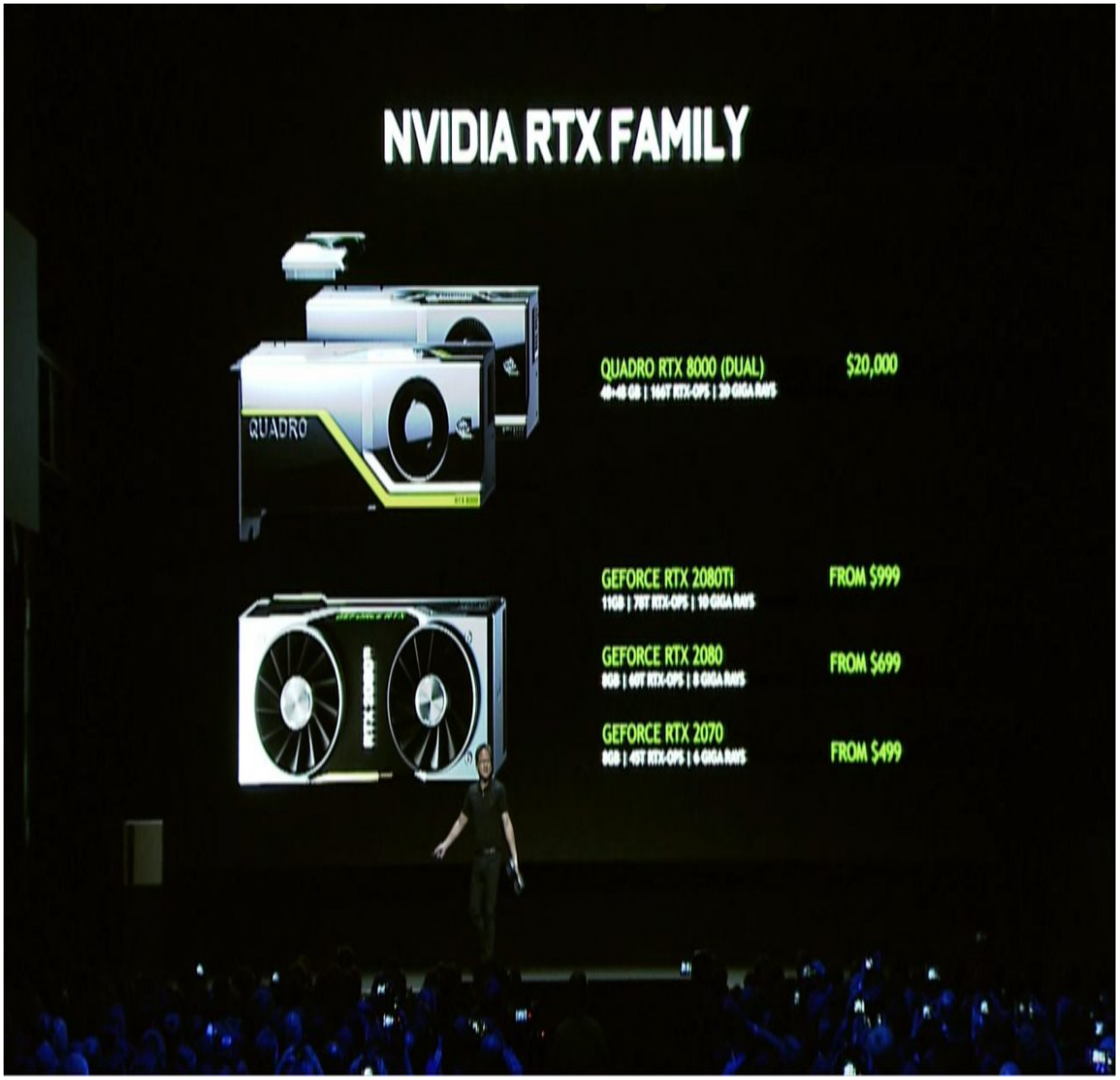
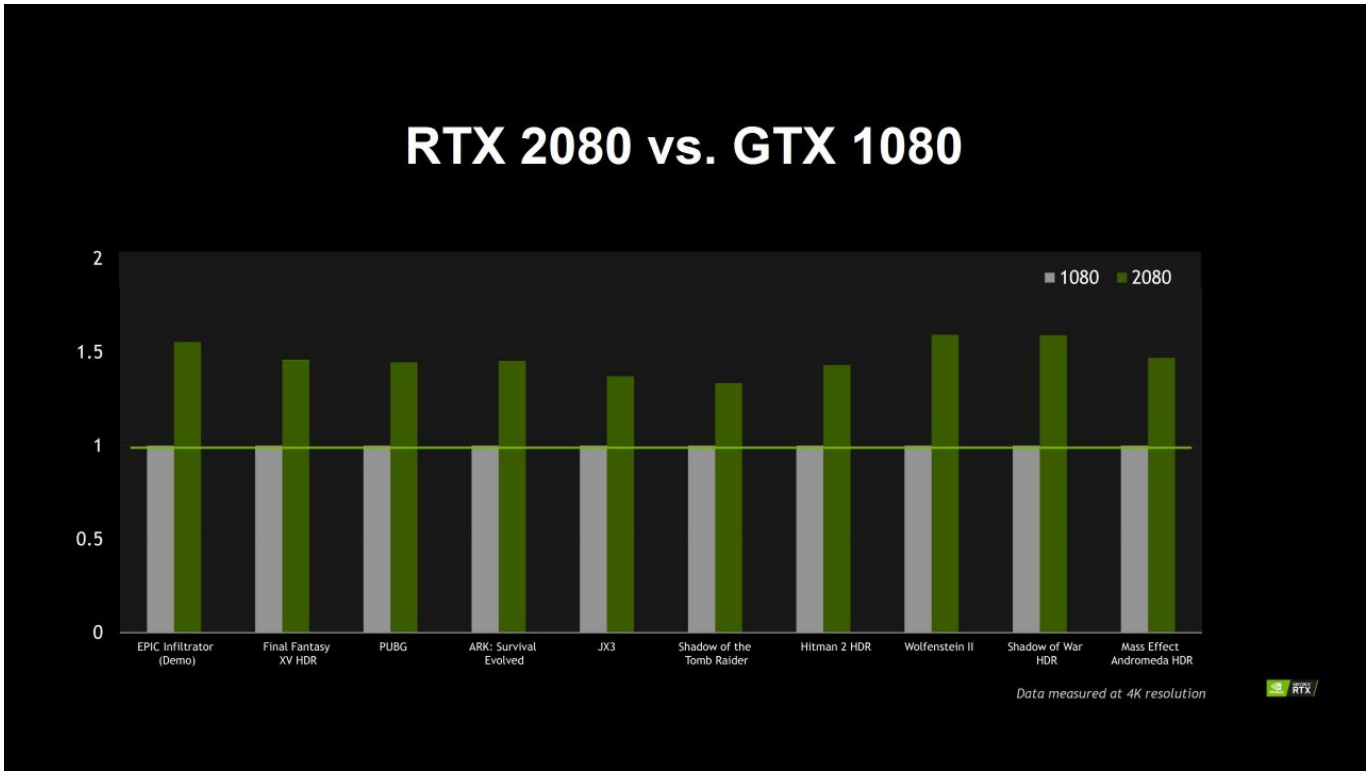
# Nvidia RTX: tutti i dettagli e i migliori monitor per sfruttarle

