

# I migliori volanti per PlayStation 4

I migliori volanti fanno davvero una grande differenza per i simulatori di guida su **PS4**. Con titoli come *GT Sport* o *The Crew 2* di recente uscita, sembra essere un buon momento per investire su un volante completo pedaliera. Non solo si avrà maggior realismo quando si tratta di controllo grazie alla qualità del volante, ma si ottiene anche il vantaggio di funzioni come il **force feedback** (un **rumble** molto sofisticato) e pulsanti posizionati ergonomicamente per rendere l'esperienza di guida più naturale. Anche i pedali possono fare una grande differenza, perché tenere premuto un grilletto per accelerare o frenare può incidere sulla sensibilità e, di conseguenza, le prestazioni in pista. La seguente guida esamina tutte queste funzionalità e molto altro in cui la qualità di ognuno varia anche in base al marchio, tuttavia, abbiamo elencato i migliori kit per ogni budget. Ricordiamo che tutti i volanti di seguito sono anche compatibili con PC.

## Logitech G29 Driving Force

Uno dei migliori volanti PS4: pieno di funzionalità a un prezzo imbattibile.

**Rotazione:** 900° | **Pedali:** 3 | **Tasti:** 16 | **Pedali regolabili:** No

### PRO

- Force feedback di qualità
- Ottimi pedali
- Rapporto qualità/prezzo

### CONTRO

- Di fronte ad alcuni concorrenti soffre di alcune mancanze

**Logitech** ha una lunga storia riguardo i volanti per **PlayStation**, risalenti ai tempi di *Gran Turismo 3*. L'attuale versione offre Force Feedback, tre pedali e compatibilità sia con **PS4**, **PS3** e **PC**. Come bonus, è anche attualmente a un prezzo molto conveniente. Il volante, non intercambiabile, ha un **potente Force Feedback** e una pinza ben solida per agganciare il volante su una scrivania o sedile da corsa.

Il controllo è fluidissimo e le buone rifiniture del volante danno una buona sensazione di qualità, che si combina con un buon posizionamento dei pulsanti e un manettino integrato che regala la sensazione di avere il pieno controllo sul veicolo. Anche le levette in acciaio del cambio sono ben posizionate: è un'unità solida con tutto a portata di mano.

**La resistenza non è un punto di forza** invece per il set di pedali, ma considerando l'equivalente **Xbox**, non si comporta poi così male. Si hanno tre pedali, con la possibilità quindi di poter utilizzare la frizione. La base del pedale non è particolarmente grande, conferendo un leggerissimo feeling da "giocattolo", ma visto il prezzo, non c'è motivo di lamentarsi.

# Fanatec CSL Elite Starter

Il migliore volante PS4 a “basso costo” per chi cerca una guida realistica senza compromessi.



**Rotazione:** 1080° | **Pedali:** 2 | **Tasti:** 15 | **Pedali regolabili:** Sì

## PRO

- Potente force feedback
- Feeling di una vera auto
- Enorme customizzazione

## CONTRO

- Costa più di un'intera PS4

Sì, il **prezzo è più alto rispetto rispetto l'intera console** su cui si gioca, ma sul bilanciamento qualità/prezzo, questo è senza dubbio il **miglior racing wheel su PS4**. Anche se non è il top di gamma nel catalogo di **Fanatec**, la qualità di questo set di volante e pedaliera è di gran lunga superiore ai concorrenti di questa guida, grazie ai fantastici pedali e un formidabile motore di force feedback si avrà una sensazione di realismo. Il volante viene fornito con un morsetto in modo da poterlo fissare a una scrivania o sedile da corsa in modo non definitivo, che ciò è utile per coloro che non vogliono una installazione permanente nella loro stanza. La qualità del volante in sé, non può essere messa in dubbio, che può essere rimosso e sostituito con uno custom. C'è anche uno **schermo integrato** nella parte superiore, che può essere utilizzato per armeggiare con i parametri di calibrazione del volante, o utilizzato per i dati di telemetria nei giochi compatibili.

