

IPM

N° 3

**FIFA 20:
QUANDO UNA LICENZA MANCANTE
CREA PIU SHITSTORM DI UN GIOCO MONOTONO**

**ANTHEM:
L'AGGIORNAMENTO CATACLYSM È UN FALLIMENTO**

**BLACK DESERT ONLINE:
ARRIVA LA BETA SU PLAYSTATION 4**

**TUTTO SU PLAYSTATION 5:
USCITA, PREZZO, HARDWARE E RUMOR**

**CONOSCIAMO I REDATTORI
DI ICREWPLAY!!!**

Agosto, caldo, mare, vacanze. Spesso sono sinonimi, ma questo non vuol dire non continuare a vivere le proprie passioni.



E' per questo che noi siamo sempre qui, e per il terzo mese di fila usciamo con il nostro magazine, una piccola vetrina di ciò che facciamo e che potete leggere sul nostro sito, ma in stile retrò, come le vecchie riviste che tanti di noi hanno amato in passato.

Il sito si è rinnovato graficamente nell'ultimo mese, migliorando le performance e l'accessibilità per l'utente, per cui caro lettore ti invito, se già non l'hai fatto, a leggere le ultime news su iCrewPlay.com.

Ma per il momento goditi questo tuffo nel passato, quando tutto era cartaceo e le notizie non le cercavi su internet, ma sulla carta o dagli amici più esperti che già avevano superato il livello per te tanto difficile.

E, naturalmente, ci rivediamo a settembre!

Massimo Segante

iCrewPlay MAGAZINE
n.3—Agosto 2019

TEAM

Responsabile: Massimo Segante

Impaginazione e grafica: Valentina Paradiso

Copertina: Chiara Sepphie

Coordinamento grafico: Chiara Sepphie

Autori: Diego Savio Branciforti, Leo Busco, Luigi Galletti, Valentina Masciolini, Barbara Mazzarelli, Valentina Paradiso, Emanuele Ribauda, Davide Saietti, Francesco Sales,



icrewplay



icrewplaycom



icrewplaycom



icrewplay

Mail: redazione@icrewplay.com

INDICE DEGLI ARTICOLI

Tutto su PlayStation 5: uscita, prezzo, hardware e rumor

Di Davide Saietti

Pagina 4

Black Desert Online: la beta su PlayStation 4

Di Francesco Sales

Pagina 6

Fifa 20, quando una licenza mancante crea più shitstorm di un gioco monotono

Di Luigi Galletti

Pagina 7

Il capolavoro di Nomada, GRIS, è in arrivo anche sui nostri smartphone

Di Valentina Masciolini

Pagina 10

Those Who Remain, l'horror psicologico in uscita per console e PC

Di Barbara Mazzarelli

Pagina 11

Anthem e il fallimento di Cataclysm

Di Leo Busco

Pagina 12

David Cage evidenzia le potenziali debolezze delle console next-gen

Di Emanuele Ribaudò

Pagina 14

I redattori di iCrewPlay

Di Valentina Paradiso

Pagina 16

Nintendo Switch, arriva il controller SNES

Di Diego Savio Branciforti

Pagina 19



Tutto su PlayStation 5: uscita, prezzo, hardware e rumor

La **PlayStation 5** sarà il successore spirituale di PlayStation 4. Finora non sono stati resi noti (quantomeno non ufficialmente) design, prezzi o date di pubblicazione. In questo articolo andrò a raccogliere tutti i rumor, le informazioni, le notizie e le speculazioni su prezzo di **PlayStation 5**, il suo hardware e i suoi giochi. Sony da parte sua è già venuta incontro agli utenti, raccogliendo in un PDF ufficiale tutte le informazioni confermate e rilasciate dalla compagnia.

L'uscita di PlayStation 5: quando vedremo la console?

Cominciamo prima con la domanda più importante: quando uscirà la **PlayStation 5**? Non esiste una risposta esatta a questa domanda e men che meno esiste una data ufficiale. Per fortuna abbiamo una finestra di lancio, anche se molto approssimativa. Durante un incontro con i giornalisti del settore, **Sony** ha limitato la finestra di lancio della sua nuova console a "sicuramente non prima di maggio 2020". Sebbene ciò non significhi necessariamente che la **PlayStation 5** uscirà subito dopo quel periodo, è molto probabile che Sony la rilasci nel periodo natalizio, rispetto che nella finestra antecedente al 2020 che il colosso giapponese aveva originariamente dato.

La grafica di PlayStation 5 supporterà la risoluzione 8K?

