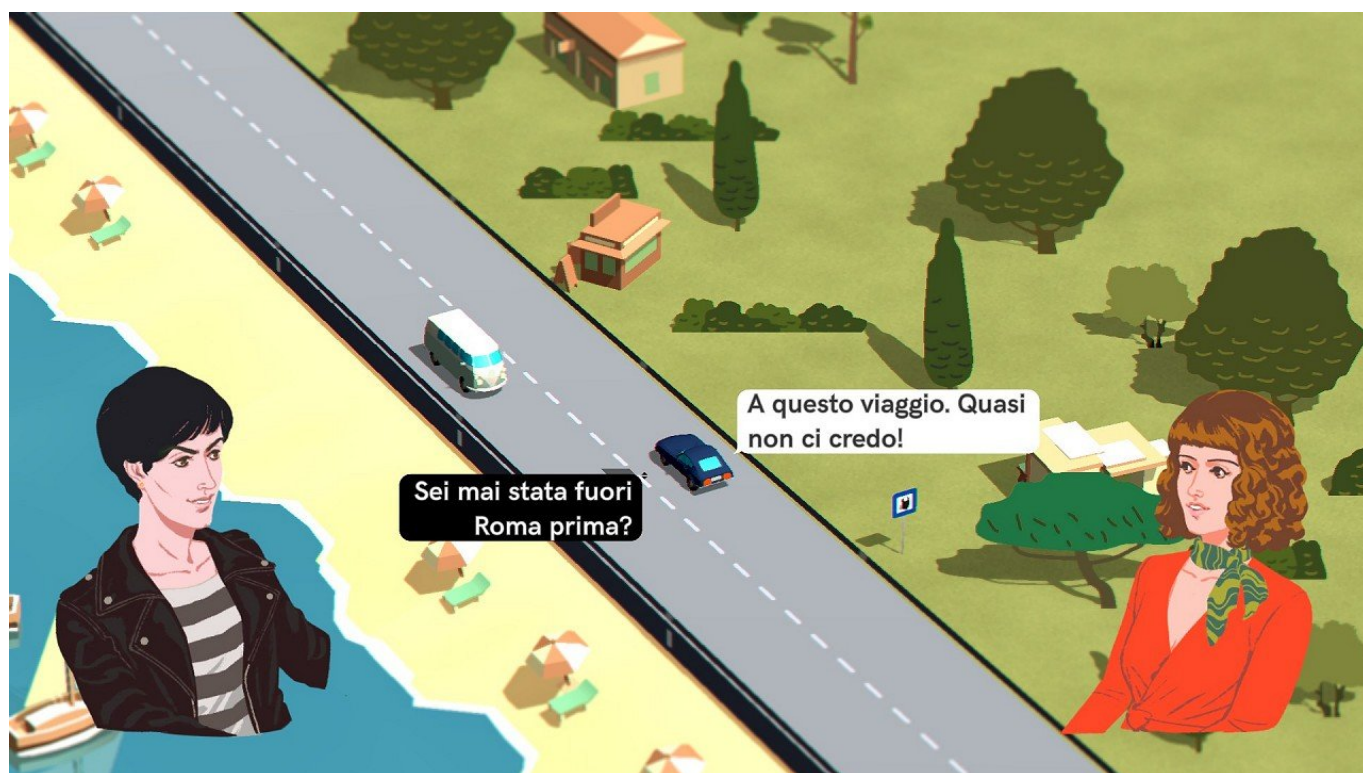


Wheels of Aurelia

L'abitacolo di un'automobile è un luogo sicuro, in cui ci si racconta dalle più svariate sciocchezze ai segreti più cupi, come un confessionale da cui possano ammirarsi splendidi paesaggi soleggiati che costeggiano le strade. Queste sensazioni e questa atmosfera sono restituite benissimo da **Wheels of Aurelia**, gioco concepito dallo studio milanese **Santa Ragione**, che ha elaborato un gameplay singolare ma, a suo modo, veramente unico e divertente. Questo titolo, già apparso su **Steam**, **Playstation 4** e **Xbox One**, è appena arrivato su **Nintendo Switch**, console ideale per portare questo gioco durante un viaggio in auto o in un qualsiasi altro mezzo in movimento!



