

[Star Wars Battlefront 2 riceverà un'espansione della storia gratis](#)

Quando è stato presentato **Star Wars Battlefront 2**, EA e Dice hanno catturato l'attenzione annunciando che per il gioco non sarebbe stato rilasciato alcun **Season Pass** e che i vari aggiornamenti sarebbero stati gratuiti.

Per riceverli non bisognerà aspettare ancora molto: il primo aggiornamento sarà rilasciato il 5 dicembre, e sarà aggiunta la possibilità di scegliere da che parte stare, se con il **Primo Ordine** o la **Resistenza**, entrambe le parti daranno sfide e a oggetti diversi.

Il 13 dicembre sarà però il giorno del grande aggiornamento, che renderà felice sia i fan del **multiplayer** sia quelli del **single player**: saranno disponibili infatti i personaggi di **Finn** e **Capitan Phasma**, acquistabili tramite i crediti di gioco. La fazione che otterrà il punteggio più alto durante quella settimana sarà ricompensata con speciali potenziamenti per i nuovi personaggi.

Gli ultimi Jedi uscirà la stessa settimana e gli sviluppatori ne approfitteranno per aggiungere contenuti provenienti dal film, tra i quali una nuova mappa del pianeta **Crait**, una nuova mappa d'assalto di **D'qar**, l'accesso al **Tallie Lintra RZ-2 A-wing** e nuove abilità segrete per il **T70 X-wing** di **Poe Dameron**.

Le avventure di **Iden Versio** continueranno nell'espansione chiamata **Resurrezione**. Potremo prendere il controllo di **Versio** durante i giorni dell'ascesa al potere del **Primo ordine**.

[Giochi gratis per il weekend su Steam e Gog](#)

Il nuovo titolo gratuito per il fine settimana su **Steam** è stato annunciato ed è un gioco di grande rilievo: sarà possibile giocare gratuitamente allo shooter del designer di **Gears of Wars**, **Lawbreakers** di **Cliff Bleszinski**, su **Steam** da giovedì fino a domenica. Più precisamente, il gioco sarà disponibile free-to-play a partire dalle 19:00 di giovedì 9 Novembre fino alle 22:00 di Domenica 13 Novembre.

Questa offerta arriva giusto per il rilascio dell'aggiornamento **All-Star**, che ha aggiunto la **competizione classificata** e altri nuovi contenuti.

Inoltre, **Lawbreakers** sarà venduto a metà prezzo fino alle 19:00 di martedì 14 Novembre, dunque per 15€ anziché 30€. Ciò avverrà sia per la versione **PC** che per la versione **Playstation 4**. Le persone che compreranno il titolo in offerta avranno l'opportunità di ricevere **un'altra copia gratuita**.

Le prime 100 persone di ciascuna piattaforma, **PC** e **PS4**, che manderanno la conferma d'acquisto agli sviluppatori **Boss Key** riceveranno un codice per un'ulteriore copia da poter condividere con un amico. Inoltre, le prime 20 persone riceveranno una copia della **Collector's Edition** di **Lawbreakers**, al momento esaurita nei negozi.

Per ciò che riguarda gli altri giochi gratis su **Steam**, il MOBA **Battlerite** è adesso **free to play** mentre lo **starter pack** di **Idle Champions of the Forgotten Realms** sarà gratis fino al tardo pomeriggio del 10 Novembre. Segnaliamo inoltre **Syberia** che sarà disponibile gratuitamente su Gog.com per 48 ore.

Lawbreakers è al momento disponibile solo su **PS4** e **PC**, ma una versione su **Xbox One** sembra potersi realizzare. Inoltre, **Boss Key** ha detto che il gioco potrebbe arrivare anche su **Nintendo Switch** più in là nel futuro.

Lawbreakers è stato lanciato a Luglio ma, nonostante le recensioni per lo più positive, non è riuscito ancora a trovare una solida base d'utenza. **Bleszinsky** ha apertamente parlato delle difficoltà che sta avendo il titolo ma conferma che **Boss Key** sta cercando di rendere il gioco più rilevante possibile.

