SUPPLEMENTO A TG - TUTTOGIOCATTOLI
ANNO 3 - N° 10 - OTTOBRE 2022

Gamestore magazine

Periodico di videogiochi, software, entertainment

DIRETTORE RESPONSABILE: ANGELO FRIGERIO

IL CASO

Addio Google Stadia

La piattaforma verrà totalmente dismessa entrò metà gennaio 2023. Ai clienti verrà rimborsato l'hardware e i giochi acquistati sugli store proprietari. Sconcerto tra dipendenti e partner, che non erano stati avvisati della decisione.

a pagina 28

ATTUALITA'

Microsoft taglia mille dipendenti

Tra le divisioni coinvolte dai licenziamenti ci sarebbe Xbox. Colpito in particolare Studio Alpha, il team dedicato alla creazione delle simulazioni di guerra.

a pagina 29

FOCUS ON

Partenza col botto per Overwatch 2

a pagina 29

SPECIALE ACCESSORI GAMING

alle pagine 30 e 31

Esports, Twitch cresce più di YouTube

a pagina 29

Nintendo acquisisce Dynamo Pictures

a pagina 28

Lancio da record per Fifa 23

a pagina 28

turbo by tesi mediagroup

IL CASO

Addio Google Stadia

La piattaforma verrà totalmente dismessa entrò metà gennaio 2023. Ai clienti verrà rimborsato l'hardware e i giochi acquistati sugli store proprietari. Sconcerto tra dipendenti e partner, che non erano stati avvisati della decisione.

Google ha deciso di abbandonare il progetto Stadia, come ha annunciato il vicepresidente e direttore generale di Stadia Phil Harrison in un post sul blog del colosso dell'economia digitale. "Sebbene l'approccio di Stadia allo streaming sia stato costruito su una solida base tecnologica, non ha ottenuto la spinta che ci aspettavamo da parte degli utenti. Abbiamo preso dunque la difficile decisione di iniziare a chiudere il nostro servizio di streaming legato al gaming", ha dichiarato Harrison.
La società rimborserà tutti gli acquisti hardware effettuati tramite il Google Store, nonché le vendite di giochi e contenuti aggiuntivi realizzate sulla piattaforma. La maggior parte di questi rimborsi dovrebbe essere completata entro la metà di gennaio 2023. Gli utenti potranno accedere alle loro librerie fino al 18 gennaio 2023. Dopo quella data sarà di fatto impossibile continuare a giocare. A quanto è dato di sapere al momento, non verranno invece rimborsati gli abbonamenti a Stadia Pro, ossia all'offerta Premium che consentiva di accedere a una library costante aggiornamento, con la possibilità di giocare in 4K HDR.
"La piattaforma tecnologica che supporta Stadia è stata collaudata su larga scala e trascende il gaming", si legge nella nota di Mountain View. "Vediamo chiare opportunità di applicare questa tecnologia ad altri ambiti di Google, come YouTube, Google Play e le nostre attività di Realtà Aumentata (AR), oltre a metterla a disposizione dei nostri partner. Rimaniamo dunque profondamente focalizzati sul gioco e continueremo a investire in nuovi strumenti, tecnologie e piattaforme che favoriscano il successo di sviluppatori, partner, clienti cloud e creatori".
Ricordiamo che Stadia era stata presentata nel marzo del 2019. Inizialmente Google si era occupata anche di sviluppare il software, ma a inizio 2021 aveva deciso di concentrarsi sulla tecnologia, che ha messo a disposizione dei publisher. Già da alcuni mesi, infatti, la tecnologia di Stadia è veicolata ad altre aziende che operano nel comparto delle telecomunicazioni, e che sono interessate a proporre un loro servizio di cloud gaming. Un classico esempio di 'white labeling', in cui Google fornisce l'infrastruttura senza brand a una terza parte, e quest'ultima ne fa qualcosa di proprio.
Tra gli aspetti più sconcertanti dell'intera vicenda vi sono i particolari trapelati attraverso il blog 9to5Google, secondo cui i dipendenti sarebbero stati avvisati 45 minuti prima che la notizia venisse comunicata al mercato. Allo stesso modo, gli sviluppatori che avevano titoli in pubblicazione sulla piattaforma si sono detti totalmente spiazzati, perché nessuno li aveva avvertiti. Dal proprio profilo Twitter, Tom Vian di Sfb Games ha spiegato che il titolo Tangle Tower doveva essere pubblicato su Stadia due giorni dopo la data dell'annuncio della chiusura, ma nessuno si è preoccupato di avvertirlo...

