

Nier Replicant ver.1.22474487139, la forma finale del capolavoro di Yoko Taro



Nier Replicant è tornato, dopo 11 anni l'opera del visionario Yoko Taro torna su Pc e sulle console con una riedizione che migliora gran parte delle imperfezioni della versione originale. Ma andiamolo a scoprire più da vicino. In diretto collegamento con il finale E di Drakengard, il mondo così come lo conosciamo oggi (nel gioco ndr.) inizia un declino terribile verso la scomparsa del genere umano. Una terribile malattia virale infatti sta colpendo il Giappone, ma non troppo tardi ha iniziato a colpire anche la Cina e gli Stati Uniti. Il degrado è totale e già dai primi minuti si assiste ad una Tokyo completamente devastata, deserta e colpita dalla neve in piena estate. Il giovane NieR e la piccola Yonah si ritrovano a cercare aiuto e rifugio attraverso le strade deserte, ma la dolce sorellina del protagonista è afflitta da

questo terribile morbo che sta colpendo il mondo, e questo richiama le "shades", ossia delle ombre antropomorfe che sono comparse poco dopo l'inizio della pandemia. Un attimo dopo questo breve momento, che funge anche da tutorial, la linea temporale si sposta di 1412 anni nel futuro, dove il giovane NieR aiuta il suo umile villaggio di mercanti a trovare sicurezza dalle shades, in cambio di aiuti economici e salutari per la malattia terribile della sua sorellina Yonah, che la sta pian piano portando via dal mondo dei vivi. Ma rispetto a prima, tante cose sono diverse. E' bene precisare che la trama di NieR Replicant ver.1.22474487139 è veramente fuori dai classici schemi presenti in altri titoli action-gdr degni di nota. Nelle prime ore è facile sentirsi confusi e persi, ma basterà dargli un po' di fiducia, che dopo vi sentirete in colpa per non aver creduto in ciò che Yoko Taro sia stato capace di scrivere. Non è il caso di entrare ulteriormente del dettaglio della storia del gioco, sarebbe veramente una cattiveria spoilerare tutte le sorprese che NieR Replicant ver.1.22474487139.. ha da offrire, ma basti sapere che ogni personaggio presente in gioco avrà qualche aspetto memorabile che resterà impresso nella memoria di chiunque viva l'avventura, dalla dolcezza di Yonah al coraggio di NieR, dalla terribile sfacciataggine di Kainé alla saggezza di Grimoire Weiss, senza dimenticare Emil. Esattamente come al momento della sua uscita, risalente ormai a 11 anni fa, l'opera di Yoko Taro è ammantata di un fascino unico, che solo NieR Automata è stato in grado di riprodurre e sublimare. Questa revisione, a metà strada tra remake e remastered, recupera interamente la carica emotiva del gioco originale, e riesce a smussarne la maggior parte degli spigoli del gameplay per rendere l'Action RPG del 2010 qualitativamente più coeso e omogeneo. NieR Replicant è un ri-arrangiamento fedele e innovativo al contempo, che non rinuncia quasi mai all'autorialità, a volte un po' eccessiva, di alcune soluzioni ludiche e narrative, ma che diviene fortunatamente più "comunicativo": una volta vissuto e rivissuto, proprio come accade dopo aver ascoltato più e più volte una bella canzone,

rimarrà impresso nella memoria dei giocatori molto a lungo e ogni volta che il pensiero ripercorrerà le imprese di Nier un brivido accompagnerà il suo ricordo, ne siamo certi.

NieR Replicant è una sinfonia di dolore e disperazione. La perdita, l'abbandono, il sacrificio sono temi costanti che scandiscono un intreccio fatto di fragorosa epicità e delicato lirismo, dramma immenso e malinconica speranza. Parte lenta, la storia di NieR: si muove a piccoli passi, tra un dialogo troppo lungo e qualche commissione di poco conto. Ma poi il suo canto inizia a farsi più intenso, fino a esplodere in un boato di destabilizzante potenza. La penna di Yoko Taro, che frammenta il racconto, lo dilata e lo contrae a piacimento, potrebbe non risultare immediatamente accattivante per ogni tipo di videogiatore: per apprezzare le sfumature simboliche di cui si nutre NieR c'è bisogno di molta pazienza e perseveranza, occorre soprassedere dinanzi a discutibili scelte narrative. Ma, dopo aver interiorizzato i meccanismi della storia e averne ricollegato i pezzi come se fosse un puzzle, Replicant si farà irrefrenabile. Le vicende personali dei singoli personaggi, il quadro offuscato del loro triste passato e la voglia di rivalsa che li spinge ad agire sono parte integrante di un racconto molto più corale di quanto appare inizialmente. NieR è il ritratto di vite distrutte, corrose da discriminazione e odio, paura e rimorso, ma anche risanate da amicizia e perdono; è la memoria residua di un mondo al collasso, un terreno arido su cui è stato sparso troppo sale, ma sul quale può germogliare ancora un po' di amore, di qualunque natura esso sia. In questo remake di NieR Replicant non c'è l'eleganza di Automata, né si intravede la medesima, strabiliante stratificazione concettuale che caratterizzava la missione delle unità YorHa, eppure Replicant ne possiede la stessa poetica agrodolce, di quelle che non si cancellano tanto facilmente dai ricordi. Come da tradizione non è sufficiente una sola partita per comprendere l'intero ordito narrativo di NieR. Sarà necessario infatti rigiocarlo diverse volte per avere una visione più o meno integrale

dell'opera orchestrata da Yoko Taro: a differenza di quanto avviene in Automata, tuttavia, le successive run, ludicamente parlando, sono tutte pressoché identiche. Le variabili non modificano le porzioni di gioco, come nel capolavoro di Platinum Games, ma rappresentano aggiunte legate solo al racconto, con nuove scene d'intermezzo che arricchiscono la trama di dettagli inediti, approfondiscono alcuni protagonisti e ci aiutano a ricollegare i fili del tessuto narrativo, a tratti modificando in modo radicale la prospettiva da cui osservare le vicende. Al termine di ogni avventura sarà il gioco stesso a chiedere al giocatore di ripartire, suggerendo quali azioni compiere per sbloccare correttamente tutti i finali. Preferiamo non rivelarvi il numero esatto delle conclusioni disponibili, e vi basti sapere che in questa riedizione di Replicant c'è una sorpresa decisamente accattivante. Affrontare ancora e ancora l'esperienza, senza che i cambiamenti appaiano realmente percettibili, non è certo la più stimolante delle intuizioni di Yoko Taro, e a lungo andare potrebbe far affievolire l'appeal che sorregge l'impianto del racconto. Ci vorranno circa 25 ore, escludendo alcune missioni secondarie, per completare Replicant la prima volta, ma non abbiate troppo timore: le successive run, che assumono la forma di un New Game Plus, partiranno da circa metà gioco per ragioni squisitamente narrative, rendendo meno gravoso rivivere il viaggio di NieR, Kainé ed Emil. Benché la ridondanza rischi di prendere il sopravvento, consigliamo comunque di non demordere: il vero finale, anche a costo di qualche sforzo merita davvero di essere scoperto.

Ciò che rende NieR Replicant ver.1.22474487139 un'opera di grande spessore è proprio la sua componente intrinseca. Giocare a questo titolo è come inserirsi in una spirale discendente di emozioni e dolori, ma anche sorrisi e altri valori non meno importanti. L'incredibile storia che si cela dietro il gioco non fa altro che avvalorare la tesi di cui sopra: tutti dovrebbero giocarlo almeno una volta, anche solo per godere di momenti incredibili e di conoscere un quartetto

davvero eccezionale. La scrittura dietro ogni singola parola detta dai personaggi è perfettamente bilanciata e sensata: nulla è lasciato al caso. Ovviamente all'inizio non ci si rende conto di ciò che sta accadendo, e anche il finale A di gioco potrebbe non aiutare a capirci granché, ma completare i vari finali B, C, D e il nuovissimo E daranno una più chiara visione delle cose, sul perché alcuni personaggi hanno dei comportamenti, perché in determinati momenti accadono cose assurde. I momenti shock non finiranno presto, anzi, saranno il motore che spingerà il giocatore a voler completare ogni singolo parte del gioco. Sicuramente uno dei principali problemi che affliggeva l'originale opera di Yoko Taro. In questa remastered il sistema di combattimento è stato modellato sulla base dell'originale e dalle influenze di NieR: Automata. Il risultato è molto positivo, con una struttura più veloce e rapida, più istantanea e in linea con gli action-gdr moderni. Per quanto concerne le parate e le schivate, come già accennato, sono fruibili in maggiori circostanze e risultano essere un valore aggiunto e non più un'aggravante come lo erano in passato. A livello grafico c'è da dire che il gioco vuole innanzitutto proporre una fluidità maggiore su ogni console: Xbox One riesce a gestire ad una risoluzione sub-hd i 60fps solidi, mentre su Xbox One X il gioco viaggia a 1440p e 60fps solidi come una roccia. Inutile da dire che su Xbox Series X|S il gioco funziona in retrocompatibilità, quindi rispecchiano praticamente le controparti della vecchia generazione, anche se Xbox Series S riesce in qualche modo a migliorare la resa visiva grazie alle feature incredibili della retrocompatibilità. In comparazione all'originale del 2010, sul versante grafico sarebbe assurdo negare i cambiamenti, soprattutto all'illuminazione e alle texture, ma nel 2021 ci si aspettava un miglioramento generale migliore e magari più in linea con alcune produzioni moderne. Questo è abbastanza sorprendente, ma è probabile non fosse una particolare priorità per gli sviluppatori. Per quanto riguarda la colonna sonora possiamo assolutamente dire che è veramente impossibile non apprezzare le melodie di NieR Replicant

ver.1.22474487139. Creata da Keiichi Okabe, ogni traccia è perfettamente bilanciata sul personaggio e mostra i suoi segni di forza e i suoi punti deboli con una perfetta sintonia, aiutata anche da cutscene e dialoghi veramente d'impatto. Rimanere folgorati è quindi alla base del gioco, grazie anche allo stile artistico decadente del mondo di gioco. Nel mercato occidentale il gioco arrivò nel 2010 soltanto con il doppiaggio e i sottotitoli inglesi. Chiunque all'epoca volesse giocarlo o conosceva bene l'inglese oppure doveva sperare in traduzioni scritte fatte da alcuni eroi del web, che hanno fatto questo senza profitto alcuno ma solo per amore del gioco. Oggi abbiamo finalmente un doppiaggio giapponese anche nel nostro mercato, ma soprattutto i sottotitoli italiani che aiuteranno chiunque a godersi il gioco al meglio, soprattutto nelle fasi in cui il gioco cerca di stupire con dei colpi di scena assolutamente d'effetto. Tirando le somme, non giocare a Nier Replicant in questa sua nuova veste sarebbe un errore enorme, specialmente per chi non ha mai potuto avvicinarsi alla versione 2010 o per chi ha amato Automata.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 9