Come ha rivelato il designer Mark Cerny in un'intervista, la PlayStation 5 dovrebbe arrivare a supportare la risoluzione 8K. Al momento non si tratta an-

cora di informazioni sconvolgenti, in quanto gran parte dei giocatori gioca ancora con schermi semplici che supportano il Full HD. Se nemmeno i loro successori, gli schermi 4K, sono a oggi molto diffusi, puoi immaginare quanti utenti possono effettivamente godere direttamente dell' 8K. Dubito fortemente che un giocatore nella media ab-

VUOI SAPERNE DI PIU'?

Leggi l'articolo completo su icrewplay.com, costantemente aggiornato con le ultime novità!

www.icrewplay.com

bia tra i 5.000 e 15.000 euro per uno schermo 8k. A lungo termine, tuttavia, quello dell'8k è sicuramente un ottimo investimento. Sul lungo termine la disparità della futura console Sony rispetto agli standard odierni verrà a ridursi e in quel momento la Playstation 5 e i suoi titoli saranno già pronti.

Quanto costerà la PlayStation 5?

Poiché al momento non esiste alcun annuncio ufficiale della console, non sappiamo nulla del suo prezzo. Tuttavia, in quale fascia di prezzo si sposterà PlayStation 5 potremmo desumerlo dal prezzo di lancio delle console precedenti. Al lancio **PlayStation 4** costava intorno ai **400 euro**, così come si aggirava sullo stesso prezzo la sua sorella minore PlayStation 4 Pro. Pertanto, ci sono buone ragioni per pensare che la **PlayStation 5** verrà messa in commercio per **400 euro**. Questa cifra muta in base dell'hardware utilizzato, ma è difficile ipotizzare un prezzo che superi i 500 euro. Sony potrebbe ancora una volta fare come per PlayStation 4 Pro e perseguire la strategia di sottoquotazione di Microsoft. Se vuoi una PlayStation 5 al lancio, aspettati un prezzo fra i **400** e i **500 euro**. Questo prezzo andrebbe a rafforzare le dichiarazioni di Marc Cerny: secondo lui, la PlayStation 5 “avrà un costo ragionevole e interessante”.

La PlayStation 5 uscirà con o senza unità disco?

Ancora una volta abbiamo una dichiarazione ufficiale: la prossima PlayStation monterà ancora delle unità di lettura per i dischi. L'immane Mark Cerny in un'intervista rilasciata a Wired ha confermato la presenza del lettore ottico. Nonostante l'ingigantimento degli ultimi anni nella vendita delle copie digitali, si continuano a vendere troppi giochi in formato disco. Per non parlare del mercato delle Collector Edition e delle steelbook. C'è anche la possibilità che esca una versione di PlayStation 5 senza lettore blu ray. Troppe persone ora usano i servizi di streaming, motivo per cui ad alcuni giocatori potrebbe non interessare più l'unità disco.

I membri del PlayStation Plus hanno potuto provare la versione per la console Sony a di **Black Desert Online** tra il 9 e il 13 agosto.

Il mese scorso, Pearl Abyss ha rivelato che il suo popolare MMO sarebbe arrivato su PlayStation 4 il **23 agosto 2019**. La beta di Black è stata resa disponibile il **9 agosto alle 12 PT (circa le 09:00) fino alle 2:00 PT (circa le 11:00) del 13 agosto** e i giocatori hanno dovuto registrarsi sul sito web del gioco in anticipo. E' stato garantito l'accesso ad una grossa porzione del gioco, tuttavia Pearl Abyss ha tenuto a precisare che i **progressi ottenuti nel corso della beta verranno azzerati**. Fortunatamente, i giocatori riceveranno comunque uno Sky Hawk come ricompensa per poter

saccheggiare oggetti, aumentare la probabilità di acquisire conoscenza e trovare mostri rari una volta che la versione completa del gioco arriverà sulla console.

Agosto sarà un mese importante per la versione PlayStation 4 di Black Desert Online, tuttavia gli sviluppatori **non lasciano da parte la versione Xbox One**. Pearl Abyss ha rilasciato un aggiornamento proprio per la console Microsoft, e a seguito di questa nuova patch i giocatori Xbox One **avranno accesso alle vere tecniche e abilità del Ninja e riceveranno nuove ricompense sconfiggendo i boss Karanda, Maraka e Quint**. Inoltre la potenza d'attacco per gli accessori Capotia è stata migliorata.

Black Desert Online: la beta su PlayStation 4

di Francesco Sales

BLACK DESERT ONLINE

Fifa 20, quando una licenza mancante crea più shitstorm di un gioco monotono

di Luigi Galletti

In **Fifa 20** la **Juventus** non sarà presente con nome, maglia e stemma ufficiali. Credo che questa notizia la conosca ormai chiunque abbia accesso a un portale di notizie. La società torinese ha siglato un accordo esclusivo con i rivali di una vita della serie calcistica griffata Electronic Arts, ossia la giapponese Konami con il suo **eFootball PES 2020**. Questa mancanza ha scatenato sia l'ironia del web, che ci ha riso sopra creando dei meme ad hoc, sia la furia dei fan della serie.

