LUG/AGO 2016
22
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER
SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING
CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS

WEEKEND 2016 EDITION



PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

RECENSITI

One Piece burning blood
Mirror's edge catalyst
Valentino Rossi the game
Mighty n. 9

SPECIAL

E3 2016: quali novità ?

FIFA 17

Il gadget e il calendario della tua squadra del cuore



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.

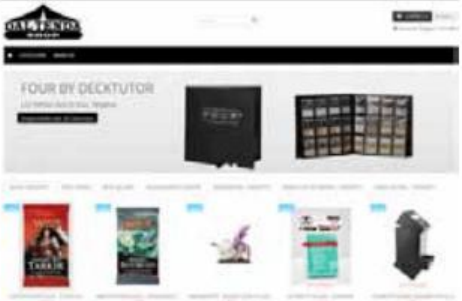
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

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

22 LUG/AGO 2016

Carissimi Players,
e anche quest'anno siamo giunti alla fine della stagione.
E' stata senza dubbio all'altezza delle aspettative e quanto presentato all'ultima edizione dell'E3 a Los Angeles, a cui dedichiamo un ampio spazio, ci fa intravvedere un futuro denso di emozioni e novità.
Quest'anno i players secondari hanno lasciato un pò a desiderare ma i big, Microsoft su tutti, non hanno deluso.
Arriviamo finalmente alla seconda edizione del nostro evento estivo che ogni anno si arricchisce di spunti, la nostra redazione vi aspetta per commentare con voi quelle che saranno le uscite che ci attendono per il prossimo autunno.
Numerosissimi ospiti ed addetti ai lavori per quella che stà diventando una vera e propria convention sui videogames oltre che un imperdibile weekend di gaming.
In questi ultimi numeri, forse a causa di una innominabile speranza, abbiamo tirato in ballo spesso gli europei di calcio e, dopo la cocente delusione, abbiamo voluto riappacificare tutti con la manifestazione con una doverosa carrellata delle tifose che hanno catturato gli occhi e forse anche i cuori di molti.
E' il numero di luglio ed agosto, le vacanze arrivano anche per noi e ci rivediamo a settembre con un bel po' di novità.
Buona lettura, buon PLAYERS WEEKEND 2016 EDITION e buone vacanze a tutti.

Bruno Capolupi

Sommario

4 SPECIALE E3 2016



12 REVIEW
One Piece burning blood
Mirror'e edge catalyst
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
Calendario evento estivo
20 USCITE DEL MESE II PARTE
22 REVIEW
Valentino Rossi the game
Mighty n. 9
26 FUT STRATEGY
Serie A very top 11
28 TRADING CARDS
Magic - Annientamento
30 RETROGAMING
Megaman
31 GADGETS
Imoo M1000
32 GIRL GAMER
L'europeo in rosa
34 WELCOME FIFA 17

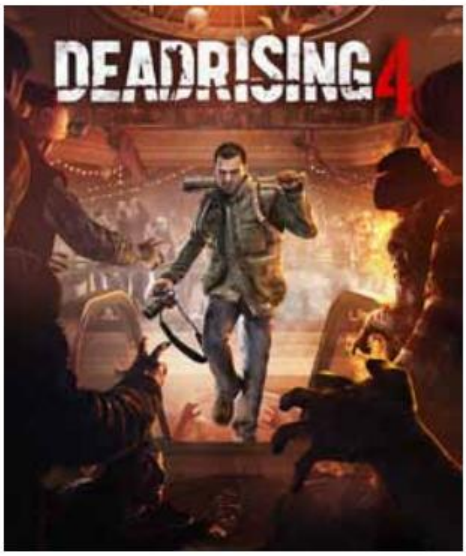




Partiamo subito con la conferenza che ci ha soddisfatto maggiormente a livello di contenuti e novità presentate.
Microsoft ha ben presente che la console war si vince in anticipo e mentre Sony annunciò in anticipo che non avrebbe presentato PS4 NEO alla fiera, Microsoft apre le danze con Xbox One S, nuova versione di Xbox One che sarà una vera e propria versione "slim", con una riduzione delle dimensioni di circa il 40%, alimentatore interno (finalmente), nuovo controller migliorato, hard disk da 2 TB, una nuova ed elegante colorazione bianca e a giudicare dai primi test, un leggero aumento delle prestazioni rispetto alla "fat" che potrebbe andare a migliorare



framerate e risoluzioni più problematiche. La console sarà disponibili ad agosto al prezzo di 299$ che si presume si trasformeranno in 299 in Europa.
Una delle feature che farà da padrone questa conferenza, ci viene rivelata subito dopo la nuova console ed è il servizio Xbox Play Anywhere, che va ad avvicinare ulteriormente Xbox al mondo Windows 10. Tutte le esclusive in uscita d'ora in poi potranno essere giocate sia su Xbox One che su PC Windows 10 e cosa molto gradita, basterà acquistare la versione Xbox One (in digitale su Xbox Store e non fisica) per avere anche la versione Windows 10, che supporterà il cross-save (salvataggio unico tramite cloud) e presto anche il cross-platform (sfidarsi online con utenti PC e Xbox One nella stessa partita).
Una volta presentata questa interessante feature, si parla finalmente di giochi e per la precisione dell'attesissimo Gears of War 4 di cui vediamo un eccezionale trailer gameplay che mostra i muscoli del motore grafico e di un sistema di illuminazione ed effetti particellari davvero incredibile.
Ci viene mostrata anche la nuova modalità Orda, una nuova arma che sembra una specie di "fucile lancia frisbee" e per chiudere in bellezza tra gli applausi della folla, il musone di Marcus Fenix invecchiato benone.
La data è l'11 Ottobre 2016 e non vediamo davvero l'ora di tornare a sventrare Locuste. Altre news legate a Gears, verrà commercializzato un Controller Elite in edizione limitata dedicato alla serie e il Generale Raam si unirà presto al roster di Killer Instinct, anch'esso tra i titoli Xbox Play Anywhere.
L'annuncio bomba arriva con un trailer a massima velocità, che finalmente rivela al mondo Forza Horizon 3, terza incarnazione del tanto acclamato brand creato da Turn 10 che sposta le sue gare in Australia, dove troviamo una varietà di superficie degna del Festival Horizon.
Viene introdotta la cooperativa fino a 4 giocatori, che permetterà di raggiungere i propri compagni in maniera immediata all'interno della mappa, sia che giochiamo da PC o da Xbox One. Sarà quindi uno dei primi titoli a supportare il cross-platform ed mappa e parco auto ancora più grandi rispetto al secondo capitolo.
Per Forza Horizon 3 dovremo aspettare fino al 27 Settembre 2016 e come per Gears 4, non vediamo l'ora di sfrecciare in Australia.
Video gameplay che arriva anche per l'interessantissimo ReCore, il platform del visionario Keji Inafune di cui finalmente abbiamo una data di uscita, 13 settembre 2016.
E' il momento di Square Enix e di Final Fantasy XV, che si mostra in un nuovo gameplay dove vediamo i nostri ormai conosciuti personaggi principali combattere un mastodontico titano.
Di questo FFXV bisognerà valutare la bontà narrativa e l'ottimizzazione del gameplay una volta uscito, ma non nascondiamo che siamo piuttosto ottimisti sulla buona riuscita di questo titolo, sul quale Square Enix sta investendo molto e scommettendo un brand storico che punta a proseguire anche senza il suo creatore originale.
Il gioco uscirà il 30 settembre 2016, sarà multipiattaforma e sicuramente i fan della serie e degli RPG non possono farselo scappare.
Viene dedicato del tempo a due ottime esclusive temporanee, la prima riguarda il prossimo DLC di The Division, l'espansione Underground arriverà il 28 giugno



su Xbox Store, mentre gli altri utenti PS4 e PC dovranno aspettare il mese successivo. Altra esclusiva temporanea sarà Battlefield 1, che potrà essere giocato una settimana prima del lancio tramite EA Access.
Il prossimo aggiornamento software di Xbox One atteso per l'estate, porterà diverse nuove funzioni alla console di casa Microsoft, alcune di queste attese da tempo, come la riproduzione musicale in background, Cortana e due nuove funzioni sociale, Club e Arena.
La prima permetterà di creare ed entrare in Club di appassionati di un determinato gioco e riunirli sotto lo stesso tetto, mentre la seconda mirerà a promuovere