Sonoro: 10

Gameplay: 9

Longevità: 8,5

VOTO FINALE: 9

Francesco Pellegrino Lise

iOS 14.5 tutte le novità dell'ultimo update dell'Os Apple



Apple ha rilasciato di recente l'aggiornamento iOS 14.5 per i suoi iPhone, a partire dal modello 6S in poi. Fra le varie novità apportate, quella più attesa riguarda il maggiore controllo sulla privacy degli utenti, realizzato con App Tracking Transparency (ATT). Una svolta che ha mosso molti big dell'hi-tech, in primis Facebook, a denunciare l'impatto negativo che la funzionalità avrà sulle entrate pubblicitarie degli inserzionisti. Attivando la richiesta al monitoraggio delle app nelle impostazioni degli iPhone, gli utenti riceveranno, all'apertura di una nuova applicazione, un avviso di richiesta sul via libera al tracciamento delle attività online. Se non lo si concede, l'app funzionerà lo stesso ma non raccoglierà informazioni per il cosiddetto IDFA, "identifier for advertisers", l'identificativo con cui gli inserzionisti costruiscono campagne mirate. Lo sblocco con mascherina – Altra novità di iOS 14.5 – è la possibilità di utilizzare il proprio Apple Watch, già connesso all'iPhone,

per sbloccare automaticamente lo schermo quando si indossa una mascherina, senza inserire codici o farsi riconoscere tramite Face ID. Al clic sui tasti di accensione del telefono, una vibrazione sul Watch indicherà che l'accesso è avvenuto. Il supporto è per iPhone X e successivi. Novità anche per Siri – Con iOS 14.5, Siri non ha più una voce predefinita, ma sarà possibile selezionare quella che si preferisce durante il primo setup del dispositivo; inoltre, chi parla inglese potrà scegliere tra voci più rappresentative delle diversità. Le nuove voci di Siri usano la tecnologia di sintesi vocale neurale per offrire una resa estremamente naturale. Anche la voce di Siri in Italia cambia e ora sfrutta questa tecnologia. Novità anche per le emoji, Apple ha approfittato dell'introduzione dell'icona che replica una siringa con il vaccino per aggiungere ulteriori emoji al suo vasto catalogo. Molte puntano sull'inclusione, con coppie di vari genere ed etnie che si baciano e una faccina di donna con la barba. Va in questa direzione anche l'integrazione in varie lingue di Siri, tra cui l'italiano, del motore di linguaggio naturale, che rende la voce dell'assistente molto più simile a quella di un umano ed elimina la selezione di default sulla tonalità femminile. Altri aggiornamenti del nuovo sistema operativo portano il supporto agli Airtag negli accessori da aggiungere all'app Dov'è, la compatibilità con i gamepad di Xbox One Series X e PlayStation 5 e il Dual Sim su rete 5G.

F.P.L.

MotoGP 21, una vera chicca

per gli appassionati delle due ruote



MotoGP 21, cavallo di battaglia per quanto riguarda le corse su due ruote dell'italianissimo studio di sviluppo Milestone, è finalmente a disposizione per Pc e console di nuova e vecchia generazione. La versione da noi testata è quella per Xbox Series X e ci teniamo a sottolinearlo in quanto il titolo è disponibile sulle nostre console di casa Microsoft in due versioni distinte dedicate ad entrambe le generazioni di hardware attualmente in commercio: una versione per Xbox One ed una versione per Xbox Series X|S. A differenza di altri giochi, MotoGP 21 non offre lo Smart Delivery e quindi sarà compito dei clienti sincerarsi di acquistare la versione corretta. Sulle nuove console Microsoft entrambe le versioni funzioneranno senza alcun problema, ma se vorrete la versione next gen coi relativi vantaggi è bene porre attenzione per comprare quella corretta. Come da tradizione l'ultima fatica di Milestone accoglie i giocatori dando la possibilità di creare il proprio avatar tramite il consueto editor che consente di scegliere l'aspetto del pilota virtuale, il suo

numero di gara e così via. Dopo aver concluso questa fase iniziale si verrà a contatto con una delle novità introdotte da questa edizione 2021, i giocatori, infatti, avranno a disposizione un tutorial che li metterà in contatto con tutti gli aspetti del gioco, a partire da quelli di base che spiegheranno il funzionamento della motocicletta, fino a quelli più avanzati in cui si potrà imparare a gestire tutti i dettagli come l'utilizzo dei controlli elettronici che serviranno per domare le due ruote da quasi 300 cavalli di potenza che bisognerà pilotare in pista. Una volta concluso il tutorial, si entrerà in contatto col menu principale che ricorda molto lo scorso capitolo. Le modalità proposte da MotoGP 21 infatti non si discostano minimamente dal gioco uscito lo scorso anno. Il menù infatti è suddiviso in aree dedicate alle Modalità Veloci, alla Carriera e al Multigiocatore, senza dimenticare la parte dedicata alla personalizzazione e quella delle opzioni.

Nelle Modalità Veloci c'è la possibilità di affrontare una Gara Singola, decidendo quali sessioni affrontare lasciando al giocatore la possibilità di decidere se partecipare direttamente alla gara senza affrontare le Qualifiche, oppure se cimentarsi nel classico Time Attack ed infine anche partecipare ad un intero campionato completamente personalizzabile. In questo caso l'unico obbligo sarà quello di comporre un calendario di almeno tre gare, mentre per tutti gli altri dettagli ci sarà la più completa libertà di scelta. Si potrà scegliere se affrontarlo utilizzando un pilota già esistente e il relativo Team di una delle tre classi disponibili, oppure utilizzare il proprio pilota personalizzato, optando per un team reale, o ancora per uno di quelli fittizi che il gioco ci mette a disposizione. C'è anche la possibilità di optare tra le Leggende della MotoGP del passato suddivise in ulteriori tre classi: le MotoGP 4 tempi 1000 di cilindrata, le MotoGP 800 cc ed infine le iconiche 500 due tempi. Anche in questo caso il gioco lascia piena libertà di decidere se utilizzare direttamente una leggenda o solo la

sua moto. Per quel che riguarda la componente multigiocatore di MotoGP 21 non ci sono particolari novità da segnalare; il gioco ci offre la possibilità di consultare le Lobby disponibili, altrimenti si può creare la propria partita pubblica o privata. Ritorna anche la particolare modalità Direttore di Gara in cui il compito di chi sta dinanzi lo schermo è quello di gestire la gara in ogni minimo dettaglio. Dalla severità delle penalità, alla possibilità di settare un preciso livello di simulazione, le visuali disponibili e via scorrendo. Ovviamente il piatto forte offerto da MotoGP 21 è rappresentato dalla Carriera che ripropone esattamente tutti gli ottimi aspetti introdotti dalla scorsa edizione del gioco. La carriera si articolerà attraverso varie stagioni con svariati aspetti manageriali in cui non ci si dovrà solo limitare alla guida, ma bisognerà badare anche a molti aspetti che riguardano la gestione del team, a partire dal manager personale che si preoccuperà di procurare nuovi contratti presso Team sempre più prestigiosi, passando per il team tecnico che permetterà un migliore sviluppo della motocicletta con un conseguente miglioramento delle sue prestazioni. Sarà a discrezione del giocatore decidere da quale classe partire, nulla e nessuno impedirà infatti di poter cominciare direttamente dalla Classe Regina, e, nel caso cominciassimo dalla Moto 2 o dalla MotoGP, c'è la possibilità di creare anche un Junior Team da far correre nelle classi inferiori, riprendendo un aspetto introdotto qualche mese dopo l'uscita di MotoGP 20. L'unica piccola novità introdotta alla struttura della carriera riguarda la possibilità di affrontare il campionato optando per quello che avrebbe dovuto essere il calendario ufficiale di questa stagione, quindi con la comparsa dei circuiti Americani, oppure selezionando il calendario con le modifiche dovute al Covid ed alle restrizioni che ha imposto e che i piloti stanno effettivamente correndo nella realtà, partendo quindi dal doppio appuntamento del Qatar, passando per Portimao e così via. Quindi anche quest'anno di cose da fare ce ne sono davvero molte.