Andrea Dusio

Press Start, boom di presenze per la prima edizione

Grande successo per la prima edizione di Press Start – Video Game Student Conference, l'evento organizzato dall'associazione di categoria IIdea che si è tenuto venerdì 7 e sabato 8 ottobre presso il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano, cultural partner dell'iniziativa.

L'appuntamento, che già nei giorni scorsi aveva fatto registrare il sold out per i posti disponibili in presenza, ha visto alternarsi sul palco 45 professionisti, che hanno portato la loro esperienza in qualità di relatori e moderatori nei 10 panel articolati su cinque aree tematiche: design, art, technology, support e management. Sono state oltre 400 le persone che hanno popolato l'Auditorium nelle due giornate di conferenza, a cui si aggiungono quanti hanno seguito i lavori in diretta streaming, una media di 1000 persone collegate, con picchi di 1200 spettatori in contemporanea.

Non sono mancati i momenti dedicati all'orientamento e al recruiting con oltre 350 incontri 1:1 – fissati attraverso la piattaforma MeetToMatch, matchmaking partner di Press Start – tra gli aspiranti nuovi professionisti del settore e le otto aziende e le cinque scuole che hanno partecipato all'area meeting.

Samsung Gaming Hub arriva a Linate

Samsung Electronics Italia ha inaugurato, presso l'aeroporto di Milano Linate, il nuovo gaming corner Play&Fly, aperto dall'8 ottobre 2022 fino al 7 gennaio 2023. Samsung punta quindi sul mondo del gaming, e con questa iniziativa vuole intrattenere i viaggiatori, facendo scoprire loro la nuova piattaforma Samsung Gaming Hub, e giocare ai propri titoli preferiti anche da Tv, senza la necessità di collegare una console. Il progetto risponde a un mercato, quello del gaming e in particolare del gaming giocato su Tv, sempre più in crescita. Secondo una recente indagine condotta da Samsung, il numero di Tv utilizzati per giocare è aumentato del 12% rispetto al 2021, con un incremento del 9% delle ore dedicate al gaming. I gamer che giocano da Tv, inoltre, sono più inclini a utilizzare gli schermi anche per altri scopi rispetto ai non gamer (+45%). Ideale, dunque, sfruttare lo schermo di un Tv e le sue caratteristiche tecniche sia per sessioni di gaming, sia per la visione di contenuti di intrattenimento o di attualità.

Nintendo acquisisce Dynamo Pictures

Nintendo ha completato l'acquisizione della società nipponica di produzione in CG Dynamo Pictures, che è stata rinominata Nintendo Pictures. L'obiettivo dell'operazione finanziaria è riuscire a "far conoscere ai consumatori di tutto il mondo i personaggi Nintendo attraverso dei video che rimarranno nella loro memoria per sempre", si legge sul sito di Nintendo Pictures. Attualmente quest'ultima occupa 105 persone, tra cui il produttore di Super Mario Odyssey, Yoshiaki Koizuma.

In precedenza, Dynamo Pictures si era occupata dell'animazione per titoli come Persona 5, Final Fantasy 13-2 e Metroid: Other M. In futuro, invece, si specializzerà soprattutto sulla produzione di video, sfruttando le property Nintendo, e sulla motion capture.

