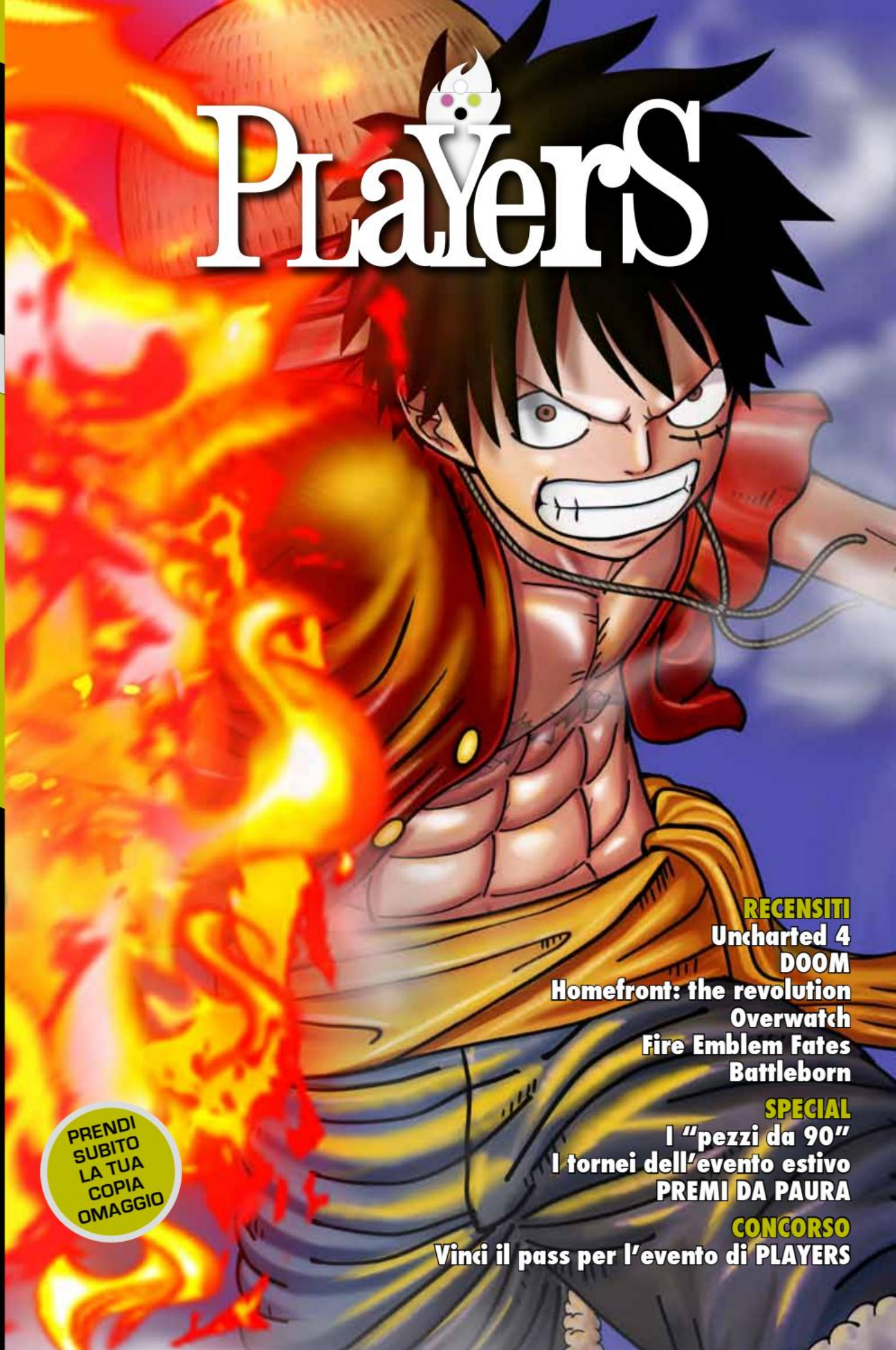
GIUGNO 2016
21
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS



RECENSITI
Uncharted 4
DOOM
Homefront: the revolution
Overwatch
Fire Emblem Fates
Battleborn

SPECIAL
I "pezzi da 90"
I tornei dell'evento estivo
PREMI DA PAURA

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.

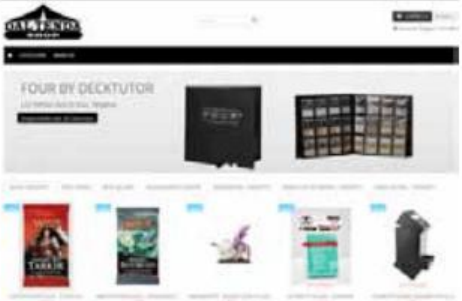
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

HAI BISOGNO DI UN BUON EQUIPAGGIAMENTO?

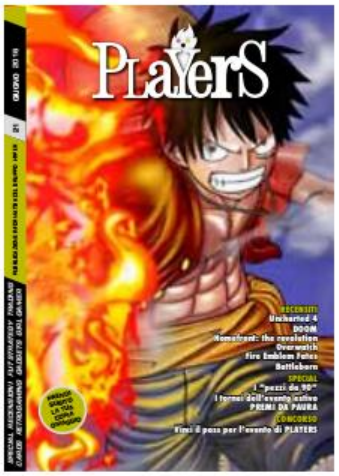
Il nostro e-shop, oltre ad avere un'ampio catalogo di giochi da tavolo e di carte collezionabili, offre un'invidiabile assortimento di accessori per proteggere i tuoi giochi. E tante esclusive che trovi solo Dal Tenda!







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

21 GIUGNO 2016

Carissimi Players,

sti ... me ... date un'occhiata ai tornei in programma per il nostro evento estivo. Poi guardate i premi in palio e diteci se stavolta non abbiamo esagerato.
Abbiamo anche un'altra grossa sorpresa in cantiere per quei giorni ma ad oggi non possiamo render noto ancora nulla.
Tranquilli ve lo faremo sapere quanto prima direttamente nel vostro negozio di fiducia.
Siamo anche nell'estate SI : cioè quella che, finito il campionato, non ci lascia orfani, di conseguenza ci sembrava doveroso dare il giusto spazio a San Calcio.
La rubrica FUT è raddoppiata dedicando, oltre all'europeo, uno spazio alla Copa America del centenario, la nostra girl gamer vuol essere di augurio agli azzurri e nella rubrica dedicata al retrogaming abbiamo rispolverato "Sensible Soccer".
Non che i videogames ci lascino soli !!! Finalmente vede la luce NO MAN'S SKY e staremo a vedere se si tratta di quella potenziale rivoluzione annunciata, vi riempiamo di regali con One Piece e Kirby e ci sarà da fare l'ennesima "corrida" in moto con Valentino.
E per restare in tema ...
... hasta la proxima

Bruno Capolupi

Sommario

04 EVENTO 2016
I tornei in programma
06 SPECIAL
"Pezzi da 90"



8 REVIEW
Uncharted 4
DOOM
Homefront:the revolution
Overwatch
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
Mirror's edge catalyst
20 USCITE DEL MESE II PARTE
22 REVIEW
Battleborn
Fire emblem fates
26 FUT STRATEGY
Due mondi nel pallone





28 TRADING CARDS
Magic - Bunt company
30 RETROGAMING
1992 Sensible soccer



31 GADGETS
GeForce GTX 1080



32 GIRL GAMER
Danila



34 CONCORSO A PREMI
Vinci il tuo PLAYER PASS

PLAYERS WEEKEND 2016 EDITION

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

IN COLLABORAZIONE CON

DAL TENDA

TORNEI UFFICIALI







PS4













SIDE EVENTS

FIFA 16 · CALL OF DUTY BLACK OPS III · MORTAL KOMBAT X · NARUTO SHIPPUDEN STORM

MAGIC The Gathering STANDARD · MAGIC The Gathering MODERN · Force of Will

DIMOSTRATIVO

CARDFIGHT!! Vanguard

GUEST EVENT

Weiß Schwarz

INFO E ISCRIZIONI IN NEGOZIO

A cura di H. China

Le industries hanno già cominciato a svelare le date (poi vedremo quelle vere) di uscita di alcuni dei titoloni che ci aspettano in autunno.

PEZZI DA 90



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

USCITA:	04.11.16
SVILUPPO:	INFINITY WARD
PUBLISHER:	ACTIVISION
GENERE:	SPARATUTTO
CONSOLE:	PS4-XONE-PC

Call of Duty: Infinite Warfare pone la narrazione in primo piano. Infinity Ward entra in un nuovo terreno esplorando il peso della leadership e le sue responsabilità. In un momento disperato di avversità, il giocatore, nei panni del Capitano della sua nave militare, deve prendere il comando contro un nemico implacabile.

Esperti soldati si trovano ad affrontare circostanze straordinarie che metteranno a dura prova il loro allenamento e riveleranno il loro vero carattere mentre imparano a comandare e prendere le difficili ma necessarie decisioni per conquistare la vittoria. Il gioco introduce anche ambientazioni mai viste prima, nuove armi e nuove abilità per i giocatori di Call of Duty.

In Call of Duty®: Infinite Warfare affronterai un'avventura indimenticabile combattendo battaglie eroiche sulla Terra e nello spazio contro una fazione nemica che minaccia il nostro stesso stile di vita.

