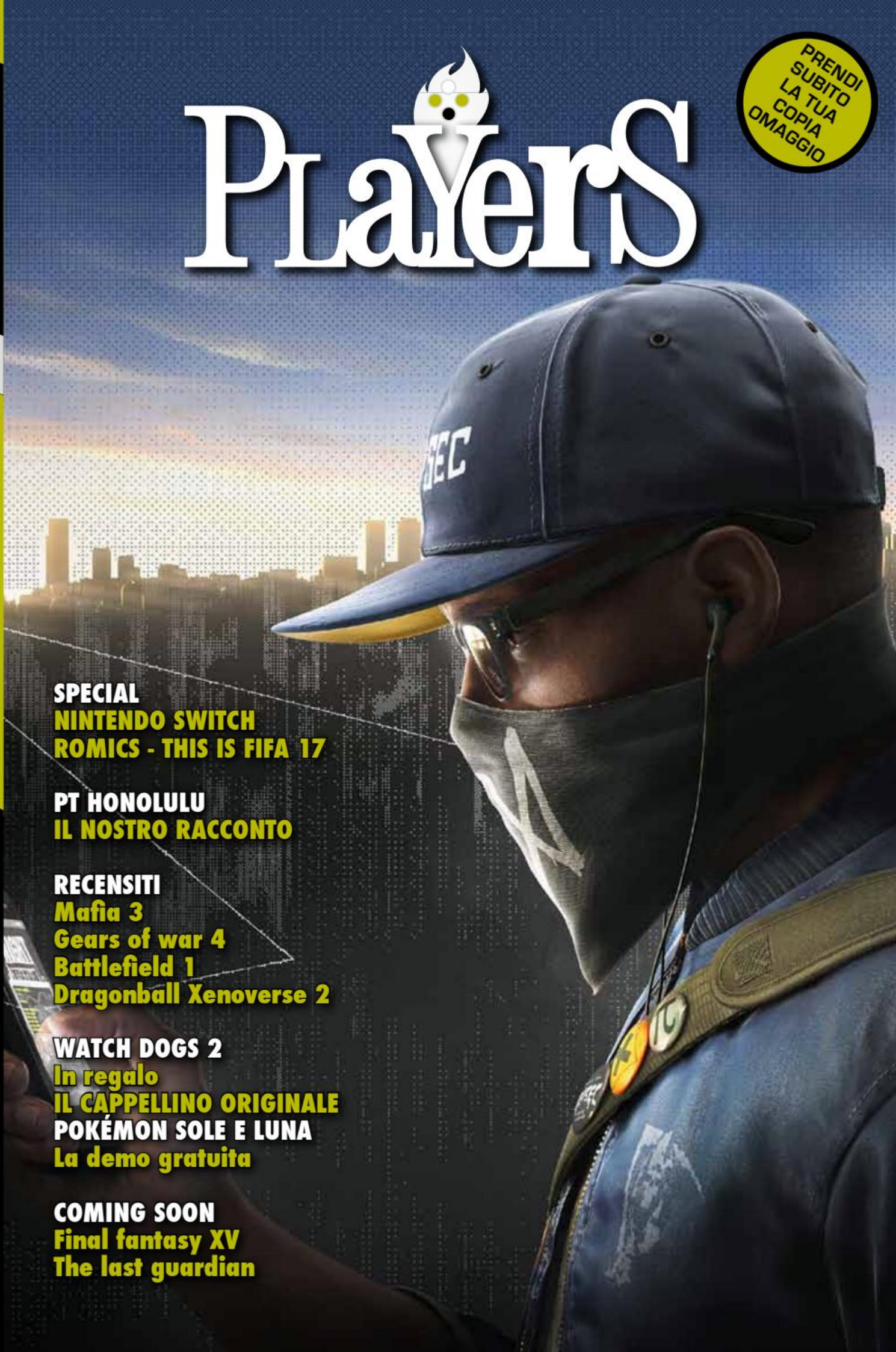
NOVEMBRE 2016
25
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING
CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



SPECIAL
NINTENDO SWITCH
ROMICS - THIS IS FIFA 17

PT HONOLULU
IL NOSTRO RACCONTO

RECENSITI
Mafia 3
Gears of war 4
Battlefield 1
Dragonball Xenoverse 2

WATCH DOGS 2
In regalo
IL CAPPELLINO ORIGINALE
POKÉMON SOLE E LUNA
La demo gratuita

COMING SOON
Final fantasy XV
The last guardian



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.

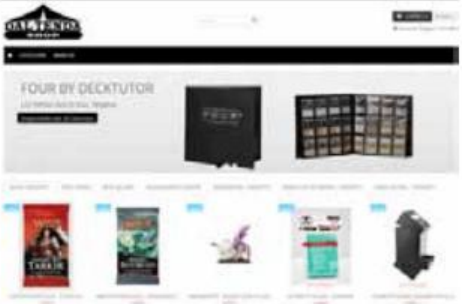
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

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

25 NOVEMBRE 2016

Carissimi Players,

con novembre si finisce (almeno per il 2016) di sparare: staremo a vedere come risponde l'ennesimo capitolo di Call of Duty alla rivoluzionaria proposta di Battlefield che, con la trovata di un'ambientazione storica anomala , ha decisamente attirato l'attenzione. Per il classico di casa Activision i presagi non sono dei migliori, e si tende a considerare la legacy edition come un "mettere le mani avanti" in termini di vendite. E' anche vero che poi alla fine, come sempre, gli amanti non si tradiscono mai.

Abbiamo finalmente cominciato a conoscere FIFA 17 e nella rubrica FUT andiamo ad analizzare la modalità carriera che rappresenta uno dei maggiori cambiamenti se non altro nell'aspetto manageriale.

Su FIFA 17 abbiamo fatto il Romics con uno spazio di oltre 50 metri e, complice la concomitanza col day one, siamo stati letteralmente presi d'assalto.

Finalmente la tanto attesa nuova console di casa Nintendo si rivela: Switch a cui dedichiamo un ampio special.

La casa giapponese, dopo il flop di WiiU, sembra suonare la carica, svela già gli accordi siglati con gli sviluppatori e ciò fa intravvedere qualcosa di veramente innovativo ed interessante.

Nintendo finalmente esce con i leggendari pokémon Sole e Luna che in prevendita hanno superato, non con eccessiva sorpresa, tutti gli altri titoli di novembre. La campagna marketing è stata sontuosa e la demo gratuita ha fatto vedere un ottimo prodotto.

E' il mese anche di Marcus il nostro hacker preferito, col titolo ai nostri lettori regaliamo il cappellino esclusivo, gli dedichiamo la copertina e Giulia, la girl gamer di novembre, è ispirata al personaggio: bentornato.

Continuiamo a goderci il nostro "autunno caldo" e cominciamo a fare un pensierino su cosa ci piacerebbe farci portare da Babbo Natale, non c'è che l'imbarazzo della scelta.

Buona lettura e alla prossima.

Bruno Capolupi

4 SPECIAL
Nintendo SWITCH



7 COMING SOON
The lastguardian

8 SPECIAL
Romics ottobre 2016



10 REVIEW
Mafia 3
Gears of war 4

14 COMING SOON
Final fantasy XV

17 USCITE DEL MESE I PARTE

18 POSTER DEL MESE
Call of Duty Infinite Warfare

20 USCITE DEL MESE II PARTE

21 RETROGAMING
Wolfchild

22 REVIEW
Battlefiled 1
Dragonball Xenoverse 2

28 FUT STRATEGY
Sbirciata in Premier League
Modalità carriera



30 TRADING CARDS
Special PT Honolulu
Il nostro racconto

32 GIRL GAMER
Giulia_hacker



34 GADGETS
Samsung GFG 70



A cura di Valerio Turrini

Nintendo cambia faccia con NX da ora Nintendo Switch

Partiamo con la premessa che chi vi scrive è un fan Nintendo da quando era bambino e che secondo il suo modesto parere, WiiU è stato un fallimento fin dal suo annuncio. L'idea di Nintendo con WiiU è stata quella di abbandonare il percorso del casual gaming, dei bambini, delle famiglie che storicamente hanno caratterizzato il brand, per cercare di competere con colossi come Microsoft e Sony, presentando una console che andava direttamente a competere contro Playstation 4 e Xbox One, con una potenza di calcolo assolutamente insufficiente e una chiusura totale rispetto agli sviluppatori di terze parti che ipotesi personale, è stata la principale causa del fallimento di WiiU. Una console che al lancio arrivò molto prima rispetto alle concorrenti, con un prezzo alto rispetto alle specifiche e che andò avanti per anni solo con le produzioni Nintendo, bellissime per carità, ma non abbastanza per decretare WiiU un successo. Dopo una bandiera bianca spaventosamente prematura riguardo al supporto di WiiU, Nintendo ha finalmente deciso di rivelare la fantomatica Nintendo NX, la console fissa che prenderà presto il posto di WiiU nel mercato e che è l'ultima chance di Nintendo per ritagliarsi un posto nel gaming da salotto.



Nintendo NX Switch di che cosa si tratta

Innanzi tutto il nome, Nintendo NX si chiama ufficialmente Nintendo Switch e dopo un lungo susseguirsi di rumor e zero informazioni ufficiali, è stata finalmente presentata al mondo il 20 ottobre 2016, con un breve trailer di circa 3 minuti che ha diradato la nebbia intorno al prodotto, ma ha fatto emergere più di un interrogativo.

Switch non è sicuramente la console che ci si aspettava, Nintendo stavolta non presenta una rivoluzione in stile Wii, non azzarda mischiando le carte in tavola come con WiiU, ma presenta un ibrido che ci ricorda e nemmeno lontanamente un altro prodotto commercializzato negli ultimi anni che non sta avendo il successo che merita. Ve lo diciamo dopo di cosa stiamo parlando, mentre continuiamo a parlare di Switch e di quello che può fare questa nuova console Nintendo.

