DIC 16 - GEN 17
26
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING
CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER

PLAYERS



SPECIAL
Caro 2016 ti scrivo...
Magic - Commander 2016
FUT - Il viaggio

RECENSITI
Watch Dogs 2
Dishonored 2
Pokemon Sole e Luna
Final Fantasy XV

I REGALI DI NATALE
Le offerte speciali per i nostri lettori

COMING SOON
Sniper Elite 4
Gravity Rush 2
Halo Wars 2
Horizon Zero Dawn

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



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.

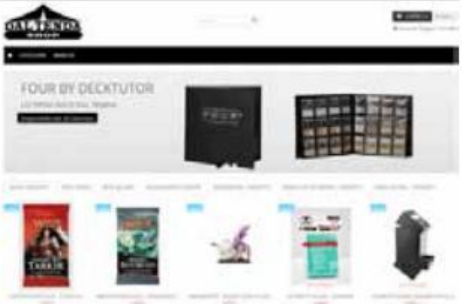
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

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

26 DIC 16 - GEN 17

Carissimi Players,

e siamo giunti anche alla fine di questo 2016, dicembre è il mese dei bilanci, dei propositi e degli auguri.
Tracciamo un bilancio dell'anno che ci lasciamo alle spalle che è stato senza dubbio generoso per i titoli usciti e soprattutto per i nuovi hardware immessi sul mercato per il nostro divertimento.
E' stato il primo anno in cui i titoloni sono stati diluiti per il bene delle tasche di tutti, ci auguriamo sempre di avere annate con Dark Souls 3 ad aprile e Uncharted 4 a maggio !!!
L'anno prossimo promette di essere quello del 4K, del virtuale e, tra le altre cose, di una Nintendo competitiva.
Insomma non vediamo l'ora che arrivi.
Abbiamo parlato di bilanci e di propositi, è il momento anche degli auguri.
Per i nostri lettori sono a disposizione nei negozi una serie di titoloni a prezzi pazzeschi da far sbiancare i timidi black friday visti quest'anno.
C'è pure una super promozione per passare alla nuova PS4 PRO, un sacco di emozioni alla portata delle tasche di tutti per questo Natale.
Gli auguri ce li fa pure Silvia, la girl gamer di questo numero, che dalla Sardegna scrive a Babbo Natale una letterina per tutti noi.
Come a luglio quando arrivano le vacanze estive, questo numero vale per due mesi.
Ci rivedremo a febbraio con un sacco di novità, su una in particolare dobbiamo morderci la lingua per non anticipare nulla.
Non ci resta che augurarvi di cuore buone feste, buone vacanze, buona lettura e ... arrivederci al prossimo anno.

Bruno Capolupi

4 SPECIAL
Caro 2016 ti scrivo...
7 COMING SOON
Sniper Elite 4 Italia
8 REVIEW
Watch Dogs 2



Dishonored 2
Final Fantasy XV
Pokémon Sole e Luna
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
Final Fantasy XV
20 USCITE DEL MESE II PARTE
21 COMING SOON
Gravity rush 2
22 COMING SOON
Halo Wars 2
23 GADGETS
Phone Pad X532R
24 I REGALI DI NATALE
Le offerte per i nostri lettori
26 FUT STRATEGY
Bundeliga Uber Alles
Il viaggio



28 TRADING CARDS
Temur control
Special commander 2016



30 COMING SOON
Horizon Zero Dawn
31 RETROGAMING
James Pond 2 robocod
32 GIRL GAMER
Gli auguri di Silvia



A cura di Valerio Turrini

Caro 2016 ti scrivo... Delusioni e sorprese dell'anno che si chiude

Come di consueto, mi trovo a fine anno a guardare al passato, analizzando le varie uscite, le mosse di mercato e come si sono comportati i maggiori colossi nell'industria videoludica nell'anno alle mie spalle. Quest'anno oltre che guardare indietro, dobbiamo



guardare anche avanti, visto che è stato un anno molto strano, orientato poco sul gaming e moltissimo sul lato hardware, soprattutto negli ultimi mesi, dove le intelligenti mosse di mercato di Microsoft e Sony hanno gettato le basi per il gaming



futuro, mentre Nintendo è costretta a rincorrere e con Switch cercherà di riguadagnarsi un posto in questo ambito mercato.
A livello software non sono mancate le esclusive da entrambi le parti, con dei titoli di assoluto spessore che hanno reso quest'anno un anno memorabile.
Lato Microsoft abbiamo avuto il piacere di giocare a dei veri e propri capolavori, ci siamo trovati di fronte a soli titoli di qualità e a qualche sorpresa più che gradita. Tanto per cominciare Remedy (creatori di Max Payne e Alan Wake) ci hanno stupito con Quantum Break, un videogioco di azione in terza persona il cui perno centrale è la manipolazione del tempo, raramente affrontato dal punto di vista scientifico come hanno fatto loro e



come da tradizione Remedy, puntando ad avvicinare i videogiochi all'arte cinematografica, in particolare alle serie TV che tanto hanno preso piede negli ultimi anni. Quantum Break è un ibrido videogioco-serie TV, recitato da attori reali e famosi come Shawn Ashmore (Bobby Drake in X-men e Mike in The Following) e Aidan Gillen (Petyr Baelish in Game of Thrones), ma la cosa più interessante e come le nostre azioni all'interno del gioco vanno a condizionare gli episodi della serie TV, creando così una storia che combacia



perfettamente con il nostro giocato, trasformando le cutscene (in questo caso mini-episodi di una serie TV in live action) in parte integrante del gioco.
L'altra grande sorpresa del 2016 per Xbox è stato ReCore, esclusiva alla quale ha collaborato il grande Keiji Inafune (Metroid e Megaman tanto per dirne un paio) e che è riuscita a sorprendere molti giocatori, me compreso. Un gioco uscito a prezzo budget, con quasi nessuna campagna marketing e che è riuscito a stupire in positivo dal punto di vista artistico e con il suo gameplay vecchio stile.
Le vere bombe dell'offerta Xbox One sono state tenute per la fine dell'anno (come al solito) e ci siamo goduti dei veri capolavori come Forza Horizon 3, ad oggi il miglior esempio di racing game in circolazione e Gears of War 4, seguito del pluripremiato sparatutto in terza persona, amato odiato e copiato da molti. Entrambi i titoli sono stati dei veri campioni d'incassi e



un successo planetario per i fans, che tuttora affollano i server sia del gaming targato Turn 10 che dello sparatutto sviluppato dai ragazzi di The Coalition. Ultima cartuccia da sparare Dead Rising 4, lo scanzonato action horror di Capcom che ci metterà di fronte a orde infinite di zombie in tema natalizio, cercando di spronare la nostra immaginazione nell'inventarci sempre nuovi modi per ucciderli. Menzione ai caduti, purtroppo quest'anno è stato cancellato un titolo a cui molti tenevano e che purtroppo non vedrà la luce, Fable Legends.
Anche sul lato del campo Playstation 4 abbiamo visto parecchi pezzi da novanta entrare in gioco, primo fra tutti l'attesissimo Uncharted 4: Fine di un Ladro che possiamo definire senza alcun timore un vero capolavoro. Graficamente è fantasti-



co, narrativa perfetta, gameplay ottimo e anche il multiplayer continua a divertire, un gioco immancabile per chiunque possieda una PS4. La sorpresa dal lato Playstation 4 si è presentata con un nome già noto e cioè Ratchet & Clank. Anche lui come ReCore si è presentato con discrezione, entrando dalla porta di servizio



a prezzo budget e si è imposto come uno dei reboot meglio riusciti di sempre, seguendo le vicende del film di animazione, ma fortunatamente riuscendo ad avere un impatto migliore. Tra le altre esclusive non dimentichiamo il nuovo Star Ocean e King of Fighters XIV, ma soprattutto non ci scordiamo dell'attesissimo The Last Guardian, finalmente in uscita dopo uno sviluppo infinito e che stentiamo a crederci anche noi, finalmente potremo giocarlo. La nota dolente in questo caso porta il nome di uno dei giochi più attesi fin dal lancio di Playstation 4, un gioco che purtroppo è stato vittima della sua stessa natura, non è stato compreso dai videogiocatori, colpa anche di una campagna marketing esagerata che ha mirato a farlo identificare come il gioco che non è.
No Man's Sky è senza alcun dubbio il flop più sonore del 2016, un flop che dimostra come una campagna di marketing appropriata possa decretare la buona riuscita di un prodotto, ma una inappropriata lo può distruggere anche se alla fine è un buon prodotto.
A livello di giochi ovviamente bisogna contare anche i multipiattaforma, con un quadro generale che disegna un anno veramente ricco di titoli di grosso calibro, per citarne alcuni abbiamo avuto il piacere di giocare a Final Fantasy XV, Dishonored 2, Battlefield 1, Titanfall 2, Deus Ex: Mankind Divided, Watch Dogs 2, The Division, Overwatch, Far Cry Primal, Doom e Dark Souls 3 senza contare i vari sportivi e una moltitudine di altri titoli che ci hanno sicuramente fatto compagnia durante questo 2016.
Ma non siamo ancora giunti al momento di decretare un vincitore, quest'anno dovremo tenere conto anche del discorso hardware, un discorso che ultimamente





