'universo di No Man's Sky e scattano foto altrimenti sarebbe fisicamente impossibile valutare la corretta funzione del sistema procedurale, che genera i vari pianeti ed eventi casuali non tramite server, ma in tempo



reale senza salvare nulla, se non basilari coordinate per poi permettere alla PS4 o al PC di rigenerare un pianeta già visitato in precedenza.
In No Man's Sky verranno generati pianeti, fauna, eventi, combattimenti, incontri, tutto in maniera procedurale seguendo delle strette regole per permettere al sistema di creare un universo fantascientifico perfettamente originale e verosimile, dove ogni stella all'orizzonte è raggiungibile ed esplorabile.
La nostra nave non è pronta per raggiungere il centro della galassia, indipendentemente da quanto partiremo vicini o lontani da essa (anche il punto di partenza sarà casuale) e avrà bisogno di potenziamenti, carburante e riparazioni durante il suo viaggio.
I pianeti avranno degli ambienti totalmente distruttibili da cui ricavare risorse per il crafting e lo sviluppo degli equipaggiamenti, oppure per il commercio, una pratica praticamente fondamentale all'interno del gioco, che ci permetterà di guadagnare Unità (la moneta di gioco) per affrontare il nostro viaggio.
Le Unità verranno anche assegnate in base alle scoperte che verranno caricate nell'Atlas, il prisma simbolo di No Man's Sky che racchiude tutta la conoscenza dell'universo del gioco, scoperto da tutti gli esploratori.
Oltre ai pianeti, si potranno esplorare anche delle stazioni spaziali, anch'esse casuali e procedurali, ma che dovremo visitare spesso per vendere le risorse che non ci servono e acquistare carburante per la nostra nave.
Il sistema economico è anch'esso in funzione della casualità del sistema stellare visitato. Se in una zona galattica c'è un determinato elemento molto raro, i prezzi saranno maggiori se lo vendiamo in quella zona, piuttosto che nella zona in cui lo abbiamo trovato.
Potremo quindi diventare dei veri e propri commercianti nell'universo, potenziando la nostra nave affinché abbia una stiva più capiente, oppure potremmo darci alla pirateria, trasformando la nave in una fregata dalla straordinaria potenza di fuoco, la



scelta sarà solamente nostra, ma attenti perché se siamo commercianti potremo essere attaccati da pirati e se siamo noi quest'ultimi, saremo braccati da cacciatori di taglie e polizia spaziale.
In No Man's Sky non c'è un vero e proprio impero galattico che unisce i pianeti e i viaggiatori, ci sono delle fazioni (continua)





(segue) con cui potremmo unirci e che ci potrebbero aiutare nel corso di gioco e ci sono le Sentinelle, una specie di corpo di polizia robotico presente nella maggior parte dei pianeti, che ha il compito di proteggere l'ecosistema del pianeta. Verremo attaccati se iniziamo a distruggere un pianeta per ricavarne risorse e saremo costretti a fuggire o a combatterle, consapevoli che ogni azione porterà a delle conseguenze ben determinate e generate casualmente.
Se verrete conosciuti nell'universo come il distruttore dei pianeti, non lamentatevi se sarete costantemente braccati nei vostri viaggi.
Ci saranno anche pianeti fuori dal controllo delle Sentinelle dove potremmo fare incetta di materiali e uccidere tutti gli animali, ma attenti perché non tutti gli animali saranno d'accordo, non tutti saranno pacifici, potremmo essere attaccati da predatori che non vogliono lasciarci distruggere il loro pianeta, oppure semplicemente perché hanno fame e noi siamo un ottimo cibo.
La fauna anch'essa procedurale potrebbe essere anche una specie di animale che con le nostre armi non potremmo uccidere, che ci costringa alla fuga per via delle sue dimensioni esagerate, tutto è possibile, tutto è casuale e potremo scoprirlo solo man mano che giocheremo e tramite le informazioni che otterremo con le scansioni delle aree di gioco.
Come già detto gli animali presenti nei vari pianeti sono generati proceduralmente e la loro creazione terrà conto della superficie del pianeta, del clima e da una miriade di altri fattori che oltre a generarne l'aspetto e il comportamento, creeranno anche i versi mischiando migliaia di sample precaricati nel gioco.
E come se la parola procedurale non fosse stata detta già abbastanza, anche la colonna sonora del gioco sarà generata in maniera procedurale, prendendo come base le tracce create appositamente per il gioco dai grandissimi 65daysofstatic, che vi consigliamo caldamente di ascoltare.
Arriviamo a parlare del discorso "morte" che sicuramente è un discorso particolarmente ostico in un gioco del genere.
In No Man's Sky la morte non è la fine di tutto, ma un nuovo inizio più o meno drastico in base a dove si muore.
Se verremo uccisi in un pianeta ci ritroveremo sulla nostra nave, perdendo tutti i dati e le risorse accumulate e non immagazzinate nella nave, mentre il discorso si fa più complesso se si muore nello spazio.
In caso di morte tra le stelle, ci ritroveremo in vita nella stazione spaziale più vicina senza astronave, senza oggetti e senza



scoperte, ma con solo le Unità in nostro possesso con il quale potremo acquistare la nuova nave e ripartire praticamente da zero nel nostro viaggio.
Un bel problema, che va ad aumentarsi se non abbiamo abbastanza Unità per riacquistare una nave decente. In quel caso ci verrà fornita l'astronave base da cui ripartire.
Come avrete capito, l'economia di gioco includerà anche le astronavi che potremo acquistare scegliendo tra diversi modelli, ma che non potremo parcheggiare in qualche hangar spaziale, ne possiamo avere solo una.
Non condividiamo molto questa scelta, che avrebbe permesso ai giocatori di creare una nave per ogni evenienza e introdurre anche una componente strategica nel gioco, ma alla fine è un problema minimo se comparato con la bontà di contenuti all'interno di No Man's Sky.
Un po' di dubbi sul gioco però ci sono e credo che siano ben condivisibili con molti altri utenti, primo fra tutte il fattore longe-







vità che stavolta non si basa sul "quanto ci metteremo ad arrivare alla fine del gioco", perché la risposta a questa domanda ce l'abbiamo (585 miliardi di anni), ma dopo quanto abbandoneremo la nostra scoperta della galassia sullo scaffale, dopo quanto tempo ci stuferemo di non avere degli obbiettivi ben precisi? E' un discorso molto complesso da fare e sicuramente avrà diverse risposte possibili. Se da una parte i giochi storydriven attuali sono sempre i soliti, da punto a punto, in un gioco così enorme come No Man's Sky potrebbe risultare troppo facile il sentirsi persi nell'universo, senza sapere dove andare precisamente per trovare quel determinato elemento che ci serve per potenziare la nave, senza sapere in quale sistema stellare dirigersi con il nostro ultimo salto nell'iperspazio a disposizione, con la certezza che dove andremo ci sarà una stazione spaziale per rifornirci.

E se fosse questo il volere degli sviluppatori? Se volessero davvero farci sentire persi in un universo che consapevolmente non potremo mai esplorare completamente, di cui non sapremo mai tutto e che solo il continuo movimento in questo ignoto ci porterà a conoscerlo? No Man's Sky non è un gioco per tutti, non è adatto a chi vuole imbracciare le armi e scendere sul campo di battaglia, combattendo una guerra ben definita, non è adatto a chi voglia seguire una storia ben strutturata, con dialoghi da Premio Oscar e regia cinematografica. No Man's Sky è uno strumento che si evolve continuamente, che ci stupirà continuamente e ci permetterà di creare le nostre storie e ambientarle nell'universo fantascientifico definitivo, completamente esplorabile e praticamente infinito.

