PLAYERS

magazine



ESCLUSIVA

THE DIVISION 2
RICEVI IN OMAGGIO ARMY FLASK

DAYS GONE
RICEVI L'ARTWORK ESCLUSIVO, EXTRA SCONTO E BUONO SPESA

RECENSITI

METRO EXODUS
JUMP FORCE
ANTHEM
FAR CRY NEW DAWN
MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2

COMING SOON

MORTAL KOMBAT 11
DAYS GONE
YOSHI CRAFTED WORLD
ASSASSIN'S CREED 3 REMASTERED

48

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

recensioni , special, anteprime, magic, fut, electronics, retrogaming, amrt mania ...

ONE PIECE WORLD SEEKER

IN ARRIVO IL 15 MARZO

PRENOTA SUBITO PER AVERE ACCESSO AGLI EXTRA



MISSIONE BONUS "ROCCE STRANE"

UNIFORME MILITARE

COSTUME DA BAGNO

12
www.pegi.info

The "PS" family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© Eiichiro Oda/ Shueisha - Toei Animation
Game © 2018 Bandai Namco Entertainment Inc.

PS4 XBOX ONE

BANDAI NAMCO Entertainment

PLAYERS

Pubblicazione informativa network

ONGAME

16GAMES ...IT'S PLAY TIME

GameUP

Anno V n. 48 | marzo 2019
Stampa Pomi - Vicenza
GE Distribuzione
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini, Valerio Turrini, Marco Inchingoli, Matteo Gaudio, Jacopo Filisetti, Steven Ferro, Marco Grande Arbitro, Massimo Cimino

Carissimi Players,
di questi tempi quando si annuncia qualcosa di veramente nuovo ci vorrebbero gli applausi.
I titoli in uscita, per la maggior parte (e ci riferiamo a quelli significativi) , sono tutti un sequel, uno spin off, un prequel e chi più ne ha più ne metta.
E' certo che, come commentiamo nella recensione di Far Cry New Dawn, nel mondo videoludico ci sono diverse certezze, protagonisti del mercato che ad ogni comparsa fanno la propria bella figura presentando un aggiornamento generale alla propria struttura di gioco alla quale ormai gli utenti sono abituati e affezionati, perciò sarebbe controproducente modificarla.
E' altresì vero che certe uscite, rinviate fino alla noia come Crackdown 3, se fossero arrivate 3 anni fa molto probabilmente sarebbe state accolte con tutt'altro spirito dagli utenti e dalla critica specializzata.
Ma il ritardo accumulato ha penalizzato il videogame che presenta texture che potevano essere accettabili tre anni fa, non certo nel 2019.
Ma ormai non ci si poteva più tirare indietro, era meglio uscire comunque.
E quindi cosa ci dobbiamo aspettare? che il vecchio proverbio che consiglia di battere il ferro finchè è caldo la faccia da padrone?
Per fortuna ci sono le eccezioni che confermano la regola : benvenuto Days Gone non vediamo l'ora del tuo arrivo sulle nostre console.

E.G.

in questo numero

06 review


L'universo post-apocalittico della serie Metro ha da subito conquistato l'attenzione dei...

13 coming soon
ASSASSIN'S CREED 3 REMASTERED

14 review


La rivista più famosa al mondo dei manga giapponesi celebra degnamente il suo 50°...

21 retrogaming
HERCULES

24 fut strategy


28 electronics


E' ormai imminente l'arrivo sul mercato degli accessori per il gaming del nuovo prodotto di...

30 magic world
RAVNICA KIT DI GILDA
ELVES GRULL STANDARD

8 coming soon
MORTAL KOMBAT 11

10 review


Nel mondo videoludico ci sono diverse certezze, protagonisti del mercato che ad...

16 coming soon
DAYS GONE

17 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

22 review


Dopo una lunga attesa, lo sparatutto a mondo aperto condiviso, creato dagli sviluppatori...

25 coming soon
YOSHI CRAFTED WORLD

26 review


La bandiera italiana sventola alta nel mondo dei videogiochi quando si parla di racing...

32 smartmania


Il Galaxy Fold è una meraviglia tecnologica: un display sottilissimo e flessibile, una cerniera...



TOM CLANCY'S

THE DIVI

IN ARRIVO

PRENOTA S

ESCLUSIVA

L'ORSETTO TOMMY

RIPRODUZIONE FISICA E CONTENUTI DIGITALI



ARMY FLASK



* salvo esaurimento scorte. Contenuti aggiuntivi e gadgets sono riservati alle prenotazioni . Le promozioni non sono cumulabili

WWW.THEDIVI

XBOX ONE 4K ULTRA HD HDR XBOX ONE X OTTIMIZZATO

18
www.pegi.info
PROVVISORIA

*Preorder any edition of Tom Clancy's The Division® 2 on PC, PlayStation 4 or Xbox One, at participating retailers, at least forty-eight hours befo
ommunicated on www.thedivisiongame.com/faq/beta at a later date to be determined by Ubisoft. © 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Features

ISION 2

IL 15 MARZO

UBITO PER OTTENERE*





SIONGAME.COM

PS4 PS4 Pro UPLAY

re the start date of Tom Clancy's The Division® 2 private beta phase to get access to it. Private beta phase start and ending dates will be
Clancy's, The Division logo, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
and technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console. NON CONTRACTUAL VISUALS.

UBISOFT

METRO EXODUS

DALLA METRO ALLA RUSSIA, L'
RICERCA DEL FUTURO INIZIA D

DAY1
15 FEBBRAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
SURVIVAL FPS
SVILUPPO
4A GAMES
PUBLISHER
DEEP SILVER

L'universo post-apocalittico della serie Metro ha da su l'attenzione dei videogiocatori con il suo primo capito quasi 10 anni fa, ma che grazie all'ottimo lavoro fatto essere un gioco ancora perfettamente godibile e al pa

Metro 2033 ci ha fatto conoscere la Mosca nuclearizzata, dove la popolazione è rinchiusa nelle viscere dell'enorme sistema della metropolitana della capitale russa e forte di un'ottima narrativa e una caratterizzazione di protagonisti e nemici a regola d'arte, è stato fin da subito un successo, che ha poi portato ad un secondo capitolo Metro: Last Light e oggi finalmente, ad un attesissimo terzo capitolo che ha fatto letteralmente slogare le mascelle alla sua presentazione. Uno dei tanti punti di forza della serie è da sempre stato il comparto tecnico all'avanguardia, caratterizzato da texture ed effetti particellari favolosi, ma soprattutto da un sistema di illuminazione e ombre sempre un passo avanti rispetto alla concorrenza. Metro: Exodus è un gioco che rischia maggiormente rispetto ai predecessori, visto che le ambientazioni si apriranno di molto rispetto al passato, con mappe più grandi e liberamente esplorabili durante le missioni e un sistema di illuminazione che deve gestire sia le ombre dei dungeon sotterranei classici della serie, sia la luce delle fasi all'aria aperta e senza dubbio, ci riesce perfettamente.

Metro Exodus come avrete capito sia dal titolo che dalle informazioni trapelate in passato, ci porterà in un viaggio lontano dalla metropolitana e dagli stretti corridoi della serie, alla ricerca di quel mondo ormai perduto in cui Artyom non ha mai smesso di credere.

Metro Exodus ci permetterà un approccio ancora più ampio rispetto al passato, grazie anche al ciclo giorno / notte che cambierà radicalmente le nostre possibilità di approccio. Di notte i banditi dormiranno, ci saranno meno ronde e più possibilità di passare inosservato, ma i mostri saranno più numerosi, mentre di giorno ci saranno meno mostri e più banditi attivi e non avremo possibilità di nasconderci nell'ombra. Il ciclo giorno / notte va considerato anche durante la missione visto che non sarà passivo, ma continuerà a cambiare nel tempo. Potremo scegliere di infiltrarci di notte, ma se non ci sbrigheremo quando sorgerà il sole la situazione cambierà in tempo reale e dovremo essere ben equipaggiati.



Un'altra grande novità riguarda proprio l'equipaggiamento a nostra disposizione, che sarà molto più facilmente accessibile rispetto al passato. Mentre in passato eravamo costretti a cercare i banchi da lavoro per poter modificare le nostre armi e fabbricare le munizioni, adesso avremo uno zaino sempre con noi



'ESODO ALLA A QUI!

bito conquistato lo, un gioco uscito ormai da 4A Games, risulta sso con i tempi.



che potremo richiamare al volo dall'inventario per poter fabbricare le sfere d'acciaio, i medikit e altri tipi di munizioni, ma soprattutto ci permetterà di modificare al volo le armi in nostro possesso. Questa nuova possibilità ci aiuterà molto durante le nostre missioni, ci permetterà di mettere e togliere mirini, silenziatori e anche diverse tipologie di canne che andranno a modificare le statistiche del nostro armamentario e lo renderanno adatto a ogni tipo di situazione.



Metro Exodus alterna perfettamente livelli aperti e liberamente esplorabili (anche a bordo di veicoli in alcuni casi), con gli spazi stretti e claustrofobici dei primi capitoli, riuscendo ad accontentare sia i cultori della serie, sia gli appassionati di FPS che non amano molto le fasi stealth e horror, da sempre un pilastro molto importante dell'esperienza offerta da Metro. In Metro Exodus l'approccio stealth è ancora il più appagante e "semplice" rispetto ad un approccio più caotico, non perché lo shooting non lo permette, ma perché già ad un livello di difficoltà medio, Metro Exodus risulta essere abbastanza punitivo; tre colpi e siamo morti. Di contro l'intelligenza artificiale dei nemici è abbastanza altalenante, soprattutto quella degli umani che si rendono abbastanza ridicoli quando decidiamo di adottare un approccio stealth e nasconderci tra le ombre, mentre i mostri risulteranno ancora aggressivi e spaventosi come nel passato.

Per il resto il gameplay è molto vicino ai prequel, non viene stravolto quasi nulla anche perché la struttura di gioco creata da 4A Games fin dal primo capitolo mantiene ancora il suo smalto e risulta essere ancora al passo con i tempi, forte delle diverse migliorie introdotte con Metro: Last Light e qualche rifinitura aggiunta con questo capitolo.

Non mancano alcuni marchi di fabbrica come la gestione della maschera antigas che come sempre richiede di essere pulita, riparata e rifornita di filtri, la quasi totale assenza di un HUD ad eccezione del menù di selezione di armi e oggetti e di quello legato all'arma per ricaricare e contare i colpi. Per il resto le informazioni saranno ancora una volta ancorate al braccio di Artyom, dove trovano spazio il contatore geiger, l'orologio e la luce che ci indica se siamo o meno visibili. Anche qui troveremo delle opzioni aggiuntive durante la nostra avventura come la bussola o addirittura una sorta di radar che ci indicherà la posizione approssimativa dei nemici.