è sulla bocca di tutti per via delle console di metà generazione che stavolta sono state un po' differenti dalle solite versioni slim, complice il fatto che l'hardware delle attuali console purtroppo non riuscirà a garantire il gaming ad alto livello che ci si aspettava.
Playstation 4 si è evoluta con Playstation 4 Pro, una versione potenziata e non di poco rispetto alla prima apparizione di PS4, parliamo di una potenza grafica che raggiunge i 4,2 TFLOPS contro gli appena 1,84 TFLOPS del modello base e secondo le indiscrezioni, pare che in futuro Playstation 4 Pro potrà arrivare fino a 8,4 TFLOPS, imponendosi come la console di prossima generazione che andrà a contrastare Project Scorpio di Microsoft. Quest'anno Microsoft si è limitata a creare una versione slim della Xbox One che supporta la risoluzione 4K e l'HDR, stesse feature che per ora vengono sfruttate da PS4 Pro, ancora in fase di rodaggio, ma che siamo sicuri prenderà piede nei prossimi mesi e anni, allontanandosi sempre di più dall'attuale PS4. In aggiunta, Xbox One S ha anche il supporto ai blu-ray 4K, poco usati per ora è vero, ma nemmeno supportati dalla cugina Playstation 4 Pro. Per il momento entrambi i prodotti sono "utili" solo a chi possiede una TV 4K, ma in ottica futura, Playstation 4 Pro sarà la console next-gen che affiancherà Project Scorpio a partire dall'anno prossimo.
Sony ha guardato il futuro con Playstation 4 Pro, Microsoft ha temporeggiato con Xbox One S lavorando nel frattempo a Project Scorpio, ma Sony non ha solo guardato al futuro con la nuova console, ma anche e soprattutto in ottica VR, vera sorpresa del 2016.
Con Playstation VR Sony si è avventurata in una terra ancora poco battuta, soprattutto in ambito console casalinghe e utenza media. Su console Playstation VR è il primo esempio di realtà virtuale che possiamo trovare sul mercato, ad un prezzo decisamente inferiore rispetto agli altri esempi in ambito gaming quali Oculus Rift e HTC Vive, con un hardware di tutto rispetto e capace di offrire un'esperienza VR completa. Sony anche in questo caso ha puntato al futuro, sapendo bene che Playstation 4 non potrà andare molto lontano in ambito VR con l'hardware che ha, ma sapendo anche che l'hardware donato a Playstation VR non si esaurirà con l'attuale generazione, ma sarà capace di durare per molti anni. Playstation VR finora è ancora un prodotto per la nicchia, che richiede una spesa di circa 500 euro per il pacchetto completo che include il visore, due controller Move e la Playstation Camera e che finora offre un parco titoli decisamente poco vasto, molto dimostrativo e poco ludico.



Nel complesso il 2016 è stato un anno molto pieno, ricco di bei giochi e di grandi esperienza, ma la vittoria va affidata non solo guardando al passato e al presente, ma anche e soprattutto guardando al futuro. Se prendiamo in considerazione i giochi, Xbox One vince di misura, ma se vediamo i piani attuati quest'anno pensando al 2017 e non solo, Sony ha giocato le carte giuste sia con Playstation 4 Pro, ma anche e soprattutto con il VR che a differenza del 3D, tanto sfruttato e supportato, ma mai del tutto decollato, potrebbe rappresentare il futuro nel gaming.



COMING SOON

IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE



SNIPER ELITE 4 ITALIA
DATA DI USCITA: 14.02.17
SVILUPPO: REBELLION
PUBLISHER: SOLD OUT SOFTWARE
GENERE: AZIONE AVVENTURA
CONSOLE: PS4-XONE-PC

Non perdere questo gioco se ti sono piaciuti:







Ambientato immediatamente dopo gli eventi del suo pluripremiato predecessore, Sniper Elite 4 continua a descrivere fatti inerenti alla seconda guerra mondiale, trasportando il giocatore nei meravigliosi e variegati paesaggi italiani del 1943.

Agente sotto copertura e cecchino d'élite, Karl Fairburne deve combattere a fianco della Resistenza italiana, impegnata a liberare il paese dal giogo del fascismo, e sconfiggere una nuova minaccia terrificante che potrebbe stroncare sul nascere la controffensiva degli Alleati in Europa.

Se questa missione fallisce, non ci sarà nessuna operazione Overlord, nessuno sbarco in Normandia e nessuna vittoria in Europa.

Gioco stealth di nuova generazione

Sfruttando la categoria di risoluzioni 1080p di PlayStation 4 e Xbox One, Sniper Elite 4 è il primo gioco della serie progettato senza le limitazioni imposte dagli hardware di vecchia generazione e ambisce a diventare lo sparatutto definitivo di una generazione.

Dalle cittadine costiere e soleggiate del mediterraneo, alle mega-strutture dei nazisti, dalle foreste spaventose, ai monasteri appollaiati sulle montagne e ispirati a Monte Cassino, Sniper Elite 4 offrirà azione stealth mozzafiato e libertà di cecchinaggio impareggiabile, su mappe di dimensioni esponenzialmente superiori rispetto a quelle viste in Sniper Elite 3.

Sniper Elite 4 è esattamente ciò che i fan si aspettano: un capitolo conservativo ma indiscutibilmente solido. Oltre al compitino per riproporre al pubblico un nuovo capitolo in linea con le conquiste del predecessore, ci aspettiamo da Rebellion una narrazione più avvincente e una trama capace di rapire il giocatore. L'esperienza di gioco emersa dalla demo pare in ogni caso godibile e gradevole, soprattutto per i vecchi fan.

Sviluppo: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Azione
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

WATCH DOGS 2

Dedsec svela i segreti del ctOS 2.0

Il primo Watch Dogs arrivò sul mercato carico di aspettative e responsabilità, ulteriormente gonfiate anche per colpa del clamoroso ritardo rispetto all'uscita annunciata e purtroppo non è riuscito a soddisfare gli utenti appieno ed è stato sommerso dalle critiche sia della stampa che da parte degli utenti, nonostante sia stato il gioco più venduto al Day One da parte di Ubisoft.
Se fosse stato pubblicizzato meno e avesse avuto meno attenzioni probabilmente ne avremmo parlato con un tono diverso, ma oggettivamente non possiamo dire che Watch Dogs era un capolavoro anzi, le problematiche erano evidenti e il lavoro pubblicitario di Ubisoft non ha fatto che metterle in risalto ulteriormente (iconico il downgrade grafico).
Ma come successe con il primo Assassin's Creed, Ubisoft sa riconoscere i suoi errori e migliorarsi nel tempo,



riuscendo a proporre sempre delle migliorie azzeccate nei successivi capitoli di una nuova IP.
Partendo dal comparto narrativo, in Watch Dogs 2 ci troviamo di fronte ad una storia ben diversa rispetto al primo capitolo, dove l'idea alla base del gioco era geniale e funzionava decisamente bene, ma purtroppo tutto il comparto narrativo costruito attorno al personaggio di Aiden Pearce era più che ballerino. Confrontare il carisma e la caratterizzazione di Aiden Pearce con il nuovo protagonista Marcus "retr0" Holloway sarebbe uno scontro impari, visto l'evidente salto in avanti fatto sulla caratterizzazione dei personaggi in Watch Dogs 2. Non solo il protagonista, ma anche i compagni del Dedsec e l'antagonista sono ben caratterizzati e quasi tutti interessanti, con il proprio background e resi piacevoli anche nei dialoghi più freschi e simpatici. In molti casi alcuni dialoghi ci hanno ricordato la simpatia dei Saints Row, ci hanno strappato più di una risata (Wrench su tutti) e spesso si lasciano andare in citazioni nerd che fanno sempre piacere. Se nel primo Watch Dogs l'obbiettivo camuffato (neanche troppo) era la vendetta di Aiden Pearce, qua parliamo più di giustizia e "combattere il male" rappresentato sempre dalla Blume e dal ctOS 2.0 che ha trasformato le città di tutto il mondo in smart city, dove la privacy non esiste più e combattere il "male" saremo anche noi il male ovviamente, hackerando tutto ciò che ci capita a tiro, a partire dai conti in banca della gente e violando la loro privacy. Il grande filo conduttore è raccogliere follower e cioè persone che hanno scaricato l'app Dedsec che mette a disposizione del Dedsec la potenza di calcolo dei vari terminali, per poterla usare contro la Blume.
Riguardo al gameplay, le modifiche sono profonde ed estese e donano un nuovo volto al brand rispetto al primo capitolo. Laddove le avventure di Aiden Pearce si prestavano bene ad azioni stealth, ma che spesso finivano in sparatoria senza molti problemi, in Watch Dogs 2 lo stealth è ancor più al centro dell'azione e viene incoraggiato sia dalle numerose risorse a nostra disposizione, sia ad una predisposizione limitata del gioco rispetto alle fasi shooter, più difficili e pericolose rispetto al passato. Oltre alle interazioni presenti nel primo capitolo con i vari sistemi di sorveglianza, generatori e quant'altro, sarà possibile interagire in nuovi modi







con i vari oggetti hackerabili, programmandoli per l'attivazione in prossimità dei nemici per esempio, per poi attirarli in quella direzione interagendo sempre con lo stesso oggetto. Le nuove interazioni di prossimità sono ovviamente aperte anche a semafori e barriere stradali, aprendo nuove possibilità in termini di gameplay sia a piedi che in auto, quest'ultime protagoniste non solo di un sistema di guida rinnovato e migliore rispetto al primo capitolo, ma anche di interazioni specifiche dedicate all'hacking. Grazie al ctOS 2.0 e alla sua onnipresenza anche nei veicoli, potremo controllare a distanza i veicoli per creare diversivi, farli sbattere contro i nemici o anche per aprirci la strada nelle ore di punta. Tra i vari gadget a nostra disposizione troviamo anche due droni più che importanti, che ci permetteranno di esplorare le zone più popolate di nemici e spesso persino di portare a termine le missioni senza nemmeno mettere piede nell'area nemica. Il jumper è un drone di terra che può entrare nei condotti e saltare, emettere dei suoni per attirare i nemici e persino completare hacking dove è richiesta la nostra presenza. Il quadricottero ci permetterà invece di osservare dall'alto la situazioni per poter localizzare i nemici e studiare la nostra prossima mossa. Con entrambi i droni si potranno comunque eseguire hacking a distanza di cellulari, generatori e telecamere, aprendo la strada agli approcci più disparati.

