SETTEMBRE 2016
23
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



SPECIAL
Evento PLAYERS il racconto
GAMESCOM le novità
MAGIC Luna Spettrale

RECENSITI
No man's sky
Deus ex mankind divided

FIFA 17
IN REGALO il gadget e il calendario della tua squadra del cuore

COMING SOON
Mafia 3
Pokèmon SOLE e LUNA
Gears of war 4
Dragonball Xenoverse 2



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.

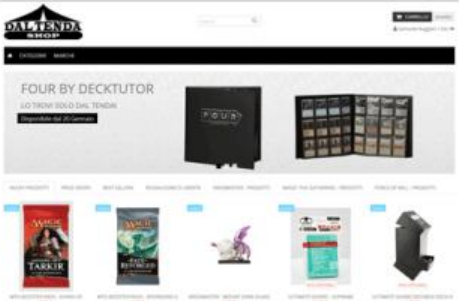
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

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


Ciro Di Chiara


Matteo Martino


Giulio Gabrielli

Info
players@hypersrl.com

Coordinamento
Bruno Capolupi

Stampa
Esperia Print Evolution - Lavis (TN)

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



PLAYERS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

23 SETTEMBRE 2016

Carissimi Players,

inizia la nuova stagione, dovremmo trovarci davanti al solito dualismo tra FIFA e PES ma ormai sono già una paio d'anni che Konami si è presa indietro e il gap sembra difficile da colmare.

Sono sparite le superstar dalle copertine optando chi per astri nascenti e chi, per accordi commerciali, per un famoso club. Staremo a vedere.

Di certo c'è solo che la promo su FIFA per i nostri lettori è alquanto allettante.

Vi raccontiamo di come è andata a Norcia nel corso dell'evento estivo con un ampio resoconto che testimonia quanto si siano divertiti i partecipanti !!!

Vi parliamo anche di una GAMESCOM decisamente sottotono e disertata dagli attori principali anche se, ad onor del vero, qualcosa di interessante si è visto.

Oltre alla stagione dei gamers è cominciata anche quella calcistica e Roberta, la girl gamer di settembre, vi accompagnerà nel consultare continuo del calendario di serie A (strano ma tifa due squadre !!!).

Presentiamo novità importanti come le ricariche digitali, disponibili in negozio continuamente senza alcuna limitazione di sorta per il vostro entertainment.

Cominciamo a dare uno sguardo nel dettaglio anche ai prossimi titoli in uscita, ad ottobre con Mafia 3, Gears of war 4 e Dragonball Xenoverse 2 ci sarà proprio da divertirsi.

Le vacanze sono finite e sinceramente non vedevamo l'ora di tornare all'appuntamento coi nostri lettori.

Buona lettura e alla prossima.

Bruno Capolupi

4 SPECIAL
Players weekend 2016



10 SPECIAL
Gamescom 2016



12 REVIEW
No man's sky
Deus Ex: Mankind divided
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
Forza Horizon 3
20 USCITE DEL MESE II PARTE
26 FUT STRATEGY
C'eravamo tanto amati



28 TRADING CARDS
Ad nauseam
Special Luna Spettrale



30 RETROGAMING
Final Fantasy VI
31 GADGETS
Speedlink: nuovi gaming mouse
32 GIRL GAMER
Roberta



34 WELCOME FIFA 17





In uscita il 7 ottobre



Prenotalo subito !!!

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.

GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

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

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

BONUS PRENOTAZIONE



RIUNIONE FAMILIARE



3 ARMI E 3 VEICOLI IN ESCLUSIVA

18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

Nel bellissimo borgo medievale di Norcia ...



A cura di Valerio Turrini



Nel bellissimo borgo medievale di Norcia, in questo soleggiato, ma anche piovoso weekend di luglio, si è tenuto l'evento Players Weekend 2016 Edition, un fine settimana ricco di tornei, divertimento ed emozioni che le parole difficilmente riusciranno a descrivere con efficacia. L'evento si è tenuto in concomitanza del lancio della nuova espansione di Magic The Gathering Luna Spettrale, inevitabile protagonista di questo weekend di tornei inaugurato dal Friday Night Magic che ha messo sul piatto un montepremi ricchissimo, per un totale di cinque box di Luna Spettrale, più le carte promozionali per tutti i partecipanti e per gli 8 finalisti. I tornei di Magic sono proseguiti con il formato modern a tema Eternal Masters e con i due Main Event del Players Weekend, i Preliminary Pro Tour Qualifiers anch'essi a tema Luna Spettrale, dove non si è testata solamente la bravura nel giocare, ma anche e soprattutto la capacità di costruire un mazzo vincente e bilanciato utilizzando le carte "sbustate" sul momento, cercando di limitare il peso dato dalla fortuna in questi casi e bilanciarlo con le estreme capacità dei partecipanti. I Pre-PTQ di sabato e domenica hanno fatto registrare oltre 100 partecipanti per torneo, ben 7 turni di gioco per definire la tanto ambita Top8, un montepremi complessivo di oltre 200



Matteo e Big Giulio gli addetti ai tornei di PS4



La struttura che ha ospitato i tornei e i meeting



Tutto pronto per le sfide



I premi dei primi due classificati del torneo di FIFA

pacchetti a torneo e oltre 10 ore di gioco per torneo.
Le stime non sono chiare, ma facendo dei rapidi calcoli con i ragazzi di Dal Tenda, pare siano stati sbustati oltre 3.000 pacchetti delle varie espansioni, un numero davvero impressionante.
Un ringraziamento speciale per il grande successo dei tornei di Magic The Gathering va proprio ai ragazzi di Dal Tenda, che hanno seguito e organizzato le centinaia di giocatori presenti e ai Judge presenti nell'evento, in particolare al grandissimo Riccardo "Tex" Tessitori, uno dei soli quattro Judge di livello 5 attivi al mondo, che ha partecipato all'evento in veste di Floor Judge insieme agli altri Judge di livello 1 e 2 presenti, che hanno



Riccardo Tessitori judge durante il pre PTQ del sabato

svolto tutti un lavoro magistrale, che ha contribuito pesantemente alla buona riuscita dell'evento.



Maurizio e Gianni durante le eliminatorie, non sapevano ancora che si sarebbero giocati la finale

Tra gli ospiti presenti, non poteva mancare la talentuosa artista Florinda Zanetti, presenza ricorrente nei nostri eventi sia nei negozi che nell'evento di cui stiamo parlando.
L'artworker di Orvieto ha esposto le sue opere alle centinaia di giocatori e appassionati presenti, che hanno avuto la possibilità di vederla all'opera dal vivo, direttamente nella sede dell'evento, dove ha dipinto decine di carte.
Altra colonna portante dell'evento sono stati ovviamente i videogiochi, anche qui grandissimo successo del torneo di FIFA 16, che ha visto il vincitore aggiudicarsi l'ambito primo premio, composto da una Playstation 4 da 1 TB, ben 2 Dualshock 4, un paio di Turtle Beach PX22, un abbonamento PS Plus da 12 mesi e il pre-order di FIFA 17, in poche parole



