Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
40 | MAGGIO 2018

PLAYERS

special · recensioni · fut strategy · trading cards retrogaming · gadgets · girl gamer · notizie



TENNIS WORLD TOUR

recensiti
God of War
Yakuza 6
Nintendo Labo

poster
Detroit: Become Human

special
Tennis World Tour:
è arrivato il momento
di riaccordare la racchetta!

prendi subito
la tua copia
omaggio

STATE OF DECAY 2



XBOX ONE

18
www.pegi.info

PLAYERS
Pubblicazione informativa gruppo HYPER
Anno IV n.40
Coordinamento Massimiliano Vaccari
Stampa Esperia Print Evolution Lavis (TN)
HYPER srl - Via Riale 13/a - Vicenza
players@16games.it

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero

Francesco Tarquini
Valerio Turrini
Marco Inchingoli
Matteo Gaudio
Giulio Gabrielli
Vito Pedone

carissimi players

Salve cari lettori, questo è un mese speciale per noi e per il mondo dei videogiochi, la nostra rivista compie 4 anni, tanti auguri a lei; e la Nintendo rivoluziona ancora una volta il modo di giocare con le console: Nintendo Labo per Switch ci consente di trasformare dei semplici cartoncini nei nostri sogni da bambino, un robot, una macchinetta radiocomanda e chissà cosa altro si inventeranno.
Questo mese ci porta anche l'ultima esclusiva Sony, Detroit: Become Human che merita il suo posto nel podio nei giochi più attesi del mese ma non ci dimentichiamo del grande ritorno che molti appassionati aspettavano ormai dalla PlayStation 3 e cioè il ritorno del grande tennis, quello dei campioni.
Come avevamo già accennato nel numero precedente, ritorna anche lo Zio Sam a reclutare "players" da portare all'evento più atteso dell'anno dove ci saranno ricchi premi e la possibilità di confrontarsi di persona con i giocatori più forti d'Italia.
Buona lettura e al prossimo numero dove finalmente sveleremo la location dell'evento nazionale e i fantastici premi.

Massimiliano Vaccaro

in questo numero

04 special
È il momento di riaccordare la racchetta!

08 special
Sopravvivere in compagnia

12 review
God of War

16 fut strategy
Formazione "mondiale"

17 inserto
• poster del mese

21 retrogaming
1986 Rampage

22 review
Extinction

24 review
Yakuza 6

28 review
Nintendo Labo

31 magic cards
• Ur HOGWARTS

32 gadget
Il visore VR senza PC

34 girl gamer
Cristina

anteprima

a cura di Valerio Turrini

È il momento di riaccordare la

Virtua Tennis e Top Spin mancano ormai da anni nel panorama videoludico e la mancanza di un gioco di tennis fatto bene e che sappia divertire come i predecessori era palese. Ci ha pensato BigBen Interactive con gli sviluppatori Breakpoint a colmare questa lacuna nel mercato, con Tennis World Tour in uscita sulle nostre console il prossimo 22 maggio 2018.



Come per tutti i titoli sportivi, anche per i giochi di tennis c'è stata sempre una grande rivalità tra due titoli che dividevano gli appassionati tra chi preferiva un approccio più arcade ed immediato con Virtua Tennis e chi invece puntava sulla simulazione di Top Spin. Tennis World Tour mira a prendersi entrambi i mercati rimasti orfani di giochi di tennis, proponendo un gameplay misto capace di accontentare tutti.

Gli sviluppatori hanno puntato a creare un gioco intuitivo e semplice per chi non vuole spendere ore e ore di tempo a perfezionare il rilascio dei colpi, proponendo l'opzione di poter semplicemente premere il tasto e indirizzare il colpo con la levetta analogica, ma c'è anche una via per i più esperti e ricercatori del realismo.

Sarà possibile anche caricare il colpo tenendo premuto il tasto e rilasciarlo al momento giusto per poter scegliere il colpo che più preferiamo. Utilizzando questa impostazione oltre ai colpi classici come top spin, lob, colpo tagliato e "piattone" (dritta senza nessun effetto), si apre anche un mondo di controbalzi, palle colpite in anticipo o in ritardo che potrebbero sorprendere l'avversario se studiate a dovere.
Per padroneggiare queste meccaniche, all'interno del gioco è inclusa una modalità

racchetta!



Accademia, che fungerà da tutorial per i neofiti del tennis.
Per il resto, Tennis World Tour sembra essere molto simile ai predecessori, senza grandi stravolgimenti nel gameplay e nei comandi e questo è senza dubbio un bene, visto che anche se l'assenza dai campi di tennis comincia ha raggiunto i 7 anni, si riesce comunque a riadattarsi al gioco rapidamente, senza dover reimparare nuovi comandi e sostituirli a quelli storici.
Verrà inclusa anche una barra della stamina che gestirà la nostra possibilità di scatti e cambi di direzione repentini e si andrà a esaurire durante il break. Dovremo essere capaci di gestirla al meglio, magari puntando a tenerci un po' di energia in più per il prossimo break e lasciar andare il break che stiamo giocando. Per chi è un semplice spettatore e non appassionato di tennis, non può capire tutte le strategie all'interno di una partita e l'introduzione di una stamina sempre visibile rende possibile applicare una strategia durante la partita, un fattore piuttosto inedito finora.

Parlando di contenuti, Tennis World Tour include ben 31 atleti sotto licenza, tutti realizzati perfettamente nelle fattezze, movimenti e attrezzatura. Tra questi troviamo i più famosi Roger Federer, Gael Monfils, Grigor Dimitrov, Stan Wawrinka, Alex Zverev e anche il nostro Fabio Fognini.

Non mancano alcune proposte femminili come Wozniacki e Bouchard e due leggende del calibro di Andre Agassi e John McEnroe che verranno incluse nella Legends Edition. Purtroppo ci saranno anche delle assenze importanti che potrebbero far storcere il naso a molti appassionati, ma che potrebbero arrivare tramite DLC (Nadal, Djokovic, Murray per citarne alcuni).
Per quanto riguarda i campi da gioco, Tennis World Tour includerà i 4 terreni di gioco classici e ogni superficie avrà il suo impatto sulla pallina. Non si tratterà quindi di cambiare texture al pavimento, il motore



fisico che per quanto abbiamo visto ci è sembrato ottimo, gestirà in maniera diversa il movimento della palla e la pesantezza in base al campo da gioco.
Purtroppo a quanto pare, non ci saranno licenze ufficiali per i torneri, tutti molto riconoscibili negli stadi e nelle descrizioni, ma senza loghi ufficiali e questo un po' ci dispiace. Non conosciamo bene il mondo delle licenze per questa tipologia, l'ultimo gioco che le aveva era Top Spin 4 e nemmeno per tutti i tornei, ma speravamo che almeno i Grandi Slam fossero licenziati in Tennis World Tour.
Comunque, la mancanza della licenza per i tornei maggiori rimane una pecca di contorno, visto che graficamente gli stadi sono realizzati con cura maniacale e praticamente identici alle controparti reali.
Tennis World Tour includerà anche una corposa modalità online che includerà classifiche e divisione per leghe, un'impostazione che strizza l'occhio all'e-sports e qualcosa già si è mosso visto che la BNP Paribas ha creato un torneo che si svolgerà attraverso vari tornei sparsi per il mondo e i vincitori dei rispettivi tornei, si sfideranno nella finalissima del Roland Garros. Speriamo vivamente che il tennis trovi il suo posto nel mondo degli e-sports e che Tennis World Tour ne sia il protagonista.
Per il momento è tutto, non ci resta che aspettare il prossimo 22 maggio 2018 per poter finalmente tornare a giocare a tennis su Playstation 4, Xbox One, PC Windows e anche in versione portatile con Nintendo Switch!







LEGO®

GLI INCREDIBILI



PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH

LEGO

anteprima

a cura di Valerio Turrini

Sopravvivere in compagnia è

Gli zombie sono da sempre un elemento ridondante nel mondo dei videogiochi e non solo; con centinaia di prodotti multimediali a loro dedicati, sono forse il "cattivo" più diffuso e amato dagli utenti, che ha raggiunto il picco massimo di popolarità grazie alla serie TV del 2010, The Walking Dead.



