

# Crescita per Microsoft nell'ultimo trimestre

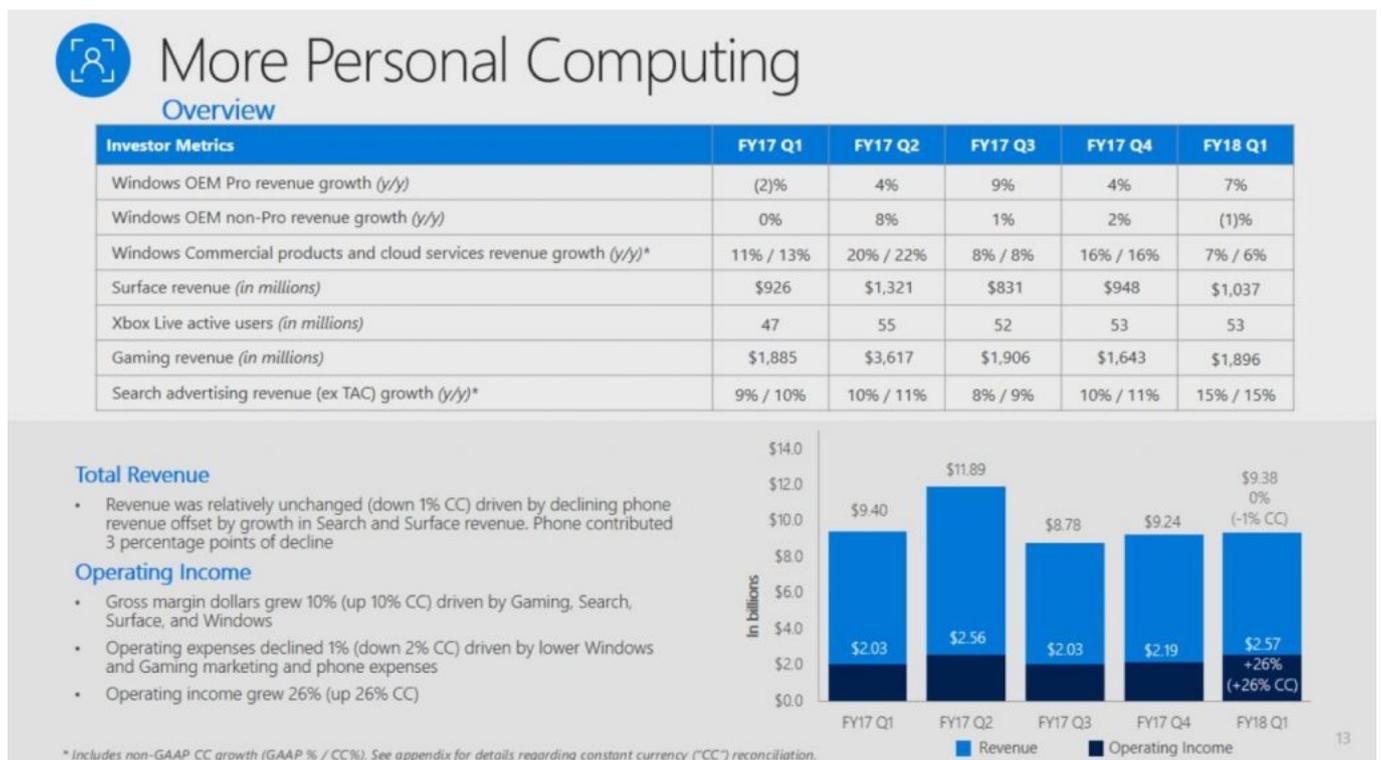
Quasi un mese fa si è concluso il **primo trimestre fiscale del 2018** di Microsoft, periodo che va dal 1 luglio al 30 settembre 2017, solo da poche ore la casa di Redmond ha rilasciato i suoi risultati finanziari.