Poco tempo fa, è stata annunciata una nuova generazione di schede grafiche **NVIDIA**, marchio ormai garanzia per quanto riguarda il gaming ad alte prestazioni. Sono state presentate alla **Gamescom**, durante la quale l'amministratore delegato della società **Jen-Hsun "Jensen" Huang** ha rivelato la nuova serie di schede grafiche **GeForce 20**, con principale caratteristica, l'implementazione in hardware del **Ray Tracing**. La sigla che segue il nome GeForce, GTX nelle famiglie precedenti, è stata cambiata in **RTX,** facendo riferimento proprio all'uso di questa tecnologia.
La più potente delle tre è la **GeForce RTX 2080Ti**, 4352 Cuda Core, 11 GB di memoria GDDR6 con ampiezza di banda di 616 GB/s. Ha bus memoria di 352-bit e la velocità di quest'ultima di 14 Gbps. La GPU ha valore di base 1350 MHz, ma raggiunge i **1635 Mhz** in overclock. Per le "minori" , la GeForce RTX 2080 ha 23 Turing SM e 2944 CUDA core, mentre la RTX 2070 con 18 Turing SM e 2304 CUDA core.

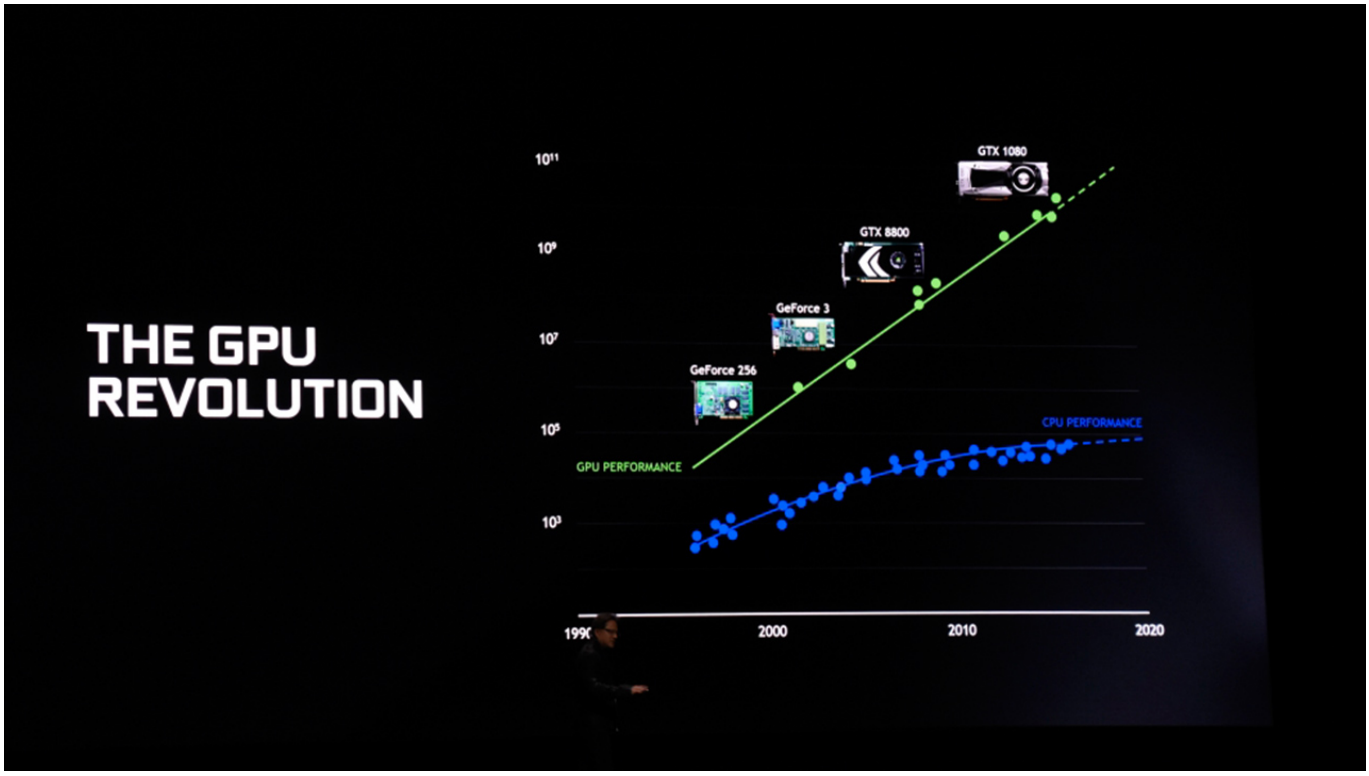


Ma esattamente in cosa consiste il Ray Tracing? Questa tecnica, consente il rendering della grafica in tempo reale, finora risultata difficile a causa dell'insufficiente capacità di elaborazione dell'hardware in commercio.
Consiste nel proiettamento dei raggi di luce dal punto di osservazione agli oggetti, i quali poi, rimbalzando nuovamente dagli oggetti al resto della scena, danno vita a una relazione fonte di luce – oggetto molto realistica, tutto basato su un algoritmo che segue il percorso tracciato da ogni singolo raggio al fine di determinare il colore del pixel su cui è proiettato, fermandosi non appena la destinazione risulta essere definitiva; in caso contrario viene gestito l'effetto conseguente di riflessione o rifrazione.
Nella tradizionale tecnica di **rasterizzazione**, l'illuminazione nella scena virtuale veniva gestita a partire dalla fonte di illuminazione, invece il Ray Tracing parte dal punto di osservazione.
Viene risolto quindi un problema di ottimizzazione creatosi con il progredire della qualità grafica dei videogiochi con rasterizzazione, dipendente dell'aumento delle fonti di illuminazione; avendo motori grafici supportanti l'illuminazione globale, il numero di fonti di illuminazione non è più importante quanto piuttosto il singolo pixel della scena.