Il nostro obbiettivo in No Man's Sky si spiega con una citazione, una delle più evocative frasi pronunciate nella fantascienza moderna che vi vogliamo citare come chiusura di questo articolo, sperando che l'attesa fino al 21 giugno 2016 sia piena di grandi uscite e capolavori, perché dopo No Man's Sky entreremo in un vero universo e potrebbe essere molto difficile uscirne.



"Spazio, ultima frontiera. Eccovi i viaggi dell'astronave Enterprise durante la sua missione quinquennale, diretta all'esplorazione di strani, nuovi mondi, alla ricerca di altre forme di vita e di civiltà, fino ad arrivare laddove nessun uomo è mai giunto prima"

A cura di Marco Inchingoli

La manifestazione romana giunge alla XIX edizione

Divenuto ormai un appuntamento fisso per tutti gli appassionati di videogiochi, fumetti, e del mondo dell'animazione, il Romics, la fiera del fumetto romana giunta alla sua diciannovesima edizione, ha nuovamente aperto le porte in questa stagione primaverile, e noi come di consueto c'eravamo.
La fiera quest'anno ha raggiunto ancora una volta numeri notevoli, in tutti e quattro i giorni di apertura, questo per un motivo che avrà spinto la maggior parte delle persone a varcare le soglie dell'evento: una mostra celebrativa dedicata a Go Nagai.
Si tratta, per chi non lo conoscesse, del creatore di alcuni dei più noti robottoni giapponesi come Mazinga Z, Il Grande Mazinga, Goldrake, Getta Robot, e Jeeg Robot d'Acciaio, che insieme ad altri personaggi tra cui Devilman e Violence Jack hanno accompagnato probabilmente l'infanzia di molti di voi.
Dunque in questo spazio celebrativo era possibile ripercorrere la storia dei personaggi del maestro Go Nagai, tra i fumetti originali, i vari DVD delle serie animate, i giocattoli, i modellini, alcune illustrazioni, poster esclusivi e perfino copertine di riviste famose dedicate ai mitici super robot.
Ma non è tutto, infatti proprio all'esterno dell'area tre statue a grandezza naturale - raffiguranti Goldrake, Mazinga Z, e Grande Mazinga - troneggiavano davanti agli occhi degli appassionati, intenti a scattare foto dei propri beniamini robotici.
Come se tutto ciò non bastasse i fan più accaniti potevano acquistare merchandise ufficiale dallo stand Yamato, tra action figure, magliette disegnate da Go Nagai in persona, DVD e molto altro. Ovviamente anche il maestro è stato presente alla fiera come ospite per ricevere il premio di Romics d'oro, un momento decisamente magico per tutti coloro che sono cresciuti a pane e robottoni, i quali hanno avuto modo di incontrare dal vivo per la prima volta il loro idolo.



Il maestro Go Nagai premiato con il Romics d'oro



Ma spostiamoci ora dall'animazione al lato videoludico, quest'anno presente ancora più in forze che mai.
Partiamo ovviamente dal nostro stand che troneggiava nel padiglione dell'intrattenimento grazie ad un'area ancora più estesa e ricca rispetto lo scorso anno, con promozioni esclusive, uno spazio dedicato alla nostra rivista, e svariate postazioni di gioco su cui si sono svolte emozionanti tornei di FIFA 16, Call of Duty, Super Smash Bros., Naruto, e altro.
Ma anche gli altri stand non erano da meno, come quello del Vigamus ormai







onnipresente e il suo lato dedicato al retrogaming, Bandai Namco e le sue postazioni dedicate a Dark Souls III con tanto di tornei e premi a tema, con i suoi cabinati custom, l'AFK Store con i suoi accessori da gaming e alcune postazioni di Quantum Break, Euronics con un'area dedicata a Valentino Rossi The Game di Milestone e Ratchet & Clank, e infine uno spazio dedicato al futuro del gaming con l'Oculus Rift. Insomma un'area videoludica davvero ricca quella di quest'anno.
Concludiamo infine con i soliti stand dedicati ad alcuni degli youtuber più celebri del web che smuovevano masse di bambini lanciando magliette autografate e quant'altro, con la possibilità appunto di acquistare merchandise a tema.
Ora vi lasciamo alla nostra carrellata di foto incentrata sul mondo del cosplay, e in generale su tutto ciò che la fiera aveva da offrirci.
Vi diamo dunque appuntamento alla prossima edizione del Romics che si terrà dal 29 settembre al 2 ottobre 2016.
Alla prossima!

PLAYERS









REVIEW

Sviluppo: From Software
Publisher: Namco Bandai
Genere: Action/RPG
Autore: Marco Inchingoli

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

DARK SOULS III

ANIME OSCURE, TENEBRE AVVOLGENTI

Un tempo i videogiochi erano coadiuvati da un tasso di sfida non da poco che rendeva determinati titoli veramente tosti da completare.
Possiamo citarvi ad esempio Ninja Gaiden, Mega Man, Contra, e tanti altri titoli del periodo anni '80/90 in grado di mettere alla prova i giocatori facendoli imprecare a più non posso, alleviandoli però con un senso di appagamento immane quando si riusciva a terminare il gioco.
Purtroppo questa filosofia si è persa un po' nel corso degli anni e la difficoltà nei videgiochi moderni si è molto ammorbidita per attrarre una fetta maggiore di videogiocatori, tuttavia, From Software ha saputo riprendere quella filosofia e riportarla in auge attraverso una serie diventata un must tra gli hardcore gamer: Dark Souls.
Dopo tanta attesa finalmente il team ha pubblicato nei negozi il terzo ed ultimo capitolo della saga dark fantasy, e noi con sommo piacere lo abbiamo provato ed analizzato a fondo.
Il titolo ci pone questa volta nei panni di una creatura risorta



dalla ceneri chiamata Fiamma Sopita, con l'obiettivo di riportare sul trono i quattro Signori dei Tizzoni al Santuario del Legame del Fuoco e vincolare di nuovo la Fiamma.
Questo è l'incipit che fa da sfondo al gioco, storia che come da tradizione potrà essere approfondita dai giocatori più pazienti e attenti che avranno voglia di esplorare ogni anfratto degli scenari, leggere ogni descrizione degli oggetti, e parlare con tutti gli NPC presenti nel mondo di gioco, così da svelare pezzo per pezzo la profonda lore composta dai ragazzi di From Software.
Pad alla mano il titolo propone la medesima struttura dei precedenti capitoli, permeata dalla difficoltà tipica dei Soulslike.
Il titolo ci spinge infatti a riflettere prima di ogni singola azione e ad esplorare con cautela gli scenari che il gioco propone, in caso contrario verremo puniti con la morte.
Ovviamente in determinate circostanze capiterà comunque di perire, più e più volte, e solo i più pazienti riusciranno ad imparare dai propri errori e continuare il proprio percorso fino alla fine.