Se dal punto di vista dei contenuti disponibili le differenze col capitolo scorso sono veramente minime, fortunatamente MotoGP 21 garantisce molte novità dal punto di vista del gameplay. I ragazzi di Milestone hanno ulteriormente affinato l'esperienza di guida e aspetti fondamentali come la frenata sono ora gestiti in modo davvero dettagliato. Già dalle piccole Moto3 si colgono differenze col passato, con due ruote più nervose da gestire e con le quali è più facile commettere errori. Passando alla Moto2 si nota subito l'enorme differenza di potenza, dovuta anche all'assenza del controllo di trazione nei tre cilindri della classe intermedia. Oltre al dover gestire una frenata sempre impegnativa, in questo caso sarà di cruciale importanza anche l'accelerazione vista la totale assenza del TCS. Ci vorrà davvero poco ad aprire il gas prematuramente generando una fragorosa caduta. Il passaggio tra le due classi minori è facilmente avvertibile anche dai meno esperti ed è assolutamente fondamentale e propedeutico per le nostre capacità di guida. Aspetto di vitale importanza quando si arriva alla Classe Regina ed ai suoi bolidi. Ovviamente, domare le motociclette più potenti del pianeta non sarà una passeggiata. Certamente la fase più importante è quella relativa alla frenata ed in questo caso la parola d'ordine è una soltanto: modulazione. Gestire la frenata è senza dubbio la parte più importante e più impegnativa di MotoGP 21. Il lavoro svolto da Milestone lo scorso anno era già di ottimo livello ed ora viene ulteriormente affinato e ne consegue una gestione della staccata tanto impegnativa quanto appagante. Oltre al dover calcolare bene gli spazi di frenata ed i continui movimenti della moto, entra in gioco anche la conformazione del circuito in cui si sta correndo. Naturalmente i giocatori più abili ed esperti riusciranno a gestire tutti questi aspetti senza troppi problemi, ma come da tradizione il gioco offre una moltitudine di controlli e aiuti che permetteranno a chiunque di guidare anche le moto più potenti. Oltre al classico livello di simulazione generale, o ai controlli elettronici di cui sono dotate le moto reali e che si potranno modificare direttamente in pista tramite la

croce direzionale, MotoGP 21 offre tutti gli aiuti già visti in precedenza oltre ad alcuni nuove assistenze che possono rivelarsi fondamentali specialmente nelle prime ore di gioco. Viene quindi introdotta la Modulazione agli Input, dedicata ad accelerazione, frenata e piega. Queste opzioni non andranno ad influire sul livello di simulazione generale, ma si occuperanno solo dei loro determinati aspetti, aiutando il giocatore in maniera poco invasiva ed addolcendo il comportamento delle moto garantendo accelerazioni più graduali in uscita di curva, pieghe più dolci nei cambi di direzione ed ammorbidendo la frenata. Riguardo a quest'ultima, c'è anche la possibilità di attivare un particolare aiuto relativo al solo freno anteriore su due differenti livelli: impostandolo su Moderato le frenate saranno meno complicate, ma sempre impegnative come è giusto che sia, optando invece per il livello Alto sarà possibile avere moto assolutamente gestibili anche nelle staccate più impegnative in cui sarà possibile pinzare i freni anche a moto piegata. Si potrà anche optare per la partenza manuale senza aiuti. In questo caso bisognerà mantenere premuta la frizione, inserire la prima ed aspettare lo spegnimento del semaforo per poi rilasciare la frizione a fare una partenza degna dei migliori piloti. Un'altra piccola novità di MotoGP 21 riguarda l'introduzione del Long Lap Penalty, ossia quella penalità da scontare quando si commettono alcune infrazioni durante la gara. In questo caso si avrà l'obbligo di passare nella corsia dedicata perdendo secondi preziosi.

Dal punto di vista tecnico il balzo in avanti è sì percepibile, ma non lascia a bocca aperta. Sebbene la modellazione poligonale delle due ruote sia praticamente perfetta, è il contorno a mostrare tutti i limiti di un prodotto fortemente cross-generazionale. Le scene d'intermezzo con i meccanici continuano ad essere legnose e poco ispirate, ed anche gli elementi a bordo pista non convincono mai pienamente. Una nota positiva arriva però dalla stabilità del frame rate, ancorato ai 60 fotogrammi al secondo

indipendentemente dal numero di piloti a schermo e dalla condizioni meteo. La pioggia, tra l'altro, è resa in maniera decisamente convincente e spettacolare. La risoluzione dichiarata è il classico "4k dinamico": noi, onestamente, non abbiamo notato niente di visibile ad occhio nudo, dato che il gioco è sempre pulitissimo e gradevole da vedere. Tornano anche i server dedicati, che già da qualche anno hanno provato a mitigare le problematiche che affliggevano il multiplayer, anche in ottica di un eSport che, piano piano, sta iniziando ad ingranare la marcia giusta. Purtroppo, come spesso accade in queste circostanze, non siamo stati in grado di provare la componente online del titolo prima del lancio, ma possiamo confermare che, navigando tra i menu, non abbiamo trovato niente che indicasse possibili modifiche strutturali rispetto a quella del capitolo precedente. Un discorso a parte, invece, vogliamo farlo per il vero fiore all'occhiello della serie, l'elemento che da tre edizioni a questa parte ha rivoluzionato le nostre competizioni offline, ossia l'intelligenza artificiale basata sulle reti neurali. Anche quest'anno è tornata, ed è più in forma che mai. Lottare con gli altri piloti non è mai stato così divertente e ricco di imprevisti: soprattutto nelle classi minori le battaglie all'ultimo sorpasso si sono moltiplicate, così come, di conseguenza, anche gli errori dei piloti, imprevedibili e finalmente verosimili. Tirando le somme, MotoGP 21 è senz'ombra di dubbio un titolo che gli appassionati di moto adoreranno per la sua profondità e per il livello di simulazione. Trattandosi di un prodotto mirato per una determinata fascia di pubblico, però, ci sentiamo di sconsigliarlo a chi cerca un'esperienza più arcade e scanzonata. MotoGp 21 è un gioco serio, difficile da padroneggiare, ma che è in grado di garantire grande divertimento e soddisfazioni.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 8

Sonoro: 8,5

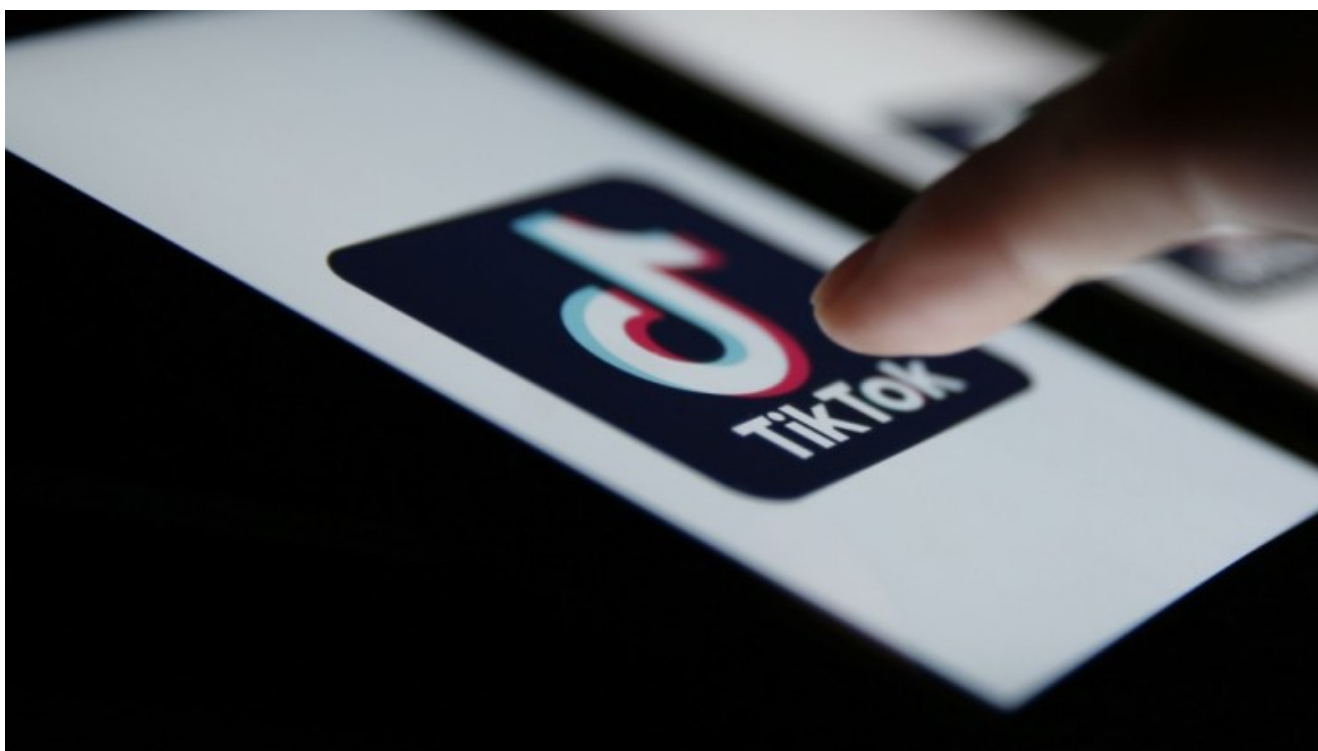
Gameplay: 8

Longevità: 8

VOTO FINALE: 8

Francesco Pellegrino Lise

TikTok appoggia la Technology Coalition per proteggere i minori



TikTok aderisce alla Technology Coalition, un'organizzazione che lavora per proteggere i minori dallo sfruttamento e dagli abusi sessuali online. Lo comunica la società in una nota. "La sicurezza della community è sempre la nostra massima priorità, soprattutto dei nostri utenti più giovani. L'adesione ha un duplice significato: rispecchiare la nostra politica di

tolleranza zero contro questi fenomeni e sottolineare l'esigenza di una risposta collettiva a questa sfida globale", scrivono in un post ufficiale due manager della società, Alexandra Evans, Head of Child Safety Public Policy Europe e Tracy Elizabeth, Minor Safety Policy Lead. "TikTok entrerà a far parte anche del consiglio della Coalition e di una serie di comitati che mirano a promuovere la protezione dei minori online e offline e una maggiore trasparenza sulle continue evoluzioni delle minacce alla loro sicurezza", sottolineano. "Questa partnership si aggiunge a quelle già in essere con le principali organizzazioni per la sicurezza online tra le quali Family Online Safety Institute, ConnectSafely, National Center for Missing and Exploited Children, WePROTECT Global Alliance e la Internet Watch Foundation per garantire che le nostre policy e funzionalità continuino a promuovere un ambiente sicuro e accogliente per la nostra community. TikTok supporta anche l'implementazione dei Principi Volontari per il contrasto allo sfruttamento sessuale e l'abuso di minori online (Voluntary Principles to Counter Online Child Sexual Exploitation and Abuse)". L'adesione alla Technology Coalition, sottolinea infine TikTok, va a rafforzare gli impegni presi nell'ultimo anno per promuovere "un'esperienza positiva e sicura per gli adolescenti sulla piattaforma, comprese le funzionalità Collegamento Familiare, impostazioni di privacy predefinite per gli account di utenti di 13-17 anni e la rimozione della messaggistica diretta per i minori di 16 anni".

