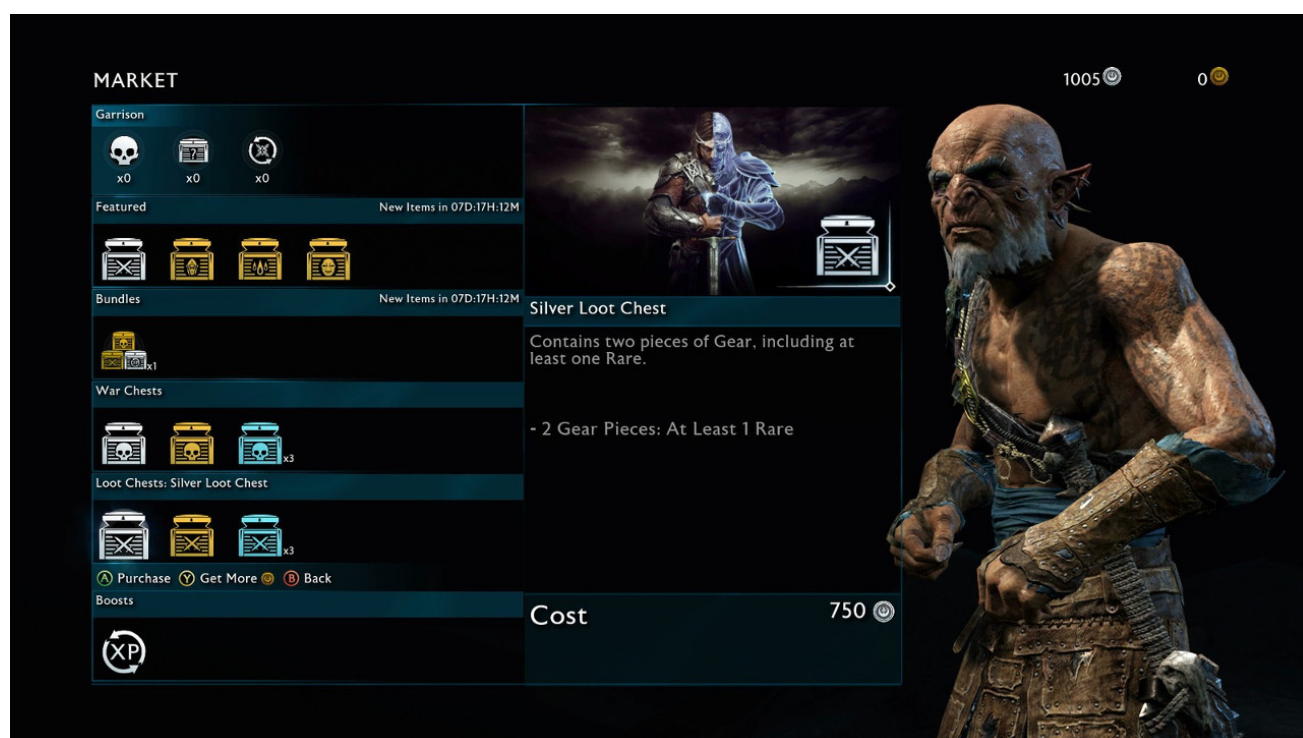


## Monolith rimuoverà le microtransazioni da La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra

Da quando uscì su **PS4**, **Xbox One** e **PC** il 10 ottobre scorso, un'aggiunta in particolare fece storcere il naso a molti utenti, indipendentemente dalla piattaforma: la presenza delle **microtransazioni** che, anche se non necessarie per completare la storia principale, non sono state ben accette dal pubblico in un gioco non free-to-play.

**Monolith Productions** ha ascoltato le lamentele della sua utenza, assicurando che nel giro di pochi mesi gli acquisti in game con valuta reale e le stesse *loot box* **spariranno del tutto, o quasi** da *L'Ombra della Guerra*.



Nello specifico, gli update dell' 8 maggio rimuoveranno la possibilità di acquistare **gold**, anche se si potranno ancora comprare casse con quelli già in possesso dei giocatori, ma solo fino al 17 luglio, quando un altro aggiornamento eliminerà in modo definitivo le *loot box*, i gold e lo stesso shop interno del gioco. Da quel giorno in poi, tutti i gold residui non spesi saranno convertiti in casse, una ogni 150G (chiunque ne avesse di meno ne riceverà comunque una).

Ma non è finita qui: nuovi aggiornamenti arriveranno presto portando altri tipi di novità, stavolta incentrati sulla campagna, come nuovi elementi narrativi che secondo Monolith porteranno a un'esperienza di gioco più dinamica e coesa. Di cosa si tratterà?

---

## Epic Games al lavoro contro il "Meltdown"

Di recente, nel mondo dell'architettura della CPU, è stato scoperto un grosso *exploit* chiamato "**Meltdown CPU**". Per chi non lo sapesse, un *exploit* è un tipo di vulnerabilità che permette ai virus

o altri software malevoli di bypassare i sistemi di sicurezza di un determinato software. Questa nuova debolezza fa in modo che gli hacker possano accedere a dati come password o informazioni sensibili tramite una vulnerabilità presente nelle CPU prodotte da vent'anni a questa parte.

Come sempre, **Epic Games** sta prendendo precauzioni per il suo **Fortnite** aggiornando l'intera infrastruttura dei suoi server. Sfortunatamente per gli utenti, l'aggiornamento dei server porterà problemi di *lag*.

Come affermato dalla stessa casa sviluppatrice :

«**Potrebbero verificarsi una serie di problemi imprevisi con i nostri servizi durante la prossima settimana, dato che i servizi cloud che utilizziamo sono in aggiornamento**».

Voi avete già preso delle precauzioni contro il **Meltdown**?

---

## [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](https://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 vogliono 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**.

---

## Primo grande aggiornamento per Super Mario Run

Ormai presente sul mercato da nove mesi su **iOS** e da sei su **Android**, *Super Mario Run*, che si aggiudicò ben 40 milioni di download nei primi quattro giorni dopo l'uscita (numeri che tengono testa persino ai risultati che raggiunse *Pokémon Go*) non ha ricevuto aggiornamenti degni di nota, ma dal **29 settembre** le cose cambieranno. Nintendo ha infatti annunciato per questa data un grande update che includerà non solo un nuovo mondo(chiamato **World Star**) comprendente nove livelli, ma anche la modalità **Remix 10** che permetterà di sbloccare la principessa Daisy come personaggio giocabile.

Come se ciò non bastasse per un gioco mobile, la grande N ha anche deciso di renderlo più accessibile in termini di prezzo: sarà infatti acquistabile a **€5,49 fino al 12 ottobre** anzichè €10,99. Che sia questa l'occasione buona per far avvicinare chiunque non l'abbia ancora installato?