[Nuovo trailer per la versione Switch di L.A. Noire](#)

L.A. Noire sarà disponibile dal **14 novembre** per **Nintendo Switch** e, nell'attesa, **Rockstar Games** ha rilasciato un nuovo trailer del gioco. Per la **console giapponese** sono stati inseriti dei nuovi **comandi Touch**, viene sfruttato il giroscopio e viene aggiunta una nuova visuale che è posta subito dietro il protagonista.

Di seguito il trailer:

[Il DLC di Breath of the Wild, La Ballata dei Campioni, potrebbe arrivare a Dicembre](#)

Una lista dell'**e-Shop** ci avrebbe fornito una possibile data di uscita del DLC **La Ballata dei Campioni** per **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**: il contenuto aggiuntivo dovrebbe essere rilasciato il mese prossimo, **dicembre 2017**.

Il DLC introdurrà un nuovo dungeon e una nuova storyline inedita. Inoltre, il DLC non potrà essere comprato separatamente e che per poterlo giocare bisognerà comprare il Season Pass del gioco.

[Raja Koduri lascia AMD ed entra a far parte di Intel](#)

Qualche giorno fa, il boss di **AMD Raja Koduri** ha annunciato che non ritornerà in ufficio dopo i suoi 40 giorni di riposo. Il compito di controllare il gruppo **Radeon Technologies Group (RTG)** toccherà a **Lisa Su**, almeno fin quando non si troverà un sostituto. L'azienda ha deciso per adesso di non commentare la situazione e non è noto quale impatto ciò potrebbe avere sulla prossima GPU **NAVI**.

Raja Koduri lascia AMD con un memo

«Per la mia famiglia AMD,

“Quaranta” è un numero significativo nella storia. È un numero che rappresenta la transizione, il test e il cambiamento. Ho appena trascorso quaranta giorni lontano dall'ufficio che attraversa una simile transizione. Era un momento importante con la mia famiglia, e mi offriva anche uno spazio raro per la riflessione. Durante questo periodo sono arrivato alla conclusione estremamente difficile che sia giunto il momento per me di lasciare RTG e AMD.

Non ho alcun dubbio in mente che RTG e AMD marcano fermamente nella giusta direzione, poiché il calcolo ad alte prestazioni diventa sempre più importante in ogni aspetto della nostra vita. Credo con tutto il cuore a ciò che stiamo facendo con Vega, Navi e oltre, e sono incredibilmente orgoglioso di dove siamo arrivati e di dove stiamo andando. Tutta l'industria ha preso nota di ciò che stiamo facendo. Mentre penso a come l'informatica si evolverà, sento sempre di più di voler perseguire la mia passione oltre l'hardware e esplorare soluzioni più ampie.

Voglio ringraziare Lisa e l'AET per avermi consentito di seguire la mia passione negli ultimi quattro anni in AMD e soprattutto negli ultimi due anni con RTG. Lisa ha il mio massimo rispetto per avermi con coraggio permesso di esprimermi con RTG, per aver creduto in me e per avermi sostenuto. Vorrei anche chiamare Mark Papermaster che mi ha portato in AMD, per la sua enorme passione per la tecnologia e per il suo implacabile supporto attraverso molte fasi difficili. E, ovviamente, desidero ringraziare tutti i miei collaboratori diretti e il mio personale indiretto che ha lavorato così duramente per costruire quello che abbiamo ora. Sono molto orgoglioso dei grandi leader che abbiamo e sono pienamente fiducioso che prenderete la strada giusta.

Continuerò a essere un grande fan e utilizzatore di tecnologie AMD sia per uso personale che professionale.

Come ho già detto, lasciare AMD e RTG è stata una decisione estremamente difficile per me. Ma ho sentito che è la scelta giusta per me personalmente a questo punto. Il tempo dirà il resto. Seguirò con grande interesse i progressi che farai nei prossimi anni.

Mi avete fatto realizzare sia personalmente che professionalmente, e vi ringrazio dal profondo del mio cuore. Ho delle richieste finali da farvi:

- Rimanete concentrati sulla roadmap!

- Portate a termine i vostri impegni!

