

X018: la formica Microsoft

L'**X018** di Microsoft era molto atteso, soprattutto dopo un E3 interessante e che ha posto ottime basi per la prossima generazione. E proprio come una formica, che in inverno deposita risorse per il prossimo periodo florido, Microsoft effettua altri piccoli passi per cambiare un'immagine che forse si era un po' distaccata all'essenza del gaming. Tanti sono stati gli annunci ma soprattutto, si è intravista la voglia di rimboccarsi le maniche, mettendo subito in chiaro l'intento della casa di Redmond: si gioca, prima di tutto. E **Lawrence "Larry" Hryb** ha cercato sin dall'inizio di mostrare come la divisione gaming di Microsoft sia pronta a dar battaglia a Sony e Nintendo nel prossimo futuro, confermando anche l'acquisizione esclusiva dei servizi di **Obsidian**. Ecco dunque tutte le novità mostrate a Città del Messico.

Si comincia con **Playerunknown's Battlegrounds**, che entra nel **Game Pass** a partire dal **12 Novembre**. Aggiunta interessante, considerando che tra un mese il battle royale arriverà su PlayStation 4, approfittando dunque ancora di questo mese d'esclusiva.

La prima **World Premiere** arriva dagli ex di **Irrational (Blue Manchu)** e disponibile subito sul Game Pass dal day one, un **roguelike**, simile a **Prey: Mooncrash: Void Bastard** si presenta completamente in cell shading e ispirato da pezzi grossi come **Bioshock** e **System Shock 2**. Questo shooter in prima persona arriverà come esclusiva temporanea sulla console di Redmond.

Crackdown 3 è già leggenda, forse per i motivi sbagliati ma qui, all'X018, è stato finalmente mostrato con un trailer a dir poco fuori di testa. **15 Febbraio 2019** (nel Game Pass dal day one) è la data di rilascio, scelta infelice considerando l'uscita di numerosi AAA molto attesi. Il multiplayer (denominato **Wrecking Zone**) vede due **squadre 5vs5** affrontarsi in un ambiente completamente distruttibile. Ovviamente tutto risulta estremamente frenetico ma visivamente interessante una volta cominciato a devastare l'intero ambiente di gioco. Le perplessità permangono ma, nonostante tutto, la sua uscita è già una buona notizia di per sé. Contento anche **Phil Spencer**, che forse si è liberato di un peso.

L'altra **World Premiere** riguarda **Sea of Thieves** e il suo nuovo DLC **The Arena**, un PvP dedicato al combattimento tra team per recuperare tesori inimmaginabili. **The Arena** sarà **disponibile gratuitamente agli inizi del 2019** come riferito anche dai producer **Craig Duncan** e **Joe Neate** sul palco. **Sea of Thieves** è stata la riscossa di **Rare** e questa introduzione, richiestissima dai fan, non è altro che la dimostrazione di come il team dia molta importanza ai feedback dei giocatori. Ogni match si presenterà diverso e avvincente, cambiando modo di approcciare il titolo. Nuove informazioni arriveranno nei prossimi giorni, facendo il punto sui prossimi aggiornamenti.

Jump Force trova il suo spazio grazie a un nuovo trailer in anteprima, presentando le versioni **SSGSS** di **Goku** e **Vegeta**, oltre alla trasformazione **Gold** di **Freezer**. Dunque anche **Dragon Ball Super** trova spazio nel nuovo picchiaduro che racchiuderà i combattenti di **Weekly Shonen Jump**, che ha sfornato la maggior parte dei nostri eroi preferiti. È probabile che i Saiyan non saranno gli unici a sfruttare questo tipo di boost; attenderemo notizie in merito prossimamente. Anche qui, uscita prevista per il **15 Febbraio 2019**.

Non poteva mancare ovviamente **Just Cause 4**, probabilmente il gioco più "caciaronone" del momento.

Il nuovo trailer World Premiere ha visto susseguirsi sul palco **Francesco Antonini**, creative director di questo titolo targato **Avalanche**. Il **rampino**, introdotto nel terzo capitolo, torna ulteriormente potenziato, trasformando il titolo in una festa per youtuber e streamer di varia natura. Il **4 Dicembre** è il giorno prefissato per trasformare l'**isola di Solis** nel nostro parco divertimenti.