Analizzando punto per punto il trailer di presentazione, vediamo un ragazzo che gioca a The Legend of Zelda: Breath of the Wild seduto comodamente sul divano, impugnando un controller piuttosto classico sembra, molto simile ad un controller Xbox One o a quello presente su WiiU (non il paddone, quello più classico e sensato). Ad un certo punto, il suo cane vuole andare a spasso, ma lui non vuole smettere di giocare a questo



fantastico gioco e perciò smonta le due estremità del controller e le infila su quella che scopriamo è la vera Nintendo Switch, un tablet. Una volta montate le due estremità del controller alle due estremità del tablet, Switch si sfila dalla sua base e immediatamente ci ritroviamo il gioco sullo schermo del tablet, come accadeva con il paddone del WiiU, ma senza l'obbligo di portare con noi il blocco console perché la console in questo caso, è il tablet stesso, mentre la base è una semplice base di collegamento per la TV. Da questo punto in poi è un continuo mostrarci di come possa essere utilizzata Nintendo Switch, sul treno impugnandola direttamente, posando il solo schermo su una superficie (grazie anche al comodo piedino posteriore) e staccando i due singoli "paddini" (si chiamano Joy-Con) utilizzandone uno per mano, oppure uno solo per persona per giocare in compagnia, oppure utilizzando anche un Nintendo Switch Pro Controller, più simile ai pad tradizionali di Xbox e a quello di Wii. E' un'inversione di tendenza rispetto a quello che normalmente si vede nel panorama del gaming, viene incentivato il multiplayer locale piuttosto che quello online e questa è una cosa che ci piace molto decisamente, ma il modo in cui si permette all'altro giocatore di prendere la parte è una nostra perplessità. Innanzitutto i tasti, scollegando le due estremità di Switch, sono le due parti di un pad classico quindi in entrambi avremo un analogico, in entrambi avremo quattro tasti e in entrambi avremo





due dorsali, di cui uno grilletto, ma appunto per questo essere lo stesso pad specchiato, è evidente che manca di funzionalità e non potrebbe funzionare con tutti i giochi. Ce lo vediamo bene in un Mario Kart o in un classico Super Mario, ma lo troviamo già scomodo in NBA 2K17 mostrato nel trailer. Staremo a vedere come si andrà a modificare il software in queste fai di multiplayer.
Quindi, per continuare a illustrare Nintendo Switch,



supponiamo che siamo andati dal nostro vicino di casa a farci una partita e che adesso vogliamo continuare a giocare sulla nostra TV. Nulla di più facile, si prende Switch e la si inserisce nella base che trasferirà le immagini alla TV, ricomponiamo i due "paddini" all'impugnatura per trasformarli in pad, oppure usiamo il pad "pro", quello senza pezzi componibili più simile ad un classico controller. Il tutto è molto immediato e user-friendly ed è questa l'ottima trovata di Nintendo, hanno trasformato un concetto già presente come quello di giocare con un tablet sulla TV in un concetto facile da usare per l'utente medio, una cosa più immediata. L'esempio che troviamo nel mercato a cui più si avvicina Nintendo Switch è Nvidia Shield, il tablet da gioco di Nvidia che si collegava alla TV e ne permetteva l'uso tramite l'apposito controller, ma non è l'unico che offre questa funzionalità, questo discorso è fattibile da anni con iPhone ed Apple TV, utilizzando un controller bluetooth, ma c'è una cosa fondamentale che Nintendo Switch avrà rispetto ai predecessori, i giochi. Sì perchè se l'idea di giocare un Asphalt o un Angry Birds in TV non è allettante, al contrario il pensiero di giocare Skyrim sul treno è più che allettante! E qui arriviamo al supporto degli sviluppatori di terze parti per Nintendo Switch che sarà pare ben diverso rispetto a WiiU, con un supporto pressoché totale da parte delle terze parti che si affiancherà alle produzioni Nintendo, che torneranno ad essere unificate vista la frapposizione di Nintendo Switch a Nintendo 3DS che inevitabilmente si porrà in secondo piano essendo una console portatile contro un'altra console ibrida più potente. E' innegabile che Nintendo scommette tutto con Nintendo Switch visto che va ad invadere il mercato che finora l'aveva tenuta a galla nonostante la brutta riuscita di WiiU.

Sotto il cofano

Ed ecco che i dubbi iniziano a farsi più incombenti su Nintendo Switch, cosa c'è dentro al tablet, quanta potenza di calcolo avranno a disposizione gli sviluppatori? Le specifiche tecniche non sono state ufficializzate per il momento ma diverse fonti anche piuttosto attendibili, sembrano aver dato un'idea generale del dev-kit consegnato da Nintendo agli sviluppatori.
L'architettura sembra essere di casa Nvidia, inizialmente si è parlato di chip della famiglia Tegra, ma pare



sarà un chip grafico custom creato appositamente per Switch e che dovrebbe appartenere alla famiglia Pascal. Ad affiancarlo ci sarà un processore ARM Cortex A57 quad core e 4 GB di RAM, presenti sul dev-kit insieme ad una memoria interna di 32 GB e un chip grafico Nvidia Maxwell che verrà sostituito dal chip definitivo quando sarà pronto .
(segue)

(continua) Il tutto si traduce in una potenza davvero niente male considerate le dimensioni della console, che si piazza un pelo sotto rispetto a Xbox One. Certo per la generazione attuale in cui ci troviamo Nintendo Switch è più che adatta considerando la sua natura ibrida, ma se andiamo a confrontarla con PS4 Pro o la futura Xbox Scorpio, ci vengono un po' di dubbi. Tralasciando questo discorso per il momento, lo schermo pare sarà multi-touch con una risoluzione HD 720p, mentre una volta collegato alla base, l'output sarà di 1080p 60 frame al secondo oppure 4K con 30 frame al



secondo e qua ragionandoci su si arriva a definire la basetta che oltre le dimensioni esagerate per essere una semplice dock, deve per forza nascondere qualche segreto al suo interno per permettere questo upscale piuttosto esagerato senza perdita di qualità. Nulla di dichiarato, ma pensiamo che si comporti come l'unita addizionale di Playstation VR. Altre informazioni al quale possiamo arrivare con facilità usando la logica, il touch-screen non sarà un elemento fondamentale del gameplay visto che sarà completamente coperto quando il tablet viene inserito sulla base, a differenza di WiiU e DS/3DS dove i controlli touch sono sempre stati molto importanti, mentre sul lato retrocompatibilià, i giochi fisici WiiU e Nintendo 3DS non saranno supportati mentre c'è speranza sul lato digitale. Per quanto riguarda WiiU era ovvio visto che la console utilizza le cartucce e non ha un lettore blu-ray nemmeno sulla base, mentre per le cartucce 3DS in realtà è una scelta che un po' ci spiazza e ci dispiace. Addentrandoci maggiormente nel magico mondo dei rumor invece, troviamo delle informazioni un po' più criptiche, alcune verosimili altre speriamo non lo siano. Innanzitutto i Joy-Con si dice che abbiano dei sensori di movimento come per il WiiMote (speriamo), questo aprirebbe la strada a giochi che sfruttano il movimento anche con questa nuova Nintendo Switch. D'altro lato invece si parla della batteria della console, che pare sia stata definita "mediocre" nella sua durata, approssimativamente intorno alle 3 ore di utilizzo, il che la renderebbe praticamente inutile come console portatile. Una delle critiche rivolte a PSVita fu proprio quella della batteria che durava poco, rendendola una console portatile che aveva bisogno di continue ricariche, quindi inutile come console portatile. Essendo questa Switch ibrida, non ci aspettiamo che duri 8-10 ore la carica, ma speriamo che sopporti almeno una sessione di gaming prolungata diciamo intorno alle 4-5 ore. Ultima descrizione, a nostro avviso poco verosimile è quella che parla del contenuto della scatola al lancio di Nintendo Switch, dove dovrebbero essere presenti il solo tablet e i due Joy-Con, senza la base a quanto pare. Questa pensiamo e speriamo sia una bufala visto che inquadriamo la base di Switch come un elemento fondamentale della console, che la inquadra nel suo essere ibrido. Ovvio che se mi vendi il tablet a 300euro e poi devo spendere altri soldi per la base, che è un elemento senza il quale non ci sarebbe lo "Switch" è tutto molto ridicolo.
Ultime perplessità sono quelle riguardo al prezzo. Nintendo deve essere concorrenziale, deve puntare a vendere la console ad un prezzo piuttosto basso per attrarre i giocatori che dopo WiiU hanno perso molta fiducia nella grande N. Pensiamo ad una cifra che andrà tra i 250-300 euro, non dovrebbe toccare i 400 euro e lo speriamo vivamente



perchè vendere Switch nella stessa fascia di prezzo di PS4 Pro, è un rischio davvero molto alto.

Hype

In realtà non molto, Nintendo Switch è una proposta audace e molto interessante, ma il trailer di Nintendo è altrettanto criptico e poco dimostrativo delle funzionalità effettive della console. Si è visto Skyrim (al momento non è confermata la sua uscita su Switch, no comment), si è visto un nuovo Mario Kart, un nuovo Splatoon, un nuovo Super Mario 3D, Zelda, ma tutto questo non ha chiarito l'effettiva potenza di Nintendo Switch. Sarà capace di durare nel tempo, oltre PS4 e Xbox One, quindi andare ad affrontare Scorpio e PS4 Pro, oppure ci ritroveremo dei giochi inferiori già tra un anno su Switch? Avrà quel feeling Nintendo che caratterizza le sue console come successe con Wii e con Gamecube prima di lei? Sono degli interrogativi molto pesanti per una console che avrebbe dovuto stupire con la sua presentazione, mentre invece continuano gli interrogativi. Non ci resta che attendere Marzo 2017 per metterci le mani sopra e vedere se Nintendo ha veramente cambiato tendenza con Switch!