UNA GUERRA SU SCALA MONDIALE

Call of Duty: Infinite Warfare offre ambientazioni strepitose e momenti cinematografici indimenticabili, presentando una guerra avvincente che riporta ai primi episodi della saga.

COMBATTERE IL FANATISMO

Il SetDef è una potenza fascista composta da militanti fanatici e senza pietà.

Essi puntano al controllo delle risorse e della ricchezza di tutti gli avamposti del sistema solare, e di conseguenza delle nazioni della Terra.

MULTIGIOCATORE EPICO

Il sistema di movimenti in sequenza che conosci e ami è tornato!

Utilizza l'ambiente circostante e crea nuove strategie sul momento sfruttando i movimenti fluidi con una precisione mai vista prima.



BATTLEFIELD 1

USCITA:	21.10.16
SVILUPPO:	DICE
PUBLISHER:	EA
GENERE:	SPARATUTTO
CONSOLE:	PS4-XONE-PC

È la prima volta volta che un videogioco così in vista decide di raccontare la prima guerra mondiale.

Si chiama Battlefield 1, ed è il nuovo capitolo della saga che ogni anno rinnova la sfida a Call of Duty, re incontrastato degli sparatutto in prima persona pubblicato da Activision.

Questo autunno, mentre il rivale metterà in scena un conflitto futuristico andando addirittura nello spazio, la software house Electronic Arts farà fare al suo Battlefield un salto indietro nel tempo, per riscoprire l'alba della guerra moderna.

Il numero 1 del titolo non sta ad indicare che si tratta del capitolo inaugurale di un nuovo franchise (è in realtà il dodicesimo), ma che la storia si concentrerà sugli eventi consumati durante il primo conflitto globale.

Fra i vari fronti non poteva mancare ovviamente quello italiano: Battlefield 1 ci condurrà sulle Alpi, nei suggestivi scenari dolomitici in cui si si svolse la cosiddetta "guerra bianca": una serie di battaglie logoranti che misero a dura prova gli eserciti coinvolti a causa delle condizioni climatiche estreme.

Fra gli altri scenari compare la foreste delle Argonne nel Nord della Francia e i deserti dell'Arabia attraversati a cavallo dalle forze ottomane.

Per esigenze di spettacolarità la guerra di Battlefield 1 sarà un po' "romanzata", sicuramente più spettacolare e movimentata rispetto a quella che davvero si svolse all'inizio del secolo scorso.

Ma del resto è questo il sistema per strizzare l'occhio all'immensa platea di giocatori che ogni anno cercano il miglior "FPS", lo sparatutto più coinvolgente. È proprio la natura del primo conflitto mondiale - lento, logorante e disumano - che fino ad oggi ha spaventato gli sviluppatori di videogiochi.



GEARS OF WAR 4

USCITA:	**11.10.16**
SVILUPPO:	**THE COALITION**
PUBLISHER:	**MICROSOFT**
GENERE:	**SPARATUTTO**
CONSOLE:	**XONE**

Forte di una soundtrack d'eccezione il primo video dedicato al giovane JD Fenix, nuovo protagonista del prossimo Gears of War, punta dritto ai sentimenti.
Manca ancora un po' di tempo prima che JD, giovane virgulto della dinastia Fenix, faccia bella mostra di sé sulle nostre console, ma ora possiamo gustarci un suggestivo trailer in computer grafica intitolato "Tomorrow" dedicato proprio al protagonista del titolo targato Epic Games.
Proprio come accadde al padre agli albori della scorsa generazione di console, JD Fenix si è guadagnato un video decisamente evocativo sostenuto da una colonna sonora di tutto rispetto.
Sulle note di Sound of Silence la vicenda del giovane si dipana attraverso un Yin Yang che contrappone la luminosità dei felici ricordi infantili con l'oscurità in cui il mondo è piombato ancora una volta.
La storia del nuovo capitolo sarà ambientata sul pianeta Sera, 25 anni dopo gli eventi del terzo episodio. L'arma a Imulsion ha distrutto tutti i combustibili fossili e l'intera umanità si trova barricata dentro una sorta di città fortezza, creata per proteggersi dai terribili eventi atmosferici.
L'intera avventura si svilupperà nell'arco di ventiquattro ore e avrà inizio in un villaggio degli Arenati, invaso da un forza misteriosa che rapisce gli abitanti.



FINAL FANTASY XV

USCITA:	**30.09.16**
SVILUPPO:	**SQUARE ENIX**
PUBLISHER:	**SQUARE ENIX**
GENERE:	**GIOCO DI RUOLO**
CONSOLE:	**PS4-XONE**

I due trailer mostrati all'E3 mostrano un notevole livello, sia visivo sia in termini di gameplay.
A giudicare dal lieve alone di negatività visto su siti come NeoGAF, YouTube e Baracca di Kalò, la principale fonte di critica al gioco oggi è il fatto che si tratta di un gioco di ruolo fortemente orientato all'azione piuttosto che un ritorno al classico stile a turni che molti fan hanno richiesto dopo aver pesantemente criticato Final Fantasy XIII a causa della sua meccanica.
Ma Final Fantasy XV non è Final Fantasy XIII, e prima ancora di iniziare a guardare il suo gameplay occorre già sottolineare la presenza di alcune notevoli differenze tra il gioco e il suo predecessore.



MAFIA III

USCITA:	**07.10.16**
SVILUPPO:	**HANGAR 13**
PUBLISHER:	**2K GAMES**
GENERE:	**AZIONE**
CONSOLE:	**PS4-XONE-PC**

Mafia III è ambientato nel 1968 a New Bordeaux, una versione rivisitata di New Orleans impreziosita da splendide auto, vestiti e musica d'epoca.
Dopo aver combattuto diversi anni in Vietnam, Lincoln Clay scopre la verità: famiglia non è con chi sei nato, è per chi muori.
Ora, tornato a New Bordeaux, Lincoln deve fare i conti col suo passato criminale.
Quando la sua famiglia adottiva, la mafia nera, viene tradita e sterminata dalla Mafia italiana, Lincoln fonda una nuova famiglia sulle ceneri di quella vecchia, intraprendendo un cammino di redenzione e vendetta per eliminare i responsabili.
Intensi scontri armati, cruenti combattimenti corpo a corpo, folli inseguimenti d'auto, difficili scelte da vita di strada serviranno per sopravvivere a New Bordeaux.
Ma con la giusta famiglia, è possibile scalare i vertici della malavita.



DISHONORED II

USCITA:	**11.11.16**
SVILUPPO:	**ARKANE STUDIOS**
PUBLISHER:	**BETHESDA**
GENERE:	**ACTION/RUOLO**
CONSOLE:	**PS4-XONE-PC**

Dopo 15 anni dai fatti di Dishonored, un usurpatore "ultraterreno" ruba il trono dell'Impero delle Isole.
Così Emily Kaldwin e Corvo Attano viaggiano verso Karnaca, il "Gioiello del Sud" dell'isola di Serkonos, per trovare la chiave che restaurerà la giovane Imperatrice al potere.
I giocatori possono scegliere di controllare o Emily Kaldwin o Corvo Attano, entrambi con poteri unici, per tutta la durata del gioco.
I giocatori hanno anche la possibilità di scegliere il modo di giocare più adatto, utilizzando la furtività o uccidendo spietatamente i nemici, avanzando attraverso diverse missioni e combinando i poteri soprannaturali come nel precedente gioco, Dishonored.
Insieme ai protagonisti fa ritorno anche l'Esterno.
Emily Kaldwin ha una serie di poteri nuovi, donati dall'Esterno, come Ombra Mobile e Presa Estrema; Corvo Attano, invece, ritorna con i poteri ottenuti in Dishonored, ma con la possibilità di potenziarli.