Per quanto riguarda il sistema di combattimento, altra componente fondamentale della serie, Dark Souls III offre degli scontri molto più dinamici e fluidi rispetto al passato.
In particolare abbiamo notato una risposta ai comandi del protagonista decisamente migliore e più naturale rispetto ai primi capitoli, gli unici rallentamenti saranno causati dal peso dell'armatura e dalle armi che il nostro personaggio brandirà.
Per il resto, segnaliamo finalmente l'implementazione di una barra dedita all'uso delle magie, e anche a quello delle abilità; Dark Souls III infatti da una scossa agli scontri grazie all'aggiunta dell'Arte di Combattimento, ossia una particolare tecnica che cambierà in base all'arma in uso.
Attacchi speciali, buff alle statistiche, colpi critici, e altre particolari azioni, sono solo alcune delle abilità presenti nel



gioco, perfino gli scudi e le armi a distanza vanteranno delle tecniche speciali.
Le abilità principalmente andranno a suddividersi per tipologia dell'arma, tuttavia alcune armi vanteranno abilità uniche e molto potenti.
Una volta esaurita la barra blu sarà possibile rigenerarla usando le nuove fiaschette di Estus Cinereo, i cui usi potranno essere spartiti con le classiche fiaschette d'Estus a seconda delle nostre necessità.
Anche la componente online fa

Stesso discorso per le creature che affronteremo durante la nostra avventura, sempre più inquietanti e affascinanti allo stesso tempo, con alcuni boss davvero ben ispirati.
Tra l'altro quest'ultimi saranno anche ben congeniati e alcuni di loro proporranno battaglie molto particolari che lasceranno sicuramente un segno in molti di voi.
Concludiamo con l'aspetto audio, composto come al solito da brani evocativi, splendidi effetti ambientali, e un doppiaggio in lingua originale



ovviamente ritorno in questo terzo capitolo, riproponendo né più né meno la stessa struttura di sempre: i patti, la possibilità di invadere o essere invasi, e la collaborazione con gli altri giocatori, tutti elementi che da sempre compongono il multiplayer della serie.
Infine per quanto riguarda il comparto tecnico, Dark Souls III sfoggia una qualità decisamente notevole, con un level design davvero pazzesco in grado di offrire scorci paesaggistici da urlo e ambientazioni da sogno.

sempre di prim'ordine.
Insomma Dark Souls III è la degna conclusione della serie, un sapiente mix di tutti gli elementi più belli dell'opera di Miyazaki elevati a livelli esponenziali, condito da alcune novità, un design eccezionale, e un senso di appagamento che da sempre contraddistingue i Soulslike.
Dunque ci sentiamo di consigliare Dark Souls III a tutti gli appassionati del genere e ai giocatori amanti della sfida.





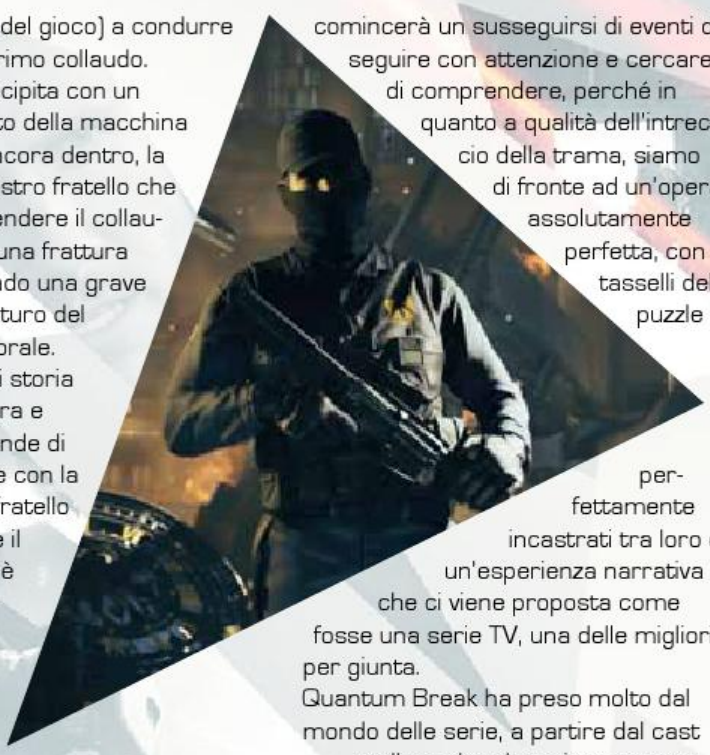
Sviluppo:Remedy
Publisher: Microsoft
Genere: Azione/avventura
Autore: Valerio Turrini

XBOX ONE PC DVD ROM

QUANTUM BREAK

METTI A POSTO IL TEMPO PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI

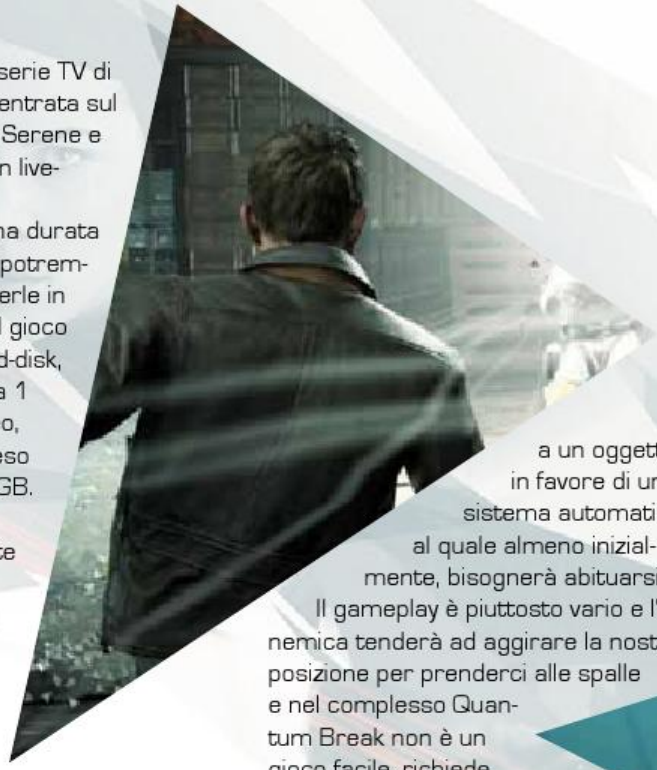
Incentrare un gioco sul viaggio nel tempo può essere un'arma a doppio taglio e sicuramente in Remedy ne hanno discusso parecchio sul come affrontare questo tema, che mantiene sempre un fascino sconfinato, ma che è stato utilizzato e smembrato in tutte le sue sfaccettature nei vari film e videogiochi.
Quantum Break parte dalla scienza e grazie alla consulenza di alcuni scienziati del CERN di Ginevra, l'intera storia costruita per il gioco è scientificamente fattibile seppure parecchio improbabile.
Innanzi tutto il viaggio nel tempo ipotizzato in Quantum Break è differente rispetto alle varie ipotesi "alla Ritorno al Futuro" perché parliamo di una macchina del tempo fissa, in cui entriamo e usciamo nel futuro, perciò il viaggio del tempo che troveremo in Quantum Break (e l'unico ipotizzabile a meno che di non costruire una macchina del tempo su una DeLorean) è il proiettarsi nel futuro, ma nello stesso luogo di partenza.
Ed è proprio durante il primo collaudo della macchina del tempo che succede un vero casino.
Noi siamo Jack Joyce (Shawn Ashmore, il Bobby di X-Men), fratello dello scienziato William Joyce (Dominic Monaghan, Meriadoc nel Signore degli Anelli e Charlie in Lost) che in collaborazione con il rinomato scienziato Paul Serene (Aidan Gillen, Ditocorto nel Trono di Spade) hanno creato la prima vera macchina del tempo e in seguito alla scomparsa di nostro fratello, veniamo invitati dal nostro amico Paul a raggiungerlo all'Università di Riverport (città fittizia del gioco) a condurre insieme a noi il primo collaudo.
La situazione precipita con un malfunzionamento della macchina mentre Paul è ancora dentro, la ricomparsa di nostro fratello che ci intima di sospendere il collaudo e il crearsi di una frattura temporale, creando una grave minaccia per il futuro del continuum temporale.
La prima parte di storia e introduzione vera e propria delle vicende di gioco, si conclude con la morte di nostro fratello e la scoperta che il Paul Serene che è uscito dalla macchina del tempo ha fondato la Monarch Solutions, creandola per controllare il mondo e in previsione di ciò che sarebbe successo, cercando di controllare gli strani poteri che la frattura del tempo ha scatenato.
Sì perché mentre noi abbiamo l'abilità di bloccare il tempo, Paul ha l'abilità di sbirciare attraverso il tempo, di vedere il futuro e quindi di prevedere determinate azioni a quali conseguenze porteranno.
Questa è la complessa prefazione di gioco, dal quale poi comincerà un susseguirsi di eventi da seguire con attenzione e cercare di comprendere, perché in quanto a qualità dell'intreccio della trama, siamo di fronte ad un'opera assolutamente perfetta, con i tasselli del puzzle perfettamente incastrati tra loro e un'esperienza narrativa che ci viene proposta come fosse una serie TV, una delle migliori per giunta.