Microsoft ha ricevuto un incremento del **21%** per quanto riguarda **i servizi e i software Xbox**, l'incremento dell'**1%** di entrate per il mondo del **gaming**, che passa da **1,885 miliardi** di dollari a **1,896 miliardi** e l'aumento del **13%** di utenti **Xbox Live**, registrando più di **53 milioni** di utenti attivi mensilmente.

Anche l'acquisto di **Windows 10 PRO OEM** ha registrato un incremento: infatti vi è stato un **+7%** delle vendite, mentre i ricavi per **Windows 10 non-PRO OEM** sono in calo del **-1%**.

In totale Microsoft è in crescita del **12%** rispetto ai risultati ottenuti l'anno precedente, registrando un notevole incremento di **25,5 miliardi di dollari**.

Adesso la casa di Redmond si sta preparando per il lancio della nuova console **Xbox One X**, dopo il quale vedremo come varieranno questi dati.



## Call of Duty: World War II e Destiny 2 sfrutteranno il potenziale di Xbox One X

**Call of Duty: World War II** e **Destiny 2** gireranno su **Xbox One X** in una versione migliorata. **TrueAchievements** ha pubblicato una lista di giochi che godranno dei miglioramenti permessi da **Xbox One X**, e fra questo sono inclusi gli **shooter** di **Activision** e **Bungie**.

L'esatta fonte dell'annuncio è sconosciuta e **Activision** non si è pronunciata, ma certamente farà felici i fan **Microsoft** e i prossimi acquirenti della nuova ammiraglia **Xbox**.

The incredible amount of [#XboxOneXEnhanced](#) content that came with our review console. A massive thank you to [@xboxuk!](#) [pic.twitter.com/bDT4zwEkaC](https://pic.twitter.com/bDT4zwEkaC)

— TrueAchievements (@TrueAchievement) [26 ottobre 2017](#)

---

## [Alcuni utenti riceveranno Xbox One X a casa un minuto dopo mezzanotte](#)

Aspettare fino a mezzanotte per comprare la nuova console Microsoft appena uscita può essere un problema, particolarmente in questo periodo dell'anno, se bisogna fare la fila fuori, nel freddo di Londra. **Argos** potrebbe aver trovato la soluzione: infatti la ditta offrirà la "Consegna un minuto dopo mezzanotte" con **Xbox One X** alle 00.01 del 7 di Novembre.

Non tutti potranno godere purtroppo di questa iniziativa: infatti soltanto gli abitanti delle zone dalla 1 alla 5 di Londra possono richiederla visitando [Argos su Twitter](#) dalle 8.00 del 25 Ottobre.

C'è da sottolineare però che questa è un'offerta prova e non fa parte delle prenotazioni normali di **Xbox One X** da **Argos**, ed è gestita separatamente.

Darren Frost, il direttore delle spedizioni veloci di Argos ha detto che il lancio di **Xbox One X** è un evento che i fan hanno aspettato pazientemente da quando è stata annunciata, e ad **Argos** sono contentissimi di offrire ad alcuni di loro la consegna a domicilio appena dopo la mezzanotte rendendoli il primi in tutta UK a mettere le mani sulla console.

---

## [La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra - ...delle Microtransazioni, dell'Avidità e dell'Endgame](#)

Sono passati tre anni da quando **Talion** e **Celebrimbor** sono comparsi nel mondo videoludico con **La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor**. Il titolo ebbe un notevole successo e fu una gradita sorpresa: meccaniche già viste ma affinate e un sistema innovativo come il **Nemesi** hanno portato una ventata di aria nuova negli action/RPG. Con **L'Ombra della Guerra**, assistiamo alla grossa evoluzione del tutto, portando il lavoro di **Monolith** a livelli eccelsi.