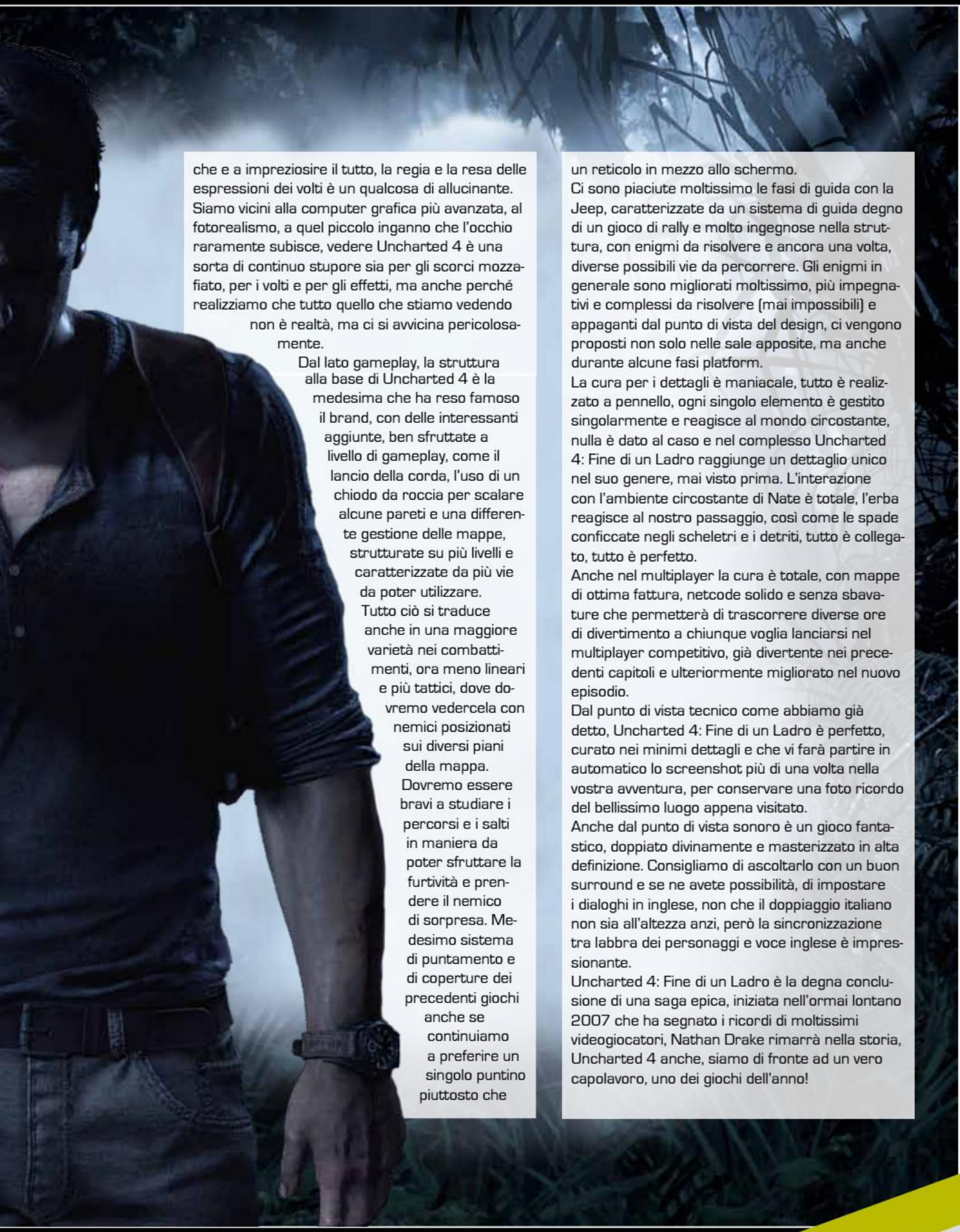
REVIEW

Sviluppo: Naughty Dog
Publisher: Sony
Genere: Azione / Avventura
Autore: Valerio Turrini
PS4

UNCHARTED 4 A Thief's End

"Per Dio e la Libertà", Nathan Drake alla ricerca dell'utopia dei pirati: Libertalia!

Sono passati quasi 10 anni dall'uscita del primo storico Uncharted: Drake's Fortune, un gioco che ha completamente rivoluzionato il genere, reinventato le cacce al tesoro videoludiche, tant'è che persino la leggendaria Lara Croft ha subito un remake in maniera da svecchiarne il gameplay e avvicinarla al titolo sviluppato da Naughty Dog (con grandi risultati tra l'altro).
Naughty Dog ha da sempre condizionato la storia delle console Sony con le proprie serie, i personaggi memorabili, da sempre identificati come vere e proprie mascotte della piattaforma di riferimento. Crash Bandicoot su Playstation, Jak & Dexter su Playstation 2 e Uncharted su Playstation 3, fino ad arrivare a The Last of Us a cavallo delle due generazioni più recente, per ogni console Naughty Dog ha saputo creare una serie di capolavori entusiasmanti, che hanno letteralmente rapito milioni di fan in tutto il mondo.
Con Uncharted 4: Fine di un Ladro si chiude l'ultimo ciclo narrativo ancora attivo da PS3, un'ultima avventura per il famoso esploratore e cacciatore di tesori, la cui storia per la prima volta è narrata a cavallo di due generazioni di console e che dopo quasi 10 anni di onorata carriera, merita l'ultimo grande capolavoro.
Di questo nuovo capitolo non vogliamo rivelarvi nulla riguardo alla storia, nemmeno dettagli che si scoprono dai primi minuti di gioco, come lo è stato per noi Uncharted 4 vogliamo che sia una continua sorpresa anche per voi lettori e giocatori.
Gli unici dettagli che diremo sono quelli già noti e cioè che Nathan Drake è alla ricerca del tesoro perduto di Henry Every, famoso pirata attivo nella seconda metà del diciassettesimo secolo che a quanto pare, nascose un ingente tesoro in un luogo non ben precisato.
Questa avventura ci porterà ad inseguire la leggendaria utopia di Libertalia, una città perduta che fu fondata e controllata dai pirati in un luogo non ben precisato del Madagascar.
Le informazioni storiche riguardo a Libertalia e a Henry Every (non si sa nulla della sua morte) sono le ottime basi su cui Naughty Dog ha costruito la storia di Uncharted 4: Fine di un Ladro, concentrandosi molto anche sul passato di Nathan Drake, sul suo rapporto matrimoniale con Elena Fisher e sulla sua infanzia.
Nel gioco ci sono delle sezioni giocate e presentate come flashback, dove vivremo delle vicende di un giovanissimo Nathan Drake e del rapporto che aveva con il fratello Samuel Drake, co-protagonista del gioco che avrà un ruolo fondamentale nell'evolversi della vicenda.
Presenti ancora una volta i personaggi storici della saga e cioè Elena Fisher e Victor Sullivan mentre vi lasciamo la sorpresa nello scoprire gli antagonisti del titolo, entrambi molto interessanti e ben caratterizzati. Nel complesso la caratterizzazione dei personaggi è fenomenale, pari alle migliori produzioni cinematografi-



che e a impreziosire il tutto, la regia e la resa delle espressioni dei volti è un qualcosa di allucinante. Siamo vicini alla computer grafica più avanzata, al fotorealismo, a quel piccolo inganno che l'occhio raramente subisce, vedere Uncharted 4 è una sorta di continuo stupore sia per gli scorci mozzafiato, per i volti e per gli effetti, ma anche perché realizziamo che tutto quello che stiamo vedendo non è realtà, ma ci si avvicina pericolosamente.

Dal lato gameplay, la struttura alla base di Uncharted 4 è la medesima che ha reso famoso il brand, con delle interessanti aggiunte, ben sfruttate a livello di gameplay, come il lancio della corda, l'uso di un chiodo da roccia per scalare alcune pareti e una differente gestione delle mappe, strutturate su più livelli e caratterizzate da più vie da poter utilizzare. Tutto ciò si traduce anche in una maggiore varietà nei combattimenti, ora meno lineari e più tattici, dove dovremo vedercela con nemici posizionati sui diversi piani della mappa. Dovremo essere bravi a studiare i percorsi e i salti in maniera da poter sfruttare la furtività e prendere il nemico di sorpresa. Medesimo sistema di puntamento e di coperture dei precedenti giochi anche se continuiamo a preferire un singolo puntino piuttosto che un reticolo in mezzo allo schermo.

Ci sono piaciute moltissimo le fasi di guida con la Jeep, caratterizzate da un sistema di guida degno di un gioco di rally e molto ingegnose nella struttura, con enigmi da risolvere e ancora una volta, diverse possibili vie da percorrere. Gli enigmi in generale sono migliorati moltissimo, più impegnativi e complessi da risolvere (mai impossibili) e appaganti dal punto di vista del design, ci vengono proposti non solo nelle sale apposite, ma anche durante alcune fasi platform.

La cura per i dettagli è maniacale, tutto è realizzato a pennello, ogni singolo elemento è gestito singolarmente e reagisce al mondo circostante, nulla è dato al caso e nel complesso Uncharted 4: Fine di un Ladro raggiunge un dettaglio unico nel suo genere, mai visto prima. L'interazione con l'ambiente circostante di Nate è totale, l'erba reagisce al nostro passaggio, così come le spade conficcate negli scheletri e i detriti, tutto è collegato, tutto è perfetto.

Anche nel multiplayer la cura è totale, con mappe di ottima fattura, netcode solido e senza sbavature che permetterà di trascorrere diverse ore di divertimento a chiunque voglia lanciarsi nel multiplayer competitivo, già divertente nei precedenti capitoli e ulteriormente migliorato nel nuovo episodio.

Dal punto di vista tecnico come abbiamo già detto, Uncharted 4: Fine di un Ladro è perfetto, curato nei minimi dettagli e che vi farà partire in automatico lo screenshot più di una volta nella vostra avventura, per conservare una foto ricordo del bellissimo luogo appena visitato.

Anche dal punto di vista sonoro è un gioco fantastico, doppiato divinamente e masterizzato in alta definizione. Consigliamo di ascoltarlo con un buon surround e se ne avete possibilità, di impostare i dialoghi in inglese, non che il doppiaggio italiano non sia all'altezza anzi, però la sincronizzazione tra labbra dei personaggi e voce inglese è impressionante.

Uncharted 4: Fine di un Ladro è la degna conclusione di una saga epica, iniziata nell'ormai lontano 2007 che ha segnato i ricordi di moltissimi videogiocatori, Nathan Drake rimarrà nella storia, Uncharted 4 anche, siamo di fronte ad un vero capolavoro, uno dei giochi dell'anno!