Lancio da record per Fifa 23

Nella sua prima settimana dal lancio, Fifa 23 ha registrato cifre da record, coinvolgendo oltre 10,3 milioni di utenti. Per fare un confronto, lo scorso anno Fifa 22 aveva collezionato 9,1 milioni di giocatori nei primi 10 giorni.

"La risposta dei nostri fan è stata a dir poco incredibile e siamo entusiasti che la nostra community stia giocando con i loro giocatori e squadre preferiti in Fifa 23", ha commentato Nick Wlodyka, vicepresidente senior e general manager di EA Sports. Nel Regno Unito è PlayStation 5 la regina delle vendite del celebre titolo sportivo, con una quota pari al 41% di tutte le copie fisiche commercializzate. Fifa 23 è l'ultimo titolo calcistico di EA a utilizzare il titolo Fifa: dall'anno prossimo la serie di chiamerà EA Sports FC.

Bandai Namco investe nella blockchain con Gangbusters

Bandai Namco Entertainment ha annunciato che attraverso il Bandai Namco Entertainment 021 Fund, il suo fondo d'investimento dedicato alle startup, investirà in Gangbusters, una società che sviluppa e gestisce il gioco social blockchain BattleTabs. Grazie alla sua profonda conoscenza nella gestione delle community, in particolare su come mantenere sempre un elevato entusiasmo e coinvolgimento per espanderla attraverso contenuti realizzati dai fan stessi, la società intende promuovere le iniziative create dagli utenti e connettersi maggiormente con loro, combinando il suo know-how attuale nella gestione delle community con la tecnologia blockchain. Un obiettivo, questo, che è del tutto in linea con la visione di medio termine di Bandai Namco Entertainment.

FOCUS ON

Partenza col botto per Overwatch 2

In dieci Numeri impressionanti per Overwatch 2, il titolo lanciato da Activision Blizzard il 4 ottobre, poco dopo aver chiuso i server del predecessore. In dieci giorni il gioco ha ottenuto un risultato tre volte superiore alla prima uscita del franchise, con 25 milioni di giocatori. La release include le piattaforme console e Pc, con possibilità di cross play disponibile già al lancio. Il nuovo titolo apporta diversi cambiamenti rispetto al suo predecessore, tra cui il free-to-play, l'introduzione di un battle pass e il passaggio da un gameplay 6v6 a un 5v5. L'assenza di una barriera d'ingresso spiega i numeri e gli incrementi, ma sul piatto va messa anche la scelta di dismettere il titolo originale, che ha determinato indubbiamente una migrazione dei giocatori alla new release. Un altro fattore che ha inciso è l'uscita su Nintendo Switch: il dispositivo di Nintendo non era contemplato nel primo Overwatch. Va detto che le impressioni dei gamer dopo aver provato il nuovo titolo non sono necessariamente così positive. il gioco ha registrato già due attacchi Ddos, sembra girare su server instabili, e chi lo ha provato ha parlato di diversi bug dei personaggi, lamentandosi del sistema di classificazione competitivo del gioco. Sebbene il gioco sia free-to-play, il gameplay di Overwatch 2 sembra penalizzare chi non vuole pagare per sbloccare gli eroi, che può trovarsi in una situazione di svantaggio durante il gioco. Diverse critiche si concentrano poi sull'autenticazione a due fattori, che richiede agli utenti di collegare il proprio account a un numero di cellulare. Sembra che la procedura sia possibile esclusivamente per le utenze legate a piani contrattuali. Blizzard avrebbe manifestato l'intenzione di rivedere questo meccanismo, ma GamesIndustry scrive in questi giorni che il publisher vorrebbe applicarlo per l'autenticazione all'imminente Call of Duty: Modern Warfare 2. A oggi una parte consistente della platea censita si è limitata a provare singole parti del gioco, ma Activision intende fidelizzare gli utenti con contenuti post-lancio, come nuovi eroi, mappe e aggiornamenti stagionali.