«Sulla strada, nella testa scorre il film della tua vita»

Wheels of Aurelia è un gioco con una forte personalità: pieno di battute spiritose consegnate con classe, restituisce il *background* dell'Italia del 1978 senza alcuno spiegone servendosi di un gameplay congeniale alla finalità. È strano a dirsi ma questo titolo si pone a metà fra un **gioco di guida con prospettiva isometrica** (un po' come i vecchi **R.C. Pro-AM** e **Super Sprint**) e una **visual novel**, e questi due elementi si fondono insieme benissimo. Quante volte ci capita in macchina di perdere il filo del discorso quando siamo troppo concentrati alla guida? Oppure, nel caso contrario, quante volte è capitato che degli incidenti si sono verificati per un conducente poco concentrato alla guida? Ecco, parte del gameplay in **Wheels of Aurelia** è proprio basata sull'armonia di questi due elementi: dare il giusto equilibrio sia alla guida che alla conversazione in corso all'interno dell'automobile. In realtà l'automobile, se non si preme sull'acceleratore, sarà pilotata automaticamente: l'auto sterzerà a ogni curva, si terrà dritta sulla corsia e manterrà una velocità piacevole e costante in modo da permetterci di concentrarci sulle risposte da dare ai nostri passeggeri che converseranno con noi, anche se di tanto in tanto sarà giusto premere un attimo

l'acceleratore per superare i guidatori più lenti. Questo ci dice però che dei due aspetti principali del gioco la conversazione è quella che conta di più; tuttavia sarà necessario, in alcune situazioni, premere l'acceleratore a tavoletta in modo da soddisfare (o non soddisfare) l'obiettivo che ci viene posto e provare a guidare al meglio delle nostre capacità. A tal proposito, visto che questo titolo si concentra molto di più sulla storia che sul *driving*, **Wheels of Aurelia** non propone né una guida da simulatore né una fisica realistica, per il bene dello *storytelling* non sarà possibile danneggiare la nostra auto né provocare incidenti che fermino le macchine nel loro tragitto; il contatto fra i veicoli non sarà fra i più realistici ma certamente l'obiettivo degli sviluppatori non era certamente consegnare un titolo di guida. La storia vede **Lella**, una ragazza romana dalle forti tendenze rivoluzionarie, femministe e con una lingua tagliente, andarsene di casa prendendo per la **via Aurelia** insieme a **Olga**, una misteriosa ragazza incontrata il giorno prima al **Piper** e che decide di partire con noi. Durante il viaggio sulla famosa strada statale che collega **Roma** con la **Francia** avremo modo di conoscere le personalità e le intenzioni delle protagoniste e degli occasionali autostoppisti tramite il sistema delle conversazioni che, a seconda delle scelte di dialogo che faremo (insieme persino allo stile di guida), ci potranno portare a ben **16 finali diversi**. Le scelte da fare sono tante: porterete un autostoppista alla destinazione designata? Farete ciò che il vostro passeggero vi dirà di fare? Direte al passeggero una frase anziché un'altra? Riuscirete a convincere quest'ultimo a fare delle scelte diverse da quelle che ha in mente? Tutto questo vi porterà a rigiocare la campagna più e più volte, alla scoperta di tutti i finali possibili. Anche se la longevità di questo titolo può regalarci diverse ore di gioco, non vi sono grossi incentivi alla rigiocabilità: è un gioco dal gameplay scarno, basato molto sulla storia ed è difficile rigiocare un titolo di cui conosciamo la fine. È un po' lo stesso cosa che avviene con **Phoenix Wright**, insomma, poco di bello nel rigiocare i titoli di cui conosciamo sin dall'inizio i colpevoli. Molte delle tematiche presenti sia nei dialoghi presenti nel gioco che nei finali si rifanno a molti temi o eventi relativi all'Italia di quei anni: dai più seri, come il rapimento di **Aldo Moro**, **Paolo VI**, **l'aborto**, **il massacro del Circeo** e **l'astio fra giovani rivoluzionari e neofascisti**, ai più sciocchi come la musica di quegli anni, il "lavoro" dei preti, l'incoerente cristianità di alcuni comunisti italiani e persino l'incoerenza di quei palermitani che tifano per le squadre del nord! Il contesto storico è sempre presente, ben elaborato, presentato sempre con dialoghi intelligenti, spiritosi e che ricordano un certo senso le avventure grafiche della **Lucasarts** nello humor. Nella storia - e nel suo *background* storico - **Wheels of Aurelia** è veramente curatissimo, in grado di restituirvi al 100% quell'atmosfera tipica dell'Italia degli anni di **Andreotti**, del **terrorismo** e in generale di quel **disordine politico**. Sono tematiche abbastanza scottanti, persino nel 2017, e **Santa Ragione** merita un applauso per aver creato una storia ambientata in questo contesto storico travagliato e che non è mai stato utilizzato per una storia in un videogioco.