COMING SOON

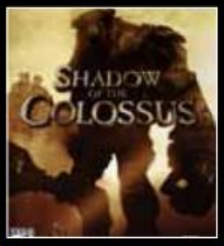
IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE

The Last Guardian



THE LAST GUARDIAN
DATA DI USCITA: 07.12.16
SVILUPPO: TEAM ICO
PUBLISHER: JAPAN STUDIOS
GENERE: AZIONE
CONSOLE: PS4

Non perdere questo gioco se ti sono piaciuti:









Vivi l'avventura di una vita in questa emozionante e commovente storia di amicizia e fiducia.
Da Japan Studio arriva un'indimenticabile storia di cameratismo, fiducia e straordinarie avventure in una misteriosa terra mistica. Quando un giovane incontra una colossale e misteriosa creatura di nome Trico, la coppia crea un legame profondo e indissolubile che li aiuterà a sopravvivere fra le pericolanti rovine e gli ostili pericoli che li circondano.
Collaborando, l'improbabile coppia dovrà comunicare per superare gli insidiosi ostacoli e scoprire i segreti di questo meraviglioso mondo fantastico... e sopravvivere a quest'avventura ricca di momenti emozionanti e commoventi.
Progettato e diretto da Fumito Ueda e Yasutaka Asakura, di The Last Guardian segue la storia di un giovane ragazzo in fuga da quello che sembra un gigantesco castello in rovina situato nella concava di una montagna, da cui sembra esservi stato imprigionato da qualcuno.
L'avventura è incentrata sul legame tra il ragazzo e un' enorme creatura simile ad un grifone di nome Trico .
Inizialmente Trico è incatenato ed ha lance e frecce conficcate nel corpo.
Dopo la sua liberazione sarà inizialmente ostile verso il ragazzo, ma durante il corso del gioco, tra i due si svilupperà un grande legame reciproco.
I due cercheranno quindi di evadere insieme dal castello in rovina, superando ostacoli rappresentati dalla stessa pericolante struttura e fuggendo da dei soldati in armatura, probabilmente gli stessi che hanno imprigionato Trico.
Il ragazzo - Il protagonista del gioco, nonché alter ego del giocatore.
Appare come un giovane ragazzino i cui abiti ricordano quelli dei monaci orientali e con le braccia tatuate.
Il team di sviluppo non ha ancora dichiarato il nome del ragazzo, né se ne avrà effettivamente uno.
Trico - Un enorme creatura simile ad un grifone, anche se a differenza di questo ha il corpo e la testa più simili a quelli di un gatto, ma completamente ricoperti di piume.
Il nome della creatura è un gioco di parole: infatti può essere inteso nel senso di "prigioniero" o di "uccellino", ma anche come un portmanteau tra "uccello"e "gatto".
embra avere molta paura di vetri Tiffany in cui vi è disegnato un occhio gigante. Si scopre non essere l'unico della sua specie e che molti altri suoi simili sono rinchiusi nei sotterranei della città abbandonata.
Soldati Armatura - Misteriose armature vuote, piene solo di fumo nero che si muovono liberamente per le antiche rovine. -
Alla presenza del ragazzo-monaco lo attaccano cercando di catturarlo.
Sull'elmo è presente un corno simile a quelli che Trico ha sulla fronte che brilla di luce verde propria.

A cura di H. China

RAGGIUNTO IL TRAGUARDO DELLA XX EDIZIONE

La rassegna romana si pone ormai come antagonista affermata del Lucca Comics



Per restare in tema videogiochi, la fiera non presentava grandi novità rispetto alle scorse edizioni, tuttavia per la prima volta nella storia del Romics era presente Wargaming con un intero spazio dedicato a World of Tanks, World of Warships, e World of Tanks Blitz.
L'area disponeva di varie postazioni di gioco e permetteva di vincere un Nvida SHIELD attraverso un concorso fotografico, inoltre il tutto era corredato da un gigantesco carro armato, un accampamento dove ci si poteva riposare e un enorme camion militare che sparava musica ad alto volume.
Non poteva mancare ovviamente anche il classico spazio dedicato al retrogaming con svariate postazioni dove spolverare alcuni classici intramontabili, viaggiando indietro nel tempo tra uno Space Invaders e un Pac-Man. Presente anche il leggendario ET per Atari 2600, un titolo storico anche se non ricordato esattamente per la sua bellezza, e due postazioni con Kingdom Hearts e l'originale The Legend of Zelda: The Wind Waker per Game Cube.



Per il resto la fiera era popolata dai classici stand dove si poteva trovare di tutto, dai fumetti al collezionismo, passando per l'animazione giapponese con il mega stand di Dynit.
Presenti come di consueto anche le varie aree tematiche dove poter scattare foto insieme, tra cui gli zombie di Doom Valley, la nuova area dedicata a Star Trek, e i tradizionali set di Star Wars e Ghostbusters.

Infine una piccola menzione al fenomeno del cosplay, che quest'anno a nostro parere è drasticamente diminuito rispetto gli anni passati pur regalandoci bellezze come Godzilla, Saitama di One Punch Man, Tora di Ushio e Tora, Sora di Kingdom Hearts. L'appuntamento dunque è per l'edizione di aprile che si svolgerà dal 6 al 9 aprile 2017.
Alla prossima!



Il Romics Cosplay Award ha decretato i suoi vincitori per la Yamato Cosplay Cup International Luca Buzzi con Princess Kenny di South Park e per il World Cosplay Summit Tatiana Motta e Giulia Ghersi con Rydia e Shiva - Final







THIS IS FIFA 17

Il Romics, la fiera del fumetto romana è giunta oramai alla sua ventesima edizione e noi come di consueto eravamo presenti. Nel classico padiglione dedicato all'intrattenimento il nostro stand troneggiava con uno spazio ancor più grande rispetto gli scorsi anni; interamente dedicato a FIFA 17.
In quattro giorni di fiera sono state disputate oltre 1.200 partite !!!
Complice il day one in concomitanza col primo giorno di fiera siamo stati letteralmente presi d'assalto, per il sabato e la domenica siamo stati addirittura costretti ad aggiungere delle postazioni. Durante il week end, per tutto l'orario della manifestazione, non c'è stata una console libera per un minuto che fosse uno ! Ci siamo trovati al centro dell'attenzione e il nostro stand è stato senza dubbio, almeno per quel che riguarda il padiglione gaming, il più fotografato ed il più visitato.













REVIEW

Sviluppo: Hangar Games
Publisher: 2K Gamess
Genere: Azione
Autore: Valerio Turrini

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

MAFIA III

LA NUOVA MAFIA DI NEW BORDEAUX



Vittima di infiniti rinvii, voci di corridoio e rimbalzi vari tra vari studio, finalmente Mafia 3 è uscito dalla cortina di fumo che lo avvolgeva da parecchi anni e dopo un fin troppo lungo periodo di gestazione è finalmente approdato sui nostri scaffali. Come da tradizione, in Mafia 3 avremo a che fare con un nuovo periodo storico e con un nuovo ramo delle attività mafiose degli Stati Uniti e dagli anni '50 di Empire Bay, ci spostiamo nel 1968 a New Bordeaux, città che rispecchia la bellissima New Orleans, dove verremo a conoscenza di un nuovo ramo della Mafia italiana. In Mafia 3 vestiremo i panni di Lincoln Clay, un ragazzone orfano che fu "adottato" dalla Mafia nera e dal suo capo, Sammy Robinson. Tornato dal Vietnam, Lincoln si ritroverà a dover pagare i debiti di Sammy e per farlo organizzerà una rapina insieme alla Mafia italiana, il cui capo a New Bordeaux è Salvatore "Sal" Marcano. Oltre alla rapina, Sal chiederà a Lincoln di sostituire Sammy alla guida della Mafia nera una volta concluso il colpo, ma per rispetto nei confronti dell'uomo che lo ha cresciuto come fosse suo figlio, Lincoln rifiuta l'accordo, ma conclude il colpo. Il



prologo di Mafia 3 si svolgerà proprio durante questa rapina, che fungerà anche come tutorial per il gioco e ne introdurrà le meccaniche principali fino ad arrivare all'evento che scatenerà l'ira e la vendetta di Lincoln, la Mafia italiana deciderà di uccidere Sammy e Lincoln per il suo rifiuto, ma per loro sfortuna, il colpo non sarà letale. Lincoln Clay verrà salvato da Padre James e una volta guarito , contatterà John Donovan, un ex agente della FBI e commilitone in Vietnam che lo aiuterà non solo ad ottenere vendetta sulla Mafia italiana, ma a prendere controllo della città spodestando il potere di Salvatore Marcano. Per farlo dovremo danneggiare il giro d'affari della Mafia italiana in ogni quartiere della città, colpire i suoi generali, uccidere i capi di zona e aumentare i nostri introiti a danno di Sal Marcano, fino ad arrivare ai suoi uomini più fedeli e a distruggere la sua Famiglia mafiosa. Per farlo verremo aiutati da altre persone che hanno tutti i motivi per odiare Sal Marcano e suo figlio Giorgi, tra cui troviamo anche Vito Scaletta un personaggio ricorrente in ogni capitolo della saga (comparsa importantissima nel primo Mafia e protagonista di Mafia 2) che rivestirà un ruolo di spicco anche in questo terzo capitolo. La storyline di Mafia 3 come da tradizione affronterà diverse tematiche di un certo rilievo, tra cui spicca il razzismo largamente diffuso in quel periodo periodo storico negli Stati Uniti e in particolare a New Orleans.