F.P.L.

Outriders il nuovo “Looter Shooter” con elementi RPG di Square Enix



Outriders è il nuovo looter-shooter cooperativo sviluppato da People Can Fly e prodotto da Square-Enix per Pc, Xbox e PlayStation. Ma veniamo al dunque: la Terra è finita. Questo è il rassicurante incipit del gioco, e a distruggerla sono stati proprio gli esseri umani. Da questo drammatico evento parte l'affannosa ricerca di un nuovo pianeta da colonizzare, e la scelta cade sul rigoglioso Enoch, un mondo all'apparenza perfetto per ridare una terra natia al genere umano, ma che inevitabilmente cela parecchi lati oscuri che porteranno il giocatore ad affrontare una colonizzazione tutt'altro che semplice. Il gioco ha inizio con uno scarno editor che permette ai giocatori di creare il proprio personaggio. Sarà possibile selezionare il sesso, uno tra i non molti volti, l'acconciatura e qualche dettaglio come trucco e cicatrici varie. Dopo aver fatto ciò ci si potrà finalmente buttare nella mischia. L'inizio di Outriders ha uno svolgimento

piuttosto lento e, nella prima fase di gioco, si limita ad illustrare le meccaniche di base, fatte di sparatorie in terza persona con la possibilità di sfruttare i ripari disseminati nel mondo di gioco. Il protagonista del gioco è un membro degli Outriders, l'avanguardia di quel che rimane del genere umano. Il compito del proprio alter ego virtuale è quello di sincerarsi delle condizioni del pianeta alieno per poi dare il via alla colonizzazione vera e propria. Naturalmente le cose non saranno esattamente come da previsioni, e ad attendere il colonizzatore ci sarà una catastrofica tempesta magnetica capace di sterminare quasi tutti i membri della spedizione. Anche il protagonista viene travolto da questa terribile calamità, ma sorprendentemente non verrà ucciso, ma sarà lasciato in fin di vita e con capacità decisamente inaspettate. Durante l'abbattersi della tempesta il nostro Outrider riuscirà a stento a raggiungere le capsule criogeniche nel disperato tentativo di guarire le proprie ferite, e verrà ibernato per risvegliarsi trent'anni dopo, quando la situazione su Enoch è ormai precipitata. Una volta risvegliati, infatti, bisognerà calarsi in un mondo in rovina, con la razza umana divisa, in guerra e dispersa su un pianeta diventato improvvisamente ostile e pericoloso. D'ora in poi il protagonista scoprirà di non essere più un normale umano ma bensì una "Mutazione" dotata di poteri speciali, e bisognerà far luce sugli avvenimenti che hanno ridotto la razza umana allo stremo avvicinandola all'inevitabile estinzione. La trama non è certamente il fiore all'occhiello di questa produzione e non brilla per originalità, ma contribuisce a creare una discreta atmosfera grazie ai molti misteri che circondano l'arrivo del protagonista e che andranno a dipanarsi nel corso della storia, ma anche svelati tramite i molti collezionabili che raccontano nel dettaglio tutto quello che è accaduto nei trent'anni del sonno criogenico. Una volta terminata questa fase iniziale, il gioco entra nel vivo facendo scegliere al giocatore una tra le quattro classi a disposizione, aspetto che andrà ad influenzare profondamente il gameplay di Outriders. Si potrà scegliere se calarsi nei panni del

Tecnomante, perfetto per gli scontri a lunga distanza grazie ai suoi gadget tecnologici che ci aiuteranno durante gli scontri, mentre il Piromante fa largo uso dell'evocazione e del potere del fuoco per farsi largo negli scontri a media distanza; il Mistificatore invece è perfetto per attacchi a corta distanza mordi e fuggi grazie ai suoi poteri che gli permettono di manipolare lo spazio ed il tempo, ed infine il Distruttore rappresenta la classe "tank" del gioco, con una grandissima resistenza e capace di sfondare le linee nemiche grazie alla sua enorme potenza di fuoco. Ognuna di queste classi porta in dote poteri speciali che ben presto diventano uno degli aspetti più importanti del gioco. Questi attacchi vengono associati ai tasti dorsali del controller e ne sblocchiamo di nuovi man mano che si sale di livello, decidendo di volta in volta quali utilizzare.

Uno degli aspetti principali di questi poteri, specialmente all'inizio, è che rappresentano l'unico modo per poter ripristinare i punti vita. Diventa quindi importante saperli sfruttare nel modo migliore, riuscendo al contempo ad eliminare i nemici, ma anche a rigenerare la propria salute e gli scudi. Inutile dire che oltre alla loro indubbia utilità, gli attacchi speciali rappresentano anche una vera e propria gioia da utilizzare. Questo contribuisce ad attenuare significativamente l'importanza della meccanica di copertura presente nel gioco: affidarsi unicamente alle coperture in Outriders porta solo ad un risultato: la morte. Non solo perché le coperture possono essere distrutte, lasciando completamente allo scoperto il personaggio, ma anche per via delle routine comportamentali dei nemici: che siano umani ribelli, creature indigene di Enoch o altre fazioni di cui non vi sveleremo nulla, ogni gruppo di nemici che si affrontano sarà sempre composto da avversari di vario genere. Oltre ai classici fucilieri o agli infallibili cecchini piazzati in lontananza, ci sono sempre gruppi di antagonisti che attaccheranno venendo incontro forti della loro agilità e dei loro colpi corpo a corpo, oppure i corazzati che si fanno

scudo delle loro armature per non fermarsi di fronte a nulla. Tutti questi aspetti mettono il giocatore nella condizione di sfruttare le coperture quando necessario, ma soprattutto spingono nella direzione di combattimenti più dinamici, ricchi d'azione e che ben presto diverranno letteralmente frenetici. Outriders cala nei suoi particolari meccanismi di gioco un po' alla volta e, dopo aver assaggiato le varie classi ed i relativi poteri, entra in gioco un'altra delle sue peculiarità: la personalizzazione delle armi e le relative meccaniche di Looter Shooter. Come ogni gioco appartenente a questo genere, i nemici "droppano" ricompense che potranno essere armi o parti di equipaggiamento. Come da tradizione sono suddivise in categorie da quelle comuni passando per le rare, arrivando infine a quelle di classe Elite e Leggendario. Se nelle prime fasi di gioco si avrà a che fare solo con armi arrugginite o comuni nel migliore dei casi, proseguendo nella storia e salendo di livello si potranno raccogliere armi rare, ed in questo frangente entra in scena un'altra caratteristica peculiare di Outriders: le Mod. Partendo come già detto dalle armi rare, sarà presente una Mod che va a modificare il comportamento degli attacchi speciali, portando bonus di vario genere capaci ad esempio di infliggere più danni, effetti di stato o migliorare le capacità curative di quel determinato attacco. Ogni arma ha quindi una o due Mod predefinite, e basterà rottamarla per poi ritrovare quelle stesse Mod nell'inventario, pronte per essere riutilizzate su altre armi o armature. Si potrà quindi equipaggiare un set di Mod perfetto per potenziare il proprio stile di gioco, favorendo alcuni aspetti ad altri a seconda delle intenzioni che si hanno e dando una profondità davvero invidiabile a tutto ciò che concerne il nostro equipaggiamento. Anche le Mod sono suddivise per livelli, tre relativi alle Mod per le armi ed altri tre dedicati alle Mod per l'equipaggiamento. Nel primo caso le Mod di primo livello permetteranno di applicare svariati bonus agli attacchi speciali, mentre salendo di livello si andrà a modificare il comportamento stesso delle nostre armi tramite una serie di bonus che vanno dal classico

aumento dei parametri di danno, a reazioni più elaborate come esplosioni che dilanieranno i corpi dei nemici andando anche a ferire chiunque si trovi nei paraggi del malcapitato. Lo stesso succede con le Mod dedicate alla corazza e anche in questo caso si potrà agire su un grande numero di effetti bonus tra cui scegliere.