Metro Exodus come avrete capito è un prodotto enormemente completo in tutte le sue parti e riesce a mettere d'accordo tutti gli appassionati di shooter in prima persona, sia i fans storici della serie sia le persone che si avvicinano per la prima volta a Metro, anche se ci teniamo a dire che parliamo in tutto e per tutto di un sequel ed è perciò importante giocare i primi due episodi per capire l'universo di Metro nella sua interezza.

Concludiamo dicendo un paio di cose sul comparto tecnico di Metro Exodus. Parliamo di un lavoro di altissimo livello, ma se fosse uscito un anno fa avremo gridato al miracolo, mentre adesso è quello che ci si aspetta da un videogioco tripla A dopo aver visto capolavori tecnici come God of War e Red Dead Redemption 2, ma non sottovalutiamo Metro Exodus perché in tante cose lascia a bocca aperta, soprattutto negli effetti particellari e nella gestione della luce, davvero un enorme passo in avanti rispetto a Last Light.

Ottimo anche il comparto audio e molto gradita la presenza del doppiaggio in italiano anche nel parlato, come anche per i predecessori.

Metro Exodus è un punto di svolta della serie, un'evoluzione naturale di un gameplay che era già solido e ormai rodato, ma che accoglie a braccia aperte un'apertura nelle ambientazioni e nelle possibilità di approccio, che permette di evolvere sia l'approccio stealth che l'approccio caotico che la serie permette.



MORTAL KOMBAT TORNA PIU' IN FORMA CHE MAI

DAY1
23 APRILE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/NSW
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
NETHER REALM
PUBLISHER
WARNER BROS

Poco tempo dopo la sconfitta di Shinnok per mano di Cassie Cage, Raiden è visto torturare il Dio Anziano Caduto nella Camera Jinsei, fonte di equilibrio per la terra. Lo stesso Raiden, infatti, come visto nell'epilogo del capitolo precedente, è stato corrotto nel tentativo di ripristinare il Jinsei corrotto da Shinnok; ora, dominato da una personalità più maligna, ha annunciato a Shinnok che sarà uno dei primi a cadere, avendo egli esaurito la sua pazienza per chiunque abbia osato attaccare la Terra. Lo stesso dio del tuono decapita il dio traditore, per poi teletrasportarsi.

Successivamente, Kronika, guardiana del Tempo, compare nella camera Jinsei, si avvicina alla testa mozzata (ma ancora viva) di Shinnok, e gli riferisce tutto il suo disprezzo per Raiden in quanto ha stravolto gli equilibri del tempo dopo gli eventi di Mortal Kombat X. In aggiunta, gli dice che l'Arca del Tempo si piega al suo volere, e che è solo questione di tempo. Stanca delle provocazioni della Terra, Kronika è disposta a tutto pur di portare l'ordine nell'intero universo, a qualunque mezzo necessario.

Come il suo predecessore, Mortal Kombat 11 è un picchiaduro a 2.5D. Oltre alle Fatality e alle Brutality (quest'ultime già presenti in MKX), il gameplay introduce anche il "Colpo Fatale" (Fatal Blow), che si attiva quando la salute scende al di sotto del 30%, e un "Colpo Schiacciante" (Krushing Blow), versione aggiornata di una mossa speciale che si attiva dopo aver soddisfatto alcuni requisiti. Altra nuova meccanica è la "Parata Perfetta" (Flawless Block), che permette un contrattacco dopo aver bloccato un attacco con un tempismo preciso. Ogni personaggio possiede un set unico di costumi e armi, che possono essere ulteriormente personalizzati dai giocatori grazie alla nuova Variazione Personalizzata, che permette, appunto, di creare nuove variazioni per i personaggi.

Il gioco dovrebbe contenere ben 25 personaggi giocabili al lancio. Tra i dieci personaggi che ritornano dai precedenti episodi troviamo Sonya Blade, Baraka, Sub-Zero, Raiden, Scorpion, Kano, Kabal, D'Vorah, Jade e Shao Kahn, tutti veterani della serie, più Skarlet, che ha esordito come personaggio giocabile in Mortal Kombat IX. Nei trailer, pare che saranno giocabili anche Kitana, Liu Kang, Kung Lao e Cassie Cage, e anche il ritorno di Erron Black (già presente in MKX) è speculato. Vi è anche un altro personaggio, inedito nella serie: Geras, che possiede il potere di controllare lo scorrere del tempo e la sabbia.

Altro personaggio introdotto nel gioco è Kronika, la quale, così come il suo servo Geras, può controllare lo scorrere del tempo, oltre che (secondo alcuni) aver manipolato la linea temporale fin dagli inizi della serie; stando a Ed Boon, sarà il primo boss femminile della serie.

Mortal Kombat è tornato ed è più in forma che mai in questa nuova e fantastica evoluzione dell'iconico titolo.

Ora puoi personalizzare le varianti dei tuoi combattenti fin nei minimi particolari, acquisendo un controllo senza precedenti sull'estetica dei personaggi. Il nuovo motore grafico rende nei minimi dettagli ogni cranio schiantato e cuore strappato, immergendoti completamente nell'azione delle scene più cruente.

Inoltre la nuova lista di combattenti include personaggi inediti e i Klassici della serie, protagonisti dei fantastici filmati nella modalità storia dell'epica saga che prosegue da più di 25 anni.

PUNTI DI FORZA:

- Nuovo motore di gioco, con scene ancora più cruente e sanguinose
- Nuovo sistema di personalizzazione, con vestiti, accessori e move set mai visti
- Nuove Fatality oltre che un nuovo sistema GoreTech per rendere ancora più brutali le esecuzioni
- Fortissima componente multiplayer, interamente orientata verso gli esports: sistemi di personalizzazione, news giornaliere, ricompense in costante aggiornamento e un matchmaking migliorato

Per l'uscita su Nintendo Switch bisognerà attendere il 10 maggio



IN ARRIVO IL 23 APRILE

MORTAL KOMBAT 11™



PRE ORDINA PER OTTENERE SHAO KHAN E L'ACCESSO ALLA BETA*

18 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

MORTAL KOMBAT 11 © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc. Sviluppato da NetherRealm Studios. Tutti gli altri marchi e copyright appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati. IL LOGO WB GAMES, LO SCUDO WB, IL LOGO NETHERREALM STUDIOS, MORTAL KOMBAT, IL LOGO DEL DRAGO e tutti i personaggi e gli elementi correlati sono marchi e © di Warner Bros. Entertainment Inc.

NETHERREALM STUDIOS

WB GAMES

DAY1
15 FEBBRAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
FPS RPG
SVILUPPO
UBISOFT
PUBLISHER
UBISOFT

FAR CRY NEW DAWN

UNA NUOVA ALBA PER HOPE

Nel mondo videoludico ci sono diverse certezze, prota la propria bella figura presentando un aggiornamento quale ormai gli utenti sono abituati e affezionati, perc

In questa categoria di prodotti rientra la serie Far Cry, che dal terzo capitolo in poi ha inanellato una serie di successi, tutti basati sull'ottima struttura di gioco introdotta da Far Cry 3 ed evoluta nel tempo fino ad arrivare al più recente Far Cry 5, l'apoteosi di tutto ciò che negli anni ha portato la serie in un unico grande capitolo. Come successe al tempo con Far Cry 3, anche il quinto capitolo (ufficiale) della saga riceve la sua espansione stand alone, una nuova avventura ad Hope County ambientata parecchi anni dopo la conclusione del gioco, in un mondo che ha visto le radiazioni della guerra e che sta cercando di ripartire, tornando a vivere in superficie dopo ben 25 anni di fuga dalle radiazioni.



La "Nuova Alba" di Far Cry: New Dawn non è solamente relativa al assetto narrativo proposto in questo spin-off, ma anche riferito al gameplay che subisce per la prima volta dal 2012, delle modifiche sostanziali e lo avvicina alle produzioni Ubisoft più recenti, sempre più orientate verso i giochi di ruolo.

Come accaduto con Assassin's Creed, la serie ha subito un pesante restyling nel gameplay che per fortuna in Far Cry sembra essere più graduale e meno radicale rispetto a quanto invece è successo con Assassin's Creed: Origins, dove da un titolo più che canonico come Syndicate ci siamo ritrovati un gioco quasi irriconoscibile, che comunque ha saputo conquistare i fan e ha rilanciato un brand ormai in caduta libera.

Far Cry non aveva bisogno di una ripartenza così radicale, il brand non è mai stato così vivo e apprezzato dagli utenti, a partire dal terzo capitolo, il gioco della rinascita, è stato un continuo impennarsi di apprezzamento per la serie principale e per lo spin-off Far Cry Primal, molto diverso rispetto al solito, ma perlopiù apprezzato. Far Cry: New Dawn introduce diversi elementi RPG che potrebbero far storcere il naso ai puristi della serie, visto che probabilmente sono elementi che ritroveremo nei prossimi capitoli anche della serie principale, ma non abbandona la chiassosità e il divertimento sfrenato della serie.

Innanzitutto, la difficoltà si basa adesso sui livelli, come accade anche in Assassin's Creed e in generale nella maggior parte degli RPG.

I nemici avranno una barra della vita ben visibile con l'indicazione del livello di appartenenza, con lo scontro che risulterà molto più difficile se non impossibile se non siamo anche noi intorno a quel livello o meglio, superiori.

In puro stile RPG c'è anche l'indicazione di quanto danno facciamo con ogni colpo, che ci da la possibilità di individuare i punti critici o la tipologia di arma che fa più male a quel particolare avversario.

Queste scelte introducono i problemi di cui molti



E COUNTY E PER FAR CRY

**gonisti del mercato che ad ogni comparsa fanno
o generale alla propria struttura di gioco alla
iò sarebbe controproducente modificarla.**



si sono lamentati anche in AC: Origins. Un colpo alla testa non basterà ad uccidere un nemico che è di livello superiore, ne serviranno diversi e questo va un po' a minare il realismo e potrebbe dar fastidio a chi era abituato al "vecchio" Far Cry, dove con arco, frecce e una buona mira si poteva fare una strage.

