

Wulverblade

Wulverblade narra la storia della **Nona Legione Hispania**, un vero e proprio esercito formato dai veterani delle legioni di **Cesare** scelti dall'Imperatore **Augusto**. La legione compare misteriosamente tra le foreste della **Caledonia** (Gran Bretagna) nel 120 D.C., dopo esser stata inviata per ampliare i territori romani al Nord. Non ci ritroveremo nei panni di uno dei soldati romani, ma vestiremo i panni dei **Bretoni**. Non fatevi trarre in inganno però dalla grafica cartoonesca del titolo: questo gioco ha ben poco di infantile, lasciando spazio a copiosi spargimenti di sangue e a extra con racconti e approfondimenti storici. **Wulverblade** è un arcade vecchia scuola d'azione a scorrimento laterale, composto da **8 livelli** molto ostici che ci portano attraverso antiche foreste, fiumi fragorosi, boschi illuminati dalle torce e fortezze romane. Passando tra questi livelli sarà possibile trovare documenti che raccontano le leggende e approfondiscono il folkore britannico e non solo.[/dropcap]



Nel gioco avremo a disposizione tre personaggi appartenenti alle tribù locali, ognuno differente per caratteristiche. **Caradoc** è un guerriero che dispone di un'uniformità delle abilità, **Brennus** è il tipico omaccione immortale molto lento nei movimenti ma dai colpi letali. Infine, l'unico guerriero dal sesso femminile, **Guinevere**, molto agile nei movimenti e negli attacchi che non dispone di una grandissima forza. I nostri eroi dispongono, inoltre, della rabbia e della possibilità di poter chiamare in loro soccorso (1 volta per livello) **tre lupi** pronti a venire in loro soccorso. Come detto poco prima, il gioco è molto brutale: durante i combattimenti sarà possibile mutilare teste, braccia, mani che poi potranno essere pure utilizzate come armi da lancio. Infine, durante le missioni, sarà possibile trovare armi pesanti con una durabilità variabile. Eseguendo delle esecuzioni sui nemici o uccidendoli caricheremo la barra della rabbia, che trasformerà il nostro guerriero in una macchina da guerra furiosa ed estremamente letale per poco tempo.



Gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro anche sul **piano grafico**: infatti, i livelli hanno una resa del paesaggio “dinamico”. La grafica cartonesca rende il fattore “massacro” molto divertente e meno stressante (vista la difficoltà del gioco). Il **comparto sonoro** è ben strutturato e orecchiabile, tale da rendere le ore di gameplay molto più rilassanti, ad onta dell’efferatezza su schermo. Le cutscene sono ben fatte e possono essere riviste.



la trama è praticamente ridotta all’osso portando il tutto a una vera e propria “sagra” del massacro.

Il team di **Fully Illustrated** ha fatto un ottimo lavoro con la versione per **Nintendo Switch**, che raggiunge i 1080p. Inoltre, all'interno del titolo è presente la modalità co-op in locale che riesce ad aumentare il divertimento.

Il titolo è davvero consigliabile, anche il relazione a un prezzo di lancio congruo (16,99€), e vista anche le emozioni nostalgiche che un titolo del genere può portare nel cuore dei veterani del mondo videoludico.

[Top 7: Le migliori idee regalo per questo Natale](#)

Come ogni anno scatta il periodo del "che cosa regalo a Natale". Noi di GameCompass vi veniamo in soccorso, dando qualche dritta su idee regalo dedicate ai gamer. Del resto, tra amici e famiglia, chi non ne ha uno accanto!?

#7 TV 4K HDR

Grazie a console sempre più performanti l'era del **4K** si appresta a esplodere e monitor o TV con questa tecnologia, unita all'**HDR**, diventano essenziali per godere al meglio di quanto offerto da un film o videogame. **Samsung**, **LG** e **Sony** sono da preferire, stando attenti alla scelta dei pollici e alla frequenza di aggiornamento. Ormai questi prodotti posso trovarsi anche intorno ai 500€ e non mancano forti sconti sconti da poter sfruttare per strappare l'occasione della vita.