Florinda Zanetti ospite ormai fisso e sempre gradito dell'evento







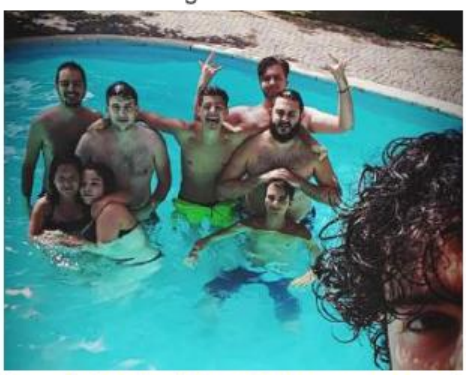
Wizards of the coast incontro con gli affiliati

tutto l'occorrente necessario ad un pro gamer.
Non è andata di certo male al secondo classificato, anche lui premiato con una PS4 da 500GB e FIFA 17, mentre dal terzo classificato all'ottavo posto i premi erano dai 4 ai 2 giochi, da scegliere anche tra le prossime uscite. FIFA 16 è stato senza dubbio il gioco più apprezzato e giocato all'interno dell'evento, ma non è stato l'unico presente ovviamente! Nelle otto Playstation 4 a disposizione per tornei, side-event o una semplice partita tra amici, erano presenti oltre al già citato FIFA 16, i divertenti picchiaduro Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4, Mortal Kombat XL e Street Fighter V che hanno completato il quadretto dell'area gaming e hanno messo in scena delle divertenti e competitive scazzottate tra amici.
Il gaming però non finisce qui, oltre all'area tornei i videogiochi sono stati i protagonisti del salottino allestito nell'area Players, punto di ritrovo e area relax dell'evento dove sono stati mostrati e discussi insieme alla redazione di Players Magazine, i trailer dei migliori titoli annunciati durante le conferenze E3 2016. Le discussioni tra i numerosi giocatori che sono venuti a trovarci, si sono concluse in divertenti sfide a Guitar Hero Live, NBA 2K16, Forza Motorsport 6 e nel walktrough di Dark Souls 3, dove con molti appassionati abbiamo potuto discutere di "Lore" e meccaniche di gioco dell'ultima fatica di From Software.
Parlando di emozioni e numeri, questo Players Weekend 2016 Edition ha accolto centinaia di giocatori e visitatori provenienti da tutta Italia e anche alcuni giocatori stranieri, come Dan proveniente dalla Virginia negli Stati Uniti che si trova in Italia per lavoro, ma che non ha perso occasione di venire a divertirsi con noi ed è rimasto particolarmente impressionato dall'evento, nonostante la sua esperienza nei grossi tornei americani.



GE Distribuzione: presentazione ricariche digitali

L'idea generale che ci siamo fatti parlando con i giocatori di Magic, i videogiocatori e i visitatori è che abbiamo creato qualcosa di grande, che ha lasciato il segno nei partecipanti, ma anche a noi dell'organizzazione.
Durante questo evento sono state strette nuove amicizie, consolidate le vecchie e rinnovata la voglia di divertirsi. Il nostro



I giocatori durante le pause non si sono fatti mancare proprio nulla



Inevitabile a Norcia il risvolto eno gastronomico

principale obbiettivo è ormai chiaro e con questo evento lo abbiamo impresso nelle menti di tutti i partecipanti, "noi non vendiamo videogiochi o carte, noi vendiamo emozioni", emozioni che non sono mancate in questo weekend e che rinnoviamo per il prossimo anno! Cercheremo di migliorare sotto tutti i punti di vista, partendo dalle poche critiche ricevute e consolidando le ottime basi che hanno reso Players Weekend 2016 Edition un evento ben riuscito, che ha divertito e avvicinato centinaia di giocatori di tutte le età.

I ringraziamenti vanno alla famiglia Bianconi che ha ospitato le centinaia di giocatori e staff presenti, ai nostri partner Dal Tenda che hanno gestito i tornei di Magic The Gathering in particolare a Fabrizio Campanino per il suo indispensabile apporto all'organizzazione dell'evento; ai Judge presenti all'evento che hanno diretto in maniera magistrale i tornei, a Riccardo Tessitori per la sua presenza e disponibilità; a Florinda Zanetti per aver riportato la sua arte nel nostro evento; ringraziamento speciale ai ragazzi del bar



Pausa pranzo (veloce mica tanto) dello staff



E alla sera ancora festa

che ci hanno coccolato, sfamato e dissetato durante questi tre giorni di caldo e un enorme grazie a tutto lo staff e ai negozianti che hanno lavorato instancabilmente alla buona riuscita dell'evento, i due Matteo, Giulio, Chiara, Luca, Andrea, Massimiliano, Alessia, Giulia, Marco e per finire le due colonne portanti, Luca e Bruno. Sono sicuro di aver dimenticato qualcuno, ogni singolo elemento è stato fondamentale per la buona riuscita dell'evento e per finire, il ringraziamento più grande va a voi, giocatori e appassionati che avete partecipato all'evento e ci avete resi orgogliosi del nostro lavoro. Grazie a tutti e arrivederci al prossimo anno!



A cura di Marco Inchingoli

2016 gamescom

Edizione 2016 sottotono

Quella di quest'anno è stata sicuramente una delle edizioni più carenti almeno in termini di novità.

La fiera tedesca che succede l'E3 di Los Angeles solitamente si pone come una sorta di riepilogo delle puntate precedenti, ma con l'assenza completa di conferenze o eventi streaming dai big del settore - inclusi Sony e Microsoft - e quei due o tre annunci risicati, la Gamescom annuale è stata senz'altro la peggiore di sempre.

Una delle principali novità svelate durante la kermesse tedesca è stato il reveal di Metal Gear Survive da parte di Konami, il primo capitolo della serie senza la collaborazione del leggendario Hideo Kojima. L'annuncio ha sorpreso un po' tutti, ma non tanto per il reveal stesso, piuttosto per il setting e la struttura adottata per questo nuovo titolo: Survive si presenta infatti come uno spin-off multiplayer cooperativo, e vede quattro soldati della Mother Base all'interno di una versione alternativa di Metal Gear popolata da zombie.

Dunque una miscela piuttosto atipica che vede le atmosfere horror di Resident Evil fondersi con il mondo di Metal Gear in una sorta di nuovo Left4Dead. Konami ha subito messo le mani avanti confermando che lo stealth, elemento principale della saga, sarà comunque presente, tuttavia non avendo informazioni più dettagliare sul gameplay non sappiamo come verrà collocato in tale contesto. Metal Gear Survive è previsto su PC, PS4, e Xbox One nel 2017, e secondo alcune indiscrezioni potrebbe essere venduto al prezzo budget di 30 euro.

La seconda novità, già precedentemente vociferata, è stato l'annuncio ufficiale del nuovo e interessante progetto di Bandai Namco e Tarsier Studios: Little Nightmares.



La nuova IP ci pone di fronte ad una sorta di favola nera che prende tutti gli elementi tipici delle fobie infantili e li innalza fino all'eccesso. Da questo presupposto parte dunque la nostra avventura: all'interno di The Maw, una sorta di prigione sotterranea dispersa nell'oceano, vengono narrate le vicende di Six, una ragazzina con un impermeabile giallo intenta a sfuggire dall'incubo in cui è prigioniera. Pad alla mano ci si trova dinanzi ad un LittleBigPlanet fuso con i toni dark di Limbo, intenti a risolvere una serie di enigmi interagendo con l'ambiente circostante. Le stanze da affrontare sono modellate come una versione distorta del Paese delle Meraviglie in cui gli oggetti nello scenario come i vasi, le ciabatte, i barattoli e i cuscini, hanno dimensioni mastodontiche rispetto la protagonista, rendendo il giocatore insignificante davanti agli orrori



che si nascondono nell'ombra. Insomma un platform/adventure suggestivo che riprende elementi già visti in altri esponenti del genere, tuttavia gli sviluppatori hanno introdotto la terza dimensione, una novità che darà modo di interagire con una maggior quantità di elementi.
Little Nightmares è quindi un gioco da tenere d'occhio, ma per giocarci dovremo purtroppo attendere il prossimo anno. Il titolo uscirà su PC, PS4, e Xbox One nel solo formato digitale. Chiudiamo questo speciale con un secondo progetto di Bandai Namco, Get Even. Il titolo, in sviluppo da The Farm 51, è stato svelato un paio di anni fa con un filmato piuttosto criptico, ma finalmente è stato possibile mettere le mani su una demo giocabile presente in fiera e quello che abbiamo avuto modo di vedere è qualcosa di veramente surreale, ma allo stesso tempo affascinante. Get Even comincia



senza spiegare nulla, mettendoci subito nei panni di un tale di nome Cole Black. Non sappiamo chi sia questo Black, se non che è armato, che ha uno smartphone all'avanguardia e che deve infiltrarsi all'interno di una struttura nel tentativo di trovare e salvare una giovane ragazza tenuta in ostaggio.