Devil May Cry 5, previsto per l'**8 Marzo 2019**, si arricchisce di una nuova modalità, denominata **The Void**, praticamente la modalità allenamento. Lo storico ideatore **Hideaki Itsuno** e **Matt Walker**, il producer, hanno unito le forze per creare l'atmosfera perfetta per il team a lavoro sul quinto capito della saga dedicata a Dante & Co.

Kingdom Hearts III ha il suo trailer all'X018, presentando un nuovo personaggio: **Winnie the Pooh**. Il trailer presenta anche alcuni elementi di trama, con i piani malvagi di **Maestro Xehanort** e dell'**Organizzazione XIII**. L'uscita è sempre prevista per il **29 Gennaio 2019**.

The Forge è il primo DLC di sette di **Shadow of the Tomb Raider**. Sul palco, il narrative director **Jason Dozois** e il senior associate producer **Jo Dahan** hanno commentato le nuove **meccaniche co-op**. L'espansione è prevista per il **13 Novembre**.

Il **13 Dicembre** sarà il turno della prima espansione di **Forza Horizon 4**, denominato **Fortune Island**, in cui verranno implementati nuovi tracciati e nuove vetture. Ambientato nelle isole nordiche della Gran Bretagna, questo DLC metterà alla prova i videogiocatori con condizioni meteorologiche avverse, tra tempeste e persino aurore boreali. Inoltre, anche **Ken Block** tornerà protagonista con **cinque nuove vetture** che faranno sfoggio nel prossimo video *Gymkhana*.

Infine, piccola carrellata delle altre notizie:

- **State of Decay 2**, si espanderà il **16 Novembre** con un nuovo DLC gratuito denominato **Zedhunter Pack**, contenente nuove armi e aggiornamenti al gameplay.
- **Give With Xbox** è la nuova campagna di beneficenza Microsoft, creata per la raccolta fondi destinati a **Gamers Outreach, SpecialEffect, Child's Play, e Operation Supply Drop**. Per partecipare basta inviare un'immagine con il tag **#givewithxbox**, sfruttando il tema dello stare insieme. Per ogni immagine, Microsoft, destinerà cinque dollari fino a un totale di **1 Milione di dollari** agli enti sopracitati.
- Dalla prossima settimana, tutti gli utenti Xbox potranno contare sul supporto di **tastiera e mouse**. Ovviamente il focus è destinato principalmente agli sparattutto (e cross-platform) come **Fortnite**, che sarà uno dei primi a sfruttare tale novità. Inoltre, **Razer** (nuovo partner Microsoft) realizzerà specifiche tastiere e mouse per console, presentate al prossimo CES di Las Vegas.
- **Xbox Game Pass** si arricchirà di 16 nuovi titoli nei prossimi mesi: **Hellblade: Senua's Sacrifice, Agents of Mayhem, Ori and the Blind Forest, PlayerUnknown's Battlegrounds, Mutant Year Zero, Void Bastards** e molto altro, proveniente dalla scena indipendente. Inoltre per i nuovi abbonati, sarà possibile provare il primo mese del servizio a solo un dollaro.
- Richiesta da moltissimi utenti, anche **Xbox Game Pass** avrà la sua **App**: sarà possibile sfogliare la libreria Microsoft, selezionare e mettere in download i titoli interessati, al fine di trovarli già pronti sulla propria console. Disponibile ovviamente sia per Android che iOS.

- **Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2 e Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, saranno inseriti nel catalogo retrocompatibilità Xbox a partire dal **13 Novembre**. Come da abitudine, i titoli subiranno un boost tecnico, per usufruire al meglio della potenza di Xbox One X. Arriveranno nel catalogo anche *Final Fantasy VII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X e X-2 e Final Fantasy XII*.
- Ci avviciniamo al **Black Friday** e ovviamente Microsoft non poteva starsene con le mani in mano. Con un video à la **Roberto Da Crema**, "Il Maggiore" **Lawrence "Larry" Hryb**, ha presentato le nuove offerte: meno 100 dollari sulle console, e sconti a partire dal 35% sulla maggior parte della libreria Microsoft.
- **InXile Entertainment** entra a far parte della famiglia Microsoft, conosciuti soprattutto per **Wasteland 2** e altri lavori di natura RPG. Lo studio potrà lavorare autonomamente ma potendo contare sulle ingenti risorse del colosso di Redmond.
- Come per il calciomercato, bisogna aspettare l'ufficialità prima di poter crederci. **Obsidian Entertainment** è ufficialmente di proprietà Microsoft. Fondata nel 2003 e creatori, tra gli altri, di **Fallout: New Vegas** e **Pillars of Eternity**, il nuovo team è subito a lavoro su un nuovo progetto, che probabilmente potremmo vedere solo tra qualche anno.

