

[Gamescom 2018: la ricostruzione è protagonista in Fallout 76](#)

Fallout 76 è in arrivo e tra le sue nuove peculiarità potrà vantare la possibilità di ricostruire le fondamenta dell'America, distrutta dai bombardamenti nucleari. Riprendendo quanto visto in *Fallout 4*, in **76** sarà possibile sfruttare il **C.A.M.P.** un dispositivo in grado di costruire armi, oggetti, equipaggiamento e tanto altro, una volta posseduto i materiale necessari. Il meccanismo di costruzione sembra abbastanza semplificato rispetto al capitolo precedente, con anche la possibilità di trasportarlo e costruire nuovi accampamenti altrove.

Fallout 76 arriverà il **14 Novembre su Xbox One, PlayStation 4 e PC** ma sulla console Microsoft si avrà la possibilità di giocare la beta con accesso anticipato.

[Gamescom 2018: finalmente la versione 1.0 di PlayerUnknown's Battlegrounds](#)

Dopo anni di sviluppo e early access, l'acclamatissimo **PlayerUnknown Battlegrounds** è pronto a fare il suo debutto definitivo, anche in **versione fisica**, su **Xbox One**. Includerà tutti gli aggiornamenti avuti finora, a cominciare da nuove mappe e armi, oltre a una versione speciale del controller (venduto separatamente).

PUBG 1.0 arriverà il **4 Settembre** ma i preordini sono già disponibili; per cui, se volete l'esperienza definitiva di uno dei titoli che ha sdoganato le **battle royale**, è l'occasione giusta.

[Gamescom 2018: arriva Hunt Showdown su Xbox One](#)

Dopo l'arrivo in **early access** su PC arriva anche su console Microsoft **Hunt: Showdown**, titolo sviluppato da **Crytek** col suo **CryEngine**. Questo PvP/PvE/co-op sta avendo molto successo per via delle sue peculiarità come la gestione certosina del **sound design**, decisivo in molti frangenti quando si tratta di salvarsi. Come su PC sarà possibile acquistare in game nuovi personaggi con caratteristiche proprie e armi, con approccio totalmente libero da parte dei giocatori.

È un titolo interessante che probabilmente avrà bisogno di alcuni accorgimenti per essere giocabile senza limitazioni anche attraverso un joystick.
