

THE
GAMES
machine

eSports
THEGAMESMACHINE.IT

GLI EVENTI ALLA MGW2019

**ALL'INTERNO
LE PROVE DI:**

**GEARS 5
GRID
PES 2020**

**NEWS VR
ARRIVA
HALF LIFE**

 **Football
PES 2020**

**KONAMI LANCIA LA SFIDA
DEFINITIVA A FIFA!**

LG UltraGear™ Gaming Monitor



27GL850

34GK950G

It's time to play. For real.

Se vuoi vincere, devi avere le armi giuste.
I Gaming Monitor LG ULTRA GEAR™ ti offrono un'esperienza di gioco senza precedenti: immersività, risoluzione e velocità finalmente all'altezza delle tue passioni.
Sei pronto ad entrare in un nuovo mondo?



27GL850 | MONITOR GAMING 16:9
QUAD HD 2560x1440

nVIDIA
G-SYNC

144Hz

1ms



34GK950G | MONITOR GAMING 21:9
QUAD HD 3440x1440

nVIDIA
G-SYNC
ULTIMATE

120Hz
Overclock

Sphere
Lighting

 **LG**
Life's Good

Lo speciale di The Games Machine che tenete tra le mani, realizzato come **omaggio gratuito** della Milan Games Week 2019, è una specie di inchino che rivolghiamo a tutti i videogiocatori presenti in fiera.

Per i più giovani potrebbe trattarsi di un inchino di presentazione, per altri di un semplice incontro con un'amica che tutti i mesi continuano a frequentare in edicola, in abbonamento o in versione digitale. Non mancheranno nemmeno i vecchi lettori che, all'improvviso, realizzeranno che TGM è ancora lì ad aspettarli, dopo la bellezza di **368 mesi di esistenza**, per quanto l'abbiano persa lungo la strada, gli impegni di vita e l'impetuoso avvento della rete. Già, perché **The Games Machine** non è solo un'antica e quasi "leggendaria" – le virgolette sono d'obbligo, visto che siamo ancora qua – rivista italiana di videogiochi, per **PC ma non solo**; TGM è un orgoglio editoriale che si erige coraggiosamente davanti al mondo intero, superata in età solo dalla giapponese Famitsu, letteralmente sull'altra faccia del globo. Non ci piacciono le declamazioni pompose, preferiamo da sempre un tono spensierato, ma si tratta solo della verità: **TGM è sulla piazza dal 1988**, abbiamo salutato (talvolta con vero affetto, per testate e colleghi) la chiusura di un numero infinito di concorrenti e ancora non intravediamo la fine del nostro cammino. D'altra parte, il nostro pazzesco stato di servizio non ci impedisce di essere ben radicati nel presente: lo dimostriamo tutti i giorni col sito web, *thegamesmachine.it*, tra i più importanti in Italia, e chiunque si trovi davanti alla nostra bella rivista dovrebbe provarla almeno una volta, così da scoprire quanto sia piacevole, ogni tanto (o, perché no, ogni mese), godere di una precisa e ben ponderata selezione di contenuti, con impaginazione e parole scelte per informare, divertire e appassionare lettori di tutte le età.

Questo speciale non ha la pretesa di rappresentare in toto quello di cui TGM è capace, per sincerarvene basta sfogliare un numero a caso al nostro stand, ma come piccolo assaggio non è per nulla male. Buona lettura :)

Mario "Second Variety" Baccigalupi

VI ASPETTIAMO AL NOSTRO STAND PAD 12 A05 CON GRANDI NOVITÀ E ANTEPRIME!

Vieni a trovarci al nostro stand **PAD 12 - A05** per scoprire il **nuovo numero di TGM**, per abbonarti al **prezzo speciale fiera** e per giocare con noi assieme agli amici di **Frogbyte**. Abbiamo organizzato numerose postazioni dove si potrà giocare e partecipare ai nostri tornei e vincere così i **ricchi premi offerti da LG e Sharkoon Technologies**. Potrai anche vedere in anteprima moltissime novità come i nuovi monitor **LG 34GK950G (21:9)** e **27GL850 (16:9)**. Sharkoon Technologies presenterà le nuovissime serie **ELITE** ed **ELBRUS**, in anteprima per l'Italia al nostro stand! Infine, non puoi mancare alle performance live di **Italian Extreme Modders**, Influencer e molto altro.

Ti aspettiamo per giocare, vincere e divertirti con noi e i nostri partner!



LA CARRIERA DEL PILOTA

Prepariamoci ad una scarica di pura adrenalina: GRID sta tornando a folle velocità!

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Dopo il recente hands-on, m'è venuto il sospetto che GRID potrebbe rivelarsi portatore sano di un concetto comune a tanti titoli di successo: se il gameplay è genuinamente divertente, tutto il resto finisce spesso per sfumare in secondo piano. Dev'essere una legge non scritta che non c'è modo di abrogare, una sorta di undicesimo comandamento scritto in lillipuzziano a fine Decalogo valido solo per noi fedeli videogiocatori. Non riesco a spiegarmi diversamente quella sensazione di fastidio contro cui ho dovuto lottare al termine dell'anteprima, quel prurito emotivo che non voleva saperne di farmi posare il joypad serenamente. Ci avevo preso gusto, lo ammetto, avrei continuato per ore a spingere sull'acceleratore.

CI SON MOMENTI IN CUI VIEN VOGLIA DI FERMARSI AD AMMIRARE I DETTAGLI, MA POI UNA SPORTELLATA CI RIPORTA ALLA FRENETICA REALTÀ

Quando un franchise del calibro di GRID si appresta a tornare alla ribalta con un nuovo capitolo, il brusio dei rumors e delle voci che accompagnano il periodo di avvicinamento alla fatidica data di pubblicazione non fa altro che alimentare, talvolta positivamente, talvolta negativamente, hype e curiosità; quanti giochi abbiamo visto soccombere amaramente, schiacciati sotto il peso di enormi aspettative purtroppo disattese (invero non sempre giustificate o razionali, ma è anche risaputo che al cuor non si comanda). Cercando di non prestare ascolto al coro di voci interiori e concentrandomi soltanto su quella simpatica del mio interlocutore, mi sono immerso per un'ora e mezza nella prova di GRID in compagnia di Christopher Smith, il Game Director del gioco.

COMPETIZIONE E DIVERTIMENTO, UN BINOMIO AFFASCINANTE

Durante la nostra chiacchierata preliminare, Chris ha più volte ripetuto un concetto che sta alla base del progetto: la componente più importante in un gioco di macchine deve essere la corsa stessa. Ora, trattandosi di gare tra bolidi su quattro ruote, probabilmente il discorso potreb-

be apparire scontato o banale, ma soltanto dopo aver toccato con mano il lavoro svolto da Codemasters ho compreso meglio quanto abbiano a cuore questa sorta di dogma. GRID trasuda passione e soprattutto "vita", perché riesce a coinvolgere il giocatore in uno show automobilistico pulsante in cui la gara è il centro esatto da cui scaturisce ogni emozione. L'idea e l'ambizione di creare un prodotto a metà strada tra arcade e simulazione è quasi palpabile, anche se l'indole della serie porta il nuovo capitolo a tendere spontaneamente verso un approccio più immediato, soprattutto rispetto a produzioni prettamente simulate. Detto ciò, grazie anche ad alcune impostazioni meccaniche basilari modificabili per trovare il feeling di guida migliore, la parte relativa al set up del proprio bolide, nonostante non sembri particolarmente approfondita, potrebbe riuscire a soddisfare i palati meno esigenti. Il focus degli sviluppatori tuttavia, come i fan della serie sapranno, non è impostato su questo aspetto del gioco, bensì sull'esperienza di corsa vera e propria. Per quanto il feeling delle diverse auto mi sia sembrato decisamente buono, con risposte sempre reattive e precise ai comandi e le diverse sensazioni di peso/potenza delle vetture correttamente percepite, la caratteristica che più mi ha stupito, intrigato e divertito è stata quella della IA che controlla gli avversari.

La feature del sistema di Nemesis è quanto di più vicino alla realtà mi sia capitato di provare in un gioco di corse single player, e mi ha davvero obbligato ad impegnarmi più del previsto per non perdere il duello contro i piloti avversari. Come da tradizione, GRID non punisce chi guida con uno stile aggressivo, o comunque non lo fa attraverso punizioni o squalifiche. Ciò non significa che i corridori dalla sportellata facile avranno vita facile,



Il feeling accattivante della serie si è conservato bene, alla pari della sensazione di velocità.



La città semi sommersa è ispirata ai luoghi dove la stessa Geppert ha vissuto, in particolare a Berlino.

anzi: dopo aver urtato senza troppi complimenti un avversario, in base al suo grado di "suscettibilità" e ad altri valori legati alla personalità, egli potrà trasformarsi nella nostra Nemesis e subire un boost alle prestazioni in gara. Questo boost e la furiosa determinazione a renderci difficile il resto della corsa infervorano gli animi al volante, spingendo il giocatore ad alzare ulteriormente l'asticella dell'impegno per non subire passivamente le manovre dell'indemoniato avversario, traducendosi in scontri all'ultima curva per non mangiare la polvere. I piloti avversari faranno da tappo ostruendo le traiettorie e bloccando il passaggio più comodo, vi stringeranno in curva e ricorrono ad altri piccoli sporchi trucchi automobilistici per farvela pagare. Ovviamente (a detta di Chris) non sarà una caccia all'uomo che rovinerà la gara, anche perché potendo avere fino ad un massimo di 5 Nemesis a gara, ciò potrebbe risultare frustrante. In GRID il giocatore è uno degli elementi che compongono lo spettacolo ma non l'unico, infatti gli avversari si daranno battaglia anche tra loro, commetteranno errori e manovre scorrette, causeranno incidenti e, grazie a tutti questi fattori, il giocatore si ritroverà circondato da tutto quello che può accadere durante una frenetica gara tra automobili. Addirittura il fatto che ognuno di noi viva giornate positive e giornate negative è rappresentato nel gioco, con i piloti avversari che, casualmente, subiranno bonus o malus alle performance.

FEELING DEI TEMPI CHE FURONO IN CHIAVE MODERNA

Questo nuovo capitolo della serie trae spunto dal primo GRID e, in minor misura, dai due capitoli successivi, perché l'obiettivo è quello di regalare ai giocatori un prodotto che sappia rievocare in loro le stesse, forti sensazioni del capostipite della saga. Codemasters si è concentrata molto sul lato gameplay e feeling di guida, senza articolare troppo altri aspetti del gioco come la personalizzazione delle auto o i danni meccanici (decisione comprensibile visto il tipo di gioco, ma che potrebbe far storcere il naso ai puristi). A parte la possibilità di sbloccare, con l'aumentare dell'esperienza del giocatore, dei banner iniziali visibili ad inizio gara ed altre piccole caratterizzazioni secondarie, i patiti del tuning potrebbero restar delusi. A onor del vero, però, nel corso della limitata prova non ho avuto tempo né modo di avvertirne la mancanza, perché l'immediatezza di GRID mi ha subito trascinato nel suo esplosivo turbine colmo di scintille, adrenalina e velocità.

La versione che ho provato era ancora in fase di polish generale e ci sarà tempo per sistemare alcuni bug al momento presenti; difetti che, a mio modesto parere, non hanno comunque impedito al gioco di mostrare i muscoli sia lato gameplay, sia lato tecnico. Nonostante un crash e qualche ininfluente effetto grafico carica-

to erroneamente, ogni gara è stata fluida e il motore grafico si è rivelato essere sempre sul pezzo, gestendo senza problemi auto e piste dettagliate e vive come non mai grazie a tanti piccoli particolari come il pubblico che, dopo uno schianto contro il muretto di protezione, si spostava spaventato.

Se tutto questo non è bastato a stuzzicare la vostra curiosità, non mi rimane altro da fare che mettere le quattro frecce, accostare e darvi qualche ragguglio in più. Potrei raccontarvi che, oltre alle Nemesis, ci sono i Rivali (avversari che hanno tagliato il traguardo pochi istanti prima di voi o che sono arrivati secondi, nel caso aveste vinto voi) e, tra la gran parte dei piloti guidati dalla IA, alcuni corridori che potrete scegliere come compagni di squadra. Oltre ciò, potrei sottolineare il ritorno della funzione flashback e la presenza delle visuali canoniche (sì, anche quelle interne), senza tralasciare di menzionare un altro aspetto che sta particolarmente a cuore del Game Director, ovvero il fatto di avere più libertà di scelta rispetto al passato circa le gare da affrontare e quelle da sbloccare. Potrei anche parlarvi di come Fernando Alonso abbia collaborato alla creazione del gioco in veste di consulente, oppure sussurrarvi che la dozzina circa di piste previste, tra vecchie conoscenze e novità, regala un mix di circuiti reali e di fantasia su cui scatenarsi. Per concludere il menù di features in pillole, menzionerei infine le categorie di veicoli che GRID mette a disposizione del giocatore, ossia una buona varietà di auto da turismo classiche e attuali, auto di serie (incluse muscle car, pro truck e auto da ovali), vetture GT e, tra le altre, alcuni prototipi. Anche la Renault R26 con cui Fernando Alonso vinse il campionato sarà protagonista e il famoso pilota sarà presente come avversario di alto livello nella serie di sfide che lo riguardano.