Andrea Dusio

Warner Bros. Games festeggia il 30esimo anniversario di Mortal Kombat

Warner Bros. Games e NetherRealm Studios festeggiano quest'anno il 30esimo anniversario di Mortal Kombat, il franchise che ha venduto quasi 80 milioni di copie dall'8 ottobre 1992, giorno di lancio del gioco arcade originale. In questi 30 anni la rinomata serie di Mortal Kombat è diventata parte della cultura popolare, aggiudicandosi numerosi riconoscimenti, come le varie vittorie ai D.I.C.E. Awards dell'Academy of Interactive Arts & Sciences, The Game Awards e molti altri. L'ultimo capitolo della serie di videogiochi, Mortal Kombat 11, è quello che ha segnato il record di velocità di vendita nella storia del franchise, con oltre 15 milioni di copie vendute nel mondo, mentre a oggi Mortal Kombat Mobile ha accumulato 150 milioni di download.

Per rendere omaggio a trent'anni di storia di Mortal Kombat, è stato pubblicato un nuovo video che mostra l'impatto culturale del franchise in tre decenni di intrattenimento, dai videogiochi ai film e all'animazione. Il video riunisce momenti che vanno dal videogioco originale Mortal Kombat (1992) a Mortal Kombat 11 Ultimate (2020), e dal primo film Mortal Kombat (1995) alla nuova versione Mortal Kombat (2021), attraversando 30 anni di contenuti. Come parte dei festeggiamenti, Klassic Movie Raiden arriverà su Mortal Kombat Mobile con le fattezze del personaggio interpretato da Christopher Lambert e la voce del film del 1995.

Esports, Twitch cresce più di YouTube

L'Esports Digital Overview 2022, analisi realizzata da IIdea in collaborazione con Nielsen, fa emergere una differenza marcata nei trend relativi alle due principali piattaforme per la fruizione di contenuti, Twitch e YouTube, così come un'ulteriore crescita dell'interesse verso questo segmento del gaming.

La panoramica si basa sui dati di performance dei primi 10mila canali in lingua italiana individuati per ore guardate dagli utenti nel 2019, 2020 e 2021 su Twitch e YouTube. Per realizzare il confronto con i dati globali è stato replicato lo stesso approccio, tracciando i primi 10mila canali a livello globale. Dal confronto tra le due piattaforme si nota come il trend di crescita registrato per Twitch nel 2020 si è riconfermato anche nel 2021, mentre per YouTube si osserva un calo rispetto ai risultati ottenuti durante la pandemia. La ricerca svela che la fruizione a livello digitale degli eventi trasmessi in italiano ha continuato a crescere anche nel 2021, realizzando un incremento del 92% per gli eventi nazionali e del 52% per quelli internazionali. Lo scenario in termini di titoli più popolari risulta però sempre più frammentato: nessuno dei giochi presenti nella top 3 di Twitch compare anche in quella di YouTube e, su entrambe le piattaforme, il primo gioco (Call of Duty Warzone per Twitch e Rocket League per YouTube) non raggiunge l'11% in termini di share.

Microsoft taglia mille dipendenti

Tra le divisioni coinvolte dai licenziamenti ci sarebbe Xbox. Colpito in particolare Studio Alpha, il team dedicato alla creazione delle simulazioni di guerra.

Secondo quanto riporta Business Insider, Microsoft avrebbe licenziato in queste ore centinaia di dipendenti, alcuni dei quali assunti recentissimamente.

Già lo scorso luglio il colosso di Redmond aveva annunciato esuberi nella seconda parte dell'anno, precisando che la razionalizzazione delle risorse umane avrebbe impattato per meno dell'1% sulla forza lavoro complessiva, che è pari a circa 180mila dipendenti. Nel contempo le attività di recruitment e le assunzioni programmate avrebbero avuto un rallentamento. Dalle prime evidenze, sembra che il provvedimento riguardi al momento circa mille persone, rientrando dunque nei valori previsti, ma non è chiaro se i licenziamenti di questi giorni siano quelli annunciati prima dell'estate.