- **Continuate la cultura della passione, della persistenza e del gioco!**

- **Rendete orgogliosa AMD!**

- **Rendetemi fiero !**

Il vostro,
Raja»

Raja Koduri entra a far parte di Intel come Chief Architect

SANTA CLARA, Calif: Intel ha contestualmente annunciato la nomina di Raja Koduri come **Architect Chief Intel**, vicepresidente senior del nuovo gruppo di **Core e Visual Computing** e direttore generale di una nuova iniziativa per guidare le soluzioni di calcolo **drive edge**. In questa posizione, Koduri espanderà la posizione leader di Intel nella grafica integrata per il mercato del **PC** con soluzioni grafiche di fascia alta per una vasta gamma di segmenti di calcolo. Migliaia di utenti oggi godono di esperienze informatiche con a bordo le CPU di Intel e del sistema di **visual computing IP**. Andando avanti sotto la leadership di Koduri, l'azienda unificherà e espanderà l'IP differenziato attraverso le funzionalità informatiche, grafiche, multimediali, di imaging e delle capacità d'intelligenza per i client e data center, dell'intelligenza artificiale e delle opportunità emergenti come il cloud computing.

«Raja è uno dei più innovativi e rispettati visionari grafici e sistemi di architettura nell'industria e l'ultimo esempio di talento tecnologico più adatto ad Intel», ha dichiarato il dottor **Murthy Renduchintala**, chief engineer di Intel e presidente di Client and Internet of Things Businesses and System Architecture. «Abbiamo piani emozionanti per espandere in modo aggressivo le nostre capacità informatiche e grafiche e costruire sulle nostre basi IP molto differenziate e molto forti. Con Raja al comando del nostro Core e Visual Computing Group, aggiungeremo al nostro portafoglio delle capacità ineguagliate, avanzeremo nella nostra strategia per guidare il computing e la grafica e infine sarà la forza trainante della rivoluzione dei dati»

Koduri porta a Intel più di **25 anni di esperienza** nei processi di visualizzazione e accelerazione di calcolo su una vasta gamma di piattaforme, tra cui PC, console di gioco, workstation professionali e dispositivi consumer. La sua profonda esperienza tecnica comprende l'hardware grafico, il software e l'architettura del sistema.

«Ho ammirato Intel come leader tecnologico e hanno avuto feconde collaborazioni con l'azienda nel corso degli anni», ha detto Koduri. «Sono incredibilmente emozionato di entrare nel team Intel e avere l'opportunità di poter guidare una visione di architettura unificata e il portafoglio IP di tutto un mondo che contribuisce ad accelerare la rivoluzione dei dati».

Koduri, 49 anni, si unisce a Intel da AMD, dove ha recentemente ricoperto il ruolo di vice presidente senior e architetto principale del gruppo Radeon Technologies Group. In questo ruolo, è stato responsabile della supervisione di tutti gli aspetti delle tecnologie grafiche utilizzate in **APU** di AMD, **discrete GPU, semi-custom** e **GPU**. Prima di AMD, Koduri è stato direttore dell'architettura grafica di **Apple Inc.**, dove ha contribuito a creare un sottosistema grafico di leadership per la famiglia di prodotti **Mac** e ha portato la transizione agli schermi di computer **Retina**.

[Nier: Automata avrà un sequel](#)

Nier: Automata (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)) si è rivelato un grande successo per **Platinum Games** e **Square Enix**, con oltre due milioni di copie vendute a partire dal suo lancio avvenuto lo scorso marzo. Ma **Square Enix** non ha intenzione di porre fine all'IP, annunciando di voler continuare a lavorarci in futuro. In un'intervista alla rivista giapponese **Dengeki PlayStation**, il producer **Yosuke Saito** ha rivelato che è in fase di sviluppo proprio un **sequel** del titolo, ma non è chiaro se sarà affidato a **Platinum Games**. Nonostante questo dubbio, **Yoko Taro** resterà nel team di sviluppo, anche se non è stata chiarita la mansione a lui affidata. In proposito Saito ha dichiarato:

«Taro-san ha detto che farà qualsiasi cosa affinché il titolo trovi i finanziamenti, non c'è nessun altro che io conosca che riesca a muoversi per trovare i soldi necessari per realizzare qualcosa tanto quanto lui.»

Attendiamo con ansia sviluppi in merito.