## Il Signore della Luce

Dopo il finale - forse un po' deludente - de *L'Ombra di Mordor*, non vedevamo comunque l'ora di vedere l'evoluzione dei protagonisti e della storia. Se c'è una cosa che ha contraddistinto il primo capitolo è stata appunto la narrazione, capace di prendere il meglio della saga letteraria de *Il Signore degli Anelli* di Tolkien e della trilogia cinematografica, creando qualcosa di nuovo e perfettamente amalgamato al tutto. *L'Ombra della Guerra* si basa sul *Legendarium*, opera tolkieniana che narra le vicende poste tra *Lo Hobbit* e la famosa trilogia, facendo da collante tra le saghe più conosciute.

La trama riprende immediatamente quanto visto nel precedente capitolo, con il forgiare di un nuovo anello in grado di contrastare il potere assoluto di **Sauron**. La storia si sviluppa in maniera più complessa e soprattutto più consapevole, con la possibilità di approfondire la vita di **Celebrimbor** e trame parallele che danno ulteriore profondità alla trama. Il risultato è una narrazione che ha fatto un salto di qualità sotto tutti i punti di vista, arricchita dalla caratterizzazione dei due protagonisti e di buoni comprimari, sia umani che non umani. Entrano in scena più personaggi e la caratterizzazione degli **Uruk** nemici diventa più varia e complessa, aumentando a dismisura le potenzialità del **sistema Nemesi**, creando di volta in volta piccole *quest* all'interno di altre *quest* secondarie. Se alla lunga tutto questo può risultare un po' ripetitivo, affrontando elementi di secondo piano già vissuti, al contempo rende il mondo di gioco dinamico, variando di volta in volta in base alle nostre azioni.

In questo capitolo non basterà solo conquistare piccoli avamposti: **intere fortezze**, con annessi Uruk potentissimi, saranno necessarie per costituire un esercito in grado di contrastare i **Nazgul** e il Signore Oscuro. È un processo molto complesso, che consta nella Possessione, e quindi nel forzare l'alleanza con i capitani Uruk, controllando a sua volta il loro esercito. A un certo punto il titolo diventa un gestionale vero e proprio, con controllo dei nuovi sottoposti e la valutazione dei loro punti di forza, scegliendo alla fine chi schierare contro chi e dando il via alla conquista della fortezza, resa davvero epica, con veramente tanti NPC su schermo e combattimenti su larga scala. La loro conquista libererà l'intera zona dalle grinfie di Sauron e, tutto ciò, determinerà un climax finale che ci porterà poi alla "lunga attesa" per il vero finale.

E a proposito di finali, è da menzionare il tanto citato e criticato **endgame**: una volta terminata la campagna principale si avvieranno le fasi della **Guerra delle Ombre**, una lunga serie in cui dovremo difendere le nostre fortezze. È una lunghissima ripetizione delle stesse azioni, in cui si dovrà di volta in volta rafforzare i nostri eserciti per fronteggiare i nemici e che, insinua nel giocatore il maligno pensiero che tutta questa sezione sia stata aggiunta successivamente, con la tentazione di utilizzare le **microtransazioni** per velocizzare queste fasi. Se è vero che se ne può fare a meno se si è armati di buona pazienza, queste diventano posticce in virtù del fatto che le Guerre non fanno altro che sbloccare **il vero finale**, quindi una parte fondamentale del titolo. Il problema delle Guerre delle Ombre risiede appunto nel suo scopo: proprio quel finale reale, conclusivo non soltanto per il titolo in sé, ma anche per questa mini saga videoludica, era qualcosa che poteva tranquillamente essere messa prima, subito dopo il termine della campagna, una volta conquistato e salvaguardato le nostre fortezze. Come anticipato precedentemente, la funzione della conquista è propedeutica alla "missione finale", per cui gestire intere fasi in cui si ripete in continuazione un processo che si è già portato a termine nella sezione principale del gioco diventa frustrante, restituendo una sensazione di mancato progresso. Tutto diventa fine a se stesso e, se può andar bene come modalità accessoria, non va bene in questo contesto, dove il suo termine arriva con la visione di un filmato di un paio di minuti.