«Mi piaceva far casino, sognare la guerriglia»

Le illustrazioni 2D dei personaggi che appaiono a destra e sinistra, principalmente per indicare con chi sta parlando **Lella**, sono molto belle e, a uno stile fumettoso, che si rifà principalmente a **Lancio Story** e a **Intrepido**, ci riportano esattamente nel periodo in cui questo stile era in esplosione. Quel che riguarda il comparto grafico 3D, sviluppato col motore **Unity**, è abbastanza semplice da dire: mantiene uno stile molto grazioso, minimale per ciò che riguarda i modelli 3D ma comunque molto vibrante, colorato e, in un certo senso, in tono con le illustrazioni, un po' come se fosse l'estensione dello stile stesso. È possibile scegliere, all'inizio della nostra avventura, diverse auto: alcune saranno disponibili sin dalla prima *run* del gioco, altre verranno sbloccate a seconda dei finali ottenuti. Sicuramente per gli sviluppatori non è stato possibile acquisire le licenze per le vetture, tuttavia i modelli delle auto si rifanno alle più in voga negli anni 70; fra le auto ci è possibile trovare dei modelli similissimi alla **Fiat 127**, **Renault 4**, **Citroen 2 Cavalli**, la **Lancia Stratos**, l'**Alfa Romeo Giulietta** della polizia del 1978 e persino la **Piaggio Ape** a tre ruote! Le città nelle quali passiamo attraverso, come **Roma**, **Bracciano**, **Civitavecchia**, **Siena**, **Piombino** e **Viareggio**, non sono dettagliate ma, come un po' per la fisica di questo gioco, non è necessario che le strade siano geograficamente curate; tuttavia le città saranno facilmente distinguibili visto che certi elementi tipici, come **le mura di Siena** e **le industrie di Piombino**, sono ben visibili negli ambienti e, pur con poco riguardo alla precisione geografica, sono inseriti con cura e in modo che il giocatore possa notarli e distinguere le città. Per rendere il tutto ancora più vintage e "datato" è possibile sbloccare, dopo aver ottenuto giusto una buona manciata di finali, **la modalità "bianco e nero"**, **la modalità "1978"** che ci mostra il tutto come se fosse un bel tubo catodico con tanto di angoli smussati e **la modalità "scenica"** che ci permette di zoomare e ruotare la telecamera; mixate tutto questo (visto che è possibile attivare queste tre modalità contemporaneamente) e avrete non solo un videogioco ma anche un perfetto **film noir d'avanguardia** dei tempi! Il **sonoro** si basa principalmente sulle stazioni radio all'interno della nostra auto: anche qui nulla su licenza (anche se in questo caso sarebbe stato favoloso) ma abbiamo diversi pezzi creati appositamente per il gioco. In questo comparto il gioco esplose consegnando dei pezzi semplicemente eccellenti, in tono con le sonorità impregnate di beat e progressive rock inglese dei tempi (che in Italia diventavano italiani) e dai testi