La struttura di gioco di Outriders si lascia affrontare tranquillamente in Single Player dall'inizio alla fine, rendendolo effettivamente un gioco fatto e finito, aperto comunque ad eventuali e future aggiunte tramite espansioni di vario genere, con inoltre la possibilità di affrontarlo in cooperativa fino a tre giocatori. La storia è lineare e permette di esplorare Enoch, suddividendolo nei più classici degli stage, ognuno in zone diverse del pianeta contraddistinte da diversi biomi, passando dai resti di città in rovina, attraverso foreste e paludi, fino alle lande deserte delle fasi finali della campagna. Il gioco è quindi suddiviso tra le missioni principali, accompagnato da un discreto numero di missioni secondarie e da attività di vario genere come la caccia alle bestie più feroci del pianeta alieno, od alle taglie poste sulla testa di alcuni criminali, arrivando infine alla ricerca di antichi cimeli che ricordano come era la vita sulla Terra ormai distrutta. Ognuna di queste attività ovviamente offre ricompense sotto forma di esperienza, armi di livello superiore e così via, il tutto dettato dal livello di difficoltà impostato, che può regolarsi autonomamente grazie al Livello del Mondo. Man mano che ci si fa largo tra le numerosissime fila nemiche, infatti, il livello del Mondo sale attraverso i 15 livelli disponibili. L'aumento di livello del Mondo comporta la possibilità di ottenere ed equipaggiare armi di livello superiore al proprio, ma contemporaneamente anche il livello dei nemici subisce lo stesso incremento, mantenendo il tasso di sfida sempre piuttosto alto ed impegnativo. Come detto, il Livello del Mondo si adatta alle prestazioni del giocatore sul campo di battaglia: se si riuscirà a farsi largo senza mai morire il

livello salirà a ritmi sostenuti, mettendo continuamente alla prova il giocatore; se invece si incontreranno troppe difficoltà o si incapperà in continue morti premature, il Livello del Mondo si abbasserà cercando di aiutare il giocatore a superare le difficoltà incontrate. In ogni caso, è possibile modificare la possibilità di disattivare la crescita automatica del tasso di difficoltà e viceversa, alzandolo o abbassandolo senza limitazioni a seconda delle difficoltà che ci si troverà affrontando un particolare punto di gioco. Dopo aver concluso la campagna – e per farlo ci vorranno circa 40 ore comprendendo anche le missioni secondarie – c'è la possibilità di affrontare le Spedizioni: queste sono collegate al finale del gioco, quindi cercheremo di non svelare alcun dettaglio che vada a toccare parti della trama. Vi basti sapere che le Spedizioni altro non sono che particolari missioni di recupero di alcuni Pod orbitali con al loro interno un notevole numero di ricompense di altissimo livello. Ovviamente per recuperarle sarà necessario affrontare enormi orde di nemici in missioni che metteranno seriamente in difficoltà i giocatori. Essendo missioni di alto livello e relative alla fase Endgame del gioco, è caldamente consigliato di affrontarle in compagnia di altri giocatori ormai giunti al Level Cap – in questo caso il Livello 30 – visto anche che le ricompense migliori verranno guadagnate solo completando queste particolari missioni entro un tempo limite. Anche le Spedizioni offrono un livello di difficoltà crescente e, esattamente come il Livello del Mondo, avranno 15 livelli di difficoltà. Ovviamente, anche in questo caso, a maggiori difficoltà corrispondono ricompense migliori, permettendo di portare il nostro alter ego virtuale ed il suo equipaggiamento a livelli altissimi. Tirando le somme, possiamo dire che Outriders è un gioco particolare: da una parte abbiamo un gameplay divertente e frenetico in grado di offrire combattimenti memorabili e terribilmente soddisfacenti, con ottime meccaniche da Looter Shooter, una buona gestione dell'equipaggiamento e la moltitudine di Mod che ci permettono di personalizzare il gameplay in maniera davvero profonda e

sorprendente. Il tutto connesso ad un sistema di difficoltà dinamica davvero intelligente e strettamente collegato al Loot. Outriders è un progetto riuscito, che nonostante alcuni difetti si presenta come un'esperienza spettacolare, da non sottovalutare in nessun caso. La storia all'inizio poco incisiva si evolve nel modo giusto con l'aumentare delle ore, proprio come le possibilità offerte dal fantastico sistema loot and shoot, che unito a quello di crafting permette di creare un alter ego su misura per ogni giocatore. Provatelo, soprattutto visto che è gratuito se avete un abbonamento Gamepass Ultimate su Xbox, e siamo sicuri che non ve ne pentirete.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 8,5

Sonoro: 8,5

Gameplay: 8,5

Longevità: 8,5

VOTO FINALE: 8,5

Francesco Pellegrino Lise

Sony: a maggio arrivano le tv Full Array Led Bravia XR X90J con intelligenza cognitiva



Sony annuncia che tra qualche settimana si potranno acquistare i nuovi televisori Full Array LED 4K HDR della serie BRAVIA XR X90J. Gli ultimissimi modelli lanciati da Sony rientrano nella gamma di televisori BRAVIA XR dotati di Cognitive Processor XR™, un processore che sfrutta un metodo di elaborazione più innovativo ed efficace rispetto all'IA convenzionale per replicare le modalità di ascolto e visione del cervello umano. Quando osserviamo qualcosa, ci focalizziamo inconsciamente su alcuni punti. L'intelligenza cognitiva di Cognitive Processor XR divide lo schermo in numerose zone e individua la posizione del "punto focale" nell'immagine. Mentre l'intelligenza artificiale (IA) convenzionale è in grado di rilevare ed esaminare colori, contrasto, dettagli e tutti gli altri componenti dell'immagine solo separatamente, il nuovo Cognitive Processor XR esegue un'analisi incrociata simultanea, proprio come fa il nostro cervello. Questo processo fa sì che tutti gli elementi vengano regolati in modo congiunto tra loro, con un risultato finale nettamente migliore, in cui ogni fattore viene sincronizzato e la scena appare realistica, a livelli inarrivabili per l'IA convenzionale. Cognitive Processor XR riesce anche ad analizzare la posizione del suono nel segnale, in modo da coordinare con precisione l'audio e le immagini sullo schermo. Il sistema, inoltre, ottimizza ogni input sonoro in qualità 3D surround per generare un'acustica immersiva e accuratissima.

La tecnologia apprende, analizza e interpreta quantità di dati senza precedenti e ottimizza con un algoritmo intelligente ogni pixel, ogni fotogramma e ogni suono, dando vita all'effetto più realistico mai raggiunto da Sony. Sullo schermo Full Array LED dei TV 4K HDR BRAVIA XR X90J, le immagini acquistano una profondità e una naturalezza senza precedenti. L'elaborazione del Cognitive Processor XR, unita alla tecnologia Full Array LED, produce risultati ultra-realistici, caratterizzati da contrasti vividi. I TV Full Array LED 4K HDR BRAVIA XR X90J offrono l'esclusivo servizio BRAVIA CORE, incluso su tutti i nuovi modelli della serie XR, che mette a disposizione sia una selezione degli ultimi titoli premium e classici SPE, sia la più ampia collezione IMAX Enhanced. Per la prima volta nel settore, BRAVIA CORE vanta la tecnologia Pure Stream, che consente di ottenere una qualità quasi equivalente all'UHD BD lossless con lo streaming fino a 80 Mbps. Il modello X90J è l'ideale per il gaming. Collegato a una console di nuova generazione, si avvale delle funzionalità HDMI 2.1 (ad esempio, la visualizzazione in 4K a 120 fps, il VRR e l'ALLM) per assicurare una risposta immediata ai comandi. I TV Full Array LED 4K HDR BRAVIA XR X90J saranno disponibili in formato da 50, 55 e 65". Le consegne sono previste da maggio. In un secondo momento sarà disponibile anche la versione da 75". Per maggiori informazioni, visitare il sito www.sony.it.

F.P.L

Spacebase Startopia il

**videogame
“spaziale”**

gestionale



Spacebase Startopia è un videogioco ambientato nello spazio di natura gestionale abbastanza classico che però non manca di presentare alcuni assi nella manica che lo rendono appetibile per molti appassionati del genere. Ovviamente se si sta cercando un titolo manageriale con una componente narrativa di livello a fare da sfondo con Spacebase Startopia non troverà certamente il gioco dei propri sogni, ma in ogni caso il team di Realmforge Studios ha comunque organizzato qualcosa di simile ad una piccola campagna. Il software infatti propone infatti al giocatore tre modalità di gioco: la campagna, la modalità single player e quella multiplayer. Parlando della modalità campagna, come già detto, non ci si deve aspettare una grande storia e nemmeno una grande durata, questa modalità serve più che altro da grosso tutorial e serve a trasmettere al giocatore le meccaniche di gioco base che poi bisognerà utilizzare al meglio nelle altre due modalità. La campagna è composta da una decina di missioni ognuna pensata per far apprendere al giocatore una determinata meccanica di gioco. Si passerà quindi dai temi principali come l'interazione con i

vari ospiti fino alle parti più legate alla socialità o ai primi rudimenti sulle partite in multiplayer o in cooperativa. Il gioco è un prodotto adatto a chiunque, anche per i giocatori che non hanno dimestichezza con l'inglese, infatti, Spacebase Startopia è localizzato in italiano e quindi non si avrà alcun tipo di difficoltà nel districarsi tra incarichi, menu e interfaccia di gioco anche se non si conosce la lingua d'oltre Manica. La struttura spaziale che i giocatori saranno chiamati a comandare è suddivisa in tre settori principali, ognuno di essi adibiti a strutture e oggetti unici, utili per il buon funzionamento della stazione spaziale e essenziali per accogliere gli alieni che popolano la galassia. Il successo o il fallimento risiede nel soddisfare le esigenze dei clienti e il raggiungimento degli obiettivi imposti dagli scenari di prova in cui bisognerà ricoprire il ruolo di comandante. Il cuore pulsante che raccoglie l'energia necessaria per compiere qualsiasi azione si trova sul Sottoponte, il comparto più importante dove poter collocare tutti gli edifici principali atti alla gestione e al miglioramento della base. Nelle prime battute della campagna si impareranno quali sono le strutture imprescindibili di cui la stazione spaziale necessita. All'interno del Sottoponte è obbligatorio installare edifici per l'accoglienza come ostelli e centri medici ma anche complessi di gestione indispensabili come il Centro di comunicazioni e la Stazione di riciclaggio per i rifiuti. I visitatori di razze diverse hanno infatti delle esigenze particolari e saranno più attenti alle carenze; ad esempio le Blatte troveranno un tasso di sporcizia più tollerabile rispetto alle Driadi, amanti della natura e dell'aria pulita. La diversità di ospiti è inoltre essenziale in termini di personale da assumere, infatti, ogni complesso adibito al funzionamento della nostra base richiederà dipendenti di razze specifiche.