È qui che queste premesse non particolarmente originali prendono una piega inaspettata. Dopo aver esplorato l'edificio, il protagonista trova la ragazza al centro di una stanza, legata a una sedia, con gli occhi bendati e una bomba a orologeria attaccata al petto.
Disperata, ci dice di aver origliato il codice per disinnescare l'ordigno e ci



suggerisce una serie di quattro numeri. Dopo averli digitati, però, tutto diventa nero, si sentono rumori confusi e Black si risveglia in un sinistro ospedale psichiatrico, faccia a faccia con Red, un misterioso carceriere che comunica col giocatore attraverso dei filmati registrati.
A questo punto il confine tra ciò che è reale e ciò che non lo è si fa molto confuso. Abbiamo visto dei pazienti del manicomio indossare una sorta di visore sul volto, trovato documenti sospetti e ricevuto "regali" inaspettati. Non era per niente chiaro cosa stesse accadendo, e neanche il tempo di ricevere una risposta che la demo è giunta al termine. In alcuni punti bisognava utilizzare la pistola per difendersi dall'aggressione di pazienti fuori controllo, ma la stragrande maggioranza del tempo l'abbiamo passata a esplorare stanze, studiare indizi e utilizzare gli strumenti a propria disposizione per analizzare ogni singolo dettaglio.
Il tecnologico smartphone del protagonista disponeva infatti di una serie di applicazioni che permettevano di avere una mappa dinamica del luogo, di mettere in evidenza macchie di sangue e impronte, di attivare una telecamera termica o di eseguire una scansione degli oggetti per analizzare impronte digitali e tracce di DNA. Insomma un'esperienza al quanto surreale che ci ha abbastanza colpiti, e che potremo giocare a partire dalla primavera del 2017 su PC, PS4, e Xbox One. Termina dunque qui il nostro resoconto della Gamescom 2016, un edizione un po' sottotono che ci ha regalato nonostante tutto qualche chicca. Il nostro appuntamento si rinnova quindi alla prossima fiera tedesca che si terrà dal 22 al 26 agosto 2017.
Alla prossima!

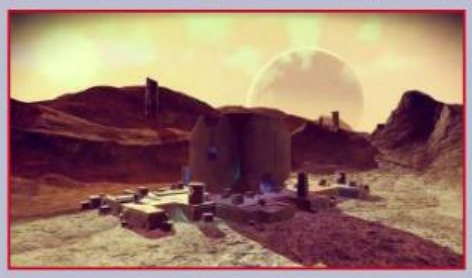
Sviluppo: Hello Games
Publisher: SCEE
Genere: Avventura
Autore: Valerio Turrini
PS4

NO MAN'S SKY

18.446.744.073.709.551.616



Le certezze per questo visionario titolo erano purtroppo pochissime se rapportate ai numerosi dubbi che la community, già scottati dalle precedenti delusioni per titoli del genere e una non chiara campagna di marketing hanno contribuito a creare.
L'alone di mistero creato intorno a No Man's Sky si è presto diradato e il gioco è



apparso ben chiaro agli utenti.
L'esplorazione, il mistero e la curiosità sono al centro dell'esperienza di gioco, sono l'essenza del prodotto Hello Games e tutta la nostra avventura all'interno dell'universo procedurale di No Man's Sky dovrà essere condotta seguendo queste tre idee.
L'esplorazione tanto per cominciare è rappresentata dagli oltre 18.446.744.073.709.551.616 possibili pianeti generati in maniera procedurale dal motore di gioco, una complessa struttura che racchiude diverse formule matematiche e variabili che vanno a comporre l'universo in tempo reale. Sotto questo punto di vista No Man's Sky si potrebbe presentare tranquillamente come un progetto scientifico, la cui riuscita in ambito ludico è decisamente positiva vista le incredibilmente varie combinazioni presenti nel gioco.
Nella nostra esperienza siamo atterrati su una quantità considerevole di pianeti, di cui pochissimi simili tra loro, nessuno uguale all'altro e tutti con le loro caratteristiche uniche, che con impegno e



ricerca, ci hanno permesso di raggiungere il centro della galassia in poco più di 50 ore di gioco, dedicando il minimo indispensabile all'esplorazione dei pianeti, limitando il più possibile il farming dei materiali e una volta sviluppate le tecnologie più avanzate, effettuando le curvature più lunghe possibile.
Abbiamo fatto una run molto rapida, poco inclini all'esplorazione e al vero spirito di No Man's Sky, senza impegnarsi nello scoprire i segreti del pianeta che vi possiamo garantire sono sempre numerosi.
In ogni pianeta possiamo trovare degli empori dove vendere le risorse in eccesso e rifornirsi di altre risorse più rare, potremo intraprendere una carriera



da commercianti, accumulando risorse rare come oro e emeril per rivenderle in un sistema che ne è privo.
In ogni pianeta troveremo diversi insediamenti delle più disparate razze aliene intelligenti, misteriosi monoliti e in alcuni, anche delle navi danneggiate che se riusciremo a riparare diventeranno nostre.
Ampliare o cambiare la nostra nave sarà un passo importante, vi sconsigliamo di spendere molte risorse o unità nella vostra nave base, ma di accumulare quante



più unita possibili per permetterci di acquistare la nave perfetta per le nostre esigenze, una volta che la incontriamo in una stazione spaziale.
Il gioco basa molto del suo ecosistema sul commercio che è nella maniera più assoluta la caratteristica meglio sviluppata e più profonda del gameplay. Il sistema economico del gioco gestisce i prezzi in base al valore della risorsa e alla disponibilità di quella risorsa nel sistema dove la vendiamo.
Meno strutturati sono invece i combattimenti spaziali, non molto frequenti se teniamo un basso profilo, ma decisamente più assidui e difficili quando viaggiamo ricchi di materiali rari. Potremmo anche tentare di attaccare i mastodontici mercantili o navi da guerra che incontreremo nel nostro cammino, ma senza un'appropriata potenza di fuoco sarà un vero suicidio.
Oltre al poter scegliere il nostro cammino attraverso le stelle, se raggiungere il centro della galassia o seguire le indicazioni del misterioso Atalante, No Man's Sky non ci lega a nessuna quest principale, saremo completamente liberi di esplorare l'universo e diventare un fortunato mercante o un pirata spaziale, oppure un esploratore, atterrare su ogni pianeta e scoprirne il più possibile.
La scoperta è anch'essa al centro dell'esperienza di gioco. Ogni scoperta che registreremo potremmo rinominarla e caricarla sul server in maniera che ogni altro giocatore nel mondo saprà che noi siamo stati i primi a trovarla, i primi a scrutarla e a documentarla nel mondo di gioco. Oltre ai luoghi, potremmo rinominare anche i pianeti, le razze animali e i sistemi stellari, andando a comporre una mappa completa della galassia grazie alla funzionalità online del gioco.
Dal punto di vista tecnico ci troviamo di fronte ad un titolo mastodontico che dal punto di vista grafico si presenta particolare e molto originale nella palette di colori, sempre piacevole e variegata, mentre non ci ha convinto affondo la colonna sonora, anch'essa procedurale è basata sulle composizioni dei 65daysofstatic, ma che non riescono ad evidenziare al meglio i momenti più epici.



No Man's Sky non è un gioco adatto a tutti e questo purtroppo è una grande limitazione per le vendite.
Sicuramente va provato, ma richiede dedizione, curiosità e una particolare voglia di lasciarsi andare, esplorare un universo fantastico e percorrere la nostra personale storia sci-fi.
Immaginate che l'universo di No Man's Sky sia un vero universo e che noi siamo dei veri esploratori con tutto l'occorrente per esplorarlo in cerca di nuove civiltà e mondi abitabili. Immaginate di atterrare in pianeti inospitali e lottare per sopravvivere, per poi trovare una luna poco lontana dove la vita è possibile. Se spesso vi soffermate a guardare le stelle e a sperare di poterle vedere ed esplorare, a chiedervi quale strana civiltà dall'altra parte dello spazio sta scrutando la nostra stella, No Man's Sky è il gioco che stavate aspettando, il titolo che non può mancare nella vostra collezione, un pioniere dei videogiochi che verranno, non un capolavoro, ma un piccolo accenno di rivoluzione.



