OTTOBRE 2016
24
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

# PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

**SPECIAL**
SONY - nuovi prodotti
MAGIC - Kaladesh

**RECENSITI**
FIFA 17
PES 2017
ReCore
NBA2K17
Bioshock collection

**DRAGONBALL XENOVERSE 2**
In regalo
LA SFERA DEL DRAGO
**WATCH DOGS 2**
In regalo
IL CAPPELLINO ORIGINALE
**POKÉMON SOLE E LUNA**
IN REGALO
12 quickball
e il taccuino pokémon

**COMING SOON**
Titanfall 2
Battlefield 1
Dishonored 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.

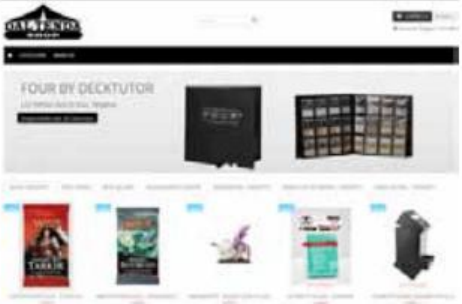
## HAI BISOGNO DI UN BUON EQUIPAGGIAMENTO?

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!









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




# SOMMARIO

PLAYERS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

24 OTTOBRE 2016

Carissimi Players,

è ottobre quest'anno il mese tosto delle uscite: avremmo molto da sparare con Mafia 3, Gears of war 4, Battlefield 1 e Titanfall 2. Non c'è che l'imbarazzo della scelta ! Immancabili le uscite musicali col consueto appuntamento con Just dance e Let's sing, il nostro amato Super Mario ritorna per 3ds e WiiU, ci azzufferemo con WWE2K17, finalmente i giocatori di PS4 potranno giocare con Lara Croft, per gli amanti arriva il seguito di Dragon Ball Xenoverse (su cui i nostri lettori avranno un fantastico gadget in omaggio).
Per farla completa, oltre a quello di PS4 PRO (a cui è dedicato uno special), si avvicina il debutto Playstation VR.
E chi più ne ha più ne metta !!
Da questo numero abbiamo inserito la nuova rubrica COMING SOON con degli approfondimenti, oltre alla solita scheda prodotto, sui titoli che arriveranno presto sulle nostre console.
Presentiamo già i regali di novembre per Pokémon Sole e Luna e quello, in esclusiva per i nostri lettori, con Watch Dogs 2.
Non potremmo mai dimenticare di parlare, per gli amici di Magic, della nuova espansione: Kaladesh.
A questo punto definirlo un autunno caldo è proprio un eufemismo !!!
I titoli di calcio sono appena usciti e le recensioni di entrambi li mettono a confronto anche se, sicuramente almeno in termini di vendite, l'ha vinta FIFA anche quest'anno.
Probabilmente il paragone non è più appropriato e ormai privo di significato.
Buona lettura e alla prossima.

**Bruno Capolupi**

4 SPECIAL
**Sony presenta l'evoluzione di PS4 e nuove periferiche**



6 REVIEW
**FIFA 17**
**ReCore**
**PES 2017**
**NBA 2K17**
**Bioshock the collection**
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
**Titanfall 2**
20 USCITE DEL MESE II PARTE
21 COMING SOON
**Titanfall 2**
**Battlefield 1**
26 FUT STRATEGY



**Is Milano coming back ?**
27 COMING SOON
**Dishonored 2**
28 TRADING CARDS
**Jeskai Nahir**



**Special KALADESH**
30 RETROGAMING
**Kick off**
31 GADGETS
**ASUS Zn3**



32 GIRL GAMER
**Roberta**



A cura di H. China

# Sony presenta l'evoluzione di PS4

## Con la concomitante uscita sul mercato di VR la casa giapponese rinnova completamente





Più di tre anni e mezzo fa si svelava la PlayStation 4, che ha catturato l' idea di futuro del gaming.
Quell'idea metteva il giocatore al centro dell'ecosistema PlayStation e dava più potere agli sviluppatori per creare delle esperienze coinvolgenti.
Oggi si parla dell'evoluzione di PlayStation 4 e si presenta PS4 Pro. Questa nuova high-end PS4 sarà a fianco della nuova, più sottile, più leggera PS4 che è stata ufficialmente annunciata oggi.
La nuova PS4 standard è già disponibile dal 16 settembre a un prezzo di vendita consigliato di Euro 299,99. Questa rappresenta una grande opportunità per i giocatori che non hanno ancora iniziato a far parte della community PS4.
I team di ingegneria e di design hanno collaborato tra loro per consolidare l'alta performance tecnologica di PS4 in una forma più piccola ed energeticamente più efficiente. Comparando il nuovo modello PS4 a quello attuale, si è ridotto il volume del 30%, il peso del 16% e il consumo di energia del 28%. Nonostante il design agile, il nuovo modello racchiude tutte le stesse potenti componenti che hanno



reso la PS4 the best place to play.
Con PlayStation 4 Pro l' obiettivo è di fornire innovazione sotto forma di visual e grafica all'avanguardia durante il ciclo di vita della PS4.

PS4 Pro, che sarà lanciata il 10 novembre 2016, ad un prezzo di vendita consigliato di Euro 399,99, migliora i giochi PS4 supportando la risoluzione 4K e High Dynamic Range (HDR), così come un frame rate più alto e più stabile.
I giochi che già sembrano straordinari su PS4 saranno ancora più ricchi e più dettagliati grazie alla più potente GPU e



alla più veloce CPU nel cuore di PS4 Pro. Con più pixels, la più alta risoluzione in 4K offre una grafica più nitida e una cura del dettaglio che non si è mai nemmeno immaginato. HDR rende le immagini molto più vicine al modo in cui i nostri occhi vedono il mondo reale.
Alcuni sviluppatori stanno aggiornando i giochi PS4 lanciati in precedenza per aggiungere il supporto PS4 Pro, mentre altri sviluppatori stanno introducendo il supporto PS4 Pro per le nuove uscite. Al lancio, saremo in grado di scaricare le patch per i giochi – come per Uncharted 4 – che permetteranno un'esperienza di gioco ancora più esaltante.
Le uscite future che utilizzeranno le caratteristiche di PS4 Pro sono: Call of Duty: Infinite Warfare, Horizon: Zero Dawn, Mass Effect: Andromeda e Days Gone.
Tuttavia, anche se si possiede un HDTV che non supporta né 4K o HDR, PS4 Pro offre comunque dei vantaggi. Tutti i giochi avranno risoluzione 1080p, e alcuni avranno un framerate più alto o più stabile. Se sei un giocatore che vuole essere in prima linea nell'innovazione, PS4 Pro è per te.
Molti guardano films, spettacoli televisivi e video sulla propria PS4, quindi si sta lavorando con i vari partner che offrono i migliori servizi di streaming per costruire nuove applicazioni per PS4 Pro. Netflix lancerà una nuova applicazione in occasione del lancio di PS4 Pro che supporta il 4K così come YouTube sta sviluppando una nuova applicazione 4K compatibile per PS4 Pro.
Ma è importante sottolineare che la scelta è nostra. Sia che stiamo giocando con PS4 Pro, con la PS4 più sottile e




leggera, o il sistema di PS4 acquistato al lancio nel 2013, abbiamo accesso agli stessi sorprendenti giochi, con le stesse caratteristiche e continuando a far parte della stessa community che rendono PlayStation the best place to play.
Non ci saranno caratteristiche di gioco esclusive per PS4 Pro o per la PS4 già presente sul mercato.
Infatti, l'impatto dell'HDR sul gioco e sull'intrattenimento sarà così promettente che tutti i sistemi PlayStation 4 – sin dalle prime console vendute nel 2013 -saranno compatibili con la tecnologia HDR.



## PlayStation®4 Pro (PS4®Pro)

E' la prima volta, nella storia di PlayStation®, che un sistema high-end arriva a metà del ciclo vitale di una piattaforma.
PlayStation®4 Pro (PS4®Pro) (CUH-7000 series) è la nuova console che offre esperienze avanzate attraverso una migliore capacità di elaborazione delle immagini e il supporto per il 4K.
PS4 Pro sarà disponibile dal 10 novembre 2016 in Giappone, Nord America e Europa al prezzo consigliato di 399 Euro e disporrà di un HDD da 1TB.



## Platinum Wireless Headset

Disponibile al prezzo consigliato di 179 Euro, le nuove cuffie renderanno ancora più entusiasmante l'esperienza di gioco grazie all'audio immersivo. Progettata con materiali d'alta qualità, Platinum Wireless Headset trasmetterà musica e rumori da tutte le direzioni grazie alla tecnologia di audio 3D di cui SIE dispone.



## PlayStation®4 (PS4™) Slimmer and Lighter

La nuova PlayStation®4 (PS4™) Slimmer and Lighter (CUH-2000 series) disporrà di 500GB di HDD e supporterà la tecnologia HDR.
Arriverà in Giappone, Nord America e Europa a partire dal 15 settembre 2016 al prezzo di 299 Euro
L'architettura interna del nuovo sistema PS4 è stata ripensata rispetto a quella dell'attuale console, riducendo il suo volume e il suo peso rispettivamente del 30% e del 16%.
Questa nuova console non solo è più piccola, ma garantisce un minor consumo energetico.