[I giochi "migliorati" su Xbox One X: la lista](#)

completa

Con il debutto di **Xbox One X** nei negozi, **Microsoft** ha annunciato una serie di perfezionamenti per i giochi che gireranno sulla nuova piattaforma.

Come riportato da [Windows Central](#), tra le migliori promesse dalla casa di Redmond avremo la possibilità di giocare con una risoluzione fino a 4K e 60 frame al secondo (fps), delle *texture* più dettagliate, il supporto all'High Dynamic Range (HDR) e al Dolby Atmos.

Ed ecco di seguito la lista dei giochi migliorati di cui potremo godere su Xbox One X:

A

- A Plague Tale: Innocence
- A Way Out
- Aaero (4K, HDR, 60 FPS)
- Agents of Mayhem
- Anthem (4K, HDR, 30 FPS)
- ARK: Survival Evolved (1440p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- Ashen (4K, HDR)
- Ashes Cricket (4K, HDR)
- Assassin's Creed per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Assassin's Creed: Origins (4K, HDR, 30 FPS)
- Assault Android Cactus (4K)
- Astroneer (4K)
- Away: Journey to the Unexpected

B

- Battlerite
- Below
- Biomutant (4K)
- Black Desert (4K)
- Brawlout (4K)

C

- Call of Duty: WWII (4K, HDR)
- Chess Ultra (4K, HDR, 60 FPS)
- Code Vein
- Conan Exiles (4K)
- Crackdown 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Crossout (4K)

D

- Danger Zone (4K)
- Dark and Light (4K)
- Darksiders II Deathinitive Edition (4K)

- Darksiders III
- Darksiders Warmastered Edition (4K)
- Dead Rising 4 (4K)
- Deep Rock Galactic (4K, HDR)
- Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition (4K)
- Dishonored 2 (4K, 30 FPS)
- Dishonored: Death of the Outsider (4K)
- Disneyland Adventures (4K, HDR)
- DOOM (4K, 60 FPS)
- Dovetail Games Euro Fishing (4K)
- Dragon Ball FighterZ
- Dynasty Warriors 9

E

- Elex (4K)
- Elite Dangerous (4K)
- Everspace (4K)

F

- F1 2017 (4K, HDR, 60 FPS)
- Fable Fortune (4K)
- Fallout 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Fallout 4 (4K, 30 FPS)
- Far Cry 5
- Farming Simulator 17 (4K, 30 FPS)
- Fe
- Final Fantasy XV (4K, HDR)
- FIFA 18 (4K, 60 FPS)
- Firewatch
- For Honor (4K, 30 FPS)
- Fortnite (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Horizon 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Motorsport 7 (4K, HDR, 60 FPS)

G

- Gears of War 3 per Xbox 360
- Gears of War 4 (4K, HDR, 60 FPS)
- Ghost Recon: Wildlands (4K, HDR)
- Gravel
- Greedfall
- GRIDD: Retroenhanced (4K, HDR)
- Ginger: Beyond The Crystal

H

- Halo: The Master Chief Collection
- Halo 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)

- Halo 5: Guardians (4K, HDR, 60 FPS)
- Halo Wars 2 (4K, HDR)
- Hand of Fate 2 (4K)
- Hello Neighbor (4K)
- Hitman (4K, HDR)
- Homefront: The Revolution (4K)

I

- Immortal: Unchained
- Injustice 2 (4K, HDR)

J

- Jurassic World Evolution

K

- Killer Instinct (4K, 60 FPS)
- Killing Floor 2 (1800p nativi)
- Kingdom Come: Deliverance

L

- L.A. Noire (4K, HDR)
- Life is Strange: Before the Storm (4K)

M

- Madden NFL 18 (4K, 60 FPS, HDR)
- Mafia III (4K, HDR)
- Mantis Burn Racing (4K, HDR, 60 FPS)
- Marvel Heroes Omega (4K)
- Marvel vs. Capcom: Infinite
- Metal Gear Survive
- Metro: Exodus (4K, HDR)
- Middle-earth: Shadow of War (4K, HDR)
- Minecraft (4K, HDR, 60 FPS)
- Minion Masters
- Mirrors Edge per Xbox 360
- Monster Energy Supercross: The Official Videogame
- Monster Hunter: World (HDR)
- Morphite (4K)
- MX vs ATV All Out (4K) (4K)