Come scegliere una tastiera da gaming?

Scegliere una tastiera da **gaming** rispetto quelle normali è difficile per via delle tante **funzionalità, switch e tecnologie proprietarie**, oltre all'enorme vastità di aziende che offrono prodotti diversi per ogni tipo di giocatore, come appunto per i **mouse** di cui abbiamo già parlato. Per questo abbiamo creato una guida in grado di dare dei buoni consigli d'acquisto, in linea al vostro budget.

Switch meccanici

Uno degli elementi più confusionari di una tastiera meccanica sono gli **Switch MX Cherry** che hanno dei **codici colore**, che troverete sulla maggior parte delle marche. Tuttavia ci sono delle eccezioni: alcuni produttori di tastiere, come **Razer** e **Logitech**, hanno i propri interruttori meccanici personalizzati. Gli **Switch** meccanici sono molto diversi dai tasti presenti su su mezzi più economici, cioè quelle a **membrana**. Forniscono un **feedback migliore** e il segnale viene inviato più velocemente. Non sono per tutti però, quindi vale la pena provare prima di acquistare.

Cherry produce sei diversi tipi di interruttori per tastiere **MX**, che prendono il nome dai colori:

Switch MX Blue

Gli **Switch Blue** restituiscono un **clic tattile nel momento in cui il pulsante viene attivato**, il che significa che si ottiene un riscontro istantaneo per ogni sequenza di tasti, che rende il tutto molto soddisfacente.

Switch MX Green

Gli **Switch Green** sono simili ma richiedono più forza degli Switch Blue per essere attivati. Questi sono **ottimi per scrivere** e per la digitazione ma producono un forte rumore; quindi se ci si trova in uno spazio di lavoro condiviso o vi sono delle pareti sottili, è meglio evitarlo.

Switch MX Brown

Gli **Switch Brown** sono simili al Blue ma il “clic” tattile è **molto meno pronunciato**. Sono anche **meno rumorosi** dei loro fratelli Blue e Green, con un suono più simile a un urto che un clic, ma ha uno **scatto meno pronunciato** rispetto agli interruttori Brown e richiede **meno forza** per l’attivazione. Questi interruttori sono una buona via di mezzo per i giocatori che scrivono anche molto.

Switch MX Red

Gli **Switch Red** non hanno click tattili ma possiedono una **corsa estremamente breve**. Questi sono gli **switch più comuni sulle tastiere da gaming** grazie alla loro **eccezionale facilità e rapidità di utilizzo**. Sono **meno confortevoli per lunghi periodi** di digitazione e la mancanza di feedback può risultare fastidiosa per alcuni.

Switch MX Black

Gli **Switch Black** sono molto simili ai rossi ma richiedono **più forza** per l’attivazione.

Switch MX Speed

Infine abbiamo i nuovi Switch Speed, che hanno un **punto di attuazione molto piccolo**, appena 1,2 mm.

Nonostante abbiamo descritto ogni *Switch* è **davvero necessario provarli** per determinare quale sia il migliore per le vostre esigenze. È possibile acquistare **campionatori** di interruttori MX dal costo superiore ai 10 €, oppure controllare se nei negozi di informatica più vicini sono già esposti questi prodotti. Gli Switch MX Cherry inoltre sono **intercambiabili tra loro** nella maggior parte delle volte. Le tastiere non Cherry invece stanno diventando più comuni, con compagnie come Logitech e Razer che scelgono di vendere le proprie tastiere con i propri interruttori personalizzati. Nonostante ciò gli Switch Cherry dominano ancora il mercato anche se le alternative stanno diventando sempre più popolari.

Altre features

Molte tastiere da gaming hanno a disposizione degli **extra** che li distinguono dalla massa. Per esempio, alcuni verranno forniti con **porte USB**, il che significa che è possibile collegare le periferiche direttamente alla tastiera, senza doverli collegare al PC. Alcune sono anche dotate di **pulsanti aggiuntivi** per le scorciatoie da gaming chiamate **macro**, che possono essere programmate tramite il software del produttore. Altre ancora hanno addirittura delle **porte jack** per collegare cuffie e microfono. E come per i mouse vi sono tastiere con i **led**, alcune con un colore fisso e altre **RGB**, con effetti di vario tipo. Come detto per i mouse non sono obbligatori, ma ormai nella maggior parte delle tastiere da gaming i led sono la norma, vista la loro utilità nel caso di sessioni notturne.