Questa sezione dunque non fa altro che minare quanto fatto di buono precedentemente, dove tutto funziona quasi alla perfezione. Le lunghe fasi delle Guerre delle Ombre, poste in questo modo, non

fanno altro che portare “ombra” sui bei ricordi lasciati da questo titolo.



## Chi la fa, l'aspetti

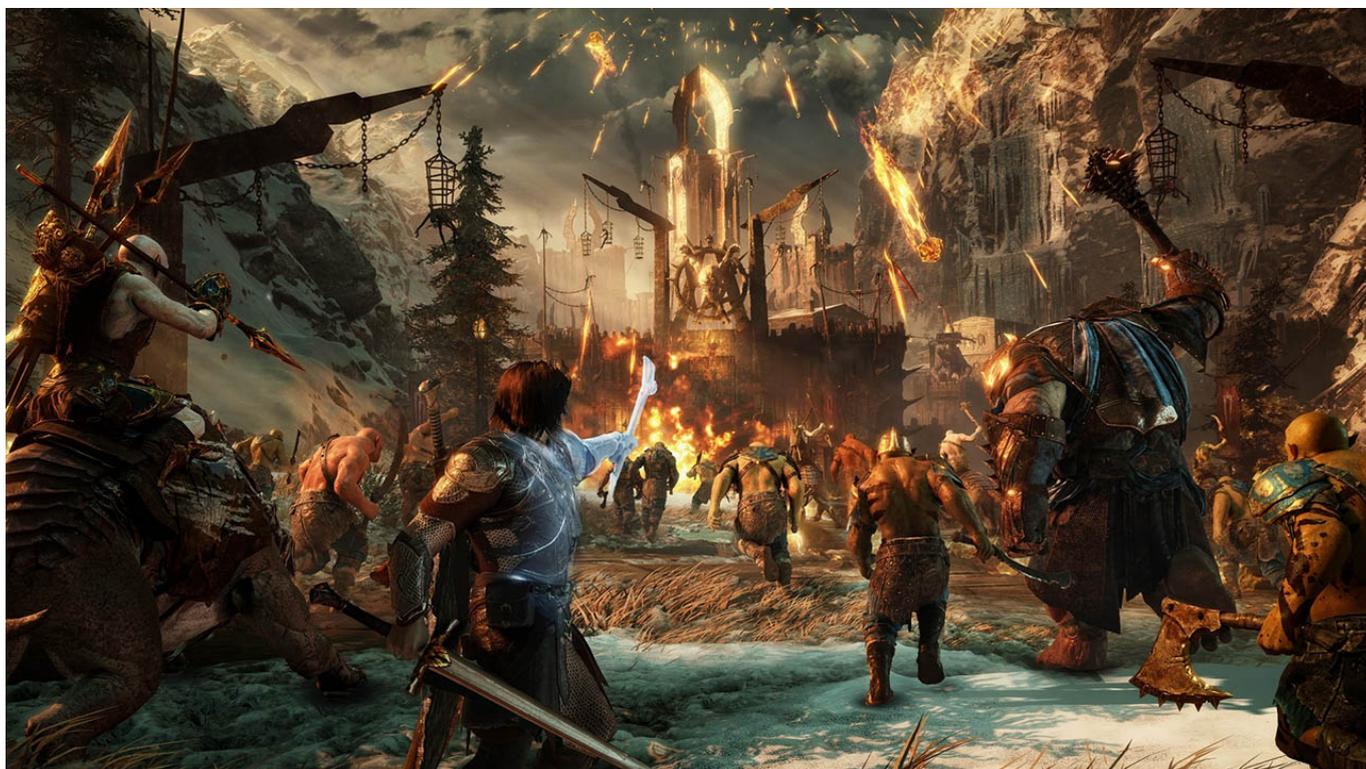
*L'ombra di Mordor* fu in grado di portare elementi già visti (**Batman Arkham** e **Assassin's Creed** su tutti) in salsa nuova, migliorandone addirittura alcuni aspetti. Qui si assiste a un'ulteriore evoluzione del gameplay, a partire dalla vastità delle mappe in cui possiamo esercitarlo: queste sono molto grandi e soprattutto varie nel clima (dinamico) e negli elementi architettonici. Come nel precedente capitolo possiamo scegliere il nostro approccio alle missioni e all'intero mondo che possiamo esplorare liberamente: **modalità stealth** o **"attacco totale"** avranno delle ripercussioni sulla nostra durata di vita in quanto, una volta allarmati i nemici, ci ritroveremo a combattere contro decine e decine di nemici, animali feroci e capitani con abilità straordinarie. Fuggire o perire dipenderà da noi, ma la morte sul campo di battaglia avrà delle grosse ripercussioni: chi ci ucciderà, che sia capitano o un soldato semplice, aumenterà di livello o diventerà a sua volta capitano, dando il via alla rivalità del sistema Nemesi, che influenzerà la condotta dei nostri nemici. Questo sistema sarà influenzato anche al contrario: qualora eliminassimo un capitano, questo si ripresenterà, magari tendendoci un'imboscata e "ricordandosi" addirittura come è terminato lo scontro precedente, rinfacciandocelo. È un sistema che già nel primo capitolo è riuscito a portare una ventata di aria fresca al mondo videoludico e ne *L'Ombra della Guerra*, viene riproposto alla massima potenza. **Assisteremo a vere e proprie sottotrame** che via via si creeranno automaticamente una volta combattuto con i capitani e trappole, scherni e tradimenti, saranno l'ordine del giorno.