Il **set di pedali, di bassa specifica** di Fanatec, non ha un pedale della frizione, quindi se si desidera utilizzare il cambio in modo realistico, bisogna considerare i pedali **ClubSport** o aggiornare il pedale del freno esistente a una versione **Loadcell**, e utilizzare invece il vecchio pedale del freno come una frizione. L'alloggiamento in metallo consente di spostare i pedali come meglio si

crede, aggiungendo comfort e flessibilità a una configurazione già formidabile. Tuttavia, i pedali di base sono di per sé una gioia da usare, con una resistenza eccezionale sotto il pedale del freno e un ingresso della valvola a farfalla fluido e controllabile.

## Thrustmaster T300 Ferrari GTE

Buon Force Feedback per un volante mid range.



**Rotazione:** 1080° | **Pedali:** 2 | **Tasti:** 12 | **Pedali regolabili:** Sì

### PRO

- Eccellente Force Feedback, davvero realistico
- Compatibile con PS3

### CONTRO

- Pedali non proprio ottimi
- Prezzo più alto rispetto a Logitech G29

**Thrustmaster** ha una vasta gamma di opzioni, ma il **T300** è lo standard per i volanti con **Force Feedback di livello medio su PS4**, anche se al momento, è molto **più costoso rispetto al bundle Logitech**. Ciononostante, questa unità è altamente raccomandata, in quanto le **sensazioni di guida** che è capace di regalare sono semplicemente **sublimi**: un controllo preciso e coinvolgente. La qualità del Force Feedback è eccellente grazie al **motore brushless** all'interno. Questo permette di sentire l'aderenza della vettura sulla superficie della strada, mentre lo sterzo si presenta abbastanza leggero. È anche compatibile con **PS3**, il che è eccellente se si desidera giocare con titoli come

**Need for Speed: Shift.** Ha licenza ufficiale, il che significa che **la lista dei giochi compatibili è ampia** rispetto i classici volanti. Questo è un **volante da corsa solido e modulare**, il che significa che è possibile cambiare il volante. È dotato di un interruttore a levetta a cui è possibile assegnare qualsiasi comando e una striscia rossa per poter capire quando il volante è centrato. Tuttavia, manca il pedale della frizione e il freno a mano, quindi è necessario utilizzare uno dei pulsanti del del volante.

Anche se questo non è il miglior set di pedali Thrustmaster (come ad esempio il **T3PA**, venduto separatamente) si ha un set perfettamente funzionante con un controllo preciso sugli input, il che significa meno **wheelpin** e frenata più controllata. La piastra di base è grande abbastanza per appoggiare i piedi, rendendo meno probabile lo spostamento involontario.

## HORI Racing Wheel Apex

Il volante meno costoso a portata di tutti.



**Rotazione:** 270° | **Pedali:** 2 | **Tasti:** 16 | **Pedali regolabili:** Si

### PRO

- Volante e pedali per una guida divertente
- Prezzo molto basso

### CONTRO

- Nessun Force Feedback
- Rotazione a 270° resistivo

**HORI** si è fatto un nome con i suoi controller per picchiaduro, ma si è esteso anche ai volanti, in

particolare con questo dispositivo, disponibile per PS4 e PS3 a budget veramente basso. È dotato di licenza ufficiale, anche se **potrebbe essere necessario regolare alcune delle opzioni di controllo sia sul volante che nei menu di gioco** per ottenere il massimo dalla compatibilità: infatti, questo volante non viene trovato in nessun preset, tuttavia è perfettamente funzionante con la maggior parte dei giochi. Ha a disposizione alcune **caratteristiche di base**, come le ventose per uso da tavolo e un morsetto in caso si voglia utilizzarlo su una postazione da corsa. Manca il Force Feedback, essendo un volante “molto” **entry-level**. È di buone dimensioni, con un angolo di rotazione regolabile di **180 gradi** di movimento per cambi di direzione rapidi soprattutto nei titoli arcade, oppure **270 gradi** di rotazione per titoli più simulativi. È ancora lontano dagli angoli di rotazione realistici degli altri volanti in questa lista, ma la scelta è apprezzata.