eversivi e pieni di rabbia. Se non avessi saputo che questi pezzi sono degli inediti composti appositamente per il gioco da **Niccolò Sala**, compositore dei pezzi alla radio, li avrei facilmente scambiati per dei pezzi dei **New Trolls**, **Formula 3**, **PFM**, **Circus 2000** e altri di quel periodo; c'è anche spazio per i cantati dolci alla **Mina** e anche per il **synthpop**, genere che di lì a poco sarebbe esploso. Chi adora il rock progressivo ma in generale la musica italiana degli anni '70, troverà la colonna sonora di questo gioco (ascoltabile gratuitamente su [bandcamp](#)) semplicemente spettacolare: un ulteriore elemento per rendere l'immersione negli anni '70 ancora più viva!



Un gioco per pochi?

Sentir parlare male di questo gioco sarà veramente difficile, specialmente per dei giocatori italiani che conoscano il contesto storico del gioco. A tal proposito però - ma questo è un problema che poco ci riguarda - può essere difficile da apprezzare per un utente straniero; **Wheels of Aurelia** è un gioco molto vicino alla storia italiana e dubito che i diversi riferimenti storici possano essere colti da persone che non conoscono la storia di questo paese, specialmente del 1978. Se è per questo, anche l'italiano presentato in questo titolo è un italiano molto colloquiale, giusto un pizzico datato, e che riesce a cogliere le sfumature sia sociali che regionali. Insomma, è un qualcosa che noi italiani possiamo amare ma che forse, al di fuori del Belpaese, difficilmente potrà essere apprezzato. Inoltre, per via del suo gameplay ibrido e abbastanza sperimentale, questo titolo potrebbe non appassionare certi giocatori: è un gioco adatto per gli amanti delle avventure grafiche e per chi adora sperimentare le diverse opzioni di dialogo per ottenere finali sempre diversi, non di certo per gli amanti dei giochi automobilistici o per un pubblico più casual. **Wheels of Aurelia** potrebbe rimanere un titolo di nicchia ma in fondo va bene così: soltanto chi apprezza il suo contesto storico sarà in grado di amare a pieno questa avventura e sarà in grado di amare questo gioco anche nei suoi piccoli difetti, che ci porta a lodare senza ombra di dubbio l'ottimo lavoro di **Santa Ragione**.



[Super Mario Odyssey ha venduto due milioni di copie in tre giorni](#)

Buone notizie per i fan di **Super Mario**: in un recente report finanziario di **Nintendo**, la casa di Kyoto ha sottolineato che le vendite globali di **Super Mario Odyssey**, uscito lo scorso venerdì, hanno superato la quota di **due milioni di copie**, e che il gioco sembra aver raggiunto le aspettative poste dalla casa madre, visti i voti alti delle testate videoludiche e le lodi sui social media da parte dei giocatori.



Questo risultato non sorprende, visto che l'ultima fatica dell'idraulico baffuto è anche **il secondo gioco più venduto su Amazon del 2017**. Il documento aggiunge anche che **Nintendo** sta progettando un aumento di unità di **Nintendo Switch** da distribuire nei negozi per la imminente stagione natalizia, così da aumentare il numero di acquirenti disposti a comprare sia la console che il gioco.

[Mostrata la modalità co-op di Super Mario Odyssey](#)

Super Mario Odyssey è prossimo all'uscita: mancano solo due giorni prima che i giocatori possano mettere le mani sulla nuova avventura, e Nintendo ha presentato un nuovo video che mostra qualcosa in più della modalità **co-op** del gioco. Nel filmato indicato qui sotto, possiamo vedere Kit e Krysta mentre esplorano il **Wooden Kingdom** insieme. In questa avventura, una persona controlla **Mario** e l'altra **Cappy**, aiutandosi a vicenda per superare ostacoli ed affrontare nemici. Il nuovo titolo di Nintendo *Super Mario Odyssey* è atteso esclusivamente su **Nintendo Switch** per il 27 ottobre.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcVI5QWZicjNYQTglMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Premiata la collezione di Zelda più grande al mondo

Il **Guinness World Records** ha mostrato un singolare record correlato ai videogame sulla propria home page mostrando [la più grande collezione al mondo di memorabilia di *The Legend of Zelda*](#). La proprietaria della raccolta (e detentrica del primato) è la norvegese **Anne Martha Harnes**, che ha collezionato ben 1.816 singoli articoli basati sulla classica serie di Nintendo.