Per quanto mi riguarda, la voglia di continuare a giocare a fine test e la soddisfazione per essere riuscito a non perdere i duelli con un paio di Nemesis troppo agguerrite, sono due motivi più che validi per attendere l'uscita ufficiale di GRID e scoprire cosa succederà quando tutte queste intriganti caratteristiche si saranno amalgamate definitivamente: il gioco c'è, adesso bisogna solo capire fino a che punto. Il team che sta lavorando a GRID vuole creare un gioco di corse in cui arrivare 7° o 1° sia ugualmente divertente. Lo scopo è riuscire a portare sugli scaffali fisici e digitali un prodotto che garantisca ai giocatori un divertimento genuino che prescindano dal



Le gare in notturna aumentano il coefficiente di difficoltà, ma l'atmosfera che si respira è gagliarda.

risultato, che sappia coinvolgere puntando sulla gioia del puro videogiocare e sulle emozioni vibranti che solo una gara combattuta è in grado di regalare. L'11 ottobre 2019 non è esattamente dietro l'angolo ma non manca nemmeno molto, quindi il tempo delle chiacchiere è quasi agli sgoccioli: piloti PC, PS4 e X Box One, preparatevi a furiose battaglie a suon di sportellate a bordo di autentici bolidi firmati Codemasters! 🏎️

LA NEXT GEN
CALCISTICA
DI KONAMI

Mai come quest'anno, il timore che Konami abbia esaurito le idee è infondato.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Le origini della storia di Pro Evolution Soccer, PES per gli amici, risalgono al 1994 in Giappone. Col tempo, l'infanzia di International Superstar Soccer, tra cambi di nome e continui miglioramenti, s'è trasformata prima nell'adolescenza di PES e poi nell'odierna maturità di eFootball. Sembrerà banale, ma lo scontro tra le due filosofie di PES e FIFA si è fatto ancora più aspro quest'anno, con Konami intenzionata a fare la voce grossa.

MEGLIO CASTOLO O CRISTIANO RONALDO?

L'esclusiva di maggior risonanza, l'accordo che riguarda la Juventus e ciò che ne deriva come loghi e divise ufficiali, oltre alla presenza di Milan e Inter, aumenta l'importanza della licenza della Serie A Tim donandole un fascino che pare ammiccare all'Italia. La Vecchia Signora, il Bayern Monaco, il Manchester United e il Barcellona, con Messi nel ruolo di testimonial d'eccezione, guidano il gruppo di squadroni presenti ufficialmente. Non credo di fare un torto alle altre leghe se affermo che i diritti più eccitanti riguardano l'Europeo 2020 che godrà di una trasposizione ufficiale nel gioco grazie a un DLC. Mancano competizioni FIFA come la Champions League o l'Europa League, ma poteva andar peggio, direi. Per quanto concerne alcuni fondamentali calcistici come il controllo di palla e il dribbling, Konami s'è affidata a un luminare del pallone come Andrés Iniesta, e le due nuove feature Dribbling di precisione e Finta di tiro nascono da qui. Questi gesti tecnici consentono di ricreare in gioco attimi di magia sportiva che sono appannaggio dei più talentuosi artisti del pallone e ciò permette di scatenare la creatività. Adomesticare la palla è ora più realistico, con la postura e l'equilibrio dell'atleta al momento dello stop e nell'attimo prima di calciare più determinanti che mai. Tutto ciò si inserisce in un contesto delizioso che offre un'esperienza realistica e dal sapore unico, giacché la possibilità di condire le azioni con delle spezie calcistiche così stuzzicanti è l'ingrediente segreto che conquisterà i palati più esigenti. La sensazione di avere a che fare con un'autentica simulazione del gioco del calcio è preponderante, sostenuta da un'ottima fisicità dei calciatori, da una fisica del pallone migliorata e da alcune apprezzabili chicche relative al feeling che i giocatori trasmettono. L'impressione che la pressione dei tasti influisca maggiormente sui tiri e passaggi è forte, con il giocatore che ha il compito di imbastire azioni da manuale tenendo conto di diversi fattori. Alcuni calciatori, infatti, sono dotati di skill speciali o

talenti legati alla personalità che gli permetteranno di essere più efficaci in determinate circostanze o di avere un impatto diverso sui compagni. La nuova feature Inspire mostra, inoltre, come le squadre sfruttino tali capacità per avvantaggiarsi, ad esempio creando spazi per agevolare i dribbling di un elemento abile nella serpentina. Come si intuisce, l'intelligenza artificiale ha fatto passi avanti. Il meteo dinamico aggiunge pepe alla fisica in game, con il gameplay e il feeling cui la serie ci ha abituato perfezionati in una lodevole commistione tra tradizione e innovazione di qualità. A contribuire al coinvolgimento ci pensano anche gli orpelli estetici di cui il gioco fa gran sfoggio, con il motore grafico voglioso di lasciarsi ammirare nel suo abito migliore. Se è vero che con l'arrivo della prossima generazione di console si punterà su un diverso engine, questo è l'addio più affascinante che potessimo sperare per il Fox Engine. Anche la telecamera è stata rinnovata, impostando di default una visuale più estesa del campo

SONO MOLTE LE EFFERVESCENTI POSSIBILITÀ OFFERTE DAL GAMEPLAY PIÙ FRIZZANTE DELLA SERIE

e dinamica che incentiva lo sviluppo delle azioni corali. L'atmosfera, soprattutto negli stadi ufficiali come l'Allianz Stadium o il Camp Nou, è resa come si deve e anche il comparto audio svolge bene il suo ruolo, con la telecronaca del duo Caressa/Marchegiani che ci accompagna senza infamia e senza lode.



Gli stadi ufficiali sono ricreati con fedeltà estrema.



Il realismo e la bellezza del gesto tecnico sono strabilianti.

VENGO INNOVATA ANCH'IO, NO TU NO!

Tra le modalità single player troviamo Calcio d'Inizio, utile per esibirsi in sfide rapide, Diventa un Mito, in cui guideremo un perfetto sconosciuto verso la gloria, e una delle colonne portanti di PES, la Master League, che ci permette di gestire la nostra squadra a 360°. Come alter ego, potremo scegliere tra Maradona, Gullit e altri ex campioni. La Master è stata rinnovata attraverso cutscene interattive che coinvolgono attivamente il coach e nel sistema dei trasferimenti, con il calciomercato in gioco ora più allineato a quello reale. A onor del vero, il peso specifico delle miglione della Master lascia qualche dubbio. La modalità è valida come sempre, ma l'evoluzione non sembra averla colpita con la stessa intensità con cui ha travolto il resto. Forse, l'abbagliante bellezza di alcune novità acceca a tal punto da far risaltare meno certi lati più conservativi, mettiamola così. Parlando di novità, tocca al Matchday. Ogni settimana, Konami sceglierà una partita tra due squadre-fazioni e i giocatori dovranno scegliere da che parte stare. Durante le proprie partite, ogni utente contribuirà ad aumentare il punteggio della fazione scelta con le sue giocate finché non ci sarà la grande finale. Prima del match decisivo, gli utenti che avranno ottenuto le performance migliori avranno la possibilità di partecipare alla finale come rappresentanti della propria squadra, mentre gli altri potranno seguire l'evento in streaming. I finalisti riceveranno importanti ricompense in base ai risultati ottenuti. Resta invece invariata la struttura del myClub, quindi crearsi la propria squadra e farla crescere acquistando giocatori sempre più forti sarà l'obiettivo. L'unica modifica riguarda alcuni layout delle statistiche. Il 10 settembre PES è uscito ufficialmente su PC (Steam), PS4 e Xbox One, con il suo comparto multigiocatore finalmente disponibile per tutti e l'aggiornamento dei valori dei giocatori che si sono messi in risalto nell'ultimo periodo. Con l'apertura dei server si è presto intuito come il ruolo di regina delle modalità online spetti di diritto a myClub; grazie alla dipendenza che crea (occhio con le microtransazioni), è lei che più spicca per profondità e coinvolgimento. Chi vive per la competizione, poi, troverà nella modalità eFootball di che soddisfarsi tra sfide rapide, tornei, co-op e agguerrite divisioni. Non aspettatevi innovazioni qua, ma per quanto sia basic la giostra funziona. L'aggiunta di Matchday imprime nei giocatori l'emozione di partecipare in prima persona a uno show sportivo, ha bisogno di tempo ma, da sola, non pare avere la personalità per spostare gli equilibri. L'infrastruttura online mi è parsa mai in affanno e sorretta da un buon netcode,

senza lag né gravi problemi al matchmaking. Gli esperti della lavagna inoltre saranno contenti di sapere che ogni indicazione tattica influisce in tempo reale sulla propria squadra, in virtù di un discorso che raggruppa una vasta gamma di strategie e movimenti. Infine un consiglio: occhio alla stanchezza, gli arbitri puniscono con (troppo?) zelo gli interventi in ritardo e i cartellini rossi vanno evitati come la peste, anche perché le punizioni calciate dalla CPU dal limite sono praticamente gol certi. Gli sforzi profusi dagli sviluppatori per creare la simulazione calcistica più realistica possibile sono palesi. Gli abbaglianti miglioramenti del gameplay fanno un po' d'ombra a dei



La posizione del corpo prima dello stop conta, chiedetelo al povero Piqué.

contenuti cui avrebbe giovato un restyling più deciso, perché la sensazione che sia arrivato il momento di varcare i confini sicuri ma stretti della tradizione per esplorare nuovi orizzonti c'è. Fortunatamente, questa percezione è controbilanciata da un gameplay solidissimo che racchiude in sé l'essenza del calcio giocato: se tirare premendo il quadrato è per voi uno stile di vita irrinunciabile, eFootball PES 2020 non può assolutamente mancare nella vostra collezione. Il talentuoso pargolo di mamma Konami pare aver stappato la bottiglia della next-gen prima del tempo. Le effervescenti opportunità offerte dal gameplay più frizzante che la serie ricordi e da un Fox Engine deciso a celebrare la sua ultima festa con delle bollicine splendidamente disegnate, infatti, risultano lievemente annacquate da un'offerta ludica che non trasmette la stessa incontenibile voglia di omaggiare il miglior PES di sempre. Ciononostante, eFootball PES 2020 merita d'esser celebrato perché sa regalare delle sbornie calcistiche genuine e indimenticabili. 🍷



Alcuni momenti sanno esaltare per la loro naturale armonia.

Sviluppatore / Publisher

Konami

Prezzo 59,99 €

Localizzazione Presente

Multiplayer Presente

PEGI 3

PRO

- ⊕ Gameplay efficace, divertente e realistico
- ⊕ Tecnicamente spettacolare
- ⊕ Il miglior PES di sempre!

CONTRO

- ⊖ Novità della Master poco incisive, Matchday da sola non basta
- ⊖ L'evoluzione ha sfiorato appena i contenuti storici

VOTO
[91]

GEARS 5

IL RE È TORNATO

Sono passati anni da quando Gears of War ha sfidato e beffato la Morte al suo gioco preferito. Adesso è tempo di riabbracciare quelle sensazioni. È tempo di Gears 5.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Ifan sapranno già su quale genere di spettacolo stiamo per alzare il sipario, l'agitazione della prima fila è contagiosa, ma una rapida sbirciata alla locandina non guasta mai: Gears 5 è il quinto capitolo della saga che ha scritto alcune tra le più grandiose pagine della storia dei TPS, gli sparattutto in terza persona.

CHE LO SHOW ABBA INIZIO!

Gears 5 è la naturale evoluzione del suo predecessore e, al contempo, la matita rossa che s'è presa la briga di correggerne le imprecisioni. The Coalition questa volta non ha avuto remore a rinnovare una formula di sicuro successo. Forse non saremo di fronte al più raffinato dei copioni, ma il ritmo con cui vengono presentati gli eventi riesce nel suo intento principale, ossia tenere il giocatore incollato al pad fino alla fine senza che la noia si palesi. La coraggiosa decisione di affidare a Kait il ruolo di protagonista risulta azzeccata, perché la ragazza si rivelerà essere custode di un mistero che scatenerà nel giocatore l'empatico desiderio di aiutarla a svelarlo.