Tastiere a membrana da gaming

Ho voluto inserire questa sezione perché c'è gente che non riesce ad acquistare delle tastiere meccaniche oppure vuole tenersi con un budget basso ma vuole avere una buona tastiera per giocare. L'unica cosa che c'è da dire a riguardo sulle membrane è che **bisogna guardare principalmente la qualità costruttiva** e se la tastiera aggiunge **tasti macro/funzione** oppure la **retroilluminazione**, e in questo caso assicurarsi magari tramite le recensioni che **si vedano bene i tasti al buio** poichè l'unica funzione utile dei led è appunto come scritto sopra, per le sessioni notturne. Rispetto le meccaniche non c'è bisogno di guardare gli switch poichè non ci sono.

Per giocare a livelli alti con una velocità di risposta più elevata possibile e con comodità le meccaniche sono consigliatissime anche se esistono delle tecnologie con **switch a infrarossi** uscite da poco che possono contrastare le meccaniche, ma ne parleremo più avanti. Riguardo le tastiere a membrana invece non significa che sono sconsigliate per giocare, vi sono tastiere a membrana che vanno benissimo e non vi faranno pentire di non aver acquistato una meccanica. Un esempio di tastiera a membrana da gaming di alto livello è la **Logitech G510** di qualche anno fa che tra ben **18 macro**, tanti **tasti funzione, jack per cuffie e microfono, led RGB, tecnologia proprietaria** che accelera la comunicazione tra tastiera e PC e addirittura uno **schermo integrato** per vedere statistiche di gioco o informazioni varie la rendono un'ottima variante delle meccaniche.

Come scegliere un mouse da gaming?

Un mouse da **gaming** è uno strumento essenziale che ogni **PC Gamer** deve avere. Offrendo tempi di risposta più rapidi e spesso munito di **tasti programmabili via software**, un mouse da gaming decente può aiutare a posizionare i vari giocatori verso la parte alta delle classifiche nelle partite competitive. Ma per quale modello bisogna optare? **Cablato o wireless? Logitech o Razer?** La scelta è francamente difficile senza sapere qualcosa di più sui mouse. Non temete, in questa guida vi aiuteremo a scegliere il dispositivo perfetto per voi sia a livello di funzionalità che di prezzo.

DPI

DPI sta per **dots-per-inch**. È una dei primi elementi che si notano quando i produttori pubblicizzano un nuovo mouse e rappresenta l'unità di misura della sensibilità di un mouse. Un **DPI alto** indica quanto il cursore si sposterà ulteriormente rispetto al movimento della mano. Un **DPI basso**, al contrario, si sposterà su una distanza più breve. Ogni mouse da gioco ha un intervallo *DPI* (per esempio **200 - 8000**) e l'utente può selezionare un punto intermedio in base ai propri gusti. Un *DPI* molto alto, da gamer competitivo, può arrivare a 16.000 mentre, la maggior parte dei mouse da ufficio, limita i suoi *DPI* intorno ai 1000. Gran parte dei giocatori si trova comodo tra **800 e 3.000 DPI** ma, col tempo, ci si può abituare a usare *DPI* più alti. Il vantaggio di avere un numero elevato è che si possono eseguire azioni reattive più velocemente, sacrificando però la precisione. La maggior parte delle persone non si avventurerà in *DPI* elevati, quindi **attenzione** a cadere nella trappola "*DPI* alti uguale a un mouse migliore". Tuttavia, se si dispone di un monitor ad alta risoluzione (**QHD** o **4K**), l'acquisto di un mouse con *DPI* alto può essere vantaggioso. Questo perché il cursore ha più

pixel da percorrere, quindi i *DPI* più alti non sembreranno veloci se paragonati all'utilizzo di un display 1080p.