Queste nuove schede rappresentano a tutti gli effetti una rivoluzione nel campo della grafica ad alte prestazioni, ed è stata anche coniata una nuova unità di misura, **Giga Rays**, per poter misurare la capacità di una specifica configurazione hardware di gestire il Ray Tracing. Ad esempio, gli RT core dell'architettura Turing elaborano **10 Giga Rays/s**; in particolare, Jensen ha dichiarato che la RTX 1080 Ti è in grado di gestire 1,21 Giga Rays/s.
La nuova architettura Turing, caratteristica fondamentale delle nuove schede, in breve funziona così: in un primo momento partono **shader** e **Ray Tracing**, poi le operazioni in FP e INT. Infine, entrano in campo i Tensor Core. In futuro questi ultimi, potranno innalzare esponenzialmente la risoluzione di immagini non dettagliate, ottimizzando di molto il lavoro delle risorse hardware.




Stando ai **benchmark** forniti da Nvidia, le nuove RTX hanno un potenziale del **50% superiore** in fatto di prestazioni rispetto alle schede precedenti con architettura **Pascal**, per quanto riguarda la gestione del Ray Tracing.
Ovviamente, le schede sono state confrontate mediante videogiochi tra cui ***Wolfenstein II: The New Colossus***, ***Final Fantasy XV*** e ***Shadow of the Tomb Raider*** e, dati alla mano, la RTX 2080 ha il 150% della potenza rispetto alla GTX 1080, constatato anche tra 2070 e 1070, e addirittura tra 2080 Ti e 1080 Ti.
E mentre *Shadow of the Tomb Raider* non supera i 1080p e 40 fps, *Battlefield V* gira a 1080p con 60 frame al secondo sulla RTX 2080 Ti con Ray Tracing.
Secondo NVIDIA, il Ray Tracing verrà impiegato sempre di più nei giochi di prossima generazione, che l’architettura Turing permetterà di gestire con prestazioni decisamente superiori.




Chi volesse lasciare l’architettura Pascal per acquistare una scheda video **Turing**, dovrà fare i conti però con un prezzo che al momento è praticamente doppio, ma soprattutto perché sfruttare le nuove risorse richiede una forte limitazione in termini di risoluzione e frame rate, in particolare per quanto riguarda le 2070 e 2080.
Pertanto, nonostante i monitor 4K siano l’ultima moda, se si vuole investire su una RTX per sfruttare il Ray Tracing, l’ideale sarebbe abbinarlo ad un televisore **Full HD**, ovvero composto da una griglia di pixel **1920 x 1080**, detto anche 1080p, o a un Quad HD, con risoluzione **2560 x 1440**.
A questo proposito, abbiamo stilato una lista dei migliori monitor per PC in Full HD e Quad HD.

## HP 22W

Caratteristiche:

- Pannello **IPS** da **21.5″**
- Risoluzione **Full HD** (1920 x 1080)
- Refresh rate a **60 Hz**
- Entrate video **HDMI** e **VGA** con cavo HDMI incluso
- Non provvisto di audio integrato

Prezzo consigliato: 129.99€
Prezzo attuale su Amazon: 89€

## Samsung C24F390

Caratteristiche:

- Pannello **VA** da **23.5″ curvo**
- Risoluzione **Full HD** (1920 x 1080)
- Refresh rate a **60 Hz**
- Entrate video **HDMI** e **VGA** con cavo HDMI incluso
- Non provvisto di audio integrato

Prezzo consigliato: 219€
Prezzo attuale su Amazon: 128,80€

## LG 25UM58

Caratteristiche:

- Pannello **IPS Ultra Wide** da **25″**
- Risoluzione **Full HD** (2560 x 1080)
- Refresh rate a **60 Hz**
- Entrate video 2x **HDMI** con cavo HDMI incluso
- Non provvisto di audio integrato

Prezzo consigliato: 199€
Prezzo attuale su Amazon: 158,92€

## AOC Q3279VWF

Caratteristiche:

- Pannello **MVA** da **32″** con risoluzione **Quad HD** (2560 x 1440)
- Refresh rate a **75 Hz**
- Entrate video **HDMI, DisplayPort, DVI** e **VGA** con cavi VGA, DisplayPort e HDMI inclusi
- Non provvisto di audio integrato

Prezzo consigliato: 299€
Prezzo attuale su Amazon: 204,99€

## BenQ BL2420PT

- Pannello **IPS** da **24″**
- Risoluzione **Quad HD** (2560 x 1440)
- Refresh rate a **60 Hz**
- Entrate video **HDMI, DisplayPort, DVI** e **VGA** con cavi VGA e DVI inclusi
- Non provvisto di audio integrato

Prezzo consigliato: 409€
Prezzo attuale su Amazon: 253,89€

## Lenovo L27q-10

Caratteristiche:

- Pannello **IPS** da **27″**
- Risoluzione **Quad HD**(2560 x 1440)
- Refresh rate a **75 Hz**
- Entrate video **HDMI** e **DisplayPort** con con cavo HDMI incluso
- Non provvisto di audio integrato

Prezzo consigliato: 299€
Prezzo attuale su Amazon: 249€

---

# Wolfenstein II: Le Gesta del Capitano Wilkins (DLC) – Un’Aggiunta al Tofu

Siamo giunti alla conclusione delle ***Cronache della Libertà***, serie di DLC rilasciati per ***Wolfenstein II: The New Colossus***. ***Le Gesta del Capitano Wilkins*** è il terzo e ultimo DLC di questa trilogia, atta a espandere l’universo narrativo principale, ma riuscendo malamente nell’intento. Tutti i capitoli con i loro rispettivi personaggi sono risultati scialbi, senza novità di rilievo e fondamentalmente una grande occasione sprecata. Anche la storia dedicata a Wilkins non è da meno purtroppo, registrandosi forse come il capitolo meno riuscito, il che la dice lunga.