Durante questo periodo, quando mezzo mondo era preso dalla serie AMC, anche nei videogiochi si è verificato un insensato aumento di produzioni a tema zombie più o meno valide, ma che senza dubbio hanno segnato le esperienze future, in particolare la serie di cui parleremo. Tra i vari Left 4 Dead, Dead Island, Call of Duty: World at War (il primo con la modalità Zombies) e il più recente Dying Light, quello che ha lasciato maggiormente il segno nel mercato dei videogiochi è stata una produzione che possiamo considerare "minore", State of Decay.
Il gioco, sviluppato da Undead Labs un piccolo studio americano creato da un ex dipendente Blizzard e fondatore di ArenaNet (mica male il curriculum!), è stato uno dei pionieri del survival come lo conosciamo oggi e per la sua anima "indie", una vera sorpresa di mercato. Il gioco venne rilasciato inizialmente su Xbox Live Arcade, un precursore del moderno servizio Xbox Game Pass e successivamente arrivò su PC grazie ad una fase di accesso anticipato su Steam e nel complesso, ricevette delle buone valutazioni dalla stampa, assestandosi su un Metacritic di 78 punti su 100, ma nessuno si sarebbe aspettato il risvolto che avrebbe rappresentato nel mondo dei videogiochi.



ancora più divertente!

I vari Day Z, H1Z1 e il successone PlayerUnknown's Battlegrounds, probabilmente non sarebbero mai esistiti se non ci avesse pensato State of Decay a implementare le meccaniche survival oggi in voga.

Dopo cinque anni dal primo capitolo, arriviamo finalmente ad un sequel che speriamo porti una nuova evoluzione del genere survival, State of Decay 2.
Cerchiamo di fare un punto della situazione su cosa si sa già rispetto a questo nuovo capitolo della saga, che sarà in tutto e per tutto un'evoluzione del primo capitolo, un miglioramento generale di tutto ciò che funzionava bene in State of Decay, con l'aggiunta di una tanto richiesta e azzeccata modalità co-op.
State of Decay 2 sarà interamente giocabile in cooperativa online e potremo in qualsiasi momento entrare e uscire dalle partite di altri giocatori per aiutarli nella loro lotta alla sopravvivenza e accettare aiuto da parte di terzi che si uniranno alla nostra partita. Elemento fondamentale sarà la continuità del mondo di gioco, giocando online non entriamo in una partita copia della nostra, dove ciò che succede viene resettato tornando offline, ma rimarrà salvato, anche in caso di morte del nostro personaggio che come i fan del primo capitolo sanno bene, non tornerà in vita.

Una delle meccaniche più interessanti e chiacchierate di State of Decay 2 è il permadeath e cioè la morte permanente in gioco, senza possibilità di tornare al check-point e ricaricare il nostro personaggio.

In caso di morte del nostro avatar, dovremmo proseguire con un altro sopravvissuto presente nella nostra combriccola che sarà caratterizzato da un complesso sistema procedurale che deciderà le varie caratteristiche del personaggio non solo fisiche, ma soprattutto





legate ai bonus e anche ai malus.
Per esempio, i personaggi avranno dei tratti, delle abilità passive legate al loro passato prima dell'apocalisse. In un video abbiamo potuto vedere come un personaggio che in passato vendeva automobili e collezionava armi, sarà in grado di riparare auto rotte e sparare più velocemente. Oltre ai Tratti che verranno scelti in maniera automatica dal gioco e presentano evoluzioni solo legate all'esperienza, avremo ovviamente il pieno controllo delle specializzazioni per le Abilità, anch'esse influenzate in qualche modo collegate ai Tratti e, una volta pronte per essere specializzate, potremo evolverle a nostro piacimento scegliendo tra le varie opzioni che ci vengono offerte, tra un minimo di 2 a un massimo di 4 specializzazioni per abilità. Per fare un esempio pratico, un personaggio che sviluppa al massimo l'abilità Combattimento, potrà specializzarci in Close Combat e diventare letale a distanza ravvicinata, oppure preferire un bonus per la vita, scegliendo Endurance.
Parlando di malus, i Tratti possono essere anche negativi come dicevamo e questi sono elementi a cui bisogna stare particolarmente attenti perché influenzeranno la nostra sopravvivenza. Un sopravvissuto potrebbe avere un metabolismo particolare che gli dà più energia, ma che allo stesso tempo consuma più cibo rispetto agli altri sopravvissuti, oppure potrebbe avere l'asma e perciò avere stamina ridotta e l'impossibilità di specializzare l'abilità Cardio come gli altri sopravvissuti.

I bonus e i malus sono degli elementi di cui dovremo sicuramente tener conto durante la nostra avventura e andranno a influenzare pesantemente il nostro sistema di gioco sia in maniera positiva che soprattutto negativa.

State of Decay 2 includerà inoltre un complesso sistema di crafting legato alle basi, un'enorme evoluzione rispetto a quello presente nel primo capitolo che gli sviluppatori hanno elaborato seguendo le indicazioni degli utenti, prima fra tutte la possibilità di costruire progetti molto più grandi rispetto a quelli presenti nel primo State of Decay. Oltre agli slot base che avevamo nel primo capitolo, sono stati aggiunti anche degli slot più grandi, specificamente dedicati a progetti di grandi dimensioni come fattorie per ricevere più cibo, la forgia per sbloccare nuove opzioni di crafting e molte altre opzioni che ci permetteranno di costruire la base dei nostri sogni.







Ogni struttura sblocca delle nuove possibilità per la nostra sopravvivenza, nuove opzioni di crafting che richiedono delle risorse specifiche che ci darà una nuova struttura da costruire (come l'elettricità) o abilità legate ad un sopravvissuto, solo a parlarne si riesce a capirne la portata di un sistema di gioco così vasto e complesso che richiederà diverse ore per essere padroneggiato al meglio, ma che offre un'infinità di opzioni al giocatore e la massima libertà di progressione.
State of Decay 2 è un progetto incredibilmente ambizioso, se possibile addirittura più ambizioso del primo capitolo e fa strano vedere che un gioco del genere, che ha tutte le carte in regola per essere considerato un tripla A, sia in realtà un progetto minore, venduto al prezzo budget di € 29,99 e che sarà incluso fin dal dayone nell'abbonamento Xbox Game Pass, ma non ci lamentiamo anzi, non vediamo l'ora di averlo tra le nostre mani il prossimo 22 maggio!

22 GIUGNO

New GUNDAM BREAKER



12
www.pegi.info

PS4

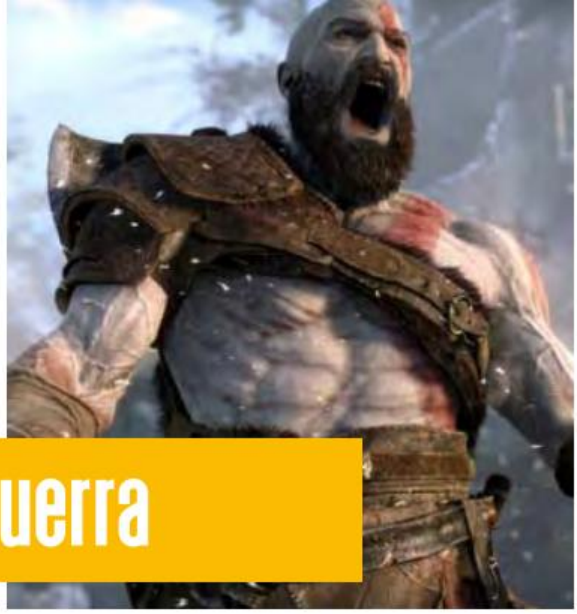
BANDAI NAMCO

review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

20.04.18
SANTA MONICA STUDIOS
SONY
ACTION
PS4



Un nuovo inizio per il Dio della Guerra

La risposta è si, senza dubbio God of War è un capolavoro e se questo vi basta, correte immediatamente a comprarlo, mentre se ancora non siete convinti, vi spieghiamo bene il perché consideriamo God of War non solo un capolavoro ma ad oggi, il miglior gioco disponibile su PS4.