Quantum Break ha preso molto dal mondo delle serie, a partire dal cast stellare che oltre ai tre protagonisti, può vantare attori provenienti da serie TV del calibro di Fringe, True Blood e I Signori della Fuga per citarne alcuni.
Troviamo anche un'interessante e originale sistema per raccontare la storia di Quantum Break attraverso le fasi cinematiche. Alla fine di ogni atto giocato, ci verrà mostra-



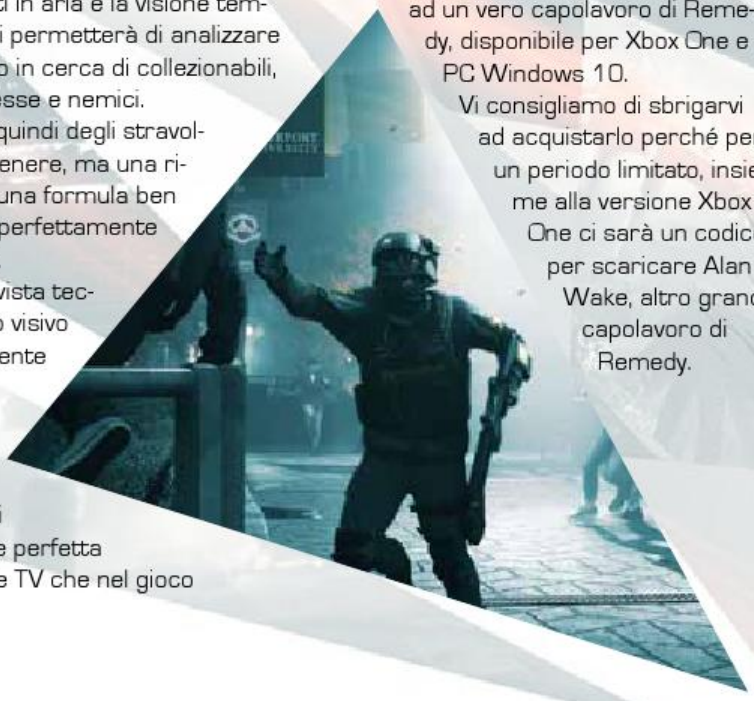
to un episodio della serie TV di Quantum Break, incentrata sul personaggio di Paul Serene e girata interamente in live-action.
Le puntate hanno una durata di circa 20 minuti e potremmo scegliere se vederle in streaming durante il gioco o scaricarle sull'hard-disk, per un totale di circa 1 ora di contenuti video, ma che hanno un peso effettivo di quasi 80GB.
Il perché di queste dimensioni esagerate del pacchetto è la chiave per capire la genialità del gioco, visto che in base alle scelte obbligatorie che dovremo fare durante il gioco e a dei precisi eventi facoltativi da attivare, le puntate della serie tv varieranno di conseguenza, creando numerose variabili sul come potrebbero evolversi le vicende.
Insomma, dal punto di vista narrativo, Quantum Break è una proposta interessante quanto innovativa e Remedy è stata sicuramente brava a creare un sistema per mescolare elementi cinematografici e ad affiancarlo ad un ottimo gameplay, il tutto perfettamente bilanciato in favore dell'azione e del giocato, piuttosto che dei video.
Oltre alla storia raccontata dal gameplay, dai dialoghi e dalla serie TV, come di consueto in questo genere di giochi, ci sono un mucchio di informazioni fondamentali ai fini dello story telling nascoste nell'ambiente di gioco sotto forma di documenti da leggere, mail e trasmissioni radio che ci potranno rivelare importanti informazioni sul background storico della Monarch Solutions.
Il sistema di gioco di Quantum Break è quanto di più classico ci si possa aspettare da un action/adventure, con un sistema di coperture in stile Gears of War che non prevede la pressione di un tasto per ripararsi dietro



a un oggetto, in favore di un sistema automatico al quale almeno inizialmente, bisognerà abituarsi.
Il gameplay è piuttosto vario e l'IA nemica tenderà ad aggirare la nostra posizione per prenderci alle spalle e nel complesso Quantum Break non è un gioco facile, richiede una certa dimestichezza con il genere e ci porta a sfruttare al massimo i nostri poteri durante gli scontri più impegnativi.
I poteri che avremo a disposizione sono basati sulla manipolazione del tempo e ci permetteranno di scattare attraverso lo scenario di gioco, creare delle stasi temporali, uno scudo per bloccare i proiettili, scatenare delle esplosioni con nemici bloccati nel tempo e fluttuanti in aria e la visione temporale, che ci permetterà di analizzare l'area di gioco in cerca di collezionabili, punti d'interesse e nemici.
Non ci sono quindi degli stravolgimenti del genere, ma una riconferma di una formula ben collaudata e perfettamente amalgamata.
Dal punto di vista tecnico l'impatto visivo è semplicemente fantastico, con una recitazione da parte dei vari attori praticamente perfetta sia nella serie TV che nel gioco stesso.



La realizzazione dei volti è pari alle controparti live-action e l'ottima gestione di telecamera, illuminazione, texture di gioco ed effetti vari (particellari e transizione nelle diverse fasi del tempo in particolare) rendono Quantum Break un'opera impressionante che rimarrà nella storia per la sua anima crossover tra serie TV e videogioco e per l'aver rivisto il viaggio nel tempo in maniera entusiasmante e originale.
Ultimo complimento, ma uno dei più importanti al comparto audio e alla colonna sonora, registrato con la massima qualità cinematografica possibile e arricchito da alcune perle come Africa dei Toto.
Quantum Break è già da ora uno dei principali candidati al gioco dell'anno e non dovrebbe avere grossi rivali almeno nel suo genere, siamo di fronte ad un vero capolavoro di Remedy, disponibile per Xbox One e PC Windows 10.
Vi consigliamo di sbrigarvi ad acquistarlo perché per un periodo limitato, insieme alla versione Xbox One ci sarà un codice per scaricare Alan Wake, altro grande capolavoro di Remedy.



Nintendo

FIRE EMBLEM Fates



IN ARRIVO IL 20 MAGGIO

DUE REGNI SONO SULL'ORLO DELLA GUERRA
E TU DEVI DECIDERE DA CHE PARTE STARE





PRENOTALO SUBITO

RICEVI IL TEMA ESCLUSIVO



MAGGIO

1 domenica

2 lunedì

3 martedì

BATTLEBORN
PS4-XONE-PC



4 mercoledì

5 giovedì

PROJECT CARS GOTY
PS4-XONE-PC



6 venerdì

7 sabato

8 domenica

9 lunedì

10 martedì

UNCHARTED 4
PS4



11 mercoledì

12 giovedì

13 venerdì

DOOM
PS4-XONE-PC



14 sabato

15 domenica





16 lunedì

17 martedì

VALKYRIA CHRONICLES
PS4-



18 mercoledì

19 giovedì

20

HOMEFRONT REVOLUTION
PS4-XONE-PC



FIRE EMBLEM FATES:CONQUISTA
3DS



FIRE EMBLEM FATES:RETAGGIO
3DS



21 saba

22 dom

23 lunedì

24 martedì

OVERWATCH
PS4-XONE-PC



TOTAL WAR WARHAMMER
PC



25 mercoledì

26 giovedì

27 venerdì

28 sabato

29 domenica

30 lunedì

31 martedì

DEAD ISLAND - DEFINITIVE COLLECTION
PS4-XONE-PC



Kirby™ Planet Robobot





prenota subito la special edition

per te in regalo il notebook esclusivo

Nintendo

* fino ad esurimento scorte

REVIEW

Sviluppo: Insomniac Games
Publisher: SCEE
Genere: Platform adventure
Autore: Marco Inchingoli

PS4

RATCHET & CLANK

GLI EROI PIÙ SIMPATICI DELLA GALASSIA SONO TORNATI!