La Campagna è suddivisa in quattro atti per un totale di quindici goliardici capitoli. Per arrivare all'epilogo sono necessarie una dozzina di ore circa, ma se ci si dedica all'esplorazione allora si possono raggiungere le venti ore. I collezionabili tramite cui approfondire la lore sparsi in ogni luogo sono tanti e alcune location, grazie ad un level design maggiormente rifinito e articolato, prevedono punti d'interesse e anfratti nascosti a uno sguardo superficiale. Gears 5 non è un open world, intendiamoci; la sua naturale predisposizione alla guerriglia in spazi claustrofobici non è stata snaturata, però la differenza strutturale di alcune mappe balza presto all'occhio. Gli sviluppatori hanno optato per un'alternanza tra ambientazioni aperte e chiuse che dà maggior respiro all'esperienza narrativa. Tra II e III atto, difatti, dovremo utilizzare lo Skiff, un mezzo di trasporto a vela capace di percorrere velocemente distanze notevoli. L'intensa Campagna è affrontabile in single player e in co-op, con i nostri compagni che potranno scegliere di impersonare gli altri gears oppure Jack, un robot che fornirà costante supporto alla squadra e che ci permetterà di personalizzare il nostro stile di gioco a seconda di quali sue abilità svilupperemo. Il bot può equipaggiarne una di supporto, una d'assalto e una passiva, offrendo un ventaglio di approcci al combattimento più vario rispetto al passato e rivelandosi una meccanica davvero ispirata e intrigante. Per potenziare le skill del nostro utilissimo tuttofare di metallo è necessario trovare i componenti di cui ogni

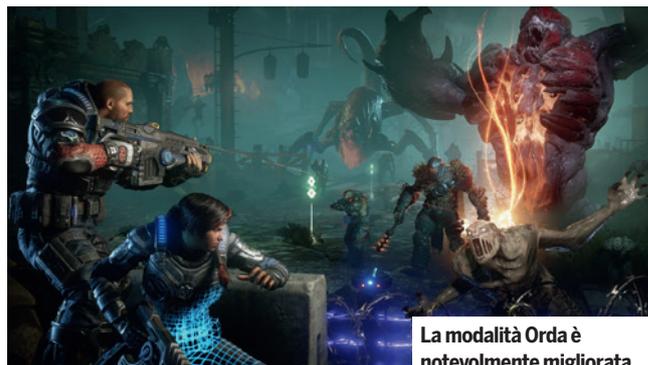
mappa è disseminata e ciò incentiva l'esplorazione. È interessante come alcuni frangenti possano risultare semplici o difficili da superare a seconda delle competenze di Jack, perché in quegli attimi si percepisce il peso delle nostre scelte a livello di gameplay.

FERMI LÀ, NON SON TUTTE QUÀ LE NOVITÀ: DI QUESTO SHOW SIAM GIUNTI A METÀ!

Le novità non sono terminate, perché c'è una nuova modalità co-op per tre giocatori chiamata Fuga. Si tratta di una vera lotta contro il timer, visto che dovremo evacuare il più rapidamente possibile la mappa per non rimanere coinvolti nell'esplosione da noi stessi provocata. Numerosi gruppi di nemici cercheranno di impedircelo, ovviamente. A fine partita non mancherà un riassunto delle performance legato al tempo impiegato. Chi invece predilige la modalità Orda troverà pane per i suoi

GEARS 5 È UNO SPLENDOIDO RIASSUNTO ANIMATO DI TUTTE LE CARATTERISTICHE CHE UN TPS DEVE AVERE

denti perché è stata migliorata sensibilmente. La prima novità riguarda le abilità passive dei giocatori: si decide su quali talenti puntare e poi, a forza di massacrare nemici, le qualità migliorano nel corso del round. La seconda miglioria interessa i personaggi, perché sono dotati di



La modalità Orda è notevolmente migliorata.

Il fidato Jack sa come rendersi utile in battaglia.



perk e abilità tali per cui si è reso necessario dividerli per ruolo. Se pensiamo che ognuno ha la propria abilità unica e che tutto ciò è sorretto da una progressione suddivisa in livelli che ci consentiranno di sbloccare carte-abilità da equipaggiare e potenziare ad un determinato costo, diventa presto chiaro quanto l'esperienza sia personalizzabile. Anche Jack sarà utilizzabile, mentre i nemici morti faranno cadere risorse che ci permetteranno di creare utili strumenti difensivi. Le modifiche non stravolgono le meccaniche base e aggiungono elementi, trasformando l'Orda in un piacevole diversivo capace di far risaltare la versatilità del titolo.

Le tante possibilità per quanto concerne il multiplayer sono quelle cui siamo abituati, ma l'aspetto che più sorprende è il fatto che ognuna di esse aderisca perfettamente ai poderosi contorni del gameplay. A dire il vero tutto ciò non sorprende più, giacché non scopriamo certo oggi quanto la componente online della saga sia solida, diversificata e stimolante. Le meccaniche di gioco precisamente incastrate tra loro funzionano egregiamente durante la Campagna, ma nell'adrenalina orgia delle arene online sembrano esaltarsi ed eccitarsi dinanzi alla violenta brama di competizione che si respira tra un rantolo e l'altro.

LO SPETTACOLO È QUASI FINITO, PERCHÉ SCAPPARE? MANCA SOLO IL GIUDIZIO DA RIVELARE!

Forse qualche giocatore meno interessato al multiplayer troverà le novità relative la Campagna meno rivoluzionarie del previsto, ma lo sforzo degli sviluppatori nel cercare di dare una rinfrescata al single player si nota. Oggettivamente palese è invece il tentativo di rinnovo che coinvolge l'azione vera e propria, con la presenza della barra di salute sui nemici che rende più intuitivo capire quando possiamo finire un avversario con l'esecuzione finale. Fortunatamente per i più tradizionalisti, quest'ultima feature è disattivabile. Le altre modifiche riguardano il mirino che cambia colore in base al punto del corpo colpito e il combattimento melee, ora dotato di maggiore flessibilità. Il sistema di copertura, inoltre, è più in forma che mai, offrendo risposte sempre precise e puntuali che lo rendono pressoché perfetto. Stesso identico discorso per quanto concerne il gunplay, perfettamente in grado di regalare puro godimento per il semplice fatto di essere realizzato come da manuale. Un rapido cenno al comparto audio che si mostra degna spalla di quello tecnico (vedi paragrafo Com'è, come

gira), accompagnando i nostri passi senza mai dare l'impressione d'esser fuori luogo.

In attesa che la comunità si riversi nelle mappe multiplayer, la valutazione di questa importante componente non può fare a meno di essere legata alla situazione dei server al momento della prova, anche se un'idea seppur limitata è possibile farsela. Anticipato da aspettative enormi, Gears 5 ha coraggiosamente compiuto la propria missione, perché siamo di fronte al nuovo punto di riferimento per quanto riguarda i TPS. Ogni singolo elemento, ogni dinamica e ogni meccanica funzionano assieme come ingranaggi di un congegno perfetto. The



Quasi dispiace doverli maciullare. Nah, scherzo!

Coalition è riuscita a ricordarci che la serie di Gears of War è più viva che mai grazie alla sua struttura granitica, divertente e dall'equilibrio armonioso. Tra single player e PvP/Co-op d'ogni genere, questo nuovo capitolo è il più massiccio a livello di contenuti e di diversificazione del gameplay. Alcuni sporadici difetti marginali come l'errata traduzione di qualche testo o dei (rari) casi di animazioni meno convincenti assumono contorni sfumati che passano in secondo piano data la loro estemporaneità: come direbbero i protagonisti del gioco "Gears 5 è tanta roba, spacca di brutto!".

The Coalition osa di più rispetto al recente passato e lo fa con cognizione di causa, senza stravolgere inutilmente le storiche meccaniche della serie ma andando a evolvere quella formula vincente che sta alla base del suo successo, proiettandola verso il futuro. La carne al fuoco è davvero tanta e l'esperienza dannatamente divertente a prescindere dalla modalità: la qualità dei numerosi elementi presenti rende questo Gears 5 il capitolo più versatile e ricco che ci sia. I fan non rimarranno delusi, mentre tutti gli altri adesso avranno un motivo in più per avvicinarsi al genere e far saltare le teste che spuntano dalle coperture. 🧑



Jack può anche raccogliere armi distanti e portarcele.

Sviluppatore / Publisher

The Coalition/Xbox Game Studios

Prezzo € 69.99/79.99

Localizzazione Presente

Multiplayer Presente

PEGI 18

PRO

- ⊕ Tanti contenuti di qualità
- ⊕ Meccaniche solide e divertenti
- ⊕ Novità che si fondono bene con la struttura storica
- ⊕ Un passo oltre la tradizione...

CONTRO

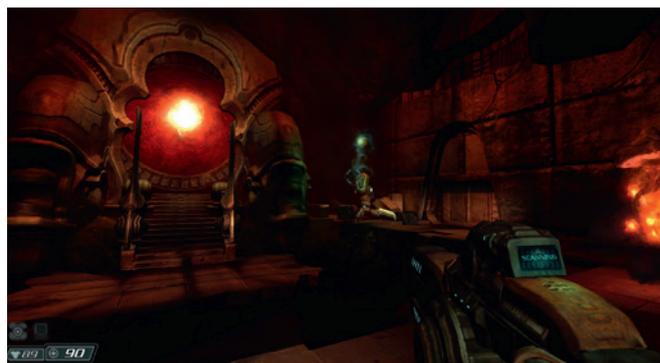
- ⊖ Alcune imprecisioni qua e là
- ⊖ Sporadici cali di fps
- ⊖ ...ma che forse qualcuno desiderava fosse un po' più deciso

VOTO
[91]

RECENSIONI
IN BREVE



Venticinque anni abbondanti alle spalle e lui se ne frega. DOOM continua a essere per molti il termine di paragone di tutti gli FPS ad alto tasso di velocità e plasma schizzato in faccia. Non solo, negli ultimi tempi si è anche permesso di alzare ulteriormente l'asticella con il sublime reboot e l'imminente DOOM Eternal. In attesa di mettere le mani su questo capolavoro annunciato possiamo passare il tempo sui primi tre capitoli della saga, ri-pubblicati come singoli titoli sulle tre piattaforme console principali. Tornare a descrivere per l'ennesima volta i primi due, datati rispettivamente 1993 e 1994, sarebbe quasi un insulto alla vostra intelligenza e cultura videoludica. Ci limiteremo a dire che le versioni proposte sono praticamente immacolate e, nonostante le rughe e le legnosità dovute alla vecchiaia, mantengono intatto il loro fascino. Includono tra l'altro un generosissimo quantitativo di extra per il single player composto da espansioni di varia natura (Episodio IV: The Flesh Consumed per DOOM e The Master Levels per DOOM II) e le sfiziose modalità cooperativa e Dethmatch online fino a 4 giocatori. Un bel pacchetto se contate che entrambi i titoli li portate via per poco meno di 10 Euro. DOOM 3, il capitolo



più recente di questo revival, non venne accolto con unanime entusiasmo all'epoca della sua uscita. Alcuni critici e parte del pubblico non apprezzarono la deriva pesantemente horror del gioco. Complici anche le esose richieste hardware e l'uscita nello stesso periodo di due giochini come Half-Life 2 e Halo 2, il successo iniziale non fu così roboante come ci si poteva aspettare. Riggiocandolo a distanza di così tanto tempo dobbiamo dire che il tempo non ha scalfito l'ottima atmosfera, anche se l'effetto "giostra del terrore" è ancora più forte. Sappiamo ormai bene che i poligoni invecchiano molto peggio dei pixel, quindi sotto il profilo estetico digerire questo terzo capitolo è un po' più difficile, ma vale comunque la pena farci un giro per il prezzo richiesto. Questa versione remastered di DOOM 3 include ovviamente le espansioni Resurrection of Evil e The Lost Missions, che portano il monte-ore di gameplay del gioco singolo e dell'intera trilogia a una cifra davvero spropositata. Vale la pena fare questo viaggio a ritroso nel tempo insieme a questi grandi classici? La risposta è "sì" in ogni caso, a prescindere dal fatto che siate dei giocatori con ormai troppi capelli e peli bianchi in faccia o degli ammazza-demoni alle prime armi che vogliono fare un doveroso ripasso di storia.

PROVATO SU
84
PS4



■ Disponibile per: Xbox One, PS4, Switch ■ Bethesda Softworks

kaspersky

**Non perde mai
una partita perché ha**

BUONA MIRA

**BUONA
CONNESSIONE**

**Non lasciare che il software di sicurezza
rallenti la tua esperienza di gioco.**

Proteggi i tuoi account con Kaspersky senza compromettere la velocità della tua connessione*.

kaspersky.it

* Disponibile solo per Windows
2019 AO Kaspersky Lab. Tutti i diritti riservati.



A cura di Mario "Second Variety" Baccigalupi

SPECIALE VR MACHINE

Un piccolo assaggio di quel che potete trovare ogni mese in edicola nella nostra rubrica in realtà virtuale. Dall'infinita esplorazione del cosmo di No Man's Sky alla mod per giocare Half Life in realtà virtuale!



