

[HORI TAC Pro One: il primo pad per Xbox One approvato da Microsoft](#)

Secondo una fonte di [Windows Central](#), l' **HORI TAC Pro One**, il nuovo set di tastiera e mouse per **Xbox One**, potrebbe essere disponibile tra qualche settimana. Realizzato da HORI, il TAC Pro One avrà più funzionalità di una tastiera, e sarà più che sufficiente per giocare.

Con ufficiale licenza rilasciata direttamente dalla **Microsoft**, la tastiera e il mouse meccanici del TAC Pro One permettono controlli in stile PC sull'Xbox One. Progettati appositamente per dare il loro meglio con i giochi **FPS**, le funzioni includono tastiera e movimento comandati da stick analogico, oltre alla possibilità di programmare e gestire diversi profili utente. Il TAC Pro One fornisce un metodo di controllo per Xbox One completamente nuovo, in grado di rivoluzionare lo stile di gioco.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Compatibilità universale:

Compatibile con Xbox One e PC Windows, il keypad TAC Pro One è progettato specificamente per i giochi FPS, compatibile con il mouse TAC incluso o qualsiasi mouse USB conforme alle specifiche **HID** ed completamente programmabile. Possiede 20 tasti meccanici retroilluminati a LED dotati di interruttori a tasto indipendente, sviluppati da HORI per la velocità e la rapida capacità di ingresso.

Il mouse permette di regolare e memorizzare le impostazioni della sensibilità, l'accelerazione e le zone morte. Tutte le impostazioni di sensibilità e i tasti sono programmabili tramite la **TAC Mobile App**. L'interruttore è a tasto meccanico con brevetto originale HORI.

Ergonomico e regolabile:

Il Keypad TAC Pro One è stato progettato per adattarsi perfettamente alla mano umana e garantire il massimo comfort, inoltre il palmo è regolabile per adattarsi a mani di qualunque dimensione.

Il mouse **ottico** da gaming vanta **3200 DPI** con **micro-switch** ultra-reattivi per una precisione spaventosa. I pulsanti vengono mappati in modo intuitivo, possiedono impostazioni predefinite e possono essere programmati secondo le esigenze.

Funzionalità avanzate:

Il **Quick Button** aumenta la sensibilità del mouse per un tempo di reazione più veloce, lo **Snipe Button** riduce la sensibilità per una mira più precisa, mentre il **Walk Button** agevola i movimenti di precisione, le opzioni di movimento **WASD** o a stick analogico, e altro ancora.

E' possibile pre-ordinare l' HORI TAC Pro One su Amazon, al prezzo di **149,99 dollari** ma il lancio ufficiale del pad è previsto per il **30 ottobre**.

Loot Box nei videogiochi come gioco d'azzardo?

Daniel Zeichner, parlamentare del lavoro per il collegio elettorale di Cambridge, ha recentemente presentato due domande a **Karen Bradley**, il **Segretario di Stato per Digitale, Cultura, Media e Sport** riguardanti l'argomento sempre più scottante delle **Loot Box** nei videogiochi e se esse possano costituire una forma di gioco d'azzardo.

All'inizio della scorsa settimana, l'**ESRB** (Entertainment Software Rating Board) ha risposto ufficialmente che le Loot Box non sono considerate gioco d'azzardo in quanto i clienti hanno la garanzia di ottenere sempre qualcosa anche quando non è quello che desiderano. In seguito **WCCFTECH** ha contattato **PEGI** (Pan-European Game Information), il cui direttore operativo **Dirk Bosmans** ha dichiarato di non essere in grado di decidere quali elementi possono costituire il gioco d'azzardo.

I governi e le commissioni nazionali devono essere coinvolti in primo luogo, pertanto ciò potrebbe rappresentare un bel passo avanti nella giusta direzione.

La prima domanda posta da **Zeichner** recita:

«Chiedo al Segretario di Stato per Digitale, Cultura, Media e Sport quale valutazione ha fatto il governo sull'efficacia delle protezioni aumentate sull'isola di Man contro i giochi d'azzardo illegali, il gioco d'azzardo in casa e le Loot Box e quali discussioni ha avuto con i colleghi del Gabinetto sull'adozione di tali protezioni nel Regno Unito.»

La seconda domanda:

«Chiedo al Segretario di Stato per Digitale, Cultura, Media e Sport, quali soluzioni intende adottare per proteggere gli adulti e i bambini vulnerabili da giochi d'azzardo illegali, gioco d'azzardo in casa e le Loot Box all'interno di giochi per computer.»