## Nuovo DUALSHOCK®4

Il nuovo DUALSHOCK®4 introduce una luce presente ai margini del touch pad.
Ciò aiuterà ancor di più i videogiocatori poichè renderà il il gameplay ancor più intuitivo fornendogli, per esempio, informazioni sullo stato di salute del personaggio che stanno controllando.
Questo nuovo DUALSHOCK®4 supporterà il sistema di comunicazione USB in aggiunta a quello Bluetooth®, consentendo all'utente di utilizzarlo anche a cavo inserito.
Il controller arriverà sugli scaffali al prezzo consigliato di 59 Euro



## Nuova PlayStation®Camera

La nuova PlayStation®Camera, ripensata nel design con un forma cilindrica e compatta, eredita tutte le features dell'attuale modello, incluso il supporto perPlayStation VR (PS VR).
Facile da montare, e ancora più semplice da regolare, questa PS Camera sarà disponibile al prezzo consigliato di 59 Euro

Sviluppo: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sportivo
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

# E' TORNATO IL RE DEL CALCIO

Torna il grande calcio su console, come di consuetudine settembre è il mese degli sportivi e all'uscita di NBA 2K17 e PES 2017 non poteva mancare FIFA 17, da qualche anno in testa nella sfida infinita con la produzione di Konami. Proprio quando PES si stava avvicinando a tornare un grande titolo calcistico, EA Sports cambia le carte in tavola, si passa dall'ormai spremuto ed esaurito Ignite Engine al più fresco e promettente Frostbite 3 e da una miriade di nuove aggiunte, che migliorano ulteriormente la già ottima mescola di FIFA 16, presentando in FIFA 17 un enorme passo avanti nella saga che avvicina la produzione EA Sports alla perfezione di NBA 2K17.

La grande novità per FIFA 17 è "Il Viaggio", una modalità inedita per i giochi di calcio, creata sulla falsa riga della MyCareer di NBA, ma con una cura cinematografica più vicina a "Livin' da Dream", la versione poco amata presente in NBA 2K16 e curata da Spike Lee. Nel nostro Viaggio, vestiremo i panni di Alex Hunter, un promettente giocatore inglese che muoverà i primi passi nella Premier League, tentando di diventare un vero bomber di razza e affrontando tutti i problemi legati alla carriera di un calciatore. La modalità Il Viaggio è sicuramente curata e posta al centro dell'esperienza di FIFA 17, si presenta bene ed è senza alcun dubbio un'ottima aggiunta alla già vasta offerta di EA Sports, complice anche la cura maniacale posta nella realizzazione della Premier League che oltre a tutti gli stadi, le squadre e la quasi totalità dei giocatori regolarmente realizzati, da quest'anno introduce anche gli allenatori più conosciuti come José Mourinho, Pep Guardiola, Claudio Ranieri e Antonio Conte (c'è anche il parrucchino Pancrazio con lui), che verranno inquadrati a bordo campo durante le partite e con cui ci troveremo spesso a interagire durante Il Viaggio. Oltre alle partite dovremo occuparci anche degli allenamenti settimanali che si svolgeranno tramite le classiche prove abilità dei caricamenti, proposte a rotazione durante l'allenamento. Nel complesso l'offerta della modalità è di buon livello, un po' corta a dire il vero e nonostante la possibilità di scelta nei dialoghi, ci troveremo di fronte ai soliti momenti chiave scriptati dal gioco che in ogni caso andremo ad affrontare indipendentemente dalle nostre scelte e c'è da dire che sorprendentemente Il Viaggio non è lunghissimo. Essendo il primo tentativo con una modalità del genere EA Sports ha fatto davvero un ottimo lavoro e siamo sicuri che nel futuro verrà ulteriormente migliorata.

L'altra enorme modalità che come ogni anno ruberà la vita sociale ai giocatori è senza alcun dubbio FIFA Ultimate Team, quest'anno arricchita da una nuova interessante aggiunta come il FUT Champions, una sorta di enorme torneo con eventi programmati da EA nel weekend al quale dovremo qualificarci durante la settimana tramite gli eventi giornalieri. Oltre al FUT Champions che darà modo ad EA di poter organizzare un enorme torneo globale e di coinvolgere ancora di più i giocatori, sono state inserite anche delle sfide focalizzate sull'abilità del giocatore nel costruire la squadra rispettando determinati criteri. Tornano ovviamente le classiche stagioni e la modalità FUT Draft inserita dallo scorso anno.

Alcune modifiche sono state riservate anche alla modalità Carriera Allenatore, che come ci si aspettava mantiene nel complesso l'offerta proposta con FIFA 16, senza particolari stravolgimenti, ma con l'aggiunta di alcune nuove opzioni finanziarie per poter gestire al meglio il club. Purtroppo sono ancora presenti alcune lacune nella modalità come la gestione dei trasferimenti e una interazione ancora troppo limitata con i giocatori, ma in generale parliamo ancora della stessa enorme e divertente modalità sui cui passare decine di ore.

Analizzando invece le novità più












importanti, parliamo del gameplay e della grafica di questo nuovo FIFA, per la prima volta alimentato dal Frostbite. Se all'inizio le partite non ci sembravano molto differenti rispetto al passato, con il tempo ci si abitua al Frostbite e alle nuove possibilità che il motore offre. La novità più interessante è rappresentata da una gestione realistica e funzionale



del peso, che potremo sfruttare a nostro vantaggio sia in difesa che in attaco, per proteggere la palla o per imporre il nostro fisico sull'avversario. Gestendo al meglio questo nuovo sistema, le fasi di gioco diverranno più tattiche e decisamente più realistiche, che ci porteranno a sfruttare la stazza di determinati giocatori per vincere i contrasti aerei o per contrastare al meglio gli avversari,



sbilanciarli e costringerli a sbagliare il controllo palla. Anche l'IA sfrutterà al meglio questo nuovo sistema e perciò sarà particolarmente difficile segnare gol contro determinati difensori, abili nell'imporre la propria stazza.

Tra le nuove aggiunte, troviamo anche un nuovo sistema per gestire i calci di punizione e i rigori, da adesso potremo scegliere l'angolo della rincorsa e spostarci intorno alla palla, e delle modifiche ai calci d'angolo e




alle rimesse laterali. In generale ci servirà un po' di tempo per abituarci al tutto, ma dopo un paio di partite inizieremo a gestire e a sfruttare bene sia i nuovi calci piazzati che il fisico dei giocatori.
Dal punto di vista grafico, il Frostbite porta una ventata di aria fresca al brand, con nuove animazioni ancora più fluide e realistiche, una migliore espressività nei volti dei giocatori e ovviamente anche una maggiore fedeltà con le controparti reali. I giocatori della Premier League in particolare sono quelli realizzati meglio, mentre anche tra gli altri campionati troviamo esempi del genere, ma purtroppo l'offerta non è omogenea. Alle licenze presenti in FIFA 16 si aggiunge anche la J-League, ma purtroppo se ne va la licenza ufficiale della Serie A, sostituita da un logo inventato, ma comunque completa delle licenze ufficiali delle squadre, con rose aggiornate, divise e volti "premium" per i giocatori più famosi, mentre alcuni giocatori continuano a non avere i volti aggiornati, ma solamente una vaga somiglianza, tra i quali troviamo ancora mancanze ingiustificabili come quella di Higuain e Nainggolan. Niente Sansagiuolo o PM Black White, ma comunque notiamo uno scarso interesse da parte di EA Sports nel mantenere aggiornato il nostro campionato, sperando che la tendenza cambierà con il tempo.
Per concludere, FIFA 17 è senza alcun dubbio il capitolo più corposo e ricco di novità degli ultimi anni e non mancherà di divertire i malati di calcio di tutto il mondo, una buona partenza per il Frostbite 3 che racchiude un ampio margine di miglioramento a disposizione di EA Sports per i prossimi capitoli di FIFA.



REVIEW

Sviluppo: Armature Studios
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Azione
Autore: Valerio Turrini

XBOX ONE PC DVD ROM

# ALLA SCOPERTA DI FAR EDEN TRA ROBOT E SABBIA

Quando a capo di un progetto c'è un mostro sacro come Keiji Inafune, le premesse e le aspettative dei giocatori sono ovviamente alle stelle. Il creatore di Mega Man, nonché produttore di serie storiche come Onimusha, Resident Evil, Dead Rising e Lost Planet, e reduce dal recentissimo e travagliato sviluppo di Mighty No. 9, si cimenta di nuovo con un gioco dalle grosse aspettative e che possiamo definire assolutamente un tripla A, anche se esce a prezzo budget.

ReCore tanto per cominciare è un'esclusiva Xbox One e Windows 10 grazie alle funzionalità Xbox Play Anywhere ed è uno di quei giochi che potrebbero passare in secondo piano vista la campagna marketing ridotta e il prezzo incredibilmente basso (39,99), ma come spesso accade, è un gioco che merita di essere acquistato, una graditissima sorpresa che diverte il giocatore come pochi altri. In ReCore vestiremo i panni della giovanissima Joule Adams, che si risveglia sul pianeta desertico di Far Eden, che sarebbe dovuto diventare la nuova casa dell'umanità grazie al lavoro dei corebot, esseri meccanici alimentati da un "core", il quale gli avrebbe donato anche una IA propria.