Molti commenti al veleno sono apparsi sotto i post delle pagine ufficiali di **Fifa 20**, alcuni di questi (per non dire quasi tutti) esprimevano tutto il dissenso per l'importante licenza sfumata e minacciavano il cambio di preferenza in favore della concorrente Pro Evolution Soccer.

Chi respira videogiochi ogni giorno come me, avrà sicuramente seguito la **conferenza Electronic Arts all'E3 2019**. Personalmente, credo sia stata

una delle più fallimentari della fiera losangelina. Sebbene ciò che proponeva nei suoi giochi il colosso californiano non sembrava essere una completa rinnovazione dei brand in suo possesso, sarebbe poco oggettivo dire che un leggero input di cambiamento non s'è visto. Il problema è stato il poco accattivante metodo di comunicazione che la software house ha scelto per presentare i suoi titoli: perché presentare un contenuto chiesto a gran voce dai fan come **Fifa Street implementato in Fifa 20** con dei professionisti che parlano e senza un accenno di gameplay? Questo, unito alle interviste ai developer in stile late show, hanno fatto calare la mia attenzione verso un **Fifa 20** che comunque sembra abbia deciso di aggiungere altra carne al fuoco, ma che, **modalità Volta** a parte, può essere rindondante come gli altri capitoli.

D'altro canto c'è **eFootball PES 2020**, che ogni anno sembra risalire sempre

più da quel baratro che da anni ha affossato il franchise, quindi Electronic Arts farebbe bene a non dormire sugli allori.

Sicuramente, l'assenza della Juventus è stata come un fulmine a ciel sereno, soprattutto se mettiamo in conto che **Fifa si è sempre fatto forza delle numerose licenze in suo possesso** per creare un'esperienza quanto più realistica in termini visivi. Ma la mia domanda è la seguente: davvero merita un caso mediatico questa faccenda?

Perché gli acquirenti abitudinali di Fifa hanno iniziato la rivolta solo a causa di una licenza in meno, quando il gioco è da anni che sembra non rinnovarsi?

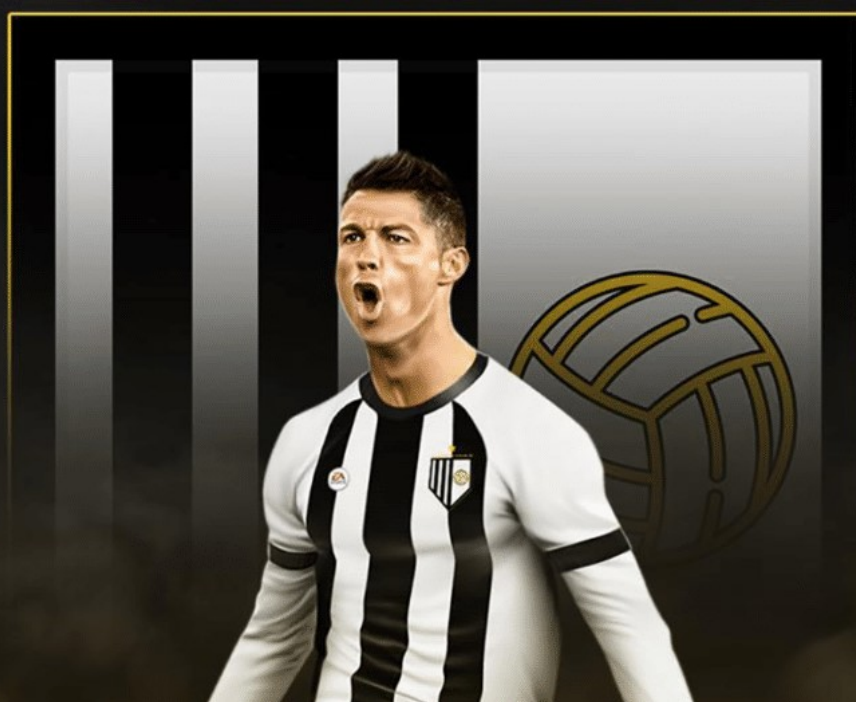
Se facciamo un paio di passi a ritroso, potremmo ricordare che c'è stato un periodo dove le software house non assecondavano le richieste delle community, a prescindere da quanto queste fos-

sero valide. Il primo esempio che mi viene in mente è la **Capcom che si rifiutò d'inserire i tanto desiderati 60 fotogrammi al secondo** nei loro giochi, affermando che non fosse necessario perchè l'occhio umano non percepisce oltre i 30 fps. Questo accadeva quando internet già esisteva, ma era visto agli occhi delle software house come **un enorme connessione di piccole community** che potevano discutere sui loro giochi preferiti senza mai avere una vera influenza sul mercato. Quindi, chi sviluppava non gli concedeva importanza, mentre chi invece giocava non poteva davvero suggerire agli sviluppatori come fare un lavoro migliore.