Il numero è impressionante, e nel video ci si può far un'idea di quanto mastodontica sia una simile collezione. La Harnes ha dichiarato che il suo capitolo preferito della serie di Zelda è **Majora's Mask** e che l'elemento più prezioso della sua enorme collezione è la "**Zoraxe**", chitarra fatta da ossa di pesce fabbricata dalla Jackson che riproduce la chitarra di Zora.

Nintendo Switch si aggiorna con l'update 4.0

Arriva a sorpresa l'aggiornamento di sistema 4.0.0 per il sistema operativo della ammiraglia di casa **Nintendo**. Finalmente sarà possibile **trasferire i propri salvataggi e i profili** su altri sistemi e - in alcuni giochi - effettuare anche la **cattura video**. Al momento quest'ultima funzione sembra essere supportata soltanto da *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS* e *Splatoon 2*, ovvero i principali titoli sviluppati internamente da Nintendo.

Si può tenere premuto il pulsante cattura schermo per registrare gli ultimi **30 secondi** di giocato e condividerli su **Facebook** e **Twitter**.

A [#NintendoSwitch](#) system update is available now. Transfer user profiles & saves between systems & more! Details: <https://t.co/96hQYnYpPe> pic.twitter.com/mGamHHFsTO

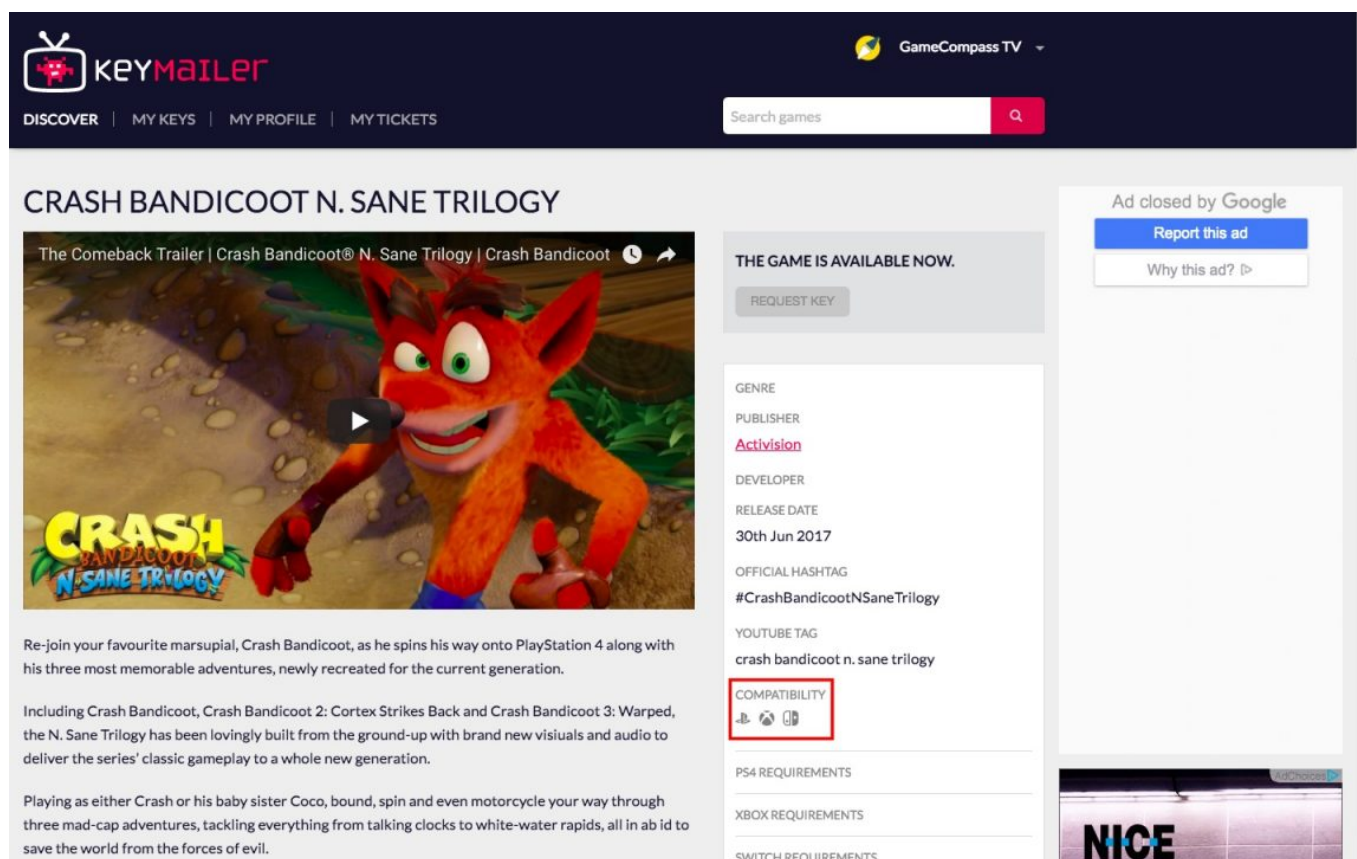
— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [19 ottobre 2017](#)