NO MAN'S SKY

Personalmente posso dire che gli aggiustamenti che hanno preceduto la forte revisione PvE di Next, così come i contenuti "sottomarini" di The Abyss e il nuovo Beyond, concepito intorno alla VR e a una riorganizzazione quasi MMO del multigiocatore, non hanno mai cambiato del tutto la mia percezione di No Man's Sky. Che si tratti di pura sopravvivenza o di singoli scenari, come quello subacqueo comune all'eccellente Subnautica, l'esaltazione per la quantità di caratteristiche "contigue" ha sempre ceduto il passo a una certa insoddisfazione sui singoli aspetti, come se il gioco cercasse di fare tutto senza riuscire, forse inevitabilmente, a eccellere in nessuna delle sue parti. Arrivando, invece, al nocciolo della prova, ovvero l'adattamento in realtà virtuale dell'enorme mole di feature, proprio la quantità di gameplay vince sui diversi problemi d'interazione e stabilità tecnica, letteralmente diluiti nella vastità dell'universo. Camminare sulla superficie di mondi più o meno inospitali (con telesparso o movimento fluido, via levetta su Oculus o premendo il grilletto verso la direzione desiderata su HTC Vive), armeggiare con i comandi dell'astronave (afferrando fisicamente leva di potenza e cloche), interagire con i menù "olografici" per gli aspetti gestionali o del crafting (attraverso il contatto dell'indice virtuale con pulsanti e categorie); tutte azioni comuni ad altri titoli in realtà virtuale, nemmeno perfette nell'esecuzione tecnico-formale di NM'sS, ma che si sommano alla consapevolezza di un'ambientazione senza confini, capace di aumentare a dismisura l'impatto sensoriale della VR. Non esistono vere barriere, ma solo modi per arrivare "oltre". Durante il lungo periodo di prova ho visto calare fin quasi a sparire lo stuttering durante i movimenti a piedi o via jetpack, eliminare la necessità di raviare il gioco per l'applicazione di alcune opzioni grafiche, annullare l'assurdo impatto prestazionale della schermata di mirror e, in generale, migliorare la resa tecnica sotto tutti i punti di vista. È vero che permangono diversi problemi, non "game breaker" ma abbastanza fastidiosi, come alcune schermate fluttuanti che si bloccano se intersecate con qualche modello poligonale, comandi di crafting/gestione dell'inventario non sempre responsivi, l'HUD che segue il giocatore solo ruotando la visuale, e non con la direzione del visore, mentre le opzioni di comfort seguono diligentemente gli standard VR.

Piattaforme: Oculus Rift, Rift S, HTC Vive, Valve Index

Controlli: Oculus Touch, Vive Controller, Index Controller

Comfort: Ottimo

Prezzo: € 54,99

VOTO
80

In generale si tratta di un'esperienza che non dovrebbe mancare nella libreria di qualsiasi appassionato di VR. ■



HALF LIFE: LAMBDAVR

Half Life non ha bisogno di presentazioni, ma mi piace ricordarlo non solo come legittimo genitore dei moderni action adventure, non per forza in prima persona, ma anche come un insieme di idee giocabili o narrative raramente imitate nella loro interezza. Gordon Freeman è uno dei tanti eroi "muti" della storia degli FPS, che tuttavia veniva presentato nella scatola, precisamente sul retro nella prima edizione, col le sembianze di una specie di nerd occhialuto ben lontano dagli eroi d'azione; in fondo si trattava di uno scienziato esperto in fisica quantistica, ed era facile immaginarlo alle prese con qualche videogioco tra una fila di calcoli e l'altra. Nelle feature erano inclusi un rudimentale uso della fisica (casce e bidoni galleggianti nelle fognature, oppure da spostare alla bisogna) e la possibilità di farsi aiutare dagli NPC in combattimento (il famoso agente Barney) o per sbloccare porte col controllo della retina (gli scienziati). Ciò detto, il primo gioco di Valve Software è anche un esempio di esperienza in prima persona che non ricorre a script che si "impossessano" del personaggio per narrare determinati passaggi, una perfetta macchina da divertimento e pura sfida per la quale è facile rilevare, ancora oggi, il perfetto bilanciamento tra racconto e presentazione dei vari elementi di gioco, dalla leggendaria vestizione della tuta protettiva a tutte le armi e nemici incontrati dentro e fuori il laboratorio segreto, compresi i soldati mandati dall'esercito per "ripulire" la base con le loro insidiosissime routine di combattimento. Oggi avete vari modi per rivivere l'incanto in modo "diversamente moderno": potete far vostro il rifacimento semi-amatoriale Black Mesa, disponibile su Steam, oppure lanciarsi nell'avventura con valenti modifiche VR. Personalmente ho usato la mod per Oculus Quest "LambdaVR" – a cui potete aggiungere un notevole pacchetto HD, rintracciabile su Google con la chiave di ricerca "lambdaVR hd texture pack" – ritrovandomi nel giro di una decina di minuti di installazione all'interno della navetta diretta a Black Mesa, per poi rilevare con gran gusto il perfetto supporto ai controller cinetici per le armi, compreso il leggendario piede di porco, con movimento libero via levetta e un buon adattamento dell'HUD. Possedere il gioco originale è comunque necessario, oltre che eticamente giusto, ed esiste una variante per la modifica anche per HTC Vive e Oculus, benché meno "friendly" nell'installazione. ■

GIUDIZIO
ECCELLENTE

■ **Piattaforme:** Oculus Quest, Oculus Rift, Rift S, HTC Vive

■ **Installazione:** <https://www.lambdaivr.com>

ELITE SHARK CA200M



NIGHT SHARK RGB



PURE STEEL RGB



SKILLER MECH SGK3



SKILLER SGH3



SKILLER SGM2



YOUR TRUSTED GAMING PARTNER

www.sharkoon.com

WOLFENSTEIN 3D

» Sviluppatore: **id Software** » Dove trovarlo: **gog.com**



Dalla trasformazione di id Software in puro FPS alla tiepida rievocazione di Raven, fino alla rinascita con MachineGames.

Non è stato sicuramente il primo FPS della storia, tuttavia Wolfenstein 3D ha oggettivamente posto le basi del genere, divenendo il template che tutti gli analoghi titoli successivi hanno dovuto e voluto imitare. Il bello è che inizialmente non doveva neppure essere così veloce e adrenalinico: tutta "colpa" del compianto Silas Warner e della sua mente geniale, che unì inconsciamente il fondamentale Berzerk di Alan McNeil alle atmosfere del film I cannoni di Navarone per creare Castle Wolfenstein su Apple II, ovvero uno dei primi esempi di stealth game.

L'ULULATO DI ID SOFTWARE

Inizialmente Wolfenstein 3D doveva seguire le orme dell'ispiratore proponendo uno schema di gioco basato su prudenza e sotterfugi, tuttavia id Software decise che un simile approccio avrebbe rallentato in maniera soporifera l'azione: un cambio di rotta incredibilmente azzeccato, col senno di poi. John Romero voleva un gioco veloce dunque, e alla fine il gioco arrivò a condividere la sola ambientazione con il capolavoro di Warner. In un gioco talmente su di giri tra azione, pallottole e Hitler armato di una coppia di gatling, l'unica cosa veramente lenta per Romero fu paradossalmente la creazione dei livelli, un'operazione talmente noiosa da essere scaricata sulle spalle del povero Tom Hall, costantemente spronato dall'onnipresente voce di John che gli ricordava come la sua fatica gli avrebbe permesso di comprare una fiammante Honda NSX! Per dare la misura della grandezza del gioco, Sierra Online era pronta a scucire la bellezza di due milioni e mezzo di dollari pur di mettere le mani su id Software; un affare saltato però sul tavolo delle trattative. Ovviamente un gioco tanto atteso riuscì a piazzare oltre 200.000 copie a un anno e mezzo dalla sua pubblicazione, nel maggio del 1992.

NUOVA GENERAZIONE

Id però divenne progressivamente troppo occupata tra un successo clamoroso e l'altro, tanto da dover passare il testimone a nuovi, talentuosi studi per mantenere vivo il titolo che più di ogni altro le aveva donato la meritata

fama: con il cuore colmo di coraggio e una demo sbalorditiva presentata alla corte di Todd Hellenshead, la Grey Matter di Redneck Rampage accolse la sfida per creare il fenomenale Return to Castle Wolfenstein nel 2001, durante un processo creativo che vide la stessa id contribuire al successo del gioco fornendo consulenza per quanto riguarda il sonoro, le animazioni e l'accuratezza storica. Importantissima quest'ultima in un gioco incentrato sull'ossessione di Hitler per l'occulto, e che ti mette contro durante la resa dei conti il corpo decomposto di un signore della guerra millenario! Ancora più importante, forse, fu la componente multigiocatore: Gray Matter era indietro con lo sviluppo del gioco e vennero dunque coinvolte numerose parti per occuparsi di questo aspetto inizialmente trascurato, dalla Nerve Software di Brandon James (ex dipendente di id Software) a gruppi di modder. Tra questi ultimi, Splash Damage si distinse per l'eccellente lavoro, arrivando a ricevere l'incarico di creare un'espansione per il gioco, successivamente pubblicata gratuitamente con il nome Wolfenstein: Enemy Territory. Blazkowicz rimase nascosto fino al 2009, quando Raven raccolse l'eredità di una Gray Matter ormai fuori dai giochi per confezionare il suo episodio, chiamato senza troppa fantasia semplicemente Wolfenstein. Cinque anni più tardi fu decisamente migliore il lavoro svolto da MachineGames sul fronte ludico e artistico con The New Order e The New Colossus, due capitoli strettamente legati in una distopia convincente e crudele, popolata da personaggi ottimamente caratterizzati e tanti nazisti da trasformare in colabrodo.

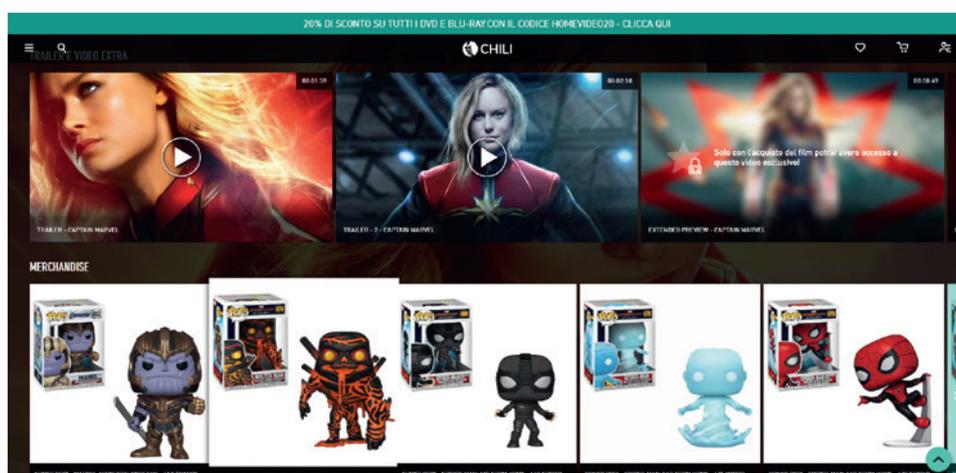
HEIL, MANN OHNE SCHNURRBART!

Wolfenstein 3D ha visto la luce sulle più disparate piattaforme, dal Jaguar di Atari a un incredibile adattamento su Mega Drive creato da un solo devotissimo fan, ma probabilmente la versione più singolare è quella per Super Nintendo, giunta sugli scaffali giusto in tempo per affrontare la censura della bacchettona Nintendo of America, prima della redenzione passata attraverso Mortal Kombat II. Ovviamente la mannaia pensò bene di recidere ogni riferimento al nazismo, privando i ritratti di Hitler dei baffetti d'ordinanza e "sfocando" i simboli del regime fino a renderli irricognoscibili. Non abbiamo finito, perché i pastori tedeschi vennero rimpiazzati da roditori taglie forti, mentre addirittura le croci d'oro che facevano capolino tra i bottini nazisti vennero alterate. La censura però ha continuato a manifestarsi nel tempo, attraverso modi inaspettati: in occasione del ventennale, Bethesda rese il gioco usufruibile online, con grande gioia degli uffici di tutto il mondo. Tutto bene, tranne che per i kit di pronto soccorso, contraddistinti ora da un cuore visto che la Croce Rossa è diventata piuttosto sensibile di fronte allo sfruttamento del suo simbolo! □

NON SOLO UN RICCO CATALOGO

Basta abbonamenti, nessun costo fisso ma un catalogo fresco, anche in anteprima, con contenuti extra e merchandise correlato: questo è CHILI.