A livello di gameplay, Mafia 3 è un open-world in puro stile GTA ed è proprio alla qualità della produzione di Rockstar che si è voluto puntare per questo gioco, il cui sviluppo è stato piuttosto travagliato nel tempo. Le innovazioni a livello di gameplay sono veramente poche, parliamo di un gioco che si allinea con l'ormai saturo mercato degli open-world alla GTA, dove introdurre delle migliorie di spessore è ormai impossibile, ma l'impegno degli sviluppatori si è concentrato molto nel





sistema di guida, molto arcade e cinematografico, ma decisamente ben realizzato che si presta bene ai vari inseguimenti che ci troveremo ad affrontare nel corso della nostra scalata al potere. Buono il sistema delle coperture anche se poco preciso per quanto riguarda il passaggio tra i vari ripari, ma fa bene il suo lavoro, mentre la critica più grande che facciamo al lavoro di Hangar 13 è riguardo l'intelligenza artificiale dei nemici. Tralasciando alcune imperfezioni come l'incastrarsi in alcuni elementi dello scenario o ritrovare i nemici a fissare il muro, il problema principale è che quasi sempre sono degli idioti, facili da ingannare e fin troppo passivi riguardo all'ambiente che li circonda, ma forse il loro problema più grave è la miopia. Non solo non ci noteranno se cambiamo copertura a due metri di distanza da loro, ma non vedranno nemmeno un cadavere perfettamente illuminato nella stanza mentre loro guardano dalla finestra, oppure potremo tranquillamente accatastare una pila di colleghi scemi dietro una porta, tanto cadranno tutti nello stesso tranello del fischio. Hangar 13 dovrà lavorare sodo per sistemare l'IA con una patch, che dovrà occuparsi anche di ripulire un po' il gioco da alcuni bug grafici più o meno gravi, come texture mancanti oppure pop-up improvvisi di alcuni elementi dello scenario. Nel complesso Mafia 3 è fatto bene, pecca nell'intelligenza artificiale (piuttosto grave), mentre dal punto di vista tecnico il comparto grafico è difficile da commentare. In alcuni frangenti ci ritroveremo con degli scorci mozzafiato, le animazioni sono di buon livello e le texture sono ben definite e ricche di dettagli, in altri momenti invece ci troveremo di fronte a vistosi cali di frame rate, texture sottotono, una palette di colori che cambia improvvisamente come se si fosse caricato lo scenario successivo tutto di un colpo, senza una fase intermedia. E' un gioco che ha bisogno di rifiniture questo è innegabile, magari un mesetto in più di sviluppo dedicato alla pulizia dei bug e delle imperfezioni avrebbe presentato al pubblico un prodotto migliore, ma tutto ormai è risolvibile con una patch e speriamo che Hangar 13 la renderà disponibile il prima possibile. Mafia 3 è un ottimo gioco, ricco di attenzioni sul lato narrativo e artistico, un po' carente sul lato tecnico, ma decisamente godibile e per tutti i fan della saga, è davvero imperdibile!







REVIEW

Sviluppo: The Coalition
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Sparatutto
Autore: Valerio Turrini
XBOX ONE PC DVD ROM

GEARS OF WAR 4

UN RITORNO IN GRANDE STILE

Una delle serie più iconiche di Xbox è finalmente tornata in grande stile, con un nuovo capitolo che apre le danze ad una nuova trilogia, che superato il mezzo-flop di Gears of War: Judgement, ci introdurrà alla nuova generazione dei Fenix, con J.D. Fenix chiamato ad impersonare il ruolo dell'eroe in Gear of War 4.
Fin dal primo trailer di presentazione, si è vista subito la presenza del burbero Marcus Fenix, in versione invecchiata e pensionata, ma comunque capo saldo dell'esperienza di Gears of War 4, come avremo modo di vedere durante la campagna in singolo del gioco, dove è un vero e proprio co-protagonista e che in un certo senso, riesce persino ad oscurare il carisma del figlio.
Dopo le disastrose vicende della guerra con le Locuste narrata nella prima trilogia, in virtù della sicurezza dei cittadini ci troviamo di fronte ad uno scenario più che distopico, con gli umani costretti a vivere in città fortificate e circondate da altissime mura, costruite per proteggere la popolazione dai continui cataclismi naturali, come tempeste di vento caldo e fulmini in grado di uccidere all'istante, ma ci sono anche dei lati positivi, come non essere costretti a vivere come prigionieri sotto la legge marziale dei COG. Oltre agli abitanti delle lussuose e moderne città dei COG, troviamo dei gruppi di "ribelli" che preferiscono affrontare i rischi dell'esterno e vivere in libertà, ma che non disdegnano delle regolari razzie a scapito dei COG e degli abitanti sotto il loro regime. Una di queste razzie, sarà il cliché per innescare gli eventi di Gears of War 4, con J.D. Fenix che sarà costretto ad affrontare un non-nuovo nemico e a combattere non solo contro le orde di Locuste, ma anche con il rapporto problematico con suo padre, il leggendario eroe di guerra Marcus Fenix.
Durante l'intera durata della campagna di Gears of War 4, il rapporto padre-figlio è spesso al centro dei dialoghi, con il vecchio e burbero Marcus a fare da padrone delle situazioni e in alcuni casi da vero e proprio maestro per suo figlio J.D. Fenix che purtroppo ci siamo resi conto, non riesca mai ad imporsi come personaggio principale di questo nuovo capitolo, ma risulta sempre oscurato dalla figura del padre, vuoi per l'affetto che condivide con i giocatori di vecchia data, vuoi perché la figura dell'eroe di guerra burbero e scontroso conserva sempre il suo fascino, soprattutto se ci aggiungi qualche anno di vecchiaia. La campagna in singolo di Gears of War 4 alterna scenari all'aperto, che offrono maggiore libertà di azione e scorci mozzafiato, ai più canonici scenari interni e spesso sotterranei che hanno da sempre caratterizzato la serie. Il tutto viene accompagnato dalla solita ottima formula di gameplay che ha fatto scuola negli sparatutto attraverso gli anni e da



un'ottima intelligenza artificiale, particolarmente ostica anche nelle difficoltà più basse.
Ma come sempre, Gear of War non è solo la campagna in singolo sempre avvincente e di grande attenzione da parte degli sviluppatori, ma anche e soprattutto le modalità multiplayer online e in locale. A partire dall'Orda, che quest'anno ci metterà di fronte a ben 50 ondate di nemici via via più complesse da approcciare, nelle differenti arene messe a disposizione dal gioco. Bisogno



gnerà organizzare bene le nostre difese e gestire al meglio le risorse ottenute uccidendo i vari nemici e depositate nel Fabbricatore, dal quale potremo fabbricare torrette e difese varie che ci aiuteranno a sopravvivere alle ondate di nemici. Un altro importante fattore di cui dovremo tener conto è il sistema delle classi, che non solo gestiranno le armi in nostro possesso dall'inizio della partita, ma anche e soprattutto il sistema delle abilità e delle carte. Ognuna delle cinque classi è caratterizzata da determinate abilità, tutte utili ed essenziali all'interno del nostro team. Le abilità inoltre verranno potenziate dalle





carte che potranno essere acquistate ed equipaggiate al nostro personaggio, fino ad un massimo di 5 slot sbloccabili man mano che il nostro personaggio aumenta di livello. Le combinazioni sono davvero tantissime, ma il ruolo delle classi rimane invariato e ben definito attraverso l'ecosistema di gioco che non permette di creare un personaggio universale, ma che ci costringe ad utilizzare una classe diversa in base alle nostre esigenze.
Oltre alla divertentissima e longeva modalità Orda, non manca il multiplayer competitivo online dove ritroviamo anche qui un sistema di carte, ma che non intacca il bilanciamento di gioco, concentrandosi su bonus temporanei legati all'esperienza guadagnata oppure a delle particolari skins per armi e per-



sonaggi. Il comparto multiplayer online di Gears of War 4 cerca di avvicinarsi al mondo degli eSports con modalità nuove come Escalation, ma non chiude le porte a chi si vuole avvicinare al multiplayer competitivo di Gears of War 4, ben diverso rispetto ai giochi online tradizionali, spesso più rapidi e immediati. Dal punto di vista tecnico, ci troviamo di fronte alla massima espressione di Xbox One, sfruttata davvero fino all'ultimo granello di potenza. Gears of War 4 si presenta con un comparto grafico mastodontico, che da il meglio di se non solo sulle texture, ma anche sugli effetti particellari e sulla gestione della luce. Per quanto riguarda la campagna parliamo di un frame rate di 30 frame per secondo granitici, mentre per l'online si sale a 60, per garantire la migliore esperienza possibile. Vanno apprezzati gli sforzi di The Coalition nel presentarci un titolo pulito da bug e rifinito tecnicamente, anche se il doppiaggio in italiano non ci ha convinto fino in fondo dal punto di vista della sincronizzazione e della completezza del lavoro (alcune



frasi dei nemici sono state tralasciate), per questo vi consigliamo di giocarlo in inglese sottotitolato.
Nel complesso, Gears of War 4 è un degno successore per la serie, ha l'arduo compito di iniziare una nuova trilogia che non si distacca molto dalla vecchia anzi, cerca di mantenerne i capi saldi e l'ingombrante figura di Marcus Fenix non può che far sorridere e far scattare la nostalgia ai giocatori, un motivo in più per non farvi scappare Gears of War 4!



COMING SOON

IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE



FINAL FANTASY XV
DATA DI USCITA: 29.11.16
SVILUPPO: SQUARE ENIX
PUBLISHER: SQUARE ENIX
GENERE: RUOLO GIAPPONESE
CONSOLE: PS4-XONE

Non perdere questo gioco se ti sono piaciuti









Che cos'è FINAL FANTASY XV?
Vivi un'incredibile avventura nel fantastico mondo di FINAL FANTASY XV.
Parti per un viaggio indimenticabile e affronta combattimenti pieni d'azione.
Aiuta Noctis, il principe del regno di Lucis, nella sua lotta contro l'Impero e riconquista con lui il trono che gli spetta di diritto.
Insieme ai suoi amici più fedeli, Noctis parte alla guida dell'auto di suo padre per un viaggio alla scoperta del mondo di Eos, dove incontrerà creature gigantesche, spietati nemici, e imparerà a utilizzare nuove armi e magie sfruttando il potere dei suoi antenati in frenetiche battaglie aeree.
Fan vecchi e nuovi, il destino vi chiama: una nuova fantastica avventura sta per cominciare!
La storia
Lasciata la capitale insieme ai suoi migliori amici per convolare a nozze con la sua fidanzata Luna, il principe Noctis ascolta atterrito mentre i notiziari radio annunciano la sua morte, quella di suo padre, re Regis, e della sua promessa sposa.
Il presunto armistizio tra il regno di Lucis e l'Impero è fallito e la sua terra natale è sotto attacco.
Per scoprire la verità e riconquistare il trono, Noctis e i suoi fedeli compagni dovranno affrontare pericoli di ogni genere in una spettacolare ambientazione open world, tra creature gigantesche, straordinari paesaggi e infidi avversari.