Oggi, nel **2019**, internet può prendere un'azienda e ridurla come se fosse appena passata in un distruggidocumenti.

Assecondare le community è fondamentale per le vendite di un videogio-

PIEMONTE CALCIO



co perchè determina soprattutto il successo o il fallimento di un progetto. **E questo ha creato uno squilibrio.** Adesso che noi videogiocatori possiamo far valere la nostra opinione, **sembriamo impuntarci prevalentemente sulle cose meno importanti.** Perchè mai censurare le statue in Assassin's Creed Origins? Oppure, perchè Sekiro dovrebbe avere una easy mode?

Ripeto la mia domanda: conoscendo tutti i problemi che Fifa si porta dietro da ormai un decennio, **è giusto disertarlo solo adesso per la mancanza di una licenza?**

Chi risponde affermativamente, forse, dovrebbe prendere una bilancia e pesare meglio le sue priorità. Tra l'altro, se fosse davvero questo il problema principale, non capisco come possa migliorare passando a PES, visto che ha molte meno licenze di Fifa.

I veri problemi di Fifa riguardano il **gameplay** mai realmente rinnovato da Fifa 16, i **glitch** che creano degli escamotage per segnare in modi inconcepibili, lo spettro del **momentum**, del quale gli stessi sviluppatori ne affermano l'esistenza per poi smentirsi, e **modalità di gioco mai concretamente approfondite**, a meno che non si parli di FUT, solo per citarne alcuni. Eppure, la community è passata sopra a queste lacune e ogni anno Fifa è primo nelle classifiche di quasi tutto il mondo. Addirittura, da quanto emerso nel resoconto finanziario di qualche giorno fa, **FUT risulta fatturare circa il 28%**

dei ricavi totali di Electronic Arts. Sembra che, nonostante le lamentele, queste siano fine a se stesse e i fan della serie continuano a prescindere le loro partite online su Fifa.

Lungi da me fare discorsi alla Mr Robot, ma sembra che noi gamers rinunciemo alle cose migliori solo per **restare attaccati a quello che ci sembra bello.**

Ormai noi videogiocatori siamo diventati dei **Dorian Gray moderni**, pronti a colpevolizzare senza criterio quello che non ci piace e crogiolarci su quello che reputiamo migliore, con lo schermo a sostituire il quadro in cui ci rispecchiamo ossessivamente nel nostro narcisismo.

Sicuramente, vedere Cristiano Ronaldo indossare la maglia ufficiale della Juventus e comprarla in game per indossarla nei match del FUT è una feature piacevole: ma dopo l'elenco precedente di difetti, è giusto non comprare Fifa 20 solo per la presenza del **Piemonte Calcio?**

Ciò non toglie che, aldilà delle oggettive pecche elencate, **il divertimento è una cosa soggettiva** ed è un bene che chi nonostante questo ami Fifa, possa sentirsi libero di giocarci tranquillamente.



Il capolavoro di Nomada, GRIS, è in arrivo anche sui nostri smartphone

di *Valentina Masciolini*

Precedentemente rilasciato per **Nintendo Switch** e **PC**, **GRIS** è in arrivo anche per **iPhone** e **iPad** il 22 agosto.

Il successo di **GRIS** è stato esplosivo già dalle prime settimane dall'uscita ufficiale, ed è stato definito dalla critica un capolavoro che unisce il genere platform game a una grafica e una trama davvero particolari.

GRIS è un gioco di genere **platform-adventure** sviluppato dallo studio indipendente di **Nomada Studio** e rilasciato il 13 dicembre 2018.

La trama si incentra su di una ragazza di nome Gris che è tenuta prigioniera

nel palmo della mano di una donna gigante la quale la priva di tutti i suoi colori e la butta via. Al suo risveglio, la ragazza nota che il mondo che la circonda è divenuto privo di colori e tenta di recuperarli scalando delle strane forme o strutture che ricordano delle costellazioni.

Come possiamo notare, il successo del titolo è dato anche dalla sua trama particolare oltre ad un gameplay e una grafica davvero notevoli.

Dopo il suo successo, ci auguriamo che **GRIS**, possa raggiungere un buon successo anche su dispositivi mobili e che magari venga rilasciato, in seguito, anche per **Android**.





THOSE WHO REMAIN

Those Who Remain, l'horror psicologico in uscita per console e PC

Di Barbara Mazzarelli

Wired Productions pubblicherà il gioco horror psicologico **Those Who Remain**, sviluppato dallo studio indipendente Camel 101 per **PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e PC**.