#6 Gadget

Un vero gamer che si rispetti deve essere circondato da una serie di gadget che, magari non hanno una reale utilità, ma che vengono usati come elementi in grado di affermare la propria natura in questa società diversificata. Ecco quindi lo spuntare di **Action Figures** dedicate agli eroi delle nostre serie preferite, **libri** e **fumetti** che ripercorrono o approfondiscono le *lore*, **soundtrack** ma anche **vestiario**, **tazze**, **lampade** fino alla **biancheria intima**, da sfoggiare nelle occasioni speciali.



#5 Controller

“La potenza è nulla senza controller”. Questa - all'incirca - si rivela sempre una frase attuale in quanto un buon sistema di controllo garantisce al giocatore migliori feedback e vantaggi nel campo del multiplayer. Uno su tutti è il **Controller Elite Xbox**, una macchina perfetta a livello qualitativo e personalizzabile in tutti i suoi aspetti. Costa un po' ma sono soldi ben spesi. Ottimi anche le versioni avanzate dei **controller PS4** e le versioni speciali curati da **Razer** mentre, per chi ama i picchiaduro, un buon **Arcade Stic**, come i **Mad Catz**, è un acquisto imprescindibile.



#4 Mini Console

Il 2017 è stato anche l'anno delle **Mini Console** che puntando sulla nostalgia sono riuscite a conquistare una buona fetta di mercato. **Nintendo** con le sue **NES** e **SNES Mini**, che hanno aperto la strada, seguite da **SEGA** e la sua **Megadrive**, permettono di rivivere le gesta passate quando le uniche preoccupazioni erano con chi andare a giocare nel pomeriggio.



#3 Headset

L'audio nei videogames è una componente essenziale e, per chi non ha a disposizione un impianto surround di alto livello, può tranquillamente ripiegare su **Headset** di qualità. La parte del leone la fa **Logitech** con **G430**, le migliori per rapporto qualità/prezzo. Alzando un po' l'asticella possiamo trovare le **Kingston HyperX Cloud II**, con ottima qualità costruttiva che la rende estremamente leggera ed ergonomica. Tra le migliori sul mercato, **SteelSeries Arctis 7** è un prodotto pensato per i gamer più esigenti e che contano su un design estremamente elegante e pulito rispetto alla concorrenza.



#2 Console

È vero. Probabilmente ci troviamo a cavallo tra due generazioni ma questo “stare nel mezzo” può essere sfruttato per usufruire di grandi occasioni. **Playstation 4 Standard**, così come **Xbox One S** si trovano intorno ai 200€, risultando comunque attuali visto i recenti aggiornamenti. **Nintendo Switch** è la console più ricercata mentre, per chi è molto generoso, può spingersi verso console più performanti, partendo da **PS4 Pro** che, in *bundle* con un videogioco, è possibile acquistarla ad un prezzo più che ragionevole. **Xbox One X** è la nuova arrivata e la più costosa ma può contare su una maggiore potenza e un supporto totale al 4K, siano essi giochi o Blu-ray.



#1 Videogames

È stato un anno ricco di soddisfazioni in ambito videoludico, anche per l'ingresso in scena di **Nintendo**. Imprescindibile per quest'ultima sono **Zelda: Breath to the Wild** e **Super Mario Odyssey**. Per le restanti console si possono trovare titoli di alto livello a basso prezzo: un esempio su tutti è **Prey**, titolo passato un po' in sordina ma che può contare su un ottimo impianto narrativo. **Project CARS 2** è perfetto per gli amanti dei motori come **FIFA 18** per chi ama il calcio. Da non dimenticare titoli come **Wolfenstein II**, **NIER Automata** o **Persona 5**, in grado di intrattenere come pochi.