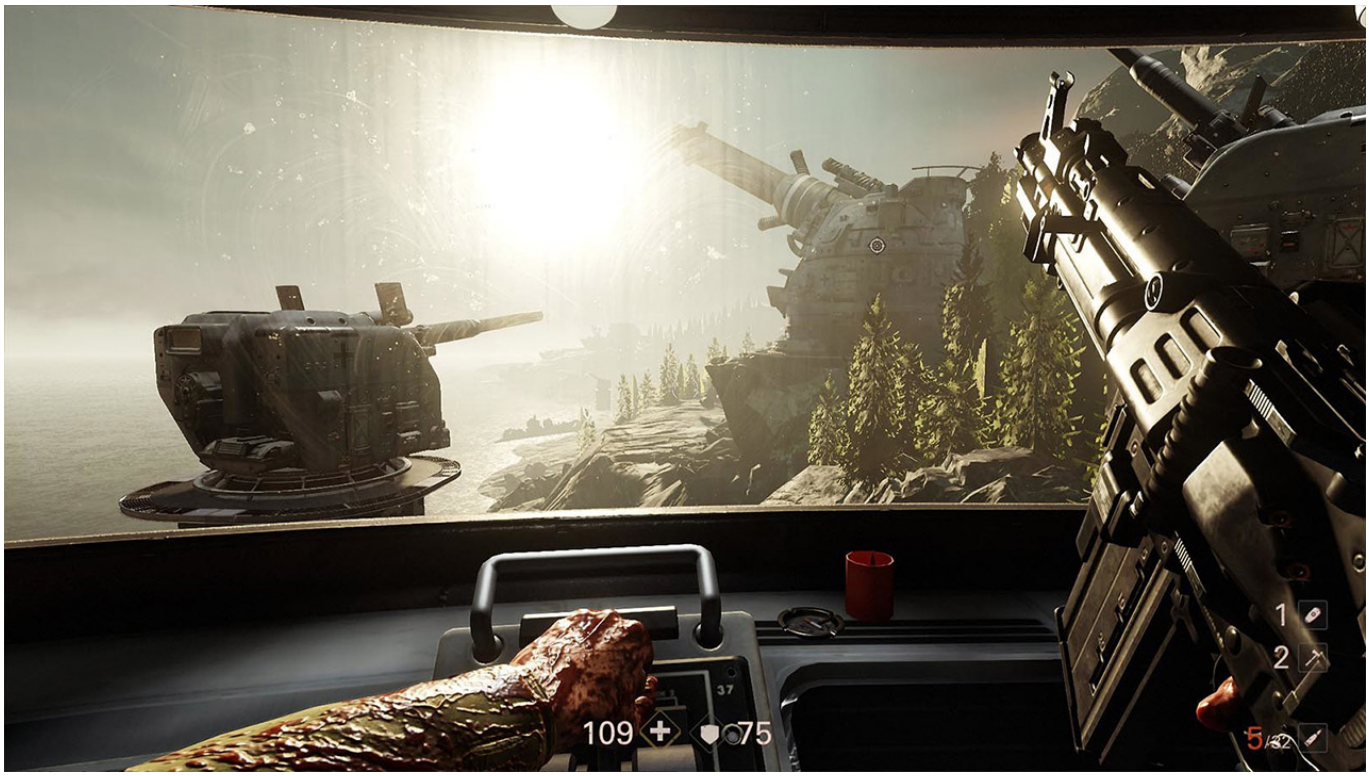
## Tutto già visto

Dopo il **quaterback Joseph Stallion** e l'**ex OSS Jessica Valiant** tocca a **Gerald Wilkins** completare il ciclo narrativo. Soldato dell'esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale, il Capitano Wilkins non si è mai arreso, nonostante la sonora sconfitta a base di testate nucleari nelle principali città americane, compresa New York. Per niente intimorito, li lancerà alla ricerca dell'arma definitiva nazista, il **Cannone del Sole**, con base operativa in Alaska. Se il pretesto di utilizzare un'arma leggendaria di cui i progetti sono probabilmente esistiti può risultare quantomeno interessante, è il solito sviluppo narrativo che non convince. Le ormai classiche cutscene discretamente animate narrano una storia già sentita, con colpi di scena in grado di far rimpiangere le glorie di ***Beautiful*** e che, ovviamente, non lasciano il segno. Tutto scorre liscio senza particolari sussulti, fino al climax finale che dà la mazzata a un DLC di poca utilità.

## Tutto già giocato

Se il **Pistolero Joe** aveva a disposizione l'**Ariete** e **Morte Silenziosa** il **Costrittore**, al **Capitano** non poteva che toccare il terzo dispositivo: un set di **trampoli** in grado di far raggiungere al protagonista luoghi collocati a una certa altezza ma anche di calpestare i nemici. Dal suo utilizzo ne deriva un **level design costruito ad hoc**, ma meno aperto di quanto ci si aspetti. Fin troppe volte il Capitano si dimentica di averli addosso e di utilizzarli, salvo quelle poche sezioni in cui saremo costretti a raggiungere il prossimo livello della mappa. Tolto questo piccolo espediente, il gameplay

rimane il solito senza novità di alcun tipo: anche qui nessun nuovo nemico, nessuna arma inedita e nessuna nuova abilità. Stiamo sempre parlando di meccaniche di alto livello, ma riprese direttamente dal titolo originale.
Qui l'azione, rispetto all'episodio precedente, ritorna a essere più frenetica e la possibilità di avere una **salute del 200%** (salvo ritornare pian piano al classico 100 una volta colpiti) permette una migliore gestione delle orde di nazisti in arrivo. Oltre a questo c'è davvero poco da segnalare, cosa che rafforza l'idea di un DLC che si limita a svolgere il solo "compitino".




## In conclusione,

***Le Gesta del Capitano Wilkins*** segna la triste fine di una trilogia partita male e finita peggio. Tralasciando un ***gunplay*** che è sempre il fiore all'occhiello della produzione, c'è davvero poco di cui essere soddisfatti da questo episodio, come dalle intere ***Cronache della Libertà***, davvero deludenti sotto tutti i punti di vista. L'unica nota positiva da trarre da questa esperienza è ragionare sull'acquisto del ***season pass*** prima ancora che il contenuto sia stato rivelato, una mossa veramente azzardata per chi abbia dato fiducia a questa trilogia nella speranza che questa fosse all'altezza del titolo principale.

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

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

# Wolfenstein II: I diari dell'Agente Morte Silenziosa (DLC) – Ma che Veramente?

Il secondo racconto delle ***Cronache della Libertà***, serie di DLC rilasciati per ***Wolfenstein II: The New Colossus***, ci permette di conoscere l'**Agente Morte Silenziosa** (a.k.a. **Jessica Valiant**), ex OSS che durante la Seconda Guerra Mondiale fu artefice di numerose perdite umane del fronte nazista e che, dopo il tradimento e l'uccisione del suo collega e amato, si è gettata tra le braccia dell'alcool. Ma, un giorno, l'opportunità di trovare vendetta bussa alla sua porta.

## Tra nazisti e Martini

Dopo la blanda narrativa dedicata a **Joseph Stalion**, purtroppo questo secondo capitolo dei contenuti aggiuntivi non migliora la situazione. La sceneggiatura che fa da sfondo alle vicende di Jessica Valiant risulta addirittura meno coinvolgente rispetto al contenuto precedente, portando di fatto una storia che non racconta nulla nuovo e un personaggio ancora una volta mal sfruttato: i suoi trascorsi annegati nell'alcool non trovano approfondimento, diventando una piccola bozza di caratterizzazione. Non vi è alcuna spinta interessante su alcuna tematica, né traccia degli elementi "sopra le righe" che hanno caratterizzato la stupenda narrativa di *Wolfenstein II*, rendendo di fatto questo DLC soltanto una discreta occasione per saggiarne ancora una volta le ottime meccaniche sparatutto del titolo.
Anche qui tornano le *cutscene* "animate" che – purtroppo – abbiamo imparato a conoscere ne ***Il Pistolero Joe***, e che non riescono a rendere giustizia a quanto di buono realizzato nel titolo principale. È come se questi contenuti fossero stati immessi senza prendere in considerazione le scelte narrative di ***The New Colossus***: i contenuti sembrano fin troppo distaccati e con pochi elementi in comune con le storie di Blazkowicz e soci. La durata, inoltre, continua a non aiutare: è possibile terminare *I Diari dell'Agente Morte Silenziosa* in circa un'ora.