Per quanto riguarda il **trasferimento dati** purtroppo al momento non sarà possibile effettuare dei **backup** ma, come specificato dalla FAQ Nintendo, avremo bisogno di due sistemi per trasferire i dati da uno all'altro, con l'unica opzione di trasferire **tutti i dati** inclusi i salvataggi e gli acquisti effettuati sull'eShop.

Risulta dunque utile nel caso in cui si sia usata la console di qualcun altro per giocare e si vogliano trasferire poi tutti i dati del profilo sul proprio nuovo acquisto, ma **non se la nostra console si danneggia**. Abbiamo inoltre l'introduzione di nuove icone di profilo con i personaggi di *Super Mario Odyssey* e *The Legend of Zelda* e infine viene introdotta la possibilità di **preordinare ed effettuare il pre-download** dei giochi in uscita sull'eShop. Nuovo look per il **News feed** e un non meglio specificato **update per i Joy-con**.

[Crash Bandicoot potrebbe arrivare su Nintendo Switch e Xbox](#)

Si parla da tempo della temporaneità dell'esclusiva di **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** su PS4, e si sono spesso susseguiti rumor che vorrebbero il noto marsupiale sbarcare sulle console concorrenti. A corroborare queste ipotesi ci pensa adesso **Keymailer** - nota piattaforma tramite la quale creatori di contenuti su YouTube e Twitch possono chiedere a publisher e sviluppatori codici dei giochi per recensirli - che ha messo in lista, fra le console disponibili per la richiesta della chiave, Xbox e Nintendo Switch, come riporta un utente [Reddit](#).



The screenshot shows the Keymailer website interface. At the top, there is a navigation bar with the Keymailer logo, a search bar, and a 'GameCompass TV' button. Below the navigation bar, the main content area features a video player for 'The Comeback Trailer | Crash Bandicoot® N. Sane Trilogy | Crash Bandicoot'. To the right of the video player, there is a section titled 'THE GAME IS AVAILABLE NOW.' with a 'REQUEST KEY' button. Below this, there is a list of game details: GENRE, PUBLISHER (Activision), DEVELOPER, RELEASE DATE (30th Jun 2017), OFFICIAL HASHTAG (#CrashBandicootNSaneTrilogy), and YOUTUBE TAG (crash bandicoot n. sane trilogy). A 'COMPATIBILITY' section is highlighted with a red box, showing icons for Xbox, PS4, and Switch. Below this, there are sections for 'PS4 REQUIREMENTS', 'XBOX REQUIREMENTS', and 'SWITCH REQUIREMENTS'. On the far right, there is an advertisement placeholder with the text 'Ad closed by Google' and a 'Report this ad' button.