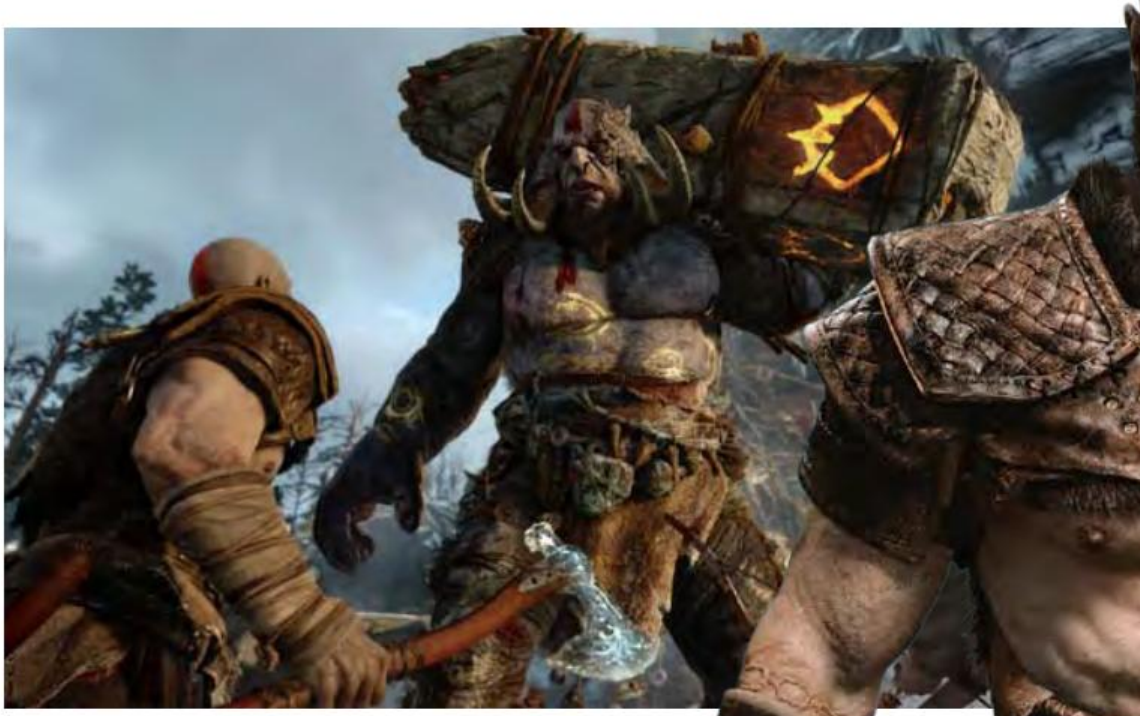
Avvisiamo subito che la recensione sarà completamente priva di spoiler, non riveliamo nulla della trama che non sia già stata rivelata dai vari trailer, in maniera da lasciarvi tutta la sorpresa intatta. God of War non è da considerarsi un reboot della saga, ma un vero e proprio sequel che però mira ad evolvere il gameplay storico che ci ha accompagnato nei capitoli precedenti, per proporre qualcosa di nuovo e più al passo con i tempi.

Il God of War che abbiamo imparato a conoscere dal punto di vista del gameplay è ormai superato, quella sorta di hack n' slash molto simile agli action giapponesi del tempo come Devil May Cry, ha lasciato spazio ad un action più ragionato, lento e tecnico nel nuovo capitolo.

L'ascia Leviatano è un'arma molto più lenta rispetto alle Lame del Caos e anche il range è minore, non possiamo far roteare le lame intorno a noi e liberarci di decine di nemici contemporaneamente, piuttosto stavolta dovremo martellarli uno per volta. Il sistema di combattimento è comunque molto fluido e appagante, ci sono diverse combo che è possibile utilizzare e che verranno sbloccate nell'albero delle abilità, tutte legate al concatenarsi di attacchi leggeri, pesanti e attacchi speciali. Si potrà poi schivare e parare gli attacchi nemici, con la possibilità di stordirli in caso di parate effettuate al momento giusto. Il sistema di combattimento ricorda molto quello visto nel recente Assassin's Creed Origins, come anche la visuale molto vicina a Kratos che non permette di tenere sott'occhio tutto il campo di battaglia come avveniva in passato. Per sopperire a questa mancanza (i nemici attaccheranno spesso contemporaneamente), è stato implementato un sistema di indicatori che ci avviseranno in casi di nemico in arrivo, colpo in arrivo o colpo dalla distanza e ci daranno la possibilità di schivare o parare gli attacchi, grazie anche alla possibilità di girarsi rapidamente premendo la freccia in basso (idea scontata quanto utile). L'altra grande novità legata al sistema di combattimento è che a differenza delle nostre avventure greche, il Leviatano sarà sempre la nostra arma primaria, non avremo a disposizione un arsenale da cambiare al volo, ma oltre all'ascia potremo utilizzare anche i nostri pugni. Kratos picchia meglio di Mike Tyson e data l'ottima resa dei colpi, è molto appagante lanciare l'ascia in combattimento, proseguire a cazzotti e poi richiamarla a noi come fosse il martello di Thor.







A proposito di Thor e compagni, God of War abbandona le ambientazioni greche per spostarsi a Midgard, nel pieno della mitologia norrena e qui gli sviluppatori hanno trovato un terreno più che fertile. La mitologia norrena è ricca di mostri, creature leggendarie e dei a cui il gioco si ispira e nei limiti del possibile, Santa Monica ha voluto mantenere una certa fedeltà alle scritture norrene, sia nelle fattezze delle creature che nei loro comportamenti.

Uno dei punti cardine del gioco è infatti la storia, non solo quella legata alla mitologia norrena, ma anche e soprattutto quella che vedrà protagonisti Kratos e suo figlio Atreus, un viaggio attraverso Midgard che li metterà di fronte ad un temibile nemico misterioso e alla moltitudine di pericoli che nasconde questo freddo regno, con una palpabile evoluzione nel rapporto padre e figlio.
Anche dal punto di vista del gameplay è stato fatto tanto per rendere Atreus un vero e proprio comprimario, pur lasciando





lo spazio di protagonista a Kratos. Innanzitutto tutte le voci del codex nel gioco sono raccontate da Atreus, dettaglio importante che ne fa la voce narrante delle vicende di God of War. Dal punto di vista del sistema di combattimento invece, Atreus parteciperà attivamente all'azione con il suo arco e il pugnale, stordendo i nemici per renderli vulnerabile alla presa del padre e talvolta provvedendo lui stesso a mandarli al creatore.
God of War come ogni gioco action attuale che si rispetti, propone delle componenti GDR che ci permetteranno di modificare Kratos nell'aspetto e nell'equipaggiamento. Potremmo scegliere tra diversi pezzi di armatura e diverse modifiche alla nostra arma, dove ogni pezzo andrà a influenzare le statistiche di Kratos o a sbloccare una nuova abilità. Le varie abilità che si potranno sbloccare da menù, andranno ad influenzare la forza, l'attacco runico, la difesa, la vitalità, la fortuna (per loot e esperienza) e la ricarica delle abilità, il tutto riassunto nel livello di Kratos, che aumenterà in base alle abilità sbloccate con i punti esperienza. Per il resto dell'economia del gioco, quella legata ai potenziamenti delle armi e delle armature, si userà una moneta in-game, l'argento e diversi materiali per il crafting. Tutto ciò sarà sempre e solo ottenibile in gioco, non c'è alcuna microtransazione in God of War e di questo ne siamo felicissimi.





Dal punto di vista grafico, God of War è il nuovo punto di riferimento per il gaming, non solo per quanto riguarda la Playstation 4, ma per il videogame in generale.



Al momento non c'è nessun prodotto che riesca ad arrivare a questo livello grafico, nemmeno su PC di fascia alta. Considerando l'hardware su cui è stato sviluppato, è impressionante vedere una PS4 normale far girare il gioco a 30 fps quasi sempre fluidi e a 1080p, senza scendere a particolari compromessi dal punto di vista grafico. Su PS4 Pro si guadagnano i 60 fps nel caso si scelga l'opzione performance, mentre per la modalità risoluzione si scende a 30 fps più o meno stabili, in virtù di una risoluzione in 4K tramite checkboard rendering e HDR. Se ne avete la possibilità, godetevi God of War su uno schermo 4K HDR, è al momento l'esperienza migliore che si possa trovare che sfrutti appieno le potenzialità di PS4 Pro.
God of War è un capolavoro. C'è davvero poco da aggiungere, Santa Monica ha fatto un lavoro egregio sotto tutti i punti di vista. Tecnica, narrazione, direzione artistica, sonoro, longevità (circa 30 ore per la sola storyline) e gameplay, sono all'apice dell'offerta videoludica di Playstation 4.