Sviluppo: Square Enix
Publisher: Eidos Montreal
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

DEUS EX MANKIND DIVIDED™

Pronti a rispolverare i vostri cyber potenziamenti?

Deus Ex: Mankind Divided è il nuovo capitolo dell'omonima serie stealth ad ambientazione cyberpunk prodotto da Eidos Montreal e Square Enix.
Il gioco è collocato anni dopo gli eventi di Human Revolution, in una realtà dove i potenziati sono ormai discriminati dal resto della società e vivono emarginati dagli umani naturali.
In tutto questo troviamo nuovamente Adam Jensen, che dopo essere stato coinvolto in un attacco terroristico a Praga, decide di tornare in azione per scoprire chi ha voluto l'attentato e perché.
A livello di gameplay i cambiamenti forse non sono immediatamente percettibili quanto il cambio tonale della narrativa, ma risultano ugualmente sostanziosi.
La base è dopotutto sempre quella di Human Revolution - con una discreta enfasi su esplorazione, meccaniche stealth, osservazione acuta delle mappe e varietà degli approcci disponibili - il numero di opzioni e la finezza delle stesse sono però aumentati sensibilmente, grazie all'introduzione di nuovi potenziamenti di Adam utilissimi, di una maggiore interattività ambientale e di un rinnovato sistema di dialoghi che permette di superare gran parte delle situazioni solo con il proprio carisma.
I nuovi potenziamenti, peraltro, non sono nemmeno abusabili, poiché mandano Adam in "overclock", costringendo il giocatore a disattivare una delle altre opzioni per essere utilizzati. Questo costringe il giocatore a scegliere un percorso specifico da intraprendere, che può essere l'hacking e lo stealth, così come la violenza pura e semplice.
Ovviamente è consigliato il primo approccio dato che puntare sull'hacking e il dialogo permette di svelare sfumature della storia irraggiungibili con la semplice forza bruta, inoltre lo shooting ci è parso piuttosto legnosetto, con un marcato magnetismo quando si mira e scarsa fluidità nelle manovre di Adam.
Si tratta comunque di problematiche che non vanno ad influire troppo negativamente sul gameplay generale di Deus Ex, quindi potete stare tranquilli.
Restando in tema combattimento, tra interattività ambientale, mappe complesse e poteri legati ai potenziamenti è possibile sbizzarrirsi, senza contare un curioso sistema legato alle resistenze nemiche che va a ricollegarsi al tipo di munizioni utilizzate.
Le bocche da fuoco possono infatti sparare munizioni EMP contro droni, guardie dotate di esoscheletri potenziati e robot da combattimento, che li disattivano temporaneamente rendendo facile un esecuzione, oppure proiettili perforanti che devastano gli avversari corazzati in pochi secondi.
Al contempo non mancano mine e granate con effetti vari, elementi della mappa esplosivi o che se distrutti rilasciano scariche elettriche, o semplici meccanismi difensivi hackerabili a proprio favore.
Lo stealth invece gode di un sistema di coperture che sfrutta dei vettori visibili per indicare gli spostamenti di Jensen, in grado di facilitare di molto la navigazione delle mappe ricche di guardie. Vista potenziata, dardi stordenti e possibilità di marchiare i nemici fanno il resto.
Tornando poi ad hacking e conversazioni, entrambi godono di nuove meccaniche: il primo presenta un minigioco simile a quello visto in Human Revolution, ma offre facilitazioni extra contro i firewall nemici e connessioni dati alle volte oscurate in cui è obbligatorio andare a tentoni; i dialoghi invece



possono venir sviscerati con un innesto bionico, che analizza i comportamenti degli interlocutori e indica con brevi flash le loro tendenze caratteriali, in modo da



facilitare la scelta delle frasi da dire.
Il gameplay giova moltissimo anche di una nuova direzione, che riavvicina il titolo al suo glorioso passato. Laddove Human Revolution era fortemente penalizzato da una struttura più lineare e "contenuta" rispetto al primo Deus Ex, pur mantenendo una discreta libertà di scelta, Mankind Divided gode di una complessità maggiore e di un sistema più facile da rompere e aggirare.
Certo, non avremo completamente carta bianca nelle quest, tuttavia grazie al motore fisico è comunque possibile eludere gli ostacoli in svariati dando sfogo alla propria creatività. A voler trovare dei difetti (oltre alla legnosità delle sparatorie descritta prima) siamo rimasti un po' insoddisfatti dall'intelligenza artificiale. I percorsi degli avversari sono abbastanza complessi, specie quando si tratta di nemici potenziati, tuttavia i loro movimenti sono circoscritti - al punto da permet-



tere di evitare certe situazioni di allarme semplicemente con la chiusura di una porta - e può capitare di vederli agire in modi dissennati.
La presenza di numerose guardie, sistemi di sicurezza e passaggi nascosti nelle mappe in modo spesso furbo rende però quasi ogni infiltrazione esaltante, nonostante i singhiozzi della CPU.
Persino la longevità del titolo non delude, attestandosi sulla ventina di ore per chi ama esplorare e affrontare gli scontri con strategia e intelligenza.
Nel caso comunque riteniate che, per un GDR ibrido come questo, si tratti di una durata troppo breve, sarete felici di sapere dell'esistenza in Mankind Divided di interessanti contenuti extra sotto forma della modalità Breach: una novità assoluta per la saga, che rimodella il gameplay attorno a una struttura quasi da puzzle. Breach vi mette nei panni di un hacker impegnato a violare i sistemi della Palisa-



de, che può agire nel mondo virtuale in modo simile a quello di Adam nel mondo reale, ma con qualche potere extra.
I Firewall e le svariate difese della Palisade vi metteranno quindi di fronte a vari livelli ricchi di nemici e ostacoli, nettamente più limitati e lineari rispetto alle



mappe della campagna, ma in grado di valorizzare ancor di più le meccaniche del titolo Eidos.
Armi, consumabili e chicche varie vengono ottenuti grazie a delle carte equipaggiamento, accompagnate peraltro da uno sviluppo delle statistiche che vi faciliterà la vita non poco durante le missioni, in virtù dell'assenza di rigenerazione dei punti vita e della pericolosità di certi nemici.
Una volta raccolti i dati inoltre - condizione necessaria al completamento dei quadri disponibili - dovrete tornare all'entrata entro un certo tempo limite, una trovata che costringe anche a studiare un rapido percorso di ritorno prima di interagire con tutte le colonne di una location.
Breach non è dunque una trovata rivoluzionaria, ed è anche la modalità che porta il peso delle microtransazioni in Deus Ex Mankind Divided, ma è un extra gradevole che potrebbe attirare più di un giocatore a dispetto del suo ruolo inglorioso. Tecnicamente Mankind Divided fa una secca virata dal punto di vista artistico con la città di Praga, dove Adam trascorre gran parte dell'avventura.
Praga è un mix di strutture futuristiche ed edifici storici, dove la divisione tra umani naturali e potenziati è più evidente. Gli sviluppatori hanno infatti utilizzato alcune trovate per far sentire il giocatore davvero emarginato dal resto della società: i poliziotti ad esempio non esiteranno a bloccare costantemente Adam fuori dalle fermate della metropolitana per vari controlli documenti, un furbo (seppur fastidioso) espediente per facilitare il rendering dei quartieri cittadini e al contempo aumentare la sensazione di angoscia e inadeguatezza del giocatore.