Polling Rate

Il **Polling Rate** è la frequenza con cui il mouse segnala la sua posizione al computer. Questo è un'informazione importante, perché significa che il cursore riferirà più accuratamente i movimenti del mouse alla macchina. **Tuttavia**, un alto tasso di *polling* significa anche che il computer deve lavorare di più per capire dove si trova il mouse, ricevendo più dati al secondo. La maggior parte dei mouse di fascia alta ha un limite di **1.000Hz**, il che significa che la posizione viene segnalata **1.000 volte al secondo**. Fortunatamente, aziende come **Razer** e **Logitech** consentono di cambiare la frequenza di *polling* in base al nostro gradimento, quindi non bisogna accontentarsi del massimo se si utilizza un computer di fascia bassa. È generalmente accettato che sia difficile distinguere tra **500Hz e 1.000Hz**, ma si nota sicuramente la differenza tra **125Hz e 1.000Hz**, perché il mouse non esegue movimenti fluidi. Ecco perché il tasso di *polling* è importante ma, come nel caso dei *DPI*, un numero più alto non è sempre la scelta migliore.

Tasti Macro

Molti mouse da gaming hanno dei tasti programmabili chiamati **macro**, utilizzabili in base alle esigenze. Un titolo come **League of Legends** per esempio, giocato con i macro, è un'esperienza indubbiamente migliore. Questa scelta deve essere ponderata: se non siete sicuri di poterli sfruttare al meglio, allora è preferibile l'utilizzo di mouse classici.

Cablato vs Wireless

Per molti anni, è stato accettato quasi come un dogma che i mouse **wireless da gaming** non fossero utili per i giocatori professionisti, a causa della latenza o "ritardo" dell'imput. Una connessione wireless è **generalmente più lenta** di una connessione cablata; questo avviene perché il cavo ha una connessione fissa e stabile, al contrario del wireless che può anche scollegarsi. Pertanto, se un mouse cablato emette segnali al computer a **1ms** e un mouse wireless ne impiega **5**, è ovvio che la scelta ricada sul cablato. Ma grazie ai progressi della tecnologia, molti mouse wireless ora hanno a disposizione connessioni da 1ms - fondamentalmente istantanee -, tra cui il [Logitech G900/903](#) e [Razer Mamba](#) (il team **Cloud9** utilizza Logitech G900 nei tornei di **Counter Strike: Global Offensive**).

Ma esistono anche altri aspetti da considerare: i mouse wireless tendono a essere più pesanti, a causa della batteria a bordo ma allo stesso tempo si hanno meno cavi a infastidire. I mouse cablati, d'altra parte, sono sempre a **bassa latenza**, indipendentemente dalla qualità. Sono anche **più leggeri** e generalmente **costano meno** dei mouse wireless.

LED RGB

I mouse da gaming non riguardano solo le prestazioni: ogni mouse da gaming sia economico e non, possiede solitamente **led RGB** con tanti effetti regolabili in base alle preferenze del giocatore. Vale la pena prestare attenzione a quante zone individualmente illuminate, poiché questo determinerà la dimensione e lo scopo della personalizzazione RGB. Se si desidera sincronizzare gli effetti di luce tra altre periferiche, è necessario acquistare prodotti dello stesso ecosistema del marchio. Ovviamente i mouse con led RGB **non sono sinonimo di migliore qualità** rispetto quelli senza led; anzi molte volte è proprio il contrario, quindi è solo una questione estetica (stessa cosa vale per le altre periferiche del PC).

Impugnatura

Un parametro che molte persone non prendono in considerazione è la postura della mano sul mouse. Ci sono mouse creati per diversi tipi di impugnature o per una specifica. Di seguito illustreremo le 3 impugnature più usate:

Palm Grip

- L'impugnatura più "classica": dita e palmo ben distesi sul mouse in modo da poggiare su tutta la superficie.

Claw Grip

- L'impugnatura ad artiglio: quest'impugnatura utilizza le dita ad arco sul mouse.

Finger Grip

- Viene considerata una sottocategoria del *claw grip*, anche se molte persone la ritengono una via di mezzo tra il palm e il claw. A differenza dell'impugnatura claw il giocatore *finger grip* tiene le dita meno ad arco, e non poggia la base del palmo sul mouse, ma sul tappetino, toccando il dispositivo solo con i polpastrelli.

[Razer Phone è ufficiale: già prenotabile lo smartphone per gamer](#)

Dopo un periodo iniziale di hype e [rumor](#), è stato finalmente presentato da **Razer** il primo smartphone per gamer.

Razer Phone, frutto dell'acquisto di Nextbit e di una partnership con Google

Razer è una società conosciuta per prodotti legati al PC Gaming e periferiche per console, ma non è una novità la loro voglia di sperimentare. Razer aveva acquistato una start-up chiamata **Nextbit** all'inizio di quest'anno, suggerendo che il gigante delle periferiche da gaming volesse cimentarsi nel settore mobile. Il Razer Phone è stato annunciato ufficialmente. Sebbene abbia un aspetto molto simile a quello del **Nextbit Robin**, a guardare attentamente ci sono molti cambiamenti enormi che rendono questo particolare smartphone diverso da quest'ultimo.