Il Nemesi dunque è la spina dorsale del gioco, di cui una vertebra importante è il **sistema di combattimento** che viene riproposto con molte migliorie, a cominciare da una più ampia libertà di movimento - anche se alle volte un po' impreciso - e una maggiore possibilità di attacchi e combo dalla diversa utilità. L'enorme **menù delle abilità** ci permetterà di avanzare di livello e acquisire

caratteristiche uniche, sfruttando la prestanza umana di Talion e i poteri mistici dello spettro di Celebrimbor, diventando una macchina di morte. Non tutti i poteri saranno a disposizione: ognuna delle sezioni principali possiede più sottosezioni che possiamo attivare ma, il più delle volte, l'una escluderà l'altra. Questo sistema permette di adattare il personaggio al nostro stile e di renderlo del tutto unico. Ad aiutarci in questo **viene introdotta anche la personalizzazione**: come in un vero e proprio RPG: Talion potrà essere potenziato da armature, spade, pugnali e mantelli che aiutano le fasi stealth, con il loro punteggio numerico e con caratteristiche particolari che possono essere sbloccate e potenziate una volta completato un determinato obiettivo. Possono essere collegati a delle gemme potenziabili anch'esse, regalando benefit passivi come il recupero di salute o la possibilità di far più danni.

Oltre a questo, si avrà la possibilità di arricchire il nostro inventario con **corazze o armi leggendarie**, facenti parte di set veri e propri, potentissime e con proprietà uniche.

Insomma, *Monolith* ha reso la sua Terra di Mezzo estremamente variegata e dinamica: è un titolo molto complesso, capace di regalare profondità e decine, se non centinaia, di ore di gioco.



## Per il PC di Sauron

Tagliamo subito la testa al Caragor: *L'Ombra della Guerra* è un bel vedere ma discretamente ottimizzato, anche per PC performanti. Il frame rate è alquanto altalenante, soprattutto per le cutscene, e, di tanto in tanto, si può vedere qualche pop-up o glitch di troppo. Sulla versione console fortunatamente tutto ciò non si presenta - o quasi - mostrando i muscoli e diventando un piccolo gioiellino: tutte le mappe sono ricche di dettagli, con tanti NPC a schermo e contornate da una componente artistica di alto livello. Tutto segue quanto descritto sui libri o quanto visto al cinema, risultando subito riconoscibile e con una propria identità. Ottima la modellazione di personaggi e le loro animazioni con una perfetta caratterizzazione estetica degli Uruk, siano essi capitani o reggenti.