Qualcosa è andato storto, Joule è stata risvegliata con un secolo di ritardo e i robot che incontreremo sul nostro cammino sono per la maggior parte ostili.

Dovremo scoprire che cosa è successo, esplorare le lande desolate di Far Eden alla ricerca di una risposta, sperando di ritrovare anche nostro padre, lo scienziato che creò la tecnologia dei corebot. Ad accompagnarci nella nostra avventura ci saranno diversi corebot che potremo costruire, a partire da Mack un cane robotico particolarmente espressivo che sarà il nostro primo compagno di avventura. Il sistema di crafting di ReCore ci permetterà di potenziarlo e modificarne l'aspetto con parti del corpo più potenti, per poterlo sfruttare al meglio durante le battaglie più ostiche.

Parlando del sistema di combattimento, inizialmente potrebbe risultarvi molto semplice e superficiale, ma con la progressione nel gioco si sbloccheranno delle nuove opzioni da combinare durante le battaglie che le renderanno piuttosto complesse. Il sistema di puntamento è automatico e all'inizio vi servirà un po' di pratica per padroneggiarlo, ma la comodità è innegabile durante le fasi più concitate con molti nemici a schermo. Durante il combattimento come dicevamo, sarà necessario abbinare il colore attivo sulla nostra arma al nemico da abbattere, in maniera da infliggergli più





danno possibile e liberarcene velocemente.
La complessità penserete che non sia nemmeno molto alta alla fine visto che i colori sono in tutto quattro e lo sblocco è graduale, ma spesso e volentieri ci ritroveremo accerchiati dai corebot nemici, dai colori più vari e che ci attaccheranno contemporaneamente. In queste fasi non sarà raro morire e dover ricominciare la sezione ci porterà a scoprire il problema più grande e fastidioso di Recore, i caricamenti.
Purtroppo sotto questo aspetto siamo distanti anni luce rispetto alle produzioni moderne, con caricamenti che sfiorano il minuto sia per le nuove aree che per caricare un checkpoint in seguito ad una morte. Anche i checkpoint non sono moltissimi e spesso ci capiterà di dover ripetere intere sezioni e far salire la frustrazione dopo un paio di tentativi, complici anche i caricamenti lunghissimi. Sicuramente il fattore è risolvibile con una patch e speriamo vivamente che Armature Studios si impegni seriamente nel risolvere il problema, visto che attualmente è l'unica vera critica da fare a ReCore.
Per quanto riguarda la direzione artistica, la mano di Inafune si fa sentire e in molti casi il gioco ci ricorda l'ottimo Lost Planet (anch'esso prodotto da Keiji Inafune), con diversi richiami alla fantascienza moderna che troviamo soprattutto attorno al personaggio di Joule (Rey sei tu?). Far Eden è un pianeta interamente desertico, molto simile a Tatooine dove secoli di tecnologia si sono stanziati in superficie nel tentativo di renderlo abitabile.
Entreremo nei cosiddetti Piloni, dei monoliti tecnologici che sarebbero serviti a rendere l'atmosfera abitabile e a terraformare il pianeta, ma che per qualche strano motivo non hanno lavorato bene negli anni. La storia è ben scritta, affascinante e decisamente coinvolgente, accompagnata da un doppiaggio italiano davvero ben fatto e costruita attorno ad un gameplay ben strutturato che poggia sulle basi dei moderni giochi d'avventura alla Tomb Raider, alternando fasi shooter alle fasi platform, cercando gli oggetti necessari per progredire, i progetti per potenziare i nostri corebot e i segreti della mappa.
Ci hanno particolarmente impressionato le esplorazioni dei dungeon bonus, sempre molto piacevoli e divertenti da affrontare.
Dal punto di vista tecnico, lo stile grafico utilizzato per ReCore è ottimo e riesce a mescolare texture in cel-shading con i fondali desertici che puntano molto al colpo d'occhio, pur mantenendo una palette di colori realistica e meno piatta del solito. Anche gli effetti particellari sono curati e il motore grafico mostra i muscoli nelle fasi più concitate dell'azione, dove esplosioni e raggi laser affollano lo schermo.
Qualche piccola imperfezione qua è là si incontra, ma sono tutte cose che potranno migliorare con una patch, ma che non affliggono assolutamente l'esperienza di gioco, mentre speriamo che i caricamenti e i checkpoint vengano presto sistemati dagli sviluppatori, in maniera da rendere ReCore una vera sorpresa nell'offerta Microsoft di quest'anno.
Difficilmente si trovano titoli dal budget ridotto, che escono in secondo piano rispetto alle più blasonate IP in uscita in questi mesi, ma che riescono a sorprendere i giocatori in maniera così positiva. ReCore è un gioco divertente, appagante e decisamente ben scritto, da una mente geniale come Keiji Inafune che in quanto a game design si conferma uno dei migliori in circolazione.





REVIEW

Sviluppo: Konami
Publisher: Konami
Genere: Sportivo
Autore: Marco Inchingoli

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

# PES2017

## Il soccer targato Konami si tinge di blau grana

Come ogni anno Konami ha pubblicato la nuova edizione del suo simulatore calcistico, PES 2017. Rispetto al passato capitolo i cambiamenti sono svariati ad iniziare dalle meccaniche di gioco, cuore pulsante della produzione made in Konami. Scesi sul campo da gioco, bastano pochi tocchi di palla per prendere subito confidenza con il "Real Touch", ovvero il sistema che tramite la levetta analogica sinistra permette di gestire il movimento del giocatore ancor prima di ricevere la palla, per anticipare il marcatore e avere maggiore libertà di movimento e impostazione della manovra. Il passo successivo è usare la levetta in accoppiata con R1 per il "First Touch Control" per esibirsi in tocchi di prima da utilizzare per cambiare repentinamente direzione o per appoggiare la sfera a un compagno e partire in velocità con un uno-due. Ogni giocatore avrà un modo tutto suo di muoversi e gestire la palla in base alle sue caratteristiche fisiche e capacità, ma anche rispetto alla sua posizione sul campo e ai comandi che decideremo di impartire. Il merito oltre che del sistema di controllo fine e preciso è anche della grande quantità di animazioni che sono state aggiunte per ampliare ulteriormente la varietà di situazioni che si vedono sul campo da gioco. Dribbling, spostamento del baricentro, finte, tiri, cross e passaggi in profondità restituiscono la sensazione di avere pieno controllo sui calciatori, spostando l'equilibrio del gameplay verso l'abilità dei giocatori, pad alla mano, grazie soprattutto alla fisica della palla molto accurata che rende particolarmente importante imprimere la giusta forza e direzione alla sfera. In tal senso, ancora più importanza avrà sfruttare le peculiarità delle individualità evitando di cimentarsi in giocate complesse con giocatori impacciati o tentare lo scatto in profondità controllando gli attaccanti più alti e pesanti. Anche i portieri hanno goduto di un buon numero di nuove animazioni, volte soprattutto ad aumentarne qualità e affidabilità. All'atto pratico si nota una maggior varietà nelle uscite, e un posizionamento più accorto con la tendenza a non lasciare anzitempo i pali per regalare occasioni da gol. Il feeling con il sistema di gioco ci ha convinto e la gestione della squadra non è da meno grazie alla grande libertà di personalizzazione lasciata da Konami. Innanzitutto in Pro Evolution Soccer 2017 fa il suo debutto l'intelligenza artificiale adattiva che permette alla CPU di adattarsi progressivamente al nostro stile di gioco intervenendo di conseguenza per sfruttare i punti deboli della nostra difesa o per contrastare la nostra offensiva. Inoltre un computer così reattivo e sempre ben disposto in campo costringe ai livelli più alti di difficoltà a cambiare approccio tattico innumerevoli volte durante il match, per un livello di sfida sempre impegnativo. Tramite l'apposito menu possiamo ora selezionare fino a quattro istruzioni avanzate, due in attacco e due in difesa, da applicare durante la partita, inoltre sono state aggiunte una manciata di nuove tattiche per calciare dalla bandierina. Durante la partita i calciatori cambiano sensibilmente il comportamento in campo e riescono a creare situazioni più interessanti rispetto al passato, fermo restando che una volta decisa la tattica sta poi a noi indirizzare il pallone con la giusta traiettoria e potenza. Insomma davvero tanta libertà in Pro Evolution Soccer 2017, ma il vero punto di forza è senz'altro la nuova intelligenza adattiva che come abbiamo già detto porterà gli avversari controllati dalla CPU ad effettuare determinate azioni adattandosi ad ogni situazione, anche le più disperate. Passiamo ora ad uno degli argomenti più caldi legati alla serie Pro Evolution Soccer: le licenze. Quest'anno Konami ha deciso di puntare tutto sul Barcellona offrendo un'esperienza il più






possibile approfondita grazie alla partnership esclusiva siglata con il club catalano che gli ha permesso di portare nel gioco stadio, loghi e divise ufficiali oltre ad avere accesso esclusivo ai giocatori per riprodurli al meglio sul campo da gioco. Altro elemento positivo è il ritorno del Camp Nou, ricreato nei minimi dettagli, non solo per quanto riguarda esterno e tribune, ma anche per il quartiere che vi sorge intorno inquadrato con una ripresa aerea