Dimensioni del display e specifiche

Il **Razer Phone** è pensato esclusivamente per il gaming e l'uso multimediale grazie al suo display **Ultramotion da 120 Hz**. Secondo le specifiche, il display è un pannello **IGZO da 5.70 pollici** ed è il primo display a 120 Hz presente su uno smartphone. Ciò significa che i videogiochi e la navigazione saranno fluidi, senza rallentamenti. Secondo l'amministratore delegato di Razer, non ci sarà appunto alcuno screen tearing e la risoluzione del display a **1440p** renderà l'esperienza d'uso più rilassante.

Audio

Razer Phone dispone di un audio cinematografico vero e proprio, grazie anche al **Dolby Atmos**. Inoltre, è il primo dispositivo portatile certificato da **THX Audio**. Vi sono **due altoparlanti frontali** e **due amplificatori dedicati** che rendono l'audio di altissima qualità. Il telefono Razer dispone anche di un **DAC a 24 bit**, che è una grande combinazione se si desidera utilizzare il dispositivo per il multimedia e gaming.

Hardware

Oltre a poter fregiarsi di uno **Snapdragon 835**, il Razer Phone vanta **8 GB di RAM** e il CEO della casa madre non ha avuto paura di confrontare la quantità di RAM di **MacBook Pro** con quella presente in questo smartphone. In termini di prestazioni termiche, il telefono Razer supera tutti gli altri dispositivi che dispongono di uno Snapdragon 835, un vantaggio non da poco in quanto non graverà sulla durata della batteria.

Batteria

A bordo troviamo una batteria da **4000 mAh** che, secondo i parametri, permetterà di avere fino a **12,5 ore di filmato** e **7 ore di gioco** su una sola carica. Razer Phone è anche il primo telefono a fornire supporto per **Quick Charge 4+** di **Qualcomm**, che può caricare il telefono dal 0-85% (3,400mAh) in soltanto un'ora.

Camera

Riguardo la fotocamera, abbiamo un doppio **12 MP** sul retro, con l'obiettivo secondario a **2x telephoto** con un sacco di funzioni. Purtroppo, parte delle funzionalità e modalità (fra cui anche quella "ritratto") non saranno presenti al lancio, ma Razer afferma di aver introdotto aggiornamenti software per implementare le capacità fotografiche dello smartphone nella fase successiva.

Materiali

Razer Phone utilizza un telaio in **alluminio CNC**, che garantirà una ragguardevole durevolezza nel tempo. Sembra che l'azienda abbia preso un sacco ispirazione dalla serie **Xperia** di **Sony** poiché il dispositivo mette in mostra un look a "barretta di cioccolato". Purtroppo in tutto ciò manca ancora una carica wireless.

Sistema Operativo

Il dispositivo, grazie alla partnership con **Google**, avrà a bordo **Android Nougat 7.1.1**, che successivamente sarà aggiornato ad **Android Oreo**. Grazie a questo sistema operativo si potranno sfruttare al meglio le potenzialità dello smartphone.

Giochi esclusivi

Razer ha collaborato con diverse società in via di sviluppo per portare giochi esclusivi al Razer Phone, uno dei quali è il famosissimo [Arena of Valor](#). Questi giochi sono stati anche adattati per essere eseguiti con la risoluzione 2K pur essendo ottimizzati benissimo. I giochi più importanti verranno rilasciati solo per questo smartphone, rendendo questo dispositivo ideale per gli appassionati.

Prezzo

Razer Phone ha un prezzo di **769 €** ed è già prenotabile. Contando cosa offre e raffrontandolo con altri modelli sul mercato pare un prezzo ragionevole. Le spedizioni partiranno dal **17 novembre**. Si spera che questa novità porti qualcosa di nuovo e che cambi un mercato ormai saturo di smartphone che, nella loro bellezza, peccano certamente di ripetitività.

Caratteristiche tecniche

Di seguito la scheda completa con le caratteristiche tecniche del Razer Phone:

Razer Gaming Smartphone: il primo smartphone per i gamer

Razer non scherzava quando dichiarò l'intenzione di lavorare su un dispositivo mobile orientato al mercato **gaming**, infatti la società originaria di Singapore con base negli Stati Uniti ha appena presentato il primo smartphone dedicato ai videogiocatori. Il comparto hardware comprenderà componenti potenti e top di gamma.