"Come tutte le aziende, valutiamo regolarmente i nostri professionisti e apportiamo modifiche strutturali di conseguenza", ha dichiarato un portavoce di Microsoft. "Continueremo a investire nel nostro business e ad assumere nelle aree chiave di crescita nel prossimo anno". Sembra al momento che la divisione Xbox sia tra quelle più colpite dal provvedimento. La notizia si basa soprattutto sui post rilasciati dai diretti interessati sui social, e non è stata confermata ufficialmente dalla società.

In particolare, potrebbe essere sacrificato Studio Alpha, il team di Microsoft dedicato alla creazione di simulazioni di giochi di guerra, così come parte del dipartimento Mission Engineering di Microsoft, che sta dismettendo progressivamente alcuni progetti già in corso. In un'e-mail inviata ai dipendenti da Zach Kramer, responsabile del reparto Mission Engineering, si leggerebbe che l'azienda è costretta a "scendere a compromessi perché le risorse non sono illimitate".

SPECIALE

ACCESSORI GAMING

Nel 2021 il segmento dei device destinati al gioco ha rappresentato in Italia il 28% del mercato hardware (fonte: Rapporto annuale IIdea). A valore il comparto ha abbondantemente superato i 123 milioni di euro, con una crescita del 3,3% sul 2020. Tra le diverse categorie di prodotto, a fare la parte del leone sono i gamepad, con un corrispettivo di 57 milioni di euro. Segue l'audio (quasi 20 milioni di euro), i volanti (11,8 milioni), le sedie gaming (12 milioni) e gli accessori per Pc (5,5 milioni). Fanalino di coda, i kit per la realtà virtuale, che si ferma a soli 1,9 milioni di euro. In queste pagine una breve carrellata di alcuni dei prodotti più interessanti del momento per rendere l'esperienza videoludica ancora più tecnologica.

Netgear
Orbi 760

Arriva un nuovo device della linea Orbi: Orbi 760, che riprende la rivoluzionaria serie Orbi 750. Presenta velocità più elevate, capacità di connessione per un maggior numero di dispositivi e offre un anno di Netgear Armor, in bundle: un abbonamento che permette di proteggere da virus e malware tutti i dispositivi connessi alla propria rete WiFi. Il nuovo sistema WiFi mesh Orbi 760 Whole Home offre una copertura fino a 175 metri quadrati, con una velocità WiFi fino a 5,4 Gbps e supporta fino a un massimo di 75 dispositivi funzionanti contemporaneamente. Per i laptop Windows, i telefoni e i tablet Android più recenti che supportano i canali a 160 MHz, offre una velocità doppia fino a Gigabit WiFi, rispetto alla serie Orbi 750 e aumenta la velocità dei dispositivi WiFi più vecchi fino al 25%.

Asus Rog
Tastiera Strix Scope RX TKL Wireless Deluxe

Queta tastiera rappresenta il primo modello wireless della nota serie Rog Strix Scope. La nuova tastiera gaming Rog offre connettività estesa (Usb cablata, wireless a 2,4 GHz e Bluetooth) e tutto il pacchetto di funzionalità proprie della serie Strix Scope, come la funzione Quick Toggle, il tasto Stealth, con cui garantirsi privacy istantanea, e il Ctrl esteso, per una maggiore precisione con i titoli sparatutto in prima persona. Caratteristica distintiva sono gli esclusivi switch ottico-meccanici Rog RX, sviluppati da Rog e progettati per fornire accuratezza e precisione assoluta oltre ad un feeling di digitazione senza pari. Rog Strix Scope RX TKL Wireless Deluxe offre connettività tri-mode, con supporto alla modalità RF 2,4 GHz a bassa latenza, Bluetooth e Usb cablato. La modalità RF a 2,4 GHz offre fino a 76 ore di gioco senza interruzioni e a latenza pressoché nulla, anche con l'illuminazione Rgb attiva. Dal canto suo, la connettività Bluetooth consente all'utente di abbinare la tastiera fino a tre dispositivi contemporaneamente e di passare da un dispositivo all'altro on the fly.