Alcuni personaggi del mondo dei videogiochi sono riusciti a lasciare una loro impronta indelebile nei cuori dei giocatori, e molte di queste leggende appartengono al mondo PlayStation.
Parliamo di vere e proprie icone che hanno fatto la storia del videogioco stesso, e tra queste non possiamo non menzionare le due coppie più famose della galassia: Jak & Dexter e i suoi eterni rivali Ratchet & Clank. Quest'ultimi in particolare, sono stati



recentemente protagonisti di una sorta di remake potenziato curato dalla storica Insomniac Games, realizzato in esclusiva per PlayStation 4 e intitolato semplicemente Ratchet & Clank.
Il titolo, come abbiamo già detto, non si pone come una semplice rivisitazione del gioco uscito su PlayStation 2 nel 2002, ma come una versione aggiornata e potenziata del classico originale, contornato da un comparto tecnico mozzafiato, nuovi personaggi, nuovi pianeti da esplorare, nuove armi, e molto altro ancora. Il gioco narra le origini dell'amicizia tra i due eroi intergalattici, protagonisti di un'avventura che li porterà a sventare i malvagi piani del Presidente Drek e salvare così la Galassia di Solana dalla distruzione. Si tratterà dunque di un lungo viaggio che ci porterà a visitare i pianeti più pericolosi dell'universo, a stringere amicizie con strambi individui, e sconfiggere nemici di ogni forma e dimensione.
Il gameplay sostanzialmente è rimasto quello di sempre; con la telecamera fissata alle spalle del nostro protagonista saremo chiamati ad annientare ondate di nemici con le armi più disparate, uno dei segni distintivi della serie. Il titolo offrirà infatti un arsenale non indifferente che spazierà da armi



più classiche come il Combustore, il Lanciapredator, la Bomba a Fusione, o le Buzz-Lame, ad altre più particolari come il Discotron, il Pecorator, o il nuovo Pixelatore, che come da nome annienta i nemici trasformandoli in un cumulo di pixel.
Tutte le armi potranno essere potenziate man mano che le usiamo, inoltre con il raritanium trovato in giro per i mondi sarà possibile potenziarle ulteriormente attraverso una sorta di griglia, sbloccando di conseguenza abilità bonus.
Insomma potenziare le armi sarà uno spasso e con il tempo anche le armi apparentemente più innocue diventeranno al dir poco devastanti. Ratchet & Clank come da nome ha voluto dare giustamente spazio anche al buon robottino, e tra una sparatoria e l'altra



con Ratchet sarà possibile metterci nei suoi panni in alcuni livelli pensati appositamente per lui.
In sostanza in queste sezioni dovremo superare una serie di rompicapo sfruttando i Gadgebot, dei robot con diverse abilità che andranno usate a dovere per raggiungere l'obiettivo di turno.
Per il resto il gioco proporrà svariate attività alternative, come le gare con gli Hoverboard, le splendide sessioni di volo, la caccia ai telepolpici o il minigioco di hackeraggio per sbloccare









determinate porte.
Per non parlare poi delle varie missioni facoltative, la aree segrete che potremo raggiungere con il ritrovamento o il potenziamento dei gadget, e i vari collezionabili nascosti come i bolt d'oro e le olo-carte che sbloccheranno potenziamenti ulteriori, disegni, trucchi, modifiche estetiche e quant'altro.
Inoltre alcune carte permetteranno di sbloccare una delle armi più potenti del gioco. Insomma di roba da fare in Ratchet & Clank ce n'è in abbondanza e i pianeti da esplorare saranno parecchi, dunque se siete dei veri completisti il titolo vi porterà via diverso tempo.
Per quanto riguarda il comparto tecnico, il titolo gode di una veste grafica completamente nuova che sfrutta a pieno le potenzialità di PlayStation 4, inoltre gli sviluppatori hanno implementato più di un'ora di nuovi filmati in 1080p, incluse alcune scene del film che uscirà nelle sale quest'anno.
Ratchet & Clank vanta inoltre di un ottimo doppiaggio in italiano e brani ben ritmati che accompagnano perfettamente l'azione di gioco. Insomma che dire ragazzi, una delle coppie più iconiche di PlayStation è tornata, e lo fa con un ibrido tra un remake e un gioco nuovo, donando il giusto tributo agli eroi intergalattici più buffi della galassia.
Dunque inutile dirlo, se amate il genere o siete fan della serie, l'acquisto è d'obbligo.



REVIEW

Sviluppo: Milestone
Publisher: Milestone
Genere: Racing
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

MXGP2
THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

Dall'asfalto al fango, sempre più ricca l'offerta di Milestone!

Lo studio milanese si è guadagnato una certa fama nel mondo dei racing game grazie a serie di grandissimo livello, create sfruttando le licenze dei campionati Superbike, MotoGP e WRC, e caratterizzate attraverso gli anni da una buona qualità costante.
Mentre un gioco di Superbike non si vede da tempo, la new-entry nel parco giochi offerto da Milestone è la licenza MXGP e l'approdo della serie sulle nuove console permette allo studio italiano di evolvere la loro sfrenata passione e competenza nel settore, grazie agli hardware superiori offerti da PS4 e Xbox One.
MXGP 2 è il gioco ufficiale del campionato di Motocross ed include tutti i piloti delle divisioni MXGP e MX2, i tracciati ufficiali della stagione e licenze ufficiali per le moto, gli sponsor e addirittura per le elaborazioni delle moto, che rispecchiano modelli realmente esistenti delle marche più famose di marmitte, manopole e altri elementi modificabili.
Le modifiche rispetto a RIDE, saranno meno estese in maniera da mantenere il bilanciamento delle moto ed evitare squilibri in gara, mentre i premi in denaro sono diminuiti rispetto al sopracitato RIDE, dove ci si trovava ad avere così tanti soldi da non sapere che farne.
Il motore grafico e fisico del gioco è il medesimo utilizzato dalle ultime produzioni Milestone e cominciamo a chiederci quanto ancora potranno spremerlo, visto che il balzo generazionale non ha garantito un grandissimo balzo in avanti dal punto di vista tecnico, ma solo un miglioramento generale delle texture.
La fisica è ancora incerta in alcuni frangenti, come le spallate tra i vari motociclisti che non riescono a regalare il giusto feeling dell'impatto, mentre ottimo il lavoro fatto sulle cadute caratterizzate da un ragdoll più realistico, anche se vedere il pilota inerme a bordo pista dopo una caduta superficiale fa sempre molto ridere.
Ottimo lavoro anche riguardo all'ottimizzazione delle meccaniche di gioco, più rifinite rispetto a RIDE o al primo MXGP.
Come sempre dovremo gestire lo spostamento del peso della moto e del pilota con i due analogici e avremo la possibilità di scegliere tra il freno unificato o gestire separatamente l'anteriore e il posteriore, con relative differenze nel comportamento della moto in curva.
C'è anche la possibilità di gestire la frizione, che raccomandiamo caldamente di studiare e utilizzare spesso visto il vantaggio smisurato che da in certi tipi di curva, dove la velocità in uscita è tutto per recuperare il terreno perso.
Per dominare i vari comandi e le meccaniche di gioco, dovremo spendere diverse ore in pista e se vogliamo assaporare