## Non sono Splinter Cell!

Come detto nella recensione del precedente DLC, peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcuni elementi tecnologici che in *Wolfenstein II* aumentavano di molto la varietà nel gameplay. Se il Pistolero Joe aveva a disposizione "il potere dell'Ariete", Jessica Valiant può contare sul **costrittore**, che non è un elemento da *50 Sfumature di Grigio*, bensì un mezzo in grado di restringere la cassa toracica della protagonista permettendole di sgusciare via tra gli stretti cunicoli presenti nella mappa. Questo elemento ben si sposa con le peculiarità dell'agente, chiamata appunto Morte Silenziosa per la sua efficacia nell'eliminare i nemici senza esser mai scoperta.
Il secondo DLC, dunque, sposta l'intero focus sulle dinamiche **stealth**, o almeno ci prova: *Wolfenstein II* è uno sparattutto che certamente permette eliminazioni silenziose, ma il suo meglio è espresso tramite caotiche – ma ben messe in scena – sparatorie, il che ha fatto sì che *The New Colossus* sia stato tra i più apprezzati esponenti del genere negli ultimi anni. Incentrare tutte le dinamiche di un gioco di questo tipo su meccaniche stealth mette alla berlina soprattutto un'IA incapace di integrarsi al meglio con le avventure dell'ex agente OSS: basterà infatti restare all'interno di un cunicolo, aspettando che il malcapitato nazista incroci il nostro percorso, per assassinarlo in totale sicurezza. Anche nel caso in cui commettessimo un errore – e quindi facessimo scattare il tanto odioso allarme – basterà ripetere la procedura. Eppure ci sarebbe voluto poco: stanarci attraverso granate, costringendoci a cambiare postazione avrebbe messo un po' di quel "pepe" al gameplay che purtroppo in questo caso manca. Fortunatamente ci vengono in soccorso alcune peculiarità di Jessica, come un ***bullet time*** attivato passivamente non appena veniamo scoperti, permettendoci di sparare un colpo prima di metterci al riparo. Ma è troppo poco per rendere il tutto "esaltante". Terminata la storia, infatti, resterà quasi nulla dell'esperienza, che potrete comunque completare al 100% cercando i vari **collezionabili** sparsi per le mappe. Su questo fronte, forse, è stato fatto qualcosa in più, portandoci anche al di fuori del nostro pianeta, ma continua ad avvertirsi il riutilizzo (ridondante) di alcuni ***asset*** del gioco principale.

Anche sul **fronte tecnico** non sono presenti novità rilevanti, potendo rimandare l'analisi di questi aspetti alla recensione di *Wolfenstein II: The New Colossus*.

## In conclusione

Anche questo DLC purtroppo lascia l'amaro in bocca. Dopo il Pistolero Joe, **Morte Silenziosa** non riesce a regalare momenti memorabili, nonostante lo sfruttamento di alcune meccaniche che avrebbero senza dubbio valorizzato l'altra faccia della medaglia del frenetico gameplay di *Wolfenstein II*. La durata risicata e una IA non all'altezza rendono questo contenuto aggiuntivo un semplice passatempo per chi ha già acquistato il **season pass**. Per chi ancora non l'avesse fatto, anche in questo caso, il prezzo probabilmente non vale il biglietto.

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

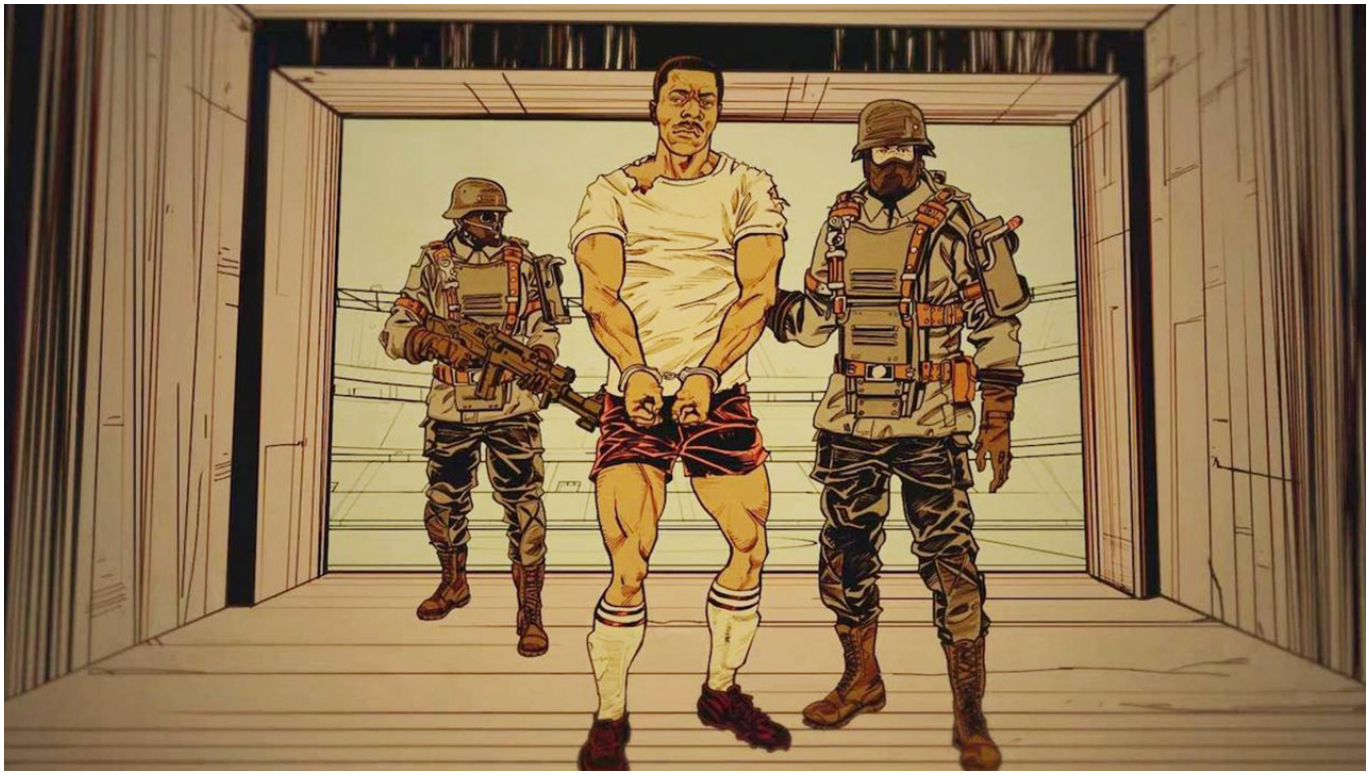
---

# 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.

---

# Wolfestein II: il primo DLC è ora disponibile

Dopo quasi due mesi dall'uscita dell'ultimo capitolo di *Wolfenstein*, *Wolfestein II*, MachineGames ha rilasciato il primo **DLC**, che è già disponibile al download per PC, Xbox One e PS4.
*Wolfenstein II The New Colossus: Le avventure di Pistolero Joe*, questo il nome del primo DLC, che ha come protagonista un ex giocatore di football di nome **Joseph Stallion**, che sarà impegnato a uccidere schiere di nazisti per le strade di Chicago.