Microsoft
Xbox Controller Wireless Elite Series 2 – Core (Bianco)

Il nuovo Xbox Controller Wireless Elite Series 2 – Core, nella colorazione bianca, è stato progettato appositamente per soddisfare i principali bisogni dei giocatori di oggi, ponendo al centro prestazioni eccezionali, possibilità di personalizzazione e resistenza. A corredo del lancio del nuovo controller, è ora possibile personalizzare il colore della luce del Pulsante Xbox sui controller Elite Series 2. Questa aggiunta consentirà ai giocatori di cambiare la luce Rgb del pulsante dalla tonalità predefinita soft white a un'ampia gamma di opzioni, attraverso l'app Accessori Xbox su console o su Pc Windows.

Asus
Mouse gaming Agon AGM600

Il nuovo mouse gaming Agon AGM600 è dotato di un sensore ormai conosciuto e collaudato, il Pixart PMW3389, che è in grado di supportare una risoluzione di 16.000 punti per pollice, un'accelerazione di 50 g e un tracciamento di precisione di 400 pollici al secondo. Questo sensore è fondamentale per garantire un movimento preciso e veloce sia sulla scrivania che sul tappetino del mouse, senza interruzioni o difetti. Dotato di interruttori Kailh estremamente resistenti, con una capacità di 80 milioni di clic, e di una rotella di scorrimento in metallo, l'AGM600 è costruito per durare nel tempo. Grazie alla sua forma ergonomica ad arco, l'AGM600 supporta l'impugnatura sia 'palm' che 'claw' per la mano destra. AGM600 è dotato di 10 pulsanti personalizzabili in totale. Oltre ai resistenti pulsanti destro/sinistro, questo mouse è dotato anche di una rotella-pulsante di scorrimento in metallo e di tre pulsanti laterali (avanti/indietro e il pulsante sniper), facilmente accessibili con il pollice. Inoltre, sotto la rotella di scorrimento, l'AGM600 presenta due pulsanti per aumentare o diminuire facilmente i Dpi.

Meliconi
Cuffie wireless Bundle HP Easy Digital

Le cuffie Bundle HP Easy Digital hanno una portata massima di segnale di 100 metri in campo aperto. La base trasmittente, dotata di ingresso audio analogico e digitale, è di dimensioni ridotte, sottile e leggera, e si alimenta direttamente tramite la presa Usb presente nel retro della Tv. Il collegamento rapido alla Tv e ad altri fonti audio analogiche e digitali avviene attraverso cavo audio stereo Aux 3,5mm o cavo ottico digitale Toslink, entrambi inclusi nella confezione, per un prodotto compatibile con la maggior parte delle Tv sul mercato. Le cuffie, pratiche ed eleganti, sono dotate di batteria integrata ai polimeri di litio, che garantisce una ricarica ultra-rapida di sole due ore, per otto ore di uso continuato. I due canali di trasmissione disponibili e selezionabili dal retro della base trasmittente evitano noiose interferenze. L'archetto regolabile garantisce un posizionamento ideale e i padiglioni delle cuffie, ergonomici e confortevoli, si adattano perfettamente alla forma dell'orecchio. Le cuffie possono essere utilizzate anche con il cavo.

Razer
Edge 5G

Razer Edge 5G è il primo dispositivo gaming 5G al mondo, con migliaia di titoli AAA compatibili fin dal primo giorno. Che si tratti di giochi nativi Android e launcher preinstallati come Epic Games (Fortnite e Rocket League Sideswipe), di servizi di cloud streaming come Xbox Cloud Gaming (Beta) e Nvidia GeForce Now, oppure di opzioni di gioco da remoto che offrono pieno accesso alle librerie per Pc come Steam Link, Moonlight e Parsec. Dotato di un avanzato display Amoled da 6,8" con refresh rate di 144hz e risoluzione FHD+ di 2400x1080, Razer Edge offre l'87% di pixel in più rispetto alle offerte della concorrenza. Alimentato dalla più recente piattaforma gaming Snapdragon G3x Gen 1, specificamente progettata per fornire le migliori prestazioni nel gioco su mobile, Razer Edge vanta una Cpu octa-core Kryo da 3 Ghz con una Gpu Adreno pensata per ottenere il massimo della grafica e prestazioni per watt leader del settore. Per garantire una lunga durata della batteria per ore e ore di gioco, Razer Edge dispone di una batteria da 5000mAh.
Disponibile nella versione Wi-Fi o Verizon 5G, Razer Edge sarà inizialmente in vendita solo sul mercato statunitense.