N

- NBA 2K18 (4K, HDR)
- NBA Live 18 (4K)
- NHL 18 (4K)

- Need For Speed: Payback
- Nine Parchments

O

- Observer (4K)
- Okami HD (4K)
- Ooblets
- Ori and the Will of the Wisps (4K)
- Outcast - Second Contact
- Outlast 2 (4K)

P

- Paladins (4K, 60 FPS)
- Path of Exile (4K, 60 FPS)
- PlayerUnknown's Battlegrounds (4K, HDR, attualmente 30 FPS)
- Portal Knights (4K)
- Pro Evolution Soccer 2018 (4K)
- Project Cars 2 (HDR)

Q

- Quantum Break

R

- Raiders of the Broken Planet (1440p, 60 FPS, HDR)
- Railway Empire (4K, HDR)
- Real Farm
- ReCore Definitive Edition (HDR)
- Redout: Lightspeed Edition (4K, 60 FPS)
- Resident Evil 7: Biohazard (4K, HDR, 60 FPS)
- RiME (4K)
- Rise of the Tomb Raider (4K oppure effetti migliorati o framerate più alto, HDR)
- Roblox
- Riverbond (4K)
- Robocraft Infinity (4K)
- Rocket League (4K, HDR, 60 FPS)
- Rugby 18
- Rush: A Disney Pixar Adventure (4K, HDR)

S

- Sea of Thieves (4K, HDR)
- Skate 3 for Xbox 360
- Slime Rancher (4K, HDR)
- SMITE (4K, 60 FPS)
- Sonic Forces
- Star Wars Battlefront II

- State of Decay 2 (4K, HDR)
- Steep
- Strange Brigade (4K, HDR)
- Super Lucky's Tale (4K, 60 FPS)
- Super Night Riders (4K)
- Superhot (4K)
- Surviving Mars

T

- Tacoma (4K)
- Tennis World Tour
- The Artful Escape of Francis Vendetti (4K)
- The Crew 2
- The Darwin Project (4K, HDR)
- The Division
- The Elder Scrolls IV: Oblivion per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- The Elder Scrolls Online (4K, HDR, 30FPS)
- The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (4K, HDR)
- The Evil Within 2 (4K, HDR)
- The Last Night (4K, HDR)
- The Surge (1800p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- The Witcher III: Wild Hunt (4K, HDR)
- theHunter: Call of the Wild
- Thumper (4K)
- Titanfall 2 (4K, 60 FPS)
- Train Sim World
- Transcribed
- TT Isle of Man - Ride on the Edge

U

- UFC 3
- Unruly Heroes (4K, HDR)

W

- War Thunder (4K)
- Warframe
- Warhammer: End Times - Vermintide (4K)
- We Happy Few (4K)
- Wolfenstein II: The New Colossus (4K, HDR)
- World of Tanks (4K, HDR, 30 FPS)
- WRC 7 FIA World Rally Championship (4K)

Z

- Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (4K, HDR)

È stata annunciata anche la **retrocompatibilità per i titoli usciti sulla prima Xbox**, al momento

su 13 titoli usciti originariamente per la console di Microsoft. I possessori di **Xbox One** e **Xbox One X** potranno godere di una maggiore risoluzione video, mentre, su quest'ultima, molti giochi gireranno ad una risoluzione 16 volte superiore rispetto all'originale, oppure fino a 1920p.

I titoli sono:

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Ninja Gaiden Black
- Crimson Skies: High Road to Revenge
- Fuzion Frenzy
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Psychonauts
- Dead to Rights
- Black
- Grabbed by the Ghoulies
- Sid Meier's Pirates!
- Red Faction II
- BloodRayne 2
- The King of Fighters Neowave

MINIX: l'OS più usato al mondo

Quale sistema operativo usate? **Windows**? **Linux**? **Mac OS X**?