l'esperienza più pura di MXGP 2, la fisica impostata sul livello di realismo massimo è d'obbligo, con un conseguente aumento di cadute e impennate incontrollate nelle nostre prime sessioni.
MXGP 2 è un gioco per appassionati e pazienti che si vogliono avvicinare alla motocross, che permette di approcciarsi sia in maniera totalmente simulativa che scalando i vari aiuti alla guida, per adattare il gioco alle nostre esigenze e abilità.
La mole di contenuti disponibile è davvero incredibile, il roster completo dei piloti della stagione 2015, le moto ufficiali ricche dei dettagli compresi sponsor e livree fedelmente riprodotte, prodotti su licenza ufficiale e dal punto di vista dell'offerta ludica, delle interessanti modalità che si affiancano al classico weekend di gara, il tutto a garantire un'ottima longevità.
Tra le aggiunte troviamo le gare indoor nei palazzetti, nuove aggiunte alla modalità carriera e la modalità MXON (Motocross Of Nation) che ci permetterà di rappresentare la nostra nazionale, concorrendo in eventi a squadre divise per nazionalità dei piloti.
Un plus decisamente gradito come anche le varie migliorie apportate alla modalità carriera, che ci permetterà di intraprendere la nostra avventura nel mondo della Motocross, creare il nostro alter-ego, la nostra scuderia e affrontare le gare di MX2, fino ad approdare nella prestigiosa MXGP. All'inizio della nostra carriera dovremo correre per nostro conto, per poi arrivare a stuzzicare l'interesse delle scuderie ufficiali e scegliere se creare la nostra dinastia sotto la scuderia proprietaria e quindi acquistare moto e scegliere lo sponsor, oppure concentrarci sulla parte meno gestionale e pensare solo a correre, scalando la gerarchia dei team ufficiale della MXGP.
Senza dubbio la carriera è la modalità che ci terrà più impegnati all'interno di MXGP 2 e nel complesso ci è parsa ben strutturata nelle meccaniche e nel bilanciamento, a confermare come lo studio milanese ha imparato dagli errori commessi in RIDE e in generale, MXGP 2 si presenta come un prodotto superiore a RIDE, più rifinito sia sul livello grafico che sull'esperienza di gioco offerta. MXGP 2 è la conferma delle ottime intenzioni di Milestone nel creare il gioco di motocross definitivo, sfruttando l'importante licenza della MXGP e proponendosi sul mercato con un titolo rifinito e di grandissima qualità, pur presentando qualche imperfezione minore e bug che siamo sicuri verranno risolti tramite patch.
MXGP 2 è il trampolino di lancio per la neonata serie, con basi solide e ottimi presupposti per i capitoli successivi e per tutti gli amanti dei motori, delle motocross o anche per chi è in cerca di una ventata di aria fresca nei racing game, MXGP 2 è un gioco da provare e in cui impegnarsi. Non siamo di fronte al classico arcade dedicato al lato più sporco delle motociclette, ma a una proposta accessibile a tutti dedicata ad uno sport molto seguito e decisamente emozionante, dove anche l'Italia è riuscita a ritagliarsi uno spazio importante grazie a campioni come Antonio Cairoli, anch'egli presente in MXGP 2 e pronto per sfrecciare nelle case dei videogiocatori!



LA FORMAZIONE DEL MESE

La squadra di maggio: "FRECCIARGENTO DO BRASIL"

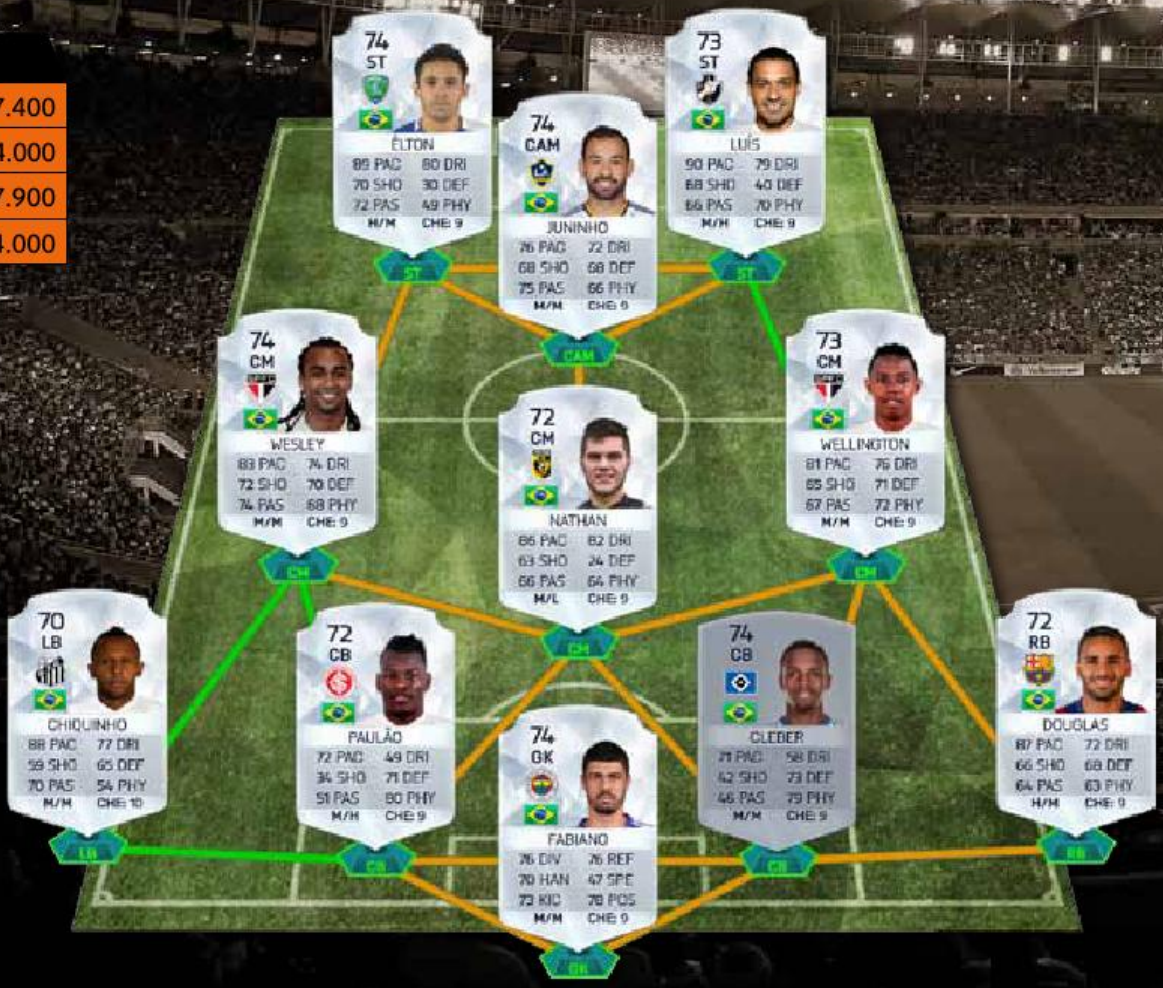
VALORI

ATT	73
MID	73
DEF	72
PAC	82
SHO	60
PAS	65
DRI	71
DEF	58
PHY	66
INTESA	100

COSTO

PS4	MIN	7.400
	MAX	184.000
XBOX	MIN	7.900
	MAX	184.000

La Squadra del mese l'abbiamo creata in modalità Bug-Velocità.
Come si può ben immaginare dal titolo la formazione preparata per questo numero è composta interamente da brasiliani argento, la caratteristica di essere argento.
Non facciamoci però trarre in inganno in termini di costi e pensare di risparmiare, in moltissimi casi sono più costosi di tanti giocatori oro!
E' altresì intuibile dal titolo che parliamo di una squadra che fa della velocità la sua arma principale, concedendo comunque qualcosa alla fisicità per quel che riguarda i difensori centrali.
Insomma questa volta il motto della partita è: "Prova a prendermi".
Una squadra tutto sommato accessibile nella media dei giocatori e che garantisce tanto divertimento.
E' sempre quello che cerchiamo.
Non ci resta quindi che augurarvi buon FIFA e darvi l'arrivederci alla prossima.