La diversificazione dei nemici, in particolare di quelli umani è particolarmente dipesa dal livello di appartenenza, con inoltre l'introduzione di mini-boss negli accampamenti che saranno più tosti da eliminare rispetto ai suoi "sgherri". Accampamenti che sono ancora oggi una delle attività secondarie più divertenti del gioco, che ora sarà possibile saccheggiare per recuperare più risorse e farli di nuovo conquistare dal nemico, che la volta successiva sarà più potente e impegnativo da battere.

Le risorse appunto, sono molto importanti all'interno del gioco visto che non si limitano solo al nostro crafting personale, ma sono dedicate all'ampliamento di Prosperity, il nostro avamposto principale che funge da HUB per le nostre attività, che man mano che verrà potenziato tramite le risorse acquisite, ci permetterà di sbloccare nuove armi e veicoli che ci aiuteranno nella nostra avventura. Grandissima attenzione è stata posta nella realizzazione delle armi, caratterizzate da uno stile post-apocalittico che pende verso il punk, stile che viene spesso ritrovato nella caratterizzazione dei nemici, i Guerrieri della Strada che sembrano usciti direttamente dall'universo di Mad Max. Non manca la possibilità di intraprendere la nostra avventura con un amico o un compagno controllato dalla CPU, tra i quali ritroviamo parecchi personaggi di Far Cry 5, come Hurk, Jerome e i fratelli Rye.



In tutto e per tutto New Dawn è un sequel di Far Cry 5, con il quale condivide diverse similitudini narrative e rimandi al precedente capitolo che fanno sorridere chi lo ha giocato e danno un senso di continuità, nonostante si parli di un capitolo totalmente fuori dagli schemi della serie principale. Graficamente Far Cry New Dawn trasforma la Hope County vista nel quinto capitolo in un fantastico scenario post-apocalittico, con tinte più accese e alcuni fenomeni naturali come l'aurora boreale, che ci lasceranno decisamente a bocca aperta. Su Playstation 4 Pro (versione da noi testata), il gioco risulta fluido e graficamente appagante, forte anche del supporto all'HDR che rende l'immagine ancora più viva. Dal punto di vista artistico come abbiamo già accennato, il gioco è orientato a uno stile punk, ispirato da capolavori del genere come Mad Max, con uno stile che influisce sia armi, veicoli e nemici, ma anche il mondo di gioco che ricordiamo è la stessa Hope County vista in Far Cry 5 (in chiave ridotta rispetto alla mappa del capitolo principale) e perciò sarà possibile rivisitare dei luoghi a noi conosciuti e vedere come sono stati ridotti dall'olocausto nucleare. Far Cry New Dawn si può considerare a tutti gli effetti un gioco a se stante e non una semplice espansione stand-alone. E' chiaro che sia stato sviluppato partendo da Far Cry 5, ma i contenuti giustificano senza ombra di dubbio la sua natura stand alone e il prezzo ridotto al quale viene venduto è soltanto un motivo in più per consigliarne ampiamente l'acquisto, nonostante ci siano delle novità che potrebbero non piacere, è comunque un Far Cry e come da tradizione della serie, il divertimento è assicurato!



RAGE 2

IN ARRIVO IL 14 MAGGIO





PRENOTA SUBITO PER OTTENERE BONUS E GADGET*



* offerta valida esclusivamente per la prenotazione, salvo esaurimento scorte

18
www.pegi.info

id
AVALANCHE STUDIOS
Bethesda

RIVESTI I PANNI DI CONNOR



In Assassin's Creed® III Remastered vesti i panni di Connor, un guerriero nato da padre inglese e madre nativa americana. La violenta insurrezione si fa sempre più vicina, e il tuo clan è minacciato da un gruppo di potenti individui intenzionati a schiacciare la rivoluzione americana e prendere il controllo delle tredici colonie. Sconvolto dalla distruzione del tuo villaggio, metterai la tua vita al servizio della causa della libertà e affronterai una missione lunga decenni pur di ottenerla.
Assassin's Creed® III Remastered include Assassin's Creed Liberation Remastered, la storia dell'incredibile viaggio che porterà Aveline dalle brulicanti strade di New Orleans fino a misteriose paludi governate dal vudù e antiche rovine Maya.
Inoltre, sono presenti tutti i DLC del gioco originale: le missioni Benedict Arnold, il pacchetto Segreti occulti e La Tirannia di Re Washington.
La versione più bella mai vista
Gioca ad Assassin's Creed III con grafica rimasterizzata e migliorata per le piattaforme di nuova generazione:
L'upscaling della risoluzione permette di giocare in 4k e HDR su PS4 Pro, Xbox One X e PC, e a 1080p su PS4 e Xbox One
Nuove texture ad alta risoluzione, nuovi modelli per i personaggi, nuovo sistema di rendering delle luci basato sulla fisica o Folla, ambienti ed effetti grafici miglioratiEsplora l'universo di Assassin's Creed all'alba della Guerra d'indipendenza americana. Vesti i panni di Connor, un guerriero nato da padre inglese e madre nativa americana, e proteggi la libertà della nazione.
Un immenso e vario mondo aperto da esplorare
L'epopea di Connor ti porterà ad esplorare ambienti unici e peculiari: Boston, New York, La frontiera, epiche missioni navali

Contenuti Aggiuntivi

Assassin's Creed® III Remastered include:
Assassin's Creed® Liberation Remastered: In 4K e HDR su Xbox One X e sistema PS4 Pro e 1080p su Xbox One e sistema PS4, con luci, ambienti ed effetti grafici migliorati.
Tutti i DLC per la modalità giocatore singolo:
Missioni Benedict Arnold: Una serie di quattro ricordi che ripercorrono le gesta dell'Assassino Connor nel suo tentativo di rivelare il piano di Benedict Arnold di consegnare West Point all'esercito inglese.
Pacchetto Segreti occulti: Tre missioni per un'ulteriore ora di gioco che ti porterà dalle rovine perdute dei Maya fino in mare aperto. Ogni tuo successo sarà premiato con una nuova arma! Riceverai anche due skin per giocatore singolo: l'uniforme originale del capitano dell'Aquila e l'abito tradizionale da Assassino delle colonie.
La Tirannia di Re Washington: Una storia in tre parti ambientata in una realtà alternativa in cui George Washington, reso pazzo dal potere, rinuncia alla presidenza per diventare un dispotico monarca.
In questo universo alternativo, Connor è rimasto semplicemente Ratonhnhakéton. Non essendo mai diventato un Assassino, dovrà affrontare nuove sfide per ottenere le abilità necessarie a spezzare il giogo del folle Washington
e donare la libertà alla sua terra una volta per tutte.







DAY1
29 MARZO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
ACTION
SVILUPPO
UBISOFT
PUBLISHER
UBISOFT



DAY1
15 FEBBRAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
SPIKE CHUNSOFT
PUBLISHER
BANDAI NAMCO

IL PICCHIADURO GIAPPONE MANGA PIÙ FAMOSI PER UN

La rivista più famosa al mondo dei manga giapponesi celebra degnamente il suo 50° compleanno



Weekly Shonen Jump la pubblicazione più famosa al mondo dei manga giapponesi, nel corso della sua storia ha visto susseguirsi tra le sue pagine opere del calibro di Naruto, One Piece, Ken il guerriero o, per citarne un altro leggermente conosciuto qui in Italia, Dragon Ball, oltre a molti altri ancora.
La rivista, pubblicata da Shueisha, vanta una tiratura di oltre tre milioni di copie per una cadenza settimanale in cui vengono proposti al pubblico i vari capitoli delle saghe manga preferite.
A differenza di quanto avviene in Italia, infatti, i capitoli vengono pubblicati prima su Shonen Jump – come viene colloquialmente chiamata la testata – per poi essere inseriti in dei tankobon, dei volumetti che contengono una raccolta di capitoli che sono praticamente identici, quanto forma e contenuto, a quanto raggiunge il nostro bel paese.
Perché è importante fare questa premessa nella recensione di un videogioco? Semplicemente per il motivo che Weekly Shonen Jump è una vera e propria, autentica istituzione e, per i suoi cinquant'anni, ha deciso di festeggiare realizzando Jump Force. Il titolo, sviluppato da Spike Chunsoft e prodotto da Bandai Namco, è un inno al lavoro e ai personaggi apparsi sulla famosa rivista, e offre ad ogni fan dei fumetti giapponesi la possibilità di combattere al fianco di eroi come Goku, di Dragon Ball, Naruto Uzumaki di Naruto e Rufy di One Piece, ognuno provvisto del suo particolare set di mosse ed abilità. La forza di Jump Force non si limita al solo ed unico fan service, anzi. Il gioco dei ragazzi di Spike Chunsoft ha una propria identità, ben precisa ed orientata al divertire ed intrattenere tutti gli appassionati di manga giapponesi, di picchiaduro accessibili e non troppo tecnici, che sognano di poter vivere delle avventure assieme ai propri eroi preferiti: con questo obiettivo ben in mente parte Jump Force.
Freezer è tornato sulla Terra, portando ovunque distruzione e caos. Sta alla Jump Force, formata da eroi comuni e tre team con compiti diversi al cui



SE CON GLI EROI DEI
IA CELEBRAZIONE SPECIALE

comando vi è un personaggio iconico del mondo dei manga, contrastare il terribile nemico prima che la situazione degeneri. Noi, ignari cittadini della località sotto attacco, restiamo vittime di un tremendo attacco da parte dello stesso Freezer. Quando tutto sembra essere perduto, ecco giungere in nostro aiuto Trunks che, con l'ausilio di un cubo speciale, riesce a guarirci facendoci rinascere come degli eroi.



Al servizio della Jump Force, avremo modo di effettuare diverse missioni on o offline, in una struttura ludica che ricorda molto da vicino Dragon Ball Xenoverse.

Infatti, dopo essere stati salvati e rinati come eroi, ci troveremo in una sorta di hub centrale da cui partiremo per svolgere le nostre missioni, siano esse legate allo svolgimento della storia principale o, più semplicemente, delle classiche missioni secondarie. Prima di questo, però, saremo tenuti a scegliere di entrare in una delle tre squadre principali, ognuna avente diversi compiti ed il cui roster presenta svariati elementi, tutti in linea con le caratteristiche del capitano al comando.

Per esempio, la squadra con a capo Goku predilige una serie di combattenti fisici, capaci di stare in prima linea al momento del bisogno.

Non a caso, infatti, tra le sue fila si possono trovare, ad esempio, personaggi del calibro di Piccolo, Trunks o Zoro da One Piece.

Discorso differente per quanto riguarda le altre due squadre, al cui capo troviamo Rufy e Naruto: ognuna di esse avrà compiti e lottatori diversi.