durante la presentazione del match. Anche i giocatori sono dotati di una realizzazione tecnica sopraffina resa possibile grazie a scansioni fotografiche in 3D dei volti, particolarmente apprezzabili soprattutto durante le esultanze e i replay. Tuttavia è proprio qui che si nota lo stacco rispetto ai giocatori degli altri club: basta una partita con il Barça per rendersi conto della migliore resa visiva di espressioni e tratti somatici rispetto ad alti giocatori blasonati che risultano comunque molto ben realizzati, ma mancano di quel realismo possibile grazie alla scansione facciale. Purtroppo quella del Barça non è l'unica licenza mancante, posizionando PES 2017 tra i titoli con meno squadre ufficiali dell'ultimo periodo. Barcellona e Atletico Madrid infatti sono le uniche che si salvano in un campionato spagnolo non più licenziato, che vede quindi le restanti diciotto squadre e quelle della serie B spagnola portare nomi totalmente inventati, così come loghi e divise. Se la passa un po' meglio l'Italia, che sebbene non abbia la licenza ufficiale della Serie A presenta tutte le squadre fedelmente riprodotte tranne il solito Sassuolo diventato Sansagiulo a cui si aggiunge la Juventus tramutatasi in PM Black White. Come l'anno scorso, anche la Serie B è totalmente priva di licenze. Si salvano il campionato argentino, cileno, brasiliano, olandese (Eredivisie), francese (Ligue 1 e Ligue 2), con una predominanza di club ufficiali sudamericani rispetto a quelli europei. Nelle due divisioni del campionato inglese rimangono l'Arsenal e il Liverpool, mentre per il Portogallo ci sono SL Benfica e Sporting Lisbona. Manca la Bundesliga, con le sole Bayern Levercusen, Borussia Dortmund e FC Schalke 04 a rappresentare il campionato tedesco, alle quali si aggiungono le altre squadre europee Club Brugge, Dinamo Zagabria, CSKA Mosca, FC Basilea, Besiktas e Dinamo Kiev. Anche la questione stadi è critica, con prima tra tutti la mancanza del National Stadium of Wales di Cardiff che ospiterà la finale di UEFA Champions League 2017. Alla fine, al di là del pregevole Camp Nou, rimangono San Siro, l'Olimpico e un paio d'altri, ma nella maggioranza dei casi anche quest'anno ci troveremo a calcare troppe volte il terreno di gioco del Konami Stadium. Il parco modalità è pressoché invariato rispetto agli altri anni, con la Master League e Diventa un Mito a farla da padrona per quanto riguarda i contenuti offline e MyClub per le ore passate a giocare in rete. Con la Master League è stato introdotto inoltre il nuovo sistema dei trasferimenti. In PES 2017 avremo infatti a disposizione due differenti budget per il mercato, uno per pagare il prezzo del cartellino dei giocatori e l'altro dedicato al monte ingaggi. Sforare non è possibile quindi bisogna pensare accuratamente a dove investire i denari a disposizione. Per quanto riguarda il comparto grafico, oltre al pregevole lavoro fatto con i volti dei giocatori del Barcellona e con il Camp Nou, Pro Evolution Soccer 2017 non viene stravolto dal punto di vista visivo, ma viene migliorato in ogni sua parte. La definizione del manto



erboso, l'illuminazione dinamica, la pioggia incessante, i tifosi sugli spalti e i dettagli a bordo campo sono migliorati rispetto all'anno scorso restituendo un'esperienza ancora più realistica, specie quando parte l'inno della Champions League all'entrata delle squadre in campo. Tutti i giocatori sono riprodotti con dovizia di particolari, dall'acconciatura alla presenza di barba e accessori che indossano regolarmente in campo. Infine menzioniamo un maggior numero di esultanze, una maggior precisione degli arbitri e l'ottima telecronaca affidata nuovamente al duo Caressa e Luca Marchegiani. Insomma PES con questa nuova edizione ha fatto senz'altro un grosso passo in avanti, ma manca purtroppo di svariate licenze che speriamo possano venir arginate con futuri aggiornamenti. Vi lasciamo infine con la fatidica domanda: PES 2017 o FIFA 17? A voi l'ardua sentenza!

REVIEW

Sviluppo: Visual concepts
Publisher: 2K Games
Genere: Sportivo
Autore: Valerio Turrini

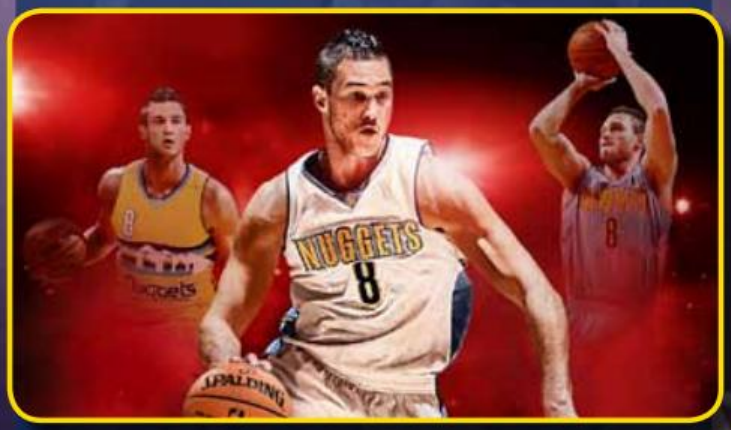
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
PS3 XBOX 360

# NBA 2K17

# "MAMBA OUT!"

Il 2016 è stato uno degli anni più significativi e tristi nella storia della NBA come furono per esempio il 1998 e il 2003, gli anni dei due addii al basket di Michael Jordan. Il 2016 ha dovuto dire addio a un grande campione, da molti posizionato giusto uno scalino più in basso del grande Mike. Kobe Bryant ha lasciato la NBA, ha lasciato i suoi Lakers e i suoi fantastici tifosi e Visual Concepts non ha perso l'occasione per rendere omaggio al mitico Mamba con NBA 2K17 che oltre alla Legend Edition che lo ritrae in copertina, può vantarsi della collaborazione di Bryant come special guest nella MyCareer e di una miriade di citazioni all'interno del gioco. Partendo proprio dalla modalità MyCareer, Visual Concepts ha deciso di modificare il format cinematografico "Livin' da Dream", interrompendo la collaborazione con il regista Spike Lee dopo appena un gioco. Diciamoci la verità, la modalità era divertente sotto alcuni punti di vista, ma troppo pilotata e decisamente poco avvincente dopo qualche partita, gli utenti non hanno tardato a bocciare l'esperienza offerta da Spike Lee. In NBA 2K17 si torna alle origini, mantenendo tutte le cose buone introdotte nello scorso anno come la fase del college che va a determinare la scelta al Draft e una sorta di storyline, più verosimile, godibile e meno hollywoodiana. Durante la carriera del nostro personaggio saremo impegnati nel diventare un astro nascente della NBA, partendo dalla scelta del college e proseguendo con il draft NBA. Dovremmo farci strada nella gerarchia della squadra e guadagnarci minuti, fino ad arrivare nel quintetto titolare. In MyCareer gestiremo anche le nostre attività fuori dal campo come contratti di sponsorizzazione, specifici eventi per guadagnare fans, gli allenamenti e ovviamente le partite. Senza alcun dubbio MyCareer è una delle modalità più avvincenti e soddisfacenti all'interno del titolo e la storyline introdotta include diversi attori come Michael B. Jordan che interpreterà uno dei nostri compagni di squadra Justice Young e non poteva mancare la partecipazione del Black Mamba e di altre autorità della NBA ovviamente.

Le altre pesanti novità del gioco le troviamo invece in MyGM/MyLeague che tanto per cominciare vengono "unificate" all'interno del menù, per poi essere di nuovo distinte nel menù successivo e questo non a caso visto che le modalità hanno molto in comune con alcune sostanziali differenze che le adattano a determinati tipi di giocatori. In MyGM saremo impegnati nella gestione di una franchigia, dovremo rispettare le promesse fatte al proprietario, gestire i giocatori sia sul piano tattico che amministrativo, proporre e cercare scambi, creare una squadra che possa dettare legge sul campo negli anni a venire. In MyLeague invece potremo modificare l'intera lega, il numero di partite da giocare, il salary cap e una miriade di altre opzioni per plasmare la NBA a nostro piacimento, anche online ovviamente. Entrambe le modalità hanno ricevuto diversi aggiornamenti e piccoli accorgimenti rispetto allo scorso anno, in particolare la prima che soffriva di diversi problemi con la gestione delle promesse ai giocatori. Oltre a queste due modalità, la sezione MyGM/MyLeague ci permetterà anche di giocare una singola stagione con una determinata squadra oppure partire direttamente dai Playoff. Interessante anche la nuova aggiunta "Inizia oggi" che dal 25 ottobre ci permetterà di intraprendere una stagione con una squadra NBA, prendendo di riferimento le statistiche reali del campionato NBA in corso come posizione in classifica o infortuni. L'altra grande modalità di NBA 2K17 è l'oramai oliata e apprezzata MyTeam, creata sulla falsariga di FIFA Ulti-









mate Team ci permetterà di creare il nostro fanta-team tramite le carte che troveremo nei vari pacchetti, che includeranno sia giocatori attuali come Steph Curry e LeBron James, oppure leggende della pallacanestro come Michael Jordan e Larry Bird.