il gioco online, dandoci la possibilità di organizzarci con sconosciuti provenienti da tutto il mondo per completare determinati obbiettivi o creare degli enormi tornei competitivi.
Idea interessante quella di Inside, presentata tramite un trailer piuttosto criptico, ma che ha colpito dal punto di vista grafico e dell'atmosfera.
Inside è il nuovo prodotto dei creatori di LIMBO, una garanzia in quanto ad esperienze uniche ed originali. Nel caso in cui vi foste persi quel piccolo capolavoro, sappiate che per gli iscritti ad Xbox Live Gold, LIMBO è disponibile gratuitamente per il download.
Molto interessante e intrigante l'idea alla base di We Happy Few, esclusiva temporanea in arrivo il 26 luglio, la cui atmosfera ci ha ricordato Bioshock Infinite e Fallout 4, con l'introduzione delle droghe. A giudicare dalla breve sezione gameplay sembra essere un promettente action in prima persona, ma ne sapremo di più a breve.
CD Projekt RED sale sul palco di Microsoft per presentare un nuovo titolo che promette di rivaleggiare e probabilmente vincere con i vari giochi digitali di Magic The Gathering. Gwent: The Witcher Card Game farà il suo debutto su console e PC molto presto, avrà una struttura molto più ampliata rispetto al minidisco presente in The Witcher 3, corredato da una campagna in single player e la beta, sarà disponibili in anticipo su Xbox One e PC.
Bellissimo, spettacolare e violento il gameplay mostrato di Tekken 7, che ci mostra una sanguinaria battaglia tra Heiachi Mishima e Akuma parecchio cinematografica, con cambi di visuale ad enfatizzare alcune sezioni, una maggiore interazione con l'ambiente, effetti particellari incredibili ad introdurre quello che si presume sarà uno dei giù mastodontici capitoli della serie.
Il gioco uscirà in un poco specifico "Early 2017", ma nell'attesa possiamo giocare a Tekken Tag Tournament 2, gratuito su Xbox Store.
Altra bomba Microsoft per questo E3, viene annunciato Dead Rising 4, il ritorno di Frank West, di un mole spropositata di zombie a schermo e dell'ignoranza che contraddistingue la serie e che ce l'ha fatta amare alla follia. Arriverà entro fine anno, nel periodo natalizio e speriamo sarà epico quanto il trailer di presentazione!
La conferenza volge quasi al termine, ma prima di chiudere con la vera bomba finale, viene proposta una carrellata di trailer dedicata ad altre esclusive Xbox in arrivo nel 2017 a partire da Sea of Thieves, l'attesissimo gioco online a sfondo piratesco targato Rare che era stato presentato lo scorso anno. E' un titolo che cresce bene, potrebbe essere un gioco incredibilmente vasto e divertente a partire dallo stile grafico molto simpatico e colorato.
Il secondo trailer di questa carrellata finale è dedicato a State of Decay 2, survival zombie seguito del fortunato State of Decay che arriverà durante il prossimo anno. E' un gioco che si contrappone al più allegro e scanzonato Dead Rising 4, un vero e proprio survival più ragionato e complesso che vanta una vasta schiera di fan.
L'ultima bomba software di questa conferenza Microsoft è Halo Wars 2, il seguito dello strategico Halo Wars uscito su Xbox 360 nel 2009 che finalmente troverà un seguito e che verrà sviluppato da 343 Industries in collaborazione con Creative Assembly, studio specializzato nel genere con la serie Total War. Halo Wars 2 non ha ancora una data d'uscita definita, ma visto che Microsoft ci vuole bene, è stata lanciata un Beta per il gioco dal durata fino al 20 giugno, per saziare la fame dei più accaniti fan della serie.
La conferenza Microsoft di chiude con Phil Spencer che si presenta sul palco con una nostalgica t-shirt della prima XBOX e presenta ufficialmente Project Scorpio con un trailer che fa ben sperare per il futuro. La nuova console Microsoft sarà mossa da un processore 8-Core e una scheda video capace di generare ben 6 teraflops di potenza. Le promesse sono la risoluzione 4K senza compromessi, il supporto alla VR (probabilmente tramite Oculus Rift) e nessun limite all'immaginazione degli sviluppatori, che definiscono Xbox "Scorpio" un vero mostro di tecnologia. La console sarà lanciata nel Natale 2017, sarà retrocompatibile con Xbox One e il motto di Microsoft è che nessuno resta indietro. Tutti i giochi e le periferiche saranno compatibili con Xbox One e la nuova console, senza obbligare gli utenti al passaggio alla nuova console. Cosa ne pensiamo riguardo a questa politica? Sicuramente all'inizio potrebbe invogliare all'acquisto della nuova console con la consapevolezza di poter continuare a giocare ai titoli in nostro possesso, soprattutto se il costo non sarà proibitivo, ma Project Scorpio sarà senza alcun dubbio la nuova generazione di console, perciò presto o tardi Xbox One dovrà cedere il passo al futuro.



SONY

L'attesa conferenza Sony non avrebbe rivelato il tanto fumoso progetto che nel tempo ha preso il nome di PS4 NEO, ma comunque ci si immaginava una conferenza ricca di titoli e di esclusive visto l'anno deludente appena passato, dove le esclusive per PS4 sono state davvero pochissime.
L'evento si apre con un'orchestra e le note inconfondibili che compongono la colonna sonora di God of War. Kratos è tornato, invecchiato visibilmente, senza perdere le sue abilità.
Nel gameplay vediamo una sezione di



gioco che vede protagonisti Kratos e suo figlio, in una battuta di caccia che funge come addestramento per il piccolo.
L'ambientazione si è spostata dalla mitologia greca a quella nordica, tra montagne innevate e boschi che lasciano a bocca aperta.
Verremo attaccati da delle strane creature infernali che sembrano avere il fuoco in corpo e qui veniamo a conoscenza del sistema di combattimento di questo nuovo God Of War. L'arma in nostro possesso è un'ascia che racchiude il potere del ghiaccio (opposto del fuoco dei nemici) che sarà possibile lanciare contro il nemico per ancorarlo ai muri e continuare il combattimento a mani nude.
Per prima cosa, dimentichiamoci le combo delle Lame del Caos almeno da quanto visto nella sezione mostrata, il gameplay sarà molto più ragionato, fisico e lento rispetto al passato. God Of War sarà ovviamente un'esclusiva PS4, ma purtroppo non ci è dato sapere quando uscirà, presumibilmente nel 2017.
Il prossimo titolo presentato è anch'essa un'esclusiva e prende il nome di Days Gone, un gioco ad ambientazione post-apocalittica sviluppato da Bend Studio. Intuiamo che potremo muoverci in un mondo aperto a bordo della nostra fidata moto, reduce di un mondo dimenticato dove la fratellanza e i sentimenti erano alla base della vita, mentre ora conta solo sopravvivere. L'idea è interessante, e se sviluppata bene potrebbe surclassare la concorrenza degli altri survival. Anche Days Gone è un'esclusiva PS4, ma purtroppo anche in questo caso niente data di uscita.
10 anni prima di poterlo vedere, prima di poter avere una data di uscita che ora è fissata al 25 ottobre 2016. The Last Guardian è in arrivo finalmente e la folla si scalda nel vedere il nuovo trailer del gioco, ancora avvolto nel mistero per la maggior parte, ma che non manca di hype.
Hype che non accenna a diminuire nemmeno con Horizon: Zero Dawn il nuovo titolo di Guerrilla Games, i creatori di Killzone che ci porta in un mondo post-apocalittico dove il genere umano è costretto a combattere per la propria sopravvivenza e combattere con le macchine che hanno preso il sopravvento sulla natura.
Il protagonista di Horizon: Zero Dawn è Aloy, una giovane cacciatrice liberamente ispirata alla bruta Ygritte (Il Trono di Spade), che dovrà destreggiarsi in un mondo ibrido tra tecnologia e preistoria.
Il gameplay visto ci ha entusiasmato e non poco, siamo davvero curiosi e impazienti che arrivi il 27 febbraio 2017, per poter finalmente giocare a questa nuova esclusiva Playstation.
Altra esclusiva Playstation 4 sarà Detroit: Become Human, nuovo gioco di Quantic Dream e del visionario David Cage, che da anni con i suoi prodotti riesce a trasmettere emozioni uniche ed a raccontare storie adulte e complesse. Nel nuovo mondo creato da David Cage, le nostre scelte saranno cruciali, ognuna potrebbe davvero decidere se far morire, uccidere o salvare una vita e cambiare la storia.
Non si sanno dati certi riguardo alle possibili combinazioni ed evoluzioni della trama, ma conoscendo David Cage, Detroit: Become Human continuerà il lavoro di Heavy Rain in quanto a meccaniche di gioco e possibilità di evoluzione nella



trama, in un mondo dove la tecnologia è progredita a tal punto da poter creare degli umani artificiali, un mondo che farebbe impallidire il miglior Asimov. Il gioco è ancora in sviluppo, speriamo di poterci mettere le mani nel corso del 2017.
Discorso totalmente differente quello riservato a Resident Evil VII: Biohazard, che sancisce un netto cambio di direzione della saga, abbandonando il genere action/sparatutto, per cimentarsi nella nuova frontiera dell'horror così come lo abbiamo conosciuto grazie ad Outlast, con l'aggiunta del supporto totale al Playstation VR.
Una demo del gioco è disponibile gratuitamente e vi consigliamo di provarla, in maniera da arrivare preparati all'orrore che ci aspetta dal 24 gennaio 2017.



Buona parte della conferenza viene dedicata proprio al visore di casa, che debutterà sul mercato dal 13 ottobre 2016 ad un prezzo consigliato di 399 euro. Vi consigliamo caldamente di prenotarlo in anticipo, visto che la richiesta iniziale pare sarà davvero mastodontica.
La carrellata di titoli che lo supporteranno nativamente include titoli come Batman Arkham VR, Star Wars Battlefront: X-Wing VR Missions, Farpoint, il già citato Resident Evil VII da gennaio e a sorpresa anche Final Fantasy XV, che proporrà un'interessante visione in prima persona dei combattimenti, proprio dedicata agli utilizzatori del Playstation VR.



Il nuovo indirizzo fantascientifico estremo di Call Of Duty non sta riscontrando parecchio successo tra i fan della serie, ma il gioco si mostra in gran forma, pronto a debuttare sul mercato il 4 novembre 2016, in accoppiata con l'ormai attesissima (più del titolo principale) remaster di Call of Duty 4: Modern Warfare. Non vediamo l'ora di rigiocare l'indimenticabile missione di Pripyat e risentirci dire per l'ennesima volta "ma che diavolo di nome è Soap".
Finale col botto per la conferenza, vengono annunciate le remaster di Crash Bandicoot e la presenza del simpatico Crash nel nuovo Skylanders Immaginators. Molti si aspettavano un nuovo capitolo certo, ma siamo sicuri che se le remaster andranno bene e stuzzicheranno l'effetto nostalgia dei giocatori, Sony potrebbe farci un pensierino a riproporre la storica mascotte in un nuovo capitolo.
"Hello everyone, I'm Back!" (Ciao a tutti, sono tornato!) è così che si presenta sul palco di Sony il caro vecchio Hideo Kojima che alla faccia di Konami, ci presenta il suo nuovo progetto in esclusiva per PS4, Death Stranding con Norman Reedus (Daryl in The Walking Dead). Kojima è sinonimo di qualità, di grandi saghe e di Metal Gear e ci si aspetta davvero molto da questa nuova IP, che vede di nuovo tra i protagonisti lo stesso Norman Reedus protagonista della terrificante tempo PT che si rivelò essere Silent Hills. Il progetto saltò come tutti noi ricordiamo con l'abbandono di Kojima da Konami, ma la mente di Hideo viaggia veloce e siamo sicuri che con Death Stranding concederà più di qualche pernacchia a Konami.
L'ultimo titolo presentato a sorpresa è Spider-Man, nuova esclusiva PS4 dedicata al "nostro amichevole Spider-Man di quartiere" sviluppata da Insomniac Games, già autori degli acclamati Spyro, Ratchet & Clank e Resistence.
Ci si aspetta un gran gioco, anche perché a parte la serie Arkham dedicata al Cavaliere Oscuro, gli altri eroi sono sempre usciti feriti o uccisi in battaglia dalle esperienze nei videogiochi, tranne alcuni casi rari proprio con Spider-man.
Si chiude così una conferenza memorabile, che ci ha permesso di dare uno sguardo al futuro di Playstation 4, con l'assenza che un pochino si è fatta sentire di PS4 Neo, soprattutto vedendo il riscontro che ha avuto Project Scorpio nella conferenza Microsoft, ma comunque parliamo di una console che si prevede arriverà non prima di natale 2017 (Scorpio nel 2018) perciò ci sarà tempo per vederle nei prossimi eventi.