REVIEW

Sviluppo: id Software
Publisher: Bethesda
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

DOOM

L'FPS più brutale di sempre è tornato!

DOOM è uno dei primissimi esponenti del genere FPS, titolo che ha ispirato la gran parte degli sparatutto in soggettiva degli anni '90. Una struttura classica quella esibita dal titolo di id Software che tra gli esponenti odierni è difficile ritrovare, ma con il reboot da poco uscito nei negozi il team è riuscito a portare nuovamente l'essenza degli FPS vecchia scuola sulle piattaforme di nuova generazione. Senza troppi giri di parole, il vecchio DOOM è tornato in ogni suo aspetto; tutti i classici elementi che contraddistinguevano il vecchio classico sono presenti, a partire da quella scarica di cattiveria che solo un gioco come DOOM può trasmettere.

Il titolo infatti ritorna più "incazzato" di prima, a partire dalle nuove uccisioni epiche che permetteranno di smembrare a mani nude un demone stordito, ai fiumi di sangue che sgorgheranno dai demoni che usciranno da ogni lato dello schermo.

Ovviamente come da tradizione saremo ben preparati allo scontro grazie ad un arsenale di armi devastanti: lo shotgun, il fucile d'assalto, il fucile al plasma, la motosega elettrica (l'essenza della cattiveria in una sola arma), e perfino il mitico BFG 9000 - che ci libererà di intere orde demoniache in un battito di ciglia, sono tutte presenti.

Tra l'altro ogni singola arma disporrà di due moduli secondari da sbloccare e potenziare, che garantirà ad ogni singola arma abilità uniche; ad esempio il fucile d'assalto vanterà un mirino ottico e un mini lancia razzi incorporato, il fucile a pompa potrà sganciare un proiettile esplosivo e sparare colpi a ripetizione, il fucile al plasma emetterà ondate di energia, insomma di modi per uccidere le legioni infernali ce ne sono in abbondanza.

Non mancheranno ovviamente anche i classici power-up come l'invincibilità, l'aumento della velocità, l'incremento dei danni, e il mitico berserk che trasformerà i nostri pugni in armi di pura distruzione.

Ma basterà tutto questo contro l'esercito degli inferi? Potrebbe, ma un FPS non può essere definito tale senza la presenza di oggetti secondari quali granate, granate risucchia energia, ologrammi, e tutti quegli oggettini tipici degli sparatutto in soggettiva.

Tra l'altro questi si ricaricheranno con il tempo e dunque vanteranno un uso quasi illimitato.









I fan del vecchio DOOM sicuramente apprezzeranno anche l'incursione di tutti i demoni del classico originale, gli imponenti boss, qui ancora più belli e cattivi che mai, e quella struttura classica a livelli tipica degli anni '90. Ovviamente come tale non mancherà anche quel pizzico di esplorazione, con aree segrete ricche di potenziamenti e collezionabili da raccogliere e le sfide runiche, prove a tempo che ci permetteranno di ottenere utili abilità passive. Insomma la campagna è senz'altro ben curata e ci porterà via diverse ore di pura carneficina.

Ma se da un punto di vista single player id Software ha svolto un ottimo lavoro, non si può dire lo stesso del comparto multiplayer. Questa è infatti la componente meno riuscita del gioco, dotata si, di svariati elementi di personalizzazione del personaggio, ma priva di una propria personalità, con modalità viste e riviste a causa dei vari Halo e CoD che dominano questo aspetto del mercato videoludico.

Discorso a parte va fatto invece per lo SnapMap, editor davvero completo e ben realizzato che ci permetterà con la giusta dose di pratica di creare le nostre mappe da condividere online con gli altri utenti, o al contrario scaricare e giocare le mappe della community.

La modalità è inoltre arricchita da una serie di tutorial che spiegano ogni singolo aspetto dell'editor, e una serie di sfide che andranno portate a termine modificando vari parametri tra cui punteggi, l'IA dei nemici, la salute, e così via, dando vita a degli enigmi di logica davvero interessanti e innovativi.

Per quanto riguarda il lato tecnico, DOOM non delude, mostrando un design dei livelli eccelso, mappe ampie e ben strutturate, e alcuni scorci infernali davvero mozzafiato, il tutto affiancato da un'ottima fluidità che non ha mostrato nessun segno di cedimento perfino nei momenti più concitati dell'azione. Per finire, la vera ciliegina sulla torta è rappresentata dal comparto sonoro che include brani metal, elettronici, e perfino litanie sataniche, in grado di enfatizzare al massimo i combattimenti e quell'esplosione di brutalità che contraddistingue il gioco.

Che altro aggiungere, DOOM è tornato ragazzi, e che siate fan o meno del gioco il nostro consiglio è quello di dargli assolutamente una chance.

REVIEW

Sviluppo: Dambuster Studios
Publisher: Deep Silver
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

HOMEFRONT THE REVOLUTION

Che la ribellione si scateni !

Il primo Homefront realizzato da THQ non riscosse un gran successo, tuttavia lo sviluppatore credendo nel franchise confermò la produzione di un sequel, Homefront: The Revolution. Il titolo ha avuto una lavorazione molto travagliata, passando di sviluppatore in sviluppatore per via di motivi finanziari, fino all'acquisizione del franchise da parte di Deep Silver che insieme a Dambuster Studios ha preso in mano il progetto.
Dunque ad oggi il titolo ha subito diversi cambiamenti rispetto l'idea di partenza, tuttavia, la componente narrativa e la location di Philadelphia sono rimaste intatte. Il gioco ci vede nei panni di Ethan Brady, un membro della Rivoluzione che punta a liberare la città dall'oppressione dell'esercito coreano del KPA.
Dopo una serie di eventi che accadranno nei primi minuti di gioco, ci ritroveremo all'interno di un piccolo gruppo di ribelli con l'obiettivo di liberare il leader Benjamin Walker, così da scatenare una rivolta contro i soldati nordcoreani e riottenere la libertà.
Come avrete dunque intuito, la ribellione in Homefront: The Revolution assume un ruolo molto ben definito, che procede di pari passo con la liberazione dei quartieri dal controllo dei nordcoreani, seguendo l'indicatore dell'achievement "Cuori e Menti".
Per farlo salire bisogna accendere radio, salvare persone, sabotare impianti e così via: quando si raggiunge il 100%, i cittadini agiscono in massa e riconquistano il territorio, trasformando lo scenario in un luogo decisamente meno pericoloso da esplorare, seppure più cruento da un punto di vista visivo.
Ovviamente liberare completamente la mappa è facoltativo, e la campagna in se potrà essere completata in meno di quindici ore, o arrivare fino a trenta ore di gioco se ci si dedica appunto a tutte le questioni secondarie.
Quest'ultime ci teniamo a dire che mancano purtroppo di varietà, ma giocando in cooperativa online con altri tre giocatori il discorso cambia in positivo. Il titolo presenta inoltre alcuni elementi survival, anche se già visti in altre produzioni, che comprendono l'accumulo di risorse per costruire al volo esplosivi, disturbatori elettronici, e altri oggetti utili.
Il gioco offre anche sessioni platform grazie ad un parkour non troppo riuscito, e momenti in cui andare a zonzo







con la moto seppur esponendoci all'attenzione delle pattuglie nemiche. Sempre rimanendo in tema survival, Homefront: The Revolution mette sul piatto delle idee piuttosto interessanti senza però sfruttarle pienamente; ad esempio potremo convertire al volo le armi in qualcosa di completamente diverso (una normale pistola può diventare una pratica mitraglietta), ma il gioco non ci metterà mai in situazioni in cui dover cambiare configurazione, finendo per utilizzare sempre gli stessi strumenti.
Un'altra nota dolente, che può essere vista in maniera sia positiva che negativa, è la gestione dei danni.

La resistenza del nostro protagonista è infatti molto bassa, e basteranno poche raffiche di piombo per incorrere nel game over, anche potenziando al massimo la resistenza del personaggio. Dunque questo innalza di molto il livello di sfida, dovendo far attenzione costantemente alla salute e portando sempre con se almeno un medikit di emergenza. Ma se tutto questo non bastasse, il gioco introduce alcune meccaniche stealth davvero punitive; esponendoci troppo ai droni nemici, daremo il via ad un assedio praticamente infinito, la cui unica possibilità di fuga sarà quello di nascondersi finché l'allarme non rientra.
Insomma Homefront propone diversi elementi interessanti e un livello di sfida abbastanza alto, tuttavia mancano di caratterizzazione non riuscendo a far spiccare come dovrebbero il gioco dei Dambuster Studios. Tecnicamente il titolo gode di alti e bassi, con modelli poligonali superiori alla media e una resa delle luci piuttosto buona, tuttavia il level design ci è sembrato piuttosto ripetitivo e abbiamo notato anche una scarsa interattività con l'ambiente circostante.
Infine, anche per quanto riguarda il comparto sonoro, ci è parso un po' troppo povero e poco coinvolgente, con un doppiaggio in italiano che gode di alti e bassi. Insomma Homefront: The Revolution non è un brutto gioco, ma purtroppo manca di una sua caratterizzazione non riuscendo dunque a spiccare.
Tuttavia, se siete in cerca di un FPS longevo, e dal tasso di sfida tutt'altro che banale, allora Homefront: The Revolution fa al caso vostro.