Quando non si è nell'hub centrale in Jump Force solitamente si combatte in scontri tre contro tre pieni di mosse speciali. Uno dei punti di forza del titolo di Spike Chunsoft è proprio la capacità di ricreare fedelmente i combattimenti spettacolari che ritroviamo nelle pagine dei manga: eseguire i cento colpi di Hokuto con Ken, oppure il colpo del Drago Nascente di Sirio dei Cavalieri dello Zodiaco o, ancora, il famoso Rasengan di Naruto su degli ignari avversari, dona soddisfazioni che solo un titolo come Jump Force può regalare.

Controllare i personaggi del roster – altro punto a favore del gioco sviluppato da Spike Chunsfot – nelle arene di gioco è un piacere: Jump Force, pur avendo una serie di combo da inanellare per poter massimizzare il danno inflitto ai nemici, è un titolo accessibile e giocabile anche da chi i picchiaduro non li digerisce molto.

Tecnicamente, inoltre, il gioco su PlayStation 4 fa il suo lavoro egregiamente, merito di una grafica decisamente in grande spolvero e di Unreal Engine 4, il motore di gioco su cui si basa il titolo.

Concludendo, Jump Force resta un titolo apprezzabile sia da tutti i fan dei fumetti giapponesi, di quanti sognano di lanciare una kamehameha assieme a Goku o di evocare un rospo gigante assieme a Naruto, sia da quanti cercano un titolo d'azione elettrizzante e divertente. Non fatevelo sfuggire!



DAY1
26 APRILE
CONSOLE
PS4
GENERE
ACTION/ SURVIVAL
SVILUPPO
BEND STUDIO
PUBLISHER
SONY

QUESTO MONDO VIENE A PRENDERTI

La tua moto è vitale in questa coinvolgente avventura piena d'azione ambientata in un vasto e brutale mondo selvaggio.
Combatti ed esplora i letali Stati Uniti d'America post-pandemici, avrai l'abilità (e il fegato) per sopravvivere agli orrori di un mondo devastato in quest'avventura open world ricca d'azione?
Vesti i panni logori dell'ex motociclista fuorilegge Deacon St. John, un cacciatore di taglie che cerca una ragione di vita in una terra piena di morte.



Esplora insediamenti abbandonati in cerca di equipaggiamento per fabbricare armi e oggetti utili, o tenta la sorte insieme ad altri sopravvissuti provando a guadagnarti da vivere commerciando… o in modi più violenti.
L'umanità è stata decimata da una pandemia e il mondo è in balia di creature selvagge note come Freaker.
Ogni errore potrebbe esserti fatale mentre cercherai di farti una nuova vita nell'ostile High Desert del Pacifico nord-occidentale.





Un'ambientazione strepitosa
Da foreste e radure a piane innevate e deserti cosparsi di lava, il Pacifico nord-occidentale è al tempo stesso meraviglioso e letale.
Esplora una varietà di montagne, grotte, miniere e cittadine rurali segnate da milioni di anni di attività vulcanica.

Incontri brutali
Per sopravvivere a bande spietate e orde di Freaker che infestano il mondo di gioco, dovrai usare al meglio una varietà di trappole personalizzabili, armi e abilità potenziabili.
E non dimenticare la tua moto, uno strumento preziosissimo in un mondo così vasto.

Un mondo in costante evoluzione
Balza in sella alla fidata moto di Deacon ed esplora un mondo dinamico influenzato dal tempo atmosferico, dal ciclo giorno/notte e dai Freaker in grado di adattarsi all'ambiente circostante… e alla gente che ci vive.

Una trama coinvolgente
Immergiti in una coinvolgente storia di disperazione, tradimento e rimorso seguendo Deacon St. John, alla ricerca di speranza dopo aver subito una dolorosa perdita.
Possiamo restare umani quando dobbiamo affrontare una quotidiana lotta per la sopravvivenza?



PLAYERS

1



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	TEAM NINJA
PUBLISHER	KOEI TECMO

1



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	FROM SOFTWARE
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

1



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	KADOKAWA CORP.
PUBLISHER	NIS AMERICA

1



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	TT GAMES
PUBLISHER	WARNER BROS.

5



CONSOLE	PS4
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	SQUARE ENIX
PUBLISHER	SQUARE ENIX

8



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	CAPCOM
PUBLISHER	CAPCOM

15



CONSOLE	PS4-NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	FURYU
PUBLISHER	NIS AMERICA




PLAYERS

15



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	GANBARION
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

15



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	UBISOFT
PUBLISHER	UBISOFT

19



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	BUGBEAR
PUBLISHER	THQ NORDIC

22



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION-RPG
SVILUPPO	FROM SOFTWARE
PUBLISHER	ACTIVISION

26



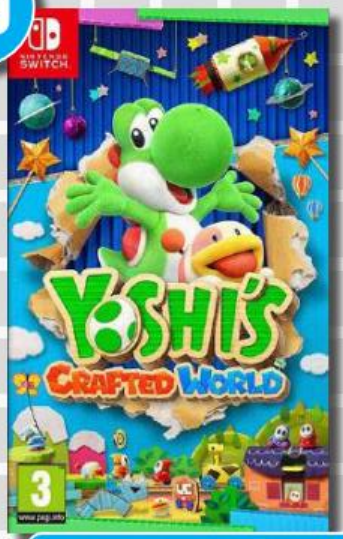
CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	AVALANCHE STUDIOS
PUBLISHER	THQ NORDIC

29



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	UBISOFT
PUBLISHER	UBISOFT

29



CONSOLE	NSW
GENERE	PLATFORM
SVILUPPO	NINTENDO
PUBLISHER	NINTENDO

CALENDARIO USCITE MARZO 2019

ANNO
1997

CONSOLE
PS1 PC
GENERE
ACTION PLATFORM
SVILUPPO
EUROCOM
PUBLISHER
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

UN CLASSICO DISNEY DELL'ERA PLAYSTATION



Questo mese abbiamo deciso di dedicare la nostra retrorecensione a Disney's Hercules, trasposizione videoludica dell'omonimo film d'animazione Disney degli anni '90 che lasciatecelo dire è probabilmente uno dei più belli di sempre. Uscito nel 1997 su PlayStation e PC il titolo ha spopolato divenendo un vero e proprio classico, infatti a differenza di quanto accade ai giorni nostri con i giochi su licenza non era raro che Disney sfornasse dei piccoli capolavori, come ad esempio DuckTales o Aladdin (già trattati negli scorsi numeri). Hercules racconta piuttosto fedelmente la trama già vista nella pellicola Disney, e lo fa attraverso un action platform lineare in semi 2D, che in termini meno tecnici significa semplicemente che i livelli sono rappresentati bidimensionalmente, ma grazie al 3D gli scenari possono essere esplorati anche in profondità. Gli stage seguono le gesta dell'eroe greco dall'addestramento con Fil, all'attacco di Tebe da parte dei Titani fino al monte Olimpo e lo scontro con Ade nell'Oltretomba. In realtà il gioco approfondisce anche scontri che nel cartone animato sono stati appena accennati come ad esempio Medusa o il Ciclope, quindi in quanto a contenuti non possiamo davvero lamentarci. Hercules come già detto è strutturato come un action platform lineare dove non dovremo far altro che eliminare nemici a suon di pugni e spadate mentre saltiamo piattaforme o risolviamo piccoli enigmi ambientali per proseguire lungo il percorso, con i classici potenziamenti come spade elementali o vite extra ad arricchire il tutto. Il gioco alterna tuttavia con livelli speciali in corsa con visuale in terza persona dove evitare gli ostacoli che si porranno dinanzi a noi e arrivare sani e salvi al termine del percorso; addirittura nelle fasi finali di gioco potremo cavalcare perfino Pegaso il cavallo alato di Hercules e solcare il monte Olimpo per fermare il potente Ade. Un titolo dunque divertente e



mai monotono che non scherza troppo con la difficoltà, tanto che per superare alcuni livelli bisognerà sudare le proverbiali sette camicie, ma in generale non è niente di così ostico da non poter essere superato. Hercules presenta anche un doppiaggio in italiano non eccelso con le frasi più iconiche della pellicola e alcuni brani originali tratti dal film come il tema "Da Zero a Eroe" presente nel menu principale del gioco. Disney's Hercules può essere trovato tra i Classici PS1 su PS3 oppure potete cercare di rimediarlo nei mercatini o siti specializzati. Il nostro consiglio è quello di provarlo almeno una volta e nel caso non l'abbiate mai visto buttate un occhio anche alla pellicola da cui prende spunto, non ve ne pentirete.







DAY1
22 FEBBRAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
ACTION
SVILUPPO
BIOWARE
PUBLISHER
ELECTRONIC ARTS

INDOSSATE GLI STRALI E DIFENDETE L'UMANITÀ

Dopo una lunga attesa, lo sparatutto a mondo aperto condiviso, creato dagli sviluppatori delle serie Mass Effect e Dragon Age, arriva finalmente nelle nostre console.



Cinque anni. Tanti ne sono serviti agli sviluppatori canadesi di BioWare per proporre il loro nuovo sparatutto in terza persona a mondo condiviso: Anthem. Presentato ufficialmente solo due anni fa, il nuovo titolo dagli autori delle fortunate saghe videoludiche di Dragon Age e Mass Effect è uno spettacolare sparatutto online che, a differenza di altri prodotti della stessa tipologia usciti negli scorsi anni – e ci riferiamo in particolar modo a Destiny – cerca di introdurre delle novità sostanziali nella propria struttura ludica. I ragazzi di BioWare sono riusciti infatti a confezionare un universo credibile, che basa la sua lore su delle divinità che abbandonarono anzitempo il mondo che loro stessi stavano plasmando, scomparendo ma lasciando la loro tecnologia e il pericoloso inno della Creazione, un riverbero che genera ogni sorta di mostruosità. A contrastare questi pericoli scenderemo in campo noi giocatori che, nel ruolo dei Guardiani, umani provvisti di potenti armature denominate Strali, ci porremo a protezione di un'umanità oramai indifesa.

Una delle cose più incredibili di Anthem è proprio questo suo modo di avvolgere costantemente il giocatore alla propria storia che, per quanto possa comunque sembrare di fondo un po' banale, riesce a catturare e a trasportare durante tutto l'arco del gioco: d'altronde, non potevamo aspettarci altro dagli autori di storie importanti, e per certi versi imponenti, come la trilogia di Mass Effect.