Dunque in linea di massima la città è bella da osservare, soprattutto grazie all'aumento di poligoni di edifici e PNG e l'ispirazione artistica a varie città europee, ma allo stesso tempo è anche un incubo per chi la popola.
Ovviamente il gioco non è comunque



esente da problemi, abbiamo infatti riscontrato qualche frame rate di troppo nelle zone aperte, qualche bug legato alla fisica, e alcuni caricamenti un po' lunghini, tuttavia questi non vanno in alcun modo a rovinare quanto realizzato da Eidos Montreal. Detto questo il nuovo capitolo di Deus Ex ci è piaciuto abbastanza e ci sentiamo di consigliarlo a chi ha amato il predecessore, o semplicemente agli amanti del genere e del cyberpunk in generale.

DAL 13 OTTOBRE 2016
LA REALTÀ VIRTUALE
ARRIVA SU PLAYSTATION®4

PRENOTA ORA

PlayStation.VR

€ 399,99*



SCOPRI I GIOCHI** CHE TI ASPETTANO DAL 13 OTTOBRE!





E QUESTO È SOLO **L'INIZIO...**

Richiede un sistema PlayStation.4 e PlayStation Camera (venduti separatamente).
*Prezzo suggerito al pubblico.
**I giochi rappresentati, disponibili dal 13.10.2016, sono prenotabili e saranno venduti separatamente. Chiedi info al nostro Staff.

PS4

SETTEMBRE

1 giovedì — GOD EATER 2: RAGE BURST
PS4-PC-PSVITA



2 venerdì

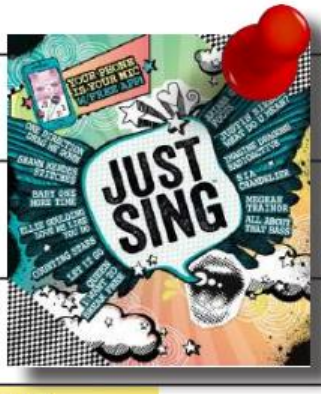
3 sabato — METROID PRIME: FEDERATION FORCE
3DS



4 domenica

5 lunedì

6 martedì



7 mercoledì

8 giovedì — JUST SING
PS4-XONE

9 venerdì — LEGO DIMENSIONS
PS4-PS3-XONE-X360-WIIU



10 sabato — THE ELDER SCROLLS ONLINE
PS4-XONE-PC



11 domenica

12 lunedì

13 martedì — RECORE
XONE



14 mercoledì

15 giovedì — PES 2017
PS4-PS3-XONE-X360-PC




FORZA
HORIZON 3
Lamborghini
CENTENARIO


FORD

NBA 2K17
PS4-PS3-XONE-X360-PC

PSYCHO-PASS
PS4-XONE-PSVITA-PC

BIOSHOCK COLLECTION
PS4-XONE-PC

DRAGON QUEST VII
3DS

16 ve









17 sa

18 do

19 lunedì

20 martedì

DESTINY COLLEZIONE
PS4-XONE



21 mercoledì



22 giovedì

23 venerdì

WARHAMMER 40.000: ETERNAL CRUSADE
PS4-XONE-PC

24 sabato







25 domenica

26 lunedì

27 martedì

SONIC BOOM: FIRE & ICE
3DS

XCOM 2
PS4-XONE

FORZA HORIZON 3
XONE-PC

28 mercoledì

29 giovedì

FIFA 17
PS4-PS3-XONE-X360-PC



30 venerdì

Pokémon SOLE

Pokémon LUNA

23 NOVEMBRE
IL SOLE E LA LUNA NELLE TUE MANI
PRENOTA ORA !!!











PRENOTA SUBITO
STANDARD O FAN EDITION
E RICEVI 12 QUICKBALL



SOLO CON IL NEW NINTENDO 3DS XL
SOLGALEO E LUNALA LIMITED EDITION
RICEVI ANCHE IL FANTASTICO
TACCUINO POKÈMON



Nintendo®

* Fino adesaurimento scorte

PREPARA IN

PLAY



prezzi scontati

articoli esclusivi

Stanco di regali “sgraditi”, inutili o doppi ?!?

NEGOZIO LA LIST



gestione quote

garanzia consegna

Finalmente la soluzione !!!

GEARS OF WAR 4

USCITA 11 OTTOBRE
PRENOTALO ORA !!!

GIOCA D'ANTICIPO
RISPARMIA
ACCUMULA PUNTI

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

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



Inizia una nuova saga per una delle serie di videogiochi più acclamate della storia. Dopo essere sfuggiti a un attacco al loro villaggio, JD Fenix e i suoi amici, Kait e Del, devono salvare coloro che amano e scoprire l'origine di un nuovo, mostruoso nemico.

NON COMBATTERE DA SOLO

Divertiti insieme agli amici con una campagna cooperativa per due giocatori, in locale con modalità schermo condiviso, oppure su Xbox Live o LAN. Il secondo giocatore può selezionare Kait o Del.

HORDE 3.0

Fai squadra con altri quattro giocatori e affronta ondate successive di nemici sempre più impegnativi, scegli la tua classe di combattimento, migliora le tue abilità e sviluppa fortificazioni ovunque sulla mappa.

MODALITÀ MULTIPLAYER VERSUS ESPLOSIVA

Competi online con nuovi e appassionanti tipi di giochi, tutti con risoluzione a 60 FPS su server dedicati. Un nuovo sistema di classificazione visibile per un matchmaking ottimale sui social network, con giocatori competitivi e professionali.

MECCANICHE DI COPERTURA RIDEFINITE

Nuove armi, azioni di combattimento ravvicinato e con i coltelli, oltre ad opportunità offensive senza pari.

Microsoft Studios

BENVENUTI NEL MONDO DIGITALE

PAY TV

sky PRIMAFILA
PREMIUM MEDIASET
infinity

GAMING

XBOX LIVE
PLAYSTATION Network
LEAGUE of LEGENDS
Nintendo eShop

SHOPPING

amazon.com
paysafecard
zalando

BETTING

William HILL
bwin
BETFLAG
Totosì
PokerStars.it
starcasinò
PADDYPOWER
LOTTOMATICA
gioco digitale
Stanleybet

ENTERTAINMENT

iTunes
NETFLIX
Spotify
Google play

TELEFONIA

TIM
vodafone
WIND
FASTWEB
3
Poste mobile
1Mobile

Le ricariche digitali sempre disponibili nel tuo negozio di fiducia per ogni momento del tuo entertainment

G.E. DISTRIBUZIONE
epay

A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara

CI ERAVAMO

VALORI

ATT	78
MID	81
DEF	80
PAC	72
SHO	67
PAS	68
DRI	73
DEF	61
PHY	72
INTESA	92

COSTO

	STARTING XI	30.950
	ALL SQUAD	-
	STARTING XI	22.850
	ALL SQUAD	-

Si erano tanto amati, abbiamo visto una profusione di baci alla maglia e sentito proclami di fedeltà in tutte le salse.
Ma il Dio Euro riesce sempre a far cambiare tutto !
Questo mese vi abbiamo preparato due formazioni che seguono quel che è successo (finora) nel calcio mercato.
Sul fronte nazionale senza dubbio la Juventus è la stata la squadra che ha mosso più denaro e, nel corso della stessa campagna trasferimenti, è riuscita a battere ben due record.
Pogba al Manchester United è stata la cessione alla cifra più alta della storia superando i cento milioni, l'acquisto di Higuain ha rappresentato la cifra più alta di sempre sborsata dalla squadra bianco nera per un giocatore.
Il popolo dei tifosi in Italia, ormai è risaputo, è diviso tra juventini e anti-juventini ma saremo tutti d'accordo nell'ammettere che, con gli acquisti di Alves, Pjanic e Benatia (per citare quelli in formazione) oltre al Pipita, la Juve l'ha fatta da padrona.
Poi le partite cominciano tutte dallo zero a zero ed il pallone e rotondo e quindi staremo a vedere.
Nel resto del continente europeo le varie big hanno tutte cercato di raf-



TANTO AMATI

forzarsi ma quando si muove Ibra gli equilibri cambiano.
Il Manchester United con l'arrivo anche di Pogba punta decisamente riprendersi il posto che gli compete sia in Premier League che in Champions. Non hanno badato a spese ma si sa che quando arriva Mourinho bisogna prendergli i giocatori che vuole.
Anche il tecnico portoghese ha voglia di rivalsa nel campionato inglese, ce ne saranno da vedere proprio delle belle.
Molti spostamenti anche in Bundesliga, il campionato tedesco è ormai saldamente tra quelli che contano in Europa, ormai è seguitissimo su tutte le TV e certamente quello con più pubblico allo stadio.
Il Barcellona ha fatto dei ritocchini in difesa, beh cosa dovevano fare in avanti col tridente che si ritrovano ?!?!
Gli eterni rivali del Real Madrid si sono invece riportati a casa Morata dalla Juve e ...
Ormai è imminente l'arrivo di FIFA 17 e come sempre non vediamo tutti l'ora di averlo tra le mani.
Quest'anno Messi vale un punto in più di Cristiano Ronaldo.
Ma voi siete d'accordo ?
Alla prossima.