REVIEW

Sviluppo: Blizzard
Publisher: Blizzard
Genere: FPS online
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

OVERWATCH

Scegli il tuo Eroe e preparati alla battaglia!

In questo mese i fans degli FPS hanno l'imbarazzo della scelta con il fenomenale ritorno di Doom, l'interessante proposta ibrida FPS/MOBA di Battleborn, il travagliato Homefront: The Revolution e infine Overwatch, un gioco molto interessante sfornato da Blizzard Entertainment, persone che normalmente se ne intendono parecchio di giochi online.
C'è stato un tempo in cui Blizzard si diceva non dovesse trasformare Warcraft in un MMORPG, che non era il loro genere di riferimento e che non sarebbero stati capaci di creare un prodotto che avrebbe reso a lungo termine, ma si sa bene come sono andate le cose.
Questi stessi dubbi sono stati sollevati anche riguardo ad Overwatch e all'ingresso di Blizzard nel campo degli FPS Online, un genere decisamente affollato e mai come in questo mese denso di uscite.
E' un genere che su PC ha diverse proposte free to play che occupano la maggior parte del mercato, con i giocatori di FPS online concentrati su Counter Strike: Global Offensive, l'immortale Team Fortress 2 e pochi altri, mentre sulle varie console è una bagarre continua tra Call of Duty e altri vari FPS "turnisti", che possono essere Destiny, Battlefield, Halo, il recentissimo Doom e molti altri, andando a comporre un mercato decisamente più diversificato.
Overwatch dal punto di vista del gameplay è uno sparatutto competitivo ad arene, molto simile alla proposta di Gearbox ma senza strizzare esageratamente l'occhio al mondo dei MOBA, tenuto a debita distanza a differenza di Battleborn.
Blizzard con Overwatch si è concentrata sull'aspetto FPS regalando quindi un'esperienza diversa rispetto a Battleborn, più convincente per quanto riguarda il genere sparatutto e più appetibile per tutti i giocatori che non conoscono i MOBA e non vogliono buttarsi nel genere.
Overwatch è un gioco che probabilmente vedremo presto nel campo degli e-sports e gli sviluppatori dovranno essere bravi a tenere alto l'interesse, a proporre contenuti nuovi ad intervalli regolari e ad attirare sempre più giocatori, perché di base la struttura promette benissimo. 21 Eroi tra cui scegliere dal lancio, divisi in 4 ruoli fondamentali al bilanciamento della squadra, composta al massimo da 6 giocatori che si danno battaglia all'interno di 12 arene giocabili dal lancio, questa è la base del gioco, la ricetta vincente costruita da Blizzard che mira a conquistare il mercato degli FPS online.
Gli Eroi hanno diverse caratteristiche in base al ruolo al quale appartengono, con equipaggiamenti ben specifici e abilità uniche che i giocatori dovranno sfruttare per affrontare al meglio la partita. La struttura di Overwatch







permette al giocatore di trovare l'Eroe perfetto per lui e per il suo stile di gioco, che si andrà ad incastrare perfettamente in uno dei 4 ruoli presenti a cui appartengono i diversi Eroi.
Le differenze non si concentrano solo nelle armi, ma anche nelle abilità e nella mobilità del personaggio, quest'ultima molto marcata se andiamo a confrontare gli Eroi di Attacco come Tracer o Genji con i Tank, Roadhog e Reinhardt.
Ogni eroe è ben definito nel suo ruolo anche se non c'è un ruolo più giusto di un altro, si basa tutto sulle nostre preferenze e sul nostro modo di giocare e anzi, una squadra vincente è spesso quella più diversificata nei ruoli, con i giocatori che collaborano e sfruttano le abilità del proprio personaggi per arrivare alla vittoria finale.
Dal punto di vista del bilanciamento, tanto di cappello a Blizzard per essere riuscita a creare una formula bilanciata, che permetta massima libertà da parte del giocatore nello scegliere il personaggio.
Per quanto riguarda le modalità di gioco invece, in Overwatch potremo scegliere tra 4 modalità e cioè Conquista, dove una squadra difenderà degli obbiettivi e l'altra cercherà di conquistarli; Trasporto, con una squadra che dovrà scortare un carico a destinazione mentre l'altra cercherà di distruggerlo; Controllo, dove le due squadre si contenderanno il controllo di un determinato obbiettivo in una partita che si deciderà al meglio dei tre round e infine, la proposta ibrida che ci ha letteralmente stregato e cioè Conquista/Trasporto che è un mix delle prime due modalità, con la squadra attaccante che dovrà conquistare il carico e portarlo a destinazione e i difensori che dovranno impedirlo.
La scelta per quanto riguarda le modalità è ampia e il divertimento è assicurato a prescindere dalla nostra preferenza, merito anche dell'ottimo level design, con mappe strutturate appositamente per le modalità alla quale sono assegnate, studiate per evitare punti morti, con diverse vie percorribili che favoriscono determinati approcci in base alla nostra scelta di personaggio e stile di gioco e cosa che ci ha fatto molto piacere, mai troppo grandi o troppo piccole, ma semplicemente giuste per la modalità scelta.
Nel complesso il lavoro fatto da Blizzard è davvero certosino, sia dal punto di vista del bilanciamento che della proposta di contenuti, incredibilmente varia e di grandissima qualità, che accontenta ogni tipo di giocatore.
Anche dal punto di vista grafico, lo stile utilizzato dagli sviluppatori è interessante e si adatta perfettamente sia a personaggi verosimili come Tracer o Hanzo, che a proposte più fantasiose come Reinhardt o Reaper, risultando sempre originale e piacevole da vedere.
Overwatch è un'opera vasta, complessa e ricca di contenuti che sancisce l'ingresso di un nuovo contendente nell'arena degli FPS.
Blizzard è stata brava, dovrà faticare molto per mantenere l'interesse costante nel titolo, ma siamo sicuri che le passate esperienze nel campo dei giochi online, favoriranno questo aspetto e non deluderanno le aspettative dei giocatori.
Overwatch è la nuova punta di diamante dell'offerta Blizzard, un FPS ricco e completo che impegnerà milioni di giocatori da tutto il mondo per moltissime ore di puro divertimento.



LEGO

STAR WARS
IL RISVEGLIO DELLA FORZA

"La Forza è potente qui... Il franchise di videogiochi LEGO® più venduto, torna con un viaggio ricco di azione e umorismo basato sul film di successo di Star Wars.
Gioca con Rey, Finn, Poe, BB-8, Kylo Ren, Han Solo e gli altri tuoi personaggi preferiti del film!
In LEGO Star Wars: Il Risveglio della Forza, i giocatori rivivono l'azione del film di Star Wars: Il Risveglio della Forza, raccontata attraverso la lente intelligente e spiritosa dei LEGO.
Il gioco conterrà anche contenuti giocabili esclusivi che colmano il divario tra la storia di Star Wars VI: Il Ritorno dello Jedi e Star Wars: Il Risveglio della Forza.
LEGO Star Wars: Il Risveglio della Forza introduce anche Multi-costruzioni e Battaglie con i Blaster nell'universo dei videogiochi LEGO.
Con le Multi-costruzioni, usa i mattoncini LEGO disponibili per aprire nuove strade, poi rompili e ricostruiscili per aprirne altre! Durante le Battaglie con i Blaster, usa l'ambiente circostante come protezione per affrontare il Primo Ordine."

IN USCITA IL 28 GIUGNO PRENOTALO SUBITO !!!





TT games

WB GAMES

GIUGNO

1 mercoledì

2 giovedì

3 venerdì

ONE PIECE BURNING BLOOD
PS4-XONE-PC-PSVITA



4 sabato

5 domenica

6 lunedì

7 martedì

8 mercoledì

9 giovedì

MIRROR'S EDGE CATALYST
PS4-XONE-PC



10 venerdì

KIRBY: PLANET ROBOBOT
3DS



ATELIER SOPHIE
PS4-PS3-PSVITA



11 sabato

12 domenica

13 lunedì

14 martedì

15 mercoledì




CYCLONmesh

16 giovedì — VALENTINO ROSSI THE GAME
PS4-XONE-PC



17 venerdì — GRAND KINGDOM
PS4-PSVITA



18 sabato

19 domenica

20 lunedì

21 martedì — THE TECHNOMANCER
PS4-XONE-PC



22 mercoledì — NO MAN'S SKY
PS4



23 MIGHTY NO. 9
PS4-PS3-XONE-X360-PC-3DS-WIIU-PSVITA

ODIN SPHERE: LEIFTHRASIR
PS4-PS3-PSVITA

24 MARIO E SONIC: RIO 2016
WIIU

ROCKET LEAGUE: COLL. ED.
PS4-XONE

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE
WIIU









25

26

27

28 martedì — LEGO STAR WARS: IL RISVEGLIO DELLA FORZA
PS4-PS3-XONE-X360-PC-3DS-WIIU-PSVITA





29 mercoledì

30 giovedì

THE TECHNOMANCER

IN ARRIVO IL 21 GIUGNO
PRENOTALO SUBITO

The Technomancer è un progetto che segna il ritorno dello studio di sviluppo Spiders, in collaborazione con Focus Home Interactive.
Si tratta di un ARPG ad ambientazione cyberpunk post-apocalittica che prende luogo su Marte, nel corso della War of Water, e vede come protagonista un aspirante Technomancer alle prese con i segreti del proprio passato.
Il gameplay offre ai giocatori tre diversi stili di combattimento e comprende anche le relazioni instaurate dal protagonista con gli altri personaggi.