Questo è solo il primo di tre DLC che saranno rilasciati prossimamente, durante il 2018, da Bethesda e ogni espansione avrà un proprio protagonista e seguirà le sue vicende.
Se si possiede il **Season Pass** si può già scaricare, ma può essere anche acquistato separatamente.
Mentre aspettate che il DLC si sia scaricato potete leggere la nostra recensione di *Wolfenstein II: The New Colossus*.

---

# GameCompass – FPS (02×09)

Si parla di **First Person Shooter** nella nuova puntata di GameCompass, in un dialogo a due tra Gero Micciché e Vincenzo Zambuto inframezzato dalla recensione di *Wolfenstein II: The New Colossus*, da uno speciale su come in ambito militare ci si sia serviti dei videogame e dalla top 5 finale con i 5 migliori giochi del mese di ottobre selezionati e votati dalla nostra redazione!

---

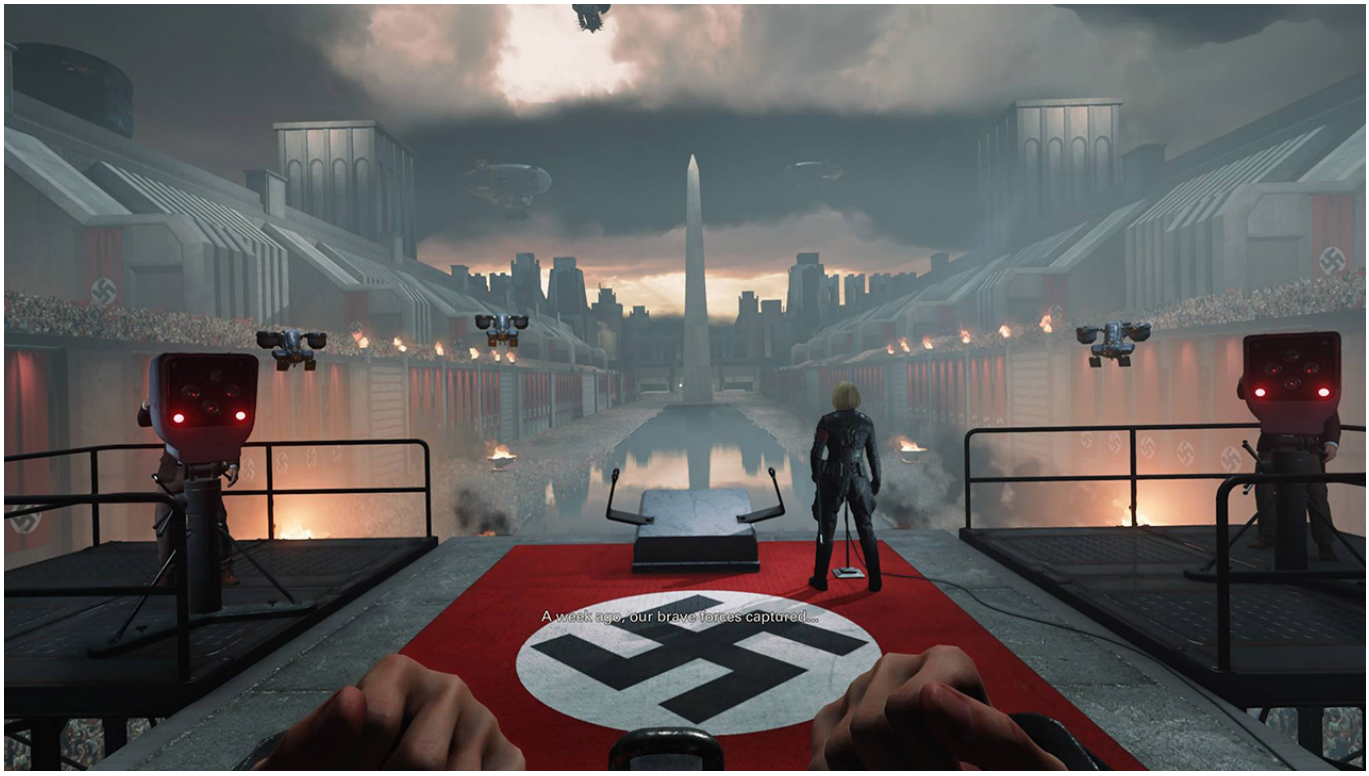
# Wolfenstein II: The New Colossus – Aerei e Treni sempre in Orario

Gli FPS puramente single player stanno sparendo velocemente di fronte a una massiccia richiesta di modalità multigiocatore che può spingere al massimo la longevità di un titolo. Ma il pubblico ha anche bisogno di storie e, un'IP come ***Wolfenstein II: The New Colossus***, sequel di ***The New Order***, riesce a portarci in un'**ucronia** che il buon **Philip K. Dick** avrebbe apprezzato sicuramente.
Dopo aver vinto la Seconda Guerra Mondiale, il **Terzo Reich** continua la sua espansione sul globo e tra le stelle ma il punto di non ritorno è vicino. Starà a **B.J. Blazkowicz** e il movimento di resistenza **Kreisau** a cercare di porre fine al dominio nazista.