La conferenza EA è stata forse una delle più mosce di tutta la kermesse californiana, sia per la quantità di titoli presentati che per la poca spettacolarità degli annunci, praticamente tutti già noti attraverso vari rumor o visti nei precedenti eventi.
Apre la conferenza Titanfall 2, che introduce delle importanti aggiunte alla già ottima formula multiplayer conosciuta nel primo capitolo. In Titanfall 2 verranno introdotti nuovi modelli di Titan, nuovi equipaggiamenti inediti per il titolo, tra cui il rampino che ci permetterà di raggiungere i punti più elevati delle mappe e di spostare l'azione del titolo ancora più in verticale.
In Titanfall 2 avremo anche una campagna singleplayer, chiesta a gran voce dai giocatori del primo capitolo che la ritenevano la grande assenza di Titanfall. In questo nuovo Titanfall 2, pare che i Titan non saranno delle semplici armature da utilizzare in battaglia, ma che avranno una loro coscienza, una sorta di intelligenza artificiale, su cui è stata dedicata parecchia enfasi nel trailer mostrato. Potremmo aspettarci una campagna singleplayer parecchio incentrata sul Titan piuttosto che sul pilota.
Titanfall 2 farà il suo debutto su Playstation 4, Xbox One e PC a partire dal 28 ottobre 2016.



Arriva il momento della divisione sportiva, EA Sports presenta ufficialmente il nuovo Madden NFL 17, di cui vediamo un trailer e successivamente arriva l'attesissimo FIFA 17, che segna una svolta per la saga con l'utilizzo del nuovo motore di gioco Frostbite. In FIFA 17 vedremo l'introduzione di una nuova modalità che affiancherà le già blasonate Ultimate Team e Carriera, FIFA 17 - The Journey che vedrà l'evolversi della carriera del talento Alex Hunter nella Premier League. Nella modalità "storia" di FIFA 17 vedremo l'ascesa di un talento internazionale nella massima serie inglese, con tutte le problematiche annesse che si potrebbero presentare nel corso di una carriera da calciatore. Non è la prima volta che vediamo un format del genere nei videogiochi sportivi, l'esempio più recente lo troviamo in NBA 2K16 con Livin da' Dream supervisionata da Spike Lee. Staremo a vedere quanto verrà apprezzata da parte degli utenti, che non vedono l'ora di allacciare gli scarpini e cimentarsi nel nuovo FIFA 17, in uscita il 29 settembre 2016.
Una cosa è certa, Mass Effect è stata una delle sage più epiche, più apprezzate ed emotivamente incredibili degli ultimi anni, se non della storia dei videogiochi. Parliamo di una trilogia che ha saputo evolvere il proprio gameplay nel tempo e proporre una storia continuativa che attraversa tutti e tre i giochi ed è giocabile per intero, andando a modificarne la trama con le nostre scelta a partire dal primo capitolo. Le nostre scelte influenzano la presenza di alcuni personaggi nel corso dei capitoli successivi e questo è semplicemente fantastico.
Mass Effect Andromeda è un gioco che sancirà un punto di rottura con la precedente trilogia, per iniziarne una nuova. Pare che non ci sarà alcun legame con il finale della prima trilogia e in generale con il personaggio di Shepard. Nel trailer vediamo nuove navi, di una tecnologia che sembra avanti anni luce rispetto alla prima trilogia e perciò ci potremmo aspettare di ritrovare le vicende di Shepard sotto forma di miti o storie lontane e tutto questo, sarebbe ancora una volta fantastico.
Da Mass Effect Andromeda ci si aspetta davvero tantissimo e il trailer lascia



davvero pochi indizi riguardo a ciò che sarà la storia di questo nuovo gioco. Alla fine vediamo una stazione spaziale che ricorda moltissimo la Cittadella e questo non fa che aumentare l'hype per questo gioco, ancora sprovvisto di data d'uscita purtroppo.
EA Originals è un nuovo programma che favorirà lo sviluppo indipendente di giochi e porterà le sempre interessanti e fresche idee degli sviluppatori indie. E' un servizio che crediamo possa portare parecchia aria fresca nel mondo dei videogiochi, anche se negli ultimi tempi il panorama indie è andato a sciamare rispetto all'esplosione che ha avuto qualche anno fa.
E' il momento della bellissima Jade Raymond che ci parlerà di Star Wars anzi, degli Star Wars.
La licenza ufficiale di Guerre Stellari pare che sarà sfruttata parecchio da EA ed oltre ad essere previsto un nuovo Star Wars Battlefront, sono in sviluppo numerosi altri titoli della saga tra cui degli action presso Visceral Games (già qualche



rumor si era captato) e in Respawn Entertainment (i creatori di Titanfall). Tra le altre software house al lavoro sul brand, troviamo anche DICE (probabilmente al lavoro su Battlefront 2), Criterio Games (un racing serio dedicato agli sgusci sarebbe fantastico) e udite udite, Bioware! Un nuovo Star Wars: Knights of the Old Republic sarebbe qualcosa di epico e solo a pensarci ci vengono i brividi.
Chiude la conferenza Electronic Arts un nuovo trailer di Battlefield 1, che porterà sulle nostre console e PC la Prima Guerra Mondiale come non l'abbiamo mai vista. C'è davvero tutto ciò che si possa desiderare, battaglie aeree, artiglieria vecchio stile, distruzione ambientale, meteo dinamico e tantissima violenza! Sarà disponibile dal 21 ottobre ed è la bomba finale che chiude una conferenza EA ricca di certezze, ma orfana di annunci bomba a cui normalmente l'E3 ci ha abituato.

UBISOFT

Anche la conferenza Ubisoft non è stata molto entusiasmante, viste e considerate le precedenti apparizioni nelle passate kermesse californiane, sempre ricche di annunci bomba o forti della presenza di titoli importanti come il recente The Division o l'immancabile Assassin's Creed.
Quest'anno si sapeva, Assassin's Creed avrebbe saltato un giro, un po' per riorganizzarsi un po' perché forse hanno capito che lo hanno spremuto troppo in poco tempo. La conferenza Ubisoft si apre con il nuovo Just Dance 2017, in uscita ad Ottobre "per tutte le console e PC" a detta del trailer. E' un gioco che non ha davvero bisogno di presentazioni, ripropone la stessa ottima formula del precedente capitolo, con l'aggiunta di una nuova tracklist con il quale divertirsi.
Ben più interessante invece il nuovo Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, mostrato in un fantastico trailer a tema boliviano che ci introduce al duro mondo in cui è ambientato il gioco.
Un gioco che fa della sua anima cooperativa un punto di forza e la possibilità di esplorare liberamente una mappa enorme e poter scegliere l'approccio da utilizzare, aumenta infinitamente le possibilità nel gameplay. Il trailer viene accompagnato da una sessione gameplay di circa 10 minuti che ci illustra ancora meglio le differenti opzioni di gioco e le possibilità di approccio ad un obbiettivo grazie ad una buona cooperazione. Il gioco è in uscita il prossimo 7 marzo 2017 e promette davvero molto bene.
E' il momento di ridere a crepacuore, con un gioco che attendiamo follemente fin dal suo fortunatissimo primo capitolo.





South Park: Scontri Di-Retti (in inglese The Fractured But Whole) è semplicemente geniale, come il suo predecessore d'altronde. Le sezioni mostrate del nuovo South Park infrangono qualcosa come una decina di marchi registrati al secondo, sfottono mezzo mondo Marvel e DC Comics, con una bella frecciatina assestata anche al povero J.J. Abrams. Il nuovo geniale South Park: Scontri Di-Retti arriverà il prossimo 6 dicembre e con ogni copia del gioco, riceveremo anche il primo capitolo.

Viene annunciata la seconda espansione di The Division, intitolata Lotta per la vita, che potrà essere acquistata dagli store digitali delle rispettivi console o tramite Uplay per PC, ma che purtroppo non ha ancora una data d'uscita.

Ubisoft è sempre stata un'innovatrice, sempre pronta a buttarsi a capofitto nei nuovi progetti tecnologici e non sarà da meno in occasione della VR.

Vengono mostrati due interessanti titoli VR, compatibili con Oculus Rift, HTC Vive e Playstation VR.

Il primo è Eagle Flight VR che è appunto un gioco dove ci si sfida a colpi d'ali impersonando delle aquile.

Il secondo titolo è invece Star Trek: Bridge Deck in cui impersoneremo il personale di bordo della famosissima Enterprise del Capitano Kirk e Spock.