[Le novità della versione 1.20 di Final Fantasy XV](#)

Avete mai voluto giocare nei panni di **Prompto**, **Ignis** o **Gladio** durante le vostre scorribande in *Final Fantasy XV*? Ora si può! A distanza di più di un anno dal rilascio, col passaggio dalla patch 1.18 alla 1.20 è finalmente possibile scegliere con quale dei compagni di viaggio di **Noctis** si vorrà giocare nella modalità storia, dando quel tocco di varietà e longevità che tantissimi fan stavano aspettando sin da prima che il titolo uscisse. L'aggiornamento porta anche qualche altra feature, tra cui piccoli bug fix, la compatibilità con il DLC *Episode Ignis* (in arrivo il 13 dicembre) e l'aggiunta della soundtrack di quest ultimo e di *Comrades* alla musica di gioco.

Final fantasy XV è disponibile su **PS4** e **Xbox One**, ma arriverà anche su **PC** in data da definire, all'inizio dell'anno nuovo. E a proposito di porting, **Square Enix** non sembrerebbe interessata solo a questa piattaforma, ma anche a **Switch**. Secondo il CEO Yosuke Matsuda infatti, la console Nintendo sarebbe perfetta per far conoscere alle nuove generazioni di giocatori quei titoli di cui magari hanno sentito parlare ma non hanno potuto provare, che hanno reso grande la ex Squaresoft, come i primi *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Odin Sphere* e tantissimi altri. Per fare il lavoro come si deve però, sempre a opinione di Matsuda, non bisogna portare i giochi su Switch così come sono, bensì **aggiornarli e renderli più moderni** così che siano più appetibili, soprattutto per chi li proverà per la prima volta.

Pare proprio che Square abbia voluto regalare qualcosa un po' a tutte le categorie di gamer questo Natale.

Gravel: Milestone fornisce dettagli sulla Modalità Carriera

L'uscita di **Gravel**, nuova IP del team di Milestone, è ormai imminente. Dettagli sul racing game sono stati forniti tramite varie puntate del **Dev Diary** pubblicato sul canale youtube dello sviluppatore italiano, dove sono stati raccontati momenti della lavorazione del gioco e spiegati i perché di alcune scelte che hanno portato alla realizzazione finale del titolo.

In attesa dell'uscita a Febbraio, **Milestone** ha diramato il seguente comunicato a cui accompagna un trailer che illustra la modalità Carriera, nella quale ogni giocatore potrà far crescere il proprio pilota:

Se l'ultimo Dev Diary aveva svelato tutti i segreti e il concept dietro la realizzazione tecnica delle Off-Road Masters, le gare più estreme di sempre, adesso è finalmente giunto il momento di alzare il sipario e dare un'anteprima di quello che ci aspetta nella Modalità Carriera di Gravel.

La formula è semplice, ma il risultato è davvero esplosivo: scegli il tuo percorso, fai crescere la tua reputazione guadagnando skills e batti l'Off-Road Master in carica.

Protagoniste assolute saranno le location più suggestive, le macchine più potenti e, naturalmente, i piloti più veloci e aggressivi riuniti insieme per darsi battaglia nell'Off-Road Show più competitivo di sempre.

Riuscire a confermarsi come il protagonista di ogni episodio delle Off-Road Masters TV Show significa partecipare ad una serie di eventi che ruotano attorno ad ognuna delle quattro discipline, classificarsi al primo posto e battere, nel corso dell'Episodio Speciale, il Master. La vittoria sul campione di riferimento sarà la condizione necessaria per progredire nella corsa verso il titolo finale e affrontare l'Off-Road Master in carica.

Se cimentarsi negli eventi ambientati negli Stadium Circuits significherà mandare il pubblico in visibilio e gareggiare contro il Boss di questa disciplina Scott Parker, allo stesso modo, lanciarsi nelle corse più sfrenate legate agli eventi delle Wild Rush vorrà dire battere il campione Ryan Carter.

James Watanabe sarà il nemico numero uno negli eventi Speed Cross, mentre nelle Cross Countries ci si troverà faccia a faccia con Justin Evans.

Per scalare la classifica si dovrà competere negli eventi degli Stadium Circuits, delle Wild Rush, delle Speed Cross e infine delle Cross Countries: non importa a quanti e quali eventi parteciperai, perché la strada verso la consacrazione porterà sempre alla Final League contro il campione assoluto Sean Walker, che farà qualsiasi cosa per mantenere il proprio titolo di campione in carica.