Ma i pregi di Anthem non si fermano di certo qui. Abbiamo accennato in apertura a come il nuovo titolo di BioWare volesse cercare di rinnovare la propria struttura ludica, e lo fa inserendo il concetto di strale. Le armature che potremo indossare sono di tipo diverse e ricalcano sostanzialmente le classi che





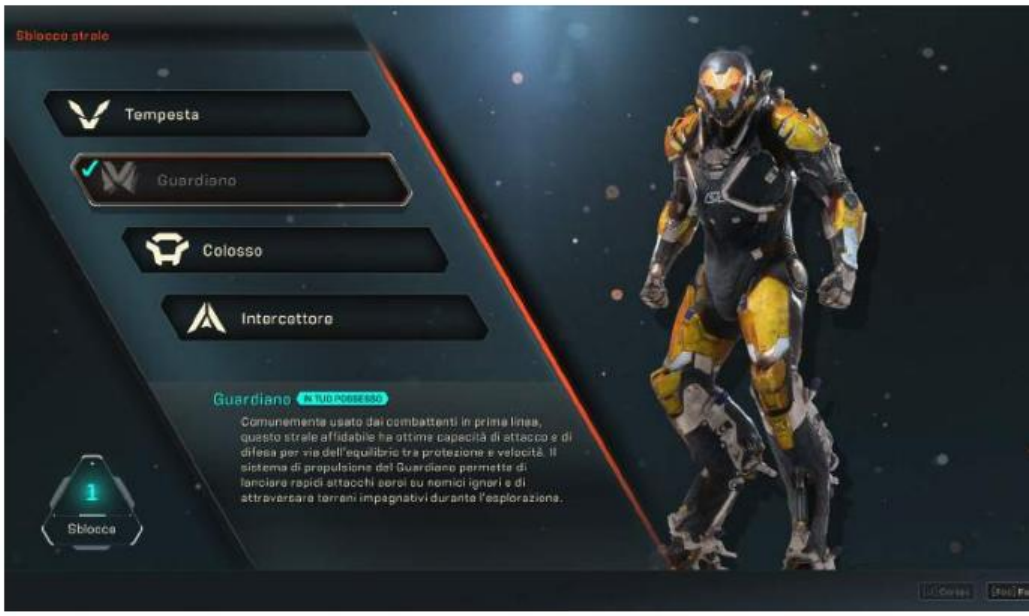


si possono trovare in un gioco di ruolo o in uno sparatutto online di questa tipologia. Nello specifico, inizieremo la nostra avventura nel mondo di Anthem con la classe Guardiano, una tipologia di strale veloce ed equilibrata, ma avremo a disposizione ulteriori altre, come il Colosso, uno strale che ricalca la tipologia del tank o, ancora, lo strale Tempesta, una potente armatura in grado di controllare l'energia dell'inno della Creazione per generare attacchi elementali con cui ferire i nemici con potenti attacchi. Anche il gunplay di Anthem è appassionante e divertente, rendendo semplici e spettacolari gli scontro a fuoco in cui ci imbatteremo durante il corso delle nostre missioni. Il gameplay è di immediato apprendimento e spostarsi con il proprio strale volando per l'enorme mappa di gioco – in missione o in modalità gioco libero – è davvero un piacere.

In Anthem potremo approcciare il gioco in molteplici modi. Il primo di questi, il più semplice ed immediato, è quello di seguire le missioni della storia principale per scoprire maggiori informazioni sulla trama e sulla lore dell'incredibile universo ludico creato da BioWare.

In questo modo, lo svolgimento delle missioni saranno tutte piuttosto similari tra loro, ma non per questo risultano essere noiose. Sarà possibile affrontare ogni missione o in solitario o con altri tre giocatori umani, scelti mediante il matchmaking. Per farlo, sarà sufficiente selezionare la privacy della partita: impostandola su privata si opterà per il gioco in solitario, mentre se si selezionerà la privacy pubblica, giocheremo assieme in compagnia. Un altro dei modi di giocare ad Anthem è la modalità Gioco Libero. Selezionandola potremo esplorare il mondo di gioco e affrontare le sue terribili sfide, da soli o in compagnia. In questo ultimo caso, essendoci spesso trovati di fronte a sfide oltremodo improbe durante le nostre esplorazioni, abbiamo ritenuto opportuno affrontare pienamente questa modalità per ultima, così da far crescere di livello il nostro Guardiano e non avere problemi di sorta.

Quando, invece, non saremo impegnati in missione, potremo passare del tempo a Fort Tarsis, una sorta di crogiolo a la Destiny dove incontreremo le varie fazioni presenti nel gioco, migliorare l'equipaggiamento ed abbellire il nostro strale, nonché accettare le varie missioni proposte o seguire le quest secondarie, narranti le vicissitudini degli abitanti del forte.



Anche tecnicamente Anthem mostra decisamente i muscoli. Il motore grafico, basato su Frostbite 3, dona degli scorci mozzafiato, con degli effetti particellari e di luce splendidi e, più in generale, una cura per i dettagli davvero notevole ed ai limiti del maniacale. I giochi di luce/ombre, la volta notturna di Fort Tarsis cosparsa di stelle, o anche gli effetti sonori – a proposito, il gioco è interamente doppiato in italiano – vi lasceranno spesso positivamente sorpresi. Peccato solo per una gestione dei menù leggermente contorta e confusionaria: a discolpa del titolo BioWare, però, sembra che la maggior parte dei titoli con una forte componente – o completamente – online soffrano di questo piccolo problema.

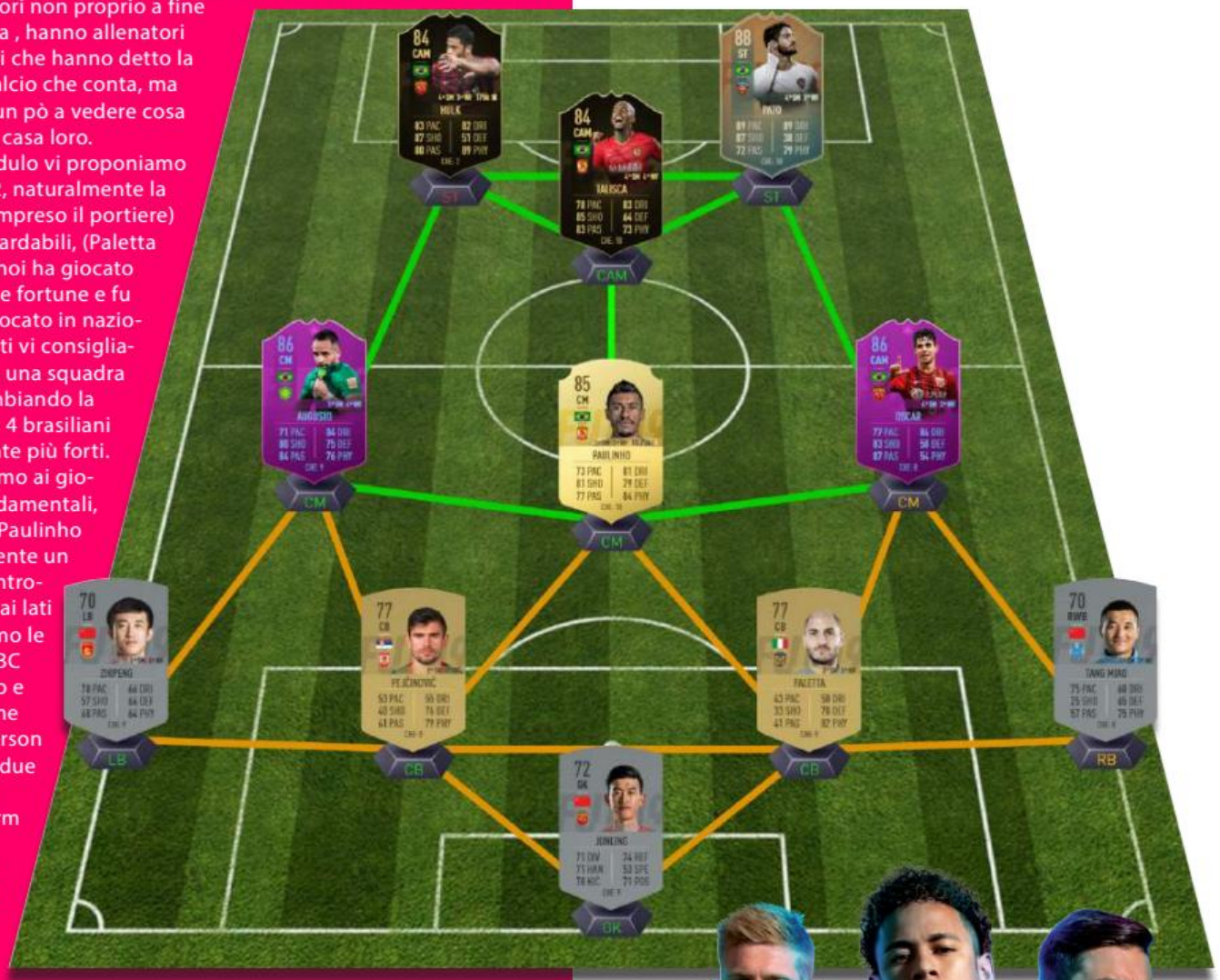
In definitiva, Anthem è un gioco che sa divertire con il suo frenetico gampelay, sa intrattenere con la sua storia profonda capace di gettare le basi per un solido futuro, fatto di aggiornamenti costanti, ovviamente necessari in un titolo di questa portata e di questa caratura, e sa appassionare, come – e forse di più – di altri giochi della stessa tipologia. Il merito è della somma delle sue parti, che compongono un titolo solido e ben amalgamato.

Se siete amanti degli sparatutto online a mondo condiviso, dei giochi BioWare e dei cosiddetti games as a service e cercate una nuova esperienza videoludica, non potete perdervi Anthem in alcun modo e per nessun motivo.