COMING SOON



PLAYERS

WEEKEND 2018 EDITION

EVENTO NAZIONALE DEL GRUPPO HYPER

le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio

Una formazione "mondiale"





Si avvicinano i mondiali ed anche FUT si sta preparando al meglio a questo evento che si disputerà in Russia a metà giugno. Come sappiamo sfortunatamente l'Italia non è riuscita a qualificarsi contro la Svezia, per questo nella formazione che vi abbiamo proposto oggi non c'è traccia di Italia.
Grazie alle carte Path To Glory introdotte da Ea Sports per i giocatori che devono lottare per essere convocati con la loro rispettiva nazionale ma che non hanno il posto assicurato.
Ricordiamo inoltre che se un giocatore Path To Glory viene convocato con la rispettiva nazionale ai mondiali, la carta si trasforma automaticamente e cambia versione e diventa la "Fut World Cup Edition", mentre per le altre carte che non andranno ai mondiali resterà invariata la carta Path To Glory.
Passiamo alla formazione, abbiamo scelto il modulo e i giocatori che insieme ci garantivano intesa 100 per questo abbiamo messo anche 7 panchinari di tutto rispetto; in porta troviamo Ederson If che fa intesa verde con Nicolas Otamendi e con Kyle Walker alla sua destra.
Nel centro-sinistra troviamo i primi Path To Glory: Varane che vuole andare al Mondiale con la Francia e Carvajal con la Spagna.
Il centrocampo è formato da 3 carte Path To Glory: il gioiellino blancos Isco, il Francese Bakayoko e il citiziens Gundogan.
Il tridente di velocità, ma soprattutto qualità, è formato da Gabriel Jesus e Willian che sperano in una convocazione con il Brasile e Leroy Sanè che invece ha fiducia nel CT tedesco per andare in Russia.
In panchina troviamo altri 7 giocatori che, visto la stagione che hanno fatto, si meriterebbero di andare ai Mondiali: Higuain, Icardi, Thiago Alcantara, Sterling, Martial, Goretzka e Asensio.
Anche per questo mese è tutto, ci vediamo in Russia!


DARK SOULS
REMASTERED

Players

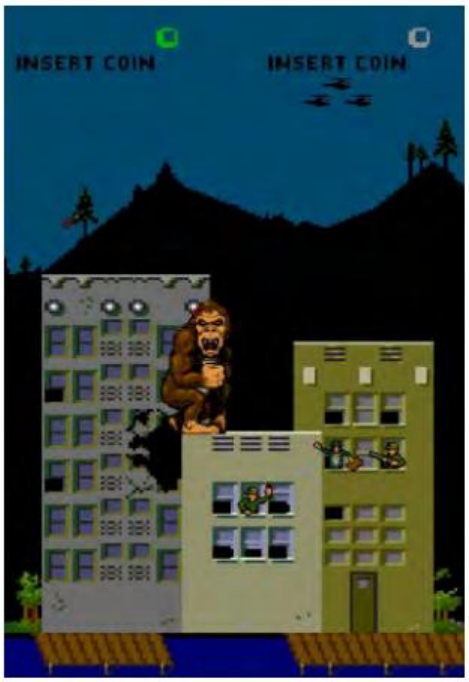


DETROIT

BECOME HUMAN

Players

a cura di Marco Inchingoli



Il classico Midway che ha ispirato il recente film



1986

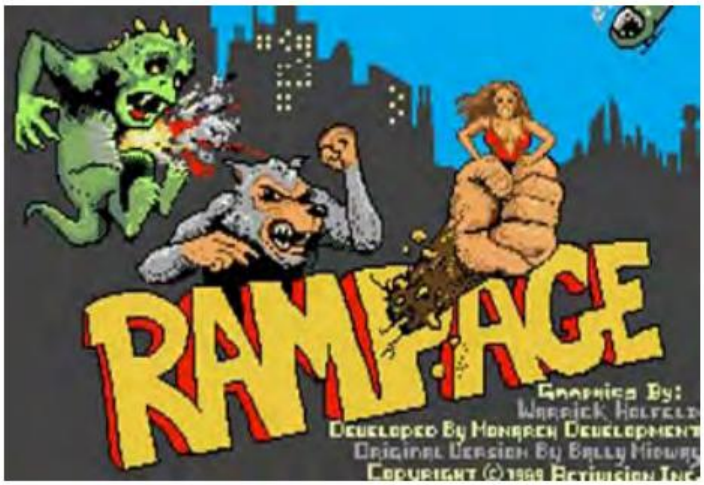
MIDWAY GAMES

MIDWAY GAMES

ACTION

ARCADE

Data l'uscita del recente film con Dwayne "The Rock" Johnson – Rampage: Furia Animale – quest'oggi abbiamo deciso di andare a rispolverare proprio il vecchio classico Midway che ha ispirato la pellicola in questione: Rampage. Nato da Midway Games nel 1986, il gioco ha spopolato dapprima in sala giochi e poi sulla maggior parte delle piattaforme dell'epoca come Amiga, Commodore 64, Master System, NES e così via. In Rampage prendiamo il controllo di uno tra i tre mostri giganti disponibili, un gorilla ispirato a King Kong (George), un lucertolone (Lizzie) e un lupo mannaro (Ralph); i giocatori da soli o in simultanea sono chiamati dunque a distruggere le più importanti città degli Stati Uniti rappresentate qui con schermate fisse e alti palazzi bidimensionali. Per completare il livello bisognerà semplicemente arrampicarsi sulle strutture e prenderle a pugni fino alla distruzione totale del livello, nel mentre dovremo però fare attenzione alle forze militari degli Stati Uniti che ci attaccheranno con carri armati, elicotteri, bombe e quant'altro. All'interno dei palazzi sarà possibile trovare anche oggetti curativi come polli arrosto, pesce o frutta, e altri power-up che conferiscono invece bonus ai danni o punti aggiuntivi. Nel panico causato dai mostri alle volte sarà possibile anche schiacciare o mangiare i civili che tentano di fuggire urlando. All'interno del gioco sono presenti ben 768 livelli differenti. Il titolo è talmente popolare da aver dato vita ad una serie di sequel e remake usciti su svariate piattaforme come Rampage 2: World Tour e Rampage: Total Destruction. Se siete curiosi di rispolverare un classico arcade degli anni '80 potrete provarlo attraverso il mondo dell'emulazione o in caso siate dei collezionisti reperirlo su una delle piattaforme dell'epoca su cui è stato convertito. Piccola curiosità: il gioco ha ispirato un altro titolo uscito su Neo-Geo negli anni '90 intitolato King of the Monsters, un beat'em up dove il giocatore impersona una serie di mostri giganti basati sulla cultura nipponica e non.





review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

10.04.18
IRON GALAXY
MAXIMUM GAMES
ACTION
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Quando l'umanità viene minacciata da orchi giganti

L'umanità si trova sull'orlo dell'estinzione. Delle creature gargantuesche stanno decimando la popolazione, radendo al suolo intere città. L'ultimo baluardo risiede in un antico ordine di guerrieri abili nello scalare queste mostruosità, il cui unico punto debole è rappresentato dalla... nuca ?!

Non vi ricorda un tantino L'Attacco dei Giganti?. Una premessa che, per quanto derivativa essa sia, può vestire i panni di motivo d'interesse per gli amanti dei giochi d'azione verticali, perché di questo si tratta, sostanzialmente. E vi dirò: visto sullo schermo, senza il pad alla mano, e nei momenti utopici, Extinction fa la sua discreta figura. Dà quella sensazione di libertà briosa, dall'utilizzo del rampino – che qui viene chiamato frusta – alla velocità dei combattimenti e delle combo, che appaga i sensi: peccato che quella sia solo una sensazione illusoria. Anzitutto, l'universo disegnato dal team di artisti non è poi così interessante come ci si aspetterebbe. Non ha nulla di curioso, nulla di particolare, nulla che possa quantomeno renderlo distintivo. Attinge dal fantasy classico, con un pizzico di medioevo, in uno stile sicuramente piacevole alla vista, vivace e giocoso, in contrapposizione con la violenza a schermo, ma che sa di già visto in maniera plateale, stretto nella morsa di un mondo spento, senza spiegazioni né forti guizzi di carisma. Di storia ce n'è poca e non ha alcuna valenza: Avil è il vostro alter ego virtuale e i Ravenii sono gli orchi da abbattere, prima che distruggano tutto e tutti. La narrazione si compone di statiche linee di dialogo tra il cast di personaggi, doppiati in inglese, con qualche filmato animato che non si armonizza al meglio con lo scorrere degli eventi, costruendo un quadro generico davvero trascurabile.

Ogni livello prende vita in ambientazioni mediamente ampie, delimitate da barriere, all'interno delle quali il giocatore dovrà compiere una missione principale, come salvare un certo numero di civili o eliminare i Ravenii della zona.