NOCTIS LUCIS CAELUM
Noctis è il legittimo erede al trono di Lucis e sta per convolare a nozze con Lunafreya, della casata Nox Fleuret.
Lasciando la capitale insieme ai suoi amici per raggiungere il luogo della cerimonia, dà inconsapevolmente inizio a un grande e difficile viaggio durante il quale dovrà dimostrare di saper combattere con armi impressionanti, prerogativa della dinastia reale.



LUNAFREYA NOX FLEURET
Sacerdotessa dotata della facoltà di comunicare con gli dei e del potere di salvare il mondo.
Tenebrae, patria della sua nobile famiglia, è caduta sotto il controllo dell'Impero, ma Lunafreya rimane venerata dai popoli di tutti gli stati per la sua vocazione divina, ricevuta nell'infanzia. Il breve periodo trascorso con Noctis, quando entrambi erano bambini, è un ricordo prezioso e indelebile nel suo cuore.



IGNIS SCIENTIA
Cresciuto insieme a Noctis sin dall'infanzia, Ignis ha ricevuto l'educazione elitaria propria di chi avrà un ruolo determinante nel guidare le sorti della famiglia reale. Il suo affinato ingegno e le lucide capacità analitiche gli valgono ben presto il ruolo di mentore all'interno del gruppo.



CID SOPHIAR
Un vecchio amico di Regis senza peli sulla lingua, proprietario dell'officina di Hammerhead. Nonostante l'età avanzata, Cid continua ad essere lo stesso esperto meccanico che viaggiò insieme a Regis trent'anni fa. Dietro alla sua apparenza scontrosa si nasconde un grande cuore.



COR LEONIS
Un valoroso guerriero che trent'anni fa combatté al fianco di re Regis durante il suo viaggio, e che da allora continua a servirlo come generale della Guardia reale di Lucis.
Le leggendarie imprese di Cor l'Immortale lo rendono un alleato senza pari per Noct e i suoi amici.



CINDY AURUM
Bellezza che si occupa degli affari del negozio mentre il suo bisbetico nonno passa il tempo a trafficare con le auto in officina.
Come il nonno, anche Cindy è un ottimo meccanico, e aiuta Noct e i suoi amici a sistemare la Regalia.



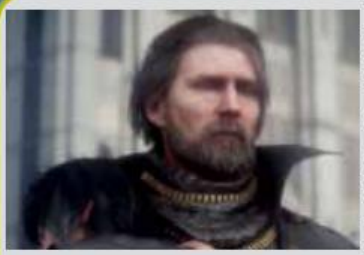
ARDYN IZUNIA
Ardyn, il Cancelliere di Niflheim, è salito al potere dopo aver introdotto la fanteria magitek tra le file dell'esercito imperiale, e da allora è diventato il braccio destro dell'Imperatore.
Il suo atteggiamento distaccato contribuisce ad avvolgerlo in un'aura di mistero.



GLADIOLUS AMICITIA
Gladiolus è l'ultimo discendente della casata Amicitia, da sempre delegata a proteggere la famiglia reale, ed è anche uno dei compagni più affezionati a Noctis.
Con la sua straordinaria forza temprata da un duro addestramento, è sempre pronto a difendere i suoi amici.



PROMPTO ARGENTUM
Pur non essendo di origini aristocratiche, Prompto ha conosciuto Noctis nella sua adolescenza e da allora è il suo migliore amico.
Legato ai compagni da un destino tumultuoso, fa sempre del suo meglio per rendersi utile e con la sua simpatia riesce a portare l'allegria anche nelle situazioni più difficili.



REGIS LUCIS CAELUM
Sovrano di Lucis e padre di Noctis. Ha cresciuto il figlio da solo senza mai venir meno ai suoi doveri e proteggendo la capitale reale di Insomnia sotto la cortina di una barriera magica.
Nel caos scatenatosi durante la firma dell'armistizio con Niflheim, l'Impero diffonde la notizia della sua morte.



IEDOLAS ALDERCAPT
Imperatore di Niflheim. Iedolas ha approfittato della superiorità delle aeronavi e della tecnologia magitek dell'Impero per orchestrare una violenta campagna di espansione territoriale culminata con un'inaspettata offerta di armistizio con Lucis.



ARANEA HIGHWIND
Aranea è al comando della divisione aerea imperiale e di una squadra di mercenari, ed è riconoscibile grazie alla sua aeronave di colore rosso.
Domina i cieli anche nel combattimento corpo a corpo, dove nulla sfugge agli attacchi aerei della sua lancia da dragone.



supervalutiamo la tua 500Gb per passare a PS4 PRO



PS4 Pro

* offerta valida per i possessori di fidelity card e negli store aderenti all'iniziativa

USCITE DEL MESE

NOVEMBRE

1 Mart

2 Merc

3 Giov

4 Ven



CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
PS4 - XONE - PC



FOOTBALL MANAGER
PC



YO-KAI WATCH
SPECIAL EDITION - 3DS



SEGA 3D CLASSIC
COLLECTION - 3DS

5 Sabato

6 Domenica

7 Lunedì

8 Marte



EAGLE FLIGHT VR
PS4



SWOR ART ONLINE
HOLLOW REALIZATION
PS4 - PSVITA

9 Mercoledì

10 Giovedì

11 Venerdì



DISHONORED 2
PS4-XONE-PC

12 Sabato

13 Domenica

14 Lunedì

15 Martedì



WATCH_DOGS 2
PS4-XONE


K
OXYGEN ONLY

16 Mercoledì

17 Giovedì

ASSASSIN'S CREED
THE EZIO COLLECTION
PS4 - XONE





18 Venerdì

SPACE HULK: DEATHWING
PS4-XONE-PC

KILLING FLOOR 2
PS4-PC



19 Sabato

20 Domenica

21 Lunedì

22 Martedì

23 Mercoledì

POKEMON SOLE
3DS

POKEMON LUNA
3DS





24 Giovedì

25 Venerdì

26 Sabato

27 Domenica

28 Lunedì

29 Martedì

FINAL FANTASY XV
PS4-XONE

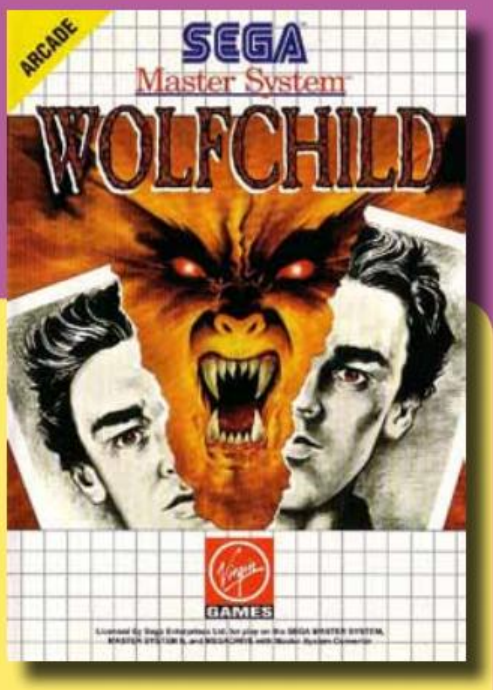


30 Mercoledì

Sviluppo: Core Design
Genere: Action/Platform
Piattaforma:
Amiga, Atari ST, SNES, Mega Drive, Master System, SEGA CD, Game Gear
A cura di Marco Inchingoli

1992





Un gioco con un lupo mannaro. Si può volere di più ?

Halloween è ormai passato ma noi abbiamo comunque deciso di celebrare la festività più spaventosa dell'anno con un titolo a tema: Wolfchild. Non si tratta in realtà di un gioco pro-



priamente horror, ma il protagonista è un lupo mannaro, dunque chi meglio di lui poteva ricoprire tale ruolo.
Uscito nel 1992, Wolfchild è stato pubblicato da Core Design dapprima su Amiga e Atari ST e poi su Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Gear, e SEGA CD. Nonostante il protagonista sia appunto un licantropo, il gioco ci pone davanti ad un plot narrativo al dir poco fantascientifico: in un lontano futuro una società segreta chiamata Chimera ha intenzione di soggiogare il mondo sfruttando le scoperte scientifiche del ricercatore Karl Morrow da loro rapito; sapendo del rapimento dello scienziato, il figlio Saul entra in scena e decide di alterare il suo genoma umano attraverso il progetto Wolfchild che lo tramuta in un lupo mannaro.
Il nostro obiettivo sarà dunque quello di salvare il ricercatore, sgominare la misteriosa organizzazione, e salvare il mondo intero dalla sua morsa.
Il titolo è un classico action/platform come tanti altri in quel periodo, e non presenta in realtà novità sostanziali nel





gameplay: il nostro lupo mannaro potrà saltare, sferrare pugni, e utilizzare una serie di armi hi-tech tra cui boomerang, laser a ricerca automatica, lame di energia, pugni energetici e quant'altro.

Nel corso del gioco è possibile anche raccogliere delle lettere per formare le parole EXTRA e BONUS, le quali ci permettono di ottenere rispettivamente una vita aggiuntiva e armi ed energia. Il gioco vanta un totale di cinque livelli e, almeno nella versione Amiga, presenta una colon-



na sonora pazzesca e uno stile grafico tutt'oggi ancora godibile.
Insomma ragazzi, un gioco con un lupo mannaro, un elemento più che sufficiente ad incoraggiarvi a provare assolutamente questa piccola perla.
Per concludere vi lasciamo con una piccola curiosità: le versioni Amiga e Atari ST presentavano un finale differente rispetto le altre versioni del gioco, inoltre erano le uniche a vantare una sequenza introduttiva animata in cui Saul si trasformava in licantropo.