La noia è ben lontana dal raggiungersi in Watch Dogs 2 che finalmente ci spronerà a visitare San Francisco non solo seguendo le missioni principali, ma anche con le attività secondarie come le missioni co-op, da completare da soli o in cooperativa essendo esse molto complesse, che sarà possibile intraprendere in qualsiasi momento dal telefono di Marcus, vero hub di Watch Dogs 2 che gestirà non solo le missioni, ma anche la mappa di gioco, la musica e le attività secondarie come Driver San Francisco (vi ricorda qualcosa?), un app che sulla falsa riga di Uber ci permetterà di fare da autista a vari clienti, quasi tutti fuori di testa, oppure c'è ScoutX che ci farà guadagnare dei followers fotografando determinati punti d'interesse in città, insomma le cose da fare non mancano di certo, se una delle critiche mosse verso il primo capitolo era la troppa linearità e poca varietà nelle missioni, il problema è stato decisamente risolto.



Dal punto di vista tecnico Watch Dogs 2 è progredito di molto rispetto al primo capitolo, complice anche lo sviluppo esclusivo sulle console della corrente generazione, che ha permesso agli sviluppatori di includere delle texture più definite, maggiori e migliori animazioni e interazione con l'ambiente, ombre dinamiche, effetti particellari e luci realizzati meglio, il tutto a creare un impatto visivo davvero ottimo!

Watch Dogs 2 è un passo avanti rispetto al primo capitolo, prosegue la strada intrapresa da Ubisoft due anni fa, ma si discosta un po' rispetto all'originale Watch Dogs, propone un'avventura più spensierata e divertente, ma comunque complessa e impegnativa, senza dubbio un gioco ben riuscito!

Sviluppo: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Genere: Action, Stealth, RPG
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

DISHONORED 2

Dopo quattro anni Dishonored torna con una nuova avventura

Dopo quattro anni di attesa, i ragazzi di Arkane Studios sono tornati nell'universo di Dishonored con il suo sequel ufficiale. Passati ormai quindici anni dagli eventi del primo capitolo, Emily è ormai grande e assolve alla perfezione la sua funzione di imperatrice di Dunwall con Corvo Attano, il protagonista del primo Dishonored, al suo fianco.
Nel giro di pochissimi attimi tutto quello che la bella imperatrice è riuscita a costruire in un decennio di attività si sfalderà a causa di un fulmineo colpo di stato che la obbligherà a scappare dalla sua città natale lasciando il trono e l'impero nelle mani di Dalilah Kaldwin.
Nel lungo prologo scopriremo quindi chi sono i nuovi antagonisti, faremo la conoscenza di Meagan Foster, un nuovo comprimario a cui sarà legato l'hub dove il vostro avatar si preparerà e chiacchiererà con gli alleati prima di affrontare una nuova missione, ma soprattutto affronteremo quella che probabilmente è l'unica, vera novità di questo sequel: la necessità di scegliere nei primissimi minuti di gioco chi controllare.



A nostra disposizione avremo infatti sia il vecchio e spietato Corvo Attano che l'agile e cinica Emily Kaldwin. Questa scelta che, con un artificio narrativo sarà irreversibile e ci accompagnerà per tutto lo svolgimento della trama, avrà un'importante conseguenza: l'accesso a poteri magici specifici per ognuno dei due protagonisti.
Torna infatti a fare capolino nel gioco anche l'Esterno, una figura chiave avvolta nel mistero che vi donerà la facoltà di gestire le abilità speciali concesse dall'Oblio e che sarà legata a doppia mandata con la nuova antagonista. Scegliere di impersonare Emily piuttosto che Corvo offrirà linee di dialogo e interazioni con i personaggi leggermente differenti, ma l'arco narrativo sarà lo stesso identico e i differenti epiloghi si sbloccheranno soltanto in base al caos generato con le proprie azioni e non in funzione di chi è ai nostri comandi.
Esattamente come avveniva nel primo Dishonored infatti, in base a quanto saremo letali nei nostri attacchi, a quanti cadaveri lasceremo sulla nostra scia e soprattutto in funzione dello stile adottato per neutralizzare l'obiettivo di ogni missione, modificheremo il quantitativo di caos del mondo di gioco con conseguenze sui suoi abitanti, sul dilagare dell'infezione delle mosche del sangue che affligge Carnaca, la nuova regione che fa da sfondo alle vicende di questo sequel, e soprattutto sui diversi finali che potremo sbloccare.
Se a tutto questo uniamo la possibilità di giocare intere partite senza uccidere alcun nemico, di rinunciare persino ai poteri dell'Estraneo con evidenti ripercussioni sulla difficoltà e consideriamo la questione del doppio protagonista con annessi poteri speciali specifici, è facile immaginare come la rigiocabilità di questo Dishonored 2 sia elevatissima.
Quel dualismo che caratterizzava il titolo originale e che rendeva abbastanza complessa la sua valutazione è presente inalterato anche in questo sequel.

Dishonored 2 è infatti un titolo che premia lo stile stealth, ma in quanto shooter in prima persona non impedisce in alcun modo un atteggiamento tutto volto all'azione e all'irruenza. E qui subentra il primo problema: quella cronica scarsezza di armi che caratterizzava il predecessore qui è stata smorzata in minima parte.
Ci sono solo un paio di armi dalla distanza, per quanto rese più varie dall'ausilio di varie tipologie di munizioni, una manciata di armi da lancio tra granate e mine dagli effetti più disparati e poi la spada per il combattimento in mischia.
Qualcosa di più è stato fatto sul fronte dei poteri per via delle differenze tra i due protagonisti, ma parliamo comunque di sei abilità speciali per ognuno, buona parte delle quali dedicate a uno stile di gioco stealth, senza tenere poi conto del fatto che le abilità di Corvo sono quasi le stesse del precedente capitolo per quanto ritoccate. A tutto questo aggiungiamo il combattimento all'arma bianca, che torna in Dishonored 2 quasi inalterato rispetto al passato.



L'uso della lama è veramente basilare: colpo leggero o caricato e parata, con quest'ultima che se utilizzata al momento giusto permette di sbilanciare il nemico per poi finirlo con un "ralenty" super cruento oppure di prendere l'avversario a mo' di scudo umano per soffocarlo oppure lanciarlo contro gli altri nemici.
Il problema è che la meccanica corpo a corpo diventa davvero troppo presto ripetitiva e completamente sbilanciata sulla sola tempestività complice il fatto che quasi tutti gli avversari, una volta entrati in combattimento, tenderanno a correrci incontro anche nei rari casi in cui sono armati di pistola.
C'è poi da aggiungere che durante questi furiosi scontri all'arma bianca alcune volte capiterà di essere colpiti anche se l'avversario è troppo distante da noi, oppure mentre siamo in parata, rendendo gli scontri contro più nemici davvero ostici da superare indenni. Dunque come avrete capito Dishonored 2 nasce come titolo stealth, dedicato anima e cuore a chi adora agire nell'ombra, vuole studiare le ronde, non farsi mai vedere ed è pronto a ricaricare il salvataggio se per sbaglio "accende" una guardia per un movimento studiato male. Questa tipologia di giocatore non potrà che apprezzare visceralmente il titolo pubblicato da Bethesda, ma chi è alla ricerca di un'azione più spietata o immediata dovrà essere pronto a fare i conti con le limitazioni appena descritte.
Come nel suo predecessore, Dishonored 2 vanta un level design davvero sbalorditivo e maggiormente evoluto rispetto al passato. Il titolo di Arkane Studios non contiene dei "semplici" livelli, ma dei veri e propri sandbox spesso dalle dimensioni sterminate, ricchi di verticalità e di centinaia di passaggi segreti o secondari che il giocatore può scoprire a patto che decida di dedicarsi anima e corpo all'esplorazione di ogni anfratto o si ingegni a trovare il modo di aprire quella porta o finestra chiusa dall'interno. La cura risposta nella geometria delle mappe e nella loro struttura è davvero incredibile e non smetterà di sorprendervi per tutta la durata del gioco che presumibilmente si attesta sulle 20, 25 ore a patto che si voglia dedicare il giusto tempo alla componente esplorativa.