Il mondo dell'intrattenimento e delle IP TV è in continuo cambiamento. Prezzi sempre più bassi, contratti mensili anche condivisibili, anteprime a poca distanza dalle uscite nelle sale cinematografiche, serie in esclusiva, ma anche un elenco di film "vecchi", la necessità di pagare per contenuti ormai obsoleti e, spesso, sempre meno contenuti di interesse. In questo scenario, si fa strada CHILI che propone un servizio di intrattenimento da uno dei cataloghi più ampi mai visti ma pagando solo quello che si sceglie di guardare, senza abbonamento. Ebbene sì, CHILI non prevede un abbonamento ed è possibile spulciare il ricco catalogo selezionando i contenuti che più aggradano, comprese le ultime novità in digital download (servizio molto utile quando non si ha disponibilità di linea internet, si è costretti alla modalità aereo o si preferisce non consumare il credito Giga del proprio operatore preparandosi il tutto con il Wi-Fi domestico o del lavoro). Un'attenzione per il cinema e l'intrattenimento che va oltre la semplice visione di film e serie perché il catalogo CHILI comprende anche il merchandising ufficiale



delle principali major, tra action figures di Star Wars, Harry Potter; Marvel e altri brand della cultura popolare, Funko Pop, Lego e giochi da tavolo.

COME FUNZIONA LA PIATTAFORMA CHILI?

Il catalogo è disponibile ovunque ci si trovi: in streaming su computer, tablet e smartphone, ma è prevista anche la possibilità di effettuare il download per una visione offline. Come fare? Semplice. Si sceglie il contenuto, si clicca su Guarda e si decide se noleggiarlo (il titolo resterà a vostra disposizione per 28 giorni) o acquistarlo (ove il titolo entrerà nella vostra libreria), scegliendo spesso tra diverse risoluzioni a costi differenti (HD, HD+, 4K, novità del titolo, pre-order...). Si mette in carrello e si procede al pagamento tramite carta, Paypal, Giftcard e altri sistemi previsti, inserendo eventuali codici promozionali a vostra disposizione.

Una breve registrazione su it.chili.com e in pochi secondi si potrà accedere all'ampio catalogo: non rimane che provarlo!



IL CINEMA CHE VUOI, SENZA ABBONAMENTO

Via d'accesso a tutti i contenuti è l'homepage di CHILI, una pratica vetrina che guida l'utente all'interno del proprio catalogo. CHILI non si limita a presentare le novità e a proporre la visione ma arricchisce i contenuti di una sezione apposita con il merchandising correlato, un contenuto esclusivo sbloccabile con l'acquisto del film e una selezione di altri titoli del suo autore. I titoli presenti in catalogo potranno essere raccolti per temi per proporre dei percorsi di visione che possano andare al di là della semplice fruizione di un singolo titolo. Infine, segnaliamo che è possibile acquistare film e serie anche in DVD o Blu-Ray, per poter arricchire la propria collezione, pagando di volta in volta soltanto ciò che si ha voglia di noleggiare o acquistare definitivamente, senza nessun costo fisso da sostenere o alcun tipo di abbonamento.



+ PIÙ FREDDO, PIÙ SILENZIOSO

Il sistema di raffreddamento GameCool II dispone di una nuova camera di vapore oltre all'AeroActive Cooler, la rinnovata ventola esterna in grado di erogare un maggior flusso d'aria all'interno con un livello di rumore più contenuto e di soli 24dBA.

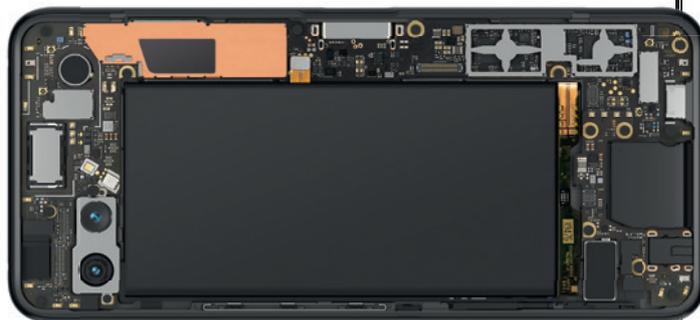


+ POTENZA COME MAI PRIMA

Per la prima volta su mobile troviamo Snapdragon 855 Plus Mobile Platform con una CPU Kryo 485 con velocità di clock portata a 2,96 GHz e 12 GB di RAM. Il supporto grafico della nuova GPU Adreno 640 fa il resto: l'esperienza di gioco è eccezionale.

+ ELITE & ULTIMATE: UNA SCELTA PER OGNI BUDGET

La versione Ultimate Edition presenta una finitura esclusiva e specifiche aggiornate: la colorazione Matte Black gli conferisce una personalità unica, lo storage disponibile sale a 1 TB mentre il modem 4G LTE è di Cat. 20 (rispetto alla Cat. 18 dell'Elite).



+ BATTERIA DI BUONA CAPACITÀ CON RICARICA RAPIDA

La batteria da 6000mAh garantisce una buona autonomia. Nel nostro test è rimasto acceso a lungo, anche se dipende dal tipo di gioco utilizzato. Inoltre, se siamo a secco, l'adattatore di corrente ROG HyperCharge da 30W consente una ricarica ultraveloce. Comoda la doppia presa di alimentazione.

ROG PHONE II ELITE & ULTIMATE

Produttore: **ASUS** Prezzo: **€ 899/1.199** Internet: www.asus.com/it/Phone/ROG-Phone-II/

Ancora fresco di presentazione IFA a Berlino a inizio settembre, ASUS ROG II PHONE arriva nel nostro laboratorio con il suo design aggressivo e ripositiona l'asticella uno scaglino sopra in termini di novità e prestazioni nel gioco mobile. Il design, e in realtà ogni particolare del sistema, è finalizzato ad ottenere la migliore esperienza di gioco possibile. Lo Snapdragon 855+ (prima volta su mobile), dotato di CPU Kryo 485 e GPU Adreno 640, spinge le prestazioni ai massimi livelli. Questa enorme potenza per un dispositivo mobile fa subito pensare a problemi di temperatura e durata batteria. Asus ha riprogettato da zero il ROG Phone II anche per affrontare proprio queste problematiche. Il sistema di raffreddamento GameCool II dispone di camera di vapore di nuova concezione, ancora più efficace, e non manca l'AeroActive Cooler II, la rinnovata ventolina in grado di erogare un maggior flusso d'aria

all'interno del ROG Aerodynamic System, ora ancora più silenziosa (solo 24dBA). Per quanto riguarda l'autonomia senza alimentazione esterna, Asus ha introdotto una batteria da 6000 mAh con tecnologia di ricarica diretta ROG HyperCharge. Stabilire la reale durata della batteria è difficile in quanto dipende ovviamente dal tipo di gioco utilizzato: nel nostro test con varie tipologie di applicazione ha dato buoni risultati. Nel caso di batteria scarsa, comunque, il nuovo sistema ne consente la ricarica completa in poco più di 1 ora. Vederlo in azione sui giochi FPS è un piacere: il display AMOLED FHD+ (1080x2340) da 6,59" ha un refresh da 120 Hz, una latenza al tocco di 49 ms e dispone della tecnologia HDR 10 bit, il tutto protetto da Gorilla Glass 6. Le dimensioni sono ovviamente impegnative: per giocare comodi è la scelta giusta, grazie anche alla doppia presa di alimentazione, se invece lo volete usare come telefono

Android (ah giusto è anche un telefono!) presenta dimensioni impegnative. Non abbiamo lo spazio per raccontarvi tutte le novità introdotte ma vi citiamo quelle che ci hanno colpito di più: doppia alimentazione per ogni stile di gioco, Wi-Fi che non perde un colpo in ogni inclinazione, sensori migliorati come feedback e doppi altoparlanti. Il tutto si traduce nella migliore esperienza di gioco fino ad ora provata su questo tipo di periferica: è il miglior smartphone gaming ora disponibile. Non vi basta ancora? Un lungo elenco di accessori possono fare al caso vostro. Menzione particolare al nuovo TwinView Dock II, che "raddoppia" l'esperienza di gioco grazie allo schermo aggiuntivo. In questa nuova versione è stata potenziata la batteria e il raffreddamento. Anche i gamepad modulari ROG Kunai sono ottimi: fornendo controlli fisici trasformano il ROG in una console.

9.2



DRIVE YOUR GAME

I gamer professionisti si affidano a WD_Black™ per le loro vite [e i salvataggi]. La nostra missione è semplice: salvare e potenziare i tuoi giochi.

Offrendo incrementi di velocità affidabili e ottimizzati, stabilità ed espansione, puoi essere certo che WD_Black™ ti coprirà le spalle mentre cercherai di raggiungere la vittoria nella tua esperienza di gaming.

SCOPRI DI PIÙ SU WDBLACK.COM

WD_BLACK

HARDWARE

KRAKEN X

Produttore: **Razer** Prezzo indicativo: **€ 59,90** Internet: **www.razer.com**

Ebbene sì, anche Razer realizza periferiche economiche (che non vuol dire di bassa qualità). Le Kraken X sono infatti le cuffie ultra leggere della Casa americana con un'attenzione all'utente dal budget più limitato. Il design opaco utilizzato è in controtendenza rispetto al più appariscente RGB ormai inserito in ogni contesto. Già citata la leggerezza di soli 250g che se da un lato consente lunghe sessioni di gioco senza problemi, dall'altro è ottenuta dall'uso esclusivo di plastica (rispetto al più pesante ma solido metallo).



Il collegamento è ottenuto tramite cavo da 1,3 metri che termina con un jack da 3,5mm. Le cuffie sono quindi utilizzabili sulla maggior parte dei device, non solo su PC, anche grazie all'adattatore da 1,5m in dotazione che separa mic da altoparlanti. I padiglioni, che esternamente si presentano con una trama a nido d'ape che circonda il logo Razer, all'interno utilizzano cuscinetti in similpelle ovali rimovibili per una più facile pulizia o sostituzione. Avvolgono completamente il padiglione auricolare, permettono un buon isolamento acustico e non danno fastidio in caso di presenza di occhiali. Forse generano un po' di caldo, ma sicuramente la comodità è ottima. Limitata ma sufficiente l'imbottitura presente nell'arco tra i due padiglioni, anche se anch'esso in plastica. La rotella del volume è posta sotto al padiglione sinistro, lo stesso che accoglie il microfono di tipo non retrattile ma posizionabile con estrema precisione.

Quest'ultimo è degno di nota: la qualità è altissima; consente infatti di registrare perfettamente l'audio prodotto, riducendo i suoni provenienti da altra fonte sonora. La qualità del suono generato è buona soprattutto nei giochi. Un po' meno nell'ascolto della musica. I giocatori PC con le Kraken X hanno tuttavia un plus: il software 7.1 Surround Sound, facile da configurare, va tenuto in considerazione se si ama il Virtual 7.1.

8.2

- + Molto leggere e comode con padiglioni rimovibili.
- + Eccellente sensibilità del microfono; ottima qualità audio nei giochi.
- + Funzionalità Virtual 7.1 (ma attivabile solo con il PC).
- ! Anche se non sembrano delicate, la costruzione è in plastica
- Meno adatte all'ascolto di musica.

GEFORCE RTX 2060 STRIX GAMING O6G

Produttore: **Asus** Prezzo: **€ 429** Internet: **www.asus.it**

La GTX 2060 è la scheda mainstream di ultima generazione. Sebbene più costosa della sua omologa GTX 1060 presenta un bel salto tecnologico oltre a disporre di una più costosa e prestazionale GDDR6. Essendo la più abbordabile per gli utenti è la più valutata in fase di acquisto, ma davvero ne vale la pena? O è meglio fare uno sforzo e passare la modello superiore? Le novità introdotte nella serie 20xx da parte di Nvidia sono numerose e per quanto riguarda il modello 2060 sono: 30 core per il Raytracing, 240 core Tensor (destinati all'AI), 1920 core CUDA, 160 Watt di consumo per

una velocità di clock di 1365 MHz (anche se può raggiungere i 1680), una memoria da 6 GB, come anticipato di tipo GDDR6, con un bus da 192 bit. Elencati i numeri di rito della GTX 2060, passiamo ad osservare le particolarità della Asus ROG Strix GTX 2060. Innanzi tutto il telaio è di tipo full con tre ventole che supportano i 2 radiatori con heat pipe a supporto. Per gli amanti dell'estetica, sulle Strix è inclusa l'illuminazione led (logo superiore, posteriore e frontali) controllabile mediante utility software Aura ed escludibile mediante interruttore. La personalizzazione di Asus non si limita alla sola estetica. L'alimentazione è gestita da 2 connettori,

supporto display a 8K a 60 Hz. Totalmente assenti connettori DVI, Virtual link e SLI. Il BIOS della scheda consente due modalità, normale e silenziosa. Ci ha stupito la modalità silenziosa che gestisce qualche grado in più sulla PCB ma produce un rumore nettamente più contenuto grazie al numero di giri delle ventole ridotto. Il passaggio all'architettura di Turing porta anche al passaggio dalla GDDR5 alla 6, due volte più veloce. Anche la GPU può essere crescere come frequenza anche di parecchi punti percentuali senza rilevare instabilità.

8.5

- + Qualità e prestazioni. Disponibile anche uno stabile overclock.
- + Ideale in Full HD o con risoluzioni fino a QHD.
- + Modalità silenziosa che riduce il regime di rotazione delle ventole.
- ! Una porta DP in più non avrebbe guastato; la 2060 non consente SLI.