MINA VAGANTE



Magari il tiro non sarà il massimo delle sue qualità, ma se hai 90 di velocità e arrivi 200 volte davanti al portiere ci stanno i miracoli ma dopo un po' finiscono anche quelli.

SOLIDO



Portiere argento ma che ha buona esperienza, tra i migliori tenendo conto del livello.

REGIA



Oltre alla velocità serve anche il genio e un pizzico di fantasia per imbeccare il giocatore giusto nel posto giusto.

FRECCIA



Autentica spina nel fianco il terzino firmato Barcellona, buona qualità media e una velocità da fare invidia ad un giocatore oro.

SPEEDY GONZALES



Stesso discorso della fascia destra lo abbiamo a sinistra, terzino di spinta offensiva ottima, un po' meno nella fase difensiva per la scarsa fisicità, ma quando corri più veloce cosa importa?



PLAYERS WEEKEND 2016 EDITION

EA SPORTS FIFA 16

IL TORNEO PIÙ IMPORTANTE

ALLENATI E PARTECIPA ALLE QUALIFICAZIONI DEL TUO NEGOZIO !!!



A cura di Matteo Martino



MAGIC The Gathering
JUND MANIA

MAIN

PLANESWALKER:
2x Chandra, Evocatrice di Fiamme
1x Ob Nixilis della Fiamma Rinnovata
2x Arlinn Kord
CREATURE:
2x Protettrice del Rifugio
1x Goblin Abitanti dell'oscurità
1x Kalitas, Traditore di Ghet
1x Demone lacerasenno
4x Difensore silvano
1x Nissa, veggente di Boscovasto
1x Mina e Denn, nati selvaggi
1x Il mostro di Gitrog
ISTANTANEI E STREGONERIE:
2x Al Macello
2x Morsa dell'oscurità
2x Verità dolorose
2x Battito di Murasa
2x Fiamme raggianti
2x Sentiero della sventura
3x Violare la mente
2x Attraverso Ulvenwald
2x Prezzo Definitivo
TERRE:
3x Radura delle braci
2x Terre selvagge in evoluzione
2x Distese di llanowar
3x Palude Rovente
2x Pantano Sibilante
3x Foresta
2x Montagna
4x Palude
2x Tempio della relittopoli
1x Rovine del presagio

SIDEBOARD

1x Pista della preda
2x Tarpare le ali
1x Torturatrice elusiva
3x Languire
2x Snidare
2x Pungolatore di peccati
1x Battito di Murasa
1x Fiamme raggianti
2x Al macello
1x Goblin abitanti dell'oscurità

STRATEGIA DEL MAZZO

Finalmente dopo tanto siamo riusciti a montare un Jund degno del suo nome anche in formato Standard.
I maggiori ringraziamenti vanno dati alla nuova espansione Ombre su Innistrad, ricca di carte divertenti e di notevole forza, che hanno dato una bella impennata e soddisfazioni ai giocatori di standard. Importantissimi sia nel meta attuale che in questo mazzo sono i Planeswalker che sono delle vere e proprie chiusure effettive vedi Arlinn Kord e Chandra, Evocatrice di Fiamme.
La prima, con la capacità di flipparsi e calare un lupo per auto difendersi, è una piaga per gli avversari con mazzi midrange, e Chandra che è forse il Planeswalker più completo perchè attacca con il +1(ben due creature 3/1 che attaccano) vratta calibrata con il - X, il peschino perfetto con lo 0.(scartiamo carte inutile e peschiamo lo stesso numero più una).
Dopo di che, proprio come in quello modern ben venuti spacchini a go go...
Al Macello, in caso riusciamo ad avere Delirio, ci aiuta a pulire il campo da Planeswalker avversari indesiderati ed eventuali creature da accompagno.
Abbiamo inoltre una combo interessantissima che riguarda Battito di Murasa e Protettrice del rifugio che in buona combinazione si riprendono a vicenda dal cimitero e noi continuiamo a guadagnare 6 punti vita ogni volta.
Il tutto, contornato dal Difensore Silvano che a 6 terre sul terreno, prende +2/+2 lui e tutte le terre animate sul campo di battaglia, che sfruttando l'abilità Risveglio che abbiamo su alcuni spacchini, diventano più forti di un Ulamog...
La sideboard ci aiuta infine con i mazzi aggro spinti che magari tendono a farci parecchi danni nei primi turni quando dobbiamo ancora carburare..
Insomma il solito mazzo divertente e tutto da godere.. Buon divertimento e buon Magic a tutti

Force of Will

Quando gli angeli scendono a combattere



SOVRANO
1x Arla, Il Signore degli Alati

MAZZO PRINCIPALE
4x Perceval, La Cercatrice del Santo Graal
2x Ginevra, La Regina Gelosa
2x Ibis Lunare
4x Nobile di Tsukuyomi
4x Cherudim, Angelo della Saggezza
2x Lucifero, Angelico Distruttore Caduto
4x Serafino dalle Ali Celesti
2x Gwiber, Il Drago Bianco
2x Premonizione di Kaguya
2x Gran Croce
4x Artemide l'Arco degli Dei
4x Laevateinn, la Spada Demoniaca
2x Falce della morte, La Mietitrice di Vite
2x Mariabella, la Bambola d'Acciaio

PIETRE MAGICHE
4x Memoria del Sovrano
4x Memoria della Brezza
2x Pietra Magica di Luce

MAZZO SECONDARIO
2x Artù Pendragon, Re della Tavola Rotonda
2x Izanagi, Custode del Sigillo
3x Lancillotto, il Cavaliere del Demone Folle
1x Blazer Gill Rabus
3x Galvano, Il Cavaliere del Sole
2x Uovo di Rukh
2x Ginevra, la Regina Gelosa

STRATEGIA DEL MAZZO
Questo mazzo, è creato in modo da sfruttare tutto il grande potenziale offensivo di Arla, Il Signore degli Alati, in combinazione con gli emblemi Laevateinn e Falce della Morte.
Cherudim e Tsukuyomi sono dei validissimi risonatori che ci permettono di temporeggiare fino a ché il set-up di emblemi non ci permettere di chiudere con un unico attacco del Sovrano-G e altri risonatori volanti che abbiamo a disposizione; l'ibis lunare inoltre ci permette di recuperare i risonatori che possono poi attaccare nuovamente o bloccare in base all'evenienza del momento.
Il Serafino dalle ali celesti, permette una fantasiosa combo con Lucifero, il quale ha il sottotipo angelo e ci dà la possibilità di giocare due risonatori potenti e in contemporanea costringere il proprio avversario a sacrificarne uno.
Insomma un mazzo che ci permette sì un contenimento iniziale, ma anche di trasformarsi in una vera e propria falce da guerra quando è il momento di chiudere il match…
Al solito provare per credere e buon Force of Will….