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

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

GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

REVIEW

Sviluppo: Gearbox
Publisher: 2K Games
Genere: FPS / MOBA
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

BATTLEBORN

Che la battaglia abbia inizio! Battleborn apre alle console il mondo dei MOBA!

"Multiplayer Online Battle Arena" è l'acronimo ufficiale della sigla MOBA, un nome che ultimamente abbiamo sentito sempre di più grazie alla diffusione di prodotti come League of Legends, DOTA 2 e Heroes of the Storm, che hanno lentamente preso il posto degli strategici nel mondo degli eventi e-Sports. Ma questo genere per ovvie ragioni di gameplay e di mercato, ha avuto la sua diffusione quasi esclusiva su piattaforma PC, tranne pochi esempi come SMITE che è disponibile sia su Xbox One che su Playstation 4 in formula free-to-play.

Normalmente tutti i MOBA sono pubblicati come free-to-play con micro-transazioni all'interno del gioco, quindi la volontà di Gearbox di pubblicare Battleborn nella classica modalità retail è molto rischiosa, soprattutto se il gioco non è all'altezza delle aspettative.



Battleborn è un buon prodotto, con basi solide e fondamentalmente divertente, ma ha diverse cose che non convincono moltissimo in relazione al suo genere di riferimento. Si è scelto di realizzare un MOBA in prima persona, mischiando gli elementi del genere preferito da Gearbox (FPS) con un genere in ascesa, ma già ben radicato nelle meccaniche di gioco.

La visuale isometrica dei MOBA è necessaria per poter analizzare la mappa, scegliere come agire e avere il controllo totale su ciò che sta succedendo, senza rischiare di confondersi o non capire l'azione di gioco.

In Battleborn purtroppo succede proprio questo, non avendo possibilità di analizzare la situazione dall'alto, ci si ritrova spesso in situazioni caotiche dove non capiamo come uscirne al meglio. Questa è purtroppo una pecca parecchio grossa per chi vuole avvicinarsi al mondo dei MOBA, perché Battleborn è molto più FPS che MOBA. Gli sviluppatori però hanno costruito un bilanciamento dei minion e della frenesia del gioco, praticamente pari ai MOBA e perciò capite che andando avanti nelle battaglie, risulta molto difficile e confusionario gestire il nostro personaggio senza la possibilità di avere una visuale d'insieme.

Un punto a favore per il gioco è il voler costruire un background storico alle vicende, con una semplicissima trama a legare il tutto e le battaglie che prendono forma come vere e proprie missioni della storyline, che è possibile giocare in singolo o in cooperativa online.

La parte del gioco incentrata sulla storyline è divertente, ben bilanciata e ci strapperà più di qualche sorriso anche grazie all'ottima caratterizzazione dei personaggi, alla grafica cel-shading che solo Gearbox sa sfruttare così bene e ad una generale scrittura dei dialoghi ai limiti della commedia. Giocare la campagna è una goduria ed è perfetta per studiare il personaggio che poi andremo ad utilizzare online.

E' possibile scegliere tra 25 personaggi unici, dotati ognuno delle proprie armi e abilità, tutti caratterizzati singolarmente a livello grafico e caratteriale, ma a livello di bilanciamento purtroppo





ci sono personaggi utili ed altri completamente inutili, andando a minare la varietà dei personaggi che è possibile affrontare online.
Ogni personaggio parte con due abilità a cui si andrà ad aggiungersene una terza al raggiungimento del livello 5 durante la partita.
Per ogni livello raggiunto durante la battaglia, potremo scegliere un potenziamento per le abilità o per l'arma che sarà permanente durante la battaglia in corso, ma che verrà resettato a fine partita. Quindi oltre alla classica progressione del capitano (legata al nostro account) e la progressione del personaggio (legata all'eroe utilizzato), ci sarà anche questa progressione in-game che ci permetterà di migliorare le nostre abilità in base a come le vogliamo utilizzare. Il sistema di progressione è molto complesso e ricco di elementi e per i neofiti del genere potrebbe spaventare e risultare molto complesso da capire, ma con il tempo diventa più immediato comprendere i bonus e i malus di ogni personaggio e le differenze negli equipaggiamenti, che potremo preparare nel pre-partita e successivamente sbloccati in-game con i crediti di gioco, gli stessi che vanno ad attivare torrette e droni.
Nelle partite PvP avremo la possibilità di scegliere tra tre modalità di gioco tra Cattura, Incursione e Fusione, con la prima che rappresenta un classico degli FPS dove dovremo conquistare e difendere determinati punti della mappa, per accumulare il punteggio massimo di 1000 e vincere la partita.
Incursione richiederà di distruggere determinati obbiettivi prima dell'altra squadra, mentre la modalità Fusione è quella che ci ha sorpreso e divertito di più. In questa modalità dovremo scortare i minion che per chi non è avvezzo del genere, sono degli NPC controllati dalla IA presenti sia nella squadra nemica che nella nostra squadra.
Sono le pedine del gioco, quelle che si buttano nella mischia, facili da uccidere e vittime sacrificali, ma in questa modalità sono loro i protagonisti e noi dovremo proteggerli per farci vincere la partita. Idea molto interessante che ci sta divertendo parecchio.
Dal punto di vista tecnico, Battleborn è caratterizzato dalla grafica in cel-shading che ha reso famosa Gearbox e la sua produzione maggiore, Borderlands. E' uno stile grafico differente rispetto a Borderlands, più "lucido" e cartoon rispetto allo stile più "sporco" di Borderlands. Inoltre, le cutscene della storyline sono anch'esse caratterizzate da uno stile cartoon, ancora più marcato rispetto al gameplay e molto divertente sia nei disegni che nei dialoghi. In generale il gioco ci strapperà più di un sorriso grazie alle folli animazioni e alla caratterizzazione comica dei personaggi.
Battleborn è quindi una buona proposta, un MOBA che pende pericolosamente nel genere FPS, ma che ha ancora troppi elementi del genere di riferimento.
E' un mix che non sempre funziona benissimo e che ha bisogno di diversi lavori nel bilanciamento. Gearbox dovrebbe scegliere quale genere potenziare attraverso le patch e analizzando il gamplay, l'unica via percorribile è quella di ridurre gli elementi MOBA, in maniera da ritrovarci per le mani un ottimo FPS online che ci regalerà parecchie ore di divertimento. Da acquistare sicuramente per chi ama il genere, con la consapevolezza che gli elementi MOBA potrebbero spiazzarlo non poco a inizio esperienza





Sviluppo: Intelligent Systems
Publisher: Nintendo
Genere: RPG / Strategia
Autore: Federico Scaggion
NINTENDO 3DS

FIRE EMBLEM Fates

Da che parte vi schiererete?

Fire Emblem Fates per Nintendo 3DS è il sequel della fortunata serie Fire Emblem, nata su NES nel 1990 in esclusiva per l'oriente con Fire Emblem: Il Drago Oscuro e la Spada di Luce; dopo diversi titoli mai arrivati in occidente, la saga è arrivata finalmente anche dalle nostre parti con Fire Emblem: La Spada delle Fiamme, fino ad arrivare ai più recenti titoli come l'acclamato Awakening per 3DS e il remake del primo capitolo su Nintendo DS. Fire Emblem Fates è disponibile in due versioni retail, Conquista e Retaggio.

Mentre molti pensano che queste due versioni siano figlie delle differenti, ma fin troppo simili versioni di Pokemon o delle diverse incarnazioni di Inazuma Eleven, le due versioni di Fates sono totalmente differenti sia nel gameplay che nella storyline, con le differenze narrative che iniziano a notarsi a partire dal sesto capitolo del gioco.

Per quanto riguarda il gameplay invece, la versione Conquista è studiata per i giocatori più esperti in cerca dell'esperienza Fire Emblem autentica, con mappe più complesse, obbiettivi meno diretti e senza la possibilità di "farmare" risorse per renderci la vita più facile.

In Conquista dovremo complicarci la vita nel livellare i personaggi giusti, dosare le risorse e preoccuparci della morte permanente tanto amata e odiata nella serie.

La versione Retaggio invece è più semplice, con missioni meno complesse, mappe lineari e obbiettivi molto diretti, è adatta ai giocatori in erba e ci permetterà di accumulare risorse a piacere, senza doverci preoccupare di risparmiarle o di dosarle bene nel livellare i personaggi giusti.

La storia come abbiamo detto, cambierà dopo il sesto capitolo in base alla versione del gioco che avremo scelto.

All'inizio del gioco come ogni buon RPG che si rispetti sarà possibile personalizzare il nostro personaggio, scegliendo l'estetica, i segni caratteristici (come fortuna, sfortuna), ed in fine la classe (dal più classico cavaliere o mago ai più particolari ninja e paladino).