GEAR UP

RIG

700HS

**ZERO FATIGUE.
ZERO LAG.
ZERO DISTRACTION.**

Wireless gaming headset for PlayStation 4. Victory never felt so good.



LAG-FREE WIRELESS

WITH UP TO 12-HOUR GAME PLAY

ULTRA-LIGHTWEIGHT

GAME/CHAT BALANCE DIAL

ADJUSTABLE MIC MONITORING

PS4®

COMPATIBLE

OFFERTA MGW
50% DI
SCONTO

ABBONATI SUBITO!

AL PREZZO SPECIALE
MILAN GAMES WEEK



50% DI SCONTO!

12 numeri a solo

€35,00 invece di €70,80



VIENI AL NOSTRO STAND
PER ATTIVARE LA PROMOZIONE
A05 - PAD 12

COUPON DI ABBONAMENTO MGW

Sì! Mi abbono a The Games Machine

Riceverò 12 numeri a soli 35 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 50%

► **Inviare The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

► **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

Con un **bollettino postale** intestato ad Aktia Srl - **CCP N° 1031043225**

Con **bonifico bancario**: **IBAN IT 89 L 07601 01600 001031043225**

Dal sito web tramite **Carta di credito** o **Paypal**:

www.thegamesmachine.it/abbonamenti

oppure direttamente tramite QR Code

Avvenuto il pagamento, se vuoi accelerare la procedura, puoi inviarci scansione del coupon via email: abbonamenti@thegamesmachine.it

o messaggio/whatsapp al: **346.4915670**

Il tuo abbonamento partirà con il numero successivo di TGM rispetto a quello in edicola.

**Per domande, curiosità e problemi siamo sempre a tua disposizione:
scrivici ad abbonamenti@thegamesmachine.it**

**ABBONANDOTI
AVRAI DIRITTO
AI SEGUENTI
VANTAGGI**

PREZZO BLOCCATO:

per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino a raggiungere i numeri previsti.

ASSISTENZA:

per ogni problema inviarci una email all'indirizzo abbonamenti@thegamesmachine.it

A luglio la parola esport ha rimbalzato sulla bocca di tutti come mai prima. Si vocifera persino di qualche nonna che, dopo aver visto un servizio alla TV, ha chiesto ai nipotini «ma tu loosci questo ragazzo che ha vinto tre milioni coi videogiochi?». Non è facile spiegare chi sia *Kyle 'Bugha' Giersdorfe* come, a soli sedici anni, sia **diventato milionario grazie a Fortnite**. Figuriamoci magari aggiungere che, un mese più tardi, i cinque ragazzi del team OG di Dota 2 hanno vinto pure di più in un gioco in cui non si spara, non ci si lancia da un bus volante e non si balla la Floss. Si dice che l'esport sia tra le industrie con la crescita più repentina degli ultimi anni, che sfonderà nel 2019 la quota di un miliardo di revenue, eppure in tanti ancora fanno fatica a comprenderla. Ho provato più volte a spiegarla (sulle pagine di TGM e di TGM esports) ma, sfruttando proprio la nostra presenza alla **Milan Games Week**, oggi vi invito a “toccare con mano”. Se siete tra gli scettici, o semplicemente non capite cosa spinga a viaggiare ore e ore per partecipare a un torneo (o per guardare altri che giocano!), sedetevi nelle tribune delle arene e osservate l'entusiasmo dei professionisti sul palco e dei fan, persino se non capite un tubo di quello che accade sugli schermi o di ciò che raccontano i cornisti. Ne varrà la pena.



Se siete invece già degli appassionati e non avete bisogno di nulla di tutto questo, perché “state qui dall'AnnoZero™”, approfittatene per ricordare da dove tutto è nato. Perché prima degli stadi, dei milioni e pure di Fortnite c'erano le fiere, i LAN party, i tornei universitari di Spacewar! con in palio un abbonamento a Rolling Stones. E c'eravamo noi giocatori, che in fin dei conti siamo la base di tutto. «Ricordate perché vi siete seduti per la prima volta e perché continuate a sedervi a giocare» ha detto il capitano degli OG, Johan 'NOTail' Sundstein, un giorno prima di vincere l'International e una fetta di quell'enorme montepremi. «Concentratevi sulle cose belle, godetevi le partite e i compagni di squadra. Non mettetevi in coda per un altro giro se siete di cattivo umore e sapete che finirà per essere una brutto game. Fatelo se ciò che cercate è divertimento, delle buoni match o un'esperienza piacevole. Che non vuol dire necessariamente vincere, alcune delle partite migliori finiranno con una sconfitta. Godetevi il momento».

Erica “moory” Mura

UN WEEKEND DI COMPETIZIONI

di Erica "moory" Mura

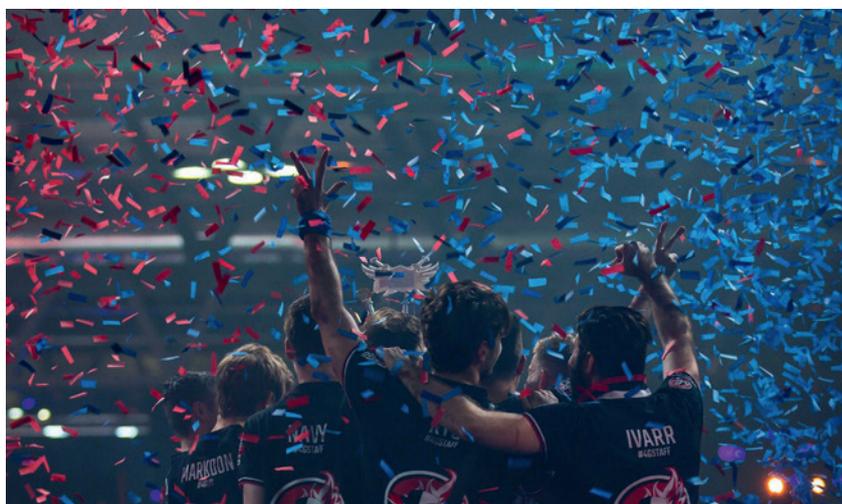
Chi dice che a una fiera di gaming si debba andare solo ed esclusivamente per giocare o scoprire nuovi titoli in uscita? La Milan Games Week può essere un'occasione perfetta per incontrare gli amici, fare qualche acquisto e, perché no, persino per provare il brivido della competizione! Non ci cretete? Date uno sguardo ad alcuni degli spettacoli che il **Radio 105 MGW ESPORTSHOW** ha in serbo per voi questo weekend...

TORNEI PER TUTTI I GUSTI

La ESL Arena da 2000 metri quadri è tornata anche quest'anno. Da venerdì 27 a sabato 28, a calcare il suo grande palco sono i protagonisti dell'**ESL Vodafone Championship**, torneo dal montepremi complessivo di 25.000 euro (scoprite di più a pagina 24). Se CSGO, League of Legends e Clash Royale non sono di vostro gradimento, tra sabato 28 e domenica 29 si può sempre optare per lo spettacolo offerto dal **Vodafone 5G ESL Mobile Open**, competizione di livello internazionale interamente dedicata a due dei più popolari giochi per dispositivi mobile: Asphalt 9: Legends Playerunknown's Battlegrounds Mobile.

Per gli appassionati di simracing, gli eventi da segnare in agenda sono due. Il primo è la **GT Sport e-Cup by Mercedes-Benz** powered by TIM (Gran Turismo Sport), organizzata da ProGaming Italia: il Last Chance Qualifier di venerdì 27 porterà a dodici il numero di finalisti che si contenderanno il montepremi totale complessivo di oltre 10.000 euro nella giornata di sabato 28. Il secondo è la **Logitech G Challenge** (Project Cars 2), organizzata da PG Esports: alcuni tra i migliori giocatori al mondo si sfideranno per accedere al programma esport di McLaren, il McLaren Shadow. PG Esports accoglierà i fan anche alla sua Adidas Esports Arena. Che ne dite, quindi, di un po' di League of Legends e Rainbow Six Siege con il **PG Nationals Intel Showdown** di venerdì 27? O di magia e scontri tra murloc con la **Intesa Sanpaolo Hearthstone Cup**? I vincitori delle otto tappe di quest'anno sono pronti a disputare dal vivo le fasi finali della competizione, da venerdì 27 a sabato

28 (scopri di più a pag 26). Come? Preferite i battle royale? In questo caso, per voi c'è la **Gillette Bomber Cup** di Fortnite, alla quale potete anche partecipare grazie al Last Chance Qualifier di venerdì 27 presso l'area Gillette; ad aspettare i più meritevoli in finale nella giornata di domenica 29 ci saranno altri 12 giocatori invitati tra i più importanti professionisti e influencer nel panorama italiano, tra i quali Ciccio-gamer89, Kekkobomba, Los Amigos e J0k3R. Vi consigliamo di non perdere neanche l'appuntamento con **Call of Duty: Black Ops 4**; durante l'intero weekend potete infatti assistere allo Stage 4 (27 e 28 settembre) e alle finali (29 settembre) della CPC 2019 e della CVL 2019, organizzate da TCU esports - ASD The Universe. E, sempre in tema soprattutto, anche **Overwatch** avrà il suo immane spazio all'interno della fiera. I fan dell'hero shooter di casa Blizzard potranno ritrovarsi allo stand Omen by HP per il Primo Raduno Nazionale sabato 28. In programma una lunga serie di attività - organizzate in collaborazione con H82 Overwatch e Overwatch Gamers - tra cui sfilate cosplay, meet & greet con streamer, content creator e membri della Nazionale, quiz e, naturalmente, un bel torneo. □





PER TE UNO SCONTO DI 5 EURO!

Inserisci il codice bonus **TGM2019** in un ordine di almeno 30€! **Sconto immediato di 5€**, approfittane ora!

L'E-COMMERCE ROCK & ENTERTAINMENT N° 1 IN EUROPA!

Oltre 30.000 prodotti + Reso gratis 30 giorni + Assistenza clienti cordiale e tempestiva



C64 Logo / € 17,99
nero / dalla S alla XXL / **382118**



Bowser - Vintage / € 17,99
nero / dalla S alla XXL / **265171**



Medallion / € 17,99
nero / dalla S alla XXL / **353007**



Alliance Classic / € 17,99
nero / dalla S alla XL / **394721**

Salvo diversa indicazione, tutti gli articoli presenti nella pagina sono in 100% cotone.

DA NON PERDERE: ESL VODAFONE CHAMPIONSHIP



Anno 2000: il nuovo millennio è arrivato. A Colonia, in Germania, nasce l'organizzazione che da lì a pochi anni sarebbe diventata uno dei leader mondiali nel settore delle competizioni videoludiche. Grazie alla sua divisione italiana, **Electronic Sports League** – o semplicemente **ESL** – ha portato per il secondo anno consecutivo la sua Arena da 2000MQ alla fiera milanese, pronta a intrattenerci con il suo carico di tornei ed eventi che andranno avanti per tutto il weekend. Piatto forte del menu sono senza dubbio le finali estive dell'ESL Vodafone Championship, campionato nazionale con un montepremi da 25.000 euro, diviso tra i tre titoli in programma.

TRE SPETTACOLI IN UNO

La prima finale dell'EVC avrà luogo **venerdì 27 settembre**. GAMEZONE e HSL Esports si affronteranno in un derby a tinte giallonere per la conquista del titolo di campione dello sparattutto in prima persona **Counter-Strike: Global Offensive**. Un match in cui i primi cercheranno di mantenere la loro imbattibilità, che dura da un anno, nonché di conquistare

il secondo successo consecutivo dopo la vittoria all'EVC Winter 2018, tenutosi presso il Vodafone Theatre di Milano.

Dal canto loro, i leoni novaresi faranno di tutto per ostacolare questo progetto e per emulare le gesta dei loro colleghi di **Overwatch**, che sono

arrivati a vincere il circuito Contenders europeo. In palio, oltre al premio in denaro, ci sarà anche la possibilità di poter partecipare alla Climber Cup, primo passo per accedere alle **ESEA Mountain Dev League**, ovvero la porta principale per arrivare alla prestigiosa ESL Pro League di CS:GO.

Sempre nella giornata di venerdì 27 andrà in scena, alla ESL Arena, l'epilogo del torneo di **League of Legends**. Samsung Morning Stars e Racoon si sfideranno per ottenere la possibilità di rappresentare l'Italia alle finali della **ESL EuroCup** che si svolgeranno a Lucca alla fine di ottobre.

I **Morning Stars** sono il team favorito: i bergamaschi giungono a Milano da imbattuti, con in tasca un record di 9 vittorie nella fase regolare e un successo per 2-0 contro i Qlash Forge. Sul fronte opposto, i **Racoon** rappresentano la sorpresa della competizione: i pugliesi hanno chiuso la stagione regolare al sesto posto, ultimo utile per i playoff; è proprio a questo punto che è arrivata la svolta per i procioni, per mano dei quali sono caduti team importanti come gli Outplayed e i MOBA ROC.