A cura di Marco Inchingoli

1987

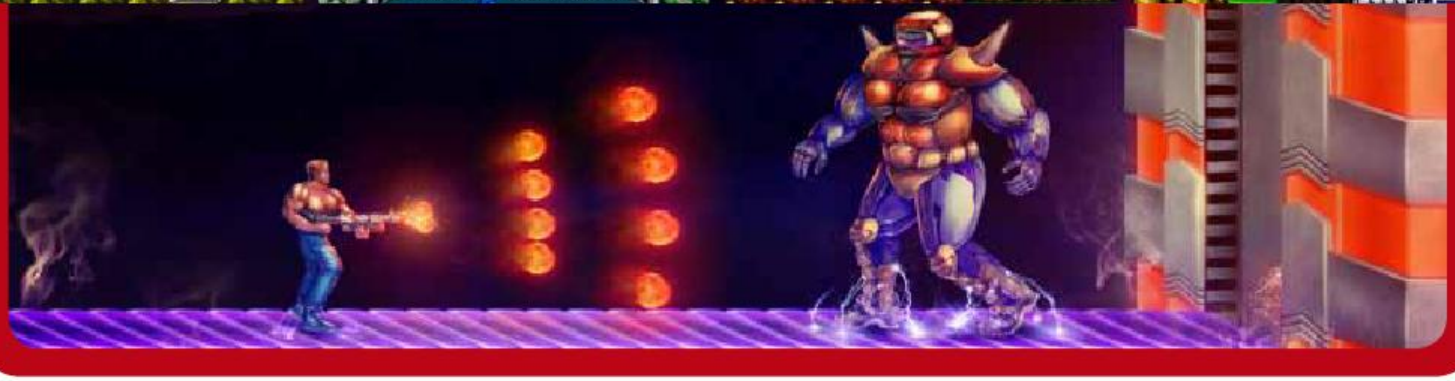
IL CLASSICO IMMORTALE KONAMI

CONTRA



In questo nuovo ed eccitante appuntamento dedicato al mondo del retrogaming, abbiamo deciso di trattare una pietra miliare di Konami ai tempi d'oro: Contra.
Nato nel 1987 nelle sale giochi di tutto il mondo, e portato poi su NES, MSX2 e altre console, Contra è uno sparatutto a scorrimento orizzontale dotato di un tasso di sfida non per tutti.
Il titolo ci mette nei panni dei soldati Bill Rizer e Lance Bean, inviati in Nuova Zelanda per annientare delle forme di vita aliene che vogliono conquistare il pianeta.
Sostanzialmente il gioco ci vede superare livello dopo livello distruggendo soldati, robot, alieni, e imponenti boss grazie a svariate tipologie di armi, eludendo nel contempo ostacoli come getti di fuoco, rocce, muri chiodati, e trappole di ogni genere.
Il titolo prevede inoltre brevi sessioni platform tra una sparatoria e l'altra in cui dovremo semplicemente saltare per raggiungere determinate zone, evitando al tempo stesso tutto ciò che il gioco ci sparerà contro.
Alcuni stage inoltre sono realizzati in terza persona, e si procede in verticale anziché in orizzontale in una serie di stanze, fino all'arrivo del boss di turno che si svolge anch'essa in verticale.
Lo sparatutto di Konami può essere giocato anche in cooperativa con un amico, il che rende il tutto ancora più divertente, inoltre terminando il gioco sarà possibile continuare a giocare con le vite rimanenti e un leggero aumento del livello di difficoltà.
Contra al giorno d'oggi è ovunque, il titolo conta infatti diversi capitoli realizzati per svariate piattaforme, dalle più vecchie (Amiga, C64, NES, DOS, Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, PlayStation, PlayStation 2) alle più recenti (Xbox 360, Nintendo DS, Wii, iOS, Android).
Insomma non potete non aver giocato un Contra almeno una volta nella vostra carriera videoludica, tuttavia consigliamo di recuperare anche tramite emulazione il classico originale da noi trattato, pietra miliare di Konami e uno degli sparatutto a scorrimento più belli della storia del videogioco. Vogliamo lasciarvi come di consueto con una piccola curiosità: in Europa il gioco a causa di una forte censura costrinse Konami a cambiare il nome da Contra in Probotector, sostituendo sia i protagonisti che la maggior parte dei nemici con dei robot.





SAMSUNG
Galaxy S7

Molto più di uno Smartphone

Mattatore incontrastato degli spazi publicitari sui media nazionali, il prodotto Samsung si propone come innovativo. L'occhio di riguardo al gaming merita un approfondimento.

Design
Nella progettazione di Galaxy S7 e S7 edge non si è scesi a compromessi.
Il risultato è una semplicità d'uso senza precedenti, grazie a funzionalità avanzate che si integrano alla perfezione nelle forme eleganti.
Smartphone belli da guardare e piacevoli da usare.



Hardware
Grazie al nuovo e potente processore, Galaxy S7 e S7 edge eseguono ogni operazione velocemente e senza rallentamenti, gestendo con facilità anche i dati memorizzati sulla microSD.
Aumentata la capacità della batteria, che si potrà ricaricare ancora più velocemente.



Resistente all'acqua e alla polvere
Grazie a una combinazione di materiali ad alte prestazioni, abbiamo sviluppato un modo semplice ed efficace per sigillare completamente i componenti interni, lasciando allo stesso tempo liberi il connettore USB e l'entrata per il jack delle cuffie.

Shortcuts
Semplificare la tua vita e velocizzare le tue attività quotidiane è il nostro impegno principale.
Continua ricerca di nuovi modi per aiutarti a trovare ciò di cui hai bisogno con un solo tocco o sguardo.
Con Shortcuts avrai tutto a portata di mano.

Dual pixel 12MP
Le condizioni di luce variano parecchio nell'arco della giornata ed è importante poter scattare foto sempre perfette.
Che si tratti delle evoluzioni sullo skateboard o delle candeline spente durante la festa di compleanno, le foto scattate con Galaxy S7 e S7 edge sono sempre chiare, vivide e piene di vita.

Gaming
Giocare è ancora più divertente: Galaxy S7 e S7 edge sono infatti stati pensati per supportare al meglio i nuovi giochi mobile, e sono dotati di un centro di controllo e di funzioni dedicate, come la registrazione di video durante il gioco.
Il gioco si fa serio
Anche i giochi graficamente più evoluti verranno eseguiti in modo fluido, con un consumo della batteria ridotto.
Quando il gioco entra nel vivo il tuo smartphone resta freddo aiutandoti a conservare la calma e vincere.
Galaxy S7 e S7 edge sono i primi smartphone a supportare la Vulkan API e ti faranno vivere un'esperienza di gioco unica.
Il miglior centro di controllo per giochi mai visto su smartphone.
I tuoi giochi saranno raccolti automaticamente in un'unica cartella subito dopo il download.
Prima di giocare, potrai bloccare e nascondere le notifiche e impostare il risparmio energetico.

Game launcher aperto sullo schermo di Galaxy S7 edge
Avrai a disposizione delle funzioni uniche che renderanno l'esperienza di gioco indimenticabile.
Una di queste è la registrazione video.
Cattura e condividi con il mondo le tue partite e i tuoi trionfi.



Accessori
Una linea di accessori eleganti e funzionali per Galaxy S7 e S7 edge.
Trova la cover che più si abbina al tuo stile e il caricabatteria con Ricarica Rapida da portare sempre con te.



UNCHARTED 4
Lady Nathan Drake

Questo mese, per rendere il giusto omaggio ad un titolo veramente importante, abbiamo voluto cambiare e proponiamo le cosplayer più a tema ...








NICOLE


JESSICA


AMBRA

SPENDI 30 EURO 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