## Uno specchio oscuro

Dopo l'ottimo lavoro svolto con *The New Order*, **Machine Games** è andata oltre, impacchettando un titolo dalle solide basi narrative contornate da un gameplay e un comparto artistico di primissimo livello.
Il finale del titolo d'esordio ci aveva lasciati col cuore in gola, con l'incapacità di capire se ci sarebbe stato un sequel a quanto visto. Fortunatamente le cose sono andate per il meglio, già a partire dalla stesura della sceneggiatura, capace di regalarci moltissimi momenti esaltanti, momenti

indimenticabili e colpi di scena da maestro.
Quasi l'intero pianeta è sotto il controllo dei nazisti che, sfruttando la tecnologia mistica dei **Da'at Yichud**, sono riusciti a mettere in ginocchio tutte le nazioni del mondo. Anche gli Stati Uniti hanno dovuto arrendersi dopo un bombardamento nucleare a tappeto ma, nonostante ciò, il fuoco della ribellione è sempre pronto ad ardere. Tutto questo fa da sfondo alle tante storie personali non solo di **Blazkowicz**, ma anche dei membri più importanti dell'equipaggio dell'**Eva's Hammer**, sottomarino nucleare nazista (rubato nel capitolo precedente) che sarà il nostro hub centrale. La **scrittura** dunque è molto più consapevole e riesce a ritagliarsi il tempo necessario per approfondire la vita del protagonista, la sua infanzia e le sue paure, scavando a fondo nella sua psiche. Non è solo un elimina nazisti, ma un uomo che sta per diventare padre e che inorridisce al solo pensiero di dover crescere i propri figli in un mondo super classista come quello del Reich. Anche l'antagonista, **Frau Engel**, svolge un ruolo chiave, fungendo da catalizzatore alle vicende e godendo di una caratterizzazione a tratti **"Tarantiniana"**. Proprio questo aspetto è quello che emerge maggiormente rispetto al capitolo precedente, con scene che sembrano trarre ispirazione dai successi del regista di  Knoxville: le bellissime *cutscene* molte volte ci rimangono impresse, evocative e che con prepotenza riescono a mostrarci un mondo crudele e che non lascia spazio ai sentimentalismi. Tutto è raccontato in modo sublime e con scene letteralmente fuori di testa ma che ben si sposano col contesto. Oltre a questo, numerosi saranno i testi che ci racconteranno i "dietro le quinte" alla conquista del mondo e dello spazio da parte dei "crucchi", approfondendo ulteriormente la *lore* di questo mondo alla rovescia.
Vista la mancanza del multiplayer, *Wolfenstein II* si arricchisce di alcune **missioni secondarie** e soprattutto "**missioni assassinio**" da sbloccare una volta decifrati i **Codici Enigma**, presi dai comandanti uccisi. Queste missioni – utili anche per reperire i numerosi collezionabili lasciati in sospeso – si svolgono su mappe già percorse ma con nuovi modi di affrontarle: i comandanti da assassinare in questione saranno più ostici, ma sarà sempre un piacere affrontare certe sezioni.
Insomma, *The New Colossus* è un'opera da godere appieno, dai titoli di testa sino alla scena dopo i titoli di coda. Coinvolgente, originale, evocativo e soprattutto tutto è funzionale, con nessun elemento fuori posto.
Per dovere di cronaca segnaliamo anche un conto alla rovescia – abbastanza evidente – nel menu principale, che rimanda alla **Camera Blindata**. Non si hanno molte informazioni in merito: potrebbe essere un nuovo DLC oppure una nuova modalità. Attendiamo dunque informazioni in merito.




## 10, 100, 1000 nazisti

Se credete che *The New Colossus* sia solo una bella avventura grafica vi sbagliate di grosso. Quanto visto in *The New Order* è stato potenziato portando il *gunplay* su livelli eccelsi. Tutto tende alla freneticità, non bisogna mai star fermi poiché esser circondati da decine di "soldaten" nazisti è un attimo, con **elementi "vecchia scuola"** come la ricarica della salute non automatica e che va ripristinata attraverso medikit o cibo che troveremo in giro. La salute di BJ è proprio un punto focale in quanto, per almeno tre quarti della campagna, sarà limitata al 50% con problematiche derivanti che potete immaginare. L'utilizzo della **Exosuit Da'at Yichud** permetterà a Blazkowicz di ottenere un'armatura del 200% che per lo meno mitiga un po' le difficoltà del caso. *Wolfenstein II* non è un gioco semplice: l'alternare fasi stealth a quelle shooting a scena aperta sarà fondamentali se si vuole salvare la pelle. I comandanti sono la chiave in quanto, ad allarme scattato, possono richiamare rinforzi più volte rispetto al capitolo precedente, e quindi sono il primo bersaglio da eliminare, qualora possibile. I soldati con cui ci troveremo a combattere sono abbastanza vari e vanno dai semplici "soldaten" ai "supersoldaten", esseri modificati geneticamente e corazzati in grado di brandire armi pesanti. Non mancano droni e creature meccaniche partorite dalle idee più folli della Germania Nazista.
Il feeling con le armi è superbo, dandoci i giusti feedback con ogni arma utilizzata regalando soprattutto appagamento: proprio questo aspetto è l'elemento più riuscito – a parte qualche imprecisione nello sporgersi − e ci invoglia a proseguire con gioia, facendoci divertire come bambini al Luna Park. A dir la verità le armi a nostra disposizione non sono poi tante  e, personalmente, ho sentito molto la mancanza di un buon fucile di precisione. **Sono potenziabili** utilizzando i kit che potremo trovare lungo il nostro percorso, sbloccando anche un'abilità secondaria per la nostra arma. Torna con prepotenza anche l'**Akimbo**, ovvero la possibilità di utilizzare armi su entrambe le mani, anche diverse tra loro: l'utilizzo di due armi contemporaneamente riduce sensibilmente la precisione ma aumenta a dismisura il rateo di fuoco, diventando una macchina sterminatrice per eccellenza.

Questo risulta utile soprattutto nelle **boss fight** – forse uno dei pochissimi punti deboli del titolo – dove saremo di molto facilitati nei movimenti, visto che non dovremmo fermarci a lungo per prendere la mira.
A un certo punto della trama entrano in scena dei **gadget tecnologici** che potremmo scegliere – almeno all'inizio – tra tre a disposizione. Ci permetteranno di sfruttare poteri specifici che preferisco non svelare, ma che saranno utili per la navigazione, grazie anche all'eccellente level design, e imbastire nuove strategie.
Torna anche lo schema delle **abilità sbloccabili** solo al raggiungimento di determinati obbiettivi sul campo di battaglia. Questi potenziamenti miglioreranno l'arsenale, ci renderanno più resistenti e così via, aumentando a dismisura la già ottima varietà di questo titolo.