Nessuna conferma ufficiale ma, insomma, a meno che non si tratti di un errore, le probabilità che la fine dell'esclusiva sia vicina sono alte. Non sarebbe la prima volta che **Crash Bandicoot** appare su una console Nintendo (è già stato su Wii, Nintendo DS e Game Boy Advance), ma stavolta tornerebbe con un titolo che ha già avuto enorme successo.

Non ci resta che attendere conferme o smentite dalla stessa **Activision**.

[Doom arriva su Nintendo Switch](#)

Id Software ha appena annunciato che la versione **Switch** di **Doom** arriverà nei negozi americani il **10 Novembre**. Nintendo aveva già dichiarato che il titolo sarebbe stato accompagnato da un'altra importante *IP* degli stessi sviluppatori: *Wolfenstein 2*.

Doom su **Nintendo Switch** godrà della campagna single-player completa e di tutti i livelli di difficoltà inclusa la *ultra-nightmare*; i giocatori potranno inoltre scegliere di giocare in modalità arcade e in multiplayer con il death match a squadre e la classica modalità capture flag. Infine il titolo sarà corredato da **18 mappe** e tutti i contenuti **DLC** finora rilasciati.

[The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild rinnovato con un nuovo pacchetto di shader su pc](#)

The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild è ancora oggi il gioco con i punteggi più alti dell'anno, il che fa intendere la qualità di quest'ultimo. Grazie a **CEMU**, il famoso emulatore di **Wii U**, i fan della saga che non possiedono le ultime due console di casa **Nintendo**, possono giocare a questo capolavoro sul loro **PC**. Con il passare del tempo, la qualità di *The Legend Of Zelda* su quest'emulatore è aumentata notevolmente.

Quest'oggi è arrivato uno degli aggiornamenti più importanti riguardanti la resa grafica: il **Clarity Pack**, appena rilasciato dall'utente **jamielinuxxx**, che mira a rendere le ombre più profonde e più scure, mentre i colori avranno un aspetto più nitido e meno scarico. I risultati di questo pack sono sorprendenti. Infine, ecco la video-guida:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcDIxOVVsbG80bFUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Voi cosa ne pensate? Lo proverete?

Steamworld Dig 2

Non esordirò con una triste battuta sulla miniera o sul duro lavoro, pur avendone a disposizione, ehm, una miniera. Piuttosto parlerò di oggetti di valore, preziosi, gioielli e questa vi prego concedetemela visto che mi viene servita su un piatto d'argento, o meglio d'oro. E di oro, topazi, rubini ma anche tanti altri minerali e ben più strambi è costellato il sottosuolo di **El Machino**, mondo di gioco disegnato a regola d'arte nel quale letteralmente sprofonderemo e dentro al quale trascorreremo le tante ore che ci porteranno a completare al 100% la nostra missione, ottenendo la tanto agognata **Prova di completamento**.

Fughiamo subito ogni dubbio: cosa è cambiato rispetto al primo capitolo? Tutto e niente: la base è la stessa ma *non* ci sono più le mappe generate proceduralmente e abbiamo di fronte una versione migliorata, sotto tutti gli aspetti, di *Steamworld Dig*. Scendiamo più a fondo e scopriamo perché (d'accordo, la smetto con le battute scontate).

Image & Form, team svedese tornato alla ribalta nel 2013 dapprima su **Nintendo 3DS** e in seguito su tutte le altre piattaforme, ci aveva già narrato le vicende del piccolo robot **Rusty**, in un videogame in stile **metroidvania** dall'ambientazione steampunk-western. Parliamoci chiaro: forse l'unico vero difetto - se così si può chiamare - di questo capitolo è proprio la mancanza di quel fattore originalità che scaturisce, come è naturale che sia, proprio dal fatto di essere il secondo - terzo se si considera lo spinoff *Steamworld Heist* - episodio di una saga. In tutto il resto invece il gioco è riuscito a migliorare la propria formula e sotto ogni punto di vista: questa volta guideremo **Doroty**, che alla ricerca di Rusty partirà per la sua piccola grande avventura in compagnia del suo fidato piccone per ripulire le miniere sotto la città di El Machino. Fra gioielli, denaro, manufatti, ingranaggi e congegni trovati sottoterra, ci ritroveremo incastrati in una bellissima meccanica di progressione che ci farà venir voglia di utilizzare tutti i nuovi strumenti e i potenziamenti ottenuti per raggiungere aree fino a poco tempo prima inaccessibili o per sconfiggere più facilmente i nemici. A ciò si aggiunge un sistema di *perk* che grazie agli ingranaggi - che si possono riassegnare in ogni momento ai vari slot - ci dà la possibilità di attivare ulteriori abilità relative all'equipaggiamento.