In **Those Who Remain** **giocheremo nei panni di Edward**, un uomo sposato e con una figlia che vive nella cupa città di Dormont. Nonostante possa vantare di una bella casa, una famiglia e una vita pressoché perfetta, Edward ha un ingombrante scheletro nell'armadio: **una relazione extra matrimoniale** con un'altra donna. Il gioco inizia con Edward che, dopo aver bevuto in solitudine diversi bicchieri di whisky pieno di rimorsi per il suo tradimento, si dirige verso il Golden Oak Motel intenzionato a interrompere la sua relazione clandestina. Ma non sa che una volta varcata la soglia dell'hotel dovrà affrontare **prove spaventose e terrificanti**.

Those Who Remain è ambientato in una città malata e corrotta a causa dalle

azioni disoneste dei suoi residenti. Edward deve cercare di sopravvivere agli orrori di Dormont mettendo a dura prova la sua sanità mentale, la sua moralità e il **male che si annida nella sua anima**. Per arrivare alla fine dell'avventura, sarà necessario sopravvivere a un'oscurità sempre più invadente rimanendo nelle zone illuminate con qualsiasi mezzo, esplorando allo stesso tempo i meandri della città di Dormont e i suoi innumerevoli misteri.

La data di uscita ufficiale di **Those Who Remain** non è ancora stata resa nota, ma intanto il gioco potrà essere **provato in esclusiva** dai membri della stampa durante l'evento **Gamescon**, che si terrà dal **20 al 24 agosto a Colonia**, in Germania.

Anthem e il fallimento di Cataclysm

di Leo Busco

Con **Cataclysm** la software house canadese ha letteralmente provato a **giocarsi il jolly**. Questo, come accennato nel titolo, avrebbe dovuto rappresentare la mossa che avrebbe rialzato **Anthem** da un lunghissimo periodo di continuo declino e abbandono. Tuttavia la situazione non è cambiata per niente, in quanto ci sono dati che testimoniano il **bassissimo share** di gente che ha partecipato alle dirette, e agli eventi social che lanciavano questo grande evento, a quanto pare atteso soltanto dalla stessa *Bioware*. Prima di analizzare i numeri però, vorrei mostrarti il trailer di **Cataclysm**.

Questo grande ampliamento di **Anthem** ha fatto sì che un nuovo pezzo di mappa venisse aggiunta a quella già disponibile, assieme a diversi cataclismi che il giocatore dovrebbe affrontare. Avvicinandosi a essi infatti è possibile partecipare a **missioni speciali a tempo limitato**. Al compimento delle stesse è possibile ottenere una **speciale valuta** di gioco con cui acquistare forzieri, elementi con la quale abbellire il proprio perso-



naggio oppure da scambiare per ottenere cristalli. Ma a quanto pare questo non basta.

Se prendiamo in considerazione i numeri ottenuti da **Cataclysm**, ci accorgeremo che questi sono **incredibilmente bassi**. Partiamo da *Twitch*, la cui diretta streaming trasmessa per lanciarlo ha contato soltanto **200 spettatori**. Questo ovviamente non ha fatto altro che condurre il titolo *action RPG* fuori dalla **top 100** dei titoli più seguiti della piattaforma. Durante lo stesso giorno, gli spettatori che hanno seguito l'evento dopo la diretta sono stati **circa 100**, per un totale complessivo di almeno **300 utenti**. Questo è un risultato estremamente deludente dato che si tratta di un titolo **AAA**.

Purtroppo ci troviamo d'avanti a un ennesimo **fallimento**. Non a caso, prendendo in considerazione il **numero**

bassissimo di giocatori complessivi attivi prima e dopo questo aggiornamento, notiamo che non c'è poi così tanta differenza. Anche l'attività social di **Anthem** è **discutibile**, in quanto la campagna di pubblicizzazione di **Cataclysm** ha ottenuto un riscontro praticamente **nullo**.

Insomma, possiamo soltanto confermare quanto abbiamo detto nei nostri scorsi articoli: ossia che **Anthem** è **sempre stato un disastro**, forse ancor prima della sua uscita. Inizialmente, l'unica dinamica affascinante è stata il poter esplorare un mondo vasto e selvaggio con l'utilizzo di un'armatura. Ma subito dopo il lancio neppure que-

sta è servita a conquistare il cuore dei giocatori, in quanto il gioco è risultato essere **un mix di titoli già abbastanza noti** e che hanno un riscontro enorme in confronto.

Ergo, *Bioware* ha sviluppato **un clone**, un prodotto già visto e giocato, con delle dinamiche trite e ritrite. Quindi non c'è tanto da meravigliarsi se il lancio è stato pessimo, così come le vendite, il supporto del team di sviluppo, il numero di utenti e il riscontro della community agli eventi. Per non parlare del **mancato supporto iniziale**, che è giunto solo a distanza di mesi ma che ha comunque lasciato sgomento nella piccola community.