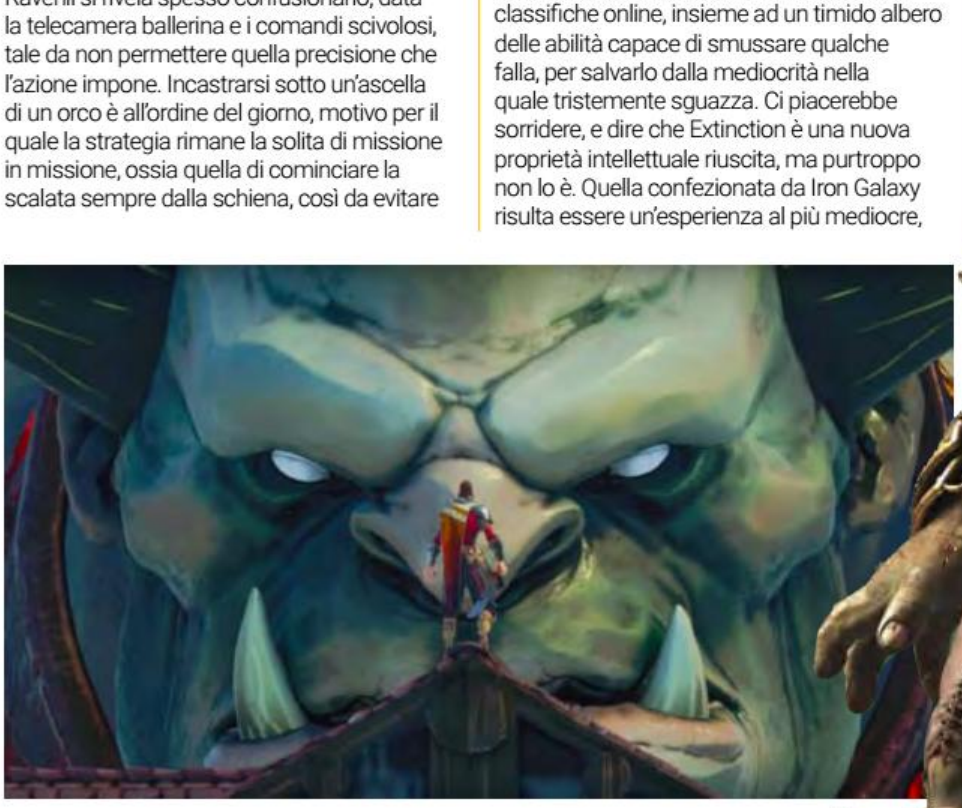
Di conseguenza, non si tratta di un titolo open world: in tutta sincerità, abbiamo preferito l'approccio a missioni, meno dispersivo e più diretto, regolato da un'indicatore "estinzione" che riassume le condizioni della città, e dovrete quindi impedire che questo tocchi lo zero completando il compito nel minor tempo possibile, cosa che lo fa somigliare ad un prodotto arcade. La dotazione di mosse è risicata: concatenare una combo si riduce ad un solo e unico tasto azione, la cui pressione in ritardo consente di inanellare combinazioni diverse, più complesse. In realtà, i colpi semplici sono pressoché inutili nell'alchimia di gioco, che si concentra più che altro sull'uso dell'attacco a rallentatore, il quale diminuisce lo scorrere del tempo per permettervi di indirizzare un potente colpo. Sebbene questo fendente in bullet time sia sempre attivabile, bisogna caricare un'apposita barra per sferrare il cosiddetto "colpo letale", con cui tagliare la testa ai Ravenii. L'indicatore sale sconfiggendo gli orchi più piccoli, tagliando gli arti delle enormi creature o distruggendone le armature, oppure salvando i civili sparsi in punti specifici della mappa. L'obbligo di doverla ricaricare ad ogni uccisione è un'operazione monotona, ed infatti la giocabilità diventa una routine nel giro di un paio di livelli. Le missioni non fanno altro che riproporre sempre le stesse situazioni, con piccolissimi rimaneggiamenti agli obiettivi e alla cornice estetica, in cui un algoritmo procedurale cerca disperatamente di garantire un minimo di varietà con le poche variabili disponibili. L'aspetto dei Ravenii varia tramite colorazioni diverse che ne denotano la maggiore pericolosità, e, soprattutto, attraverso un'armatura più spessa a seconda della loro potenza. I vari pezzi, dai bracciali agli elmi, proteggono gli arti e dovranno essere distrutti colpendoli in determinati punti deboli. La varietà si ferma qui e da esplorare non c'è nulla di nulla, tant'è che missioni principali e secondarie sono pressoché identiche tra loro.





Purtroppo, oltre a peccare nell'assortimento di situazioni, Extinction delude nella struttura di base della giocabilità.

O, meglio, nelle meccaniche basilari che compongono la formula, perché scalare i Ravenii si rivela spesso confusionario, data la telecamera ballerina e i comandi scivolosi, tale da non permettere quella precisione che l'azione impone. Incastrarsi sotto un'ascella di un orco è all'ordine del giorno, motivo per il quale la strategia rimane la solita di missione in missione, ossia quella di cominciare la scalata sempre dalla schiena, così da evitare di essere schiacciati dalla fisicità dei cattivoni, le cui hitbox giocano talvolta brutti scherzi, portandovi verso morti ingiustificate. La pochezza di elementi interattivi funzionali e funzionanti, insieme alla varietà ridotta ai minimi sindacali, fanno di Extinction un prodotto inspiegabilmente scialbo. E non basta inserire un paio di modalità orda con classifiche online, insieme ad un timido albero delle abilità capace di smussare qualche falla, per salvarlo dalla mediocrità nella quale tristemente sguazza. Ci piacerebbe sorridere, e dire che Extinction è una nuova proprietà intellettuale riuscita, ma purtroppo non lo è. Quella confezionata da Iron Galaxy risulta essere un'esperienza al più mediocre, piacevole solo a piccole dosi, spesso incapace di trasmettere quell'epicità che vorrebbe emanare con le sue enormi creature. Prende in prestito idee da altri titoli, quegli stessi lavori che hanno già fatto di meglio in passato: viene da chiedersi come sia stato possibile concepire un'avventura del genere da una premessa così piena di divertimento.





17.04.18
SEGA
DEEP SILVER
ACTION / ADVENTURE
PS4



L'epilogo perfetto della saga

Yakuza 6 vive di vita propria. Non c'è bisogno di aver giocato i predecessori per godersi la storia, perché l'avventura si basa più che altro su personaggi nuovi e su una vicenda che orbita attorno alla forza dei rapporti familiari.

Certo è che l'aver giocato almeno i recenti capitoli per PS4 vi aiuterà nella totale comprensione di certi avvenimenti, data l'enorme mole di nomi presenti nel gioco, eppure gli sviluppatori hanno confezionato un'enciclopedia attraverso la quale potrete forgiare una buona infarinatura dell'universo di questa immensa saga nipponica che quasi trascende il concetto di videogioco, per ambire a qualcosa di suo, a qualcosa che solo lei può offrire. Una storia dai risvolti drammatici si diffonde ancora una volta nel picchiaduro a scorrimento, concepito però per vivere in un una struttura a mondo aperto molto particolare. Per quanto riguarda il fronte narrativo, vi è sufficiente sapere che la trama esplora, come accennavamo, la tematica familiare, e chiede a Kazuma Kiryu di mettere i tasselli al proprio posto. Ciò dà vita all'ennesima investigazione privata, che parte dal finale del quinto capitolo per poi intraprendere tutta un'altra strada, un percorso intimo dove le dinamiche mafiose sono meno invadenti, ma non per questo assenti. L'intreccio risulta curioso e accattivante, oltre che meno dispersivo rispetto ai capitoli precedenti, e questo gli permette di essere fruibile sin da subito, con un prologo comunque spaesante, vista la lunghezza delle scene d'intermezzo, ma non così traumatico come lo 0. Le scene, peraltro, sono dirette in modo eccellente, ed evitano i continui e fastidiosi cambi di stile di Yakuza 0, sposando una regia da film più classica e funzionale, in cui ogni frase, che sia una missione primaria o secondaria, è doppiata. I discorsi in certe occasioni rimangono verbosi e prolissi, tali da diluire passaggi che potevano essere raccontati con meno parole, eppure il problema si è presentato davvero poche volte, per merito di personaggi caratterizzati egregiamente le cui storie sono colme di retroscena interessanti. Purtroppo l'esperienza rimane ancorata al solo, splendido, e riconoscibile doppiaggio in giapponese con sottotitoli in inglese. A facilitare la vita ci pensa la possibilità di poter fermare il filmato in qualsiasi momento, in modo tale da poter leggere i dialoghi con calma.

Spostandoci invece sul fronte ludico, Yakuza 6: The Song of Life rimane fedele suo personalissimo modo di intendere l'open world, e, sull'impalcatura solida dei predecessori, costruisce un sistema di progressione completamente revisionato che gira attorno a cinque valori d'esperienza, i quali rifanno agli stilemi ruolistici, come forza, agilità, costituzione, tecnica e carisma.