Il **volante** risulta abbastanza “**plasticoso**”, ma con un **design piacevole**. I pulsanti sono completamente personalizzabili, dando il massimo controllo durante la gara. È anche piacevole vedere due pulsanti incorporati nel volante stesso che possono essere assegnati a proprio piacimento. **Non è presente il pedale della frizione e la pedaliera è di bassa qualità**, tuttavia è possibile regolare la **sensibilità dei pedali** e possiede un poggiatesta retrattile per aiutare a tenere l'unità salda. Considerando il prezzo è un buon volante, ma se si cerca qualcosa di più simulativo meglio considerare altro.

---

## [Galactic Civilizations II: Ultimate Edition gratis per 48 ore](#)

**Humble Bundle** ha reso disponibile per 48 ore [Galactic Civilizations II: Ultimate Edition](#), strategico a turni prodotto da **Stardock** e distribuito da **Koch Media**. Il gioco con ambientazioni nello spazio è pieno di contenuti, con anche possibilità di **modding** grazie alla grande community.

---

## [S.T.A.L.K.E.R 2 in produzione?](#)

**GSC Game World**, nota casa produttrice di diversi titoli tra cui la famosissima serie **S.T.A.L.K.E.R** nelle ultime ore, tramite un post su [Facebook](#), ha condiviso un sito che riporta il nome del possibile prossimo capitolo della serie, **S.T.A.L.K.E.R 2**. Il [sito](#) oltre al nome del gioco riporta una data, 2021, che potrebbe essere la data di uscita. Non ci rimane solamente che aspettare altre notizie. Del resto il prossimo E3 è ormai alle porte.

---

# Bethesda annuncia Rage 2

Come promesso, **Bethesda** ha rilasciato il primo trailer ufficiale di **RAGE 2**. I giocatori si potranno tuffare a capofitto in un mondo distopico privo di società, legge e ordine con la possibilità di andare ovunque, sparare a qualsiasi cosa e far esplodere tutto. Il gioco riunisce due studi di produzione come **Avalanche Studios** e **id Software**, che stanno lavorando insieme per questo progetto. Per quanto riguarda la storia e le informazioni del gioco, Bethesda ha rilasciato un comunicato.

## **Trama:**

Un asteroide ha annientato l'80% della popolazione terrestre, portando il genere umano sull'orlo dell'estinzione. Bande spietate e assetate di sangue impazzano per le strade e la tirannica Autorità governa con il pugno di ferro. Voi siete Walker, l'ultimo Ranger della Zona devastata e una minaccia al loro potere. Siete stati privati della vostra casa e abbandonati in fin di vita. Dovrete combattere per ottenere giustizia e libertà. Attraversate la crudele Zona devastata tra deliranti battaglie con veicoli e caotici combattimenti in prima persona, affrontando sadiche bande per trovare gli strumenti e le tecnologie necessarie a sfidare l'Autorità e porre fine al suo regime oppressivo una volta per tutte.

## **Caratteristiche principali:**

### **Benvenuti a sparatuttolandia**

L'esperienza di id Software con gli sparatutto e la maestria di Avalanche Studios con i mondi aperti si fondono alla perfezione per creare **RAGE 2**. È più di uno sparatutto e più di un gioco a mondo aperto... è sparatuttolandia.

### **La zona devastata vi attende**

Attraversate innumerevoli ambienti sconfinati, da giungle lussureggianti e paludi infide a deserti arsi dal sole nella vostra battaglia contro l'Autorità. La Zona devastata è immensa e avrete l'arsenale giusto per conquistare ogni centimetro.

### **A tutto gas**

Dai monster truck ai girocotteri, usate un assortimento di solidi veicoli adatti alla Zona devastata per viaggiare a tutto gas. Se esiste, potete guidarlo.

### **L'ultimo ranger**

Fate a pezzi i nemici usando una serie di armi modificabili, devastanti **poteri a nanotriti** e il **Sovraccarico**, che vi permetterà di potenziare le vostre armi oltre i loro limiti tecnici.