Razer Gaming Smartphone: un super display nitido, più 8 GB di RAM e Android.

Con **Windows Phone** dichiarato ufficialmente morto direttamente dalla **Microsoft**, Razer punta sul settore mobile, ma ovviamente per motivi di tempo e costi (e aggiungerei di mercato) non si azzarderebbe a sviluppare un sistema operativo proprietario né tanto meno progettare una piattaforma hardware da zero, quindi si affiderà a **Google** e **Qualcomm** rispettivamente per l'OS e il SOC (system-on-a-chip). Secondo il rumor di dati provenienti da **GFXBench** il sistema operativo sarà ovviamente **Android** mentre la cpu **Snapdragon 835** accompagnata da una **Adreno 540** saranno il punto di forza del reparto hardware. Da notare l'intenzione di utilizzare componenti *off the shelf*, quindi hardware top di gamma ma già altamente testato che non dovrebbe soffrire di nessun problema legato alla compatibilità con i giochi che sono stati rilasciati fino ad ora sul **Play Store** di Google. Data la risoluzione di **2560 x 1440** siamo portati a credere che non disporrà di un display borderless (come il Samsung S8, l'iPhone X o lo Xiaomi Mi Mix 2), in quanto usualmente questo tipo di device ha un rapporto di screen-to-body di 18:9 o una risoluzione misurata a 2880 x 1440. Questo comunque potrebbe essere in realtà un approccio migliore, poichè maggiori dimensioni della scocca darebbero la possibilità di inserire una batteria con una capacità maggiore.

Il display misurerà **5,7 pollici** e la dimensione interna della memoria sarà di **64 GB**. Per commercializzare il telefono a potenziali clienti, Razer probabilmente avrà implementato caratteristiche e applicazioni esclusive nello smartphone da gaming, ma se ci saranno accessori venduti con il dispositivo mobile, probabilmente verranno venduti anche separatamente. Conoscendo Razer, sarà uno smartphone con qualità dei materiali ed estetica non solo premium ma anche spettacolare, smartphone attraente e allettante per i gamer che possono averlo alla portata di portafogli.

Voi cosa pensate di queste specifiche? Fatecelo sapere nei commenti!

Razer mostra prodotti a tema *Destiny 2*

Dopo la notizia della collaborazione tra **Bungie** e **Razer**, quest'ultima ha svelato l'estetica delle sue nuove periferiche a tema *Destiny 2* per il mondo dei PC.

Le cuffie **Destiny 2 Razer ManO'War Tournament Edition** sono caratterizzate dal surround virtuale 7.1 e da un microfono retrattile che è possibile regolare in base alle nostre necessità



Razer Ornata Chroma Destiny 2 è una tastiera che monta la nuova tecnologia Razer **Mecha-Membrane**, che unisce la morbida cupola di gomma dei tasti a membrana all'ottimo feedback dei tasti meccanici. Presenta, inoltre, una fantasia a tema *Destiny 2* e un supporto per i polsi con un logo di *Destiny* al centro.



Il mouse da gaming **Destiny 2 Razer DeathAdder Elite**, un mouse dall'estetica molto semplice, ma dalla tecnologia all'avanguardia che al centro presenta il logo di *Destiny*.



E infine il tappetino per il mouse, **Destiny 2 Razer Goliathus**, che avrà con una fantasia ispirata al mondo futuristico del nuovo FPS di casa Bungie.



Questa collaborazione non è la prima per **Razer**, la quale anche per l'uscita di *Overwatch* presentò delle periferiche dedicate al titolo.

Le periferiche Razer usciranno in contemporanea con *Destiny 2*, il 6 settembre.