VALORI

ATT	85
MID	83
DEF	80
PAC	76
SHO	69
PAS	75
DRI	79
DEF	58
PHY	75
INTESA	60

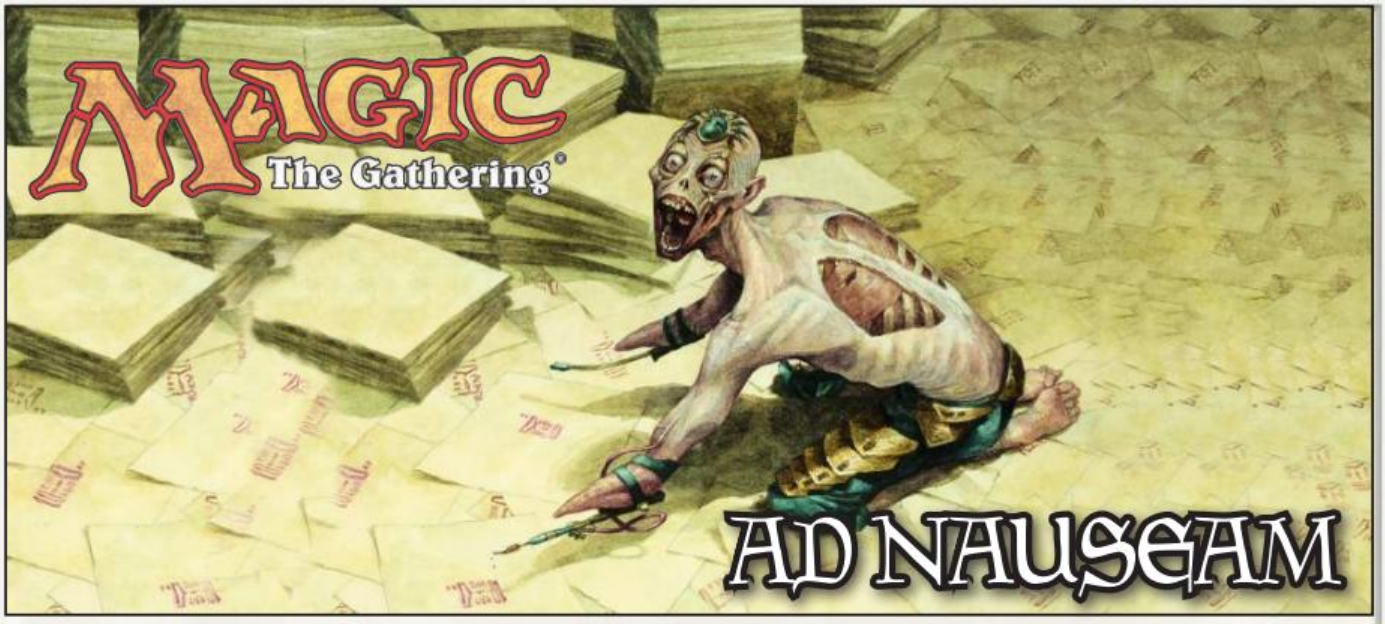
COSTO

PS	STARTING XI	685.100
	ALL SQUAD	-
XBOX	STARTING XI	719.900
	ALL SQUAD	-



A cura di Matteo Martino

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAZZO

4x Ad Nauseam
4x Grazia dell'Angelo
4x Fiore di Loto
4x Prisma Pentavalente
4x Scimmia Spirito Guida
4x Visioni del Siero
3x Gioco di Prestigio
3x Non Vita di Phyrexia
3x Patto di Negazione
2x Tempesta di Fulmini
1x Scrutare nelle Profondità
1x Pezzi dell'Enigma
1x Patto del Massacro
1x Bottino della Volta
Terre:
3x Costa del Mar di Cromo
3x Sponde di Macchia Nera
3x Miniera di Diamanti
2x Tempio dell'Inganno
1x Tempio dell'Illuminazione
1x Delta Inquinato
1x Spiaggia Allagata
1x Tomba d'Acqua
1x Fontana Santificata
1x Boseiju, Che Protegge Tutti
1x Isola
1x Palude

SIDE

1x Maniaco da Laboratorio
2x Tenebre
2x Verità Riecheggianti
2x Costrizioni
4x Leyline della Sacralità
2x Richiamo di Hurkyl
2x Gigasonno





STRATEGIA

Ed eccoci tornati dalle vacanze con la nostra consueta rubrica, questo mese andremmo ad analizzare il mazzo rinominato Ad Nauseam.
Questo mazzo è di tipologia combo, il che significa che chiude tramite una serie di carte giocate insieme. Inevitabilmente dovrà portarci alla vittoria.
Lo scopo principale quando si gioca questo mazzo è cercare di accelerare velocemente con le terre o i mana a disposizione con i Fiori di Loto, che dopo essere sospesi 3 turni si lanciano automaticamente sul campo, da soli ci forniscono 3 mana di un colore sacrificandoli, una volta arrivati a una fonte di 6/7 mana a disposizione andremo ad effettuare la nostra combo giocando Grazia dell'Angelo.
Successivamente Ad Nauseam andremmo a pescare tutto il mazzo senza che i danni ci facciano perdere, così la combo si andrà ad attuare utilizzando, Tempesta di Fulmini la quale infliggerà 3 danni subito all'avversario e inoltre altri 2 danni aggiuntivi per ogni terra scartata.
La combo verrà protetta da carte come Patto di Negazione counter a costo zero ed eventualmente da Boseiju che renderà il nostro botto non counterabile.
Eventualmente per proteggerci nei mirror match o contro mazzi che ci bersagliano personalmente abbiamo Leyline della Sacralità, Gigasonno, Patto del Massacro e Non Vita di Phyrexia che ci aiutano contro mazzi aggro.
Insomma un mazzo pronto ad ogni eventualità…
E per tornare alle buone abitudini auguriamo buon Magic a tutti.

A cura di Giulio Gabrielli

LUNA SPETTRALE



Luna spettrale, la seconda espansione del blocco "Ombre su Innistrad", è uscita da poco ma ha già portato numerosi cambiamenti nel meta Standard.
Il mazzo più rivoluzionario del nuovo meta è Temur Emerge.
Il nome del mazzo fa riferimento a una delle nuove meccaniche che Luna Spettrale ci offre: Emergere.
Questa abilità caratteristica degli Eldrazi permette ai giocatori di castare le proprie creature con molto anticipo sfruttando, o meglio sacrificando, piccole creature che hanno già svolto i loro compiti come " Occhio del Pellegrino", che dopo averci aggiunto in mano la terra base che desideriamo, è pronto ad immolarsi e dare spazio a "Antico Immondo degli Abissi" che ci garantirà la vittoria.
Diamo ora uno sguardo alle altre due nuove meccaniche di Luna Spettrale.

Incrementare:
L'alterazione di costo delle magie che posseggono questa abilità ci permette di utilizzare tutti gli effetti di queste carte che anche a basso costo ci daranno molti vantaggi.
Sfida Collettiva pagata a costo cinque infliggerà 4 danni a una creatura, 3 danni all'avversario e ci permetterà di ciclare la mano.
Niente male direi!