GIVEAWAY!

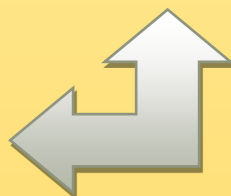
**TAGGA 3 AMICI
SEGUI LE ISTRUZIONI
LINK IN BIO!**

INSTANT **GAMING**  **ICREWPLAY**



ICREWPLAY GIVEAWAY

Si è concluso il 20 agosto il primo giveaway targato iCrewPlay! Non hai fatto in tempo a partecipare? Non ti preoccupare, ci rivediamo a settembre!





PS5

SCARLETT



Di Emanuele Ribaudò

David Cage evidenzia le potenziali debolezze delle console next-gen

Il 2020 si preannuncia un anno eccitante per quanto riguarda i videogame.

Xbox Scarlett dovrebbe arrivare sugli scaffali il prossimo autunno quando anche l'uscita della PlayStation 5 sarà ormai prossima.

Le console next-generation comprenderanno numerose migliorie tecniche, come il Ray Tracing e il supporto 8K; a un anno di distanza dall'avvento delle prossime console, molti sviluppatori stanno iniziando a soppesare i punti di forza e le debolezze di quello che ci aspetta.

In una recente intervista, David Cage ha sottolineato alcune delle caratteristiche più interessanti delle

prossime console, esprimendo al tempo stesso le sue preoccupazioni per le limitazioni delle caratteristiche anticipate e il loro impatto sui costi di sviluppo, che potrebbe aumentare al punto da danneggiare sviluppatori di medio livello come Quantic Dreams.

Cage non ha difficoltà ad ammettere che la nuova tecnologia ha molti punti di forza come “un significativo aumento del potere di calcolo della CPU, che vuol dire miglioramenti significativi nella fisica e nella IA. I miglioramenti nella GPU dovrebbero essere sufficienti per portare il Ray Tracing in Full HD o per una risoluzione in Full 4K [senza Ray Tracing ndr]”.

Per quanto queste caratteristiche

possano sembrare importanti, David Cage è abbastanza sicuro che “tutto sommato, pensiamo che ci saranno miglioramenti importanti nei giochi next-gen, ma forse non saranno quelli attualmente pubblicizzati”.

Due dei concetti più importanti di cui, secondo Cage, i fan sono all’oscuro riguardano il fatto che “tutti i parametri sono collegati” per quanto riguarda i miglioramenti di cui parlavamo più su e che “migliorare una parte dell’hardware ha senso solo se tutto è sviluppato in proporzione tale da evitare colli di bottiglia [per gli sviluppatori ndr]”.

Per fare un esempio, Cage parla del supporto alla risoluzione 8K anticipato da compagnie come Microsoft: “Puoi avere contenuti in 8K solo se hai uno schermo 8K. Puoi avere l’8K, ma probabilmente non 8K e Ray Tracing insieme. Se hai contenuti in 8K, il peso dei tuoi asset crescerà in maniera significativa, così come le dimensioni occupate sulla tua memoria e sul tuo hard drive. Sarà anche necessario che vengano caricati molto rapidamente dal supporto di memorizzazione; quindi l’intera pipeline dovrà essere veloce in maniera direttamente proporzionale”.

Anche se la risoluzione 8K sembra grandiosa su carta, Cage ha parlato di come questo tipo di miglioramenti può trasformarsi in una valanga di nuovi problemi a cui trovare una soluzione; Quantic Dream ha già analizzato come PlayStation 5 e Scarlett potrebbero essere

utilizzate dagli sviluppatori.

Queste le sue parole: “La nostra analisi ci porta alla conclusione che pochi studi potranno andare verso l’8K dal momento che necessita di troppi compromessi sulla qualità globale del gioco. La tecnologia Ray Tracing sarà così costosa che probabilmente la vedremo utilizzata solo in titoli Full HD, almeno per questa generazione [c’è una connessione diretta tra risoluzione, Ray Tracing e performance in game]”.

ICREWPLAYCOM

Segui iCrewPlay anche su Instagram! Ogni giorno foto e meme dal mondo dei videogiochi!

Sii protagonista!



I redattori di iCrewPlay

di *Valentina Paradiso*

Dietro ad ogni articolo di iCrewPlay ci sono delle persone che amano il progetto. In questo numero andiamo a conoscere i redattori più “anziani”, quelli che scrivono per il sito da più tempo: ti presento **Daniele Vercellese e Leo Busco**.

Buonasera ragazzi, fate sapere ai nostri lettori come e quando è avvenuto il vostro ingresso nel team di iCrewPlay.