### **Fazioni e nemici**

Affrontate fazioni spietate per il controllo della Zona devastata, ognuna con il suo assortimento di pazzoidi, mutanti e mostri assetati di sangue.

---

## [Steam abilita il modulo Bluetooth per lo Steam Controller](#)

Come annunciato settimana scorsa, è in uscita, in versione beta, la [Steam Link App](#), che permette di fare uno streaming dei propri giochi da PC a uno smartphone o tablet. Steam per preparare l'uscita di questa app [ha attivato il modulo Bluetooth Low Energy sullo Steam Controller](#) tramite un'update del *firmware*: con questa funzionalità si potrà usare il proprio controller su qualsiasi dispositivo **Android** o **iOS**. Per chi possiede uno Steam Controller e vorrà utilizzare la funzione di streaming da PC al proprio dispositivo mobile, troverà sicuramente molto utile questa notizia.

---

## [La mente di Ryzen abbandona AMD per Intel](#)

**Intel** ha appena annunciato ufficialmente di aver assunto **Jim Keller** come **Senior VP** per guidare il team di ingegneri, occupandosi dello sviluppo **SoC (system-on-chip)** all'integrazione del silicio. **Murthy Renduchintala**, chief engineering di Intel, spiega così la sua assunzione:

«**Jim è uno dei più rispettati visionari del settore della microarchitettura e l'ultimo esempio di talento tecnico per entrare a far parte di Intel. Abbiamo intrapreso iniziative entusiasmanti per cambiare radicalmente il modo in cui utilizziamo il silicio, mentre entriamo nel mondo di processi e architetture eterogenei. Jim si unirà a noi per accelerare questa trasformazione**»

Jim Keller ha una vasta esperienza su tutti i tipi di processori e SoC. Tra gli appassionati di PC è forse il più noto architetto dell'eccellente microarchitettura **Zen** di **AMD**, che alimenta tutti gli ultimi processori **Ryzen** ed **EPYC** che hanno spinto AMD in una posizione di rilievo nel mercato delle CPU. Ma Keller ha anche lavorato in **Apple**, dove ha guidato il team di progettazione dei processori iniziali **A4** e **A5** e più recentemente, alla **Tesla**, dove è stato vice presidente di **Autopilot** e **Low Voltage Hardware**. Proprio Keller ci parla di questo:

«**Ho acquisito una grande esperienza lavorando in Tesla, ho imparato molto e attendo con ansia che tutta la tecnologia proveniente da Tesla in futuro possa essere utile. La mia passione per tutta la vita è stata lo sviluppo dei migliori prodotti al mondo fatti di silicio. Il mondo sarà un posto molto diverso nel prossimo decennio visto la continua evoluzione dell'informatica. Sono entusiasta di unirmi al team Intel per costruire il futuro di CPU, GPU, acceleratori e altri prodotti per l'era dell'informatica basata sui dati**»

Keller non è l'unico ex membro di AMD che approda a Intel di recente. [Raja Koudhuri, in precedenza a capo del gruppo Radeon Technologies di AMD](#) è entrato a far parte del team di

lavoro sulle GPU.

---

## Satellite Reign gratis per 48 ore

**Humble Bundle** ha reso disponibile per le solite 48 ore [\*Satellite Reign\*](#), gioco indie strategico prodotto e distribuito da **5 Lives Studios**. Il gioco è ambientato in un mondo **cyberpunk** con meccaniche da **GDR**, oltre al classico **multiplayer online** si può contare sulla **coop** sia **online** che in **locale**.

---

## Croteam annuncia Serious Sam 4: Planet Badass

**Croteam**, sviluppatore indipendente croato, ha annunciato ufficialmente, su piattaforma Steam, ***Serious Sam 4: Planet Badass***. Un teaser ha mostrato le immagini del gioco con veste grafica migliorata rispetto l'ultimo episodio ***Serious Sam 3: BFE*** ma il rilascio di ulteriori dettagli, avverrà durante la conferenza **E3 2018** di **Devolver Digital** a Giugno. Qualche informazione in più però possiamo carpirlo dalla descrizione del titolo presente su Steam:

**“Il famosissimo *Serious Sam* si appresta a tornare più grande e brutale che mai, e non su un unico livello desertico. *Planet Badass* farà il suo debutto all'E3 2018.”**

Sembra dunque che *Serious Sam 4* - anche da quanto si evince dal trailer - sarà caratterizzato da ambienti molto più grandi rispetto a quanto vociferato da precedenti rumor.