Qualche modello in più tra le file dei soldati semplice non avrebbe guastato ma, già così, tutto risulta abbastanza credibile. Completano il tutto la **buona resa delle texture in generale e shader** con annessi filtri che regalano una buona pulizia su schermo, anche per quanto riguarda la vegetazione. Anche le luci fanno un buon lavoro, sia di giorno che di notte, e l'effettistica risulta abbastanza gradevole. Peccato, come detto, per qualche imprecisione coi comandi e di conseguenza delle movenze del personaggio che, a tratti, ricordano i pomeriggi passati urlando contro Altair, Ezio Auditore e tutti gli altri.

Anche la parte audio si fregia di tutti i miglioramenti apportati da questa generazione con buoni effetti in ogni situazione e ottime musiche che rimandano alla trilogia cinematografica.

Il doppiaggio denota un miglioramento qualitativo, non solo per i protagonisti ma anche per la miriade di Uruk presenti, tutti in qualche modo diversi e col loro modo di comunicare. Peccato solo per un **mixaggio audio non proprio perfetto** che a volte vi costringerà ad alzare il volume in alcuni frangenti.



## In conclusione

***La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra*** è la naturale evoluzione de *L'Ombra di Mordor*, diventando un titolo complesso e capace di intrattenere il giocatore per tante ore. Le vicende narrate acquistano un sapore particolare per chi ha giocato il primo capitolo e, soprattutto per i fan di Tolkien, inserendosi in maniera perfetta alle storie già narrate. È un gioco dalla sua personalità, ricco di momenti memorabili, capace di instillare nel giocatore la voglia di approfondire quanto più le trame e gli scorci offerti per le vie di Mordo. Peccato solo per la gestione dell'end game, mal posta, sia per scopi che per intrattenimento, ma, comunque, può bastare il sistema Nemesi per rimanere soddisfatti.

---

## [Microsoft presenta il nuovo Fall Update di Xbox One](#)

**Microsoft** ha pubblicato il nuovo aggiornamento di sistema per Xbox One: il **Fall Update**. Nel video presente in basso, **Major Nelson** ne mostra le caratteristiche principali. Una delle novità più importanti riguarda il **restyling** della **dashboard** che permetterà di avere i contenuti più utilizzati raggruppati in un unico posto. Vi è anche un incremento delle opzioni di personalizzazione: la schermata Home può infatti essere personalizzata aggiungendo **nuovi spazi dedicati alle app e ai giochi**, agli obiettivi dei propri giochi preferiti, agli amici e così via.

È stata inoltre migliorata la **reattività della Guida**, che adesso racchiude più sotto-menu chiamati *flyouts* e aggiunta una nuova app chiamata *Xbox Assist* che aiuterà l'utente in caso di difficoltà nell'utilizzo del sistema. Sono state infine aggiunte anche alcune novità rivolte ai futuri possessori di **Xbox One X**, come un elenco di giochi ottimizzati per la versione attuale della console o la possibilità di creare un **backup del profilo** con lo scopo di trasferirlo in modo intelligente e sicuro su un'altra console e il supporto alle webcam prodotte da terze parti, che saranno compatibili anche con **Skype**.

---

## [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](#).

KEYMAILER GameCompass TV

DISCOVER | MY KEYS | MY PROFILE | MY TICKETS

Search games

## CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

The Comeback Trailer | Crash Bandicoot® N. Sane Trilogy | Crash Bandicoot

THE GAME IS AVAILABLE NOW.

REQUEST KEY

GENRE

PUBLISHER  
[Activision](#)

DEVELOPER

RELEASE DATE  
30th Jun 2017

OFFICIAL HASHTAG  
#CrashBandicootNSaneTrilogy

YOUTUBE TAG  
crash bandicoot n. sane trilogy

COMPATIBILITY

PS4 REQUIREMENTS

XBOX REQUIREMENTS

SWITCH REQUIREMENTS

Ad closed by Google

Report this ad

Why this ad? >

Re-join your favourite marsupial, Crash Bandicoot, as he spins his way onto PlayStation 4 along with his three most memorable adventures, newly recreated for the current generation.