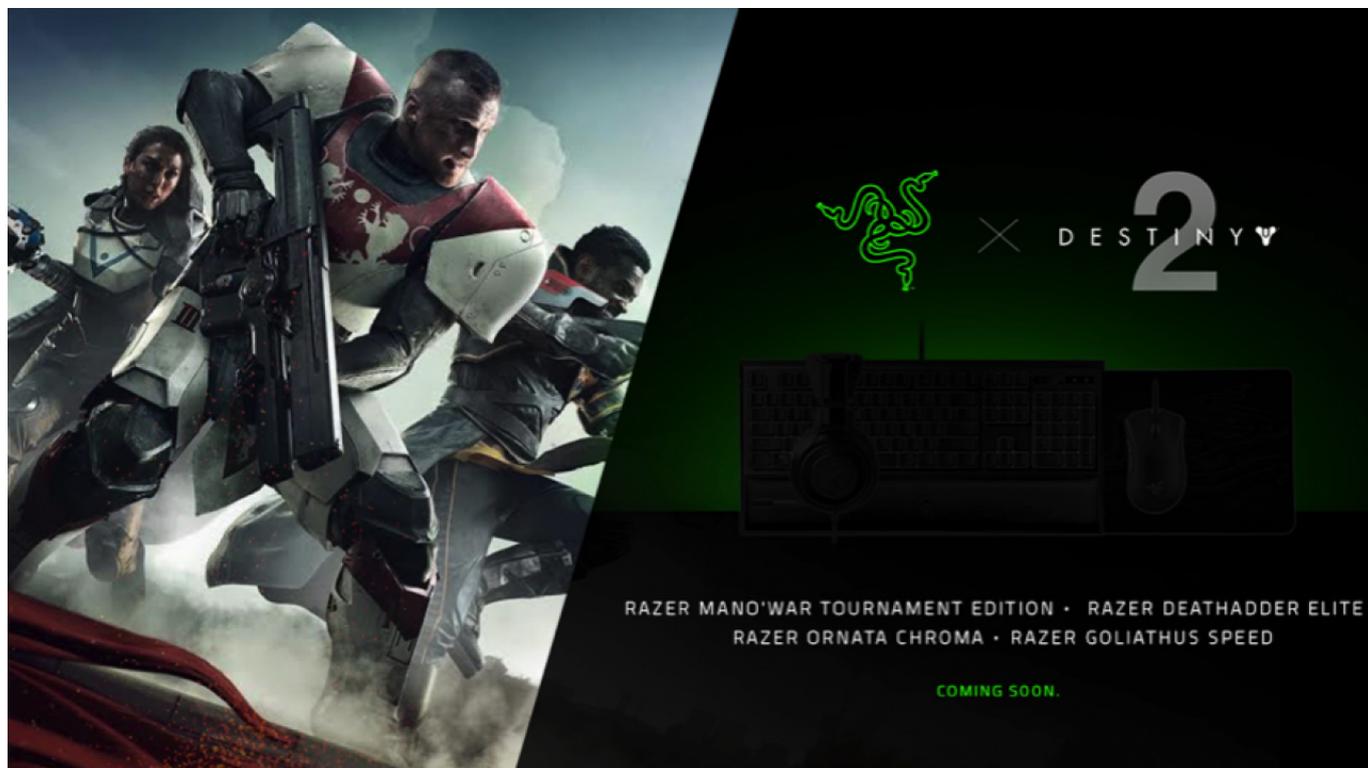
[Razer produrrà delle periferiche dedicate a Destiny](#)

Razer, azienda famosa per le sue periferiche per PC e console, ha dichiarato che dopo l'uscita di *Destiny 2* produrrà delle periferiche ad hoc, proprio come ha precedentemente fatto con *Overwatch*.

Razer, in particolare produrrà: il mouse **Razer Death Adder Elite**, la tastiera meccanica RGB

Razer Ornata Chroma, le migliori cuffie Razer, le **ManO'War Tournament Edition** e il tappetino morbido per mouse **Razer Goliathus Speed**.

Tutte queste periferiche saranno disponibili con il lancio di *Destiny 2*, che avverrà il 6 settembre per console, **PlayStation 4** e **Xbox One** e il 24 ottobre per **PC**.



A promotional banner for the Razer x Destiny 2 collaboration. The left side features a dynamic scene from the game with three characters in futuristic armor. The right side is a dark green gradient background. At the top right, the Razer logo is shown in green, followed by a white 'x' and the text 'DESTINY 2' in white. Below this, a Razer Deathadder Elite keyboard and a Razer Goliathus Speed mouse are displayed. At the bottom, the text 'RAZER MANO'WAR TOURNAMENT EDITION • RAZER DEATHADDER ELITE • RAZER ORNATA CHROMA • RAZER GOLIATHUS SPEED' is written in white, with 'COMING SOON.' in green below it.

RAZER MANO'WAR TOURNAMENT EDITION • RAZER DEATHADDER ELITE
RAZER ORNATA CHROMA • RAZER GOLIATHUS SPEED

COMING SOON.