Qualsiasi attività compiuta dona un certo numero di punti potenziamento, attraverso cui migliorare parametri e abilità, in una lista di mosse che abbraccia ogni aspetto





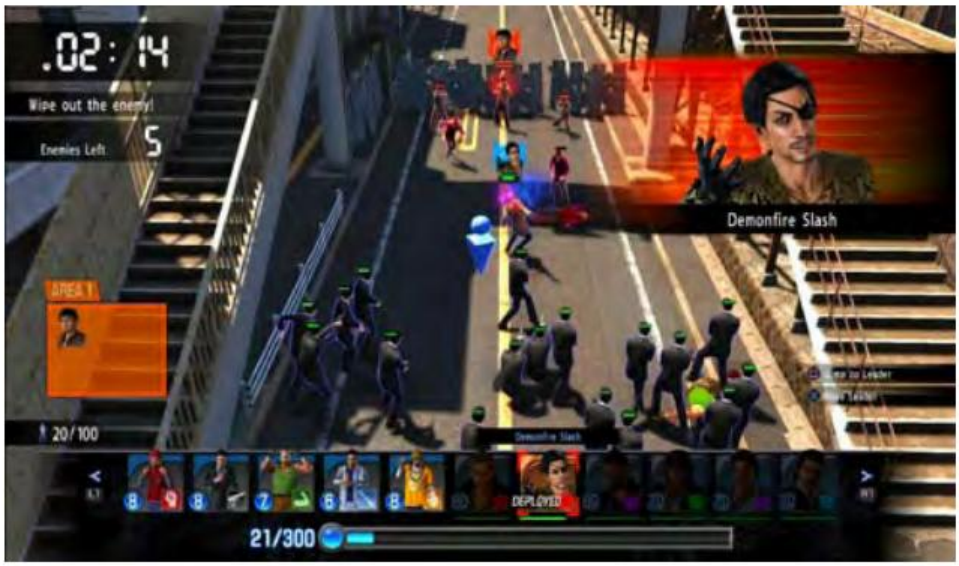




della formula, persino quelli legati ai minigiochi. Fonte irrefrenabile di esperienza aggiuntiva è poi il cibo, perché, a seconda della vivanda ingurgitata negli appositi locali, i valori saliranno di conseguenza, a patto di avere spazio nel proprio stomaco, il quale si svuoterà semplicemente giocando. A stupire, tuttavia, è la paradossale grandezza del piccolo open world di Yakuza 6, un contenitore pieno zeppo di minigiochi, molti dei quali estremamente ben realizzati, capaci di distogliere l'attenzione dalla storia principale, che alterna scazzottate e sequenze d'intermezzo, come nel più classico della serie. E si passa dai più semplici, come le freccette, il karaoke o i titoli iconici SEGA, alle novità più complesse, come il baseball con tanto di gestione del team, la riproduzione dell'intero cabinato di Virtua Fighter V: Final Showdown (abbiamo passato intere ore in sua compagnia), o la pesca subacquea, ovvero una sorta di assurdo sparatutto su binari. Come dimenticare la colonna portante di questo sesto capitolo, il Clan Creator, una sorta di "gioco nel gioco", uno strategico in tempo reale, spinto da un filone narrativo parallelo, nel quale bisognerà amministrare il proprio gruppo di combattenti per riportare l'ordine nei quartieri videoludicamente reinterpretati di Hiroshima e Tokyo. Visuale dall'alto, sarà necessario piazzare le proprie unità per sconfiggere quelle avversarie entro un tempo limite, con milizie divise tra soldati semplici e capitani con tanto di abilità uniche da scatenare.

> *Non mancano spazi più piccanti, come gli internet cafè in cui potrete chattare con delle cam girl interpretate da vere e proprie dive dell'industria a luci rosse. Il che è tutto dire.*

Passiamo dunque al sistema di combattimento, anch'esso ripensato per una fruizione più immediata e apparentemente meno strategica. I vari stili di lotta introdotti nel capitolo 0 sono stati eliminati, a favore di un singolo decisamente più robusto. Questo cambio di rotta potrebbe far storcere il naso di primo acchito, ma in realtà si dimostra una scelta comprensibile, che rende l'azione meno confusionaria e meno legnosa, e più coesa, grazie alla crescita del





personaggio, tramite la quale è possibile arricchire in maniera costante le capacità del protagonista, da contrattacchi a mosse speciali, fino ad arrivare alle Heat Action, attacchi incredibili con cui stendere i propri avversari, insieme alla nuovissima Super Heat Mode, che manda Kiryu in uno stato distruttivo e lo trasforma in una bestia inarrestabile. L'aspetto più convincente delle battaglie risiede senza dubbio nella fisica degli impatti: adesso ogni colpo scaglia gli avversari e li fa contorcere dal dolore, dando quella sensazione di solidità alle lotte che mancava. Merito del nuovo Dragon Engine, un motore in grado di rivitalizzare la ormai arcinota Kamuorocho della serie, accompagnata dalla piccola ma affascinante cittadina di Onomichi.

Ora si può entrare in un esercizio commerciale senza attendere caricamenti, e la stessa cosa vale per i combattimenti, visto che non c'è transizione tra la fase esplorativa e quella di battaglia: il tutto avviene senza soluzione di continuità, in un'avventura ben bilanciata, che vede dei volti e delle espressioni facciali assolutamente di prim'ordine.

La mole poligonale dei personaggi ha subito un netto miglioramento, così come la qualità del dettaglio, tutto ciò al costo di una fluidità ancorata ai soli trenta fotogrammi al secondo, con delle scalettature disseminate qua e là. È un prezzo che siamo disposti a pagare, perché la meraviglia delle cinematiche è davvero incredibile, tanto-ché la fisiologica perdita di grafica quando si passa alle sezioni interattive è mascherata talmente bene da illudere che sia un tutt'uno. Ottime poi le musiche, come da tradizione, dinamiche, adrenaliniche e gasanti, adatte alle situazioni che si andranno a creare nell'arco narrativo, che garantisce almeno una quarantina di ore di contenuti tra compiti principali e secondari, durata nella quale non ci siamo annoiati nemmeno un po'. Yakuza 6: The Song of Life è appassionante, coeso, bello, spassoso. È un inno al videogioco e un saluto, degno, a Kazuma Kiryu, alle prese con una famiglia acquisita un po' fuori dalle righe. La forza sta nel suo open world, così piccolo ma così denso, così pieno di attività, di possibilità, realizzate con cura e passione, e collegate da un robusto sviluppo. E poi vince con la storia affascinante, con i combattimenti meglio articolati, col ritmo ora più bilanciato e meno confuso. La narrativa è certamente meno densa dei predecessori ma più equilibrata e carica di emozioni, nonostante la prolissità. Del resto, stiamo pur sempre parlando di Yakuza, una saga che ha fatto dei lunghi filmati un motivo di vanto, e che trova nel sesto episodio un punto d'arrivo a cui il videogioco moderno dovrebbe ispirarsi.





1° SABATO DEL MESE

+20%
SUPERVALUTAZIONE DEL TUO USATO

IL BORSINO DELL'USATO

-20%
SCONTO SUGLI ACQUISTI DI USATO

3° SABATO DEL MESE

* Negli store aderenti all'iniziativa
offerta valida esclusivamente per i
videogames usciti da oltre 60 giorni

27.06.18
NINTENDO
NINTENDO
PARTY GAME
NINTENDO SWITCH



Costruisci! Gioca! Scopri!

Il motto di Switch riassume alla perfezione l'anima di questa interessantissimo nuovo prodotto marchiato Nintendo, che come sempre riesce a stupire i videogiocatori reinventando il futuro.



Fin dai In un mondo fatto di costosissimi visori per la realtà virtuale, Nintendo sceglie di non intraprendere quella strada e nonostante la natura portatile della console lo permettesse, sceglie di creare un prodotto tutto nuovo e massimizza l'esperienza creativa sia per i più piccoli che per i più grandi.

Nintendo Labo è stato presentato come un prodotto per bambini e tale è da intendersi, ma riesce a divertire anche i più grandi, soprattutto i kit più complessi come il robot e la canna da pesca.

I 2 kit per ora disponibili sul mercato sono il Toy-Con 1 è il kit assortito , che include il pianoforte, la moto, la canna da pesca, la casa e le "macchinine", mentre il Toy-Con 2 è il più costoso e complesso robot che ha fatto brillare gli occhi di grandi e piccini.

Una volta aperti i kit inizia già il divertimento, l'esperienza di gioco vera e propria ci sentiamo di dire è proprio quella legata al montaggio dei cartonati e la complessità del montaggio è da affrontare come fosse parte del gioco. Si parte con le macchinine RC, semplici e veloci da montare per offrire una prima esperienza immediata di Nintendo Labo, per poi proseguire con i kit più complessi come il pianoforte e il robot, una sorta di boss finale del montaggio. Una volta inserita la cartuccia del relativo kit nella console, Switch ci fornirà le istruzioni dettagliate per montare i vari giochi e ci ricompenserà alla fine del percorso





sbloccando una serie di mini-giochi per poi effettivamente utilizzare i cartonati montati.