For Honor è una figata. Lo pensavamo al momento dell'annuncio, il nostro pensiero è stato confermato dall'ottimo materiale mostrato in questo E3. Le battaglie di For Honor mostrate nel gameplay sono incredibilmente realistiche, sia per quanto riguarda i combattimenti contro i vari minions, ma soprattutto per i cinematografici combattimenti con i "boss", i nemici più grossi e capaci del gioco. Il sistema di combattimento si basa sull'impugnatura dell'arma che potremo cambiare a piacimento con la levetta analogica e che gestiranno sia le parate (la direzione selezionata è quella coperta), sia la provenienza degli attacchi (cambiando l'impugnatura cambierà il move-set). Vi consigliamo di dare un'occhiata al gameplay mostrato in fiera, solo così potrete capire bene la violenza e l'epicità che ci attende in For Honor, per la quale dovremo attendere il 14 febbraio 2017.

Dopo il fortunato Grow Home, il nostro caro Bud avrà un sequel, ancora più colorato e vasto. Grow Up uscirà ad agosto 2016 e se avete giocato il precedente ottimo capitolo, non avete davvero motivo per perdervelo.

Vi ricordate l'espansione stand-alone di Far Cry 3? Quel tripudio di sci-fi anni 90, supercazzole e contenuti fuori di testa? Ecco che arriva Trials of the Blood Dragon, un nuovo capitolo stand-alone dedicato a Trials, che infonde un po' di sana ignoranza direttamente proveniente da quel fantastico Far Cry 3: Blood Dragon. E' già disponibile ed è semplicemente fuori di testa, come da programmi.

Prima di una buona chiusura della conferenza, viene dedicato parecchio tempo al nuovo film di Assassin's Creed, nessun accenno ad un nuovo capitolo, ma solamente tante informazioni e un trailer dell'attesissimo film con Michael Fassbender.

Watch Dogs 2 ha un compito arduo. Il primo capitolo di Watch Dogs fu massacrato dalla critica, un po' meno dai giocatori che lo riconobbero come un buon gioco, non all'altezza delle aspettative, ma ricco di ottime idee con un largo margine di miglioramento. In Watch Dogs 2 riponiamo moltissima fiducia, siamo sicuri che Ubisoft abbia imparato dai propri errori e secondo noi, potremo finalmente avere tra le mani un gran gioco, che sfrutti a dovere le meccaniche e le idee innovative del primo capitolo. Watch Dogs 2 sarà disponibile dal 15 Novembre.

L'annuncio inaspettato a chiusura della conferenza è Steep, un gioco che fa degli sport estremi invernali il centro della propria esperienza ludica. La mappa sono le Alpi, fedelmente riprodotti a detta degli sviluppatori e liberamente esplorabili a bordo di sci, snowboard, paracadute e tuta alare, il tutto sfruttando lo spirito di competizione degli utenti che potranno interagire tra loro e sfidarsi nelle vorticose discese innevate. E' un progetto interessante, i fan di serie come SSX lo ameranno alla follia, è pura libertà, contornata da un comparto tecnico impressionante. Steep sarà disponibile a dicembre 2016 e con questo, si chiude anche quest'anno la conferenza Ubisoft. Come dicevamo, anche lei un po' sottotono, ma comunque ricca di contenuti di buona qualità.



Oltre alle conferenze maggiori di cui abbiamo ampiamente parlato, ci sono stati anche altri annunci importanti, sparsi tra le varie conferenze di Square Enix, Bethesda, PC Gaming, Nintendo o semplicemente presentati durante la fiera, che meritano una menzione speciale.
Bethesda si è presentata con diversi titoli di altissimo calibro in questo E3, quali Dishonored 2, la versione remastered di Skyrim, il reboot dell'amatissimo Prey e per finire la bomba doc, Quake Champions, che reintroduce il famoso sparatutto ad arena in esclusiva per PC, mescolandolo al fortunatissimo format misto introdotto da Overwatch.
La conferenza Nintendo è stata dedicata interamente ai loro prossimi due titoli di punta, con la grande assenza della misteriosa Nintendo NX. Viene dedicato parecchio tempo ai prossimi Pokémon Sole e Pokémon Luna, ma il padrone dell'evento è The Legend of Zelda: Breath of the Wild, di cui vediamo parecchie sequenze gameplay.
E' un gioco rivoluzionario per la saga, una ventata d'aria fresca che in molti aspettavano, contornato da un comparto grafico mozzafiato e stilisticamente fresco. Il gioco uscirà per Nintendo WiiU e la prossima console Nintendo i cui dettagli sono ancora ignoti, ma a quanto abbiamo potuto vedere, The Legend of Zelda: Breath of the Wild è la vera bomba di questo E3!
Tra i presenti in fiera, si sono piacevolmente fatti notare Deus Ex: Mankind Divided, di cui attendiamo l'uscita il prossimo 23 agosto 2016 e l'attesissimo Mafia 3 per il quale invece, bisognerà aspettare fino al 7 ottobre 2016.
Tra i giochi passati un po' in sordina, segnaliamo Civilization VI che promette una vera rivoluzione rispetto ai precedenti capitoli, il nuovo Warhammer 40.000: Dawn of War III annunciato poco prima dell'apertura dell'evento e Injustice 2, seguito del fortunatissimo picchiaduro a tema DC Comics.
Nella conferenza PC Gaming Show, oltre alla presentazione delle nuove schede video Radeon, si sono visti alcuni titoli interessanti di cui vogliamo parlare. Tanto per cominciare, il nuovo progetto di Dontnod Entertainment (Remember Me, Life Is Strange) si mostra in un breve gameplay e prende il nome di Vampyr. Niente male davvero, ci ha soddisfatto sia per il ritmo di gioco che per la realizzazione tecnica. Cliff Bleszinski (creatore di Gears of War) ci presenta il suo nuovo gioco, Lawbreakers di cui potremo provare una open alpha in agosto e tra gli altri titoli interessanti, la vera sorpresa è stata The Turing Test, un'interessante proposta che ci ha ricordato The Talos Principle, con l'aggiunta di alcune meccaniche prese direttamente da Portal.





E' stato un E3 decisamente intenso, ricco di proposte interessanti e di giochi inediti, molti dei quali li vedremo entro la fine dell'anno, mentre per alcuni dovremo aspettare il 2017, ma siamo sicuri che l'attesa non sarà pesante, avremo moltissimi titoli di ottima qualità da giocare!



REVIEW

Sviluppo: Spike Chunsoft
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE
PS VITA PC DVD ROM

Botte da orbi per cappello di paglia e la sua ciurma di pirati

Approdato recentemente sui nostri scaffali, One Piece: Burning Blood è il nuovo picchiaduro basato sulle avventure di Rufy e la sua folle ciurma di pirati. Sviluppato da Spike Chunsoft, il titolo propone una struttura non dissimile dai recenti Saint Seiya e Naruto, offrendo dunque una formula ormai familiare agli appassionati del genere.
All'interno della classica modalità storia, il gioco ci permette di rivivere l'arco narrativo Marineford, una delle saghe più acclamate dai fan di One Piece.
Dalla prospettiva di quattro differenti personaggi, potremo dunque ripercorrere l'epica battaglia per salvare Ace prima che venga giustiziato dalla Marina.
La storia viene raccontata attraverso sequenze animate in-game ben realizzate e immagini tratte dalla serie animata, tuttavia ci è sembrata un po' limitata; il Marineford Arc è infatti una delle saghe più complesse e lunghe del manga di Eiichiro Oda, e in un paio d'ore scarse è difficile rendere giustizia al tutto, inoltre vista la completa assenza delle vicende accadute precedentemente i non conoscitori della serie si troveranno decisamente spaesati.
Sotto l'aspetto del single player il gioco propone anche una serie di sfide dalla difficoltà crescente, forse anche troppo crescente in alcuni casi, dove completare svariati obiettivi per portare a compimento il tutto. One Piece: Burning Blood offre il classico sistema di combattimento Naruto Style, con le tradizionali mosse speciali, tecniche finali mozzafiato, trasformazioni, e la possibilità di comporre squadre con un massimo di tre personaggi. Proprio come in Ultimate Ninja Storm 4, tutti i combattenti scelti potranno essere controllati dal giocatore, permettendo di switcharli durante una combo o chiamarli per difenderci da un attacco avversario (consumando una barra apposita).
Tutti i personaggi avranno inoltre delle abilità speciali che li permetteranno di annullare gli attacchi dell'avversario, effettuare dei movimenti speciali, o disabilitare temporaneamente le mosse del nemico. Non possono poi mancare i classici personaggi di supporto che vanno a potenziare







vari parametri o a curare i componenti del nostro gruppo.
Tutto ciò ovviamente, vuoi per il gran numero di personaggi disponibili (40 senza contare quelli di supporto), vuoi per alcune abilità decisamente sgravate, va a creare irrimediabilmente un forte sbilanciamento, sia in locale che online.
Un vero peccato perché in fin dei conti i vari personaggi sono stati tutti ben caratterizzati e diversificati tra loro (inoltre non ci sono doppie versioni di personaggi ad eccezione di Rufy), tuttavia in titoli come questi il problema è sempre dietro l'angolo, ma non è detto che gli sviluppatori non intervengano con aggiornamenti futuri.
Per quanto riguarda la componente multiplayer, il picchiaduro di Spike Chunsoft ci permette di disputare match online o combattere per la propria fazione in una modalità apposita. Quest'ultima mette a disposizione una mappa con tutti i territori più iconici del mondo di One Piece, e al servizio della fazione scelta potremo conquistarli e accumulare punti fino alla stagione successiva; ovviamente il tutto si risolverà in match online o in scontri con avversari controllati dalla CPU particolarmente forti.
Passando al lato tecnico, il gioco offre modelli ben realizzati e animazioni spettacolari, il tutto condito da scenari distruttibili non tutti riuscitissimi, ma comunque abbastanza discreti.
Per quanto riguarda il sonoro, abbiamo il classico doppiaggio in lingua originale e brani interessanti, ma non memorabili. Insomma One Piece: Burning Blood è fondamentalmente un picchiaduro divertente, tuttavia una modalità storia più ricca e una maggiore attenzione al bilanciamento avrebbe sicuramente giovato. Il nostro consiglio è quindi quello di approcciare il gioco qualora foste appassionati del genere o del manga/anime in questione.