Tra le nostre speranze vi è quella di una maggiore attenzione verso la componente narrativa, visto che **Jonas Kyratzes** (uno degli autori dietro l'acclamato ***The Talos Principle***) sta proprio lavorando su questo nuovo titolo. La pagina di Steam elenca anche una **co-op locale**, **cross-play tra le piattaforme**, un **editor dei livelli** e il supporto di **Steam Workshop**. Non sono state ancora annunciate versioni console, ma conoscendo il franchise, sembra probabile un'imminente arrivo anche per quest'ultime.

---



# Will To Live Online

**Will To Live Online** è un **MMORPG post-apocalittico** prodotto e distribuito dalla casa russa **AlphaSoft LLC**. Il gioco è ambientato in un mondo danneggiato da un evento catastrofico e misterioso di chiara ispirazione verso i classici del genere post-apocalittico nucleare, in particolar modo **S.T.A.L.K.E.R.**, al quale sono presenti numerosi richiami. Il giocatore impersonerà uno dei tanti sopravvissuti e bisognerà farsi strada attraverso la brutalità di terre desolate, mostri, animali e altri giocatori. L'aspetto RPG del gameplay è molto accentuato con quest, esplorazioni, progressione di livello, e un albero delle abilità ben strutturato, guerre PVP e tanto altro. L'analisi del gioco e di tutti i suoi aspetti è stata fatta sull'**Alpha 0.49.5**, disponibile in **Early Access**.

## Gameplay

Il gameplay di *Will To Live Online* richiama le più classiche esperienze MMORPG: parlare con gli NPC in città, andare in luoghi che ci sono stati assegnati per **recuperare vari oggetti, esplorare zone, uccidere nemici o addirittura boss in alcuni casi**. Quindi, una volta ritornati a reclamare la ricompensa della missione compiuta, si otterranno **XP, soldi** e alcune volte **oggetti**. In parallelo alle quest, è presente un sistema di progressione del personaggio che si ha **ogni 5 livelli** e ci verranno distribuiti dei punti skill per potenziare le nostre abilità; ogni personaggio in base alla classe scelta (**Miner, Hunter, Mercenary e Engineer**) ha il propria **Skill Tree** e attributi da sviluppare, così come anche le armi, **più verrà utilizzata** un'arma, più il nostro personaggio diventerà esperto nel maneggiarla. Il mondo di gioco è **completamente aperto**, eccezion fatta per le **città sicure** come quella di partenza che sono isolate dal resto e richiedono una zona di transizione per essere attraversate. Ci sono anche funzioni come la **creazione di gruppi** per vedere la posizione dei propri amici sulla mappa in ogni momento, una **minimappa**, una serie di **marcatori personalizzati** che ci daranno una mano a ricordare posti già esplorati. Particolare attenzione è stata posta sulle armi, le diverse tipologie di munizioni come **FMJ** o **HP** funzioneranno in modo diverso ed efficace a seconda dell'obiettivo su cui verranno utilizzate. Ad esempio le FMJ fanno meno danno e hanno una maggiore penetrazione sulla corazza dei nemici, invece le HP fanno più danno ma hanno meno penetrazione. Molte le tipologie di munizioni per ogni arma.