Tra gli accorgimenti troviamo un migliorato sistema di valutazione delle carte e della modalità tutorial 2KU (finalmente un tutorial) che ci introdurrà ai comandi di gioco in compagnia del Team USA 2016 e del suo leggendario coach, Mike Krzyzewski (per gli amici Coach K).
Diverse migliorie sono state introdotte anche al sistema di gioco, con una rinnovata IA degli avversari e dei compagni, con diversi accorgimenti




al sistema difensivo decisamente più efficace rispetto al passato, una fisica aggiornata della palla che ora è molto più realistica e meno "pesante" rispetto allo scorso capitolo e anche una migliore fisica dei contatti tra i vari giocatori.
Il restyling dei menù colpisce anche i menù che gestivano le sostituzioni e gli accorgimenti tattici durante i timeout. La modifica è decisamente radicale e ci metterete un po' ad abituarvici, anche se con un po' di pratica diverranno molto più comodi rispetto a quelli di NBA 2K16.
Riguardo alle licenze, ovviamente troviamo tutte le franchigie NBA con il roster aggiornato, gli atleti riprodotti alla perfezione sia nei volti che nei tatuaggi, non mancano le squadre storiche che sono ben 45 includendo le diverse annate di Michael Jordan ai Chicago Bulls, gli anni d'oro dei Boston Celtics con Larry Bird e anche il mitico Dream Team del 1992 (esclusiva pre-order). Ad aggiungersi a queste già numerose squadre, troviamo anche i maggiori team della Eurolega, la già citata nazionale americana Team USA 2016, vincitrice delle recenti olimpiadi di Rio 2016 e anche la nazionale australiana.
Dal punto di vista tecnico NBA 2K17 alza ancora l'asticella della qualità rispetto al suo predecessore, le animazioni sono più fluide e naturali, la telecamera tende a incastrarsi meno e a rendere i replay più belli che mai. Vedere una partita nel gioco ingannerà spesso l'occhio e vi farà credere di essere davvero sulle gradinate dello Staples Center.
Nel complesso, NBA 2K17 è il miglior gioco di basket mai creato, un acquisto obbligato per i fan della pallacanestro e un ottimo punto di partenza per le matricole.

REVIEW

Sviluppo: 2K Games
Publisher: 2K - Irrational Games
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM




# La trilogia di BioShock torna in auge in questa nuova raccolta

La serie di BioShock, ideata da Ken Levine insieme al suo studio Irrational Games, è senz'altro una delle saghe più amate di sempre, con una storia affascinante, personaggi memorabili, meccaniche innovative e due ambientazioni che una volta visitate difficilmente riuscirete a dimenticare. Ora i tre capitoli sono tornati in auge su PC, PS4, e Xbox One grazie a 2K Games, conditi da un restauro grafico e tutti i contenuti aggiuntivi pubblicati nel tempo.
Il primo BioShock ci porta negli anni '60 nei panni dell'anonimo Jack, un ragazzo qualunque che in seguito ad un incidente aereo si troverà a solcare le acque dell'Oceano Atlantico. Qui trova un faro che cela una batisfera, mezzo che lo porterà nella città sommersa di Rapture, un luogo misterioso quanto affascinante, ricco di folli figuri, e condito da una trama che lo porterà a determinare le sorti di questo luogo abbandonato.
Il primo capitolo è stato inoltre quello che ci ha regalato personaggi iconici quali Andrew Ryan, Atlas, i Big Daddy, e le Sorelline. BioShock 2 è uscito nel 2010 sviluppato da 2K Marine ed è considerato il capitolo peggiore della trilogia.
Non che sia un brutto FPS, anzi sotto questo aspetto è anche migliore del suo precursore, ma il nuovo titolo introduce elementi di storia superflui di cui non si sentiva la necessità. Il secondo capitolo vede protagonista un Big Daddy alla ricerca della sua sorellina, un viaggio che lo porterà ad attraversare nuove zone di Rapture e combattere contro avversari inediti. Il progetto è poi caratterizzato dall'introduzione delle Big Sister: versioni femminili dei Big Daddy, altamente letali,










ma al contempo molto divertenti da affrontare.
Per ultimo c'è BioShock Infinite, coadiuvato da un gameplay molto più lineare rispetto i primi due capitoli, e una location completamente inedita, la città volante di Columbia. Quest'ultima, anche se non raggiunge lo stesso livello di Rapture, rimane comunque un luogo affascinante da esplorare che da solo riesce a reggere l'intero titolo, inoltre ha permesso l'implementazione di alcune nuove meccaniche di gioco piuttosto interessanti. La trama è piuttosto elaborata e racconta del detective Booker DeWitt che deve cercare e riportare a New York una ragazza di nome Elizabeth, tenuta prigioniera da qualche parte nella città fluttuante di Columbia, fondata dal profeta Zachary Hale Comstock. In realtà giocando si scopre che niente è quel che sembra e tra un colpo di scena e l'altro si arriva a un finale surreale che viene sviluppato ulteriormente in due DLC, gli eccellenti Burial at The Sea 1 e 2.
Per quanto riguarda le modifiche al comparto grafico, il lavoro maggiore è stato fatto soprattutto con i primi due capitoli, per i quali sono state rifatte molte texture e sono stati aggiunti degli effetti di post processing avanzati. Soprattutto il sistema di illuminazione è stato completamente rivisto, aggiungendo luci qua e là che migliorano di molto l'atmosfera generale. Insomma, Rapture non è mai stata così inquietante e ben illuminata. D'altro canto i modelli 3D sono rimasti identici, quindi non aspettatevi chissà cos'altro. BioShock Infinite ha ricevuto un trattamento simile e ora il gap tecnologico tra le versioni console e quella PC è stato finalmente colmato. Su PC il gioco invece non ha subito modifiche ed è rimasto identico alla versione del 2013. Insomma



complessivamente è stato svolto un lavoro abbastanza scontato: semplicemente ci troviamo davanti a delle versioni più belle da vedere delle edizioni originali. Per quanto riguarda i contenuti sono rimasti per lo più identici, ad eccezione di tutti i DLC e i contenuti pubblicati post lancio, come le Camere della prova o il museo con i bozzetti e i modelli scartati per il gioco finito (non è un inedito, dato che era incluso nella raccolta Ultimate Rapture Edition). L'unica vera novità è il commento di Ken Levine nel primo BioShock. Sicuramente è interessante da ascoltare, ma è un po' poco. Le versioni PC meritano un discorso a parte. Regalate a chi già possedeva gli originali, offrono qualche opzione grafica in più, ma niente che faccia gridare al miracolo. Anche il supporto per il 4K lascia il tempo che trova, mentre dispiace un po' trovare alcuni dei bug originali, segno che a parte texture e risoluzione, il lavoro fatto è davvero minimo. Insomma se non avete mai giocato nessuno dei capitoli proposti nella raccolta, BioShock: The Collection è sicuramente un acquisto che dovreste valutare, ma nel caso li abbiate già giocati in precedenza allora non c'è niente di nuovo che ne incentivi davvero l'acquisto.



# 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 PlayStation4 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

# OTTOBRE

**1** sabato

**2** domenica

**3** lunedì

**4** martedì

**5** mercoledì

**6** giovedì

**7** venerdì




MAFIA 3
PS4-XONE-PC




RIDE 2
PS4-XONE-PC




PAPER MARIO:
COLOR SPLASH - WIIU




MARIO PARTY:
STAR RUSH - 3DS

**8** sabato

**9** domenica

**10** lunedì

**11** martedì




GEARS OF WAR 4
XONE-PC




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




RISE OF THE
TOMB RAIDER - PS4

**12** mercoledì

**13** giovedì

**14** venerdì

SKYLANDERS IMAGINATORS
PS4-PS3-XONE-X360-WII

LET'S SING 2017
PS4-XONE-WII




DISNEY MAGICAL
WORLD 2 - 3D




**15** sabato





Players

16 domenica

17 lunedì

18 martedì

19 mercoledì

20 giovedì

21 venerdì

22 sabato

23 domenica

24 lunedì

25 martedì

26 mercoledì

27 giovedì

28

29

30

31




BATTLEFIELD 1
PS4-XONE-PC




BATTLEFIELD 1
PS4-XONE-PC




FARMING SIMULATOR 17
PS4-XONE-PC




DRAGON BALL XENOVERSE 2
PS4-XONE-PC




JUST DANCE 2017
PS4-PS3-XONE-X360-WII-WIIU

TITANFALL 2
PS4-XONE-PC

SKYRIM - SPECIAL ED.
PS4-XONE-PC

WORLD OF FINAL FANTASY
PS4-PSVITA

DRAGON QUEST BUILDERS - PS4












# COMING SOON

IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE

# TITANFALL 2




**28 OTTOBRE**

Sviluppo: Respawan
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sparatutto

## ARRIVA PER PRIMO ALLA FRONTIERA

Con una nuova campagna per giocatore singolo che esplora il legame unico tra uomo e macchina, e accompagnato da un'esperienza multigiocatore più articolata, richiesta dagli appassionati, Titanfall 2 offre un'azione frenetica e ingegnosa.