Combinare:
La possibilità di unire due carte per crearne una nuova è una totale innovazione nel mondo di Magic e il cambiamento portato ai formati Limited è di notevole importanza.
Qualunque giocatore vorrebbe poter giocare un'enorme "Brisela, Voce degli Incubi" all'interno di un draft.
Chi potrebbe mai distruggerla?

Quasi in chiusura spendiamo due parole sulle carte di Luna Spettrale che hanno toccato anche il formato Modern.
Liliana, L'ultima Speranza: Planeswalker in grado di fornirci un piano control grazie al suo +1, supportare il nostro gioco da cimitero e garantirci sempre una creatura con il –2 e infine mettere pressione all'avversario con la finisher che sfornerà sempre più zombie ogni turno!
Macabro Scorticatore: Un costo due che ci permette il controllo sulla pescata e con Delirio attivato diventa un imponente 4/4 travolgere.
Evoluzione Inquietante: Sperimentata in Kiki-Chord è un buon modo per velocizzare la combo.
Spirito altruista: Un ottima creatura da chiamare con " Corda della Convocazione" per salvare il nostro board in Melira Company.
...No. Non ci siamo scordati, sentite anche voi le voci?
(..noi siamo 'mrakul, voi siete 'mrakul', tu sei 'mrakul, io sono'mrakul..)
E' lui il vero protagonista di questa espansione: il titano Eldrazi tanto atteso, la creatura che ora tutti i giocatori temono durante ogni singolo game!
Emrakul, La Fine Promessa attualmente governa Innistrad e anche il formato Standard..che ci sia ancora bisogno dell'intervento dei Guardiani?
A presto con l'arrivo di Kaladesh, la patria di Chandra!

Sviluppo: Square TOSE
Genere: JRPG
Piattaforma: SNES, GameBoy Advance, Playstation
A cura di Marco Inchingoli

FINAL FANTASY VI

Rispolveriamo uno dei migliori titoli della saga

1994

In attesa del nuovo Final Fantasy XV, posticipato purtroppo a novembre, abbiamo deciso di rivisitare in questo numero un classico della popolare serie JRPG: Final Fantasy VI.
Uscito dapprima su SNES nel 1994 e successivamente su PlayStation e Game Boy Advance, il titolo di Square - conosciuta ad oggi come Square Enix – è stato definito all'epoca come uno dei migliori giochi di ruolo di tutti i tempi ed è considerato tutt'ora uno tra i migliori titoli della saga. La trama di Final Fantasy



VI ci porta in un mondo popolato ormai da ferro, polvere da sparo e macchine a vapore, conseguenza di un conflitto accaduto mille anni prima e che a portato alla scomparsa della magia e degli Esper (creature dotate di poteri magici).
In questo scenario prenderemo il controllo di uno dei pochi Esper rimasti, Terra Branford, una ragazza che diverrà presto protagonista di una serie di sfortunati



eventi. Final Fantasy VI, così come i precedenti capitoli, offre una serie di città, location e dungeon da esplorare, diversi personaggi da utilizzare in combattimento, e mezzi di trasporto come i Chocobo e l'Aeronave.
Il gioco inoltre introduce l'innovativo Active Time Battle, un nuovo sistema di combattimento che verrà poi ripreso nei capitoli successivi; in sostanza ogni personaggio, nemici compresi, dispone di un'apposita barra che una volta carica permetterà a loro di eseguire un'azione, rendendo i combattimenti molto più frenetici rispetto al passato.
I personaggi del nostro party sono caratterizzati da abilità uniche che li differenzieranno sul campo di battaglia, inoltre ognuno vanta di un "Attacco della Disperazione", una sorta di Limit che potrà essere utilizzata solo quando i punti vita saranno prossimi allo zero.
È ovviamente presente anche il classico sistema di potenziamento che ci permetterà di acquisire nuove abilità, nuove magie, e i classici oggetti che ci aiuteranno a pompare le statistiche del nostro party.
Il titolo vanta infine anche di una modalità multiplayer che permette a due giocatori di combattere insieme, mentre l'esplorazione sarà gestita unicamente dal primo giocatore.
Final Fantasy VI gode di una grafica in pixel art tutt'oggi fantastica grazie ai disegni del mitico Yoshitaka Amano, e una colonna sonora 16bit indimenticabile composta dal leggendario Nobuo Uematsu, collaboratore di lunga data dei giochi della serie.
Final Fantasy VI al giorno d'oggi può essere acquistato praticamente ovunque: PlayStation Network, Wii Virtual Console, dispositivi Android e iOS, insomma se non l'avete mai provato non avete davvero scuse. Il nostro consiglio è quello di recuperarlo qualora ovviamente siate avvezzi al genere.



SPEEDLINK non perde l'opportunità della gamescom, evento di riferimento per il gaming a livello europeo, per lanciare ben due nuovi mouse dedicati ai giocatori. Nel giorno di apertura della fiera il brand tedesco, fondato nel 1998, presenta, infatti, in anteprima DECUS RESPEC, successore del noto DECUS Gaming Mouse e dotato di un nuovo sistema a pesi removibili, e OMNIVI Gaming Mouse con risoluzione massima di 12.000 DPI.

DECUS RESPEC

Successore di DECUS Gaming Mouse
Forte del successo riscosso a livello internazionale dal modello DECUS Gaming Mouse, SPEEDLINK ha deciso di aggiungere nuove feature e migliorarlo ulteriormente per dar vita al suo successore. E' nato così DECUS RESPEC Gaming Mouse, svelato a Colonia e caratterizzato dalla stessa forma originale ed ergonomica che ha permesso al suo predecessore di diventare così famoso. E' stata ulteriormente migliorata la parte superiore e sono state aggiunte nuove feature, tra cui quattro pesi removibili da 4,5 grammi per variarne il baricentro e un nuovo sensore ottico da 5.000 DPI. Il nuovo RESPEC Gaming mouse sarà disponibile dalla fine del mese di Settembre con prezzo al pubblico di euro 49.99 IVA inclusa (lo stesso del modello precedente).





OMNIVI

Nuovo mouse per il gaming con risoluzione massima di ben 12.000 DPI
OMNIVI Gaming Mouse, che dispone di 10 pulsanti, tra cui la scroll wheel, ed è dotato di un sensore ottico con una risoluzione fino a 12.000 DPI, è il nuovo arrivato nella lineup di SPEEDLINK. Incredibilmente ergonomico e compatto, questo nuovo mouse dispone di una placca in alluminio con "finger rest" integrato per assicurare il maggior comfort. Oltre a ciò, è possibile scegliere per l'illuminazione tra sette diversi colori e, grazie al software di cui è dotato, configurare con la massima semplicità i pulsanti e registrare diversi profili.
OMNIVI sarà disponibile dal prossimo Ottobre al prezzo di euro 69.99 IVA inclusa.