La complessità e la durata del montaggio è variabile, si va dai due minuti contati per piegare a dovere le due macchinine, fino alle ore a combattere con i vari incastri del pianoforte e del robot.

Non scherziamo quando diciamo che la vera sfida di Nintendo Labo è il montaggio visto che dedicandoci da soli a questa fase e avendo una certa manualità abbiamo impiegato circa 3 ore per montare il pianoforte e quasi 10 ore per montare il robot che è un vero inferno tra incastri, elastici e fili vari. Il bello di Labo è che tutto ciò che vi serve è nella scatola, non serviranno forbici, colla o altro, ma solo tanta tanta pazienza nello staccare i vari pezzi di cartone senza romperli e incastrarli seguendo le istruzioni su Switch. C'è da dire che montare il pianoforte o il robot è praticamente impossibile per un bambino e perciò sia chiaro, non potete comprare Nintendo Labo e lasciarlo in mano ai vostri figli senza aiutarli a montare, non ne verranno a capo facilmente da soli.

Dal punto di vista qualitativo, il cartone utilizzato ci è sembrato piuttosto resistente e le sagome sono tagliate bene, non serve molta forza per separare i pezzi così non si rischia di piegarli o rovinarli e il tutto è studiato per incastrarsi alla perfezione.

Il problema è che per quanto possa essere resistente, stiamo comunque parlando di cartone e perciò è da valutarne l'usura dopo parecchio uso e la resistenza ad un trattamento meno gentile del nostro (bambini più piccoli).
Fortunatamente Nintendo ha previsto queste eventualità e perciò i progetti per i vari kit sono reperibili online gratuitamente, in maniera da poterli utilizzare a nostro piacimento.
Se dovessimo fare una classifica dei migliori giochi presenti in Labo, in testa mettiamo senza alcun dubbio il robot e poi a seguire il pianoforte e la canna da pesca, non che gli altri siano da meno, ma sono giochi semplici, adatti maggiormente ai bambini.
Il robot è geniale, una volta indossato lo zaino entreremo in questo fantastico mondo cittadino che farà da sfondo alle nostre battaglie. Questo kit è l'esperienza più vicina alla realtà virtuale che ha da offrire Switch e Labo, non dal punto di vista grafico ovviamente (le immagini saranno sulla TV), ma dal punto di vista dei movimenti è tutto molto bello. Aprendo le braccia potremo volare, rannicchiandoci ci trasformiamo in tank, abbassando la "visiera" sposteremo la visuale in prima persona, calpestando il terreno calpesteremo il terreno in-game e tutto questo divertimento è perfettamente godibile in compagnia visto che è presente giocare online nella modalità VS. Unica pecca del kit robot è la dimensione, molto piccola per gli adulti, ma ricordiamoci ancora una volta che parliamo di un prodotto dedicato ai bambini, ma che per purtroppo e per fortuna piace tanto anche ai più grandi.

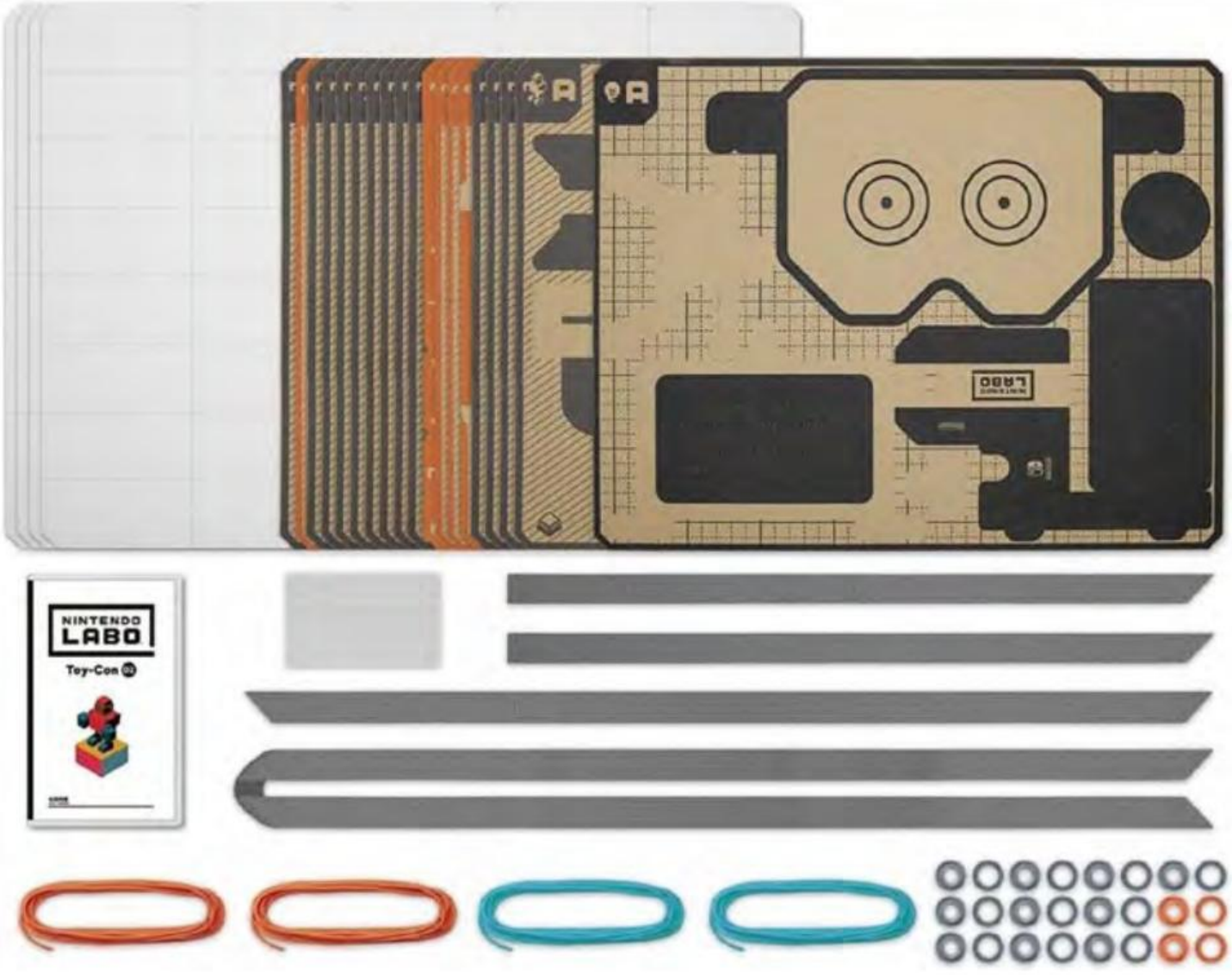
L'esperienza di Nintendo Labo non finisce qui, perché la feature senza dubbio più interessante è il Garage, l'editor che permetterà di progettare le nostre costruzioni di cartone e condividerle con la community.

Il Garage è interessante in ottica futura, quando gli utenti avranno giocato abbastanza con i kit già disponibili e si cimenteranno nella progettazione di nuovi



giochi e avremo centinaia di progetti da poter realizzare. Il concetto di base è che la community creerà il futuro di Nintendo Labo, un po' come accadeva in Little Big Planet dove il grosso del divertimento lo si trovava nei livelli costruiti dai giocatori. Nintendo Labo è un prodotto che unisce il videogioco al giocattolo, nel modo più semplice che possa esistere, senza dover girare decine di negozi e spendere centinaia di euro per comprare delle action figures, ma con del semplice cartone. Il costo non è particolarmente economico, soprattutto per il kit robot, ma c'è da considerare che oltre al cartone ci sono anche i software che andranno inseriti nella console.
Nintendo Labo nasce per divertire i bambini, ma la sua natura creativa e divertente attira molto anche gli adulti e sarà un'ottima occasione di poter giocare in compagnia.





a cura di Giulio Gabrielli



Ur HOGWARTS

Main

Creature (21)
4x Sirenide Domatempeste
4x Mago SfregiaSpirito
3x Naban, Decano dell'Iterazione
4x Campionessa d'Ingegno
1x Naru Meha, Maga Insegnante
2x Convocatore di Tempeste
3x Baral, Commissario della Conformità

Istantanei (16)
3x Controevocazione
1x Spruzzo di Magma
4x Folgore dello Stregone
4x Rivalsa dello Stregone
4x Colpo di Fulmine