Sviluppo: DICE
Publisher: Electronic Arts
Genere: Action
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

MIRROR'S EDGE™ CATALYST

Si torna in bilico sul bordo dello specchio!

Mirror's Edge fu un gioco molto strano, caratterizzato da un gameplay fresco e innovativo, che ebbe discreti risultati di vendita, ma che fu apprezzato da pochissimi. E' uno di quei giochi che se ti è piaciuto, continui a giocarlo anche dopo 8 anni dalla sua uscita e probabilmente, sei uno dei pochi che ha esultato come un pazzo quando è stato annunciato Mirror's Edge Catalyst, non un sequel del primo capitolo, ma un reboot della saga.
Il concetto alla base di Mirror's Edge è il parkour che occupa un buon 90% del gameplay del gioco, intervallato da alcune sequenze di combattimento quasi sempre evitabili grazie proprio al parkour.



La particolarità che ha reso famoso il gioco è la visuale in prima persona, capace di immergere il giocatore nell'ambiente di gioco e riuscire a regalare sensazioni di velocità e pericolo di cadere incredibilmente realistiche, utilizzando uno stile grafico semplice e minimale, contornato da un motion blur che fece scuola nel lontano 2008.
In Mirror's Edge Catalyst ritroviamo gli ottimi elementi di gameplay del primo capitolo, arricchiti da tutte le migliorie apportate da DICE, da una tecnologia decisamente più avanzata e da un Frostbite 3 che fa davvero impressione in quanto a resa grafica.
Mirror's Edge Catalyst innanzi tutto riscrive quasi in totale la storia di Faith, concentrandosi sul suo passato, creando una rivalità storica tra la giovane runner e Gabriel Kruger, capo della compagnia di sicurezza KrugerSec che controlla l'intera città e colpevole tanti anni fa, di avere ucciso la famiglia di Faith, sorella compresa (ricordiamo nel primo capitolo che la sorella è un personaggio principale del gioco).
Il primo punto di svolta arriva quindi dalla trama, riscritta quasi interamente e molto più avvincente rispetto a quella vista nel primo capitolo, davvero troppo banale in alcuni casi.
La seconda grande novità del gioco è la Città, come da tradizione futuristica e dal taglio distopico e per la prima volta, liberamente esplorabile.
E quindi Mirror's Edge Catalyst è un sandbox, un open world basato sul parkour che oltre ad avere una ben definita storyline principale, viene arricchito da parecchie quest secondarie, varie e differenziate tra loro che vanno a risolvere il problema più grande del primo capitolo, la longevità.



Mentre per completare il primo Mirror's Edge bastavano una manciata di ore, anche meno una volta imparate le mappe, con Catalyst avremo bisogno di oltre trenta ore per portare a termine la quest principale, le consegne, le prove a tempo e tutti gli obbiettivi secondari che DICE ci propone.
Le migliorie apportate nel gameplay vanno a migliorare soprattutto il sistema di navigazione che in alcuni casi ci ingannava nel primo gioco e ci costringeva ad interrompere la nostra corsa per ragionare sulla direzione da prendere.
Le cose sono cambiate e oltre agli oggetti evidenziati dal colore rosso, troviamo anche "la prospettiva del runner", un'abilità attivabile che ci mostrerà la via per raggiungere il nostro obbiettivo, ma attenzione perché in Mirror's Edge Catalyst ci sarà più di un modo per raggiungere l'obbiettivo e "la prospettiva del runner" non sempre mostra il modo più rapido.



Questa limitazione è assolutamente funzionale ai fini dell'esperienza di gioco, perché avvantaggia chi impara la mappa, chi riesce ad avere una personale "prospettiva del runner" e invita il giocatore a non seguire sempre alla lettera le indicazioni del gioco.
Un difetto piuttosto criticato nel primo Mirror's Edge, era la gestione dei com-







battimenti troppo statica e resa semplice dalla possibilità di rubare le armi ai nemici e trasformare il gioco in un FPS.
L'espediente trovato per aggirare questo problema non è dei più originali, ma di certo funziona. In Mirror's Edge Catalyst le armi sono legate al DNA dei soldati e quindi Faith non può usarle. E' una scusa un po' banale, vista in una miriade di film come il recentissimo District 9 o anche in videogiochi come Metal Gear Solid 4, ma funziona e ne condividiamo la scelta anche considerando le maggiori opzioni presenti nel sistema di combattimento. Potremo utilizzare l'ambiente circostante non solo per tirare calci volanti dal muro, ma anche per sbatterci addosso i nemici, farli cadere di sotto o fargli suonare la teste tra di loro. E' tutto molto più vario, più realistico e vasto a livello di scelte di gameplay, in un certo senso parliamo del Mirror's Edge che avremo voluto nel 2008, di come sarebbe dovuto essere il primo capitolo. In aggiunta è stato anche introdotto un albero delle abilità, che ci permetterà di potenziare le nostre capacità di movimento e combattimento, mentre legati alla storyline, verranno sbloccati anche degli oggetti che ci faciliteranno le corse, come per esempio il



rampino magnetico.
Dal punto di vista grafico, Mirror's Edge Catalyst sfrutta il motore di gioco proprietario di DICE, il Frostbite 3. E' un motore davvero eccezionale, che è possibile adattare a qualsiasi tipologia di gioco e che ha assunto un ruolo fondamentale nelle produzioni EA.
Vi basti pensare che lo stesso motore muove giochi molto differenti tra loro come Battlefield, Star Wars Battlefront, il prossimo FIFA 17 e ovviamente Mirror's Edge Catalyst. C'è da dire però che in questo particolare gioco, la potenza del motore non è che si faccia vedere moltissimo, per via dello stile grafico adottato da DICE che riprende totalmente il primo capitolo e quindi troviamo, modelli di gioco molto regolari, poco uso delle effettistiche, una palette di colore molto vivace e regolare, tutto contornato da un sistema di illuminazione piuttosto semplice.

La prestazione del motore di gioco migliora moltissimo negli interni, arricchiti da un maggior numero di oggetti su schermo, un ampio uso degli specchi e quindi dei riflessi e un sistema di illuminazione decisamente più complesso, che permette di mostrare i muscoli del Frosbite 3. Mirror's Edge Catalyst è esattamente quello che i fans si aspettavano dal primo capitolo, un'esperienza di gioco completa, in una categoria di gameplay dove DICE dimostra che c'è ancora spazio per innovare. E' un gioco per pochi, ma che tutti dovremmo provare!

offerta speciale per i nostri lettori



a soli 49,99

PLAYERS

USCITE DEL MESE

LUGLIO

1 venerdì — STAR OCEAN: INTEGRITY... PS4-PS3 | 7 DAYS TO DIE PS4-XONE | ORSETTO AMICHETTO 3DS





5 martedì



6 mercole

7 giovedì

8 venerdì

9 sabato

10 domenica

11 lunedì



12 martedì

13 mercoledì

14 giovedì

15 GHOSTBUSTERS PS4-XONE-PC

17 domenica

18 lunedì

19 martedì — I AM SETSUNA PS4-PSVITA



20 mercoledì

21 giovedì

22 venerdì

23 sabato

24 domenica

25 lunedì



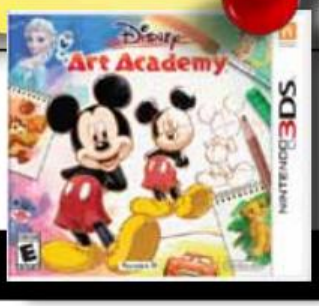
26 martedì

27 mercoledì

28 giovedì

29 venerdì — BATMAN:RETURN TO ARKHAM PS4-XONE

DISNAT ART ACADEMY 3DS



MONSTER HUNTER GENERATIONS 3DS



PlayerS

WEEKEND 2016 EDITION

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

16GAMES GameUP DALTENDA

VENERDI

ORE 18:00
TORNEO
FRIDAY NIGHT MAGIC
UFFICIALE

SABATO 23

ORE 10:00
TORNEO
FIFA 16
ELIMINATORIE

ORE 10:00
TORNEO
DALTENDA CUP
FINALI

ORE 10:00
MEETING
Vanguard
RIS. OPERATORI

OR
TORNEO
MAGIC The Gathering
MODE
UFFICIAL

ORE 15:00
TORNEO
PRELIMINARY PROTOUR QUALIFIER
UFFICIALE

ORE 15:30
TORNEO
FIFA 16
ELIMINATORIE

ORE 15:30
MEETING
Nintendo
RIS. OPERATORI

ORE 16:30
TORNEO
Vanguard
DIMOSTRATIVO

DOMENICA 24

ORE 10:30
TORNEO
FIFA 16
SEMIFINALI

ORE 10:30
TORNEO
PRELIMINARY PROTOUR QUALIFIER
UFFICIALE

ORE 10:30
RADUNO
KROSMASTER ARENA
GUEST EVENT

ORE 12:00
MEETING
GRUPPO HYPER
RIUNIONE NAZIONALE
AFFILIATI
RIS. OPERATORI

ORE 12:00
TORNEO
FINALI

ORE 15:30
TORNEO
FIFA 16
FINALISSIMA

PRE
AR

CALENDARIO EVENTO

' 22

ORE 19:00
PRESENTAZIONE
PLAYERS
NUOVO NUMERO

ORE 19:00
PRESENTAZIONE

FLORINDA ZANETTI

ORE 20:00
WELLCOME COCKTAIL

RE 10:30
RN
E

ORE 10:30
TORNEO
Weiß Schwarz
GUEST EVENT

ORE 11:00
MEETING
Wizards OF THE COAST
RIS. OPERATORI

ORE 17:00
MEETING
DAL TENDA
RIS. OPERATORI

ORE 17:30
TORNEO
ELIMINATORIE

ORE 10:30
MEETING
G.E. DISTRIBUZIONE
RIS.OPERATORI

ORE 16:00
EMIAZIONI

RRIVEDERCI

AGOSTO

1 lunedì

2 martedì

3 mercoledì

4 giovedì

5 venerdì

6 sabato

7 domenica

8 lunedì

9 martedì

10 mercoledì

15 lunedì

16 martedì

17 mercoledì

18 giovedì

19 venerdì

20

21

22 lunedì

23

24 mercoledì

25 giovedì

26 venerdì

27 sabato

28 domenica

29 lunedì

30 martedì

31 mercoledì



NO MAN'S SKY
PS4



DEUS EX
PS4-XONE



MADDEN NFL 17
PS4-XONE-PS3-X360

ASSETTO CORSA
PS4-XONE



KING OF FIGHTERS XIV
PS4



A.O.T. WINGS OF FREEDOM
PS4-XONE-PS3-PC-PSVITA





GOD EATER 2: RAGE BURST
PS4-PC-PSVITA

buone vacanze ai nostri lettori





49,99 a soli

REVIEW

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

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

VALENTINO ROSSI THE GAME

TUTTI IN PIEDI SUL DIVANO, ROSSI C'E'!!