Daniele: Entrai in iCrewPlay all’incirca nell’aprile 2018. A causa dell’università ero in cerca di un impiego, notai l’annuncio scorrendo la home di Facebook e pensai “guadagnare scrivendo di videogiochi? WOW!” Iniziai i primi giorni di prova e, nonostante il progetto fosse in via di sviluppo (che implicava la non retribuzione), ci presi gusto. Lavorare per una delle mie passioni e per far crescere un progetto di questo tipo non ha prezzo!



Leo: Sono entrato a far parte del progetto prima che iniziasse l’estate 2018. Mi piace definire il mio reclutamento totalmente casuale, in quanto commentai sotto un post su Facebook in modo abbastanza singolare. In quel periodo il sito cercava nuovi redattori e recensori e fortunatamente, durante il mio zapping di notizie sul social, mi comparve proprio il loro annuncio. Io ovviamente per restare coerente con il mio sarcasmo e con il mio spirito giocoso, risposi con un commento sincero: “Sarebbe un sogno”. Dopo qualche ora, tra i miei messaggi ne trovai uno di iCrewPlay: se avessi voluto entrare in redazione dovevo scrivere un articolo. Ricordo di aver parlato di Pokémon Let’s Go e grazie a esso sono riuscito a coronare il sogno di lavorare nel settore che più amo in assoluto.

Wow, siete nel team da più di un anno, qual è il segreto di una così lunga perma-

nenza in redazione?

Daniele: Tutti i piccoli traguardi raggiunti mi convincono sempre di più nell'impegnarmi e contribuire alla crescita di iCrewPlay. Tutto da i primi gadget e i primi "piccoli" videogiochi da recensire, fino ai Tripla A e le fiere, è una gratificazione per il lavoro che svolgiamo.

Leo: Non credo sia un segreto ciò che mi spinge ad andare avanti, non c'è sentimento, stato d'animo o sensazione più bella e sincera che coltivare la propria passione con dedizione e impegno. La chiave di tutto tuttavia resta la pazienza



e lo spirito di sacrificio. Questi inevitabilmente generano nel tempo dei frutti succosissimi e buonissimi. La metafora perfetta per indicare la crescita che iCrewPlay compie giornalmente. E non c'è niente di meglio che essere consapevoli che questa crescita è anche merito mio e del mio lavoro. Se si coltiva un progetto credo sia importante non solo guardare al presente, bensì lanciare anche uno sguardo al futuro. E se il mio percorso, che giornalmente intraprendo

con caparbità, un giorno diventasse ancor più importante di quello che è già, allora potrei essere la persona più felice del mondo.

Quale evento in questo tempo vi è rimasto più impresso?

Daniele: L'evento che più mi ha colpito è stato quando avvenne un cambio di gestione della redazione e, soprattutto, delle relazioni con le software house/publisher. Con quel cambio iniziammo a ricevere moltissimo materiale da recensire, il sito iniziò a riempirsi di recensioni e nuovi contenuti che, fino a quel momento, non erano presenti a causa dei pochi mezzi che avevamo. Lì ho capito che la crescita del sito la devi andare a cercare, bisogna impegnarsi per contattare gli sviluppatori per ricevere materiale da recensire. Morale della favola? I traguardi non cadono dal cielo, serve impegno e costanza per raggiungerli.

Leo: Non c'è un evento in particolare che mi è rimasto più impresso, perché mi piace definire ogni avvenimento vissuto in iCrewPlay speciale. Tutto quello che ho vissuto e che vivrò con i miei colleghi e con i miei articoli sono fonte di crescita ed esperienze che mi hanno fatto crescere e che continuano a farmi maturare, in quanto uniche. Posso però elencare alcuni avvenimenti chiave di questo mio percorso, avvenimenti che tutt'ora ringrazio che siano capitati. Parto dalla mia **prima recensione: Airheart**, un gioco pessimo a cui ho dato un 5 di valutazione. Mi è rimasto praticamente in testa da quel giorno! Alla mia prima volta con la rubrica Top e Flop, ricordo che ero emozionato dal fatto che stavo scrivendo da solo la rubrica più importante del sito. Il regalo più bello però è stato il bel rapporto che ho stretto con l'attuale capo redattore Gabriele. Con lui ogni

tanto scambio dei messaggi, gioco online su PS4 e parliamo del più e del meno. Un'amicizia che va al di là del lavoro e che spero un giorno di consolidare. La ciliegina sulla torta è stata la mia collaborazione al libro che iCrewPlay intende produrre. Ho sempre sognato di scrivere un libro e partendo da questa piccola partecipazione, forse un giorno sarò molto più pronto per una tale impresa.

Come vedete il futuro di iCrewPlay?