Stregonerie (2)
2x Tracciare la Rotta

Terre (21)
4x Canale delle Guglie Vertiginose
4x Cascate Sulfuree
1x Campo della Rovina
6x Isola Base
6x Montagna Base

Side

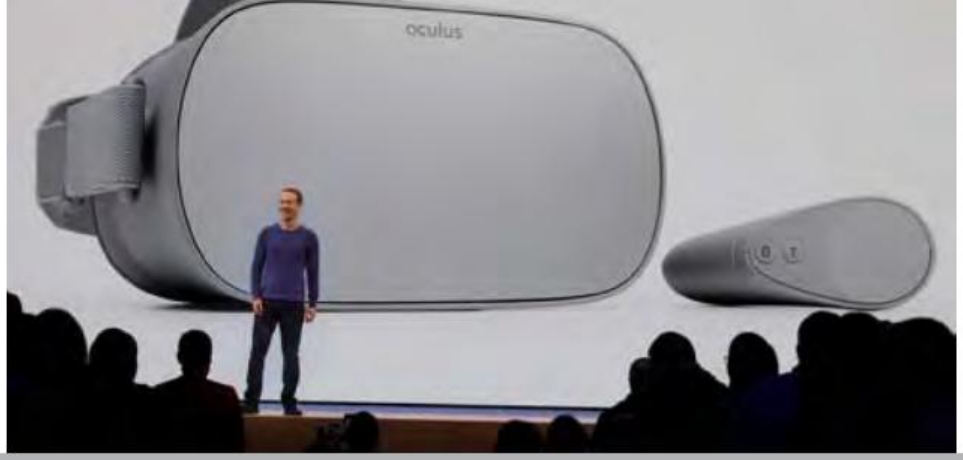
4x Negare
1x Spruzzo di Magma
2x Sconfitta di Chandra
3x Chandra Fiamma di Sfida
1x Lapide Silente
2x In cerca di Azcanta
3x Abrasione
1x Soli Cocenti
1 Ritorno alla Natura
1 Spinta Fatale



Strategia del mazzo

Il nome un po' bizzarro è dettato dalla presenza esclusiva di creature Mago. Questo UR è un classico aggro con piccole creature sinergiche che hanno come scopo annientare l'avversario il prima possibile con l'aiuto degli 8 botti a giocatore (Colpo di Fulmine e Folgore dello Stregone) e supportati dai 4 counter (Rivalsa dello Stregone).
Per mazzi del genere il ciclo di carte in mano è fondamentale, per questo vediamo il 2x di Tracciare la Rotta e il 4x di Campionessa di Ingegno che con Naban a terra forse pescherà anche 4!
I 2 drop a 1, la Sirenide e il Mago hanno lo scopo di aggrare i primi turni mettendo pressione all'avversario ed entrambi hanno un potenziale futuro in quanto la Sirenide ci proteggerà le creature più corpose e il mago ci aiuterà a disparci degli Dei.
Il Convocatore di Tempeste è la carta per un mirror di aggro e sarà in grado di darci un occasione per attaccare con tutto e chiuderla prima dell'avversario.
La side è di semplice comprensione, Abrasione è di supporto contro le piccole creature e in grado di distruggere artefatti fastidiosi come Dono del Dio Faraone. Negare, In cerca di Azcanta e Chandra vanno inserite contro control. Lapide Silente entrerà contro Control, contro Gift e contro MonoRed per liberarci di quei fastidiosissimi Khenra. Infine Spruzzo di Magma e Sconfitta di Chandra sono removal aggiuntivi da sostituire a carte inutili contro determinati match-up.
La rubrica del mazzo del mese si conclude qui e ci vediamo a Maggio!
Buon Magic a tutti!





Arriva Oculus Go, Il visore portatile che non

L'acquisizione di Oculus da parte di Facebook ha portato la multinazionale creata da Mark Zuckerberg (oggi al centro delle polemiche sulla privacy) ad interessarsi al mondo della realtà virtuale e ad intraprendere la strada del VR per tutti.



Oculus Go è la prima reincarnazione di questa idea, che arriva in un periodo relativamente di basso interesse per il VR, dove principalmente a mancare sono i software piuttosto che l'hardware, ma Oculus Go è un discorso ben diverso.
Il neonato visore di Oculus-Facebook è il primo sistema interamente integrato, che non necessita di un PC o di uno smartphone per funzionare e che costa a partire da 219€.
Oculus Go ha tutto il necessario per funzionare all'interno del visore, compresa una memoria interna per salvare le applicazioni e una batteria, quindi non avremo bisogno di alcun cavo per farlo funzionare e questo è davvero un grande passo in avanti.
Scendendo nelle caratteristiche tecniche, Oculus Go è dotato di un processore Snapdragon 821, un processore non proprio di ultima generazione quello usato da Xiaomi per costruire questo visore, ma considerando che verrà interamente utilizzato solo per lanciare le applicazioni scaricate dall'Oculus Store, dovrebbe fare bene il suo lavoro. Il display ha risoluzione di 2560 x 1440 pixel con aggiornamento a 60 hz o 72 hz (dipende dall'applicazione usata), un display sicuramente di alto livello considerando il costo del visore e la buona qualità costruttiva generale.
L'autonomia purtroppo non è abbastanza







richiede PC o smartphone



ed è in assoluto il limite più importante di questo visore, visto che la batteria integrata basterà per appena un paio d'ore di contenuti, che possono aumentare a 2 ore e mezza con le applicazioni più semplici o diminuire ulteriormente con le applicazioni più complesse. Considerando che la carica completa impiega circa 3 ore, passerete più tempo a ricaricare il visore che a giocarci. E' vero che si sconsiglia sempre una sessione VR di 2 ore o più, ma avremmo voluto un'autonomia decisamente maggiore.
Riguardo all'esperienza di gioco, l'hardware da smartphone di fascia medio-bassa (considerando i canoni del 2018), permetterà al visore di lanciare applicazioni che graficamente rispecchiano quelle viste nel Play Store di Google con i vari Samsung VR e smartphone-VR, lontane anni luce dai giochi più complessi disponibili per il fratello maggiore Oculus Rift e soci. E' un discorso ovviamente scontato visto che l'hardware non è quello di un PC di fascia alta e nemmeno il costo.
È comunque presente una funzione di cross-play tra Oculus Go e Rift per alcune applicazioni condivise come Catan VR, ma c'è da combattere con le limitazioni dell'hardware che purtroppo riguardano anche il controller, che non sarà mappato all'interno del mondo di gioco per la mancanza di punti di riferimento esterni (il PS Eye su PS4 o le torrette per HTC Vive).
Riassumendo, l'esperienza di gioco sarà simile a quella con i visori per smartphone, con l'aggiunta del controller integrato e senza dover utilizzare il nostro smartphone per l'utilizzo, il tutto ad un costo relativamente basso se rapportato agli altri visori e all'accoppiata smartphone più visore.
Oculus Go è venduto a partire da 219€ per la versione con 32GB di memoria interna e a 269€ per la versione più grande, da 64GB.
E' un visore decisamente entry-level, che non può contare sulla mole di software offerta dai vari sviluppatori per PS VR, Vive e Rift, ma che potrà contare su un supporto decisamente importante da parte di Facebook, che lo propone come un nuovo modo per interagire con Facebook, Instagram e altre applicazioni web, mentre per i giochi sappiamo tutti che un hardware di appena 200 euro non potrà garantire l'esperienza offerta da configurazioni da almeno 600 euro (la più economica con Playstation 4), ma è un inizio importante.
Il VR visto come piattaforma standalone potrebbe essre la strada giusta e per chi vuole provare l'esperienza VR per la prima volta, senza spendere una fortuna, Oculus Go è la scelta giusta!



girl gamer

le nostre videogiocatrici



Nome: Cristina
Anni: 28
Segno: scorpione

Che fai nella vita?
La mamma e girare il mondo

Hobby? Nuoto

Sogno nel cassetto?
Vivere viaggiando

Il tuo idolo? Giulia Michelini

Segui il calcio?
Ogni quattro anni per i mondiali

Giochi con i videogames?
Si, abbastanza

Musica preferita?
Un po' tutto

Se dovessi andare su un'isola deserta chi, o cosa porteresti con te?
Mia figlia


OGNI LOTTA E' UNA QUESTIONE PERSONALE
TEKKEN 7
PlayerS


PlayerS
CALL OF DUTY



MARVEL SPIDER-MAN





PRE-ORDER BONUS CONTENT



RATING PENDING
RP
ESRB

PS4

SPIDEY SUIT PACK