REVIEW

Sviluppo: DICE
Publisher: Electronic Arts
Genere: FPS
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

BATTLEFIELD 1

La "Grande Guerra" come non l'avete mai vista

Dopo una lunga attesa è arrivato su nostri scaffali Battlefield 1, nuova iterazione dell'omonimo blockbuster di EA e DICE che dopo il deludente Hardline è riuscito invece a convincerci grazie ad un prodotto davvero ben confezionato.
Il titolo segna il ritorno della Prima Guerra Mondiale nel genere degli FPS (per questo il numero 1 nel nome), un periodo molto amato dai giocatori, ma che da molto mancava nel panorama videoludico per via di guerre sempre più collocate in un contesto futuristico e dalla venatura fantascientifica.





La campagna single player ci porta dunque nella Grande Guerra, ma lo fa attraverso gli occhi di alcuni soldati che hanno combattuto e vissuto quel periodo; una serie di storie districate in tutto il globo raccontate da semplici uomini capaci di grandi cose, degli eroi non trascritti nei libri di storia che ci mostreranno alcuni momenti salienti della Prima Guerra Mondiale sotto una diversa prospettiva. DICE ha dunque voluto proporre qualcosa di più di una semplice ricostruzione storica, proponendo delle mini campagne che raccontano cinque storie di guerra a tratti anche commoventi: un pilota a bordo di un blindato intento a sfondare le linee tedesche insieme a un piccolo gruppo di soldati, un nostro compatriota alla ricerca di un suo amico disperso sulle Alpi italiane, la disperata lotta dei beduini comandati da Lawrence d'Arabia contro l'Impero Ottomano, un aviatore americano che solcherà i cieli in nome degli inglesi, e un australiano coinvolto in un disperato assalto alle spiagge di Gallipoli. Questi saranno i protagonisti della campagna di Battlefield 1.
Per quanto concerne il gameplay, gli sviluppatori si sono impegnati per offrire un'esperienza ben variegata, coinvolgendo scontri a cavallo, cingolati, sessioni stealth, combattimenti aerei e quant'altro.
Le missioni offrono inoltre un ampio ventaglio di opzioni per completare i nostri obiettivi: potremo muoverci furtivamente tra le case abbandonate di un villaggio, appostarci con un fucile da cecchino silenziato su un mulino, o prendere il controllo di un carro leggero e seminare distruzione.
Insomma starà a noi scegliere come proseguire, come sfruttare l'ambiente circostante, e come utilizzare l'armamentario e i veicoli che ci verranno messi a disposizione durante il gioco.
Una campagna davvero appassionante dunque, quella di Battlefield 1, in grado di emozionare e regalare momenti davvero spettacolari, l'unico neo come al solito è forse la scarsa durata del tutto che si attesta sulle 5-6 ore, ma potrete comunque rigiocare i vari capitoli raccogliendo alcuni collezionabili sparsi nei livelli di gioco.





problemi di lag e i server ci sono sembrati piuttosto stabili.
Tecnicamente Battlefield 1 è veramente uno spettacolo da guardare sia su console che su PC.
Accantonando per un attimo il valore aggiunto dato dalla corposa e ricca distruttibilità ambientale, a colpire è la credibile ricostruzione ambientale, e tutto il sistema di illuminazione e rifrazione delle superfici.
Sarà possibile ammirare il sole che riverbera sulle pozzanghere o sulle parti metalliche delle armi, o rimanere accecati una volta che si esce da un edificio.



Non ci ha pienamente convinti anche l'intelligenza artificiale, con qualche baco di troppo che spinge i nemici ad attaccarci a viso aperto, e una frenesia generale che in alcuni momenti non ci permette di capire chi ci sta colpendo e da dove.
Tutto sommato non possiamo assolutamente lamentarci per il lavoro certosino svolto da DICE, un lavoro che include anche l'ottimo comparto multiplayer.
L'offerta online è composta dalla classica modalità Deathmatch a Squadre dove ci si affronta a suon di uccisioni, e le tradizionali "Capture the Flag" qui rappresentate da Conquista e Dominio differenziate unicamente dall'assenza o meno dei veicoli sulla mappa di gioco.
Tra le altre opzioni troviamo anche Corsa, una variante del "King of the Hill" dove attaccare o difendere dei telegrafi, e Piccioni di Guerra, una delle modalità che abbiamo apprezzato di più dove bisogna catturare dei piccioni viaggiatori e inviare un messaggio ai propri alleati prima della squadra avversaria.
Chiude il tutto Operazioni, una novità per la serie che si rifà alla modalità Supremazia di Star Wars Battlefront; qui potremo affrontare una serie di battaglie a obiettivi che si svolgeranno su più mappe con una portata totale di un massimo di 64 giocatori.
In sostanza verranno simulate delle vere e proprie guerre con due fazioni in lotta fra loro, diversi armamentari e una moltitudine di veicoli da utilizzare a seconda della mappa. Nel corso della nostra prova non abbiamo riscontrato grossi

Stupende anche le parti dei combattimenti aerei dove i raggi del sole filtrano tra le nuvole formando un quadro visivo quasi poetico. Non possiamo non lodare anche l'ottimo comparto audio. Le armi hanno suoni veri, reali, diversissimi gli uni dagli altri; è possibile quasi sentire oltre allo scoppio anche i rumori





metallici nel momento in cui si ricarica.
Buono anche il doppiaggio in italiano, e buone le musiche, evocative e coinvolgenti. Insomma lo abbiamo detto all'inizio e lo ripetiamo ancora, Battlefield 1 ci ha davvero convinti e non possiamo che consigliarlo a tutti gli appassionati del genere o a chi attendeva da tempo un buon FPS ambientato durante il periodo della Prima Guerra Mondiale.

REVIEW

PRONTI A VIAGGIARE NUOVA NELL'UNIVERSO DI DRA

Sviluppo: Dimps
Publisher: Bandai Namco
Genere: Picchiaduro
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Bandai Namco e Dimps hanno recentemente pubblicato nei negozi Dragon Ball Xenoverse 2, nuova iterazione dell'anime di Akira Toriyama. Come ogni sequel che si rispetti, Dragon Ball Xenoverse 2 segue la formula vincente del primo capitolo procedendo sul sentiero di un approccio alla narrazione diverso e in qualche modo originale rispetto alla storia raccontata già decine di volte in tutte le salse. Sono passati due anni dalla sconfitta di Demigra, ma un nuovo duo malvagio sta utilizzando il suo stesso stratagemma manomettendo le linee temporali. Come membri della Pattuglia Temporale, ci troveremo nuovamente ad affrontare una pericolosa minaccia che modifica gli eventi più importanti del passato per distruggere il presente di pace e serenità raggiunto dagli abitanti di Conton City, la nuova città che funge da hub del gioco. Prima di intraprendere la nostra missione tuttavia, dobbiamo vestire i panni di un personaggio tutto nostro creato da zero attraverso l'apposito editor. I parametri tra cui scegliere sono molto simili a quelli del primo Xenoverse, con cinque razze a disposizione che si differenziano per tipologie di abilità e statistiche: i Terrestri, i potenti Saiyan, i Namecciani, gli alieni della stirpe di Freezer e i Majin. Ci sono anche diverse personalizzazioni estetiche per dare maggiore carattere al proprio alter ego virtuale come per esempio l'acconciatura, il colore della pelle e dei vestiti, alcuni tratti somatici e una manciata di accessori; giusto qualche opzione in più rispetto al capitolo precedente, ma nulla più. La progressione della storia è affidata al vecchio Kaioh che di volta in volta insieme al Kaiohshin del Tempo ci manderà in un'era differente ad affrontare uno o più nemici da sconfiggere. Le missioni sono tutte formate da più atti, ognuno dei quali coincide con importanti cambiamenti nello scenario dell'incontro. Uno scontro uno contro uno può velocemente trasformarsi in una rissa movimentata, oppure potrebbe verificarsi un cambiamento completo di ambientazione come nel caso della battaglia contro Freezer nella quale il pianeta Namecc viene devastato sotto ai nostri occhi. Tutte le scene sono accuratamente riprodotte e altamente evocative, riportando inevitabilmente gli appassionati alle tavole dei manga o alle immagini dell'anime da cui la sequenza è ispirata. Quando si tratta di menare le mani, Dragon Ball Xenoverse 2 fa segnare un sostanzioso balzo in avanti rispetto al suo predecessore, che soffriva particolarmente un sistema di controllo poco raffinato per un picchiaduro. La risposta ai comandi adesso è migliorata, l'azione scorre fluida e travolgente plasmata da combo spettacolari fatte da calci, pugni, scatti e mosse speciali devastanti che si incatenano senza soluzione di continuità. La arene vaste e ben caratterizzate offrono la possibilità di combattere liberamente a terra oppure fluttuando nel cielo, e le tecniche supreme e le onde energetiche sono capaci di trasmettere una sensazione di potenza davvero notevole. Insomma Dimps è riuscito a realizzare finalmente un picchiaduro tridimensionale ricco e completo, in grado di soddisfare sia gli amanti del manga di Toriyama sia coloro che ricercano



un sistema di combattimento divertente e immediato. Per quanto riguarda il bilanciamento gli sviluppatori sono andati a ritoccare alcuni attacchi e abilità speciali, tuttavia determinate tecniche rimangono ancora inevitabilmente più efficaci di altre. Grazie al rinnovato sistema di collisioni, gli scambi di colpi in volo sono decisamente più godibili che in passato, così come gli scontri in mischia ora più gestibili; in quest'ultimo caso l'unico limite è dato da una gestione della telecamera ancora troppo problematica che vede l'inquadratura schizzare rapidamente da una parte all'altra quando

AMENTE AGONBALL?