GIOCATORE SINGOLO

Raggiungi la Frontiera nei panni di un fuciliere della Milizia che aspira a diventare pilota. Bloccato oltre le linee nemiche dell'IMC, ti unirai a un Titan classe Vanguard per portare a termine una missione non tua.

MULTIGIOCATORE

Caratterizzato da sei nuovissimi Titan, una serie di tecnologie letali inedite e nuove abilità per i piloti, Titanfall 2 è un'esperienza multigiocatore carica di adrenalina che si ripropone l'obiettivo di Titanfall di elevare il genere sparatutto.

PILOTI

Tutti i fucilieri aspirano a diventare piloti, ovvero i predatori Apex della Frontiera: soldati abilissimi, incredibilmente veloci e letali a qualsiasi distanza.

RAMPINO

Il rampino è fantastico per raggiungere rapidamente luoghi altrimenti inaccessibili. Può essere usato anche per tirare a sé i nemici.

LAMA A IMPULSI

La lama a impulsi è un'arma letale in grado di emettere un breve impulso sonar che rileva i nemici.

PILOTA OLOGRAFICO

L'ologramma pilota è perfetto per ingannare il nemico, imitando l'ultima mossa del pilota.

STIMOLANTI

Forniscono ai Piloti un aumento della velocità per un breve periodo di tempo. Mentre sono attivi, curano e ripristinano rapidamente la salute del giocatore. Sono fantastici per sfuggire o entrare in aree di combattimento intenso con un breve potenziamento di velocità e salute.

16 PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

# COMING SOON

IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE

# BATTLEFIELD 1




**21 OTTOBRE**

Sviluppo: DICE
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sparatutto

## QUANDO IL VIDEOGAME RISCOPRE LA PRIMA GUERRA MONDIALE

È la prima volta volta che un videogioco così in vista decide di raccontare la prima guerra mondiale. Il numero 1 del titolo non sta ad indicare che si tratta del capitolo inaugurale di un nuovo franchise (è in realtà il dodicesimo), ma che la storia si concentrerà sugli eventi consumati durante il primo conflitto globale. Fra i vari fronti non poteva mancare ovviamente quello italiano: Battlefield 1 ci condurrà sulle Alpi, nei suggestivi scenari dolomitici in cui si si svolse la cosiddetta "guerra bianca": una serie di battaglie logoranti che misero a dura prova gli eserciti coinvolti a causa delle condizioni climatiche estreme.
Fra gli altri scenari compare la foreste delle Argonne nel Nord della Francia e i deserti dell'Arabia attraversati a cavallo dalle forze ottomane. Per esigenze di spettacolarità la guerra di Battlefield 1 sarà un po' "romanzata", sicuramente più spettacolare e movimentata rispetto a quella che davvero si svolse all'inizio del secolo scorso. Ma del resto è questo il sistema per strizzare l'occhio all'immensa platea di giocatori che ogni anno cercano il miglior "FPS", lo sparatutto più coinvolgente. È proprio la natura del primo conflitto mondiale - lento, logorante e disumano - che fino ad oggi ha spaventato gli sviluppatori di videogiochi. In pochissimi hanno provato a riprodurlo; fra questi vale la pena citare Verdun, che si è distinto soprattutto per l'accuratezza storica, ed il bellissimo Valiant Hearts di Ubisoft, un "super indie", avventura senza proiettili capace di commuovere e di trasformarsi addirittura in un'esposizione interattiva degli oggetti e dei momenti salienti del conflitto. Anche Battlefield 1 riprodurrà con attenzione i veicoli e le armi dell'epoca, persino quelle più bizzarre come le corazze Farina, protezioni metalliche che vestivano le "compagnie della morte". Fra carri pesanti, corazzate e biplani il conflitto rappresentato dal team svedese DICE sarà affollato e corale, diviso fra una trama drammatica e battaglie online per 64 giocatori.

18 PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

# 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
Totosi
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

# IN USCITA IL 15 NOVEMBRE

WATCH

## PRENOTA SUBITO E OTTIENI LA MISSIONE EXTRA ZODIAC KILLER



**MISSIONE EXTRA**

Un emulatore del Killer Zodiac sta commettendo una serie di omicidi in Oakland e attraverso messaggi in codice si sta prendendo gioco della polizia. Decifra i codici e dai la caccia al killer.

**+ BONUS AGGIUNTIVO**

Completa la missione e ottieni un esclusivo outfit da Guerrilla Urbana




UBISOFT

# SCOPRI L'HACKER CHE C'È IN TE

WATCH_DOGS 2

**IN ESCLUSIVA** PER I LETTORI DI PLAYERS
IL FANTASTICO **CAPPELLINO OMAGGIO**






## GOLD_EDITION




**INCLUDE:**

**GIOCO**

**MISSIONE EXTRA ZODIAC KILLER**

**+SEASON PASS**
DLC, missioni aggiuntive e oggetti per la personalizzazione

**+ PACCHETTO CONTENUTI DELUXE**
2 pacchetti per la personalizzazione di outfit, auto, drone e armi di Marcus



TEMA STREET ART

TEMA PUNK

## FUT STRATEGY

A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara

# IS MILANO COMING BACK ?

**VALORI**

| | |
|---|---|
| ATT | 83 |
| MID | 81 |
| DEF | 79 |
| PAC | 78 |
| SHO | 64 |
| PAS | 68 |
| DRI | 75 |
| DEF | 62 |
| PHY | 74 |
| INTESA | 96 |

Che la Milano calcistica stia riprendendo il posto che per storia, blasone e (non per tutti) soldi investiti nel calcio mercato ? L'inizio di campionato lascia intravvedere qualcosa anche se è ancora molto presto per giudicare.
Entrambe le compagini sono fresche di cambio di allenatore (l'Inter sorprendente in questo) e ancora le impronte dei tecnici non sono chiaramente visibili ma dal punto di vista delle individualità arrivano già delle conferme.
Su questo tema abbiamo preparato, in attesa dei fuochi artificiali di novembre, la formazione di questo mese.
Le difese non presentano variazioni sostanziali rispetto all'anno scorso anche se nel Milan qualche giovane si stà facendo valere.
In mezzo al campo l'Inter ha speso molto per giocatori di qualità e quantità mentre il Milan si affida ai soliti uomini ormai collaudati.
L'attacco della nostra squadra, pur con esclusioni eccellenti, è senza dubbio stellare e non ha assolutamente nulla da invidiare agli squadroni della champions league.
Icardi e Bacca hanno un rendimento costante e di altissimo livello: i numeri parlano per loro.
Palla in avanti e tra Bacca e Icardi qualcosa (di buono) sicuramente succede.
Augurandovi come sempre buon FUT vi diamo appuntamento alla prossima.



# COMING SOON

IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE

# DISHONORED 2




**11 NOVEMBRE**

Sviluppo: Arkane Studios
Publisher: Bethesa
Genere: Action - Ruolo

## DOPO 15 ANNI ...

Il gioco sfrutta il nuovo motore grafico di Bethesda, "Void" (basato su Id tech 6, lo stesso utilizzato per Doom), diversamente dal predecessore, il quale utilizza Unreal Engine 3.

## STORIA

Dopo 15 anni dai fatti di Dishonored, un usurpatore "ultraterreno" ruba il trono dell'Impero delle Isole.
Così Emily Kaldwin e Corvo Attano viaggiano verso Karnaca, il "Gioiello del Sud" dell'isola di Serkonos, per trovare la chiave che restaurerà la giovane Imperatrice al potere.

## GAMEPLAY

I giocatori possono scegliere di controllare o Emily Kaldwin o Corvo Attano, entrambi con poteri unici, per tutta la durata del gioco.
I giocatori hanno anche la possibilità di scegliere il modo di giocare più adatto, utilizzando la furtività o uccidendo spietatamente i nemici, avanzando attraverso diverse missioni e combinando i poteri soprannaturali come nel precedente gioco, Dishonored.
Insieme ai protagonisti fa ritorno anche l'Esterno.Emily Kaldwin ha una serie di poteri nuovi, donati dall'Esterno, come Ombra Mobile e Presa Estrema; Corvo Attano, invece, ritorna con i poteri ottenuti in Dishonored, ma con la possibilità di potenziarli. Sarà anche possibile creare diverse combinazioni di amuleti d'osso.
Sia Emily che Corvo vengono doppiati.
Gli sviluppatori menzionano che il gioco è più impegnativo rispetto a Dishonored e hanno anche menzionato l'esistenza di un terzo percorso, dopo il caos basso e alto.