Gravel sarà disponibile a partire dal 27 Febbraio 2018 su PS4, Xbox One®, the all-in-one games and entertainment system e PC/STEAM™.

Svelata la data di uscita di PUBG per Xbox One

Uscito a Marzo su **PC**, **PUBG** sta arrivando anche su **Xbox One**. Il titolo debutterà sulla console **Microsoft** esattamente il prossimo 12 Dicembre; inoltre la compagnia ha annunciato gli orari nei quali i giocatori potranno iniziare a giocare in relazione al luogo di provenienza.

Major Nelson (gamertag di **Lawrence "Larry" Hryb**, Direttore della Programmazione di Xbox Live) ha anche specificato sul proprio sito che gli utenti della Nuova Zelanda e Australia potranno avere problemi a trovare i match all'inizio, ma che ciò dovrebbe migliorare nelle ore successive, quando il gioco uscirà per le altre nazioni con nuovi server online. In basso, come pubblicato sul [blog di Major Nelson](#), potete vedere le date di uscita globali.

REGION	START DATE/TIME (PT)	START DATE/TIME (UTC)
Argentina, Chile	12/11/2017 19:00	12/12/2017 3:00
Australia	12/11/2017 5:00	12/11/2017 13:00
Austria, Belgium, Czech Republic, Denmark, France, Germany, Hungary, Italy, Netherlands, Norway, Poland, Slovakia, Spain, Sweden, Switzerland	12/11/2017 15:00	12/11/2017 23:00
Brazil	12/11/2017 18:00	12/12/2017 2:00
Finland, Greece, Israel, Turkey, South Africa	12/11/2017 14:00	12/11/2017 22:00
Hong Kong, Taiwan, Singapore	12/11/2017 8:00	12/11/2017 16:00
India	12/11/2017 10:30	12/11/2017 18:30
Japan, South Korea	12/11/2017 7:00	12/11/2017 15:00
Mexico	12/11/2017 22:00	12/12/2017 6:00
New Zealand	12/11/2017 3:00	12/11/2017 11:00
Russia, Saudi Arabia	12/11/2017 13:00	12/11/2017 21:00
United Arab Emirates	12/11/2017 12:00	12/11/2017 20:00
United Kingdom, Ireland, Portugal	12/11/2017 16:00	12/12/2017 0:00
United States, Canada, Colombia	12/11/2017 21:00	12/12/2017 5:00

Microsoft ha anche svelato i dettagli per il setup del controller Xbox One: lavorando insieme all'**Xbox Advanced Technology Group** e allo sviluppatore di *Gears of War*, **The Coalition**, la casa di Redmond ha elaborato un setup che offrirà «abbastanza flessibilità per sopravvivere all'ostilità del Battleground e per gestire l'equipaggiamento al volo». Nella galleria in basso si possono vedere i controlli di gioco; sfortunatamente non è stato specificato se sarà possibile modificarli

PUBG uscirà su **Xbox One** tramite il programma **Game Preview**. Essendo il gioco ancora in fase di sviluppo, i giocatori potrebbero riscontrare bug, glitch e altri problemi, quindi, prima di procedere

all'acquisto, è bene tenerne conto. I giocatori che acquisteranno il gioco in anticipo su **Xbox One** riceveranno [alcuni oggetti esclusivi](#) per i propri personaggi.

Capcom annuncia la 30th Anniversary Collection di Street Fighter

Nel corso di un importante torneo annuale di **Street Fighter V**, Capcom ha annunciato la più grande antologia mai realizzata per la nota serie picchiaduro. La **Capcom Cup** è stata infatti interrotta per annunciare l'arrivo della **30th Anniversary Collection** di **Street Fighter**, che unirà svariati capitoli della saga, comprenderà varie funzionalità e sarà rilasciata a **maggio 2018**.