Uno dei tanti problemi dei racing game su licenza, che siano essi Formula 1 o MotoGP vari, è che a meno di non essere degli appassionati veri, dopo qualche ora cominciano a venire a noia o comunque, una volta finito il lungo campionato, è molto raro che si ricominci daccapo.
Spesso la modalità Carriera aiuta ad andare avanti, magari cambiando scuderia a fine stagione, ma generalmente bisogna essere dei grandi fan della serie per poterla apprezzare nel lungo termine. Milestone negli ultimi anni ha avuto la possibilità di potersi occupare dello sviluppo dei vari MotoGP, preceduti a suo tempo dai SBK e quindi hanno una certa esperienza nel genere, tanta da aver deciso di sviluppare il nuovo capitolo di MotoGP, in una veste completamente inedita.
Valentino Rossi The Game è a tutti gli effetti l'edizione 2016 di MotoGP, ma arricchito da discipline secondarie e trasformato nella biografia videoludica del campione italiano originario di Tavullia.
In Valentino Rossi The Game avremo la possibilità di intraprendere la nostra carriera nel motociclismo, partendo dalla VR 46 Riders Accademy, iniziamo a farci conoscere sfruttando nel migliore dei modi le wild card, che ci permetteranno di partecipare ad alcune gare della Moto3 nel nostro primo anno, per arrivare poi a firmare con una scuderia Moto3 e poter finalmente rincorrere la leggenda di Valentino Rossi.
La nostra partecipazione nella Accademy sarà totale, per tutta la nostra carriera intervalla gli eventi del calendario Moto3, Moto2 o MotoGP, con sessioni di gioco dedicate alle sfide di Motocross nel famigerato Ranch, gare di Drift a bordo delle Ford Mustang e i Rally con la Ford Fiesta di Valentino, fino all'adrenalina pura delle Yamaha R1M. Il tutto viene perfettamente legato alla partecipazione di Valentino Rossi e degli altri piloti della Accademy, con cui avremo un contatto diretto attraverso il menù del telefono e che ci faranno compagnia durante la nostra carriera, inviandoci messaggi di augurio o avvisi riguardo al prossimo evento previsto, dove veniamo invitati tramite messaggio vocale proprio da Valentino.
L'impegno nel rendere bene l'idea di gruppo che trasmette la VR 46 Riders Accademy, è stata perfettamente resa dagli sviluppatori, che riescono ad immergere il giocatore nella filosofia di gioco e che difficilmente ci faranno annoiare, grazie proprio alla varietà degli eventi, che spaziano tra le varie discipline facendoci staccare la spina dalla solita competizione ufficiale.
La modalità carriera sarà sicuramente il centro della nostra esperienza di gioco in Valentino Rossi The Game, ma Milestone ci ha tenuto ad offrire un prodotto di qualità e di quantità, includendo di-













verse modalità interessanti e tutte ben rifinite. Innanzitutto, tutte gli eventi "extra-motomondiale" che ci terranno impegnati nella carriera, potranno essere giocati a piacimento all'interno della modalità VR46 World, che ci permetterà di giocare i vari Flat Track, Monza Rally Show, Drift e la gara con le R1M a Misano, più tutte le altre varianti presenti nella carriera. Riguardo al semplice Gran Premio invece, la modalità MotoGP World ci permetterà di scegliere tra una singola gara oppure un intero campionato, salendo in sella su tutte le categorie conosciute del motomondiale, con le licenze ufficiali della MotoGP 2015 e 2016, Moto2 e Moto3 con le gradite aggiunte delle vecchia 125cc, 250cc e 500cc dei campionati dove ha corso Valentino Rossi.

Il tutto si riassume in un enorme numero di livree, moto e piloti, tutto con licenza ufficiale e fedelmente riprodotto nel gioco. Proseguendo il monumento creato per il pilota italiano, in Eventi Storici VR46 ripercorriamo venti momenti storici della carriera di Valentino, introdotti dallo stesso centauro di Tavullia che li racconta in un breve video ciascuno. Per i più appassionati ci sono anche una vasta serie di sfide "The Doctor" dove dovremo battere i tempi del campione di Tavullia e a seguire l'immancabile modalità multigiocatore sia online che a schermo condiviso e le prove a tempo.

Per i nostalgici infine, la Rossipedia ci permetterà di conoscere la storia del pilota italiano e di ripercorrerla attraverso delle iconiche magliette speciali, livree e caschi indossati da Valentino Rossi attraverso gli anni.

Come avrete capito, ci sono tantissime cose da fare in Valentino Rossi The Game, è un lavoro enorme quello svolto da Milestone che offre senza ombra di dubbio il gioco più grande da loro mai sviluppato, non solo per i contenuti, ma anche per quanto riguarda il gameplay. Il motore di gioco è sempre lo stesso che muove i vari RIDE e MXGP 2, ma oltre alle MotoGP si occupa di gestire anche le fasi di guida in sterrato (il modello di guida è molto più arcade rispetto a MXGP 2), le sessioni di Drift a bordo della Ford Mustang (molto semplici, ma ottime) e infine i Rally con la Ford Fiesta, che purtroppo sono caratterizzati da un modello di guida poco convincente e troppo arcade rispetto al resto dell'offerta del gioco, ma non ci possiamo davvero lamentare.

Milestone è riuscita a regalare un prodotto che abbraccia un'ampia gamma di modelli di guida, tutti gestiti in modo autonomo e differente, studiati e tarati in base ai circuiti, anch'essi molto numerosi e che includono grandi classici il circuito di Phakisa in Sud Africa.

Valentino Rossi The Game dal punto di vista grafico è un buon titolo, non siamo al livello di un Forza Motorsport 6 ovviamente, il motore di gioco ha i suoi anni sulle spalle, ma fa ancora il suo dovere, anche se in vista del costante aumento della qualità grafica dei giochi, crediamo che questo sia uno degli ultimi titoli che utilizzerà quel motore, pena il rimanere indietro rispetto alla concorrenza.

Dal punto di vista sonoro, niente da obbiettare sulla realizzazione del rombo dei motori, sempre magistrale e menzione speciale per il commento pre-gara del mitico Guido Meda, un personaggio onnipresente nella carriera di Valentino Rossi e nelle nostre case.

Valentino Rossi The Game è un titolo che ha un nome molto importante, che vuole raccontare la storia di un pilota leggendario, che a 37 anni suonati è pronto a conquistare il suo decimo titolo mondiale nel campionato prossimo, mentre noi potremo iniziare a sfidarlo già da ora grazie a questo fantastico titolo di Milestone!







Sviluppo: Comcept
Publisher: Deep Silver
Genere: Action - Platform
Autore: Marco Inchingoli

PS4 PS3 PSVITA PC DVD ROM Wii U
XBOX 360 XBOX 360 NINTENDO 3DS

Mega Man è tornato ma sotto mentite spoglie

Dopo una lunga attesa, Mighty No. 9, definito ormai il sequel spirituale di Mega Man e realizzato dallo stesso creatore, Keiji Inafune, è finalmente giunto sui nostri scaffali.
Sviluppato dai Comcept (team fondato dallo stesso Inafune), si tratta di un action platform vecchia scuola che per molti aspetti ricorda tantissimo il buon Mega Man.





La storia che si pone da scenario al gioco è piuttosto semplice: in un mondo dove robot e umani coesistono, un virus colpisce quasi tutti gli esseri meccanici facendoli letteralmente impazzire, gettando così le città nel caos; Beck, tuttavia, un robot creato dal Dr. White, non è stato influenzato dal virus ed è l'unico con le capacità di salvare i robot e riportare la pace nel mondo.
Una volta messo mano sul pad, la sensazione di giocare ad un nuovo Mega Man è decisamente forte, ma Mighty No. 9 porta con sé una novità che rende il gameplay decisamente più frenetico, l'abilità acXeleration.
Quest'ultima permette a Beck di assorbire i nemici colpiti scattando verso di loro, i quali doneranno al robot alcuni boost temporanei alla velocità, all'attacco, e alla difesa a seconda del loro colore.
Ovviamente quest'abilità verrà utilizzata frequentemente, e non solo per assorbire i nemici, ma anche per "dashare" da una parte all'altra dello schermo schivando proiettili, eludendo ostacoli, e raggiungendo punti altrimenti inarrivabili.
Per il resto il gameplay ricalca quello del buon Mega Man, che ci vede di livello in livello sparare, saltare, e scattare come se non ci fosse un domani, ad eccezione di un livello stealth nei panni di Call (la Roll della situazione per intenderci). Come da copione, anche in Mighty No. 9 non potevano mancare i temibili boss di fine livello, i Mighty Number appunto, che fanno le veci dei Robot Master della serie Mega Man.
Questi una volta sconfitti potranno essere assorbiti, assimilando così le loro abilità speciali che potranno essere utilizzate per facilitare determinati livelli. In realtà saranno proprio gli stessi nemici a consigliarci quale stage eseguire per poter sfruttare al meglio le loro abilità, con tanto di supporto tattico nel corso del livello di turno che renderà meno ostiche alcune sezioni dello scenario.
Dunque lo schema delle debolezze che tanto contraddistingueva Mega Man c'è ancora, ma non è più segreto come allora, anche se in fin dei conti nessuno ci obbliga ad ascoltare i consigli dei boss.
A tal proposito ci teniamo a segnalare anche la presenza di un boss aggiuntivo con tanto di livello a tema, presente in ogni confezione del gioco in forma di codice da riscattare.
Il boss in questione è Ray (palesemente ispirato a Zero), e una volta sconfitto sarà possibile impersonarlo rigiocando l'intero titolo, ma con un stile di gameplay completamente differente da Beck e ancor più frenetico, per motivi che non vi andiamo a spiegare per evitare spoiler.