## Adolf approved

Il salto di qualità è evidente sotto tutti i punti di vista, e quello **tecnico** non fa eccezione. L'**Id Tech 5** è al suo massimo splendore, regalando scorci mozzafiato e un attenzione al dettaglio maniacale. A colpire, prima di tutto, è la **direzione artistica**: quando si tratta di nazisti, tutto tende alla magniloquenza aristocratica e all'asetticità delle sue basi militari. Il colpo d'occhio è eccezionale ed è impossibile non rimanere colpiti dal lavoro svolto dai ragazzi di Machine Games. Il contraltare è un'America devastata per la maggior parte, visibile soprattutto in una Manhattan che richiama le atmosfere di ***Fallout***. Tutto questo è arricchito da un comparto tecnico di primo ordine, dove spiccano effetti luce e particellari, oltre all'uso di **ottime texture** (la maggior parte delle volte) e **shader**. Il motore grafico è molto scalabile e personalizzabile grazie alla miriade di impostazioni, rendendolo adattabile per qualsiasi macchina. Anche le animazioni risultano ottime, non solo le nostre, ma anche quelle dei nemici, che non brillano per elevato Q.I. digitale, ma sono comunque in grado di metterci in difficoltà, aggirandoci e prendendoci alla sprovvista. Forse i modelli non sono

proprio perfetti, ma di fronte al colpo d'occhio generale, è qualcosa che si nota poco.
In un titolo come questo l'audio non poteva essere da meno: il **doppiaggio italiano** si attesta su livelli cinematografici per quanto concerne i personaggi principali, in grado anche di replicare cadenze linguistiche in maniera credibile, con un alternarsi di accenti inglesi, tedeschi e francesi. Il lavoro svolto è assolutamente all'altezza dell'originale, dando in questa occasione lustro alla scuola italiana di doppiaggio. Anche le musiche sono azzeccate, sia quelle d'accompagnamento, in grado di enfatizzare i diversi momenti di gioco, sia la colonna sonora, rigorosamente di matrice teutonica, che risulta molto orecchiabile nonostante la sua durezza.

## In conclusione

***Wolfenstein II: The New Colossus*** è probabilmente il miglior ***first person shooter*** dell'anno. Una narrazione che vanta colpi brillanti e un end game di buon livello, offrono al giocatore ottimi spunti per approfondire il titolo, rigiocandolo magari più volte. La voglia e la passione di **Machine Games** nel confezionare un titolo d'elevata fattura trasuda da ogni pixel, portando anche un *gunplay* che magari non vanta un grosso arsenale, ma che è in grado di distinguersi come pochi, invogliando a cercare più soluzioni con molti elementi "vecchia scuola". *The New Colossus* è un titolo da non farsi scappare, rimanendo, nel frattempo, in attesa dell'ultimo capitolo di questa trilogia.

# 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.

---

# GameCompass #11

L'E3 è finito e i nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto hanno fatto il punto riguardo quanto accaduto a Los Angeles che Gamecompass ha seguito in diretta dagli studi di Teleacras. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 16 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!

---

# Speciale E3 – Bethesda

Nei quaranta minuti dedicati alla conferenza **Bethesda** si è visto tutto ciò che uscirà entro la fine di quest'anno accompagnato dalla visione che la software house ha di se stessa e che vuole comunicare al pubblico: **Bethesdaland**. Proprio sull'idea di questo parco divertimenti si è incentrata la conferenza, un parco in grado di riunire tutto il meglio della produzione, da ***Fallout*** a ***Prey***, passando per il nuovo ***Wolfenstein***.
Ma andiamo con ordine.

## Spazio al VR

L'apertura della conferenza è stata riservata ai due titoli sviluppati per i visori: ***Doom VFR*** e

***Fallout VR***.
Entrambi hanno fatto un notevole passo avanti in termini tecnici e soprattutto di ottimizzazione per il nuovo sistema di controlli. Ad esempiom in ***Doom*** si avrà la possibilità di teletrasportarsi in prossimità del bersaglio o in zone in cui vogliamo spostarci, probabilmente per evitare, o comunque ridurre la **motion sickness**. Risulta molto immersivo e frenetico ma sarà da valutare come la presenza di tanti nemici, soprattutto alle spalle del giocatore, possa influenzare la condotta di gioco. L'altro titolo – di cui si aveva già notizia – è ***Fallout***, che appare ancor più ottimizzato ma bisognerà valutare se la sua complessità si sposerà bene con l'utilizzo dei visori.

## The Elder Scrolls Online: Morrowind e Creation Club

L'**MMO** basato sulla celebre saga ***The Elder Scolls*** si aggiorna con un'espansione contenente nuove mappe, nemici ed equipaggiamento. Questa presentazione è stata anche l'occasione per parlare del ***Creation Club***, un pacchetto di mod dedicate a ***Fallout*** e ***The Elder Scrolls: Skyrim***. Questo permetterà agli utenti di avere una selezione delle migliori **mod** disponibili per questi titoli ma soprattutto la possibilità da parte dei **modder** di monetizzare le loro creazioni.
**Il Creation Club sarà disponibile su PC, Playstation 4 e Xbox One da questa estate.**

## The Elder Scrolls: Skyrim per Nintendo Switch

La conferenza Bethesda è stata anche l'occasione per presentare ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** per la nuova **Nintendo Switch**. Il titolo è la *remastered* uscita qualche mese fa al cui si aggiunge il supporto agli **Amiibo**. Infatti se si utilizzerà l'amiibo di **Link** potremmo utilizzare tutto il suo equipaggiamento, compresa la **Spada Suprema**. Si potranno utilizzare anche i **motion controller** ma bisognerà valutare con mano la loro efficacia in un gioco complesso come *Skyrim*.

## Dishonored II: Death of the Outsiders

Presentato anche il primo contenuto aggiuntivo per ***Dishonored II***, denominato ***Death of the Outsiders***. Impersoneremo **Billie Lurk**, l'assassina pirata, che cercherà di far luce su **Lo Straniero** e l'**Outsiders**.
Il contenuto uscirà su console e PC il **15 Settembre 2017**.

## The Evil Within 2

Arriva anche il turno del titolo di **Shinji Mikami**, il sequel dell'horror che ha riscontrato un buon successo e che tutt'ora ha la sua fetta di fan: ***The Evil Within 2***. Tutte le tematiche presenti nel primo capitolo saranno riproposte con un boost sul comparto tecnico e nuove meccaniche di gioco. Purtroppo non si è visto del gameplay ma il titolo sarà sicuramente giocabile già a partire dalla **Gamescom** e probabilmente sarà disponibile una demo prima dell'uscita, fissata per il **13 Ottobre**.

## WOLFENSTEIN II: The New Colossus

L'ultimo titolo mostrato – e forse il più atteso – è ***Wolfenstein II: the new colossus***. il lavoro **MachineGames** si è mostrato con sequenze in live action, cgi e soprattutto con un gameplay trailer che ci ha catapultato nel mondo distopico, figlio di **Philip K. Dick**, in cui la Germania Nazista ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e di conseguenza domina il mondo.
Tante sono le novità di gameplay a cominciare dall'utilizzo dell'esoscheletro già visto nel primo capitolo e un deciso miglioramento grafico. Restano inalterate le atmosfere pulp e lo stile narrativo che ha fatto ***Wolfenstein: The New Order*** uno dei titoli migliori del 2014. L'uscita è prevista per il **27 Ottobre 2017**.