La Collection, che arriverà su PC, PS4, Xbox One e Nintendo Switch, comprenderà i seguenti titoli:

- Street Fighter
- Street Fighter II
- Street Fighter II: Champion Edition
- Street Fighter II: Hyper Fighting
- Super Street Fighter II
- Super Street Fighter II: Turbo
- Street Fighter Alpha
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha 3
- Street Fighter III
- Street Fighter III: 2nd Impact
- Street Fighter III: 3rd Strike



Street Fighter II, *Super Street Fighter II Turbo*, *Street Fighter Alpha 3* e *Street Fighter III: 3d Strike* comprenderanno anche la modalità **multiplayer**.

Contestualmente, sul canale youtube della serie è stato rilasciato il trailer della Collection:

[Annunciata la data di uscita Sea of Thieves per Xbox e PC](#)

Il tanto atteso titolo piratesco sviluppato da **Rare** per Xbox e PC, *Sea of Thieves*, ha ricevuto una sua data di uscita, ovvero, **20 marzo 2018**.

Il gioco avrà anche un controller personalizzato di colore viola con dei "cirripedi" incisi mediante il laser. Controller molto simile a quello presente nel **Nintendo 64 Atomic Purple** rilasciata verso il ciclo di vita finale della console.

Quel che fa ben sperare è sicuramente il fatto che il titolo abbia avuto molti test alpha. *Sea of Thieves* è infatti il gioco più ambizioso di **Rare** e le aspettative sono alte, specie in questo momento in cui è davvero importante che **Microsoft** accompagni alla nuova Xbox One X un gioco di successo.

[Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2](#)

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire **loot crate** in *Star Wars Battlefront II*: il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.



In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.

Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcnRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlIyWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Top 7: Le Migliori Soundtrack da Menù del nuovo millennio](#)

Una delle cose a cui si fa poco caso è la soundtrack presente nel menù d'avvio di qualsiasi videogame. Come per la colonna sonora, la musica presente in questo frangente ha un'importanza cruciale in quanto ci introduce al contesto, presentandosi come "un biglietto da visita", in grado di darci immediatamente un'indicazione sulla qualità di un titolo. Ecco quindi le sette migliori tracce di questo inizio millennio.

#7 Jack Wall - Suicide Mission (Mass Effect 2)

Mass Effect 2, rispetto al capitolo d'esordio, rappresenta un deciso cambio di rotta sotto tanti punti di vista, anche nelle musiche. Le ambientazioni più cupe influiscono anche sulla *soundtrack*, che abbandona i temi idilliaci ed epici di *Mass Effect* per temi più drammatici e votati all'azione. **Suicide Mission** è il tema principale del gioco e il tema del finale, facendo la sua comparsa dal primo secondo della schermata start.

Si avverte subito la differenza con *Mass Effect* e sarà preludio di una delle avventure migliori di sempre. **Jack Wall**, per questo tema, si è ispirato a suoni cardine della fantascienza classica, mettendo assieme elementi musicali diversi tra loro, regalando brividi dalla prima schermata

https://www.youtube.com/watch?v=eb6_J1dq1hk

#6 Michael McCann - Main Menu (Deus Ex Human Revolution)

In uno dei migliori *reboot* degli ultimi anni, una delle eccellenze è il comparto sonoro, gestito dal compositore **Michael McCann**, che ha dato vita, oltre al tema citato, anche al tema principale del gioco, tra i migliori della storia dei videogiochi, ovvero **Icarus**. Proprio ispirato a *Icarus* è il tema presente nel menù, anche se più dolce nei toni, con un misto di elettronica e orchestrale, leggero ed elegante, quasi come un dolce benvenuto, o un bentornato, al rientro a casa.

#5 Jesper Kyd - Ezio's Family (Assassin's Creed II)

Benché la saga di **Assassin's Creed** sia composta di alti e bassi, quello che è sempre stato di buon livello è il comparto sonoro, sia per il doppiaggio ed effetti sonori sia, ovviamente, per le musiche utilizzate. Scegliere tra i vari AC è stato difficile ma, alla fine, la risposta era scontata: **Ezio's family** è ormai diventata iconica, riconducibile immediatamente al brand e base su cui si sono ispirate la maggior parte delle soundtrack dei capitoli successivi. Il danese **Jesper Kyd** è riuscito a creare un

tema che introduce subito l'ambientazione rinascimentale, con note suggestive e perfettamente integrate all'atmosfera del gioco.