Se intendete correre a tutta velocità verso l'obiettivo di ogni livello è capace che possiate metterci poco più della metà di questo tempo, ma non ci vorrà poi molto ad impiegare invece 10, 15 ore addizionali se la vostra esplorazione è maniacale.
Ogni livello contiene infatti un bersaglio che potremo eliminare con il semplice uso della forza bruta oppure potremo mettere fuori gioco adottando uno stile non letale.
Per far questo dovremo girovagare raccogliendo le decine di collezionabili sparsi per la mappa, analizzare indizi, ascoltare guardie e spesso completare le missioni secondarie che ci verranno date come esito della nostra volontà di scandagliare l'ambiente di gioco.
Così facendo accederemo a delle vere e proprie attività accessorie che spesso portano ad epiloghi della missione davvero fantasiosi e originali. C'è però un importante risvolto della medaglia ed è tutto riversato sull'intelligenza artificiale. Le guardie infatti, così come nel predecessore, non brillano per la loro intelligenza: una volta allertate ad esempio tendono il più delle volte a venirci in contro alla rinfusa incappando alle volte in trappole da noi precedentemente preparate, oppure non ci vedono minimamente se ci poniamo verticalmente rispetto ai loro coni visivi come ad esempio su uno scaffale o un lampadario. Questo purtroppo tende a rovinare leggermente l'esperienza stealth, soprattutto se si tenta di completare un livello senza essere scoperti o senza ricorrere alla violenza. Tecnicamente Dishonored 2 si allontana molto dal suo precedente.
Messo da parte l'Unreal Engine, questa volta i ragazzi di Arkane Studios hanno deciso di giocare in casa sfruttando l'id Tech per confezionare un loro motore: il Void. Il risultato è piuttosto evidente con scenari estremamente più ampi e dettagliati, colori più vividi e soprattutto personaggi dalla conta poligonale più elevata e con ottime animazioni, soprattutto corporee. Cambia qualcosa anche in termini artistici con un tratto estetico che si avvicina più ad uno stile acquerello che ammorbidisce in parte le linee spezzate e nette del precedente capitolo.
Non manca purtroppo qualche sporadico calo di frame negli spazi aperti, ma complessivamente il quadro visivo è davvero eccezionale. Piuttosto buono anche il comparto audio per quello che riguarda gli accompagnamenti musicali (forse troppo pochi per i nostri gusti) e per gli effetti sonori. Abbastanza piacevole anche il doppiaggio interamente in italiano anche se un paio di voci, su tutte quella di Meagan Foster, sono al di sotto della sufficienza. In definitiva Dishonored 2 si presenta come un ottimo sequel pur non essendo privo di difetti, dunque se avete amato il primo o semplicemente siete degli appassionati dello stealth fatelo vostro senza indugio.

Sviluppo:Square Enix
Publisher: Square Enix
Genere: Action/RPG
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE

FINAL FANTASY XV

FINALMENTE IL TANTO ATTESO XV CAPITOLO

Dopo un travagliato sviluppo durato ben sette anni, e un hype pazzesco alimentato dalle varie demo pubblicate, una serie animata, e perfino un film in CGI, Final Fantasy XV è giunto finalmente sui nostri scaffali. L'attesa per l'ultima fatica di Hajime Tabata è dunque piuttosto alta, sarà riuscita Square Enix a soddisfare le aspettatevi dei fan?



Il nuovo capitolo della serie ci pone nei panni del principe Noctis, intento a porre fine al lungo conflitto tra il Regno di Lucis e l'Impero di Niflheim; per realizzare ciò le nazioni organizzano dunque un matrimonio tra il principe e la nobile Lunafreya, tuttavia, il giorno delle nozze l'Impero non rispetta i termini del trattato e tradisce il Regno di Lucis assaltando la capitale reale. L'accaduto porta alla morte del padre di Noctis, re Regis, e la stessa Lunafreya, dunque persa ogni speranza il nostro protagonista parte per un lungo viaggio insieme ai suoi tre amici – Ignis, Gladiolus, e Prompto – al fine di fare luce sul tradimento e salvare il suo regno.
Durante la nostra gita fuori porta visiteremo molti luoghi, tra enormi città e splendidi spazi aperti, permettendo di esplorare in lungo e largo montagne, foreste, caverne, e quant'altro: tali aree



alle volte saranno talmente ampie da necessitare l'uso di alcuni mezzi di trasporto, tra tutti l'auto (trasformabile all'evenienza in aeronave), vera protagonista del nostro viaggio, ma anche gli storici Chocobo che ci aiuteranno a percorrere le sconfinate lande erbose in cui incorreremo durante le nostre sessioni esplorative. Ovviamente questa struttura open-world porterà con sé anche i tradizionali obiettivi secondari, come il raggiungimento di una determinata zona, l'uccisione di un certo numero di nemici, e alcune quest legate agli hobby dei protagonisti come la cucina, la pesca, la fotografia, e così via. Non si tratta dunque di attività particolarmente elaborate, ma vanno comunque ad aggiungere ulteriori ore di gioco all'offerta complessiva del prodotto. Final Fantasy XV introduce in











questo nuovo capitolo anche il ciclo dinamico giorno/notte, questo significa che durante le nostre scampagnate a cielo aperto potrebbe capitare di far buio, aumentando di conseguenza la pericolosità dei nemici in cui potremo incappare.

Per evitare questo potremo accamparci in determinati punti della mappa, inoltre durante la sosta sarà possibile cucinare una serie di pietanze che ci garantiranno dei bonus il giorno seguente.

Passiamo ora al sistema di combattimento, il vero fulcro di Final Fantasy XV: il nuovo capitolo propone un sistema di combattimento in tempo reale molto simile a quello utilizzato per Kingdom Hearts, dove sarà possibile impartire vere e proprie combo di attacchi, lanciare potenti magie, e invocare le classiche summon che devasteranno completamente i nostri nemici.

Saranno ovviamente presenti svariati tipologie di armi, ognuna con le sue caratteristiche, tra cui perfino seghe circolari e armi da fuoco.

A rendere il tutto ancora più action ci pensa poi la spada del protagonista, l'Engine Blade, che ci permetterà di trasportarci istantaneamente in determinati punti del campo di battaglia, e innescare attacchi speciali contro determinate tipologie di nemici. Ma in tutto questo vi chiederete: dove sono finiti i nostri compagni di viaggio? Tranquilli, perché



Prompto, Gladiolus, e Ignis saranno sempre al nostro fianco e ci aiuteranno nel momento del bisogno scatenando alle volte anche dei spettacolari quick time event, inoltre potremo comunque prendere il controllo diretto di ognuno di loro e utilizzare le loro peculiari abilità.

Nonostante la sua venatura fortemente action, Final Fantasy XV lascia intatta la sua essenza di JRPG, includendo il classico sistema di sviluppo del personaggio; all'interno dell'apposito menu potremo infatti potenziare le abilità in battaglia, gli attacchi di gruppo, i bonus alle statistiche passivi, i poteri di recupero, e molto altro.

Tecnicamente Final Fantasy XV è davvero mozzafiato, proponendo scorci paesaggistici davvero realistici, così come modelli ben definiti, e animazioni spettacolari. Ottimo anche il sistema di illuminazione e il passaggio dinamico dal giorno alla notte, così come il frame rate che ci è sembrato piuttosto stabile. Infine, non possiamo che spendere buone parole anche per la splendida colonna sonora curata dalla talentuosa Yoko Shimomura (conosciuta per aver lavorato alla serie Kingdom Hearts), che accompagna perfettamente il lungo viaggio di Noctis e i suoi compagni per la salvezza del Regno di Lucis.

In definitiva Final Fantasy XV ha con-



fermato le buone aspettative che ci eravamo imposti, certo si tratta di un Final Fantasy diverso dal solito e coadiuvato da una forte venatura action, ma complessivamente si tratta di un ottimo gioco che i fan non dovrebbero lasciarsi sfuggire.



REVIEW

Sviluppo: Games Freak
Publisher: Nintendo
Genere: J-RPG
Autore: Valerio Turrini
NINTENDO 3DS



Pokémon Sole

TRA ULTRAVARCHI ESOTICHE, BENVE

Siamo giunti alla settima generazione di Pokémon, e se vedendovi un capello bianco in testa vi sentite vecchi, pensate che sono passati 20 anni dalla prima apparizione di Pikachu e compagni, 20 anni che hanno visto il brand evolversi progressivamente insieme alle console portatili Nintendo, fino ad arrivare all'era 3DS che ha permesso ai Pokémon di approdare nell'era delle tre dimensioni con X e Y. Tre dimensioni che sono state introdotte come dicevamo in X e Y che ha introdotto anche le Mega Evoluzioni, entrambe perfezionate in Rubino Omega e Zaffiro Alpha che ci hanno fatto riassaporare i bei vecchi tempi di Groudon e Kyogre. Nonostante la qualità sempre alta nei vari giochi e le reazioni sempre positive da parte degli utenti, alcuni elementi cominciavano ad essere stantie e Game Freak a pensato bene di introdurre diversi miglioramenti e modifiche con la settima generazione di Pokémon, che possiamo dichiarare ufficialmente aperta con Pokémon Sole e Pokémon Luna.

Innanzi tutto l'ambientazione, si passa da un unico continente con la maggior parte della superficie occupata da zone erbose ad un arcipelago di quattro isole che vanno a comporre lo scenario hawaiano di Alola, ricco di diversi tipi di location che spaziano dalle montagne innevate alle spiagge, dalle pianure ai vulcani, le grotte e i boschi, tutto è perfettamente amalgamato in ognuna delle quattro isole del gioco, offrendo sempre scenari vari e invitando i giocatori ad esplorare il più possibile la regione di Alola.