Dopo di che, ci ritroveremo nei panni del principe o della principessa Corrin della famiglia Hoshido, e dopo varie vicende che ci faranno da tutorial, ci ritroveremo a dover scegliere da che parte schierarci. Nella versione Conquista, ci schiereremo con la nostra famiglia gli Hoshido



mentre in Retaggio il nostro caro principe Corrin si schiererà contro i suoi stessi fratelli e appoggerà la famiglia Nohr.

La modalità di combattimento ha subito diverse migliorie rispetto al predecessore Awakening, con l'introduzione dei vari incantesimi, armi da lancio e archi nella rinomata morra cinese delle armi che ha avuto parecchio successo tra gli utenti di Fire Emblem Awakening. Anche il posizionamento delle truppe è stato migliorato, con i miglioramenti concentrati sulle azioni in coppia, che ora permettono alle unità adiacenti di attaccare insieme e di difendere le unità nella stessa casella. Sono delle migliorie che potrebbero sembrare marginali, ma che nel complesso rendono l'esperienza di gioco ancora migliore, rendendo Fire Emblem Fates in entrambe le versioni il migliore della serie a livello di gameplay.

Nel gioco avremo anche un castello completamente personalizzabile che ci







permetterà di acquistare armi ed oggetti nuovi, e cosa non meno importante sarà possibile interagire con i vari membri del nostro esercito. Dal castello inoltre si potrà accedere a delle piccole sessioni multiplayer online dove attaccare le fortezze di altri giocatori per ottenere vari bonus.
La caratteristica che più ci ha colpito di questo triplo appuntamento con Fire Emblem è la scelta che ci viene data a partire del sesto capitolo. Indipendentemente da quale versione del gioco abbiamo acquistato, una volta completato il sesto capitolo potremo scegliere di proseguire con la versione in nostro possesso o acquistare a metà prezzo l'altra versione, in maniera da poter giocare anche l'altra versione dei fatti e a sorpresa, potremo acquistare una terza versione, non rilasciata nei negozi e disponibile solo in formato digitale a metà prezzo e cioè Rivelazione.



E' una versione ibrida, un mix perfetto tra le due versioni per quanto riguarda il gameplay e come da tradizione, una storia completamente differente in cui il nostro principe rimarrà neutrale, senza schierarsi apertamente con una delle due famiglie, che arriveranno persino a collaborare per sconfiggere un nemico ben più potente di loro.
Dal punto di vista del gameplay, in Rivelazione saranno presenti le mappe e la complessità dei livelli di Conquista, con la possibilità di "farmare" presente in Retaggio e come se non bastasse, la difficoltà in Rivelazione è quasi completamente scalabile, arrivando persino a poter scegliere tra attivare o meno la morte permanente dei compagni.
Fire Emblem Fates possiede un comparto grafico davvero niente male, figlio del motore grafico che ha dato vita ad Awakening che riesce ancora a stupire



durante la nostra avventura, con scene in stile anime orientale e personaggi in 8 Bit sui campi di battaglia.
Anche dal punto di vista della colonna sonora c'è da fare un plauso agli sviluppatori, che hanno saputo scegliere delle tracce memorabili e sempre adatte alla situazione. Facendo due rapidi calcoli, Fire Emblem Fates è disponibili nelle versioni Conquista e Retaggio, entrambi acquistabili nei negozi.
All'interno del gioco sarà possibile acquistare l'episodio alternativo rispetto alla nostra scelta alla metà del prezzo retail e anche l'episodio inedito Rivelazione, acquistabile solo in digitale a metà prezzo rispetto alle versioni "standard".

Il nostro consiglio? Se siete degli amanti della saga, iniziate con Conquista, proseguite con Retaggio e infine godetevi Rivelazione, mentre se siete dei neofiti, partite da Retaggio e continuate con gli altri tre episodi, se potete prendete la rarissima Limited Edition che include tutti e tre, ma Fire Emblem Fates non è solamente uno dei tre episodi disponibili, ma è un'esperienza completa da giocare in tutte le sue tre differenti e complesse sfaccettature.



A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara

COPA AMERICA CENTENARIO
USA 2016

DUE MONDI

Le formazioni di giugno dedicate

Per tutti gli appassionati e malati di calcio questa sarà un'estate NO-STOP...
La Copa América Centenario sarà la 45ª edizione e si terrà negli Stati Uniti d'America in occasione del centenario della CONMEBOL, per commemorare il secolo della fondazione della federazione calcistica sudamericana.
Allora grazie a questa splendida festa potremmo ammirare quello che è un MONDIALE dove europa e america giocano ognuna nelle rispettive case.
Ma dovremmo attendere il 26 Giugno per sapere quale sarà la selezione che vincerà la fatidica Coppa.
Non ci resta preparare birra e patatine, accomodarci sui nostri divani, attendere il 26 giugno per conoscere la squadra campione.
Godiamoci questo mese di calcio in grande stile... Buona Copa America a tutti...

VALORI

ATT	95
MID	84
DEF	88
PAC	86
SHO	80
PAS	84
DRI	87
DEF	64
PHY	76
INTESA	83

COSTO

	STARTING XI	4.233.750
	ALL SQUAD	6.021.750
	STARTING XI	3.728.500
	ALL SQUAD	5.239.400



A DISPOSIZIONE DEL MISTER



NEL PALLONE

alle due rassegne continentali

UEFA EURO2016 FRANCE

In alto le bandiere e tutti pronti ad assistere all'evento TOP del Calcio Europeo per Nazionali.
Sede ospitante Francia, Stadio Saint-Denis ore 21:00 del 10 Luglio, sarà una finale romantica, dallo spirito francese.
Tutti aspettiamo di vedere con ansia quali saranno le squadre finaliste che si contenderanno la Coppa, intanto noi siamo qui a celebrare quelli che saranno i TOP PLAYER delle squadre favorite alla vittoria Finale.
Come si può vedere la squadra non è di quelle da due spicci, ma una volta ogni 4 anni direi che la spesa vale l'impresa.
Al Solito che vinca il migliore... Ma comunque FORZA AZZURRI...



VALORI

ATT	89
MID	86
DEF	88
PAC	80
SHO	74
PAS	83
DRI	85
DEF	70
PHY	78
INTESA	74

COSTO

	STARTING XI	2.612.250
	ALL SQUAD	5.602.250
	STARTING XI	2.176.250
	ALL SQUAD	4.845.250

A DISPOSIZIONE DEL MISTER



A cura di Matteo Martino



MAGIC The Gathering

BUNT COMPANY

MAIN

PLANESWALKER :
4x Jace, Prodigio di Vyr
1x Nissa, Veggente di Boscovasto
CREATURE :
2x Arcangelo di Avacyn
1x Protettrice del Rifugio
2x Dislocatore Eldrazi
2x Battipista Instancabile
4x Krasis Aggressivo
4x Mago dei Riflessi
4x Difensore Silvano
4x Reclutatore della Guardia del Crepuscolo
ISTANTANEE & STREGONERIE
3x Comando di Dromoka
1x Comando di Ojutai
4x Compagnia a Raccolta
TERRE :
3x Cascate Roboanti
4x Terre Selvagge in Evoluzione
4x Ruscello nella Prateria
3x Panorama di Fronde
3x Costa di Yavimaya
3x Pianura
3x Foresta
1x Isola
1x Distesa

SIDEBOARD

2x Ammazzadraghi Nascosto
1x Protettrice del Rifugio
1x Eremita dei Poggi Borbottanti
1x Battito di Murasa
1x Sigarda, Grazia dell'Airone
1x Comando di Dromoka
1x Comando di Ojutai
3x Negare
2x Tarpare le Ali
2x Tragica Arroganza

STRATEGIA DEL MAZZO

Per gli amanti del Magic formato Standard, questo mese andremo a vedere un mazzo Midrange Combo (anche se combo in standard non ce ne sono). Il Mazzo in questione è Bunt Company, un midrange e non aggro per il fatto che è vero che gioca tante creature, ma non è creato per gli attacchi di massa ma finisce l'avversario colpendo poco per volta, ed eventualmente dargli il colpo di grazia con un buon attacco finale con tutto il board terre animabili comprese.
Ogni carta nel mazzo ha la sua utility, vedere per credere: il Reclutatore della Guardia del Crepuscolo ci permette di cercarci le creature da mettere sul campo, il Dislocatore Eldrazi che ci apre la strada tappando le creature avversarie insieme all'effetto del Krasis.
Inoltre abbiamo il nostro dolce Difensore Silvano che per molti assomiglia un pochino al Tarmogoyf che con sei terre diventa un bel 4/5 e che da +2/+2 anche alle nostre terre animate, diciamolo una terra creatura 5/5 anti-malocchio proprio schifo non fa.
Compagnia a Raccolta e Comando di Dromoka fungono poi da scudo e spada aiutandoci a ripartire dopo una vratta oppure a proteggere oppure d eliminare qualche creatura dell'avversario. Insomma un mazzo che ci permette di vivere con molta suspense la partita dall'inizio alla fine.
Provare per credere buon divertimento e buon Magic.