<https://www.youtube.com/watch?v=eZvhREeVTYo>

#4 Main Theme (Transformers Fall Of Cybertron)

Viviamo in un'epoca in cui i film di Micheal Bay dedicati ai robottoni continuano a deludere; per cui, perché non recuperare i titoli **High Moon Studios**, veri e propri atti d'amore per i **Transformers**? Il menù che presenta il pianeta **Cybertron** devastato dall'ormai secolare guerra tra **Autobot** e **Decepticon** è accompagnato da un tema che definire epico è davvero riduttivo. Veniamo accolti da due boati "**Hans Zimmer School**" e una prima parte che è soltanto la miccia all'esplosione di energia ci apprestiamo a vedere. Lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** sarà accompagnato dallo stesso tema.

#3 EXILE feat Flo Rida - The Next Door/Indestructible (Street Fighter 4)

Diciamoci la verità, i picchiaduro sono ancora legati a soundtrack discendenti dai cabinati, cosa che riempie i vecchi appassionati di nostalgia, ma che rischia di far perdere *appeal* alle le nuove generazioni.

Proprio alla serie **Street Fighter** si devono cambiamenti, anche radicali, da questo punto di vista ed è col quarto capitolo che si raggiunge il picco: **The next door / indestructible** non è solo il tema della intro ma si fa sentire - eccome - anche nel menù. Proposta in due versioni, una giapponese mista ad inglese cantata dagli **Exile** e una versione statunitense, che vede presente anche la voce di **Florida**.

Il risultato è un tema energico, in pieno stile *Street Fighter*, in grado di mettere la carica a partire dalla selezione del personaggio.

#2 Cœur De Pirate - Aurora's Theme (Child of Light)

Nel sorprendente titolo **Ubisoft**, spicca tra le tante cose, la soundtrack, realizzata dalla canadese **Patrice Martin**, in arte **Cœur de pirat**, una ragazza di soli 26 anni. Tutte le musiche sono bellissime, ma è il tema principale a spiccare, accogliendo il giocatore come un caldo abbraccio. Il tema, sufficientemente epico rispecchia esattamente cosa si percepisce dal gioco e dalla protagonista, la piccola grande **Aurora** che attraverso questa fiaba, affronterà mille difficoltà fino al lieto fine. Tante emozioni in una sola volta per un tema sofisticato e realizzato da una ragazza di talento.

#1 Nick Arundel - Batman Arkham City Main Theme (Batman Arkham City)

Hans Zimmer ci ha abituati piuttosto bene con la trilogia di Nolan, ma anche la serie videoludica, per molti superiore alla controparte cinematografica, non è da meno. In **Arkham Asylum** non si ricordano musiche particolari, quel tema speciale che rimane in testa per giorni, cosa che trova rimedio nel sequel, dove avviene un decisivo boost per tutto il comparto audio. Il menù si apre con un tema epico, arrangiato alla perfezione e di natura orchestrale, che riempie di brividi e per un attimo ci immedesima nei panni del Cavaliere Oscuro.

[Buone previsioni di vendita per Nintendo Switch e Xbox One X](#)

Secondo l'amministratore delegato di **GameStop**, Daniel DeMatteo, l'alta richiesta di **Nintendo Switch** sarà destinata a continuare per tutta l'imminente stagione natalizia. Previsione ribadita anche dal direttore operativo della compagnia, Tony Bartel, che ha aggiunto che la console della casa di Kyoto è destinata ad avere ottime vendite, considerando il passaparola e il grande *hype* attorno alla nuova console **Nintendo**.

Non ci sono ottime previsioni solo per **Switch**: secondo lo stesso Bartel, c'è molta richiesta anche per **Xbox One X**, la nuova console di casa **Microsoft**, che sta avendo un ottimo riscontro iniziale a livello di vendite.