Dal punto di vista narrativo, Pokémon Sole e Luna sono un enorme passo avanti rispetto ai precedenti capitoli della saga, amati per tantissimi motivi, ma di certo non per la trama avvincente e originale. Anche qui saremo un nuovo arrivato nella regione di Alola, appena trasferitosi insieme alla mamma e pronto a diventare un grande allenatore di Pokémon, incalzato dall'onnipresente professore (Prof. Kukui) e spronato a visitare in lungo e in largo la regione per superare le prove che ci attenderanno durante il cammino, battere i vari Kahuna (la nuova reincarnazione dei capopalestra) e rovinare i piani malefici del Team Skull. L'enorme filo conduttore che lega le vicende di Pokémon Sole e Luna è rappresentato dalla Fondazione Aether e dagli esperimenti sugli Ultravarchi, un fenomeno di particolare importanza che collega la dimensione di Alola con altre dimensioni dalla quale provengono le Ultracreature.

Già parlando di questo intreccio capirete come l'attenzione posta nella sceneggiatura è decisamente maggiore rispetto ai precedenti capitoli della saga e ci ha sorpreso molto il tagli cinematografico donato all'intera vicenda, con i tasselli che mano a mano vanno a collegarsi tra loro e a creare un puzzle narrativo tutt'altro che banale. La storia di Pokémon Sole e Pokémon Luna ci terrà incollati allo schermo del 3DS per parecchie ore di gioco e come da tradizione, la storia ci guiderà attraverso l'esplorazione della mappa di gioco in maniera progressiva, anche se l'idea di base sia quella di dare un po' più di libertà nell'esplorazione dell'ambientazione, senza legarci particolarmente alla scoperta delle rinomate Macchine Nascoste, che ci permettono di insegnare ai Pokémon mosse fondamentali per l'esplorazione come Volo o Surf. In Pokémon Sole e Pokémon Luna sono ancora presenti, ma è stato introdot-












E AMBIENTAZIONI ENUTI AD ALOLA!

to il Chiamapassaggio, uno strumento che farà comparire in qualsiasi momento un Pokémon che sarà capace di utilizzare quella determinata mossa e ci permetterà di solcare i mari o spostarci in volo anche se non abbiamo nessun Pokémon capace a farlo nella nostra squadra. Tra le altre introduzioni importanti a livello di gameplay troviamo le mosse Z, una nuova meccanica al centro di questa generazione di Pokémon che consistono in delle mosse speciali che si possono attivare solamente una volta per combattimento e donano al Pokémon che le usa, un particolare potenziamento che varia in base al cristallo Z che gli abbiamo dato. Questa nuova meccanica dovrà essere presa in considerazione nell'allenamento dei nostri nuovi Pokémon, che potranno contare su importanti potenziamenti durante la battaglia che potrebbero aiutarci a ribaltare determinate situazioni di svantaggio.

L'altra grande modifica introdotta da Game Freak è legata alle palestre, leggermente modificate nel loro svolgimento, più dinamiche e avvincenti tra loro visto che per arrivare al Kahuna (il capopalestra) bisognerà affrontare delle prove che una volta superate ci porteranno alla battaglia finale con il Kahuna di turno, raggiungendo l'apice della difficoltà di questo gioco, anni luce distante rispetto alla facilità con il quale buttavamo giù i vari capopalestra. In queste battagli affronteremo il Pokémon dominante, un animale in grado di sfruttare le debolezze della nostra squadra e se arriviamo alla battaglia impreparati, potrebbe facilmente massacrare tutti i nostri Pokémon da solo. Finalmente si sente l'essenza e il pericolo della boss battle, difficilmente trovata nei precedenti Pokémon, soprattutto nelle ultime apparizioni. Tra le altre migliorie troviamo anche un PokéDex aggiornato, con nuovi mini giochi e funzionalità che lo rendono più utile e graficamente rivisitato, anche se i nuovi Pokémon da racchiudere al suo interno non sono poi moltissimi, pochi se escludiamo le versioni Alola dei vecchi Pokémon.

Dal punto di vista tecnico, sono stati fatti passi da gigante rispetto alle prime incarnazioni della serie in 3D, il colpo d'occhio è davvero notevole se lo andiamo a confrontare con Pokémon Zaffiro Alpha, ancora di più se prendiamo in considerazione Pokémon X. Innanzitutto le proporzioni, finalmente i personaggi sono rappresentati con le giuste proporzioni, noi siamo degli adolescenti, un quarantenne sarà più alto di noi, le auto che incontreremo parcheggiate per le strade saranno delle dimensioni giuste, il tutto è stato reso più realistico e nel complesso ne ha giovato la qualità grafica. Inoltre finalmente durante le battaglie saremo sempre presenti dietro ai nostri Pokémon, aumentando ulteriormente il coinvolgimento per il giocatore, che vedrà il suo alter ego sempre al fianco del suo Pokémon, anche se in questo caso le proporzioni non sono molto veritiere, soprattutto quando in campo di sono Pokémon mastodontici che saranno poco più alti di noi. Per realizzare il ben di dio che ci troveremo davanti ai nostri occhi, viene sacrificata la modalità 3D, praticamente assente in Pokémon Sole e Pokémon Luna, in maniera da poter utilizzare una potenza di calcolo maggiore.

Rispetto ai precedenti Pokémon, questi nuovi capitoli sono delle rivisitazioni importanti a livello di gameplay, ma che mantengono le solide basi create in vent'anni di Pokémon e che sapranno appagare sia i veterani che i nuovi allenatori.



NON PERDERE L'OCCASIONE
FATTI IL REGALO !!!

€ 200 DI SCONTO

PORTANDO LA TUA VECCHIA PS4 500Gb E DUE GAMES USATI
RISERVATO AI TITOLARI DI GOLD CARD



€ 150 DI SCONTO

PORTANDO LA TUA VECCHIA PS4 500Gb E DUE GAMES USATI
RISERVATO AI TITOLARI DI MEMBER CARD

*** offerta valida negli store aderenti all'iniziativa e fino ad esaurimento disponibilità**

DICEMBRE

1 Giovedì

2 Venerdì — STEEP PS4-XONE-PC — MARIO MAKER 3DS

3 Sabato

4 Domenica

5 Lunedì

6 Martedì — DEAD RISING 4 XONE

7 Mercoledì — THE LAST GUARDIAN PS4

8 Giovedì

9 Venerdì

10 Sabato

11 Domenica

12 Lunedì

13 Martedì

14 Mercoledì

15 Giovedì

16 Venerdì

17 Sabato

1

1

2





21 Mercoledì





25 Domenica

26 Lunedì

27 Martedì

28 Mercoledì

29 Giovedì

30 Venerdì

31 Sabato





GENNAIO

1 Domenica

2 Lunedì

3 Martedì

4 Mercoledì

5 Giovedì

6 Venerdì

7 Sabato

8 Domenica

9 Lunedì

10 Martedì

11 Mercoledì

12 Giovedì

13 Venerdì

14 Sabato

15 Domenica

16 Lunedì



17 Martedì

18 Mercoledì

GRAVITY RUSH 2
PS4

19 Giovedì

20 Venerdì



KINGDOM HEARTS HD 2.8
FINAL CHAPTER PROLOGUE
PS4



YAKUZA 0
PS4-PS3



RESIDENT EVIL 7
PS4-XONE-PC

21 Lunedì

22 Martedì

23 Mercoledì

24 Martedì

25 Mercoledì

26 Giovedì

DIGIMON WORLD NEXT ORDER
PS4-PSVITA

27 Venerdì

TALES OF BERSERIA
PS4-PS3-PC

28 Sabato

29 Domenica

30 Lunedì

31 Martedì





GRAVITY RUSH 2

La gravità è stata reinventata

Rimetti in discussione le tue certezze e torna in un mondo in cui le leggi della gravità si piegano e si spezzano al tuo volere.

Kat e Raven tornano in Gravity Rush 2 per lanciarsi in una nuova fantastica avventura in cui a volte cadere può sembrare come volare.

Sperimenta nuove frontiere con i nuovi poteri di controllo gravitazionale di Kat, che le permettono di cambiare la direzione della gravità e di alterarne la potenza a proprio piacimento.

Impara a controllare le leggi della fisica mentre esplori uno sconfinato universo traboccante di missioni, sfide e mostri demoniaci.

Sfrutta i tuoi poteri e l'ambiente di gioco completamente distruttibile per sconfiggere i nemici in modi che non avresti mai immaginato.

Sfida gli amici online grazie alle esclusive funzioni di Condivi di PS4 per conquistare la vetta della classifica, ottenere bonus o cacciare un tesoro.

Gravity Rush narrava le vicende di Kat, shifter in grado di manipolare la gravità e di combattere i Nevi, creature mostruose e gelatinose nate al solo scopo di creare distruzione e rovina nella città di Heskeville. La nostra eroina, avendo perso tutti i ricordi, ergeva dietro di sé una coltre di mistero non da poco che, mano a mano, si diradava dando vita a numerose ipotesi (che i fan si divertirono a confutare o smentire).

A seguire la nostra protagonista c'era una shifter come lei, Raven. Il primo capitolo terminava dopo aver salvato la città da un enorme Sea Anemone, un Nevi gigantesco e incredibilmente potente.