Including Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back and Crash Bandicoot 3: Warped, the N. Sane Trilogy has been lovingly built from the ground-up with brand new visuals and audio to deliver the series' classic gameplay to a whole new generation.

Playing as either Crash or his baby sister Coco, bound, spin and even motorcycle your way through three mad-cap adventures, tackling everything from talking clocks to white-water rapids, all in an bid to save the world from the forces of evil.

NICE

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**.

## [The Evil Within 2 non è un successo nel Regno Unito](#)

La recente classifica di vendite del Regno Unito vede debuttare **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra** al secondo posto nonostante il marketing martellante, mentre **FIFA 18** resta in prima posizione anche con il recente calo del 55% dell'ultima settimana.

Ma la notizia che fa più scalpore è quella che riguarda le vendite di **The Evil Within 2**, che nonostante il positivo riscontro di critica, ha venduto (i dati riguardano soltanto le copie fisiche) circa il 75% meno di quanto ha fatto il predecessore all'uscita. Se consideriamo il fatto che il primo gioco è uscito su 5 piattaforme differenti, mentre il secondo solo su 3, il calo di vendite ha un senso. Resta il fatto che le vendite stanno deludendo.

**Forza Motorsport 7** e **Forza Horizon 3** sono al quarto e quinto posto rispettivamente, mentre **Destiny 2** scende al sesto. **Grand Theft Auto 5** è al settimo posto, finalmente fuori dalla top 5 dopo anni. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** è ottavo seguito da **Lego Worlds** e da **The Lego**

## [Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50% rispetto l'originale](#)

Le vendite delle copie fisiche di **Destiny 2** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD**, che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di **Destiny 2** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che **Destiny 2** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. L'analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di **Destiny 2** è stato a corto dell'iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L'analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state "deludenti" e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di **Destiny** è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un'impennata per le vendite di questo mese.

---

## [Fortnite](#)

Dopo ben 6 anni d'attesa, finalmente gli utenti possono giocare a *Fortnite*. Dopo esser stato presentato nel lontano 2011 durante i **Video Games Awards**, il titolo di **Epic Games** è finito nel dimenticatoio finché quest'anno lo stesso sviluppatore non si è deciso ad annunciarne la data d'uscita. *Fortnite* è stato reso disponibile in accesso anticipato con vari pacchetti: un pacchetto Fondatore da 40€, un pacchetto Fondatore Deluxe da 60€, un pacchetto Fondatore Super Deluxe da 80€ e infine il pacchetto Fondatore Edizione Limitata da ben 150 €. Ovviamente ogni pacchetto offre vari vantaggi. L'edizione Limitata offre infatti ben due codici da dare ai propri amici per permettergli di giocare gratuitamente. **Epic Games** ha inoltre annunciato che il titolo diventerà gratuito l'anno prossimo. *Fortnite* è un misto tra un **survival** e un **defend-the-tower**: all'interno del titolo si alterneranno fasi di farming ed esplorazione ad altre di difesa degli obiettivi da ogni tipo di morti viventi che ci ritroveremo contro. Ma veniamo proprio ai contenuti del gioco.



L'epidemia nel mezzo della quale ci troviamo ha inizio da una misteriosa nube, chiamata "La Tempesta", che dal nulla si è manifestata ovunque intorno al globo. Come ogni apocalisse zombie che si rispetti, quasi tutta l'umanità è stata sterminata e i sopravvissuti dovranno cercare di "debellare" quest'ultima. Prendendo in prestito una citazione da *Il Trono di Spade* potremmo benissimo dire «The night is dark and full of terror» per descrivere l'atmosfera del titolo: durante la notte, infatti, in cielo si manifesteranno delle nubi viola e il terreno si riempirà di piccoli tornado che spawneranno nel tempo nemici di vario tipo, dagli insulsi abietti alle streghe, e così via.