DALLA CINA CON FURORE

In questo numero vi proponiamo un team particolare, di un campionato molto particolare:quello cinese!
Acquistano club europei blasonati, con fiumi di denaro attirano calciatori non proprio a fine carriera , hanno allenatori importanti che hanno detto la loro nel calcio che conta, ma andiamo un pò a vedere cosa succede a casa loro.
Come modulo vi proponiamo un 4-3-1-2, naturalmente la difesa (compreso il portiere) sono inguardabili, (Paletta anche da noi ha giocato con alterne fortune e fu pure convocato in nazionale) infatti vi consigliamo di fare una squadra ibrida cambiando la difesa con 4 brasiliani sicuramente più forti.
Ma passiamo ai giocatori fondamentali, l'ex Barca Paulinho è sicuramente un ottimo centrocampista, ai lati proponiamo le versioni SBC di Augusto e Oscar, come COC Anderson Talisca e i due attaccanti Hulk InForm e la versione SBC Flashback di Pato.
Anche quest'ultimo, dopo essere stato una promessa incredibile, è naufragato tra vizi ed infortuni.
Quello che ha sbeffeggiato un portiere, campione del mondo, prima di un rigore lo abbiamo rimosso.
Non sembra ma ritoccando la difesa è pur sempre un'ottima squadra.Provare per credere.
Buon FUT a tutti e alla prossima



CHE	93	RAT	83		
ATT	86	MID	85	DEF	74
PAC	72	SHO	66	PAS	71
DRI	74	DEF	65	PHY	76



IL MONDO ATTORNO

Lo schema generale rimane quello ampiamente collaudato in quasi venticinque anni di scorribande del sauro: piattaforme, piattaforme, piattaforme.
Il tutto calato in un mondo tridimensionale, ma spesso e volentieri impegnato a proporre movimenti e progressioni in 2D, come i classici del genere dell'epoca a 16 bit.
Eppure c'è qualcosa che dona letteralmente maggiore profondità a Yoshi's Crafted World.
Non è solo la costruzione vera e propria dei livelli, che propongono maggiori movimenti in profondità (avvicinandosi o allontanandosi idealmente dallo schermo) rispetto a Woolly World, aspetto comunque ampiamente apprezzabile.
No, il riferimento è al sistema di puntamento e lancio delle uova, meccanica alla base di pressoché qualsiasi gioco di piattaforme di Yoshi, che senza troppe sorprese torna a dettare legge anche su Switch.
Ecco, la novità sta nel fatto che si potrà e dovranno lanciare "proiettili" anche verso ostacoli ed elementi posti tanto sul fondale, quanto in primo piano rispetto a Yoshi.
Può sembrare una cosa da poco ed effettivamente è difficile interpretarla come una rivoluzione copernicana, anzi... eppure già in questa prima e veloce prova del gioco è chiaro che l'idea sviluppata da Good Feel riesca ad assicurare a Yoshi's Crafted World maggiore freschezza e spinga il giocatore a un'analisi più sistematica e imprevedibile di ciò che lo circonda.
Intuire che colpire parti dei deliziosi diorami dentro cui si muove il fedele compagno di Mario consente non solo di aprire eventuali strade alternative, ma anche di mettersi in tasca qualche bonus.
Questione non da poco, perché per il resto Yoshi's Crafted World continua a ribadire lo schema classico dei giochi del nasone verde: arrivare alla fine del livello è importante, ma riuscire a trovare tutti i fiori nascosti, le monete rosse o mantenere l'energia al massimo è ben altra cosa.
Con l'espandersi dei potenziali nascondigli di questi e quelle, si allarga anche il campo da gioco e le possibilità concesse al level design.
Quanto provato in questa prima occasione ha già messo in luce una buona qualità generale, tra segreti e sequenze di salti, decine di Shy Guy sempre pronti a minacciare la missione di Yoshi e anche l'aiuto dello sbavoso Poochy.
Gli elementi tradizionali, insomma, ci sono tutti. Incluso il salto con camminata a mezz'aria, la sederata a terra e il puntamento per il lancio delle uova.
Se però i mondi intravisti spiccano già per l'ispirazione e il divertente utilizzo del tema della carta (tutt'altro che nuovo, va detto), lo stesso non può dirsi per la resa finale di alcune texture e una complessità generale non esattamente da urlo.
In questo senso Yoshi's Crafted World pare destinato a ripercorrere le orme delle sue ultime uscite: la sensazione, abbastanza chiara e incontrovertibile, è che si tratti di una produzione minore per Nintendo.
Questo non toglie che ci sia materiale a sufficienza per generare sorrisoni e massaggi al cuore, tra colori ben scelti e dosati e qualche intuizione davvero divertente, come l'ambientazione da Giappone feudale e i relativi Shy Guy dotati di shuriken.
Due Yoshi sono meglio di uno? Solo se ci si vuole bene e ci si rispetta, sempre!
Interessante anche l'idea dei livelli ribaltati. La prova metteva a disposizione solo uno di questi e non è ancora chiaro se ogni livello prevederà una sua versione alternativa, in cui si osserva il mondo come se ci si trovasse dall'altra parte del tavolo su cui sono appoggiati i diorami (con conseguenti trovate estetiche davvero deliziose, dopotutto quella che appare come una nuova vista frontalmente, è solo un pezzo di cartone con un po' di nastro adesivo se le si va alle spalle). Più probabile, comunque, che solo determinati livelli potranno essere affrontati in questo modo. Nella mia prova l'occasione è stata colta per allestire una ricerca di tre cuccioli di Poochy, da portare fino alla fine del livello entro un tempo limite.
Yoshi's Crafted World proporrà anche una modalità per due giocatori, attivabile in qualsiasi momento e prevista solo per il gioco in locale. Anche in questo caso è stato possibile testare con mano un livello e tra uno Yoshi rosso che ingoia quello verde e l'altro che gli ruba le uova, pare essercene a sufficienza per tirarsi gomitate tutto il tempo. Meglio ancora, però, se si collabora per risolvere alcuni puzzle tutt'altro che banali e che custodiscono l'accesso a intere parti degli schemi.





DAY1
29 MARZO
CONSOLE
NSW
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
GOOD-FEEL
PUBLISHER
NINTENDO



DAY1
8 FEBBRAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE/NSW
GENERE
RACING
SVILUPPO
MILESTONE
PUBLISHER
MILESTONE

LE EMOZIONI DELLA SUPERCROSS SONO MADE IN ITALY!

La bandiera italiana sventola alta nel mondo dei videogiochi quando si parla di racing motociclistici



L'orgoglio nazionale grazie all'ottimo lavoro di Milestone, la software house milanese che negli anni ha curato i videogiochi dedicati alla Superbike e alla MotoGP, passando per RIDE (un seguito spirituale di quel che fu Tourist Trophy di Polyphony) e MXGP, il videogioco ufficiale del campionato di Motocross, senza dimenticarci il gioco ufficiale dedicato al nostro orgoglio italiano Valentino Rossi, che a tutt'oggi risulta essere l'esperienza più completa e ricca di contenuti mai creata da Milestone.
Il salto alla Supercross viene quasi naturale viste le similitudini con la Motocross già trattata da Milestone ed ecco qui che arriva Monster Energy Supercross, il gioco su licenza della seguitissima disciplina che mira ad offrire gare più frenetiche e spettacolari rispetto alla Motocross, ma è anche più impegnativo per i piloti.

Dopo un primo capitolo che ha gettato le basi per la nuova struttura di gioco e ha permesso a Milestone di migliorare la propria dimestichezza con l'Unreal Engine 4, arriva ad un anno di distanza Monster Energy Supercross 2, un gioco che mira a correggere e ad ampliare l'offerta già buona presentata dal primo capitolo.





In Monster Energy Supercross 2 troviamo delle migliorie su tutta l'offerta già presente nel primo, a partire dalla modalità carriera che ci permetterà di creare il nostro alter ego virtuale e di iniziare la nostra carriera nel mondo delle Supercross, partendo dalle categorie inferiori con le moto 250SX fino ad arrivare alle 450SX, la massima serie di questa disciplina.

Durante la nostra carriera avremo non solo il compito di gareggiare e conquistare la fama, ma anche quello di gestire i vari impegni che un pilota di Supercross può avere, primo fra tutti gli sponsor, che come nel primo capitolo dovremo scegliere in base ai premi che ci offriranno e gestire nel nostro calendario, per partecipare agli eventi organizzati da loro.

L'offerta degli sponsor è stata ampliata e livellata nei premi, in maniera da evitare la rapida scalata che si verificava nel primo Monster Energy Supercross, dove con poco tempo ci ritrovavamo con budget altissimi che ci permettevano di potenziare immediatamente la modo al massimo.

In Monster Energy Supercross 2 la situazione sarà un po' meno agevolata, con premi minori che ci richiederanno più tempo prima di poter potenziare in scioltezza tutti i componenti della moto e dominare le gare. Ovviamente non basta avere la moto più potente per vincere il campionato perché i circuiti della Supercross richiedono tanto impegno e dimestichezza con il genere per poter essere affrontati senza sudare.

Sia per la 250SX che per le 450SX, i circuiti sono impegnativi, ricchi di avvallamenti, salti, curve a gomito e le possibilità di cadere e rovinare una gara fino ad ora perfetta sono molteplici.

Sulle collisioni purtroppo la situazione non è migliorata di molto rispetto a Monster Energy Supercross e a MXGP 3; la poca credibilità degli impatti e delle animazioni negli incidenti è ancora un tallone d'Achille per Milestone, ma l'Unreal Engine 4 si comporta benissimo nel resto delle situazioni, con animazioni fluide e credibili che si legano perfettamente in base ai nostri comandi e che risultano di alta qualità anche per i piloti controllati dalla CPU.

Una novità nelle modalità di gioco è l'arena Compound un'ambiente open world che ci permetterà di allenarci liberamente e migliorare le nostre qualità, un po' come accadeva nel Ranch di Valentino Rossi.

A livello di impatto grafico il gioco non fa un enorme salto di qualità rispetto al primo, ma comunque ci troviamo di fronte ad un gioco sviluppato su Unreal Engine 4 che aveva già mostrato i muscoli con il primo capitolo e che era difficile migliorare a vista d'occhio. Monster Energy Supercross 2 migliora tutti quei dettagli che non andavano bene nel primo, tra cui framerate più stabile, caricamenti più veloci, migliore gestione dei salti rispetto al primo capitolo e come sempre una buona cura nelle texture di moto e circuiti, senza dimenticare il vasto editor di circuiti introdotto nel primo capitolo che si ripresenta aggiornato in questo Monster Energy Supercross 2 e che promette diverse ore di divertimento ai più creativi.





E' ormai imminente l'arrivo sul mercato degli accessori per il gaming del nuovo prodotto di Nacon:Revolution Unlimited Pro Controller, ovvero il nuovo controller PlayStation 4 creato su licenza ufficiale Sony.