**Oltre alla lotta, l'esplorazione libera del mondo** senza essere legato a nessuna missione è anche un'attività praticabile, ma bisognerà affrontare nemici anche **ben oltre il proprio livello** e quindi si potrebbe non essere in grado di proseguire. Nel mondo di gioco ci sono anche i mercanti per vendere e comprare attrezzature e la casa di aste per vendere i propri oggetti ai player, c'è anche l'attività di raccolta di risorse rare e preziose per racimolare qualche **Token**, come ad esempio raccogliere funghi, fiori di camomilla o posate sparse in varie casse disseminate per le mappe sono **un ottimo modo per fare velocemente soldi**. C'è anche un sistema di fazioni (**attualmente due**) in cui i giocatori possono unirsi per poi essere **alleati o nemici di altri giocatori della stessa o di un'altra fazione**, ricevere missioni, ricompense e equipaggiamenti specifici dai venditori di fazioni. C'è una **quantità considerevole** di dialoghi e script per le missioni con i vari NPC principali, e molto materiale da leggere. Purtroppo la traduzione inglese non è ottimale, la lingua ufficiale del gioco è il russo e si spera che in futuro si abbia una miglior localizzazione anche in lingua britannica.

## Sistema di combattimento

Il combattimento in questo gioco è basato **principalmente** sulle armi da fuoco, anche se il corpo a corpo quando utilizzato può risultare molto efficace. Esistono vari tipi di armi come **pistole, fucili d'assalto, fucili a pompa, DMR, fucili di precisione** e persino **esplosivi**, molte delle quali richiedono non solo denaro ma anche un livello minimo per utilizzarle. Tutte le armi hanno anche delle statistiche che bisogna rispettare come in molti **MMO**, ad esempio se si vuole usare un fucile base come lo Squirrel (il primo cecchino) bisogna avere almeno 1 di intelligenza. Le sparatorie risultano fatte bene con una balistica molto realistica e precisa, essendo questo un MMORPG il livello del player e delle armi avrà un forte impatto sul risultato di un combattimento specialmente se si tratta di **PVP**: si possono anche uccidere però tranquillamente mostri e personaggi di livello più alto mirando ai punti del corpo meno protetti poiché il gioco ha un sistema di danno diviso per area. La lotta contro i mostri e gli animali è semplice in quanto i mob sono divisi in campi quindi si possono non solo aggirare i mob in gruppi ma attirarli anche uno alla volta. Usare armi a lungo raggio come i fucili è una buona idea contro i nemici in **PVE** poiché probabilmente saranno morti prima che entrino nella mischia, a meno che non siano dei boss, in quel caso serviranno altri colpi. Se si muore in combattimento **verranno persi alcuni oggetti casuali** dal proprio inventario, tra cui quelli non equipaggiati. Questi possono anche essere oggetti della ricerca, quindi morire durante una missione può risultare frustrante. Ovviamente è possibile ritornare al punto dove si è morti (viene segnato sulla mappa) così si potranno recuperare gli oggetti persi, sempre se un giocatore non è arrivato prima e ha preso tutto. Esistono anche dei server **solo PVE** per i giocatori che non vogliono fare il PVP, e ciò risulta una cosa buona per gli amanti del PVE.

## Contenuti

Attualmente ci sono **35 livelli** di esperienza per progredire, che richiederanno circa **100-125 ore di gioco**. Come detto ci sono diverse classi e in ogni server ci sono **4 slot** per la creazione dei personaggi, quindi per ogni server è possibile creare tutte e **4 le classi**.

Non ci sono specifici problemi nell'**equilibrio del gioco** stesso tranne che personalmente gli oggetti delle missioni dovrebbero essere esclusi dalla caduta quando si muore.

La sfida è quella di un MMORPG medio, i livelli e l'equipaggiamento contano molto in PVE, invece le abilità riguardano per di più per il lato PVP.

## Comparto tecnico

Nonostante l'utilizzo del moderno e potente motore grafico **Unreal Engine 4**, la grafica è molto semplice e sembra risalire a qualche anno fa rispetto agli attuali standard del settore: lo stile grafico presta fedeltà alla serie **S.T.A.L.K.E.R.** ma rende anche il gioco alla portata di qualsiasi PC. Alcuni aspetti paragonabili a **ombre, trame, modelli di prop, mesh e ambienti** sono la maggior parte

delle volte di **bassa qualità**. Per quanto riguarda i modelli di nemici e personaggi sono stati lavorati benissimo e con gran cura.