Parliamo innanzitutto di gameplay e della gestione della gravità, ovvero il punto di forza del gioco: la sua caratteristica principale sarà difatti (ancora) quella di manipolare la forza delle masse a nostro piacimento. Oltre alla forma standard (né troppo potente né troppo agile) avremo gli estremi degli stili. Con il sequel verranno difatti inseriti il Jupiter Style e il Luna Style. Com'è facile intuire, entrambi rifletteranno la gravità e, di conseguenza, anche lo stile del combattimento del pianeta correlato: con il Luna Style, Kat diventerà più agile e leggera, capace di muoversi velocemente per schivare attacchi, rotolare, volare e saltare, esattamente come la gravità del nostro satellite permette di diventare più leggeri.

Il Jupiter Style, derivando da Giove (ovvero un pianeta con massa più alta della nostra e quindi con gravità maggiore – si parla di quasi 25 metri al secondo quadrato), ci farà diventare più pesanti e quindi più resistenti e forti, ma con una mobilità decisamente inferiore.



GRAVITY RUSH 2
DATA DI USCITA: 18.01.17
SVILUPPO: JAPAN STUDIOS
PUBLISHER: SCEE
GENERE: AZIONE
CONSOLE: PS4

Non perdere questo gioco se ti sono piaciuti:







HALO WARS 2



HALO WARS 2
DATA DI USCITA: 21.02.17
SVILUPPO: 343 STUDIOS
PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: STRATEGICO
CONSOLE: XONE-PC

Non perdere questo gioco se ti sono piaciuti:







Un nuovo nemico minaccia l'universo di Halo e l'equipaggio della Spirit of Fire rappresenta ormai l'ultimo baluardo tra Armageddon e l'umanità.
Halo Wars 2 unisce la strategia in tempo reale alla velocità del combattimento di Halo.

Preparati a condurre gli eserciti degli Spartan e altre forze di combattimento di Halo, tra cui Warthog, Scorpion e altre nuove fenomenali unità, in una guerra brutale contro un nuovo terrificante nemico, sul più grande campo di battaglia mai visto in Halo.
Una nuovissima storia ricca di azione
Tornano gli eroi di Halo Wars, in una galassia minacciata da un pericolo senza precedenti!
Basata sugli eventi di Halo 5, la nuovissima storia è costituita da 13 missioni ricche di azione, ambientate nella leggendaria destinazione Halo, nota con il nome di Arca.

Crea il tuo esercito Halo
Costruisci le tue basi, prepara i tuoi veicoli e muovi le tue truppe per condurle in epiche battaglie svolte negli ambienti alieni di una vasta raccolta di campagne e mappe multiplayer.

Battaglia multiplayer
Alleati con i tuoi amici e con i membri della community Xbox Live o gioca contro di loro in partite 3 contro 3.
Nuovissime Unità con potenza di fuoco esplosiva, leader con speciali abilità in grado di capovolgere le sorti di un combattimento ed entusiasmanti modalità multiplayer a portata di mano durante il combattimento su un numero elevato di mappe.

PhonePad X532U il nuovo smartphone con sensore fingerprint

MEDIACOM

La linea top di gamma degli smartphone Mediacom si arricchisce del nuovo PhonePad X532U, che integra un comodo lettore di impronte digitali, in grado di assicurare estrema privacy e rapidità di accesso, nonché tecnologia 4G LTE, 3GB di Ram e fotocamera posteriore da 13 Mpixel.



Mediacom annuncia PhonePad X532U, un nuovo smartphone leggero e performante, che integra un lettore di impronte digitali, per consentire un rapido accesso e al contempo offrire una maggiore sicurezza. Grazie al sensore fingerprint, infatti, è possibile registrare sino a 5 impronte digitali anche di diverse persone, per poter accedere direttamente a 5 funzioni differenti.
Equipaggiato con un confortevole display da 5" HD IPS, X532U monta un processore Octa Core da 1.3GHz e mette a disposizione 3GB di Ram, uno slot per micro-SD (fino 32GB), tecnologia 4G LTE, nonché la possibilità di alloggiare due diverse SIM per gestire in contemporanea due numeri, che possono essere anche di operatori telefonici diversi.
Completo di accelerometro, tecnologia A-GPS, wireless e Bluetooth 4.0, il nuovo nato di casa Mediacom integra una batteria da 2500mAh, in grado di assicurare un'ottima autonomia, ed è dotato di una fotocamera posteriore da 13 Mpixel e una frontale da 5 Mpixel, perfetta per i selfie e le videochat.
Gli angoli arrotondati e il display 2,5D fanno di X532 uno smartphone compatto, con solo 8 mm di spessore e 145g di peso. Una linea morbida senza spigoli, dai contrasti decisi tra il fronte totalmente nero con il fingerprint button arricchito da una cornice in metallo e la cover posteriore disponibile nelle raffinate varianti di colore Gold oppure Purple Grey, per regalare un effetto di pregio e sofisticata modernità.
Anche su X532U viene preinstallata l'app di Infinity, con la possibilità di vedere gratis per sei mesi tutti i contenuti del catalogo di video streaming on demand di Mediaset con migliaia di titoli tra film, serie tv e cartoni animati.
Il nuovo PhonePad X532U in vendita a partire dal 18 novembre al prezzo di 179,00 Euro IVA inclusa e sarà affiancato da una versione LITE, PhonePad X532L, disponibile nelle colorazioni Dark Grey con pannello bianco e Purple Grey con pannello nero, 1GB Ram, tecnologia 3G e fotocamera posteriore da 8Mpixel, al prezzo di 129,00 Euro IVA inclusa.

QUESTO NATALE REGALA EMOZIONI



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 25%

39,99



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 25%

29,99



SCONTO 18%

24,99



SCONTO 20%

19,99



SCONTO 20%

15,99



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 15%

59,99



SCONTO 44%

39,99



SCONTO 18%

49,99



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 30%

19,99



SCONTO 30%

49,99



SCONTO 30%

19,99



FUT STRATEGY

A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara

BUNDESLIGA UBER ALLES

VALORI

ATT	86
MID	84
DEF	87
PAC	77
SHO	73
PAS	78
DRI	78
DEF	63
PHY	71
INTESA	95

RANGES

MIN	38.500
MAX	730.000

Per, per Questo Natale, a tutti gli appassionati di Fifa Fut 17, proponiamo una bella tedesca dal costo di un certo livello, ma se i sogni son desideri alcuni di questi potrebbero far parte della vostra rosa con una bella sbustata.
Da come si può notare la squadra è composta non solo da giocatori fisici e ormai top player affermati da tempo come Hummels e Lahm, ma possiamo trovare anche delle sorprese come Sule, quindi un mix tra forza fisica e agilità.
A centrocampo troviamo invece Muller, che in questo ruolo dà il meglio di sé grazie a tecnica e forza fisica. L'altro giocatore su questa fascia è Calhanoglu vera e propria novità, che con dribbling e passaggi può fare la differenza nel nostro centro campo.
Infine troviamo un attacco un po' fuori dagli schemi con la freccia Aubameyang, la rivelazione/conferma Costa, e il jolly eterno Robben.
In definitiva si tratta di una formazione ben miscelata pronta a garantire gol e divertimento. Provare per credere... Buon Fifa FUT a tutti...



IL VIAGGIO

VIVI LA TUA STORIA

Per la prima volta in assoluto in FIFA, vivi la tua storia dentro e fuori dal campo vestendo i panni di Alex Hunter, il nuovo astro nascente della Premier League.
Gioca in un club della Premier League, confrontati con allenatori carismatici e gioca al fianco dei più grandi fuoriclasse del pianeta.
Scopri i nuovi mondi di FIFA 17, mentre ti fai strada tra gli alti e bassi del tuo emozionante Viaggio.

UNA GIOVANE PROMESSA DELLA PREMIER LEAGUE

Il promettente giovane, Alex Hunter sta per intraprendere un viaggio per lasciare il proprio segno nella Premier League.
Grazie al suo talento è riuscito a distinguersi tra gli altri aspiranti campioni dell'accademia, ma le aspettative sono alte e ora Alex ha l'occasione di esibirsi sul palco più prestigioso del mondo.
Sarà all'altezza?

STORIE UNICHE E PERSONALI

Nella modalità Il Viaggio, le tue prestazioni in campo e le tue decisioni influiranno la carriera di Alex Hunter in Premier League.
Le scelte intraprese durante la partita avranno un impatto sugli eventi successivi e sulle reazioni degli altri personaggi.
Riuscirai ad anteporre il benessere della squadra ai tuoi interessi personali? Tocca a te decidere.