Se avete una **CPU Intel** di ultima generazione, sicuramente conterrà un sistema operativo a gestire tanti processi. Il suo nome è **MINIX**. L'OS di **Unix**, originariamente sviluppato da **Andrew Tanenbaum** come strumento didattico per dimostrare la programmazione del sistema operativo, è integrato in ogni nuova CPU Intel. MINIX è in esecuzione sul "**Ring 3**", una parte della CPU non accessibile ai comuni utenti. Il più basso "**Ring**" a cui è possibile accedere è il "**Ring 0**", dove vi è il kernel del sistema operativo installato. La maggior parte delle applicazioni utente si svolgono nel "Ring 3". La prima cosa che si deve quindi pensare è che MINIX (in particolare una versione di **MINIX 3**) è probabilmente la più diffusa distribuzione di **OS** oggi su moderni computer Intel (desktop, laptop e server). Al "Ring 3", come detto, l'utente comune non ha accesso, ma MINIX può accedere completamente all'intero hardware e software dei nostri computer. Conosce tutto e vede tutto, e ciò rappresenta un enorme rischio di sicurezza specialmente nel caso in cui MINIX stia eseguendo molti servizi sul Ring 3 e se non viene aggiornato regolarmente con patch di sicurezza.

Google vuole rimuovere MINIX dai propri server interni

Secondo **Google**, che sta lavorando attivamente per rimuovere il motore di gestione Intel (MINIX) dai propri server interni (per ragioni evidenti di sicurezza), all'interno del Ring 3 esistono le seguenti funzionalità:

- Una lista completa di networking
- File di sistema
- Molti driver (inclusi USB, networking, ecc.)
- Un server web

Esatto, un **server web**. La CPU dispone di un server web segreto e anche qua l'accesso non ci è consentito e, a quanto pare, Intel non vuole che noi utenti comuni sappiamo cosa ci sia dentro e come funzioni.

Blizzcon 2017: le novità in casa Blizzard

Anche quest'anno è arrivato il **Blizzcon**, con una moltitudine di notizie riguardanti alcuni dei più famosi giochi di **Blizzard**, dal nuovo personaggio di **Overwatch**, all'annuncio della nuova espansione di *World of Warcraft*. Passiamo in rassegna le principali novità:

Hearthstone

La nuova espansione di *Hearthstone* include un'inedita modalità di gioco **single-player**. Durante la cerimonia di apertura del BlizzCon, Blizzard ha svelato la modalità **Dungeon Run**, una nuova modalità per giocatore singolo che permette al giocatore di battersi contro otto boss casuali. Tutte le carte della nuova espansione di *Hearthstone*, **Kobolds & Catacombs**, sono state svelate.

Heroes of the Storm

È stata annunciata l'inclusione di **Hanzo** di *Overwatch* e **Alexstrasza** di *Warcraft* in *Heroes Of The Storm*. Blizzard rivela anche alcuni importanti miglioramenti apportati a *HotS*, tra cui la rifinitura di una moltitudine di meccaniche.

Overwatch

La nuova mappa di *Overwatch* è un parco a tema Blizzard. Oltre a un nuovo personaggio, *Overwatch* aggiunge una nuova mappa che piacerà agli appassionati, con aree tematiche che riprendono gli ambienti di *Warcraft*, *StarCraft* ed altri.

Per questa edizione è stato rivelato un nuovo eroe, **Moira Il Guaritore DPS**, un nuovo personaggio ibrido che si scoprirà aver avuto legami con **Reaper** in passato.

Il nuovo **Reinhardt Short** di *Overwatch* sembra studiato per innescare forti reazioni emotive nel giocatore.

Le nuove skin saranno basate su *Diablo*, *StarCraft* e altri giochi Blizzard.

StarCraft II

StarCraft II sarà presto disponibile in versione free-to-play. A partire da questo mese, i giocatori potranno giocare con la campagna di *StarCraft II* chiamata *Wings of Liberty* usando la modalità **co-op** senza alcun costo.

World of Warcraft

È stato annunciato *World Of Warcraft Classic*, nel quale sarà possibile giocare senza espansioni. Finalmente Blizzard sembra aver dato una risposta ai fan che chiedono una versione ammorbidita di

un **MMO**.

Inoltre è stata rivelata la nuova espansione di *World of Warcraft: Battle For Azeroth*, il livello di protezione è aumentato e sono aggiunti nuovi continenti.

[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: