# Steam supera i 18 milioni di utenti in contemporanea

La pagina twitter di **Steam Database** ha riportato che la piattaforma di gioco di Valve ha raggiunto per la prima volta il numero di 18 milioni di utenti in contemporanea, con 7 milioni di utenti "in game" in contemporanea.

Come riportato da VG247 questo picco di utenti è di molto superiore a quello di Gennaio dell'anno scorso di 14 milioni.
Probabilmente l'uscita in early access di ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** ha influito, in quanto il gioco è uscito a Marzo 2017, e anche perché il mese scorso ha raggiunto la cifra di 3 milioni di giocatori in contemporanea.

---

# 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 imprevisti 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**?

---

# Utomik: il nuovo servizio di streaming videoludico in arrivo quest'anno

Il 2018 inizia con delle belle notizie per il mondo dello streaming di videogiochi, infatti, proprio nelle scorse ore, è stato annunciato che il servizio **Utomik** verrà rilasciato ufficialmente nei primi mesi del 2018 e, con molta probabilità, potrebbe arrivare anche sul mercato italiano.
Utomik uscirà con più di **670 giochi disponibili**, che verranno aggiornati settimanalmente aggiungendo 5 nuovi giochi, e con circa **70 partner editoriali** tra cui **Ubisoft**, **Warner Bros.**

**Interactive**, **Epic Games**, **SEGA** e molte altre.
La piattaforma verrà lanciata sul mercato con una tariffa di circa **5,99€ al mese** per un singolo utente e **9,99€ al mese** per il family plan, con quattro utenti.
Il pagamento della tariffa vi consentirà di accedere ad una vasta libreria contenente circa **670 giochi** da poter giocare in streaming, ma se non aveste una connessione che permetta uno streaming decente, allora, potrete scaricare parte del gioco sul vostro PC così da avviarlo da locale e rendere lo streaming molto più fluido e godibile.

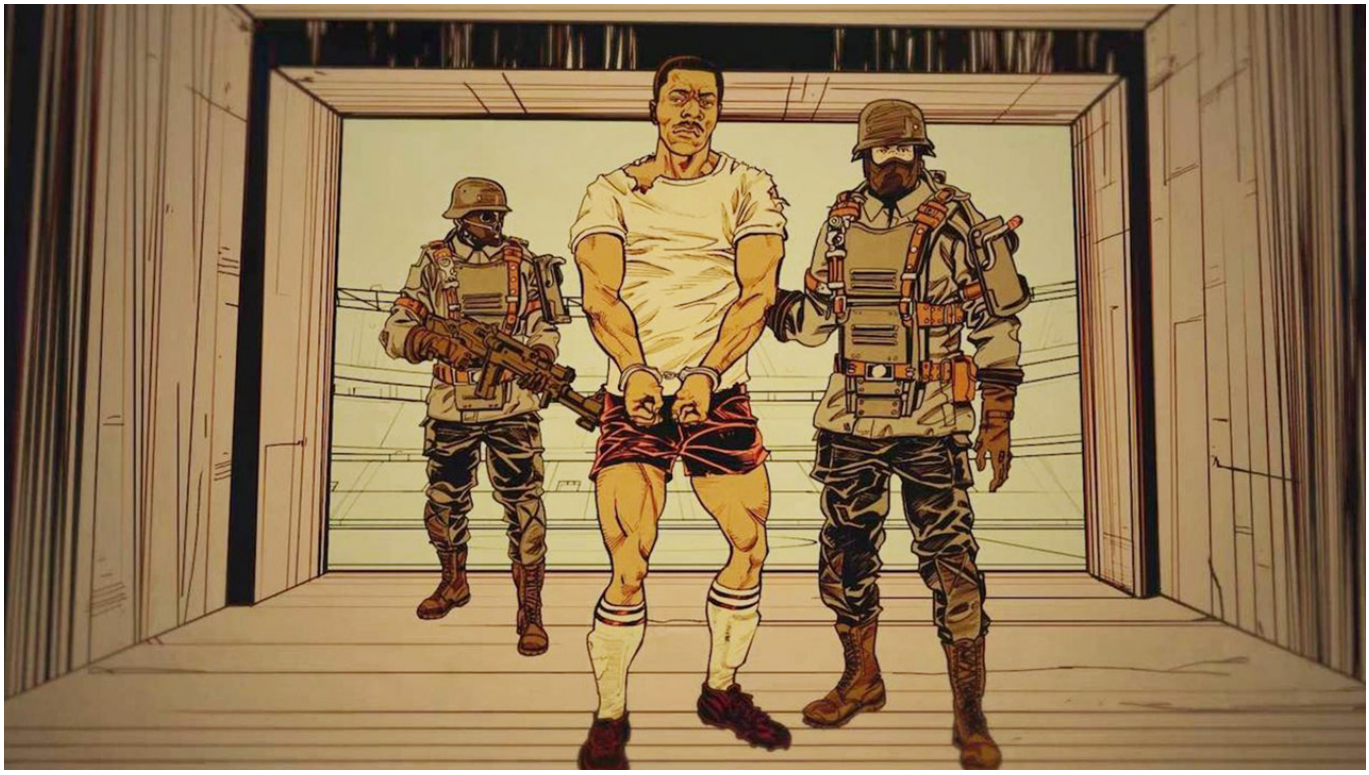
---

# Wolfenstein II: Le Avventure di Pistolero Joe (DLC) – Er Pistola

***Wolfenstein II: The New Colossus*** è uno dei migliori – se non il migliore – First Person Shooter del 2017. Titolo che vanta un'ottima componente narrativa ed eccellenti meccaniche, si arricchisce adesso di nuovi DLC denominati ***Cronache della Libertà***, in cui vestiremo i panni di un trio di personaggi completamente inedito e che abbiamo avuto modo di scrutare già a partire dall'**Episodio 0**: **Joseph Stallion** (protagonista di questa recensione), il **Capitano Gerald Wilkins** e l'**ex agente OSS Jessica Valiant**, in arte **Morte Silenziosa**. Il trio è collegato da un'unico scopo: trovare informazioni per poter fermare il **Cannone del Sole**, l'arma definitiva nazista. Cominciamo questo viaggio dunque, con il **Pistolero Joe**.

## Eliminare la carie

Joseph Stalion è un ex giocatore di football americano che, dopo essersi ribellato al regime nazista, rifiutandosi di favorire la vittoria della squadra tedesca all'**Uberbowl**, è stato rinchiuso in un carcere di massima sicurezza, insieme ai propri compagni. Il suo desiderio è quello di trovare il prima possibile **Roderick Metze**, un ex dentista statunitense unitosi al regime e chiave dei suoi ricordi.
Se l'idea di raccontare storie parallele alle vicende di nostra conoscenza può far o meno piacere – personalmente avrei preferito qualcosa coincidente ai mesi in cui B.J. Blazkowicz si trovava in coma – è il metodo narrativo a lasciare perplessi: siamo rimasti affascinati dalle bellissime cutscene del capitolo principale, le quali, purtroppo, in questo DLC non sono presenti. Tutto vira verso uno stile vicino ai fumetti americani – che può anche starci – ma le cutscene risultano troppo statiche e mal gestiste, sottraendo allo spettatore il godimento delle vicende. Le stesse, inoltre, non regalano grosse soddisfazioni, ed è il peccato principale di questo contenuto aggiuntivo: la storia del **Pistolero Joe** – così chiamato dai suoi tifosi – risulterebbe anche interessante ma purtroppo non approfondita a dovere, dando l'impressione di fermarsi a mero pretesto per godersi qualche ora di gameplay extra. Ma anche la durata non aiuta: andando spediti, il tutto può concludersi in un **paio d'ore**.



## Squadra che vince non si cambia

Peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcune feature che in *Wolfenstein II*, a un certo punto, permettevano di variare alcuni tratti del gameplay. Il Pistolero Joe è infatti in grado di sfondare mura e alcuni elementi dello scenario come quarterback comanda, permettendoci percorsi alternativi all'interno dell'ambiente di gioco, e di prendere di sorpresa gli odiati crucchi. Purtroppo (o per fortuna) non ci sono novità di rilievo: gli ambienti presentano poche novità significative, non ci sono nuove armi e nessun nuovo nemico. Tutto è all'insegna della continuità, portando, come detto precedentemente, qualche ora in più di ottimo *shooting*. Certo, qualche novità in più non avrebbe guastato dal punto di vista contenutistico ma, ciò nonostante, il gameplay non stanca mai, portando tutta la frenesia e il divertimento a cui questa saga ci ha ormai abituato.
Sono presenti anche i potenziamenti per le armi, sparsi qua e là per la mappa, e alcuni collezionabili che possono allungare di qualche ora la durata del DLC.
Anche dal punto di vista tecnico non sono presenti novità particolari, presentandosi alla stessa splendida maniera come anche il comparto sonoro, con doppiaggio di buon livello in italiano e musiche sempre pronte a entrare nei momenti giusti.

## In conclusione

Se non avesse alle spalle gli **asset** derivati da *Wolfenstein II*, questo DLC non avrebbe raggiunto la sufficienza. Mancano novità di rilievo e non si approfondiscono avvenimenti che difficilmente sono associabili agli eventi principali. Se l'idea alla base può risultare interessante, a conti fatti, il primo episodio delle ***Cronache della Libertà***, non vale il prezzo del biglietto (9,99 €).

**Processore:** Intel Core I7 4930K
**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
**Scheda Madre:** MSi X79A
**RAM:** Corsair Vengeance 16GB
**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

# Intel: grave falla sulle CPU, fix pronto e distribuito

Dopo la notizia di **MINIX,** l'OS installato su CPU **Intel** di ultima generazione, che ha accesso a informazioni importanti a nostra insaputa, nelle ultime 48 ore **The Register**, ne ha scoperto un nuovo bug sulle. Così riferisce **AMD**:

**«L'esecuzione speculativa del bug sul kernel a livello hardware è da incolpare a Intel; non può essere fixato utilizzando un aggiornamento del microcode e richiederà una patch a livello KPTI per tutti gli OS colpiti.»**

Prima di entrare in altri dettagli, una spiegazione sul problema: il bug è stato scoperto a livello hardware e riguarda un ***exploit*** che è in grado di garantire l'accesso a livello del kernel da malintenzionati. Dal momento che questo esiste a livello hardware, una patch tramite ***microcode*** non è apparentemente possibile. L'unica soluzione nota è intervenire tramite il sistema operativo, che richiederebbe una riprogettazione del l'OS stesso, su cui **Windows**, **Linux** e **Apple** hanno già lavorato.
Microsoft ha già rilasciato una patch per i propri sistemi Windows 10, con il codice **KB4056892**. Comunque, il problema è che qualsiasi patch potrebbe introdurre una **penalità temporale cruciale per il sistema**, il ché significa che in alcuni casi le CPU potrebbero **rallentare drasticamente**. Abbiamo visto numeri quotati fino al **30%**, ma le stime approssimative indicano un rallentamento di circa il **17%**. Quindi, qual è esattamente il problema?
Prima di entrare nei dettagli, ecco la dichiarazione di **AMD**, che fondamentalmente ha dato più dettagli su quale sia il problema:

> **«I processori AMD non sono soggetti ai tipi di attacchi a livello kernel. La microarchitettura AMD non consente riferimenti di memoria, inclusi riferimenti speculativi, che accedono a dati con privilegi più elevati quando vengono eseguiti in una modalità con privilegi minori quando tale accesso comporterebbe un errore di pagina.»**

Dato che Intel ha parlato a lungo di questo problema, possiamo dedurre abbastanza facilmente da questa affermazione che il problema ha a che fare con riferimenti speculativi nei processori Intel. L'esecuzione speculativa è fondamentalmente una forma di ***preemption*** che cerca di prevedere quale codice verrà eseguito, quindi lo preleva e lo esegue prima che l'ordine effettivo arrivi. Quindi si dovrebbe avere un kernel assolutamente pronto per ogni comando, invece di lasciarlo aspettare.
Il problema, come risulta dai commenti di AMD, è che è possibile sfruttare questa funzione per eseguire in modo speculativo un codice che normalmente verrebbe bloccato, finché si interrompe l'esecuzione effettiva del codice prima che sia possibile eseguire un controllo. Questo significa che un utente di **livello 3** può leggere i dati del kernel di **livello 0** utilizzando l'esecuzione speculativa, poiché il controllo dei privilegi non verrà effettivamente attuato finché il codice non viene eseguito sul main.
Il ***layer* Kernel** è attualmente presente nello spazio di indirizzamento della memoria virtuale di tutti i processi per garantire una consegna rapida durante l'esecuzione del codice, ma è completamente invisibile a tutti i programmi. Il kernel proverà fondamentalmente a prevedere quale codice verrà eseguito successivamente e quando un programma effettua una chiamata di sistema a esso, sarà già pronto per la consegna. Ciò può aumentare significativamente i tempi di esecuzione ma, rappresenta anche un fastidioso errore di sicurezza poiché nessun controllo dei privilegi è presente allo stadio del kernel. L'unico modo per aggirare questa caratteristica di livello hardware è usare quella che viene chiamata una tecnica ***Kernal Page Table Isolation*** (***KPTI***) che renderà il kernel completamente cieco al sistema e lo rimuoverà dallo spazio di memoria virtuale, fino a quando non si verificherà una chiamata di sistema. Inutile dire che questo potrebbe introdurre severe penalità nel tempo in situazioni di commutazione di contesto in cui sono richieste molte chiamate di sistema. Il team di Linux ha anche rimuginato su ***FUCKWIT*** (**Forcefully Unmap Complete Kernel with Interrupt Trampolines**) che dovrebbe dare un'idea di quanto sia frustrante il bug per gli sviluppatori.
Secondo alcune fonti, questo numero può variare dal **5%** al **30%** a seconda del tipo di processore in uso, poiché le moderne CPU hanno una funzionalità denominata **PCID** che può ridurre l'impatto sulle prestazioni. Secondo una soluzione KPTI esistente pubblicata su ***Postgresql***, ci si dovrebbe

aspettare un rallentamento del caso migliore del **17%** e un rallentamento del **23%** nel caso peggiore. In ogni caso, tutte le fonti concordano sul fatto che un rallentamento si verificherà quasi sicuramente e questo non è qualcosa che Intel può semplicemente applicare a un microcodice. I processori AMD in questo momento non sono interessati dal momento che non utilizzano l'esecuzione speculativa. Quindi la domanda è: chi avrà questo impatto e come questo inciderà sugli utenti finali? La buona notizia per tutti i gamer o utenti "normali" è che non si noterà quasi nessuna differenza una volta applicata la patch poiché i videogiochi e il rendering di base non sono carichi abbastanza pesanti per avere quei rallentamenti. I *client* aziendali come **Google EC2** e **Amazon Compute Engine**, tuttavia, subiranno un drastico impatto dal momento che utilizzano macchine virtuali che possono seriamente compromettere le prestazioni. In secondo luogo, come utente generico, le password e altre informazioni sensibili sono memorizzate nel kernel e questo bug potrebbe potenzialmente garantirne un accesso aperto.
Nelle ultime ore il team di **Phoronix** ha eseguito dei test con KPTI attivo su due CPU, un **Intel Core i7 6800K** e un **Intel Core i7 8700K**; i grafici mostrano un sostanziale degrado di performance che parte dall' **1%** al **53%** nei casi peggiori,  ma comunque ciò non comprometterebbe l'utilizzo dei videogiochi.

## Il comunicato stampa ufficiale da parte di Intel

Come detto si parla che la patch possa risolvere il problema almeno parzialmente ma a discapito delle prestazioni in modo variabile. Intel però si è subito fatta sentire ed ecco cosa dice nel suo comunicato stampa:

> **«Intel e altre aziende tecnologiche sono state messe a conoscenza di una nuova ricerca di sicurezza che descrive metodi di analisi software che, se usati per scopi dannosi, hanno il potenziale per raccogliere impropriamente dati sensibili da dispositivi informatici che funzionano come progettato. Intel ritiene che questi *exploit* non abbiano il potenziale per corrompere, modificare o eliminare dati. Le recenti notizie secondo cui questi *exploit* sono causati da un "bug" o una "falla", unicamente legati ai prodotti Intel sono scorrette. In base all'analisi fino a questo momento, molti tipi di dispositivi – con processori di aziende differenti e sistemi operativi – sono suscettibili a questi *exploit*. Intel è impegnata nel garantire la sicurezza dei prodotti e dei clienti e sta lavorando a stretto contatto con molte altre aziende tecnologiche tra cui AMD, ARM Holdings e diversi fornitori di sistemi operativi, per sviluppare un approccio a livello industriale per risolvere questo problema in modo rapido e costruttivo. Intel ha iniziato a fornire aggiornamenti software e *firmware* per mitigare questi exploit. Contrariamente ad alcune notizie, qualsiasi impatto sulle prestazioni è legato al carico di lavoro e, per l'utente medio di un PC, non dovrebbe essere importante e sarà mitigato nel tempo. Intel si impegna a seguire le *best practice* industriali nella divulgazione responsabile di potenziali problemi di sicurezza, e per questo motivo Intel e altre aziende avevano intenzione di parlare di questo problema la prossima settimana quando gli aggiornamenti di *software* e *firmware* saranno disponibili. Intel si trova tuttavia costretta a pubblicare questo comunicato in seguito ai report inaccurati dei media. Rivolgetevi al fornitore del sistema operativo o al produttore del sistema e applicate tutti gli aggiornamenti non appena disponibili. In generale seguire le buone pratiche di sicurezza che proteggono dai malware aiuterà anche a proteggervi dal possibile sfruttamento della falla fino a quando gli aggiornamenti non saranno applicati. Intel ritiene che i suoi prodotti siano i più sicuri al mondo e che, con il supporto dei suoi partner, le attuali soluzioni a questo problema offrano la migliore sicurezza possibile per i propri clienti.»**

Anche se la questione non è per niente conclusa, in attesa di nuovi aggiornamenti, ecco il riassunto di cosa Intel ha detto in modo specifico per capire meglio la situazione:

- Intel ritiene che questi exploit non possono corrompere, modificare o eliminare i dati.
- Intel afferma che non sono solo i suoi prodotti a essere coinvolti. Si parla di prodotti con CPU diverse e sistemi operativi differenti, quindi anche smartphone.

- Intel fa i nomi di **AMD** e **ARM**. Un saggia mossa che sposta l'attenzione, fino ad ora focalizzata sul proprio brand.
- Intel afferma che l'impatto prestazionale per chi usa il PC in modo tradizionale – come la stragrande maggioranza di noi, e quindi per giocare, navigare ecc… sarà di poco conto e sarà mitigato ulteriormente in futuro.
- Intel ritiene che i suoi prodotti siano i più sicuri al mondo.

### Test svolti dalla redazione

Abbiamo fatto due semplici ***benchmark*** su lato CPU ovviamente con Windows 10, prima della patch e dopo la patch (KB4056892) per vedere se ci sono dei cambiamenti. Abbiamo usato una CPU Intel Core i5 6600K portato a 4,60 GHz stabili, e come programmi: **Geekbench 4** e **Aida 64**:

Da come si può vedere dai *benchmark* la situazione è cambiata poco e, se i valori su **Geekbench 4** nel prima sono più alto è da attribuirsi a tanti fattori tra cui servizi aperti, cosa stava facendo il PC in quel momento ecc… Su Aida 64 invece alcuni valori sono aumentati, per il motivo descritto prima. Quindi in conclusione, dai primi test nei *benchmark*, si spera in gaming le cose non dovrebbero cambiare. A breve faremo delle verifiche su lato gaming se ci sono cambiamento e aggiorneremo questo articolo, quindi rimanete aggiornati con noi !

---

# L'ottimismo di Michael Pachter nei confronti di Star Wars Battlefront II

Durante gli ultimi due mesi, si è sentito parlare della polemica sulle *lootbox* in ***Star Wars Battlefront II***. Questo ha avuto un effetto negativo sulle vendite e sulle entrate e costretto l'editore a rivedere le sue proiezioni. Sebbene la controversia abbia indubbiamente influito negativamente sulla performance di EA, l'analista di *Wedbush Securities*, **Michael Pachter**, è convinto che questa sia solo una situazione temporanea e che, dopo la tempesta, il gioco DICE potrebbe vedere giorni migliori. Parlando con *CNBC*, Pachter ha detto: «Anche se *Star Wars Battlefront II* ha avuto un debutto più debole del previsto in termini di vendite, crediamo che la lealtà dei fan di *Star Wars*, il fascino del gioco come regalo natalizio e l'uscita di *Star Wars : The Last Jedi* il 15 dicembre, possano avere effetto positivo sulle vendite del gioco». Resta da vedere se le previsioni di Pachter si dimostreranno affidabili. *Star Wars Battlefront II* è ora disponibile per PC, PlayStation 4 e Xbox One.

---

# Il remake di Secret of Mana valutato dal PEGI americano

La **ERSB**, equivalente nordamericano del **PEGI** europeo, ha recentemente valutato il remake di ***Secret of Mana*** con il rating di E10+, ovvero **dai dieci anni in su**.

Al contrario della versione mobile e quella uscita su **Nintendo Wii**, la commissione ha deciso di dare tale rating a causa di “alcuni doppi sensi” e un “moderato numero di scollature”.

***Secret of Mana*** è un *JRPG* a tinte fantasy uscito originariamente per **Super Nintendo** nel 1993 e sviluppato da **Square Enix**. La sua particolarità era quella di offrire un *co-op* locale fino a tre giocatori.
Il remake è in uscita per il 15 febbraio 2018 per **PC**, **Playstation Vita** e per **Playstation 4**, con quest’ultima che beneficerà anche di una versione fisica acquistabile nei rivenditori specializzati.

---

# PUBG: Bluehole parla di un ipotetica versione PS4

**Chang Han Kim**, **CEO** di ***PUBG Corporation***, in seguito ad un intervista, è tornato a discutere dei progetti ambiziosi che la compagnia ha attualmente in mente per il suo titolo. In particolare gli è stato chiesto se il gioco, attualmente disponibile su PC e Xbox One, avrà una versione tutta sua anche su **PlayStation 4**.

Questa la risposta del **CEO**:

> **“Dal momento che sarà un titolo esclusivo per Xbox One per il momento, ci concentreremo sul completare l’attuale versione del gioco. Se si presenterà l’opportunità, il nostro obiettivo finale sarà quello di lanciare il titolo su ogni piattaforma.”**

Sembra confermata dunque l’esclusività temporanea detenuta da **Microsoft** su console e la volontà di **Bluehole** di portare il gioco prima o poi anche su **Ps4** e, perchè no, su **Nintendo Switch**.

Si è poi discusso di un’ipotetica estensione di *PlayerUnknow’s Battlegrounds* ad altri media, oltre quello videoludico.

> **“Il mio sogno è che PUBG possa diventare un franchise multimediale, vogliamo entrare a far parte di diversi tipi di industrie oltre a quella videoludica, come ad esempio gli eSport, il cinema, i cartoni animati, film d’animazione ecc. A dirla tutta abbiamo già ricevuto telefonate da Hollywood e Netflix.”**

---

# Epic Games al lavoro per risolvere il

# problema degli inventari

Dopo l'uscita dell'ultima patch il 27 dicembre 2017, alcuni giocatori sono stati colpiti da un problema che ha comportato la perdita dell'intero inventario, di tutti gli scudi e/o il mancato addebito di V-Bucks acquistati con il proprio denaro.

I giocatori colpiti da questo problema non devono temere nulla, infatti, **Epic Games** ha promesso una serie di "risarcimenti" sotto forma di oggetti, V-Bucks e altro. Inoltre, ai giocatori a cui non è stata addebitata alcuna valuta digitale dopo l'acquisto, avranno un risarcimento pari o maggiore al numero di V-Bucks acquistati in precedenza.

In futuro, il team di sviluppatori è intenzionato a effettuare un ripristino degli oggetti perduti, anche se al momento non abbiamo una data specifica.

Infine, se avete riscontrato dei problemi, potete tranquillamente contattare il team di supporto sul sito ufficiale del gioco.

---

# Top 7: I migliori Action/Adventure

Action/Adventure ha assunto significati diversi col tempo: decine, forse centinaia, sono i titoli che si fregiano di tale denominazione eppure, la maggior parte di essi, presentano molti elementi eterogenei, che difficilmente risultano paragonabili alla concorrenza. Vediamo dunque quali sono i migliori titoli di questo grande contenitore.

## #7 Batman: Arkham Asylum – Rocksteady (2009)

Tutto ha inizio da qui: l'*open world* dedicato a **Batman** apre una delle saghe migliori degli ultimi anni e soprattutto, uno dei pochi media a rendere veramente giustizia al Cavaliere Oscuro. **Gotham** e il **Manicomio di Arkham** non sono mai stati così belli, così come amici e nemici che via via affronteremo.

## #6 Shadow of the Colossus – Team Ico (2011)

«Alcune montagne vanno scalate, altre vanno uccise». Questo è lo slogan di ***Shadow of the Colossus***, che ci presenta una vasta mappa povera di contenuti ma in cui spiccano i giganti, che dovremo eliminare. È uno dei titoli più suggestivi del panorama videoludico, capace di rimanere impresso nelle vostre menti per sempre.

## #5 Tomb Raider – Eidos Interactive (1996)

Il debutto di **Lara Croft** ha segnato profondamente il mondo videoludico: una donna forte, più in gamba dei rivali uomini, in un periodo in cui le **Veline** erano la massima espressione di indipendenza femminile. ***Tomb Raider*** ha fatto la storia di questo genere e anche i recenti *reboot* – che vedono una riscrittura del personaggio – non sono da meno.

## #4 Uncharted 2: Il Covo dei Ladri – Naughty Dog (2009)

E proprio il figlio di Lara Croft può essere ritenuto il buon **Nathan Drake** che, a partire dalla splendida sequenza iniziale – vista con ammirazione da **J.J. Abrams** – riesce a portarci in un mondo veritiero e ricco d'azione. La sua caratterizzazione, così come quella dei comprimari, valgono da sole il prezzo del biglietto.

## #3 Assassin’s Creed II – Ubisoft (2009)

Dopo l’addio di **Patrice Désilets** la serie ***Assassin’s Creed*** non è stata più la stessa ma, fino a quando è stato al timone, ha avuto il tempo di sfornare qualche piccolo capolavoro. Il secondo capitolo ci porta nella stupenda Italia rinascimentale con protagonista **Ezio Auditore**, nel frattempo divenuto uno dei personaggi più importanti del mondo videoludico. Probabilmente il miglior capitolo della sega, è il perfetto *trait d’union* tra una trama sorprendente e un gameplay estremamente vario.

## #2 The Legend of Zelda: Ocarina of Time – Nintendo (1998)

Considerato come uno dei migliori giochi di tutti i tempi, questo episodio di ***Zelda*** – ma ricordiamo che il protagonista è **Link** – porta tutto ciò che ha fatto grande questa serie alla massima potenza: un gioco enorme, ricco di cose da fare, musiche d'eccezione e un comparto tecnico in grado di esaltare il tutto, rendono questo titolo uno dei più apprezzati da critica e pubblico.

## #1 Red Dead Redemption – Rockstar (2010)

Non si vive di solo ***GTA*** e **Rockstar** lo sa bene: ***Red Dead Redemption*** è uno dei più grandi successi della software house e riconosciuto all'unanimità come un vero e proprio capolavoro. Ambientato nel **Vecchio West**, questo titolo continua ancora oggi ad essere uno dei punti di riferimento del genere, vincendo nel frattempo, più di un centinaio di premi. Una storia matura, con personaggi di livello e un mondo di gioco vivo e variegato, portano *Red Dead Redemption* a essere al vertice di questa top.