FINALMENTE IN ITALIA IL NUOVO GIOCO DI CARTE





CARDFIGHT!!
Vanguard

PROVALO SUBITO IN NEGOZIO

CANALE 41 sky CANALE 626

DAL LUNEDÌ
AL GIOVEDÌ ALLE 17:25

A cura di Marco Inchingoli

1992

Uno dei titoli calcistici più belli di sempre

In occasione degli imminenti europei di calcio abbiamo deciso di dedicare l'angolo retrò di questo mese ad uno dei titoli calcistici più belli di sempre: Sensible Soccer.
Il titolo, uscito nel 1992 inizialmente su Amiga e Atari ST, è considerato ad oggi uno dei migliori giochi di calcio, con una giocabilità superiore perfino ai moderni PES e FIFA.
Basti pensare che nonostante gli anni che ci separano dalla sua nascita, Sensible Soccer è tutt'ora giocato da una nicchia ristretta di giocatori, con tanto di tornei ufficiali disputati in alcune parti del mondo (Germania, Danimarca, Brasile, Serbia, Galles, e Repubblica Ceca).



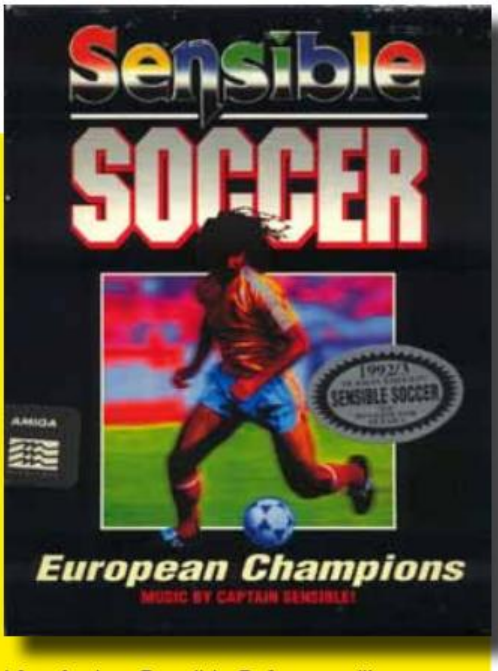
Il gioco fu il primo ad introdurre una visuale a volo d'uccello in un gioco di calcio (fino a quel momento veniva utilizzata una visuale laterale o verticale, come in Kick-Off e Matchday), così come la possibilità di personalizzare le proprie squadre.



Il vero tocco manageriale è stato però introdotto con Sensible World of Soccer, versione migliorata uscita nel 1994 che permetteva di creare coppe e campionati.
SWOS vantava inoltre per la prima volta una modalità carriera dalla durata di vent'anni, con la possibilità di comprare e vendere giocatori, raggiungere le nazionali, partecipare alle coppe continentali e ai mondiali, o giocare in modalità manageriale simulando le varie partite.



Un'altra peculiarità di Sensible Soccer, che i lettori con più anni sulle spalle sicuramente ricorderanno, era la possibilità di dare l'effetto alla palla durante il tiro, così da sorprendere il portiere all'ultimo secondo e segnare il goal della vittoria.
Con il passare degli anni il titolo ha avuto diverse versioni implementando alcuni aggiornamenti, poi a partire dal '98 il gioco entrò nel mondo delle tre dimensioni, e nel 2006 giunse su PlayStation 2 con un nuovo capitolo.
Al giorno d'oggi possiamo trovare sia SWOS che l'ultima versione aggiornata del classico Sensible Soccer sui vari siti abandonware, altrimenti se preferite potete buttarvi sulla rivisitazione di World of Soccer disponibile per Xbox 360 su Xbox Live Arcade. Piccola curiosità per



i fan Amiga; Sensible Software all'epoca pubblicò un particolare cross-over tra Sensible Soccer e un altro suo grande titolo, Cannon Fodder, sostituendo i giocatori con dei soldati e la palla con una granata.



Tra l'altro quest'ultima poteva anche esplodere uccidendo i giocatori nelle vicinanze.



UN PASSO DA GIGANTE PER IL GAMING

NVIDIA

GeForce GTX 1080

Basata su architettura Pascal, offre fino al doppio delle prestazioni e fino al triplo dell'efficienza della GeForce GTX TITAN X

NVIDIA annuncia NVIDIA® GeForce® GTX 108, la prima GPU per il gaming basata sulla nuova architettura Pascal™, che offre performance fino a 2x con la realtà virtuale rispetto alla GeForce GTX TITAN X.
Pascal consente un enorme balzo in avanti in termini di prestazioni, larghezza di banda della memoria ed efficienza energetica rispetto alla precedente architettura ad alte prestazioni Maxwell™. Essa introduce funzionalità grafiche innovative e tecnologie che confermano il PC come piattaforma definitiva per i giochi AAA e per la realtà virtuale.
"Il PC è la piattaforma di gioco preferita a livello mondiale e la nostra nuova GPU con architettura Pascal lo porterà verso nuove vette.", ha dichiarato Jeff Fisher, Senior Vice President della divisione PC di NVIDIA. "La nostra prima GPU Pascal per il gaming, la GeForce GTX 1080, offre un incredibile realismo nei giochi ed esperienze VR altamente coinvolgenti, con prestazioni ed efficienza notevolmente migliorate.
E' la più potente GPU per il gaming mai progettata, una delle nostre migliori realizzazioni."
NVIDIA ha progettato l'architettura Pascal per gestire le massicce richieste computazionali da parte di tecnologie come, ad esempio, la VR.
Pascal dispone di cinque specifiche tecnologie:

- Architettura GPU Next-Gen

Pascal è ottimizzata per offrire le migliori performance per watt.
La GTX 1080 è 3 volte più efficiente rispetto all'architettura Maxwell.

- Processo 16nm FinFET

La GTX 1080 è la prima GPU per il gaming progettata per il processo FinFET 16nm, che utilizza transistor più piccoli e più veloci, che possono essere integrati tra loro più densamente.
I suoi 7,2 miliardi di transistor offrono enormi incrementi nei livelli di prestazioni e di efficienza.

- Memoria all'avanguardia

Le GPU basate su Pascal sono le prime a sfruttare la potenza di 8 GB della memoria Micron GDDR5X.
L'interfaccia a 256-bit opera a 10 Gb/sec., contribuendo a portare la larghezza di banda della memoria a prestazioni 1,7 volte superiori rispetto a quelle delle normali GDDR5.

- Potenza straordinaria

L'aumento della larghezza di banda e dell'efficienza energetica consentono alla GTX 1080 di operare a una velocità di clock mai raggiunta prima, oltre 1700 MHz, consumando solo 180 watt di potenza.
Nuovi progressi nell'elaborazione asincrona migliorano l'efficienza e le prestazioni con i giochi, mentre la nuova tecnologia GPU Boost™ 3 supporta le funzionalità di overclocking più avanzate.

- Rivoluzionarie tecnologie per il gaming

NVIDIA sta cambiando il volto del gaming dallo sviluppo al play to sharing.
Le nuove caratteristiche del software NVIDIA VRWorks ™ consentono agli sviluppatori di giochi di portare l'immersività a livelli senza precedenti, mentre la tecnologia Ansel™ di NVIDIA permette ai giocatori di condividere le loro esperienze ed esplorare i giochi con nuove modalità.
"Siamo rimasti stupefatti dalle prestazioni e dalle caratteristiche della GTX 1080.", ha dichiarato Tim Sweeney, Fondatore di Epic Games.
"Abbiamo visto scene del nostro gioco Paragon, pensate per essere renderizzato offline, renderizzate in tempo reale sul GTX 1080.
Non vediamo l'ora di vedere cosa saranno in grado di creare gli sviluppatori con UE4 e GTX 1080 nel mondo dei giochi, del design automobilistico e dell'architectural visualization, sia per gli schermi 2D, sia per la VR."




ITALIA
21 DANILA
ITALIA
ITALIA
EURO
FRA



21 DANILA

Età 25
Segno Vergine
Nella vita faccio la baby sitter e nel tempo libero mi piace andare in palestra o guardo le partite della mia squadra preferita: la juventus.
Il mio idolo è diventato Leonardo Bonucci dopo aver dovuto subire il tradimento del mio Vidal.
Ora che tutto il calcio nazionale è finito, come voi, attendo con ansia l'inizio dell'europeo.
Vediamo se un altro mio ex amore riuscirà a farsi perdonare !!!
La mia avventura nei videogiochi è partita per la prima volta con la Playstation 1 e si giocava a CRASH BANDICOOT. (fantastico)
Il mio sogno nel cassetto è avere una famiglia tutta mia.
Se vincessi a qualsiasi gioco o lotteria 1 milione di euro lo darei tutto in beneficenza.
Se ne vincessi 2, l'altro lo regalerei a tutti lettori di Players.

TM



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.



PlayerS

WEEKEND 2016 EDITION

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

EA SPORTS FIFA 16 — FIFA Official Licensed Product

1° CLASSIFICATO

PERFECT FIFA PLAYER KIT



PS4 1 TB + 2 JOYPAD - PSN 12 MESI - FIFA 17 - TURTLE BEACH HEADSETS

2° CLASSIFICATO



PS4 500 GB

3 /4° CLASSIFICATO



4 VIDEOGAMES A SCELTA ANCHE DI PROSSIMA USCITA

5/8° CLASSIFICATO

2 VIDEOGAMES A SCELTA ANCHE DI PROSSIMA USCITA