Il **sistema audio** è di ottima qualità elaborato con **fmod** restituendo un feed sonoro **3D** in base all'ambiente in cui ci si trova. Giocando con delle cuffie **7.1** si potrà apprezzare al massimo la resa sonora data dal suono 3D di fmod che riesce ad **avvolgere** il giocatore nel mondo di *Will To Live Online* rendendo bene la provenienza di spari e rumori.

Sul piano delle performance è stato fatto un **lavoro di ottimizzazione impeccabile** che riesce a far girare il gioco su qualsiasi macchina.

Il gioco, come detto in precedenza, è **ottimizzato molto bene**: può però accadere che ci siano problemi di stabilità, come nei cambi di area, in cui il gioco ha ogni tanto un calo di FPS che potrà essere risolto riavviando il titolo.

C'è da dire che il gioco consta davvero di pochi bug piuttosto insignificanti, che non ne intaccano per niente la godibilità.

## Conclusione

Nel complesso il gioco è **divertente**, sia giocato in solitaria, che in compagnia, e, per essere un'Alpha con accesso anticipato, ha molti contenuti da offrire e centinaia di ore di divertimento assicurato. Se gli sviluppatori continueranno ad ascoltare la **community** come stanno facendo al momento e ad aggiungere contenuti migliorando sempre più il gioco, in futuro si avrà un gioco che colmerà il **vuoto lasciato dalla saga di S.T.A.L.K.E.R.** nel cuore dei fan, ma in versione **multiplayer**: un sogno per chi ama il **post apocalittico nudo e crudo**.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: ROG STRIX GTX 1060 6 GB

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2x8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit

---

## [Cloudflare lancia un servizio DNS che velocizzerà la connessione internet](#)

**Cloudflare** ha lanciato proprio il primo di Aprile il suo nuovo servizio **DNS** per i consumatori, che promette di velocizzare la connessione Internet e di mantenerla privata. Il servizio in questione possiede una [pagina](#) dove poter avere più informazioni su come funziona e su come installarlo. Cloudflare afferma che sarà **il servizio DNS consumer più veloce e più sicuro della rete**. Mentre **OpenDNS** e **Google DNS** sono i più utilizzati e conosciuti, Cloudflare si sta concentrando molto sull'aspetto della privacy del proprio servizio DNS, con la promessa di cancellare tutti i registri delle *query* DNS all'interno delle **24 ore**. I servizi DNS vengono generalmente forniti dai *provider* di servizi Internet per risolvere un nome di dominio come **Google.com** in un vero indirizzo IP che i router e gli switch leggono. È una parte essenziale di Internet ma i server DNS forniti dagli **ISP** sono spesso lenti e inaffidabili. Gli ISP o qualsiasi rete WiFi a cui ci si connette possono anche utilizzare i server DNS per identificare tutti i siti visitati che presentano problemi di privacy. Il DNS ha anche svolto un ruolo importante nell'aiutare i cittadini turchi a evitare il divieto di utilizzo di

## **Twitter.**

Cloudflare ha collaborato con **APNIC** per offrire il proprio servizio DNS tramite **1.1.1.1 e 1.0.0.1**. Tante persone hanno usato 1.1.1.1 come indirizzo fittizio e APNIC ha provato in passato ad analizzare il flusso di traffico verso l'indirizzo IP, venendo sopraffatto. Il DNS di Cloudflare offrirà supporto per **DNS-over-TLS** e **DNS-over-HTTPS** e la società spera che il suo supporto **HTTPS** vedrà più browser e sistemi operativi che supportano il protocollo. Il DNS di Cloudflare ha attualmente un tempo di risposta globale di **14 ms** rispetto ai **20 ms** per OpenDNS e **34 ms** per i DNS di Google, quindi è attualmente il DNS più veloce al mondo per utenza consumer.

Questa non è la prima volta che Cloudflare ha aiutato il web con i suoi servizi e la rete di ottimizzazione del web: alcuni anni fa ha implementato la funzione **Universal SSL** per fornire la **crittografia SSL** gratuita a milioni di siti Web. La società è anche nota per offrire **protezione DDoS** per evitare che i siti vengano travolti dal traffico dannoso.