Sabato 28 sarà infine dedicato a uno dei titoli mobile più giocati al mondo. Stiamo parlando di **Clash Royale** (sviluppato da Supercell) dove, dopo una stagione regolare davvero emozionante, i quattro finalisti si sfideranno per il titolo di campione nazionale. 'Mattia' dei Qlash/Foge e il duo dei Mkers formato da 'Klaudio' e 'Dead00' cercheranno di detronizzare il campione in carica 'Pasti' che, quest'anno, è passato dai Mkers agli EMME Gaming.

La fine della Milan Games Week non significherà la chiusura del campionato EVC. ESL Italia ha infatti comunicato l'arrivo della stagione invernale nel mese di ottobre, che vedrà ai nastri di partenza solamente League of Legends e Clash Royale. □



GIOCO & SICUREZZA

La protezione di un PC per i videogiocatori, soprattutto "e-sportivi", non è più opzionale ma necessaria. Deve garantire, inoltre, prestazioni massime per non compromettere le performance dei gamer. Ecco cosa ne pensa Kaspersky.

Kaspersky è uno dei leader in materia di sicurezza. Cosa sta facendo per il mondo dei videogiochi e per i gamer? Lo abbiamo chiesto a **Morten Lehn**, *General Manager Italy*. Ecco cosa ci ha risposto.

QUALI SONO LE NUOVE SFIDE PER UN ANTIVIRUS?

Al giorno d'oggi, una soluzione di sicurezza non può limitarsi a proteggere semplicemente il computer di un utente. Il rapido sviluppo dell'industria del gaming ha tre conseguenze principali per le società di antivirus:

- In primo luogo, l'aumento dei giochi competitivi richiede che le soluzioni antivirus non si limitino a proteggere i dispositivi dei gamer, ma anche che abbiano il **minor impatto possibile sulle prestazioni**, in modo che gli utenti, per proteggersi, non compromettano gli FPS e viceversa.
- In secondo luogo, la crescente popolarità degli MMO e dei giochi online implica che non basta proteggere il PC di un utente, ma dobbiamo anche preoccuparci degli **account online** dell'utente stesso, in quanto potrebbero contenere dati importanti (ad esempio, l'account Battle.net).
- La terza conseguenza è quella generata dall'espansione del **mobile gaming**. Oggi proteggere il dispositivo mobile di un utente e garantire che abbia prestazioni elevate è ugualmente importante.

Tutto questo porta ad un cambiamento nel modo in cui i giocatori percepiscono la protezione e, naturalmente, significa che dobbiamo anche tenere il passo con i tempi e offrire nuovi tipi di protezione.



QUALI SONO LE ARMI DI KASPERSKY A DISPOSIZIONE DEI VIDEOGIOCATORI?

Il nostro servizio in abbonamento, Kaspersky Security Cloud, fornisce strumenti in grado di affrontare efficacemente tutte le principali sfide:

- Contiene la nostra pluripremiata soluzione antivirus con funzionalità **Gaming Mode** che protegge i PC dei giocatori con un impatto minimo. Inoltre, offre una serie di strumenti dedicati alle performance e progettati per pulire e velocizzare i dispositivi degli utenti.
- La funzionalità di **controllo degli account**, offerta da questo servizio, consente ai giocatori di monitorare automaticamente i loro account per rilevare eventuali violazioni dei dati. Quindi, se si verifica una violazione dei dati, l'utente ne viene immediatamente informato ed è in grado di prendere le precauzioni necessarie per proteggerli.
- Un abbonamento **Kaspersky Security Cloud** include applicazioni per piattaforme iOS e Android, il che significa che una volta sottoscritto, l'utente può proteggere tutti i suoi dispositivi.

NEL SETTORE ESPORT KASPERSKY HA DELLE ATTIVITÀ IN CORSO?

Nel 2017, Kaspersky ha annunciato una partnership con **Vodafone Giants**, una delle squadre spagnole più premiate e rinomate che partecipano a competizioni internazionali. Come partner tecnologico ufficiale dei Giants, abbiamo fornito al team il nostro software antivirus. Vodafone Giants ospita squadre che competono in tornei di videogiochi come League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Clash Royale e Call of Duty. Questo mese, la squadra maschile ha vinto il campionato nazionale (Superliga Orange) di League of Legends.

Quest'anno stiamo collaborando con **ILG** (Indian LAN Gaming) che sta lanciando le loro soluzioni di home security rivolte in particolare ai gamer professionisti che passano molte ore online, in quanto questi utenti potrebbero essere esposti a numerose minacce. L'ILG è una piattaforma unica dove gli e-gamer possono partecipare a oltre 600 tornei in tutta l'India. Questo copre 30 giochi, compresi titoli estremamente popolari, come DOTA 2, CS:GO, FIFA 19 e WCC Rivals tra gli altri.

Abbiamo anche collaborato con **StarLadder** che, all'inizio di quest'anno, è diventato il primo cliente commerciale della nostra nuova soluzione, **Kaspersky Anti-Cheat**. L'organizzatore della competizione metterà alla prova la nostra soluzione all'interno dei loro tornei per verificare la frequenza con cui i giocatori ricorrono a comportamenti non corretti. L'annuncio e la presentazione della soluzione ha avuto luogo al The StarLadder Berlin Major 2019 il 7 settembre 2019.

Abbiamo introdotto **Kaspersky Anti-Cheat** per aiutare gli organizzatori dei campionati a combattere le frodi nel gioco. Con questa nuova offerta basata sul cloud, Kaspersky fornisce il rilevamento in tempo reale delle frodi e condivide i report automatici con il cliente, che può quindi prendere dei provvedimenti disciplinari nei confronti di chi infrange le regole, se lo ritiene opportuno. ■

Ricevi le nostre app e funzionalità all'avanguardia con un unico account

- 6 app e prodotti premium per Windows, macOS, Android e iOS - tutto in un unico posto e con centinaia di utili funzionalità
- Multipli strumenti innovativi: antivirus, anti-ransomware, protezione dei dispositivi mobili, gestione delle password, VPN e Parental Control.
- Inoltre, sono disponibili strumenti di salvaguardia della privacy, rilevamento della perdita di dati, protezione Wi-Fi domestico e protezione dei pagamenti, tutti facili da gestire da remoto.

DA NON PERDERE: INTESA SANPAOLO HEARTHSTONE CUP



Hearthstone è il popolare gioco di carte della **Blizzard Entertainment** basato su personaggi ed eventi dell'ancora più famoso MMORPG World of Warcraft. Il roster è composto da nove classi - Druido, Cacciatore, Mago, Paladino, Sacerdote, Ladro, Sciamano, Stregone e Guerriero -, ognuna con il proprio arsenale di carte specifiche e neutrali giocabili con il consumo di Cristalli di Mana. Hearthstone ha avuto un enorme e inaspettato successo sin dalla beta e oggi, dopo ben cinque anni di attività, conta oltre un miliardo di account in tutto il mondo e tornei dai giganteschi montepremi, senza contare il gran numero di giocatori professionisti delle più disparate nazioni. Proprio per il grande successo di questo titolo, neanche quest'anno sarebbe potuta mancare l'avvincente competizione targata **Intesa Sanpaolo e PG Esports**. Dopo gli emozionanti scontri dell'anno scorso proprio qui alla Milan Games Week, dove abbiamo visto trionfare il giocatore degli Exeed Esport Andrea "Scacc" Scaccia, l'**Intesa Sanpaolo Hearthstone Cup**

ritorna in fiera con un nuovo montepremi di 6.000 euro. Per potersi classificare alla fase conclusiva della competizione - che comincerà **venerdì 27 settembre** presso l'area Intesa Sanpaolo della fiera e si concluderà il giorno seguente nella fantastica cornice della PG Arena

- i finalisti hanno dovuto vincere una delle otto tappe di qualificazione in giro per l'Italia.

UN TORNEO PER VERI SPECIALISTI

Una grande novità dell'edizione 2019 è il formato, ovvero l'adozione della modalità ufficiale **"Specialista"** che ha caratterizzato quest'anno il competitivo del gioco di carte di casa Blizzard. Questa modalità consiste nel portare tre mazzi della stessa classe, che saranno denominati "primario", "secondario" e "terziario". Il primario sarà quello iniziale che verrà utilizzato in ogni sfida; una volta terminato il primo match entrambi i concorrenti, indipendentemente dalla vittoria o la sconfitta, potranno decidere se tenerlo oppure scambiarlo (senza comunicarlo) con il mazzo secondario o terziario, che differiranno dal primario fino a un massimo di 5 carte. In questa maniera i giocatori potranno prepararsi per affrontare al meglio le numerose strategie che prevedono di incontrare durante il torneo. Per esempio, il primario potrebbe essere un mazzo equilibrato, magari da partita classificata, mentre il secondario potrebbe avere cinque carte di controllo in meno e cinque più aggressive (per contrastare i mazzi orientati verso il controllo, che solitamente ci mettono più tempo per ingranare), con il terziario costruito per poter arginare strategie più offensive grazie all'utilizzo di carte difensive. Il nuovo formato aggiunge sicuramente un meccanismo strategico differente dal precedente, "Conquest", che consisteva nel contrastare gli avversari portando quattro mazzi di quattro classi differenti. Non resta che attendere il fatidico giorno dell'Intesa Sanpaolo Hearthstone Cup 2019 e vedere chi (e con quale strategia!) arriverà sul gradino più alto del podio per portarsi a casa il **primo premio da ben 1.800 euro**. □





ABSOLUTE CONTROL

RAZER VIPER

TACO
MIBR



RAZER VIPER

Sensore ottico avanzato 5G Razer con 16.000 DPI reali
Tasti ottici per mouse Razer™ con ciclo di vita fino a 70 milioni di clic
Cavo Speedflex Razer™



RAZER DEATHADDER ELITE

Il sensore ottico più avanzato al mondo
Tasti mouse meccanici Razer™ ottimizzati per il gioco
Forma ergonomica, perfetta per gli atleti di esports



RAZER SEIREN X

Rilevamento supercardioide per ridurre il rumore di fondo
Shock mount incorporata per ridurre le vibrazioni
Microfono a condensatore progettato appositamente per lo streaming



RAZER KRAKEN

Driver da 50 mm con calibrazione personalizzata
Cuscinetti con infusione di gel rinfrescante
Microfono retrattile unidirezionale



RAZER RAIJU ULTIMATE

Levette, D-Pad e pannello di controllo rapido intercambiabili
Configurazione avanzata tramite l'app
Connessione Bluetooth e cablata



RAZER ORNATA CHROMA

Nuovissima Razer™ Mecha-Membrane
Tasti a metà corsa: per attuaizoni più rapide
Illuminazione personalizzabile Razer Chroma™ con 16,8 milioni di opzioni di colore

razer.com

Copyright © 2019 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

LA GUIDA PRATICA PER UN FINE 2019 "ESPORTIVO"



Di ritorno a casa dopo una bella passeggiata nel padiglione dedicato all'esport? Sentite già un'inesauribile sete d'azione e vi state chiedendo cosa fare, ora che la vostra vita è stata completamente scombusolata da questa esperienza mistica? Oppure in realtà siete ancora alla Milan Games Week e, presi dallo sconforto per le code infinite al chioschetto del cibo, non sapete davvero

dove sbattere la testa pur di far passare questi interminabili 30 minuti? Beh, non vi preoccupate perché, pronti o meno, ora vi trascino con furore a dare una bella sbirciatina alla carrellata di alcuni dei più interessanti eventi videoludici competitivi in programma da qui alla fine dell'anno!

SILVER SCRAPES

Quale miglior genere per iniziare a parlare di esport se non quello che negli ultimi anni ne è diventato praticamente sinonimo? Sebbene in una forma o nell'altra esistano da parecchio, i MOBA si sono diffusi a partire dagli anni Duemila grazie alla moda di Warcraft III Defense of the Ancients. La loro natura a metà tra azione e strategico ha permesso a questi titoli di cavalcare l'onda del successo e i suoi due più illustri esponenti sono ora tra i videogame più giocati al mondo. Quest'anno, purtroppo, l'evento più importante di Dota 2, The International, si è già concluso ma per nostra fortuna la sua nemesi, **League of Legends**, sta raggiungendo ora l'apice della sua stagione. Il World Championship inizierà il 2 ottobre e proseguirà per oltre un mese - in diretta su lolesports.com - e sarà in grado di regalarci non solo fantastiche giocate ma anche le tantissime storie dei professionisti in grado di raggiungere la vetta. I fan potranno acclamare il ritorno di Faker, il coreano da



Skillshot



anni considerato semplicemente il miglior giocatore della storia. Lui e il suo team, i T1 (ex SKT), si sono aggiudicati il titolo di campione regionale in maniera travolgente e sono ora pronti a vendicarsi anche dei G2 Esports, la squadra europea che li ha mandati a casa nell'ultimo evento internazionale (MSI) qualche mese fa.