**Epic Games**, ha suddiviso la modalità “**Storia**” in quattro zone differenti accessibili in quest’ordine con l’avanzare delle missioni e del proprio livello: **Pietraleigno, Tavolaccia, Vallarguta e Montespago**. All’interno del gioco ci ritroveremo a vestire i panni di un sopravvissuto che si avventura in una base militare situata nelle zone di *Pietraleigno*. **Epic Games**, grazie a un ottimo utilizzo dell’**Unreal Engine 4**, è riuscita a fare un ottimo lavoro con il design dei vari personaggi e dei luoghi, creando quindi un fantastico equilibrio sul piano grafico. Il gioco, sfortunatamente, non vanta un doppiaggio italiano, ma sono presenti i sottotitoli.

Le nostre sembianze all’interno del titolo potranno variare a seconda del personaggio che sceglieremo di giocare. Esistono, infatti, varie classi, ognuna con svariati personaggi dotati di singolari abilità, potenziamenti e vantaggi peculiari. Purtroppo i tutorial non sono il punto forte del titolo, e molte delle spiegazioni vengono meno, lasciando così il giocatore un po’ smarrito.



Le missioni della campagna hanno sempre lo stesso obiettivo: eccezion fatta le avventure di recupero dei superstiti, dovremo raccogliere delle sfere d’energia (**blub**) e inserirle all’interno degli obiettivi da difendere. Prima di ciò, sarà necessario raccogliere materiali (legno, mattoni e metallo) per poter costruire le difese. Dopo aver raccolto il più possibile inizierà la fase di costruzione, dove dovremmo costruire un “fortino” difensivo in cui disseminare trappole di ogni tipo. Per riuscire a tutelare i nostri obiettivi, il gioco di squadra sarà più che necessario. Inoltre, avremo a disposizione la possibilità di costruire una nostra base in ognuna delle quattro zone, per poi difenderla.



Il gioco ha a disposizione enormi alberi delle abilità sbloccabili dal settore ricerca e sviluppo. Il problema più grosso sta proprio nella ripetitività delle missioni che, in realtà, è un rischio frequente in questo genere. Inoltre, sono presenti vari collezionabili: tramite le *piñate* possiamo ottenere di tutto, da personaggi giocabili a lanciagranate e katane che possono essere inserite all'interno di un album perdendone gli schemi.



Di recente, è stata aggiunta anche la modalità pvp, che in ben due settimane vanta un totale di 10 milioni di giocatori al suo interno. La modalità può essere giocata gratuitamente. Grazie alle caratteristiche peculiari di *Fortnite*, la modalità **Battle Royale** ha acquisito una nuova caratteristica, che sono **le costruzioni**.

Inizialmente verremo scaraventati da un autobus volante (!!!) che ci porterà all'interno di un'isola gigantesca, secondo i crismi del classico Battle Royale di scuola nipponica. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere contro altri **99 giocatori** sfruttando le proprie abilità e sperando d'avere la fortuna di prendere gli *air drop*. Inoltre, chi riuscirà a vincere in solitaria o in gruppo riceverà un piccolo ombrellino militarizzato che sostituirà il paracadute. Quest'ultimo ha tutte le caratteristiche necessarie per tener testa agli attuali rivali (*PUGB e H1Z1*).



Sul **comparto sonoro** non si ravvisa nulla che sia degno di nota, pur risultando abbastanza accurato. Gli sviluppatori sono riusciti ad amalgamare per bene le proprie idee con l'Engine utilizzato, e *Fortnite* deve a questo moltissimi dei propri lati positivi.

Se siete amanti delle **battle Royale** e delle tower defence, l'ultima fatica di **Epic Games** fa al caso vostro, con l'aggiunta - non da poco - che il titolo adesso vanta il crossplay tra **PC, Xbox One e PS4**.

---

**[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.