Successivamente i giocatori saranno chiamati a gestire anche gli altri due settori presenti nella stazione spaziale come ad esempio il Divertiponte, il comparto intermedio dove i

visitatori potranno ballare in discoteca o scommettere nelle sale bingo. Tutte le strutture accessorie per tenere alto l'umore dei vacanzieri saranno gradualmente sbloccabili dalla scheda di ricerca apposita e migliorabili una volta che si sarà costruito un Centro di Ricerca al piano superiore sul Sottoponte. Più il tasso di divertimento è alto, più i clienti facoltosi vorranno spendere la propria energia su questo ponte adibito allo svago, sbloccando così tipologie di ospiti sempre più ricchi e dai desideri più raffinati. Con l'arrivo di una clientela snob si potrà infatti adornare il Divertiponte con locali di cucina molecolare, ristoranti di sushi e attrazioni da luna park sempre più folli. A completare la disamina dei tre ponti presenti all'interno di Spacebase Startopia c'è il Bioponte, una sezione completamente dedicata alla natura e ai biomi nativi dei visitatori. Sarà possibile conformare a proprio piacimento le sezioni di quest'area, costruendo collinette, avvallamenti, specchi d'acqua o colline fiorite. Cambiare il bioma o renderne un tipo particolare più ampio rispetto ad un altro diventa essenziale in alcuni momenti del gioco, dato che ci sarà bisogno di precise risorse per poter migliorare la base. Dopo aver assunto un numero sufficienti di Driadi che si occuperanno della cura e della crescita di questo particolare ponte, sarà possibile assumere ulteriori alieni che andranno a costruire un tempio per soddisfare l'esigenza spirituale dei viaggiatori. Attenzione però, il Bioponte potrà regalare ulteriori sorprese, come la presenza casuale di boccioli alieni che una volta schiusi daranno vita ad un'infestazione di forme di vita nemiche pronte a distruggere la stazione. L'ulteriore valuta presente all'interno di Spacebase Startopia, oltre all'essenziale e fondamentale energia, è rappresentata dai punti prestigio, un valore che si incrementa nel tempo in base alla soddisfazione degli alieni che vengono a farvi visita sulla stazione spaziale. Ovviamente, migliore sarà la valutazione della base, più il conteggio di tale punteggio aumenterà velocemente. Con essi è possibile sbloccare nuove fasce di visitatori, partendo dai camionisti spaziali fino ai viaggiatori snob, ed ognuna di

queste categorie darà quindi accesso a specifiche costruzioni per poter soddisfare a pieno i bisogni della clientela di riferimento. Ma non è solo il divertimento il fulcro della progressione, trovando infatti in queste categorie anche la possibilità di costruire le stazioni di polizia e la prigione per contrastare il crimine a bordo, e di erigere un Laboratorio di ricerca dove poter migliorare le strutture per garantire un grado migliore di efficienza e soddisfazione. Inoltre sarà possibile avere accesso anche alle schede di combattimento e sabotaggio, con le quali entrare in conflitto nelle partite multiplayer o in determinati scenari della campagna prestabiliti con gli altri comandanti. Per potere avere la meglio sugli avversari si potranno utilizzare strumenti devastanti come Mech per distruggere i nuclei di energia altrui o si potranno inviare spie per sabotare i punti nevralgici degli sfidanti. Insomma, di cose da fare in Spacebase Startopia ce ne sono davvero molte.

Le buone notizie non si fermano solamente sul fronte delle meccaniche di gioco, della localizzazione e dell'incredibile varietà di cose da sviluppare, Spacebase Startopia infatti presenta una direzione artistica di tutto rispetto, fresca e originale e, soprattutto, condita da una buona dose di ironia e di follia che rende il tutto divertente e stempera anche le situazioni più critiche. Tutto molto buono anche sul fronte tecnico: abbiamo testato a lungo a Spacebase Startopia su Xbox Series X e non abbiamo rilevato problemi di sorta, il frame rate è sempre risultato stabile e l'aspetto visivo sempre di prim'ordine. Certo non è un titolo che presenta o necessita di una grafica fotorealistica, ma la veste proposta e il motore di gioco fanno il loro lavoro regalando degli scorci molto belli. Infine, ci teniamo a sottolineare che nel corso della nostra lunga prova non abbiamo rilevato alcun tipo di bug o problema bloccante. Pollice all'insù anche per quanto riguarda il comparto sonoro: la colonna sonora fa il suo dovere così come gli effetti speciali. Da questo punto di vista il comparto audio aiuta molto il giocatore ad immedesimarsi nei

panni di un vero comandante di una base spaziale e l'esperienza di gioco ne giova assolutamente. Tirando le somme, se siete alla ricerca di un titolo gestionale particolare, fuori dalle righe, originale e che vi faccia spesso sorridere, Spacebase Startopia rappresenta un videogame da giocare assolutamente. Che giochiate da Pc, Xbox, PlayStation o Switch, non importa, infatti il gioco sarà sempre pronto ad offrirvi prestazioni di buon livello garantendo un perfetto mix di divertimento e soddisfazione.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 8

Sonoro: 8

Gameplay: 8

Longevità: 8,5

VOTO FINALE: 8

Francesco Pellegrino Lise

**Con OnePlus 9, 9 Pro e Watch
il brand punta sempre più in
alto**



Schermo, fotocamera e ricarica. Su questi tre aspetti OnePlus ha concentrato l'attenzione nei nuovi smartphone Series 9 alla quale si aggiunge anche una grande novità, lo smartwatch OnePlus Watch. I due modelli OnePlus 9 e OnePlus 9 Pro fanno grandi passi avanti soprattutto nella qualità e nella resa degli scatti fotografici, nella velocità di ricarica (in particolare wireless) e nella qualità del display. Il nuovo sistema di fotocamere di OnePlus, Hasselblad Camera for Mobile porta infatti diverse innovazioni nella fotografia per smartphone, incentrate sul nuovo standard dell'azienda per la calibrazione dei colori, la Natural Color Calibration with Hasselblad. Per quanto riguarda il display, OnePlus ha presentato il Fluid Display 2.0, valutato A+ da DisplayMate. Mentre le due soluzioni di ricarica rapida, la Warp Charge 65T e Warp Charge 50 Wireless, sono tra le migliori del settore e la modalità senza fili supera addirittura la velocità di ricarica di quelle via cavo di altri produttori.

ONEPLUS 9 PRO. Per il top di gamma, il marchio cinese non ha risparmiato su nulla: processore Snapdragon 888 di Qualcomm, il più potente oggi prodotto dall'azienda, un display QHD+ con refresh a 120Hz e un comparto fotografico composto dal sensore principale da 1/1,4" Sony Imx789 da 48 megapixel, che permette tra l'altro Raw a 12 bit e doppio Iso nativo. Il secondo

senso è un Sony Imx766 ultrawide da 1/1,56", con risoluzione pari a 50 megapixel, che grazie alla tecnologia Freeform Lens corregge la luce in entrata permettendo una distorsione ai bordi di appena l'1%. OnePlus 9 Pro ha poi un teleobiettivo da 8 megapixel stabilizzato con zoom pari a 3,3x e un massimo di 30x in digitale. Infine, è presente una fotocamera monocromatica dedicata, che lavora assieme alla principale, studiata per aggiungere dettagli. Sul fronte video, OnePlus 9 Pro è in grado di registrare a 4K fino a 120 frame al secondo. Il display di OnePlus 9 Pro è dotato di tecnologia Ltpo, che permette di regolare automaticamente la frequenza di aggiornamento, passando dai 120Hz massimi a 1Hz quando si guardano, ad esempio, le immagini. Inoltre, la tecnologia Hyper Touch permette un tempo di risposta molto veloce durante l'utilizzo dello smartphone per il gaming, aumentando la velocità di sincronizzazione tra il processore e il display a 360 Hz, sei volte più veloce di prima. La connessione 5G dello smartphone è affidata al sistema X60 5G Modem-Rf integrato. La Ram è Lpddr5, la memoria di storage Ufs 3.1. Infine, la ricarica wireless, attraverso la basetta di OnePlus, permette di ricaricare completamente la batteria da 4.500 mAh dall'1% al 100% in appena 43 minuti, mentre con il cavo la carica completa arriva in 30 minuti scarsi.

ONEPLUS 9. Non da meno, rispetto al modello di punta, anche il "fratello minore" OnePlus 9. A partire dalle fotocamere: Hasselblad Camera for Mobile sullo smartphone utilizza gli stessi standard di calibrazione del colore di OnePlus 9 Pro, la Natural Color Calibration con Hasselblad. Il sistema è però dotato di tripla fotocamera a differenza dell'altro. Per l'ultrawide da 50 megapixel è stato utilizzato lo stesso sensore, il Sony Imx766 con la correzione delle distorsioni ai bordi. La fotocamera principale è invece affidata al Sony Imx689 da 48 megapixel, Infine, la lente monochrome lavora insieme alla lente principale per foto in bianco e nero più dettagliate e complesse. Il processore è anche in questo caso il potente Qualcomm Snapdragon 888 con connettività 5G. Quanto

al display di OnePlus 9, l'azienda ha utilizzato il Fluid Display piatto da 6,55" a 120Hz visto sul modello OnePlus 8T, che ha ricevuto una valutazione DisplayMate di A+. La batteria da 4.500 mAh di OnePlus 9 è in grado di caricarsi con il cavo dall'1 al 100% in soli 29 minuti. Le versioni Nord Americane ed europee di OnePlus 9 supportano anche la ricarica wireless Qi fino a 15W.

ONEPLUS WATCH. Il brand cinese ha deciso di estendere la sua strategia ampliando il proprio portafoglio prodotti. Lo ha fatto presentando oggi il suo primo dispositivo indossabile OnePlus Watch, dispositivo dal design rotondo con cassa da 46 millimetri in acciaio, vetro curvo da 2,5D. E' dotato di 4 gigabyte di memoria (2 per l'uso effettivo), sufficiente per oltre 500 canzoni, è compatibile con la maggior parte degli auricolari Bluetooth per la riproduzione di musica wireless in movimento e si collega anche con le OnePlus Tv, agendo come un telecomando. Punto di forza, la durata della batteria: con 5 minuti di carica il device può garantire una giornata intera di utilizzo, con 20 minuti si arriva a una settimana. Complessivamente, con un utilizzo medio, OnePlus Watch arriva a due settimane. Il dispositivo è resistente ad acqua e polvere, è certificato IP68 (come OnePlus 9 Pro) e resiste fino a 5 atmosfere. E' in grado di supportare oltre 110 differenti allenamenti, con il rilevamento automatico per jogging e corsa e ha sensori per rilevare le pulsazioni e la posizione tramite Gps.