Dalla raffinatezza del game design alla cura di ogni particolare grafico e sonoro *Steamworld Dig 2* è l'esempio di come un team relativamente piccolo possa realizzare un lavoro ispirato e profondo, senza ripetersi e anzi migliorando notevolmente la propria IP. Ogni aspetto del gioco è perfettamente equilibrato, a partire dalle meccaniche vere e proprie per arrivare al livello di difficoltà, che ci dà la possibilità di aggiungere fino a tre handicap innalzando dunque il livello di sfida per i giocatori più esigenti e lo fa **in-game** con una soluzione alquanto bizzarra: grazie al ritrovamento di determinate aree segrete ci verranno consegnati alcuni particolari progetti che ci permetteranno appunto di aumentare la difficoltà mentre stiamo giocando, assegnando i soliti ingranaggi alla mod. Inoltre avremo a disposizione uno spazio limitato per trasportare in superficie le risorse che troveremo man mano e venderle in cambio di denaro con il quale poi acquistare i vari potenziamenti. Grazie all'utilizzo dei tubi di trasporto, novità introdotta in questo capitolo, non dovremo affrontare viaggi troppo frustranti per risalire in superficie, a patto di trovarli prima di

esaurire le nostre energie. Una particolare menzione va alle meccaniche di combattimento, anch'esse migliorate notevolmente, tanto che adesso risulta molto più divertente e appagante ingaggiare in lotta i tanti nemici presenti sulla mappa, ciascuno con le proprie peculiari abilità. Alla nostra morte perderemo gran parte di quello che fino ad allora abbiamo raccolto, ma potremo limitare i danni spendendo bene il nostro denaro e gli ingranaggi.

Su **Nintendo Switch** il gioco si comporta in maniera egregia, nessuna incertezza o calo di framerate, dettagli straordinari ed effetti visivi davvero molto curati. Sia sul dock che in modalità portatile è un titolo che sicuramente vale ciò che costa, considerato anche il fattore longevità, che si attesta intorno alle **15 ore di gioco** nella modalità normale e anche oltre se lo si vuole completare del tutto e con un grado di sfida più elevato.

[Wolfenstein 2: The New Colossus avrà un frame rate sbloccato su PC](#)

Wolfenstein 2: The New Colossus sembra essere uno dei migliori titoli in uscita quest'anno e sembra anche che non possa deludere i giocatori sul fronte tecnico. Ma d'altro canto, parlando in un'intervista a GameSpot, il direttore creativo di *MachineGames* **Jens Matthies** ha confermato che il gioco avrà miglioramenti su PS4 Pro e Xbox One X (finora solo i miglioramenti di Xbox One X sono stati confermati), prima di aggiungere che avrà anche un frame rate sbloccato su PC, una delle caratteristiche che garantiscono l'attenzione particolare riposta in questa versione dagli sviluppatori: «**Abbiamo inserito un frame rate sbloccato**», ha spiegato Matthies, aggiungendo «**Siamo grandi giocatori PC e penso che tutti i titoli id Software abbiano all'interno un forte DNA PC**, dunque è molto importante per noi assicurarci che la versione PC del gioco sia solida almeno quanto le versioni console». *Wolfenstein 2: The New Colossus* uscirà su PS4, Xbox One e PC il 27 ottobre con una versione di Nintendo Switch datata per l'anno prossimo.