18 PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

A cura di Matteo Martino

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere




## MAZZO

**Creature:**
4x Mago Lanciorapido
1x Emrakul, Lo Strazio Eterno
2x Cricca Vendillion
**Istantanei e Stregonerie:**
1x Comando Criptico
1x Elettrolisi
4x Fulmine
3x Spirale Fulminante
2x Indebolimento Magico
4x Sentiero dell'Esilio
4x Rimandare
2x Trappola per Magie
1x Visione Ancestrale
3x Visione del Siero
**Planeswalker:**
4x Nahiri, L'Araldo
**Terre:**
2x Isole
1x Montagna
1x Pianura
1x Mesa Arida
4x Colonnato Celeste
4x Spiaggia Allagata
1x Quartiere Fantasma
1x Fontana Santificata
1x Fonderia Sacra
4x Laghetto Bollente
2x Fumarie di Vapore
2x Cascata Sulfurea

## SIDE

1x Esplosivi Ingegnerizzati
1x Statincantatrice Izzet
1x Riposa in Pace
1x Silenzio di Pietra
1x Epurazione Celeste
1x Sfatare
2x Negare
1x Logorare / Lacerare
2x Visone Ancestrale
2x Collera degli Dei
1x Sgretolarsi in Polvere
1x Verdetto Supremo

## STRATEGIA

Amici della nostra rubrica, questo mese vi proponiamo un mazzo che ha fatto molto scalpore nel mondo di Magic : Jeskai Nahiri, la forte Planeswalker che ha portato nel mondo di Magic ha portato un modo di chiudere abbasta letale.
Il compagno di armi che rende interessante questo mazzo e Nahiri Stessa è Emrakul Lo Strazio Eterno: carta ben conosciuta per il suo utilizzo in mazzi come RG TRONO.
Tornando dunque al mazzo, come abbiamo potuto vedere, la base è quella di un classico UWR control che ci permette di avere la partita e il nostro avversario sotto controllo, nel frattempo una volta inserita Nahiri sul campo comincia il nostro cammino verso la vittoria.
L'abilità +2 di Nahiri le consente oltre di salire velocemente di punti fedeltà e vicina al suo -8 che è la nostra chiusura, permette inoltre di levarci carte scomode dalla mano scartandole e pescandone una nuova dal mazzo.
Se il tutto procederà correttamente e Emrakul resta al suo posto all'interno del mazzo, con il -8 noi andremo a prendere il nostro Emrakul dal mazzo e lo metteremo sul campo di battaglia con rapidità.
Il Risultato sarà uno solo: Annientatore 6 di Emrakul + 15/15 Volare Protezione dalle Magie Colorate + i vari fulmini ed eliche nel mazzo + i nostri counter in protezione direi GAME OVER per il nostro avversario.
Come di consueto auguriamo buon magic a tutti e alla prossima.

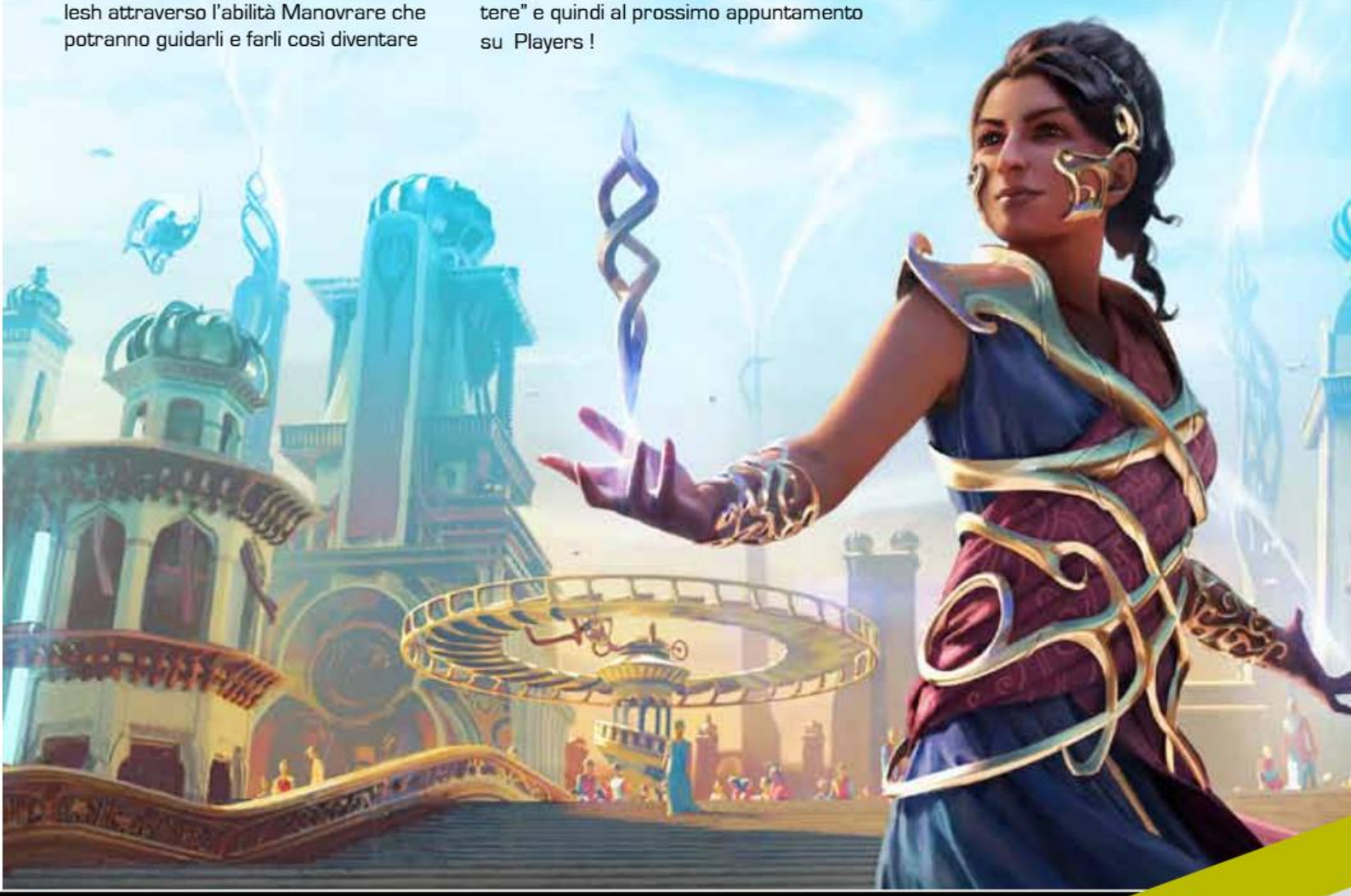
## TRADING CARDS

A cura di Giulio Gabrielli

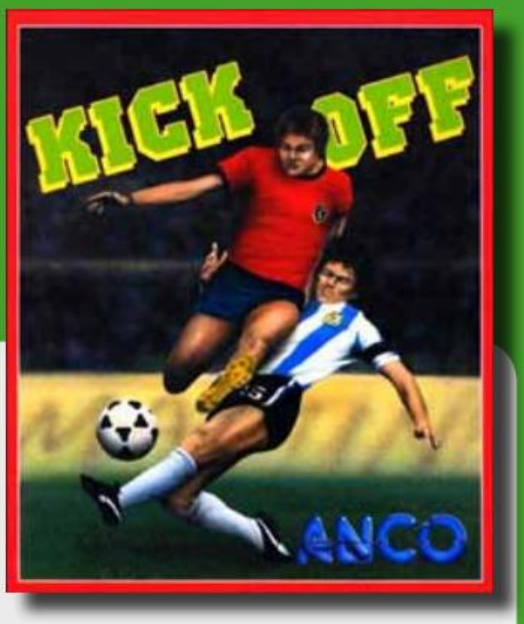
# KALADESH




Kaladesh è arrivata, o siamo noi ad essere arrivati su Kaladesh? Tutti questi veicoli che riempiono i negozi fanno proprio sembrare viva l'esperienza! Come sempre tante innovazioni nelle abilità. Fabbricare è l'abilità che più governa i formati Limited: ci permette di calare una creatura è scegliere se potenziarla con dei segnalini +1+1 oppure di creare pedine Servomeccanismi da sfruttare in molteplici modi.
Prima ho parlato di Veicoli..ma cosa sono? Kaladesh è un piano super tecnologico ma ancora non sono riusciti ad inventare il pilota automatico, ci arriveranno prima o poi.
Nel frattempo questi veicoli devono pur essere guidati da qualcuno per garantirci la vittoria, e saranno gli abitanti di Kadalesh attraverso l'abilità Manovrare che potranno guidarli e farli così diventare creature pronte ad attaccare e bloccare ai nostri ordini.
Quindi ora sappiamo che sul piano ci sono dei piloti di Veicoli ma non sono soli, difatti il piano è abitato da artefici, da gremlins e altre creature di molti tipi tra cui cinque giganteschi Costrutti ! Uno per colore, possiedono abilità fortissime che se calati daranno un impatto notevole alla partita.
Come ogni piano che si rispetti, Kaladesh è ospite di ben 4 Planeswalker: Dovin Ban, Nissa, Shaeeli Rey e per ultima ma non per importanza Chandra! Tornata sul suo piano di appartenenza è pronta ad aiutare gli abitanti del piano contro la minaccia incombente ma quale sarà? Sicuramente lo scopriremo con l'uscita della prossima espansione " Rivolta dell'Etere" e quindi al prossimo appuntamento su Players !