Daniele: Il futuro di iCrewPlay sarà certamente "rosa e fiori", la crescita è stata colossale. Basta pensare che fino a un anno fa i videogiochi da recensire erano pochissimi, ora ne siamo letteralmente pieni! Il lavoro da fare è ancora molto, ma con passione, impegno e un'ottima cura degli articoli (SEO, argomenti ecc ecc...) tutto sarà possibile .

Leo: il mio futuro in iCrewPlay lo vedo splendente. Desidero tanto lavorare a 360 gradi per il sito, senza altre distrazioni. Vorrei tanto concedergli tutto il mio tempo, tempo che scarseggia a causa del lavoro e degli impegni personali. Per cui spero che ciò che faccio diventi presto un lavoro vero e proprio e che trasformi questa mia passione in vera ragione di vita. Desidero scrivere, girare per gli eventi con il cartellino iCrewPlay intorno al collo, fare interviste, recensire e diventare anche un vero e proprio giornalista o inviato speciale. In questo modo coltiverai anche la mia seconda passione per i viaggi e perché no, anche quella per i Cosplay, dato che videogiochi e cosplay vanno praticamente a braccetto. Vorrei tanto addormentarmi pensando che svolgo il lavoro più bello di tutti e godermi la soddisfazione di esser riuscito a realizzare tutto ciò. Spero che quel giorno non sia lontano.



Vieni a conoscere **Serena**,
in live su [www.twitch.tv/
icrewplaycom](http://www.twitch.tv/icrewplaycom)



Di Diego Savio Branciforti

Nintendo Switch, arriva il controller

SNES

Ci sono giochi, accessori, azioni che restano impresse nella mente per sempre, a causa di una loro specifica caratteristica o semplicemente perché *“piacciono”*. In questa grande e variegata famiglia, specialmente se parliamo dell'ambito videoludico, possiamo individuare protagonisti molto importanti come il primo **Nintendo Entertainment System (NES)** o **FamiCom (Family Computer)** per gli amici giapponesi, e la sua versione successiva che dominò nell'era dei **16-bit** durante le *“Console War”* avute contro **SEGA**, stiamo parlando del **Super Nintendo Entertainment System (SNES)** o **Super FamiCom**. Proprio quest'ultimo ancora oggi viene ricordato, anche dai meno esperti, per le peculiarità dei suoi

controller che introducevano i **primi tasti dorsali** (fondamentali nei giochi a picchiaduro come **Street Fighter 2**) e due tasti **X-Y**, paralleli ai classici **A-B** e dalla colorazione sgargiante.

Oggi finalmente i controller **SNES** tornano a far parlare di sé con una notizia veramente interessante per tutti gli appassionati del mondo **Nintendo**, infatti, nonostante non ci siano ancora dichiarazioni ufficiali in merito, sono apparsi in rete i primi dettagli del prossimo controller SNES per la console *ibrida* Nintendo. Questo controller sarà ufficialmente rilasciato dal colosso nipponico e prevederà una connessione **wireless** per collegarsi a **Switch**.

Questa nuova periferica per Nintendo Switch è apparsa direttamente su limatura FCC, sito fondamentale sul quale vanno caricate le informazioni

prima di rilasciare un nuovo prodotto negli Stati Uniti. Gran parte della documentazione è confidenziale, ciononostante dal sito è possibile vedere un **primo schema della parte posteriore del controller SNES** in arrivo su Switch. Una conferma di questo sta nel **numero di modello "HAC"**, utilizzato proprio per fare riferimento all'hardware e agli accessori Nintendo Switch.

Questa bella notizia farà felici sia i *vecchi (...e nostalgici) giocatori* che i nuovi affezionati all'universo Nintendo, specialmente perché non saranno più costretti ad appoggiarsi a periferiche di *Terze Parti* per

provare l'emozione di poter giocare al proprio titolo SNES preferito su Switch, che vede l'avvicinarsi della possibilità di vedere i **titoli 16-bit direttamente su Nintendo Switch Online**.



Avete mai avuto un sogno? Uno di quelli strani, che ti svegli e senti la sua presenza nel tuo cuore, un tarlo nella mente. Cerchi di eliminarlo, di dirti non avrò mai il tempo per realizzarlo; le paure ti bloccano, l'ansia sembra avere la meglio, ma poi finalmente il silenzio: ci sei tu e il tuo sogno. Uno dei nostri sogni è scrivere e per questo collaboriamo con **libri.iCrewplay.com**. La redazione è composta da figure con compiti differenti a seconda delle competenze. Tra i redattori si contano persone con alle spalle varie esperienze che un giorno si sono sedute davanti al proprio pc e hanno dato forma a dei racconti.

Questa è una raccolta di racconti che spaziano in vari generi letterarie e hanno le cui trame non potevano essere più diverse.

Il primo libro targato iCrewPlay è su Amazon! In formato cartaceo e digitale.