Mighty No. 9 dunque è un gioco d'altri tempi per certi versi, e come tale anche la difficoltà di una volta è rimasta immutata. Il titolo dei Comcept vanta infatti di un livello di sfida non per tutti, ma la difficoltà può essere comunque modificata, inoltre i power-up che ci verranno dati ad ogni morte (opzione disattivabile) e la possibilità di aumentare le vite del protagonista, rendono l'esperienza decisamente più morbida e meno hardcore. Mighty No. 9 si può portare a termine in circa quattro ore, durata che può mutare in base al numero delle nostre morti, tuttavia il gioco dispone anche di una serie di attività alternative racchiuse in un'unica modalità, tra cui sfide a tempo, la classica boss rush, e un paio di opzioni online che ci permettono di cooperare con un amico in una serie di sfide nei panni di Call e Beck, e una sorta di gara a punti. Quest'ultime due purtroppo non abbiamo avuto modo di approfondirle per mancanza di giocatori online. Per quanto riguarda il comparto tecnico, il gioco dei Comcept non tocca certo chissà quale vette, e il level design di alcuni livelli non è ispiratissimo, tutto sommato il colpo d'occhio non è male e in generale il gioco si lascia guardare tranquillamente. Infine i brani composti da Ippo Yamada e Manami Matsumae vanno a chiudere l'offerta accompagnando in maniera egregia i vari stage, inoltre potranno essere ascoltati anche in versione 8 bit per i più nostalgici. Segnaliamo inoltre la presenza di un ottimo doppiaggio sia in giapponese che in inglese.

Insomma Mighty No. 9 si pone come un gioco d'altri tempi, confermando la nomina di sequel spirituale di Mega Man in tutto e per tutto. Dunque se amate gli action platform vecchia scuola o se semplicemente siete dei fanatici del blue bomber creato da Inafune, potete tranquillamente procedere con l'acquisto, tenendo conto anche del prezzo budget di 34,90 € perfettamente in sincronia con la qualità e la quantità dei contenuti.



FUT STRATEGY

A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara

VERY TOP 11

SERIE A

VALORI

ATT	91
MID	90
DEF	89
PAC	86
SHO	76
PAS	80
DRI	86
DEF	71
PHY	84
INTESA	85

COSTO

	STARTING XI	2.283.500
	ALL SQUAD	2.283.500
	STARTING XI	1.921.000
	ALL SQUAD	1.921.000

Questo mese abbiamo voluto dedicarlo, come chiusura di stagione ed in attesa delle novità della prossima, ai TOP 11 della Serie A.
Si intuisce immediatamente che i top giocatori fanno tutti parte delle squadre che si sono classificate entro le prime tre, questo non per dire che gli altri non siano dei campioni validi e di livello, ma prendendo i singoli viene fuori una squadra che potrebbe competere in qualsiasi campionato al top, figuriamoci su FUT.
In questa formazione, spicca una muraglia difensiva notevole: l'eterno Gigi tra i pali, il gigante buono Koulibaly, l'esperienza di Barzagli e la freschezza di Alex Sandro.
La mediana non meriterebbe nemmeno commenti, un occhio al volo e si capisce subito che non si passa nemmeno con i carri armati.
Davanti infine abbiamo il capocannoniere e recordman della Serie A Gonzalo Higuain, la velocità e caparbietà di Salah nonchè la fantasia di Dybala che in questa squadra si merita pienamente la numero 10 anche per quello dimostrato in campionato.
Insomma al solito una squadra da testare ottima per vincere e divertirsi in compagnia.
Buon FUT a tutti e cominciate a prepararvi per le novità di FIFA 17...



12
www.pegi.info

CAPCOM

Nintendo

Dai vita alla caccia più grande di sempre in Monster Hunter™ Generations, solo sulle console della famiglia Nintendo 3DS.

Monster Hunter™ Generations

Cacciatori di tutte le generazioni RIUNITEVI!

Disponibile dal 15 Luglio

Prenota e ricevi il tema di Monster Hunter Generations per personalizzare il menu Home della tua console*





NINTENDO 2DS

new NINTENDO 3DS XL



Edizione limitata

/Nintendoltalia

A cura di Matteo Martino

MAGIC The Gathering

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere

ANNIENTAMENTO !!!

COMMANDER

1x Keranos, Dio delle Tempest



MAZZO

CREATURE

1x Goblin Abitanti dell'oscurità
1x Kiki-Jiki, Lo spacca specchi
1x Il Giovane Piromante
1x La Cosa nel Ghiaccio
1x Cricca Vendilion
1x Pulce Fastidiosa
1x Esarca Ingannatore
1x Mago Lanciorapido
1x Duplicante

STREGONERIE

1x Visione del Siero
1x Ponderare
1x Traversata Sfarzosa
1x Arrostire
1x Rolling Earthquake
1x Collera degli Dei





1x Disastro Ardente
1x Decreto dell'Annientamento

ISTANTANEE

1x Impulso
1x Frantumare il Vuoto
1x Sincopare
1x Rimandare
1x Dileguare
1x Prezzo del Progresso
1x Trasformare/Incendiare
1x Elettrolisi
1x Esplosione Brutale
1x Spargere ai Venti
1x Fulmine Dirompente
1x Vuoto di Memoria
1x Nel Torbido
1x Canto del Cigno
1x Scrutare nelle Profondità
1x Travolgere la Costa
1x Scarica Elementale Rossa
1x Ritardo
1x Negare
1x Vortici d'Etere
1x Controflusso
1x Contromagia
1x Squarcio Ciclonico
1x Pioggia di Lapilli
1x Certezza o Finzione





1x Privare
1x Scavare nel Tempo
1x Ordine Criptico
1x Fulmine Profetico

1x Negazione Schiacciante
1x Pensarci Due Volte
1x Fulmine
1x Collera Tonante
1x Acconsentire
1x Sfatare
1x Tempesta Celebrale




ALTRE

1x Chandra, Evocatrice di Fiamme
1x Jace, Lo Scultore di Menti
1x Ral Zarek
1x Dack Fayden
1x Luna Insanguinata
1x Gemellare
1x Catene Vedalken
1x Disco di Nevinyrral

LANDE

3x Montagne
15x Isole
1x Lago dell'altopiano

1x Pantano
1x Quartiere Fantasma
1x Laghetto Bollente
1x Colline Boscose
1x Ebollitore Izzet
1x Boseiju, che Protegge tutti
1x Cascata Sulfurea
1x Labirinto di Ith
1x Pozza riflettente
1x Abissi di Halimar
1x Fumarola Vagante
1x Spiagga Allagata
1x Lande Desolate
1x Foresta Pluviale Nebbiosa
1x Terre Selvagge in Evoluzione
1x Rupi di Rapidacque




1x Barriera di Shiv
1x Fumarie di Vapore
1x Tempio della Rivelazione

STRATEGIA DEL MAZZO

Cari amici del mondo Magic,
è arrivata l'estate anche nella redazione di Players e il caldo ci ha giocato un brutto scherzo.
Infatti questo mese abbiamo deciso di uscire con un nuovo formato molto conosciuto che sta andando di moda ultimamente: parliamo di COMMANDER.
La caratteristica di questo mazzo è semplice: avremo un comandante, che dovrà essere una creatura leggendaria con presenti nella totalità della carta tutti i colori delle carte con cui vogliamo assemblare il nostro mazzo.
Dopo di chè raccogliete la vostra fuffa e iniziate ad assemblare il vostro mazzo tutto in 1x.
Al seguito vi proponiamo un esempio di Mazzo molto divertente e con molte variabili di vittoria, un bel Control-Combo.
Insomma un formato tutto da scoprire e da giocare divertendosi…
Buona estate con Magic…

Sviluppo: Capcom
Genere: Action/Platfom
Piattaforma: NES, Game Boy
A cura di Marco Inchingoli



1987
Pietra miliare Capcom



Per celebrare l'uscita - anche un po' sofferta lasciatecelo dire - di Mighty No. 9, abbiamo deciso di dedicare il retrogaming di questo mese a un classico Capcom realizzato dallo stesso Keiji Inafune, Mega Man.
Anche se non avrebbe bisogno di tante spiegazioni, si tratta di un action/platform 2D uscito nel 1987 (1989 in Europa) su Nintendo Entertainment System e Game Boy, anche se quest'ultima differiva per alcuni elementi tra cui l'assenza di due boss dei sei originali.



Il titolo ci vede appunto nei panni di Mega Man, un ragazzino robot creato dal Dr. Light per annientare l'armata di robot malvagi costruiti dall'ex amico e collega Dr. Willy. Un incipit abbastanza semplice insomma, che ci catapulta subito nell'azione più sfrenata, ma non prima di aver selezionato uno dei sei Robot Master da sconfiggere.
A seconda del nemico scelto abbiamo uno stage a tema caratterizzato da elementi che ricordano appunto il boss selezionato, inoltre hanno tutti un level design accattivante e ben variegato, uno dei principali punti forti della serie in questione.
In Mega Man i livelli saranno un susseguirsi di piattaforme da saltare e nemici da abbattere, come impone d'altronde il suo genere, per poi arrivare al boss di turno; una volta sconfitto, il piccolo robot assorbirà il suo potere principale così da utilizzarlo poi nei livelli successivi.
In realtà tali poteri hanno una loro funzione, ogni Robot Master infatti è debole ad un'arma specifica, e una volta individuato lo schema sarà un gioco da ragazzi sbarazzarsi dei vari boss, o almeno in parte.