DISPONIBILITA' E PREZZI. OnePlus 9 Pro sarà disponibile per il preorder su [OnePlus.com/IT](https://www.oneplus.com/IT) e [Amazon.it](https://www.amazon.it) a partire dal 23 marzo alle 16,30. Le vendite partiranno invece il 31 marzo su [OnePlus.com/IT](https://www.oneplus.com/IT) e [Amazon.it](https://www.amazon.it). Per quanto riguarda il modello OnePlus 9, sarà disponibile per il preorder su [OnePlus.com/IT](https://www.oneplus.com/IT) e su [Amazon.it](https://www.amazon.it) a partire dal 23 marzo alle 16,30. A partire dal 26 aprile sarà invece disponibile alla vendita su [OnePlus.com/IT](https://www.oneplus.com/IT) e [Amazon.it](https://www.amazon.it). OnePlus 9 sarà disponibile in due versioni: da 8 gigabyte di Ram e 128 di storage oppure 12

gigabyte di Ram e 256 di storage. I prezzi, uguali per tutte le colorazioni disponibili (Winter Mist, Arctic Sky e Astral Black), saranno rispettivamente di 719 e 819 euro. Il modello OnePlus 9 Pro, disponibile nelle colorazioni Morning Mist, Pine Green e Stellar Black, sarà disponibile nelle due versioni 8+128 e 12+256 a 919 e 999 euro. Infine, OnePlus Watch avrà un prezzo di partenza di 159 euro, mentre più in là l'azienda renderà nota la disponibilità in Europa. Si rimarrà anche in attesa di sapere di più sul modello Cobalt Limited Edition del dispositivo indossabile, realizzato in lega di cobalto e dal vetro in zaffiro.

F.P.L.

**Monster Energy Supercross 4,
fango e salti in salsa next-
gen**



Monster Energy Supercross 4, il videogame ufficiale del Campionato Monster Energy AMA Supercross, è tornato in un'edizione tutta nuova che poggia sulle solide basi viste nei precedenti capitoli della serie e introduce diverse novità che faranno la gioia dei fan del brand. Monster Energy Supercross 4, titolo di Milestone dedicato alla massima competizione statunitense, ha visto la luce su console (PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One e Xbox Series X/S) e PC l'11 marzo 2021, portando il celebre show motociclistico d'oltreoceano nelle case di tutti gli appassionati di videogames. Come sempre nel franchise, la software house italiana ha messo a disposizione dei fan della categoria tanta carne al fuoco. Oltre alla possibilità di personalizzare il proprio personaggio in-game con tantissimi contenuti, grazie agli oltre 110 brand ufficiali per la customizzazione estetica e di performance per pilota e moto, sono disponibili anche 11 arene e 17 tracciati provenienti direttamente dalla stagione ufficiale 2020 della massima competizione statunitense. Insomma, Monster Energy Supercross 4 è una produzione ricca di contenuti e densa di attività. Ma veniamo al gameplay vero e proprio. Una volta avviato il gioco, il titolo consente fin da subito di ricreare in-game il proprio alter ego virtuale,

avendo la possibilità di decidere il nome, la nazionalità, l'aspetto fisico e il numero di numero da gara. Ultimata la personalizzazione del proprio avatar, si può scegliere a quale team unirsi (KTM, Yamaha, Kawasaki, Honda, Suzuki e Husqvarna) per iniziare la modalità Carriera. Quest'ultima vedrà i giocatori scendere in pista, confrontandosi contro NPC abbastanza aggressivi al fine non solo di scalare la vetta del Monster Energy AMA Supercross, ma anche quello di guadagnare crediti e punti abilità per migliorare le caratteristiche del proprio pilota. Sebbene il nuovo skill tree sia stato rinnovato completamente, influenzando le performance del pilota durante tutta la gara, a nostro avviso introduce un livello di difficoltà fin troppo eccessivo, che alla lunga potrebbe anche creare frustrazione nei giocatori, soprattutto in coloro che si cimentano per la prima volta in questo sport. L'elevato tasso di sfida offerto da Monster Energy Supercross 4 non è dovuto esclusivamente da un'IA particolarmente aggressiva, ma anche da meccaniche di gioco abbastanza articolate. Infatti, oltre a dover gestire sapientemente il freno e l'acceleratore, per poter governare la moto occorre avere piena consapevolezza del proprio mezzo e valutare il corretto posizionamento del corpo durante le acrobazie. Carriera però non è l'unica modalità di gioco disponibile in Monster Energy Supercross 4, visto che il team di sviluppo ha pensato bene di alleviare la frustrazione dei giocatori introducendo anche una componente online multiplayer lag free, grazie ai Server Dedicati, gli eventi, un track editor avanzato e la modalità Compound. Proprio quest'ultima consente ai giocatori di invitare fino ad un massimo di tre amici mentre vagano liberamente nella nuova area ispirata ai bellissimi paesaggi delle isole del Maine. Sebbene l'area in questione non sia particolarmente grande da esplorare, si tratta di un'esperienza di gioco assolutamente piacevole, offrendo ai giocatori la possibilità di godersi il paesaggio e dilettersi in salti acrobatici lungo le scogliere rocciose della spiaggia o attraverso le finestre di edifici abbandonati. Ma non è tutto, visto che il nuovo Compound oltre

ad introdurre cinque tracciati, sfide totalmente rinnovate e corse da soli o in co-op, permette ai giocatori di collezionare oggetti utili per sbloccare nuove componenti. Insomma, il compound presente in Monster Energy Supercross 4 è a nostro avviso una vera e propria fucina di divertimento.

Monster Energy Supercross 4 oltre ad un gameplay difficile da assimilare, riesce ad innovare poco rispetto ai precedenti capitoli della serie. Come tanti videogames dedicati a sport con cadenza annuale, l'ultima fatica di Milestone sembra più che altro essere un corposo aggiornamento di Supercross 3, con nuove livree disponibili, supporto ai 60 fps e un comparto grafico leggermente migliorato. Le moto sono riprodotte in maniera molto fedele e con un'estrema cura nei dettagli mentre l'atmosfera in pista appare immersiva e appagante, riuscendo a coinvolgere il giocatore pienamente nella competizione d'oltre oceano. Il tutto viene ulteriormente amplificato da un ottimo comparto sonoro e da animazioni più credibili, malgrado alcune di esse risultino rigide e fin troppo veloci. Se da una parte abbiamo una riproposizione molto accurata dei motocross e degli stadi, non possiamo dire lo stesso delle interazioni tra le moto e i segni che queste andranno progressivamente a tracciare sul terreno dopo ogni passaggio. Purtroppo si tratta di elementi puramente estetici, che non andranno ad influenzare in alcun modo traiettorie, stabilità e performance della moto di chi gioca. A livello grafico, nonostante Monster Energy Supercross 4 presenti un dettaglio grafico soddisfacente, seppur sottotono rispetto ad altre produzioni di Milestone, uno dei principali vantaggi della versione next-gen del gioco sono i caricamenti fulminei, che permettono al giocatore di salire immediatamente in sella e cimentarsi nelle rispettive gare. Il nuovo racing game della software house italiana beneficia della maggior potenza di calcolo di Xbox Series X/S e PlayStation 5, ma su quest'ultima riesce ad avere una marcia in più grazie al supporto del feedback aptico e dei trigger adattivi del nuovo controller DualSense. Il gameplay di Monster Energy Supercross 4 trova così un'arma in più nelle

inedite funzionalità del controller di PS5, riuscendo letteralmente a stravolgere e rivoluzionare l'esperienza in-game, rendendola ancor più coinvolgente e accattivante. I grilletti adattivi sono i veri protagonisti delle competizioni, dato che oppongono una resistenza variabile, sia quando si frena, sia quando si accelera, a seconda delle condizioni e dello stile di guida. Purtroppo, rispetto ad altri titoli del team italiano, il feedback aptico è presente, ma in maniera meno incisiva. Dunque il senso di coinvolgimento nelle gare viene meno ed è assolutamente meno appagante. Tirando le somme: Monster Energy Supercross 4 pur confermandosi un ottimo gioco, solido e divertente, non riesce a stupire al 100 per cento. I passi in avanti compiuti dalla serie in questa quarta incarnazione ci sono sembrati limitati e non troppo incisivi. Ad alcuni lievi miglioramenti grafici si sono accompagnate piccole rifiniture del modello fisico, soprattutto nell'ambito degli spostamenti di peso e della libertà di movimento in aria, ma questo potrebbe non bastare a fare la gioia degli appassionati di vecchia data, coloro che seguono da anni l'evoluzione della serie e che, magari, si aspettavano un cambio di marcia più evidente e significativo. In ogni caso, l'ultima fatica di Milestone rappresenta un ottimo titolo per chi ama il mondo del motocross e per chi cerca una sfida complessa su fango e sterrato a cavallo di una potente due ruote.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 8