LA REALIZZAZIONE DELLA MODALITÀ IL VIAGGIO

Grazie alla modalità Il Viaggio vivrai un'esperienza realistica nel mondo della Premier League.
È una storia ispirata ai giocatori, alle personalità, agli ambienti e agli eventi del calcio reale in grado di trasportarti in luoghi mai visti prima, disponibili solo in FIFA 17.
Gli alti e bassi vissuti da Alex verranno sottolineati da una colonna sonora originale realizzata appositamente per la modalità Il Viaggio dal compositore premio Oscar e vincitore di un Grammy, Atticus Ross.
Grazie anche all'arrangiamento di Ross, la colonna sonora della modalità Il Viaggio permetterà di calarsi ulteriormente nel viaggio di Hunter, per vivere il suo sogno di diventare un calciatore professionista.
"Comeback Kid" dei Kasabian fa il suo debutto nella colonna sonora di FIFA 17, durante i riconoscimenti iniziali della modalità Il Viaggio.
I suggerimenti di grandi campioni come Harry Kane e Anthony Martial hanno permesso di trasformare in realtà il viaggio di Alex Hunter, offrendo un'esperienza in linea con le sfide che deve affrontare un giocatore professionista per affermarsi ai massimi livelli.
Andando avanti nella modalità Il Viaggio, Hunter avrà la possibilità di giocare al fianco, o contro, alcuni dei più forti calciatori del panorama mondiale.
Potrà inoltre finire alle dipendenze di uno degli allenatori di club di Premier League, ricreati fedelmente per



la prima volta in assoluto in FIFA 17.
Nella sua carriera da professionista, Alex si troverà di fronte a scelte difficili.
Una di queste include la possibilità di andare a giocare in prestito in uno di tre club della Championship: Norwich City, Aston Villa o Newcastle United.



"Senza Frostbite sarebbe stato impossibile ricreare questo livello di coinvolgimento. Il passaggio a Frostbite ci ha fornito i mezzi necessari per dare vita a quegli ambienti e a quegli scenari essenziali per la modalità Il Viaggio.
Il motore di gioco Frostbite ci ha regalato tanti titoli sbalorditivi, molti dei quali comprendevano modalità narrative, per questo si è rivelato lo strumento ideale per introdurre una storia in FIFA". - Matt Prior, direttore creativo

A cura di Matteo Martino

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAZZO

Creature:
4x Tarmogoyf
2x Mandrilli Strillanti
3x Mago Lanciorapido
2x Capocaccia delle Colline
1x Cricca Vendillion

Istantanei e Stregonerie:
4x Fulmine
4x Visione del Siero
3x Negazione Ostinata
2x Trappola per Magie
2x Indebolimento Magico
2x Ordine Criptico
2x Vapori Insidiosi
2x Elettrolisi
1x Negare
5 Altre Magie
2x Catene Vedalken

Planeswalker:
1x Sarkhan Integro
1x Arlinn Kord
1x Nissa, Forza Vitale

Terre:
4x Laghetto Bollente
4x Foresta Pluviale Nebbiosa
1x Colline Boscose
1x Cascate Roboanti
2x Fumarie di Vapore
1x Pozza Prolifica
1x Terreno Calpestabile
1x Montagna
1x Foresta
6x Isola

SIDE

3x Luna Insanguinata
2x Sgretolarsi in Polvere
1x Keranos, Dio delle Tempeste
1x Controflusso
2x Sfatare
1x Seminatrice di Tentazioni
1x Negare
1x Esplosivi Ingegnerizzati
2x Nutrire il Clan
2x Collera degli Dei

STRATEGIA

Amici della nostra rubrica eccoci con il nostro consueto appuntamento mensile fatto di carte e divertimento, in questo numero andremo ad proporre un mazzo consigliatoci da un nostro vecchio e caro collaboratore: TEMUR CONTROL.
Analizzando questo mazzo potremmo facilmente capire che la tattica di gioco sarà molto attendista, quindi il nostro scopo sarà non far fare nulla al nostro avversario ma il tutto intaccando i suoi punti vita con i mitici Tarmogoyf e Mandrilli che rappresentano la parte Aggro del mazzo e che sono una delle soluzioni che abbiamo per chiudere la partita.
Altra eventuale possibilità sono i nostri planeswalker: Arlinn Kord, Sarkhan Integro e Nissa, Forza Vitale.
Questi Planeswalker ci permetto, calando creature sul campo, di difenderci dagli attacchi avversari, di pescare, e di aumentare la forza delle creature in campo.
Insomma counter ci sono, creature e planeswalker presenti. Il Mazzo c'è ! Non resta che provarlo e vedrete un po' cosa ne esce di buono.
Buon divertimento, buon Magic a tutti e alla prossima.

A cura di Giulio Gabrielli

MAGIC The Gathering COMMANDER 2016



Un altro anno è passato e come al solito ci lascia con classe. L'ultima uscita dell'anno è Commander 2016.
L'edizione è composta da 5 mazzi, tutti di quattro colori e tutti con una propria meccanica, andiamo ora ad analizzarli:

Razza Letale: WUBG

In questo mazzo dominato da "Atraxa, Voce dei Pretori", il tutto si basa sulla meccanica dei segnalini +1+1 e dunque su un forte piano Aggro che ci permetterà di mettere in seria crisi l'avversario calando ogni turno che passa mostri più grandi, che grazie all'abilità "Proliferare" di Atraxa saranno sempre più forti!
Questo mazzo oltre alla dinamica molto solida presenta all'interno carte di singola potenza tra le quali:
Manta del Bagliore Abissale, Melma Mangiacarogne, Idra di Kalonia e la stessa Atraxa che ha ottime interazioni con tutte le carte precedentemente citate.

Creazioni Superiori: WUBR

"Breya, Plasmatrice di Eterium", è il comandante di questo mazzo, ma non è sola..difatti la sua abilità di entrata implica l'arrivo di due totteri 1/1 artefatto volanti a farle compagnia che ci aiuteranno a sfruttare la sua seconda abilità che sacrificando due artefatti ci permetterà di scegliere tra ben tre opzioni, curare il piano aggro (3 danni a un giocatore bersaglio), il piano control (Far prendere -4-4 ad una creatura bersaglio) e infine a salvarci in caso di emergenza (Guadagnare 5 punti vita).
Insomma la nostra Breya è veramente performante ma il mazzo offre anche molte carte sinergiche e forti singolarmente come Maestro di Eterium, Placca cefalica, Strige Funesto e Stazione Commerciale!

Coesione Risoluta: RGWU

Questo mazzo è il più "complicato". La meccanica di questo mazzo comporta il far pescare carte addizionali all'avversario e garantigli altri vantaggi come land-drop addizionali.
Ma come facciamo a vincere se rendiamo possibile all'avversario di uscire da un eventuale mana-flood o di pescare carte per rispondere alle nostre spell? La soluzione è semplice, il nostro vantaggio è doppio! Il nostro comandante" Kynaios e Tirone di Meletis" ci permette di fare entrambe le cose e quindi di ottenere un vantaggio ancora maggiore. Il tutto accompagnato da bellissime e fortissime carte come Prigione spettrale, Scudiera Altruista, Da Spada a Spighe e Predatori in Agguato.

Rivolta Entropica: UBRG

L'abilità dominante di questo mazzo è Cascata. Le magie con cascata ci permettono di esiliare carte dalla cima del grimorio fino a trovarne una con costo inferiore di quella lanciata e lanciare anch'essa. Abilità veramente forte nonostante siano poche le carte possedenti questa abilità..ma se potessimo dare Cascata ad ogni magia che lanciamo? Qui entra in gioco il nostro Comandate: Yidris, Manipolatore del Maelstrom.
Il suo effetto recita " Ogniqualvolta Yidris, Manipolatore del Maelstrom infligge danno da combattimento a un giocatore, mentre lanci magie dalla tua mano in questo turno tali magie hanno cascata". Ci basterà infliggere danno all'avversario (facilitati dall'abilità Travolgere) per guadagnarci la vittoria!

Ostilità Aperta BRGW

Attaccare. Attaccare. Attaccare. Il piano di questo Mazzo è picchiare come non mai, mandare l'avversario a 0 prima possibile. " Saskia L'implicabile " il Comandante di questo mazzo è la tipica carta aggro. La sue abilità lo rendono il nostro punto di riferimento per il raggiungimento della vittoria. La sua abilità farà infliggere ad ognuna delle nostre creature il doppio dei danni durante il combattimento in modo da poter sfruttare al massimo creature come Idra Divoramana, Capitano Zoccolo di Pietra e Tiana la Seminasangue.
Al prossimo appuntamento per l'uscita di Rivolta dell'Etere.

COMING SOON

IN ARRIVO SULLE NOSTRE CONSOLE

HORIZON ZERO DAWN



HORIZON: ZERO DAWN
DATA DI USCITA: 28.02.17
SVILUPPO: GUERRILLA GAMES
PUBLISHER: SONY
GENERE: ACTION, GIOCO DI RUOLO
CONSOLE: PS4

Non perdere questo gioco se ti sono piaciuti:













La Terra non è più nostra
In un'era in cui le Macchine vagano sulla terra e l'umanità non è più la razza dominante, una giovane cacciatrice di nome Aloy parte per un viaggio alla scoperta del suo destino.
La prossima era dell'umanità
In un lussureggiante e vibrante mondo post-apocalittico in cui la natura ha rivendicato le rovine di una civiltà dimenticata, gruppi di umani vivono all'interno di tribù primitive di cacciatori.
Il loro dominio sulla natura è stato usurpato dalle Macchine, temibili creature meccaniche dall'origine ignota.
Un'emarginata alla ricerca del suo posto
Vesti i panni di Aloy, una giovane cacciatrice alla ricerca del suo destino fra i resti di un antico passato.
Emarginata dalla sua stessa tribù fin dalla nascita, Aloy ha affinato agilità, astuzia e un'abilità di mira letale per dare la caccia alle Macchine, difendersi dalle tribù rivali e sopravvivere a una natura spietata.
I misteri dei Predecessori
Esplora un mondo ricco di reperti e rovine fatiscenti per scoprirne i segreti più profondi.
Come hanno fatto le Macchine a conquistare questo mondo e cos'è successo alla civiltà che le ha precedute? La risposta potrebbe determinare il destino di Aloy... e quello dell'umanità stessa.
Contro circostanze avverse
Immergiti in un gioco di ruolo profondo e avvincente, che richiede una grande varietà di tattiche di combattimento.
Fondi attrezzatura primitiva con tecnologia avanzata, per produrre strumenti in grado di trasformare i predatori in prede.
Sviluppa strategie uniche per abbattere le diverse macchine e costringere gli esemplari catturati a eseguire i tuoi ordini.
Un mondo aperto dalla tecnologia avanzatissima
Esplora un paesaggio vibrante e arricchito dalla bellezza della natura.
Visita foreste ricche di dettagli, montagne imponenti e suggestive rovine di civiltà perdute, tutte parte di un mondo reso ancora più vivo dalle condizioni atmosferiche mutevoli e dall'alternanza di giorno e notte.