lo scontro si sposta in prossimità di ostacoli imponenti come montagne, strutture cittadine, o in alcune battaglie con i boss. Sebbene la struttura di base del gioco sia la stessa, Dimps ha aumentato i contenuti e corretto numerosi problemi che non ci erano proprio andati giù nel primo capitolo. Le missioni principali sono ovviamente il fulcro dell'esperienza, ma buttarcisi a capofitto risulterà poco proficuo visto che il livello di difficoltà si impenna rapidamente per via di scontri sempre più lunghi e avversari che quando si evolvono o raggiungono la loro forma definitiva danno parecchio filo da torcere. D'altronde Dragon Ball Xenoverse 2 non è solo un picchiaduro ben riuscito, ma anche un valido RPG e la crescita del nostro alter ego virtuale è parte integrante dell'esperienza di gioco. Completando le missioni, si potranno dunque guadagnare punti esperienza e migliorare le statistiche del nostro



personaggio, inoltre come in passato potremo equipaggiare alcuni costumi che aumenteranno le nostre caratteristiche. Fortunatamente non dovremo più affrontare ripetutamente la stessa missione nella speranza di trovare utili ricompense come avveniva nel primo capitolo, ma al completamento di ogni incarico sappiamo già in anticipo cosa andrà ad aggiungersi al nostro inventario tra nuovi costumi e abilità sbloccate. Diventa quindi naturale perdersi nelle decine di missioni secondarie che ci vengono affidate da una pletora di personaggi casuali e famosi sparsi per Conton City. Si parte dai singoli allenamenti fino ad arrivare a delle vere e proprie quest secondarie che si sviluppano con maggiore consistenza. Quest'ultime non sono accessibili direttamente dalla città, ma riguardano dei luoghi del passato nei quali si sono verificate forti anomalie temporali che dobbiamo risolvere al più presto. Un escamotage che ci permette di rivisitare luoghi storici della serie di Dragon Ball altrimenti non accessibili nell'epoca temporale di Xenoverse 2: ad esempio possiamo andare su Namecc ad aiutare l'Anziano Saggio a difendere il suo popolo, oppure infiltrarci nei ranghi di Freezer scalando la gerarchia del suo esercito a suon di scontri, o ancora unirci alla squadra di Great Saiyaman diventando dei veri paladini della giustizia. Non mancano poi tante altre missioni sparse per la città che i fan apprezzeranno senz'altro. Una così straripante offerta è stata possibile solamente grazie al nuovo hub, decisamente migliore rispetto alla vecchia Toki Toki City tanto criticata dalla community di videogiocatori. Conton City è sette volte più vasto rispetto al precedente, è strutturato molto meglio ed è liberamente esplorabile grazie all'hoverboard da utilizzare nell'attesa di prendere la licenza di volo. A farci compagnia troviamo fino a 300 personaggi non giocanti che nel caso di connessione ai server diventano gli avatar di altri giocatori online. Un hub di gioco molto grande dunque, ma anche ben organizzato con i negozi a farla da padrona insieme all'area di ricevimento: qui è possibile organizzare le partite multiplayer e mettere insieme la propria squadra per le missioni cooperative, praticamente delle "incursioni" in miniatura in cui combattere insieme ad altri sei giocatori contro boss giganteschi. Ci sono poi una serie di quartieri periferici che si dividono per tipologia di attività proposte, come ad esempio il Liceo Orange nel quale si concentrano i tutorial o il palazzo del Kaiohshin del Tempo dove accettare le missioni principali. Nel multiplayer oltre al nostro personaggio creato per la campagna, trovano posto oltre sessanta personaggi da sbloccare progressivamente: si parte dai classici di Dragon Ball Z, passando per Dragon Ball GT e i film di animazione, sino ad arrivare alla serie Super attualmente in produzione da Toei Animation. A livello tecnico, le varie zone della Conton City non eccellono per qualità e ricchezza di dettagli, ma grazie al cell-shading e ai colori vivaci, il colpo d'occhio è sempre gradevole e in linea con quello dell'anime. Maggior cura è stata riposta nei modelli poligonali dei lottatori, così come gli affetti di luce e i particellari delle varie onde energetiche e tecniche supreme capaci di catapultarci direttamente all'interno dell'anime. Rimane un piccolo rammarico per le location degli scontri ancora povere di dettagli e solo parzialmente distruttibili. Dunque Dimps è riuscito a confezionare finalmente un titolo degno della serie di Akira Toriyama, ma anche un picchiaduro solido e divertente. Il nostro consiglio è quindi quello di dare assolutamente una chance al nuovo Dragon Ball Xenoverse 2.

Mai più a secco

Le ricariche digitali sempre di

PLAYSTATION NETWORK
XBOX LIVE
LEAGUE OF LEGENDS
NINTENDO E-SHOP

FACEBOOK
GOOGLE PLAY
I TUNES
NETFLIX
SPOTIFY

WILLIAM HILL
B WIN
TOTOSI
BETFLAG
STARCASINO
POKERSTARS
LOTTOMATICA
STANLEY BET



di divertimento !

sponibili per il tuo entertainment

MEDIASET PREMIUM

SKY PRIMAFILA

INFINITY

TIM

VODAFONE

FASTWEB

WIND

3

POSTE MOBILE

I MOBILE

AMAZON.COM

PAYSAFE

ZALANDO



FUT STRATEGY

A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara

UNA SBIRCIATA IN PREMIER LEAGUE

VALORI

ATT	86
MID	87
DEF	83
PAC	78
SHO	67
PAS	75
DRI	79
DEF	61
PHY	73
INTESA	99

RANGES

MIN	153.600
MAX	2.900.500

Finalmente si parla di FIFA 17 !
Non vedevamo l'ora di giocarci e questo mese abbiamo deciso di andare a sbirciare cosa succede in Premier League.
La formazione che vi proponiamo è frutto delle prestazioni che più si son messe in evidenza in questa prima parte del torneo.
Per cominciare dalla difesa, dove a noi italiani piace andare sul sicuro, miximo la solidità di Sakho e Cahill con la velocità dei due terzini. Otteniamo così una difesa dinamica e affidabile.
Nel settore nevralgico del campo proponiamo la tecnica di De Bruyne, visione di gioco e senso della posizione di Gundogan.
Al resto pensa Pogba anche se le sue prestazioni in Premier sono ancora lontane da quanto fatto vedere in Serie A.
Per quanto riguarda l'attacco rispolveriamo il "falso nueve" perché Coutinho sta crescendo in maniera costante ed importante, chiediamo poi al Chelsea due frecce per il nostro arco: Hazard non ha bisogno di presentazioni o commenti e Willian quest'anno si stà veramente mettendo in luce.
Insomma provare per credere.
Buon FUT a tutti e alla prossima.



CARRIERA









FIFA 17 ha introdotto numerose novità che oltre all'aspetto grafico e di giocabilità hanno toccato il lato manageriale del gioco.
Andiamo quindi ad approfondire questi aspetti della modalità carriera tralasciando la sezione "carriera giocatore" per concentrarci su quella "carriera allenatore" dove sono state apportate modifiche essenziali.
La carriera, in base alla squadra scelta, deve perseguire gli obiettivi societari e raggiungerli in una o due stagioni.
Il comparto è arricchito, basti pensare che dopo essere passati dalle classiche impostazioni si arriva alla scelta dell'avatar che quest'anno è stata impreziosita da una serie di modelli predefiniti che vedrete stringere le mani dei vari mister in Premier League (Mourinho, Conte, Klopp...) nel pre-partita.
I fattori che concorrono al successo fondamentalmente sono cinque: successo in Patria, successo continentale, conoscenza del brand, economico e crescita dei giovani.
Altri progressi che potrebbero venir richiesti dalla dirigenza sono: promozione dei giovani in prima squadra, torna nella massima serie, espandi il marchio del club nei mercati asiatici e ingaggia fuoriclasse di livello mondiale.
C'è persino un indice di valutazione del gradimento della società nei nostri confronti, con un voto numerico identico a quello assegnato ai calciatori.
I tornei amichevoli introdotti l'anno scorso sono rimasti a bordo e sono una possibilità, al pari dell'anno scorso, per fare un bel po' di soldi da aggiungere alle risorse per il mercato.
La modalità Carriera di FIFA 17 introduce Valore club, un sistema finanziario realistico e ripensato da zero con diverse fonti di guadagno e spese. Ora nel menu Finanze potrai vedere nel dettaglio i ricavi generati da trasferimenti, prestiti, vendita dei biglietti, merchandising e diritti tv, così come le uscite per stipendi di giocatori e osservatori, strutture del vivaio, manutenzione dello stadio e spese di viaggio. Questo ti aiuterà a tenere sotto controllo le tue finanze, un aspetto fondamentale per ogni club moderno.
I club della Premier League hanno (anche in FIFA 17) tantissimi soldi e rose



molto ampie da smaltire, quindi optando per questo campionato avreste sempre un mercato molto frizzante.
Un vero e proprio controllo anche delle finanze della squadra, in stile manager Premier League, interventi e decisioni sulla programmazione del mercato sia in entrata che in uscita compresa la gestione dei prestiti.



In buona sostanza FIFA si stà evolvendo verso un mix tra competitive e manageriale arricchendo così gli aspetti di interesse e fruibilità.
Un'esperienza sempre più completa e vicina alla realtà come compete ai games di nuova generazione.

Pro Tour Honolulu

Il nostro Fabrizio ci racconta come è andata





Tutti i giocatori di Magic hanno lo stesso sogno: quello di giocare il Pro Tour. Questo sogno ci spinge a fare cose che per un non giocatore sono puri atti di follia. Chi sano di mente viaggerebbe ore e ore, con il sole o con la neve, di giorno o di notte, prenderebbe giorni di ferie e litigherebbe con amici e fidanzate solo per chiudersi in uno stanzone dalle 10 del mattino fino a notte per giocare a Magic?
Ma noi siamo giocatori e non ci interessa nulla di tutto questo. A noi interessa andare al Pro Tour. E ogni volta che riusciamo nel impresa di andarci capisci che di fare tutti quegli sforzi e sacrifici ne è valsa la pena. È un esperienza incredibile, ti ritrovi da qualche parte del mondo, a fare gruppo con altri giocatori qualificati e a sostenersi l'uno con l'altro, coccolato dalla Wizards (al ritorno avevo uno zaino pieno per tutti i gadget che ci hanno regalato), per competere con i Player più forti al mondo; auguro a tutti di riuscire ad andarci almeno uno volta nella vita, per capire l'atmosfera che è veramente unica.
Questa volta gli astri, la mia determinazione, e ovviamente il c...o mi hanno permesso di ritornare alle Hawaii per competere al PT kaladesh. Il nostro gruppo era composto da ottimi giocatori italiani e i 4 inglesi qualificati al pro tour. E dopo quattro giorni di testing e brainstorming abbiamo tirato fuori varie liste tra cui le due più perfomanti sono state quella di Marvel con cui Matteo Moure è arrivato nono e la lista di WR umani con cui io e Mattia De Colle abbiamo totalizzato in standard uno score di 7-3.