Seagate
Hard Disk FireCuda Special Edition

Gli Hard Disk FireCuda Special Edition sono disponibili con tre estetiche esclusive che rappresentano ciascuna un personaggio leggendario: il carismatico aspetto del cacciatore di taglie Boba Fett, il gioioso aspetto di Grogu e l'onorevole e incredibile perseveranza dell'eroe del Mandaloriano. Le unità sono dotate di illuminazione a Led Rgb personalizzabile e ciascun design è dotato di una luce caratteristica personalizzata predefinita, senza bisogno di configurazione: un rosso lampeggiante per Boba Fett, un blu brillante per Grogu e un blu audace per il Mandaloriano. Con una capacità di 2 TB, questi Hard Disk Esterni FireCuda funzionano con Pc, Mac, PlayStation e Xbox, consentendo agli appassionati di tecnologia di accumulare e memorizzare contenuti multimediali, file e giochi, indipendentemente dal sistema operativo, sono progettate con connessione Usb 3.2 Gen 1 per la compatibilità universale e velocità di trasferimento rapide con alimentazione tramite bus Usb. Includono la garanzia limitata di due anni di Seagate e tre anni di servizi Rescue Data Recovery Services per il recupero dei dati.

Logitech
Mouse MX Master 3S for Mac

Icona rimasterizzata per gli utenti Mac, il mouse MX Master 3S for Mac, disponibile nelle varianti colore Space Gray e Pale Gray, combina le funzionalità più amate con dettagli innovativi in grado di garantire il massimo in termini di comfort, prestazioni e flusso di lavoro. MX Master 3S for Mac è dotato della rotella MagSpeed Electromagnetic che consente di sfogliare fino a 1.000 righe in un secondo e di un sensore ottico da 8.000 Dpi perfetto per i monitor ad alta risoluzione. I clic sono ora più silenziosi, pur mantenendo la stessa sensazione di precisione, in modo da potersi concentrare sul lavoro dimenticandosi del rumore. MX Master 3S for Mac si può collegare fino a tre diversi dispositivi Apple su macOS e iPadOS grazie a Easy-Switch.

Sennheiser
Cuffie TV RS 120-W

L'ultima versione delle cuffie TV RS 120-W di Sennheiser introduce l'avanzata trasmissione LE Audio per una riproduzione digitale cristallina. Il design migliorato presenta anche controlli più intuitivi per un'interazione semplice e senza sforzo e tre nuove modalità audio per personalizzare l'esperienza di ascolto. Con una durata della batteria fino a 20 ore e la connessione wireless dal raggio di 60 metri, le cuffie RS 120-W di Sennheiser possono affrontare lunghe sessioni di intrattenimento: il trasmettitore in dotazione funge da stazione di ricarica e da centro di trasmissione in un'unica soluzione. Nel frattempo, la nuova funzione 'Broadcast Mode' consente di abbinare il trasmettitore a più set di cuffie, in modo che il sound possa essere goduto da più persone contemporaneamente. Chi ama il volume alto può aumentarlo fino a 100 dB, senza che abbia alcun impatto negativo sull'ambiente circostante.