Sviluppo: Anco Software
Genere: Sportivo
Piattaforma: Amiga, Atari ST
A cura di Marco Inchingoli




# 1989

## UNA PIETRA MILIARE IN AMBITO CALCISTICO FIRMATA DINO DINI




Per celebrare un numero così ricco di titoli sportivi, abbiamo deciso di portare in questo nuovo appuntamento con il retrogaming una pietra miliare in ambito calcistico, Kick Off. Realizzato da Dino Dini e pubblicato da Anco Software nel 1989, Kick Off è tutt'oggi uno tra i titoli calcistici più popolari di sempre insieme al mitico Sensible Soccer (già trattato negli scorsi numeri).

Il titolo sportivo è approdato dapprima su Atari ST e Amiga, e successivamente su Game Boy, SEGA Mega Drive e Super Nintendo con il nome di Super Kick Off. Uno degli elementi che caratterizzavano maggiormente il gioco rispetto gli altri esponenti del genere era il movimento realistico della palla, la sfera infatti non rimaneva incollata ai piedi dei giocatori, ma veniva calciata in avanti; tale peculiarità aggiunge al gioco un consistente grado di difficoltà e richiede una buona dose di abilità da parte del giocatore.

Kick Off tra le altre cose implementava anche i replay dei goal, svariate tattiche da poter utilizzare, falli di gioco, i cartellini, gli infortuni, il tempo di recupero, e diversi arbitri contraddistinti ognuno da un peculiare atteggiamento.

Insomma per l'epoca Kick Off sfoggiava un realismo incredibile e si poneva in tutto e per tutto come un vero simulatore calcistico.

Nel 1990 Dino Dini ha realizzato un secondo capitolo per la serie - Kick Off 2 - che aggiungeva nuovi campi da calcio, caratteristiche di rimbalzo e frizione a terra con la palla, maglie personalizzabili, tattiche personalizzate, calci di punizione e tiri ad effetto.

Quattro anni dopo arrivò poi Kick Off 3 anche se questo non venne apprezzato molto da critica e pubblico essendo completamente diverso dal suo predecessore.

Nel recente il buon Dino Dini ha cercato di portare in auge la serie di Kick Off con Kick Off Revival, tuttavia l'obiettivo non è andato a buon fine sfornando un gioco calcistico divertente, ma per il nome che porta decisamente sotto le aspettative.



Tra gli altri titoli di Dino Dini ci teniamo a menzionare anche Player Manager, il primo vero gestionale calcistico pubblicato nel 1990, e Goal! sviluppato nel 1993 insieme a Virgin Games.

Insomma se siete degli appassionati di calcio e non avete mai giocato Kick Off, noi vi consigliamo caldamente di recuperarlo, non ve ne pentirete!



Inspiring Innovation • Persistent Perfection

## Asus Z3N, la terza generazione della famiglia di prodotti Zen sbarca in Italia

Asus ha da poco annunciato il lancio commerciale ufficiale nel mercato italiano di una lunga lista di gadget elettronici, tutti facenti parte dell'ampia famiglia di dispositivi Zen, composta in gran parte da terminali convertibili e ultrabook (nonché alcuni smartphone).
I prodotti in questione rientrano all'interno delle serie ZenPad, ZenBook e Transformer e sono stati gradualmente introdotti nel corso degli ultimi mesi, fino ad arrivare anche dalle nostre parti con prezzi un po' più altini di quelli promessi in altri paesi.



### TRANSFORMER

Per la sua serie di convertibili 2-in-1, Asus ha preparato tre dispositivi: i Transformer 3, 3 Pro e Mini.

**Transformer 3 (T305)** Display 12,6 pollici 3K (2880 x 1920), Intel Core i7-7Y75, 8 GB di RAM, SSD da 512 GB e Windows 10 Pro - 1699 euro

**Transformer 3 Pro (T303)**: Display 12,6 pollici 3K (2880 x 1920), Intel Core i7-6500U, 16 GB di RAM, SSD 512 GB, tastiera e pennino inclusi, Windows 10 Pro – 1999 euro

**Transformer Mini**: display da 10.1 pollici HD, Intel Atom X5, 4GB di RAM, 128GB di memoria, tastiera inclusa e Windows 10 – 399 euro

Tutti e tre i dispositivi saranno disponibili a partire da Novembre.




### ZENPAD

I tablet della serie ZenPad invece sono due:

**ZenPadTM 3 8.0 (Z581KL)**: Display 8 pollici 2K (2048 x 1536), Snapdragon 650, 2GB di RAM, 32GB di memoria, fotocamere 2/8MP, LTE Cat. 6 – 299 euro (Natale)

**ZenPadTM 3S 10 (Z500M)**: Display 9,7 pollici 2K (2048 x 1536), MediaTek 8176, 4GB di RAM, 64GB di memoria, fotocamere 5/8MP – 349 euro (ottobre)

### ZENBOOK

Anche gli ultrabook di nuova generazione in arrivo in Italia sono due:

**ASUS ZenBook 3 UX390**: Display da 12,5 pollici Full HD (1920x1080), Intel Core i7-7500U, grafica integrata Intel HD 620, 16GB di RAM, SSD da 512GB e Windows 10 Pro - 1999 euro (novembre)

**ASUS ZenBook Flip UX360**: Display 13,3 pollici, Intel Core i7-7500U/i5-7200U, grafica integrata Intel HD 620, 8GB di RAM, SSD da 512GB - 1399 euro (ottobre)




AFIA


MAFIA III









# Alessandra
# 20 anni Cancro

**Prima volta con i Videogiochi ?**
**A sei anni con la mitica Playstation 2.**
**Il mio gioco preferito ?**
**Ma FIFA !!! Infatti aspetto il 17 anche se ora con Mafia 3 devo dire che mi avete incuriosita parecchio.**
**Tifosa?**
**Sono una tifosissima della Juventus, il mio idolo è Del Piero**
**Cosa fai nella vita ?**
**Nella Vita faccio la barista, nel tempo libero adoro ascoltare musica e andare a passeggio con il mio cane SNOW.**
**Il tuo sogno nel cassetto?**
**Vorrei viaggiare e visitare tutto il mondo.**
**Se avessi tre desideri da esprimere?**
**Il primo trovare la persona giusta con cui potermi creare una famiglia, il secondo diventare veterinaria (adoro gli animali) e il terzo avere una carta di credito illimitata per lo shopping…**

# 23 NOV
# IL SOLE E
# NELLE T
## PRENOT






**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**



Con Pokémon Sole e Pokémon Luna ci ritroveremo nel lussureggiante arcipelago tropicale di Alola, costituito da quattro isole naturali e un'isola artificiale. In questa regione vivono molti Pokémon mai visti prima d'ora. La storia inizia con il trasloco del protagonista ad Alola. Potrai scegliere se giocare nei panni di un ragazzo o di una ragazza, a cui potrai dare il nome che preferisci.

Ben presto entrerai nel vivo dell'avventura, intraprendendo un entusiasmante viaggio attraverso la regione di Alola che ti porterà a incontrare i personaggi più disparati.

Pokédex

Il Pokédex è un pratico dispositivo che registra informazioni sui Pokémon visti o catturati durante l'avventura.

In Pokémon Sole e Pokémon Luna, il Professor Kukui ti darà un Pokédex speciale: il Pokédex Rotom.

Il curiosissimo Rotom, che è solito infilarsi negli apparecchi elettronici, ha infatti preso il controllo di un Pokédex.

Questo dispositivo originale non si limiterà a registrare i dati dei Pokémon, ma ti aiuterà in vari modi nella tua avventura, ad esempio mostrandoti la tua posizione nella mappa e la tua prossima destinazione e dandoti consigli sul cammino da seguire in base alle conversazioni con i personaggi che incontri.

Grazie allo Scanner QR, una nuova funzione di Pokémon

# VEMBRE
# LA LUNA
# UE MANI
# A ORA !!!







Sole e Pokémon Luna, potrai visualizzare informazioni sui Pokémon leggendo dei QR Code.
In questo modo potrai registrare nel Pokédex i Pokémon della regione di Alola, individuare il loro habitat e metterti alla ricerca dei Pokémon che non hai ancora catturato.
Regole semplici e strategie complesse: la Battle Royale
Le regole di base di questo nuovo tipo di lotta in cui si affrontano contemporaneamente quattro Allenatori sono semplici.
Ogni Allenatore sceglie tre Pokémon, che manderà in campo uno alla volta. La lotta si conclude quando tutti i Pokémon di un Allenatore vanno KO (al termine di quel turno).
La vittoria viene assegnata in base al numero di Pokémon sconfitti da ciascun Allenatore e in base al numero di Pokémon rimasti in campo a ciascuno.
Banca Pokémon
Con la Banca Pokémon potrai trasferire i Pokémon che hai acchiappato nella versione Virtual Console per Nintendo 3DS di Pokémon Versione Rossa, Pokémon Versione Blu e Pokémon Versione Gialla: Speciale Edizione Pikachu nella tua copia di Pokémon Sole o Pokémon Luna.
Anche i Pokémon di Pokémon Rubino Omega, Pokémon Zaffiro Alpha, Pokémon X e Pokémon Y possono essere trasferiti in Pokémon Sole e Pokémon Luna nello stesso modo.



ESCLUSIVA

BANDAI NAMCO

# DRAGONBALL XENOVERSE 2

## 27 OTTOBRE
## PRENOTALO ORA




## RICEVERAI IN OMAGGIO LA SFERA DEL DRAGO