NACON REVOLUTION UNLIMITED PRO CONTROLLER

La nuova proposta Nacon è dotata di modalità wireless, andando ad ampliare la gamma di accessori su licenza ufficiale di Nacon.
Uno dei grandi vantaggi del Revolution Unlimited Pro Controller di Nacon è l'enorme possibilità di personalizzazione: è possibile configurare il proprio controller sia dal lato hardware che da quello software. Per questo motivo, si tratta di una soluzione ottima per i giocatori più competitivi.
Questo nuovo modello arriva in seguito al grande successo del Revolution Pro Controller e del Revolution Pro Controller 2: sono infatti state vendute ben 600.000 unità in tutto Europa.
NACON è ora pronta a proporre tutta la sua esperienza nell'ambito delle periferiche incentrate su performance e comfort. Per farlo, introduce il suo primo controller per PS4 potenziato con funzionalità di gioco wireless.
Alain Falc, fondatore e CEO di BigBen Interactive, afferma:
"È con grande orgoglio che condividiamo il feedback della nostra community, unito a quello del team NACON, che con impegno e serietà hanno lavorato insieme per annunciare questo nuovo controller con licenza PS4 dotato di connessione wireless. Inoltre, abbiamo apportato grandi miglioramenti in termini di ergonomia e personalizzazione, seguendo le richieste dei nostri fan."
Concludendo poi con:
"Dopo oltre un anno di lavoro, questa nuova versione potenziata del nostro prodotto più venduto, con ergonomia completamente rimodellata, è pronta e piena di sorprese che non vediamo l'ora di svelare ai giocatori più competitivi."
Il Revolution Unlimited Pro Controller propone testine e levette intercambiabili, con vari tipi di personalizzazione disponibili, come le copri levette concave o convesse e levette dal differente diametro.
Infine il controller dispone di uno scompartimento nascosto sui due lati delle impugnature dove poter intervenire sul peso, regolandolo.



Inclusi nella confezione ci saranno: 2 paia di copri levette (concave o convesse) 3 paia di levette (30°, 38° e 46°) e 3 paia di pesetti (2x10g / 2x14g / 2x16g), e per tenere sempre tutto in ordine e al sicuro, è inclusa anche una custodia in materiale EVA.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Connessione Wireless Bluetooth® tramite USB dongle (7m di raggio)
- Connessione cablata tramite cavo USB-C (3m di lunghezza)
- Tasti PS, SHARE, OPTIONS
- Touch pad
- 4 tasti shortcut (S1/S2/S3/S4)
- Jack per cuffie da 3.5mm : audio e chat sia in modalità wireless che wired
- Due scompartimenti interni e sei pesetti addizionali per regolare il bilanciamento
- (2x10g / 2x14g / 2x16g)
- Finiture Soft-touch per l'impugnatura
- Custodia in materiale EVA inclusa
- Compatibile con tutti i sistemi PS4™
- Compatibile con i giochi PC in modalità PC Advanced Mode (non approvata o testata da Sony Interactive Entertainment Europe)
- Audio chat: controlli manuali per il volume del tasto e delle cuffie e tasto mute
- Tasto per la selezione della Game mode (1-PS4 / 2-PS4 Advanced / 3-PC Advanced)
- Tasto per selezione piattaforma (PS4/ PC[MM1])

Nacon rivelerà nuovi dettagli sulla personalizzazione del software. Il Revolution Unlimited Pro Controller sarà disponibile nel primo trimestre 2019 ad un prezzo consigliato di €169.90.

nacon

for PS4



REVOLUTION UNLIMITED

PRO CONTROLLER

WWW.NACONGAMING.COM

@NaconGamingIT NaconGamingIT Nacon Italia

"PlayStation", "PS4" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
NACON™. "REVOLUTION UNLIMITED Pro Controller" è un prodotto distribuito da Bigben. ©2019 Bigben Interactive RCS Lille B320992977 - 59818 Lesquin Cedex.











FEDELTÀ DI RAVNICA KIT DI GILDA

Cinque mazzi tematici che rievocano e concludono l'avventura multicolore su Ravnica. Quale gilda sceglierete?

L'esperienza sul piano di Ravnica diventa sempre più intensa! Lo scorso Ottobre 2018, la Wizards of the Coast ha rilasciato Gilde di Ravnica - Kit di Gilda: un set composto da cinque mazzi dedicati alle prime cinque gilde apparse nell'espansione Gilde di Ravnica. La stessa formula è ripetuta per il sequel Fedeltà di Ravnica - Kit di Gilda.
I nuovi cinque mazzi, usciti lo scorso Febbraio 2019, trattano le ultime cinque gilde presenti in Fedeltà di Ravnica.
Ogni mazzo è composto da 60 carte, ognuna proveniente dalle precedenti espansioni ambientate su Ravnica. Vengono mantenute la maggior parte delle illustrazioni originali, le uniche novità le vediamo per cinque creature leggendarie ("Isperia, Giudice Supremo", "Rakdos, Signore delle Sommosse", "Ruric Thar, L'Indomito", "Zegana, Voce degli Utopisti" e "Teysa, Erede di Orzhov"). Per le terre base vengono riproposte le stesse rilasciate nel Ravnica Weekend. Inoltre, vi ricordo che le ristampe non provenienti da Gilde di Ravnica e Fedeltà di Ravnica non sono legali in Standard.

AZORIUS

un deck control dell'accoppiata bianco-blu. Le svariate carte di opposizione e controllo vengono accompagnate da una serie di creature evasive. Tra le carte degne di nota, notiamo: l'incantesimo removal temporaneo "Sfera di Detenzione" e il peschino versatile "Rivelazione della Sfinge".

GRUUL

un deck aggro dell'accoppiata rosso-verde. Lo scopo del deck è quello di distruggere l'avversario con creature devastanti di vario genere. Tra le carte degne di nota, notiamo: la creatura combo "Mole Proteiforme", il versatile "Wurm Annientatore" e l'anti-control "Ruric Thar, L'Indomito".

ORZHOV

un deck midrange dell'accoppiata bianco-nera. L'avversario ha vita difficile contro ondate di pedine, furti di punti vita e mani distrutte dai molti scarti. Tra le carte degne di nota, notiamo: le multiuso "Teysa Karlov" e "Teysa, Erede di Orzhov".

RAKDOS

un deck aggro dell'accoppiata nero-rossa. Essendo un Suicide, torturiamo i nostri avversari con folli magie. Tra le carte degne di nota, notiamo: il devastante removal "Foro del Terrore", l'enorme "Progenie del Pandemonio" e il sempre utile "Rakdos, Signore delle Sommosse".

SIMIC

un deck midrange dell'accoppiata blu-verde. Vince la partita giocando ondate di creature che vengono potenziate con i segnalini +1/+1. Tra le carte degne di nota, notiamo: il versatilissimo counter "Sviscisvuota" e la condizione di vittoria alternativa "Supremazia Simic".

Fedeltà di Ravnica - Kit di Gilda l'ennesima opportunità che ci permette di recuperare molte carte ormai difficili da reperire. È un'esperienza di gioco che propongo a tutti i giocatori alle prime armi, ma che vogliono avviarsi ad un gioco competitivo più sostanzioso. È davvero un bel modo per potenziare il proprio stile di gioco… Consigliato al 100%!



ELVES GRULL STANDARD

Tra ondate di elfi e mana che straborda da tutti i porti... La vittoria e il divertimento sono assicurati!

Gilde di Ravnica e Fedeltà di Ravnica stanno incidendo su più fronti il metagame di Magic. Dopo svariati mesi di stallo, nello Standard si rivedono archetipi di gioco diversi. Oggi diamo spazio ad un deck che stiamo testando sia dal vivo che online.

TERRE
12 Foresta
2 Montagna
4 Terreno Calpestabile
4 Dirupo delle Radici

INCANTESIMI
3 Ritmo dei Selvaggi

PLANESWALKER
2 Domri, Portatore del Caos

CREATURE
4 Elfi di Llanowar
4 Druida della Cappa
4 Druida dell'Incubazione
4 Guardiano della Camera di Coltura
4 Convocaclan Elfica
4 Sussuratore delle Bestie
3 Marwyn, la Nutrice
2 Radha, Suprema Signora della Guerra

ARTEFATTI
2 Vessillo del Conquistatore

STREGONERIE
2 Fuoco di Sventura

Questo deck non nasce dal nulla. Si tratta dell'archetipo "Elfball" riadattato con le carte del meta attuale. Ma a differenza dell'originale, questa versione ha una base aggressiva molto più solida. Le tipiche meccaniche da tribal deck si mischiano con le classiche combo del citato "Elfball". Andiamo nel dettaglio.

Il reparto delle terre è davvero elementare: vediamo prevalentemente foreste, otto Dual Land bicolore e qualche montagna di contorno.

Ventidue terre bastano e avanzano, perché abbondiamo di mana grazie alle svariate creature che fungono d'acceleratori di mana.

Abbiamo ben quindici esemplari: "Elfi di Llanowar", "Druida della Cappa", "Guardiano della Camera di Coltura" e "Marwyn, la Nutrice".

Cosa dobbiamo farci con tutto questo mana? Semplice: giocare orde di creature che diventeranno decisamente grandi! Premettendo che "Druida dell'Incubazione" e "Marwyn, la Nutrice" anch'esse si potenziano facilmente, sono presenti altre due creature che useremo esclusivamente per l'attacco. Abbiamo: "Radha, Suprema Signora della Guerra" (che è rapida e permette anch'essa di abbondare di mana da usare anche nella seconda fase di gioco) e "Guardiano della Camera di Coltura" (l'unica creatura puramente aggressiva del deck, che ha la possibilità di tutorarsi da sola).

Altro elemento importante del deck sono tutte quelle magie che potenziano le nostre creature.

"Convocaclan Elfica" è il tipico lord degli elfi, ma anche la capacità di tutorarsi e lanciarsi da sola. Ancora meglio sono l'incantesimo "Ritmo dei Selvaggi" (che oltre a "Tumulto", garantisce una protezione contro i counter) e "Vessillo del Conquistatore" (oltre ad essere un potenziamento nei tribal, garantisce pescate di massa). Sempre per il supporto alle pescate, abbiamo quattro copie di "Sussurratore delle Bestie".

Concludono la lista due magie versatili. La prima è la doppia copia di "Domri, Portatore del Caos": è un planeswalker che supporta totalmente il nostro esercito, inoltre riusciamo a giocarlo benissimo di terzo turno. La seconda è la doppia copia di "Fuoco di Sventura": la nostra finale alternativa, che lanceremo alla massima potenza grazie alle grandi dosi di mana.

Superando le cinque mana, nessuna magia d'opposizione può concretamente ostacolarlo!

Riassumendo: questo "Elves Grull" è un deck molto rapido, dove nei primissimi turni abbiamo un notevole vantaggio mana. Abbiamo tre modi per sconfiggere l'avversario:

- attaccarlo rapidamente con ondate di creature, sfruttando la lentezza dell'avversario;
- attaccare con creature che diventano subito grandi, capaci di affrontare qualsiasi creatura avversaria;
- utilizzare grandi dosi di mana per infliggere danni letali con "Fuoco di Sventura".