Sonoro: 8

Gameplay: 7,5

Longevità: 8

VOTO FINALE: 8

Francesco Pellegrino Lise

Instagram under 13, Facebook prepara il social per giovanissimi



Facebook è al lavoro per lanciare una versione di Instagram dedicata agli utenti “under 13”, quindi più adatta in termini di sicurezza per i più piccoli. L’indiscrezione è stata diffusa dal sito americano BuzzFeed News che è venuto in possesso di una nota interna della società. L’attuale policy di Instagram – come molti social network – vieta ai minori di 13 anni di utilizzare il servizio. Secondo le indiscrezioni, il progetto sarebbe supervisionato da Adam Mosseri, capo di Instagram, e guidato da Pavni Diwanji, assunto da Facebook a dicembre che in precedenza ha lavorato per Google al progetto YouTube Kids. “Sono entusiasta di annunciare che per il futuro

prossimo abbiamo individuato nei giovanissimi una priorità per Instagram”, ha scritto Vishal Shah, vicepresidente del prodotto di Instagram su una bacheca destinata alle comunicazioni tra i dipendenti. Proprio pochi giorni fa la piattaforma ha messo in campo una stretta per gli under 13, con tecnologie di Intelligenza artificiale e avvisi di sicurezza per far capire ai giovani di essere più cauti nelle conversazioni con gli adulti. Ricordiamo che nel 2017, Facebook aveva rilasciato una versione speciale di Messenger per bambini, controllata dai genitori. Due anni dopo l’azienda ha dovuto correggere un bug che consentiva ai più piccoli di chattare con contatti adulti, anche non approvati. A febbraio di quest’anno, a seguito di un intervento del Garante della protezione dei dati personali italiano dopo fatti di cronaca, TikTok ha deciso di richiedere agli utenti la loro età, con la promessa di mettere in campo anche sistemi di intelligenza artificiale per scovare eventuali false ammissioni, così da cancellare i profili degli iscritti con meno di 13 anni. La questione è delicata anche sotto il profilo legale: a settembre 2019, la Federal Trade Commission americana ha inflitto a Google una multa di 170 milioni di dollari per aver raccolto dati dei minori su YouTube, senza il consenso dei genitori, per mostrare loro annunci rilevanti.

F.P.L.

Call of Duty Black Ops Cold War, la stagione 2 è carica

di novità



La Stagione 2 di Call of Duty Black Ops Cold War (**qui la nostra recensione**) e Warzone ha fatto il proprio debutto su tutte le piattaforme e ha introdotto un buon numero di contenuti che non solo rinnova armi, roster di operatori e mappe, ma dà un'importante svecchiata alla modalità Zombies grazie ad un evento a tempo che porta i non morti anche a Verdansk. Esattamente come visto nella prima stagione (**qui la nostra recensione**), anche questa volta gli sviluppatori hanno voluto giustificare l'arrivo dei nuovi contenuti dal punto di vista narrativo e hanno accompagnato il lancio dell'aggiornamento con una serie di trailer in computer grafica che ci aiutano a comprendere cosa sta succedendo. La scorsa stagione Call of Duty Cold War ha visto l'arrivo di Stitch, fantasma del passato di Russell Adler, che è riuscito a rapirlo e a nascondere in un luogo sicuro. Ed è proprio per questo che Frank Woods e una squadra di nuovi operatori si è recata nel Laos, dove Stitch si sta servendo dell'aiuto di Kapano "Naga" Vang, altro losco figuro che sguazza nel traffico e nella vendita di armi di distruzione di massa. Questo personaggio ricopre il ruolo di personaggio principale

del nuovo Pass Stagionale, visto che chiunque deciderà di acquistarne la versione premium potrà immediatamente ottenere la skin "standard" e sbloccarne una versione differente al livello 100. Nel corso della Stagione 2 di Black Ops Cold War e Warzone arriveranno anche gli operatori Maxis (già conosciuta in Zombies e già disponibile all'acquisto per 2400 CoD points), Wolf e Rivas, ovvero il team di "buoni" visto nel trailer e che potrà essere acquistato nel corso della stagione tramite una serie di bundle.

Oltre agli operatori, ai progetti e ai soliti contenuti estetici, il Pass Stagionale non manca di introdurre anche delle nuove e fortissime armi. Per quello che concerne l'ampliamento dell'arsenale, infatti, sembra che Treyarch voglia seguire uno schema pressoché identico a quello della Stagione 1, durante la quale avevamo visto costantemente arrivare nuove armi gratuite e sbloccabili dai giocatori previo il completamento di semplici sfide in game. Grazie al pass si possono ottenere gratuitamente il fucile d'assalto FARA 83 e la mitraglietta LC10, ma sin dal day one della Stagione 2 è già possibile completare una speciale sfida nel multiplayer di Cold War che dà in ricompensa un letale Machete. Senza voler fare troppo il misterioso, il team di sviluppo ha inoltre confermato che nelle prossime settimane arriveranno altre armi gratis da sbloccare sempre con delle sfide: la Pala da trincea (altra arma da mischia), la balestra Cacciatore di Ombre R1 e infine il fucile di precisione ZRG 20MM. Sebbene le armi siano tutte gratuite, buona parte degli oggetti cosmetici rientra tra le ricompense premium del pass, il cui costo è come al solito di 1.000 Punti COD per la versione base e di 2.400 Punti COD per quella che permette di partire subito fin dal livello 20.

Come già detto alcune righe sopra, d'aver ricevuto il maggior numero di attenzioni in questa stagione è sicuramente la modalità Zombies di Call of Duty Black Ops Cold War, che si è espansa grazie all'arrivo di Outbreak, la nuova opzione di

gioco che nell'edizione italiana è chiamata Epidemia. Quando nei teaser si citava una nuova esperienza Zombies non si scherzava: Epidemia è la prima, vera rivoluzione dell'amata modalità presente in tutti i capitoli targati Treyarch. Si tratta infatti di un'attività completamente diversa rispetto a quanto visto in Die Maschine e Firebase Z e che, paradossalmente, potrebbe piacere a chi non ha mai apprezzato questa componente della serie: per quanto il core del gameplay resti lo stesso infatti, i giocatori devono spostarsi in giro per una delle tre mappe incredibilmente vaste (e con uno stile che in alcuni frangenti ricorda molto quello di Blackout, la battle royale di COD Black Ops 4) con lo scopo di completare dei mini-obiettivi al loro interno. Il Pack-A-Punch, i boss e i perk sono sempre lì, ma la progressione è scandita dal passaggio tra una mappa e l'altra al completamento dei vari obiettivi, dal momento che i giocatori possono scegliere ogni volta se procedere con l'estrazione o passare all'arena successiva decretando anche l'aumento della potenza dei nemici. Quest'ultimo è segnalato da un piccolo numero nell'angolo dello schermo, il quale va a rimpiazzare il classico contatore dei round. Come se non bastasse, Treyarch ha ampliato la sezione dei potenziamenti non solo con l'abilità Guardia Frenetica e la mod proiettili Scoppio Dirompente, ma anche con i livelli 4 e 5 di ogni singola voce dei menu che può essere migliorata tramite l'esborso di Cristalli di Aetherium. Anche multiplayer però ha ricevuto la sua buona dose di aggiunte, infatti se si è fan del PvP si può sin da subito gettarsi nella mischia in Apocalypse, la mappa ambientata nella giungla del Laos. Attualmente si tratta dell'unica area aggiuntiva del multigiocatore, alla quale seguiranno Golova (multi-squadra), Villa (scontro) e Miami Strike nelle prossime settimane. A compensare la carenza di nuove arene arrivano però due nuove modalità, una delle quali è molto apprezzata da tutti i giocatori di Call of Duty: il Gioco delle Armi, in cui ad ogni uccisione si cambia arma fino ad utilizzare un coltello, con il quale un'uccisione equivale alla vittoria. L'altra nuova modalità, in arrivo a breve, è

Accumulo, ovvero un mix tra Uccisione confermata e Postazione in cui le piastrine vengono accumulate dai giocatori e possono essere depositate, sempre che qualcuno non riesca a rubarle eliminando il loro portatore.

Anche Call of Duty Warzone è stato aggiornato, sebbene in questo caso si tratti di una serie di novità più contenuta e riguardante principalmente il debutto dei non morti anche nella battle royale. Le uniche aggiunte consistono infatti nella modalità Rebirth Ritorno Estrema, ovvero la riproposizione di quanto già visto con la Stagione 1 ma con più giocatori, ed Estrazione ancora non disponibile tra le playlist. Come accennato poco sopra, il focus principale della stagione di Warzone è sull'enorme vascello, la Vodianoy: quella vista nei teaser, infatti, non era una nave da carico come tutte le altre e si tratta proprio della causa della comparsa di zombi in giro per Verdansk. Un filmato in CG che viene riprodotto all'avvio di COD Warzone Stagione 2 mostra proprio il mezzo navale che, nel lontano 1984, è stato vittima di un evento che l'ha "trasformato" e per qualche ragione l'ha fatto vagare senza meta fino ad oggi. L'approdo della nave sulle coste della mappa non ha solo creato un nuovo punto d'interesse nella zona sud est della mappa, Shipwreck, ma ha anche introdotto uno speciale evento attraverso il quale richiamare i nemici controllati dall'IA, i quali inizieranno a spuntare da ogni angolo dell'imbarcazione. Ma perché rischiare in una zona tanto affollata da giocatori e non morti? La risposta è molto semplice: la nave è piena zeppa di bottino, senza contare che l'eliminazione delle creature permette di sbloccare le esclusive ricompense dell'Evento Epidemia. La fine dell'evento coincide inoltre con l'11 marzo 2021, data in cui i rumor vogliono che un'esplosione nucleare spazzi via la Verdansk di Call of Duty Warzone. Dal momento che la battle royale non ha ricevuto molte attenzioni al debutto di questa stagione, è evidente che il team di sviluppo stia aspettando il tanto chiacchierato evento in game per tirare fuori il proprio asso nella manica e apportare delle importanti

modifiche alla modalità free to play. Dopotutto un enorme missile nucleare è apparso in giro per la mappa ed è improbabile che sia stato posizionato lì per puro caso. A questo punto non resta che attendere i prossimi giorni per scoprire se le insistenti voci di corridoio su una rivoluzione del battle royale siano affidabili o meno. Nel frattempo, di carne a cuocere ce n'è davvero moltissima e il divertimento come sempre si moltiplica.

GIUDIZIO GLOBALE: 9,5

Francesco Pellegrino Lise