Kingston Fury
Fury Beast DDR5 e Fury Beast DDR5 Rgb

Kingston Fury, divisione gaming di Kingston Technology Company, azienda specializzata nei prodotti di memoria e nelle soluzioni tecnologiche, ha annunciato l'aggiunta di moduli DDR5 certificati Amd Expo alla linea di memorie Kingston Fury Beast. Con l'obiettivo di fornire tecnologie sempre più nuove e aggiornate a giocatori e appassionati, questi nuovi moduli e kit specifici per l'overclocking dotati di due profili sintonizzati in fabbrica, più un profilo personalizzabile dall'utente, sono ottimizzati per l'imminente piattaforma AM5 di Amd. Certificata dai principali produttori di schede madri del mondo, la linea Kingston Fury Beast offre velocità aggressive fino a 6000MT/s1 e un design audace, oltre a un dissipatore di calore dal profilo basso e compatto. Kingston Fury Beast DDR5 certificate Amd Expo e Kingston Fury Beast DDR5 Rgb sono ora disponibili in moduli singoli da 16GB e in kit da due da 32GB.

Agon by Aoc
Monitor gaming Porsche Design Aoc Agon Pro PD27S

Il Porsche Design Aoc Agon Pro PD27S è un monitor gaming premium da 68,6 cm/27" con un design ispirato alle caratteristiche e ai dettagli di un'auto sportiva Porsche. Dotato di una frequenza di aggiornamento di 165 Hz (o fino a 170 Hz in overdrive), un tempo di risposta Grey-to-Grey (GtG) di 1 ms, la certificazione DisplayHDR 400 e un'ampia gamma cromatica, si può considerare l'equivalente di un'auto sportiva. Il PD27S combina, infatti, un design accattivante, pulito e funzionale e tecnologie di alto livello in grado di soddisfare l'utente in ogni occasione: dalle attività quotidiane all'uso lavorativo, dall'intrattenimento al gaming professionale. Il suo punto forte è il supporto in fusione di alluminio sabbiato, con una struttura robusta e funzionale e una forma unica che ricorda il volante e i raggi delle ruote di un'auto sportiva. Sul lato destro e sinistro del dispositivo gli inserti in rete metallica, simili alle prese d'aria di un'automobile, ospitano le casse. Queste sezioni sono indirettamente retroilluminate da un'illuminazione Rgb personalizzabile (Light FX) per incrementare la dinamicità e per migliorare l'immersione. Grazie alla sua base ergonomica, lo schermo del PD27S può essere orientato, inclinato e rotato, mentre la sua altezza può essere regolata di 150 mm.

Samsung
Monitor curvo Odyssey Ark

Il display curvo da gioco Odyssey Ark aggiunge un formato completamente nuovo alla linea Odyssey. Offre una frequenza di aggiornamento di 165 Hz, un tempo di risposta di 1 ms (GtG), oltre a una nuova modalità Cockpit e a un controller esclusivo, l'Ark Dial, che consente di entrare nel mondo del gioco con un'immersione senza precedenti. L'ampio schermo da 55 pollici avvolge il campo visivo dell'utente grazie alla sua curvatura 1000R, colmando la visione periferica. Questo aspetto è ulteriormente enfatizzato dalla modalità Cockpit, che consente allo schermo di ruotare con la funzionalità HAS (Height Adjustable Stand), inclinazione e rotazione per un ambiente ottimale dello schermo che crea un nuovo senso di immersività. Odyssey Ark sfrutta la tecnologia Quantum Matrix di Samsung, utilizzando i Led Quantum Mini, che consentono un controllo ultrafine e preciso dei Led intensamente compressi. Grazie alla nuova elaborazione a 14 bit, una sofisticata tecnologia di controllo dell'illuminazione, i giocatori vedono sia scene scure sia luminose, con 16.384 livelli di nero per una grafica ultra-realistica. Inoltre, il Neural Quantum Processor Ultra porta la qualità dei contenuti a nuovi livelli, utilizzando i dati generati da 20 reti neurali per migliorare ogni dettaglio visivo, con un upscaling dei contenuti fino alla risoluzione 4K.

spielwarenmesse®

FEEL THE SPIRIT

IN NÜRNBERG
1 – 5 FEB 2023
WWW.SPIELWARENMESSE.DE