Il primo Mega Man infatti è considerato uno dei giochi più ostici della storia, e tra i motivi abbiamo la completa assenza di password (a differenza dei giochi successivi), sessioni platform che richiedono tempismo e riflessi eccezionali, e se non si conosce lo schema di debolezza anche i boss metteranno a dura prova le nostre abilità di videogiocatore.
Dopo aver eliminato gli sgherri robotici del Dr. Willy sarà poi il momento di penetrare nella sua base segreta in quattro livelli aggiuntivi e sconfiggerlo definitivamente. Ci teniamo a sottolineare che in questo frangente sarà necessario ottenere dei power-up particolari nascosti all'interno dei vari livelli, altrimenti non sarà possibile proseguire oltre, come se il tutto non fosse già abbastanza difficile.
Mega Man non è dunque un gioco per tutti, ma si tratta di una pietra miliare di Capcom ai tempi d'oro, di un personaggio iconico del mondo dei videogiochi, e di un pezzo di storia che almeno una volta dovreste aver giocato. Il gioco potete rispolverarlo con i soliti emulatori, oppure attraverso la Legacy Collection uscita su PC, PS4, e Xbox One che racchiude i primi sei episodi.
Volendo, se avete voglia di qualcosa di più moderno, su PSP è stato pubblicato un remake proprio del primissimo episodio della serie intitolato Mega Man Powered Up, caratterizzato da una grafica coloratissima e una difficoltà più morbida rispetto al classico originale.



Arriva Imoo M1000
il primo smartphone al mondo a vocazione educativa

BBK Electronics ha fondato un nuovo marchio di telefonia, la Imoo, dedicata ai device educational: la società di Canton è già pronta con uno smartphone a vocazione didattica, l'Imoo M1000.
Ecco come sarà.
Diciamo, innanzitutto, che Imoo non andrebbe a competere con i segmenti di mercato di Oppo, Vivo e OnePlus visto che si occuperebbe sì di smartphone ma con vocazione "educational", ovvero utili allo studio.
A quanto pare, seguendo un filone di indiscrezioni che viene dritto dritto dalla Cina, Imoo sarebbe già all'opera sul suo primo smartphone educativo del quale, grazie al database del banchmark Antutu, siamo già in grado di esplicitare le principali specifiche.
Il device dovrebbe chiamarsi Imoo M1000 ed avrebbe un corpo interamente in metallo con, sul davanti, nella cover anteriore, un display FullHD dalla diagonale ancora ignota: in ogni caso la risoluzione sarebbe di 1920 per 1080 pixel.
Nella cornice anteriore alta, troverebbe posto la fotocamera – per i selfie – da 5 megapixel mentre, sul retro, sarebbe posta la fotocamera principale da 13 megapixel.





Ad alimentare il tutto, troveremmo – come potenza di calcolo – un processore MediaTek MT6755 (forse l'Helio P10 che, pur dedicato alla fascia media, ottiene ottimi risultati nei test single e multicore) che sarebbe abbinato ad un banco da 3 GB di RAM: lo storage, chissà se espandibile, arriverebbe a 32 GB.
Il sistema operativo dovrebbe essere Android Marshmallow 6.0.1 arricchito da un'interfaccia appositamente dedicata all'apprendimento e che farebbe conto, nella Home, su diverse applicazioni didattiche.
Non sono ancora note la tempistica e la prezzistica secondo le quali l'Imoo M1000 potrebbe esser commercializzato ma, certo, la sua idea potrebbe essere interessante e trovare un perché nell'affollato mercato telefonico.

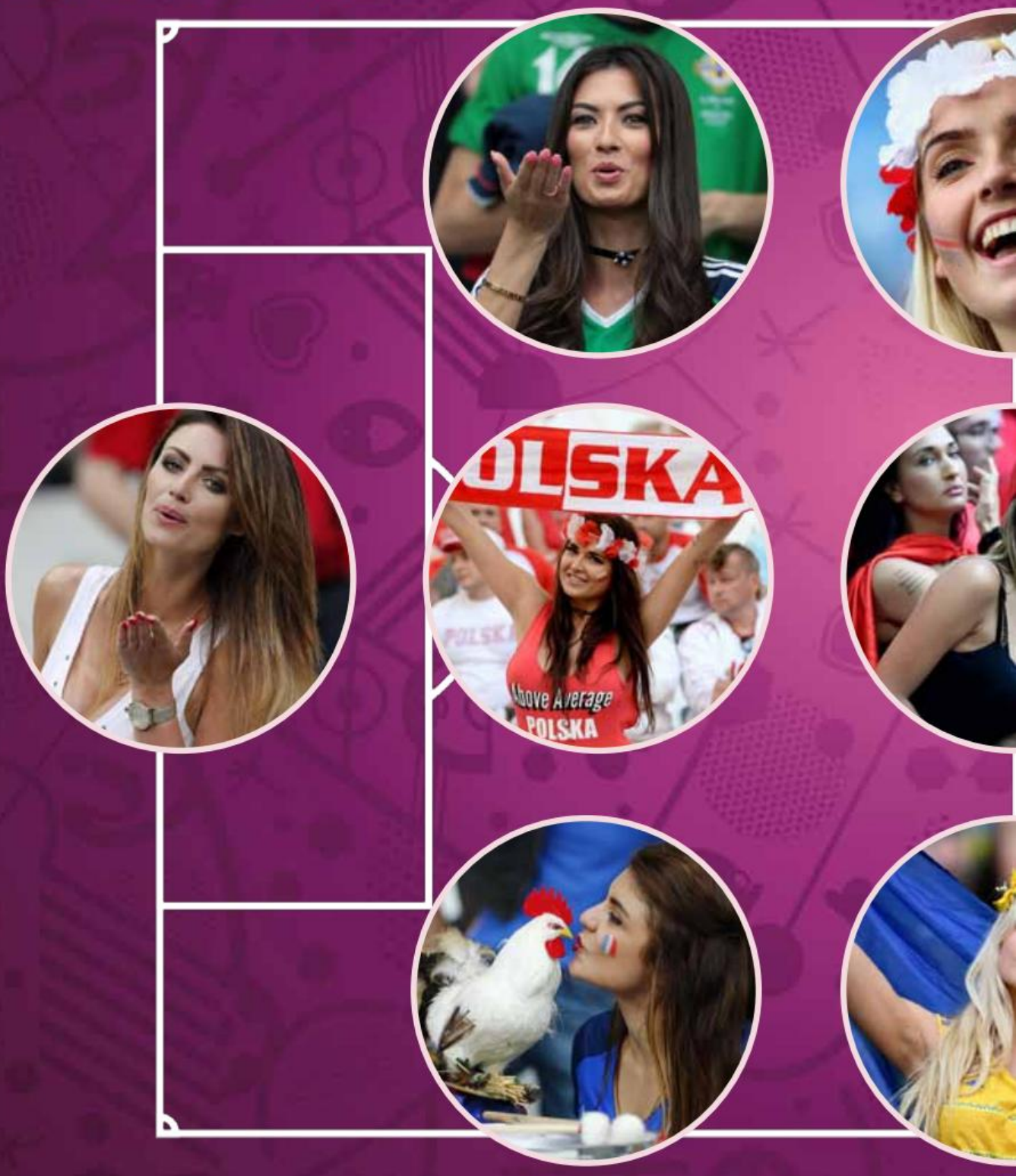


GIRL GAMER

La vera top 11

L'europeo in rosa

**Si chiude una rassegna continentale che sportivamente ci ha lasciato l'amaro in bocca.
Le abbiamo ammirate per tutto il torneo e, mai come in questa edizione, hanno avuto risalto nei media.
Ci sembrava doveroso, anche un pò per consolazione, stilare la nostra top 11.
Ai nostri lettori decidere chi è stata la più bella !!!**






POLSKA










ISSIA

PRENOTALO SUBITO !!!

EA SPORTS

WELC FIF



EDIZIONE STANDARD

Prenota ora **FIFA 17** e ottieni fino a 5 gettoni Draft!*

FINO A 5 GETTONI DRAFT
1 a settimana per 5 settimane

UN GIOCATORE FUT IN PRESTITO PER 8 PARTITE
Ricevi uno fra Hazard, Martial, Reus o Rodriguez

KIT FUT EDIZIONE SPECIALE
Kit personalizzati da designer o artisti della colonna sonora di FIFA



RICEVI IN OMAGGIO IL GADGET DELLA TUA SQUADRA





COME

FA 17

FIFA

Official Licensed Product

PUNTI DOPPI NELLA TUA CARD





EDIZIONE DELUXE

Prenota ora **FIFA17** e ottieni fino a 20 Pacchetti Oro Premium Maxi*

- **FINO A 20 PACCHETTI ORO PREMIUM MAXI** — Fino a uno a settimana per 20 settimane
- **UN GIOCATORE DEL TOTW IN PRESTITO PER 3 PARTITE** — Fino a uno a settimana per 20 settimane
- **UN GIOCATORE FUT IN PRESTITO PER 8 PARTITE** — Ricevi uno tra Hazard, Martial, Reus o Rodriguez
- **KIT FUT EDIZIONE SPECIALE** — Kit personalizzati da designer o artisti della colonna sonora di FIFA



RICEVI IL GADGET + IL CALENDARIO UFFICIALE

INTER · AC MILAN 1899 · JUVENTUS · ROMA 1927 · S.S. LAZIO

DEUS EX
MANKIND DIVIDED™

IN ARRIVO IL 23 AGOSTO
PRENOTALO SUBITO



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

eidos MONTREAL SQUARE ENIX. PS4 XBOX ONE PC DVD ROM 18