GIRL GAMER

2016 – 2017
SERIE A
TIM

1ª Giornata 21-08-16
20ª Giornata 15-01-17

ATALANTA – LAZIO
BOLOGNA – CROTONE
CHIEVOVERONA – INTER
EMPOLI – SAMPDORIA
GENOA – CAGLIARI
JUVENTUS – FIORENTINA
MILAN – TORINO
PALERMO – SASSUOLO
PESCARA – NAPOLI
ROMA – UDINESE

2ª Giornata 28-08-16
21ª Giornata 22-01-17

CAGLIARI – ROMA
CROTONE – GENOA
FIORENTINA – CHIEVO
INTER – PALERMO
LAZIO – JUVENTUS
NAPOLI – MILAN
SAMPDORIA – ATALANTA
SASSUOLO – PESCARA
TORINO – BOLOGNA
UDINESE – EMPOLI

3ª Giornata 11-09-16
22ª Giornata 29-01-17

ATALANTA – TORINO
BOLOGNA – CAGLIARI
CHIEVOVERONA – LAZIO
EMPOLI – CROTONE
GENOA – FIORENTINA
JUVENTUS – SASSUOLO
MILAN – UDINESE
PALERMO – NAPOLI
PESCARA – INTER
ROMA – SAMPDORIA

9ª Giornata 23-10-16
28ª Giornata 12-03-17

ATALANTA – INTER
BOLOGNA – SASSUOLO
CAGLIARI – FIORENTINA
CROTONE – NAPOLI
EMPOLI – CHIEVOVERONA
MILAN – JUVENTUS
ROMA – PALERMO
SAMPDORIA – GENOA
TORINO – LAZIO
UDINESE – PESCARA

10ª Giornata 26-10-16
29ª Giornata 19-03-17

CHIEVOVERONA – BOLOGNA
FIORENTINA – CROTONE
GENOA – MILAN
INTER – TORINO
JUVENTUS – SAMPDORIA
LAZIO – CAGLIARI
NAPOLI – EMPOLI
PALERMO – UDINESE
PESCARA – ATALANTA
SASSUOLO – ROMA

11ª Giornata 30-10-16
30ª Giornata 02-04-17

ATALANTA – GENOA
BOLOGNA – FIORENTINA
CAGLIARI – PALERMO
CROTONE – CHIEVOVERONA
EMPOLI – ROMA
JUVENTUS – NAPOLI
LAZIO – SASSUOLO
MILAN – PESCARA
SAMPDORIA – INTER
UDINESE – TORINO

14ª Giornata 27-11-16
33ª Giornata 23-04-17

BOLOGNA – ATALANTA
CAGLIARI – UDINESE
CROTONE – SAMPDORIA
EMPOLI – MILAN
GENOA – JUVENTUS
INTER – FIORENTINA
NAPOLI – SASSUOLO
PALERMO – LAZIO
ROMA – PESCARA
TORINO – CHIEVOVERONA

15ª Giornata 04-12-16
34ª Giornata 30-04-17

CHIEVOVERONA – GENOA
FIORENTINA – PALERMO
JUVENTUS – ATALANTA
LAZIO – ROMA
MILAN – CROTONE
NAPOLI – INTER
PESCARA – CAGLIARI
SAMPDORIA – TORINO
SASSUOLO – EMPOLI
UDINESE – BOLOGNA

18ª Giornata 22-12-16
37ª Giornata 21-05-17

ATALANTA – EMPOLI
BOLOGNA – MILAN
CAGLIARI – SASSUOLO
CROTONE – JUVENTUS
FIORENTINA – NAPOLI
INTER – LAZIO
PALERMO – PESCARA
ROMA – CHIEVOVERONA
SAMPDORIA – UDINESE
TORINO – GENOA



4ª Giornata 18-09-16
23ª Giornata 05-02-17

CAGLIARI – ATALANTA
CROTONE – PALERMO
FIORENTINA – ROMA
INTER – JUVENTUS
LAZIO – PESCARA
NAPOLI – BOLOGNA
SAMPDORIA – MILAN
SASSUOLO – GENOA
TORINO – EMPOLI
UDINESE – CHIEVOVERONA

5ª Giornata 21-09-16
24ª Giornata 12-02-17

ATALANTA – PALERMO
BOLOGNA – SAMPDORIA
CHIEVO – SASSUOLO
EMPOLI – INTER
GENOA – NAPOLI
JUVENTUS – CAGLIARI
MILAN – LAZIO
PESCARA – TORINO
ROMA – CROTONE
UDINESE – FIORENTINA

6ª Giornata 25-09-16
25ª Giornata 19-02-17

CAGLIARI – SAMPDORIA
CROTONE – ATALANTA
FIORENTINA – MILAN
GENOA – PESCARA
INTER – BOLOGNA
LAZIO – EMPOLI
NAPOLI – CHIEVOVERONA
PALERMO – JUVENTUS
SASSUOLO – UDINESE
TORINO – ROMA

7ª Giornata 02-10-16
26ª Giornata 26-02-17

ATALANTA – NAPOLI
BOLOGNA – GENOA
CAGLIARI – CROTONE
EMPOLI – JUVENTUS
MILAN – SASSUOLO
PESCARA – CHIEVOVERONA
ROMA – INTER
SAMPDORIA – PALERMO
TORINO – FIORENTINA
UDINESE – LAZIO

8ª Giornata 16-10-16
27ª Giornata 05-03-17

CHIEVOVERONA – MILAN
FIORENTINA – ATALANTA
GENOA – EMPOLI
INTER – CAGLIARI
JUVENTUS – UDINESE
LAZIO – BOLOGNA
NAPOLI – ROMA
PALERMO – TORINO
PESCARA – SAMPDORIA
SASSUOLO – CROTONE

12ª Giornata 06-11-16
31ª Giornata 09-04-17

CHIEVOVERONA – JUVENTUS
FIORENTINA – SAMPDORIA
GENOA – UDINESE
INTER – CROTONE
NAPOLI – LAZIO
PALERMO – MILAN
PESCARA – EMPOLI
ROMA – BOLOGNA
SASSUOLO – ATALANTA
TORINO – CAGLIARI

13ª Giornata 20-11-16
32ª Giornata 15-04-17

ATALANTA – ROMA
BOLOGNA – PALERMO
CHIEVOVERONA – CAGLIARI
CROTONE – TORINO
EMPOLI – FIORENTINA
JUVENTUS – PESCARA
LAZIO – GENOA
MILAN – INTER
SAMPDORIA – SASSUOLO
UDINESE – NAPOLI

16ª Giornata 11-12-16
35ª Giornata 07-05-17

ATALANTA – UDINESE
BOLOGNA – EMPOLI
CAGLIARI – NAPOLI
CROTONE – PESCARA
FIORENTINA – SASSUOLO
INTER – GENOA
PALERMO – CHIEVOVERONA
ROMA – MILAN
SAMPDORIA – LAZIO
TORINO – JUVENTUS

17ª Giornata 18-12-16
36ª Giornata 14-05-17

CHIEVO – SAMPDORIA
EMPOLI – CAGLIARI
GENOA – PALERMO
JUVENTUS – ROMA
LAZIO – FIORENTINA
MILAN – ATALANTA
NAPOLI – TORINO
PESCARA – BOLOGNA
SASSUOLO – INTER
UDINESE – CROTONE

19ª Giornata 08-01-17
38ª Giornata 28-05-17

CHIEVOVERONA – ATALANTA
EMPOLI – PALERMO
GENOA – ROMA
JUVENTUS – BOLOGNA
LAZIO – CROTONE
MILAN – CAGLIARI
NAPOLI – SAMPDORIA
PESCARA – FIORENTINA
SASSUOLO – TORINO
UDINESE – INTER



ROBERTA
23 anni
Sagittario

Tifosa? Si del Napoli e simpatizzo Milan, il mio giocatore preferito è il nostro capitano Marek Hamsik.
Prima volta con i videogiochi? A 6 anni adoravo giocare a Puzzle Bubble.
La mia prima console è stata la Playstation 1
Che fai nella vita? Studio all'università, faccio body building e la donna di casa.
Hobby? Gioco con mio fratello a PES e Tekken
Sogno nel cassetto? Mi piacerebbe diventare un'attrice.
Con 1 milione di €uro cosa faresti? Comprerei una bellissima casa e poi comincerei a viaggiare per il mondo.
Un in bocca al Lupo a tutti i tifosi del mio Napoli e del Milan.

PRENOTALO SUBITO !!!

EA SPORTS

FIF





STANDARD EDITION

RICEVI IN OMAGGIO IL GADGET DELLA TUA SQUADRA





FIFA 17

FIFA
Official Licensed Product

PUNTI DOPPI NELLA TUA CARD





DELUXE EDITION

RICEVI IN OMAGGIO IL GADGET DELLA TUA SQUADRA + IL CALENDARIO UFFICIALE

ROMA 1927

ACM 1899

S.S.LAZIO

JUVENTUS

In uscita il 20 ottobre

BANDAI NAMCO





DRAGONBALL XENOVERSE 2

PRENOTALO ORA !!!





Per te una fantastica sorpresa in arrivo !!!

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