WR Humans by Fabrizio Campanino

SPELLS (37)
2 Declaration in Stone
2 Fiery Temper
3 Gideon, Ally of Zendikar
4 Hanweir Garrison
3 Incendiary Flow
4 Inventor's Apprentice
3 Pia Nalaar
4 Smuggler's Copter
4 Thalia's Lieutenant
4 Thraben Inspector
4 Town Gossipmonger

LANDS (23)
4 Mountain
6 Plains
4 Aether Hub
1 Hanweir Battlements
4 Inspiring Vantage
4 Needle Spires

SIDEBOARD (15)
2 Always Watching
2 Fragmentize
1 Gideon, Ally of Zendikar
2 Lantern Scout
1 Magmatic Chasm
3 Reckless Bushwhacker
2 Repel the Abominable
2 Stasis Snare

IL MAZZO

Perché giocare questo mazzo? E perché proprio queste 75? C è una risposta a tutto e se avrete la pazienza di leggere fino in fondo ve lo spiegherò. Il formato anche se non ben definito presentava alcune certezze: Marvel Br zombie, Bg delirio, WR veicoli, Jeskai control e in ascesa un sempre più dominante un uw flash.

Il nostro mazzo mette la giusta pressione contro Br zombie che non riesce a starci dietro con tutti o suoi pezzi che non possono bloccare e la pescata di declaration per lui spesso è fatale. Stesso discorso vale per Marvel che se non riesce a tirare un Eldrazi nei primi 5 turni con un kozilek's return al cimitero spesso non riesce a manterci. Bg delirio, è il nostro miglior MU in assoluto e in Side abbiamo (le creature senza volare non bloccano questo turno) che è un autowin. Pummeler è assolutamente un buon Mu grazie alle nostre 7 rimozioni Main deck e alle nebbie in Side. Jeskai control non siamo mai contenti di prenderlo ma post Side con il quarto Gideon e i bushwhacker in sostituzione delle inutili rimozioni la musica cambia. WR veicoli è quasi un Mirror ma noi maindeckando un maggior numero di rimozioni stiamo sopra, il vero vantaggio di giocare umani rispetto veicoli è la presenza di Liliana, per loro è un incubo visti i suoi numerosissimi pezzi x/1 invece contro di noi è una carta molto marginale. Contro Uw (che non ci aspettavamo così presente) la parità è abbastanza aperta anche se Avacyn non è proprio il nostro miglior cliente.

La Main mi sembra abbastanza lineare ma se avete dubbi sulle mie scelte sarò felice di rispondervi, invece volevo analizzare quello che è sempre più complesso ovvero la side.

SIDEBOARD

2 Always watching forti in moltissimi MU ci fanno sia uscire da radiant flame contro control che sovrastare il nostro avversario nei Mu con le creature. 2 nebbie per gli umani: autowin contro Rg pummeler ed è anche l unica risposta nel formato al "flashback" di kozilek's return.

2 Lantern Scout: Rb aggro è un buon Mu ma avere 2 carte in Side che sono un autowin contro di lui non mi dispiaceva affatto.

1 Gideon, ally of zendikar: il miglior amico dei vari control.

3 reckless bushwhacker: la ripartenza perfetta contro le mass removal.

2 fragmentize contro WR veicoli e contro Marvel (è una carta brutta, ma purtroppo in standard al momento non c'è di meglio)

2 Stasis snare: contro Marvel e contro jeskai vogliamo le rimozioni instant al posto delle declaration sorcery, contro pummeler sono 2 rimozioni aggiuntive.

1 Magmatic Chasm: solo ed esclusivamente contro bg, per quanto è un buon MU iskhana qualche problema può crearcelo e con questa sono tutti risolti (chiedere al giapponese che ha preso 37 danni al turno 6 quando si sentiva al sicuro dall alto delle sue 20 vite).

IL TORNEO

Sul mio cammino ho trovato:
3 bg delirio 3-0
2 uw 1-1
1 eldrazi aggro (lista che giocavano molti pro koreani) 0-1
1 jeskai 0-1
1 Rg pummeler (pilotato da un certo Willy edel) 1-0
2 Marvel 2-0

Il mio obiettivo per il PT Honolulu era di chiudere 11-5 (che significava tra i 2 e i 3k e viaggio invito al pt dublino) e stava andando tutto secondo i piani, ma un disastroso secondo draft ha distrutto i miei piani facendomi chiudere con un rispettabile 9-7 senza gioie... Vi lascio la foto del primo draft con cui ho fatto un 2-1. Il mazzo era tranquillamente da 3-0 ma il dio delle terre non la pensava come me...





Volevo ringraziare due persone in particolare che hanno reso possibile tutto questo: Federico Piermaria che mi ha concesso le ferie per farmi dieci giorni alle Hawaii e Federico Del Basso che mi ha aiutato durante tutta la vacanza in tutto.
Fabrizio Campanino





Nome: Giulia **Segno:** Bilancia **Età:** 24
Che lavoro fai? Scenografa teatrale e cinematografica
Cosa fai nel tempo libero? Dipingo e gioco alla Ps4
La tua prima volta con i videogiochi? A 6 anni con la Playstation 1 e il mio primo gioco è stato Crash Bandicoot, ora aspetto la remastered
La tua squadra del cuore? La unica e sola magica Roma
Il tuo giocatore preferito? Ovviamente Totti!
Sport? Il divano!
Il tuo sogno nel cassetto? Lavorare alla progettazione scenografica di un videogioco!
Idolo? Dante Ferretti!
Il tuo gioco preferito? Call Of Duty Advanced Warfare! Ma comunque impazzisco per tutti i COD!


Valencia

SAMSUNG

Il primo monitor curvo ottimizzato per il pro gaming con tecnologia quantum dot

Grazie al CFG70 da 24 pollici i giochi prendono vita sullo schermo per esperienze fluide e senza scie

Samsung rivoluziona il mondo del gaming e in occasione della Games Week, l'appuntamento annuale dedicato ai videogiochi tenutosi a Milano dal 14 al 16 ottobre 2016, ha presentato il primo monitor curvo ottimizzato per il pro gaming: il CFG70 da 24 pollici.
Più potente, dal design mozzafiato e con il livello di curvatura più alto sul mercato, questo monitor, insieme al C27F591 già presente in Italia, è il primo monitor



curvo con tecnologia quantum dot, che si distingue per i colori brillanti in un spettro sRGB del 125% e un design ecologico senza cadmio. L'alto livello di luminanza pone in risalto una serie di dettagli di gioco altrimenti nascosti in qualsiasi impostazione di luminosità, offrendo così esperienze di gioco ancora più realistiche, pensate per i giocatori più incalliti.
Un'esperienza che riscrive le regole del gioco

Il nuovo monitor curvo CFG70 si caratterizza per il design "Super Arena" che abbina alla curvatura 1800R l'illuminazione a LED che interagisce con il suono, e rende ancora più intenso il brivido della vittoria. Si tratta inoltre del primo monitor curvo ottimizzato per il gaming ad avere un tempo di risposta per immagini in movimento di solo 1 ms. La frequenza di aggiornamento alta, fino a 144 Hz, è un'ulteriore garanzia di una presentazione fluida e agile.
Il CFG70 agevola ulteriormente il gioco grazie alla pratica interfaccia Gaming UX OSD che offre la possibilità di accedere all'intuitivo pannello di controllo e visualizzare in un solo colpo d'occhio le impostazioni principali. Cambiare le impostazioni di gioco è semplice anche grazie ai tasti shortcut sul lato frontale e sul retro del monitor.

"Il mercato del gaming è in costante crescita e i videogiocatori necessitano di tecnologie innovative in grado di valorizzare i videogame di ultima generazione e di garantire un'esperienza coinvolgente e senza precedenti", afferma Daniele Patisso, Visual Display Business Unit Manager di Samsung Electronics Italia. "Siamo felici di essere riusciti a offrire ai consumatori una nuova linea di monitor dotati di tecnologia quantum dot perché ci consente di guidare l'innovazione del settore del gaming e offrire esperienze di gioco sempre più realistiche e immersive."

Presenti in stand anche i C27F591, monitor curvi dedicati all'intrattenimento grazie al contrasto di 3000:1 e alla modalità Game Mode che riesce a valorizzare le immagini più buie e a rendere ancora più vivaci i colori e il TV Monitor curvo V32F390 in grado di garantire oltre alla funzione di un monitor PC quelle di un televisore. Funzionalità come Picture in Picture permettono, infatti, di visualizzare due contenuti - un



programma televisivo ed un gioco da PC o console - in contemporanea. La curvatura dello schermo affatica meno la vista e questo consente sessioni di gioco e intrattenimento prolungate, a prova dei più appassionati gamers.



The Pokémon Company

pokemon.it/soleluna

Pokémon Sole

Pokémon Luna





PROVA SUBITO LA PIÙ GRANDE AVVENTURA POKÉMON DI SEMPRE:

SCARICA LA DEMO GRATUITA DAL Nintendo eShop DELLA TUA CONSOLE!





DAL
23 NOVEMBRE





Nintendo

© 2016 Pokémon. © 1995–2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

15 NOVEMBRE

WATCH_DOGS 2

SCOPRI L'HACKER CHE C'È IN TE

MISSIONE EXTRA **ZODIAC KILLER**



Completa la missione e ottieni un esclusivo outfit da Guerrilla Urbana





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





UBISOFT