È un deck dalle meccaniche semplici, ma cioè non vuol dire che sia totalmente facile da giocare. Per ottenere il meglio dal deck, il giocatore deve testarlo più volte. Inizialmente potrebbe sembrare un mazzo fragile e, addirittura, inconsistente. Appena padroneggiato si comprende che tutte le carte interagiscono perfettamente tra di loro, generando piacevoli situazioni di gioco.

I principali nemici del deck sono due: gli archetipi ancora più rapidi (come i "Burn" e i "Golgari Midrange") o i control con i svariati resettoni (come "Esper Control" o "Sultai Control"). Bisogna quindi mantenere la velocità costante e sapersi riprendere velocemente. Per la sideboard ci sono carte che tornano utili su più fronti: "Liane di Cenere" (ottima per battere i Control e i Combo, torna utile per distruggere artefatti e incantesimi), "Sentinella Totemica" (una buona carta contro i cimiteri, buona per bloccare "Fenice dell'Arcolampo" e tutte quelle magie che si giocano nei cimiteri), "Saggia della Rivendicazione" (corpo sempre utile contro artefatti e incantesimi), "Combattere con il Fuoco" (altro "fireball" che può servire anche per sconfiggere gli sciami), "Raffica dei Sagitti" (buona carta anti-volante su svarianti fronti), "Vivien Reid" (planeswalker versatile su svariati punti) e "Avanguardia della Devastazione Finale" (versione depotenziata del "Behemoth dagli Zoccoli Craterici", torna utile per anticipare l'attacco finale).

In conclusione: consiglio il mazzo a tutti i giocatori che amano il fascino primordiale dei tribal, mischiandolo a quel minimo di concetto combo, ma che allo stesso tempo amano la velocità estrema. Vi divertirete davvero molto a giocarlo!

SAMSUNG GALAXY FOLD



Il Galaxy Fold è una meraviglia tecnologica: un display sottilissimo e flessibile, una cerniera sofisticata per permettere la flessione di uno schermo che si curva all'interno, un design convincente e una dotazione hardware di tutto rispetto.

Più che di uno smartphone pieghevole, sarebbe meglio parlare di tablet pieghevole, perché alla fine di un tablet che si chiude a libro si tratta, lo smartphone è solo una conseguenza della piega.
Samsung nell'elenco delle specifiche non ha dichiarato né lo spessore né le dimensioni, e lavorando sui parametri dello schermo si è cercato si ricostruire questi dati.
Il dato più interessante è senza dubbio lo spessore, perché dalle foto che Samsung ha distribuito potrebbe sembrare che lo spessore di Galaxy Fold sia più o meno quello di due smartphone uno sopra l'altro.
Ma non può essere così, per un problema tecnico oggi insormontabile: sebbene venga chiamato smartphone pieghevole, lo schermo OLED si curva, non si piega.
"Piegare" presuppone la possibilità che venga fatta una piega, ma oggi con la tecnologia attuale i display OLED devono seguire un raggio di curvatura di qualche millimetro.
Un display con un substrato in policarbonato, se piegato, è destinato a rompersi dopo migliaia di pieghe, o comunque a segnarsi nella parte centrale, una curva è invece più gentile.
Samsung ha dovuto disegnare una cerniera meccanicamente impeccabile perché ha scelto la soluzione più difficile, ovvero l'apertura a libro con lo schermo all'interno: solo una cerniera meccanica precisissima permette di chiudere il prodotto facendo seguire allo schermo un raggio di flessione naturale.
Ma a quanto ammonta questo raggio?
In nessuna foto, e neppure nei video pubblicati da Samsung usando dei rendering 3D, si può vedere il Galaxy Fold di profilo, e anche tutte le inquadrature fatte durante l'Unpacked tendevano a nasconderlo.
Da alcune prospettive il Galaxy Fold sembrava fatto da due parti perfettamente sovrapposte.
In altre, la piega a "V" nella parte alta lascia pensare ad un prodotto che si pieghi completamente, senza alcun gap.
Da un fotogramma della dimostrazione live, si percepisce quel gap simile a quello di Surface Notebook 2.
Ad occhio sembrano 5 millimetri, quindi allineato ad un raggio di curvatura del display OLED di 2 mm circa, quello che la tecnologia di Samsung oggi permette.
Galaxy Fold, se si calcolano 8 mm circa per lato e 5 mm di gap, potrebbe essere spesso dai 18 mm ai 22 mm, con una tolleranza minima.
Un altro dubbio riguarda la curvatura: davvero non si vedrà nulla, oppure si percepirà leggermente la linea di curva?
Da una ripresa con luce "cattiva" una piccola linea lungo la curvatura si percepisce, ma potrebbe essere il campione.
Samsung garantisce che si può curvare migliaia di volte, ed effettivamente i vari display OLED piegabili presentati hanno tutti una durata nel tempo di oltre 50.000 curve, quindi un numero decisamente elevato.
Nelle prossime settimane vedremo altri produttori svelare il loro prodotto "foldable" mentre l'arrivo del Galaxy Fold è previsto per maggio.
Come ha affrontato il problema Huawei? sembra che abbia scelto di mettere lo schermo verso l'esterno.
Dai brevetti usciti negli scorsi mesi emerge come Huawei abbia cercato un approccio decisamente più semplice di Samsung: con lo schermo all'esterno non serve una complessa cerniera per gestire la curvatura, lo schermo si appoggia infatti sul fianco creando una curva naturale e molto più ampia di quella fatta dall'OLED del Galaxy Fold.
Inoltre Huawei non deve adottare un doppio schermo, quello principale è sempre visibile. La stessa soluzione è stata adottata anche da Xiaomi, schermo all'esterno per non avere troppi problemi di curvatura.
La protezione dello schermo dalle cadute non dovrebbe essere un problema ora che Corning ha presentato Willow Glass, una sorta di Gorilla per smartphone flessibili, anche se come abbiamo visto anche il più forse dei Gorilla non protegge lo schermo da ogni tipo di caduta.
Lo schermo del Galaxy Fold è sicuramente più protetto.
Il secondo dubbio è legato alla dimensione degli schermi stessi. I numeri oggi dicono poco se non si rapportano al rapporto di forma.
Quanto sono grossi i due schermi del Galaxy Fold rispetto ad esempio allo schermo di Galaxy S10?
Lo schermo del Galaxy S10 ha una diagonale da 6.1" e un aspect ratio di 19:9, quindi ha una altezza di 14 cm e una larghezza di 6.6 cm. L'area totale dello schermo, perché questa è importante, è di 92.9 cm quadrati (102 per la versione S10+).







Lo schermo esterno del Galaxy Fold è da 4.58" in formato 21:9, quindi vuol dire 10.7 cm di altezza, 4.6 cm di larghezza e 49 cm quadrati di area. Lo schermo esterno del Galaxy Fold ha un'area utile che è le metà quasi di quella di un Galaxy S10, e meno della metà di quella di un Galaxy S10+.
Vediamo ora lo schermo da 7.3" interno: ha una diagonale che non è molto distante da quella di un Galaxy S10+ ma a fare la differenza è il rapporto di forma: 4.2:3, che equivale ad una larghezza di 15 cm e ad una altezza di 10.8 cm. L'area utile è di 162 cm quadrati.
Ci si trova davanti ad uno schermo molto più ampio di quello di un qualsiasi smartphone, prodotto che, giocando sull'aspect ratio, ha aumentato solo virtualmente la dimensione dello schermo, perché alla fine l'area utile è rimasta più o meno uguale a quella dei vecchi smartphone 16:9 da 5.5".
Galaxy Fold è un nuovo capitolo per Samsung, ma è anche il prodotto "1": realizzare uno smartphone davvero pieghevole, che non lascia il gap, oggi è impossibile se si vuole tenere lo schermo all'interno, chiuso a libro.
Metterlo all'esterno, come faranno Huawei e Xiaomi, è una soluzione di comodo, sicuramente più pratica per alcuni aspetti ma meno efficace per altri. Si pensi ad esempio alla protezione, o ai consumi: hai uno schermo grande sempre acceso con una batteria che non è necessariamente da tablet. E l'autonomia potrebbe risentirne.
Samsung, invece, ha un piccolo schermo che viene usato per il 70% del tempo e, solo quando serve, si passa a quello grande, più esigente in termini energetici. Samsung ha scelto la strada più difficile, ma si crede che sia l'unica azienda che può prendere questa strada. BOE, che fornisce i pannelli a Huawei e agli altri, ha realizzato pannelli flessibili ma non può essere paragonata nemmeno lontanamente a Samsung Display, che ha una esperienza enorme nel campo degli OLED di piccole dimensioni.
Samsung riesce a raggiungere un raggio di curvatura di 2 mm, un traguardo impensabile, ma non sufficiente a eliminare quel piccolo gap. Se gli altri hanno usato la soluzione "esterna", è perché i pannelli del fornitore cinese difficilmente riescono a raggiungere un raggio così piccolo.
Galaxy Fold è un prodotto da "wow" con una dotazione tecnica impressionante, ma è sempre una prima generazione.
E queste prime generazioni servono, perché aprono la strada poi ad evoluzioni sempre più convincenti. Non sarà perfetto, ma si fa il tifo per lui: il mercato ha bisogno di innovazioni così.





PS4

DAY

IN ARRIVO IL 26 APRILE

PRENO

PACCHETTO POTENZIAMENTO M



POTENZIAMENTO N20

POTENZIAME



SPECIAL PRIC

€ 67,5

ANZICHÈ €URO 74,

SCONTO 10%

EXTRA BON

5 €URO

BUONO SPESA 5 €URO*
PER L'ACQUISTO DI PRODOTTI PLAYSTATION®

18
www.pegi.info

bend STUDIO

"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
Days Gone™ ©Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Bend Studio. "Day
rights reserved.. Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutio
streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.

YS GONE™

ESCLUSIVA PlayStation®4

TA ORA PER OTTENERE*

OTO



NTO CARENA



POTENZIAMENTO SERBATOIO

ACCESSO ANTICIPATO
BALESTRA DA RANDAGIO



CE**

50

~~99~~

US

D

*



ARTWORK ESCLUSIVO



*omaggio riservato alle prenotazioni della standard edition - salvo esaurimento scorte
** prezzo speciale e buono spesa riservati alle prenotazioni - disponibilità limitata

s Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All
ns to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment



18
www.pegi.info

"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

Days Gone™ ©Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Bend Studio. "Days Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.. Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.

bend STUDIO