Sviluppo: Millennium Interactive
Publisher: Electronic Arts
Genere: Platform
Piattaforma: Amiga, Atari ST, Mega Drive, e altre
A cura di Marco Inchingoli

Babbo Natale è in pericolo? Chiamate James Pond!

1991

Citando una nota frase di un altrettanto noto show televisivo, l'inverno sta arrivando, e con esso anche il Natale. Dunque per tale occasione abbiamo deciso di dedicare il retrogaming di oggi ad un titolo decisamente irriverente, James Pond 2: Codename Robocod. Il gioco è stato pubblicato nel 1991 originariamente su Amiga, Atari ST, e Mega Drive



da tre differenti editori (Millennium Interactive, U.S. Gold e Electronic Arts), e successivamente su altre piattaforme dell'epoca. James Pond 2, sequel dell'omonimo capitolo, è un platform che ci mette nei panni del pesce an-



tropomorfo James Pond, questa volta intento a liberare la fabbrica di Babbo Natale dalle grinfie del suo arcinemico Dr. Maybe. In questo nuovo capitolo Pond ha con sé un'armatura robotica

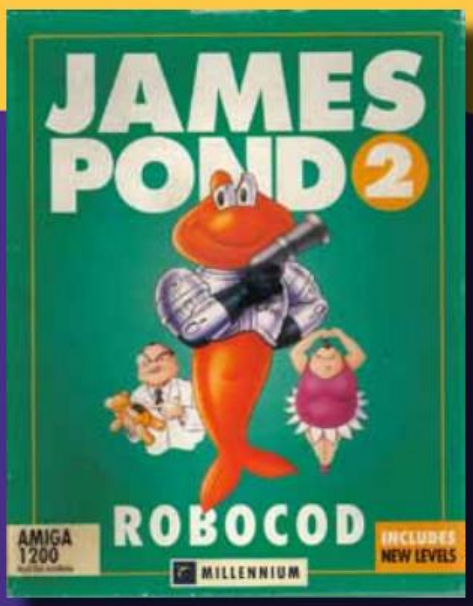


che gli permette di allungarsi e raggiungere posti altrimenti inaccessibili, per questo gli viene affibbiato il nome in codice di RoboCod (un'ovvia citazione a RoboCop). Una volta iniziato il gioco partiremo proprio dalla fabbrica di Babbo Natale, qui potremo accedere ad una serie di porte che ci trasporte-



ranno in svariati livelli a tema, per un totale di 50. Nel corso dell'avventura ci troveremo dunque a saltare piattaforme o a eliminare nemici saltando su di essi, come il più classico dei platform, con tanto di boss di fine livello e alcuni utili power-up. Il gioco prevede inoltre







sessioni in cui allungarci e arrampicarci per raggiungere zone sopraelevate o superare indenni determinati ostacoli, e sporadiche occasioni in cui guidare alcuni veicoli come automobili, aeroplani, o...vasche da bagno volanti (si, in James Pond 2 ci sono le vasche da bagno volanti). Se non avete mai avuto modo di giocare a questo simpatico titolo, potere trovare James Pond 2 anche su console più recenti come PSP, PS3, e Nintendo DS, o altrimenti intraprendere la strada dell'emulazione. Dunque come al solito siete liberi o meno di accettare il nostro consiglio, in entrambi i casi vi auguriamo un felice e videogiocoso Natale!

GIRL GAMER



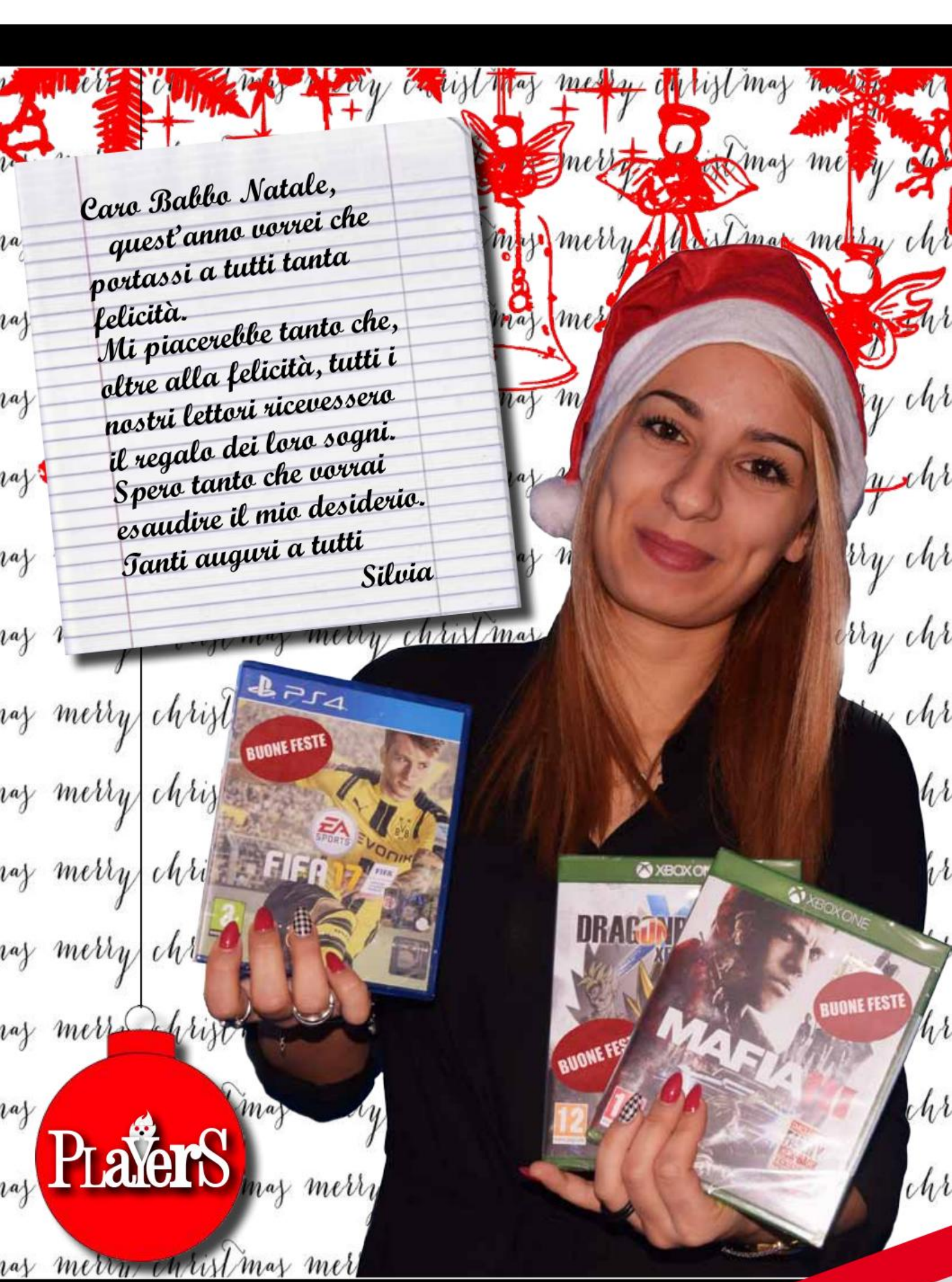






Caro Babbo Natale,
quest'anno vorrei che portassi a tutti tanta felicità.
Mi piacerebbe tanto che, oltre alla felicità, tutti i nostri lettori ricevessero il regalo dei loro sogni.
Spero tanto che vorrai esaudire il mio desiderio.
Tanti auguri a tutti

Silvia



PLAYERS

Fatti strada con la forza su un campo di b
Il nuovo e rivoluzionario gioco di gu

FO
HON



PRENOTA SUBITO E OTTIENI
3 ESCLUSIVI OUTFIT DA EROE




attaglia violento e realistico in For Honor
erra e azione in arrivo il 14 febbraio
GOLD EDITION
INCLUDE
GIOCO
+SEASON PASS
+ PACCHETTO DIGITALE DELUXE
1 EFFETTO COLPO MORTALE
3 ORNAMENTI PER ELMI
CONTENUTI AGGIUNTIVI
> PACCHETTO BOOST
> STEMMA ESCLUSIVO
GOLD EDITION
FOR HONOR
18
UBISOFT

PLAYERS



BUONE FESTE