LA FESTA PIÙ ATTESA

Il nostro prossimo evento è in realtà molto più che una semplice competizione. La **BlizzCon** è una vera e propria festa per tutti gli amanti dei videogiochi, o almeno quelli Blizzard. Tutto si svolgerà, come da tradizione, al Anaheim Convention Center (e in diretta su blizzcon.com) e intratterrà i fan per almeno un fine settimana tra concerti, annunci, gare di cosplay e altro. Ovviamente, anche l'esport non potrà mancare. Il primo weekend di novembre vedremo le migliori gilde di **World of Warcraft** sfidarsi nelle "WoW Mythic Dungeon International Global Finals", una sfida a chi riesce a completare una serie di Raid da far paura nel minor tempo possibile, e nelle "Arena World Championship Global Finals", ovvero le finali del torneo PvP. Per quanto riguarda proprio le sfide tra giocatori in carne e ossa, in California ci daranno dentro anche i giocatori dello sparattutto **Overwatch**, chiamati a rappresentare le loro

nazionali nella World Cup. Se sono i giochi di carte a interessarvi, invece, date un'occhiata ai mazzi che compariranno nelle **Hearthstone Global Finals**. I 500 mila dollari in palio spingeranno gli otto partecipanti a utilizzare solo ed esclusivamente le carte migliori, quindi perché non approfittarne per creare una composizione con cui schiacciare i propri amici? Infine, i gran maestri dello strategico in tempo reale **StarCraft II** saliranno sul palco per mettere le mani su un altro montepremi da 500 mila dollari. Tra loro non mancherà anche il giovanissimo talento italiano Riccardo 'Reynor' Romiti, unico in grado di mettere davvero alle corde il campione finlandese Serral.

ACCOPIATA VINCENTE

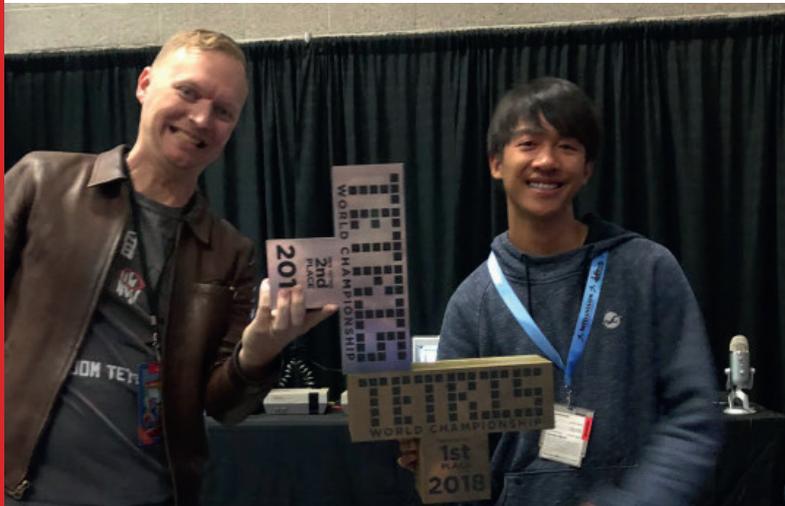
Dal 15 al 17 novembre la città di Atlanta ospiterà la **Hi-Rez Expo**. Anche qui, oltre alle immancabili gare di cosplay e gli eventi in loco, si terranno le finali dei campionati mondiali sia di **Paladins** (mixer.com/paladinsgame) che di **SMITE** (mixer.com/smitegame). I giochi non sono nelle vostre corde? Nessun problema. Lo stesso fine settimana, lo stesso Georgia World Congress Center sarà anche il palcoscenico del **DreamHack Atlanta** (twitch.tv/team/dreamhack), dove ci sarà quasi ogni gioco competitivo sulla piazza, dai picchiaduro ai battle royale, passando anche, perché no, anche per Minecraft. Un'ottima occasione per prendere due piccioni con una fava, o tre piccioni... o quattro?

DALLA PADELLA ALLA BRACE

Quando nel marzo del 2017 **PlayerUnknown's Battlegrounds** è arrivato dal nulla in Early Access ha stravolto in un lampo il mondo del gaming, legittimando il suo particolare genere. Nonostante la sua incredibile popolarità, però, il titolo ha fatto fatica a procedere nel mondo competitivo. I problemi in realtà derivano, forse, proprio dalla grande quantità di risorse richieste agli organizzatori dei tornei, chiamati a portare su un palco 100 giocatori in contemporanea. Un vero incubo logistico! Tuttavia, grazie alla spinta dei suoi creatori e all'interesse di tantissimi fan, a poco a poco PUBG sta iniziando a diventare un gioco non più riservato ai "casual player". Dall'8 al 24 novembre, Oakland e Los Angeles faranno da sfondo



al **PUBG Global Championship**, che vedrà trentadue squadre l'una contro l'altra per accaparrarsi un montepremi iniziale di due milioni di dollari. Forse è arrivato il momento di prendere il mano padella e fucile... o magari di seguire l'evento su [twitch.tv/playbattlegrounds](https://www.twitch.tv/playbattlegrounds).



OPERATORI, SULL'ATTENTI!

La vita di **Rainbow Six Siege** non è iniziata in maniera facile. Al lancio, questo titolo era in realtà ben lontano dall'essere il gioco ideale. In molti però sono riusciti a vedere in questo sparattutto davvero tanto potenziale e hanno formato una piccola ma tenace community. Proprio grazie alla buona fede di quest'ultima, unita agli sforzi degli sviluppatori di Ubisoft, ora Siege è rinato, diventando più popolare che mai, e vanta un'accesa scena competitiva a livello mondiale. La decima stagione della sua massima competizione è in realtà alle porte (anche quelle di www.twitch.tv/rainbow6). Il 9-10 novembre le finali **Pro League Season 10** faranno volare a Tokoname, Giappone, gli otto team più in forma del momento. Riusciranno i campioni in carica, i russi del Team Empire, a battere tutti ancora una volta?

A TUTTO GAS

Tifare il tricolore è uno dei passatempi preferiti degli italiani e, per fortuna, c'è sempre motivo per essere orgogliosi dei nostri atleti, specie quando si parla di motori. Una sorpresa davvero speciale ha acceso l'animo dei fan nostrani nell'ultimo periodo: sia la **Formula 1** che la **MotoGP** hanno infatti deciso di creare la propria competizione esportiva ufficiale. Cosa ci sarà di tanto speciale, vi starete chiedendo? Semplice, i piloti, piuttosto che gareggiare per conto loro o uno sponsor, sono stati scelti con cura dalle varie scuderie ufficiali. I meritevoli sono entrati a far parte delle squadre, portando il loro contributo non solo nelle piste digitali ma anche fuori. Se volete tifare questi fortunati giocatori, per quanto riguarda le due ruote potrete dare un'occhiata (su [esport.motogp.com](https://www.esport.motogp.com)) alle peripezie di Lorenzo 'Trastevere73' Daretto del team Monster Energy Yamaha e Andrea 'AndrewZH' Saveri della Ducati collegandovi il 15 novembre per assistere al terzo round delle **MotoGP Global Series**. Nella Formula 1 invece gli italiani saranno ben cinque: David Tonizza, Amos Laurito e Gianfranco Giglioli della Ferrari, Manuel Biancolilla della scuderia Toro Rosso ed Enzo Bonito

della McLaren. Tutti loro scenderanno in pista nel campionato **F1 eSports Series 2019**, le cui Grand Final si disputeranno il 4 dicembre, in diretta su [f1esports.com/live-stream](https://www.f1esports.com/live-stream). Nel caso in cui il realismo non faccia per voi e vi piaccia invece sgommare su un prato inseguendo un pallone gigante, la **Rocket League Season 8** metterà invece in palio oltre 500 mila dollari di montepremi, inizierà questo ottobre e si concluderà il 13-15 dicembre con un torneo agguerritissimo.

IL PEZZO MANCANTE

Sembrerà strano, ma uno dei più appassionanti eventi che abbia avuto il piacere di scoprire nell'ultimo periodo è stato il mondiale di **Tetris Classico!** Il torneo è un continuo testa a testa, veloce, tattico e sorprendentemente spietato. Gli sfidanti iniziano dal livello 18 e tentano di fare più punti possibile prima che i blocchi diventino letteralmente troppo veloci per venire spostati. Il **Classic Tetris World Championship 2019** si terrà nella Retro Gaming Expo di Portland (e in diretta streaming su [twitch.tv/classictetris](https://www.twitch.tv/classictetris)) dal 18 al 20 di ottobre. A salire sul palco saranno anche il più volte campione Jonas Neubauer e il giovane sfidante che lo scorso anno ha fermato la sua egemonia, Joseph Saelee.

QUANTONI NATALIZI

Quale modo migliore di finire l'anno in bellezza se non salire sul ring e darsene di sante ragione? A dicembre si concluderanno le stagioni di due dei più grandi picchiaduro di sempre: **Street Fighter V** e **Tekken 7**. La **Capcom Cup 2019** di SFV vedrà i combattenti più in forma del momento indossare i guantoni a Los Angeles (e su [twitch.tv/capcomfighters](https://www.twitch.tv/capcomfighters)) per tentare di replicare il successo del giapponese Gachikun dell'anno scorso. Bandai Namco ha invece deciso di organizzare le finali del **Tekken World Tour** in Thailandia. A Bangkok (e in diretta su [twitch.tv/tekken](https://www.twitch.tv/tekken)) non ci sarà spazio per i deboli di cuore, il 7-8 dicembre: il re del torneo del pugno di ferro può essere solo uno! Se questo malloppone di eventi non vi basta e volete conoscere di più sul mondo dell'esport, allora fate un salto sul nostro sito: esports.thegamesmachine.it. □



IL VIDEOGIOCO UFFICIALE
DELLA 2019 FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™

AFFRONTA I TUOI RIVALI



2019

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE

DISPONIBILE ORA



Per le informazioni sui contenuti e i prezzi, visitate il sito: www.pegi.info
© 2019 Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "GRID" and the "GRID" logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Formula 1" and the Formula 1 logo are registered trademarks owned by Formula 1. "Porsche" and the Porsche logo are registered trademarks owned by Porsche. "Hertz" and the Hertz logo are registered trademarks owned by Hertz. "Michelin" and the Michelin logo are registered trademarks owned by Michelin. "Mobil 1" and the Mobil 1 logo are registered trademarks owned by Mobil 1. "Shell" and the Shell logo are registered trademarks owned by Shell. "Castrol" and the Castrol logo are registered trademarks owned by Castrol. "Mercedes" and the Mercedes logo are registered trademarks owned by Mercedes. "Red Bull" and the Red Bull logo are registered trademarks owned by Red Bull. "Aston Martin" and the Aston Martin logo are registered trademarks owned by Aston Martin. "Williams" and the Williams logo are registered trademarks owned by Williams. "Alfa Romeo" and the Alfa Romeo logo are registered trademarks owned by Alfa Romeo. "Ferrari" and the Ferrari logo are registered trademarks owned by Ferrari. "McLaren" and the McLaren logo are registered trademarks owned by McLaren. "Renault" and the Renault logo are registered trademarks owned by Renault. "Sauber" and the Sauber logo are registered trademarks owned by Sauber. "Mercedes-AMG Petronas" and the Mercedes-AMG Petronas logo are registered trademarks owned by Mercedes-AMG Petronas. "Oracle" and the Oracle logo are registered trademarks owned by Oracle. "Caterham" and the Caterham logo are registered trademarks owned by Caterham. "Haas" and the Haas logo are registered trademarks owned by Haas. "Alfa Romeo" and the Alfa Romeo logo are registered trademarks owned by Alfa Romeo. "Ferrari" and the Ferrari logo are registered trademarks owned by Ferrari. "McLaren" and the McLaren logo are registered trademarks owned by McLaren. "Renault" and the Renault logo are registered trademarks owned by Renault. "Sauber" and the Sauber logo are registered trademarks owned by Sauber. "Mercedes-AMG Petronas" and the Mercedes-AMG Petronas logo are registered trademarks owned by Mercedes-AMG Petronas. "Oracle" and the Oracle logo are registered trademarks owned by Oracle. "Caterham" and the Caterham logo are registered trademarks owned by Caterham. "Haas" and the Haas logo are registered trademarks owned by Haas.



OGNI GARA È UN'OPPORTUNITÀ PER LA GLORIA

GRID™



DAY ONE ED.

DISPONIBILE DAL
11.10.2019

ULTIMATE ED.

DISPONIBILE DAL
08.10.2019



© 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO", the Codemasters logo and "GRID" are registered trademarks owned by Codemasters. "FaceNet" is a trademark of Codemasters. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters.

CODEMASTERS™



BECAUSE WE *PLAY.*

FILM

SERIE
TV

SHOP

TICKET
CINEMA

Cerca l'app sulla tua TV o vai su chili.com



CHILI
LIVE YOUR MOVIE