E' passata poco più di una settimana, quindi dovremo aspettare ancora un po' prima che una risposta dal Segretario di Stato del Regno Unito **Karen Bradley** venga pubblicata. Nel frattempo, l'utente Reddit **Artfunkel** ha fornito contesto aggiuntivo sulle domande di Zeichner. Pare che abbia invitato il parlamentare a cercare la valutazione del governo su questa questione dopo una riunione che ha avuto luogo "poche settimane fa", quando le ultime notizie sollevate da *Forza Motorsport 7*, *La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra* e *Star Wars: Battlefront II* non erano così importanti. Naturalmente non c'è garanzia che il governo britannico ritenga necessario adottare qualsiasi misura.

È stata infine presentata una petizione separata al Parlamento che ha recentemente raccolto più di diecimila firme (tutte le petizioni che ricevono più di 10.000 firme ricevono una risposta del governo). Se la petizione raggiungerà centomila firme, sarà presa in considerazione per il dibattito in Parlamento.

[NVIDIA presenta al GTC 2017 la nuova Drive PX Pegasus](#)

NVIDIA ha presentato la nuova scheda madre per auto **Drive PX Pegasus** alla **GPU Technology Conference Europe 2017**.

Questa rappresenta un sostanziale miglioramento rispetto alla precedente versione **Drive PX 2** che si traduce in un netto miglioramento delle prestazioni di quasi **10x**. Con oltre **320 Deep Learning Tera Operations** al secondo (termine di misurazione delle performance coniato da NVIDIA), questo hardware è sostanzialmente più veloce rispetto alla maggior parte dei rack server dello scorso anno. Per capire di quanto NVIDIA abbia migliorato le prestazioni basti pensare che l'ultima iterazione (DRIVE PX 2) era capace di sole **24-30 DL TOPs**. L'azienda ha anche affermato che questo hardware è capace di garantire il massimo di guida autonoma ovvero di livello 5. Il quinto livello di A.D. (autonomous driving) si riferisce ad un sistema completamente autonomo, che prevede che le prestazioni del veicolo siano uguali a quelle che avrebbe avuto lo stesso con un conducente umano, in ogni scenario di guida, compresi ambienti estremi come ad esempio strade sterrate.

Drive PX 'Pegasus' di NVIDIA: 10x le prestazioni DL TOPs e il primo hardware teoricamente capace di autopilota con "autonomia livello 5"

Il mercato dell'automobile rappresenta un'enorme opportunità per i produttori di chip e NVIDIA sembra essere in grado di gestirne le crescenti esigenze. L'approccio **GPGPU** alla guida di auto sta rapidamente guadagnando popolarità e NVIDIA è una delle poche aziende, in grado grazie alla sua esperienza con le GPU grafiche di sapere come aumentare velocemente le prestazioni.

La scheda Drive PX Pegasus non fa eccezione, e promette un enorme aumento delle prestazioni, oltre ad essere una delle prime che probabilmente ci spingerà oltre l'autonomia di livello 3 (come [l'autopilota prodotto da Tesla](#)). Non sappiamo se le affermazioni della società riguardanti la capacità di autonomia di livello 5 siano accurate, ma una cosa è certa: il Drive Px Pegasus ha molta più potenza (DL TOPs) rispetto a molti rack server dell'anno scorso.

"La creazione di un'auto a guida automatata è uno più grandi progetti della società moderna - e uno dei più impegnativi da raggiungere", ha dichiarato **Jensen Huang**, fondatore ed amministratore delegato di NVIDIA. ***"Le prestazioni e l'efficienza di calcolo AI di Pegasus sono fondamentali per l'industria e per realizzare questa visione"***.

"Le vetture senza conducente consentiranno nuovi servizi di condivisione di auto e di guida. Saranno inventati nuovi tipi di auto, somiglianti a uffici, saloni o camere d'albergo su ruote. I viaggiatori semplicemente ordineranno il tipo di veicolo in base alla destinazione e alle attività pianificate lungo la strada. Il futuro della società sarà ridisegnato".

A differenza della vecchia Drive PX, la scheda Pegasus non sarà raffreddata ad acqua ma esclusivamente dall'aria (il che è un'impresa enorme considerando che ha un TDP di 500 Watts) che ne ridurrà la necessità di manutenzione e ne aumenterà la durata a causa di parti meno mobili e soggette a rottura. La scheda Pegasus è dotata di 2x Xenver SOCs con Volta iGPUs e 2x GPU dedicate. La scheda è certificata **ASIL D**, il che significa che è progettata per avere **failover**.

La DRIVE PX Pegasus è composta da quattro processori AI ad alte prestazioni, una coppia di processori **Xavier** su Soc, con una GPU basata sull'architettura **Volta** incorporata, due GPU discrete di nuova generazione create per accelerare l'apprendimento e gli algoritmi informatici. Il sistema fornirà un'enorme capacità computazionale per veicoli completamente autonomi in un computer della dimensione di una targa, riducendo drasticamente i consumi di energia e il costo complessivo.

Pegasus è stato progettato per la certificazione ASIL D - il livello di sicurezza più elevato del settore - con ingressi/uscite automobilistici, tra cui **CAN** (controller area network), **Flexray**, 16 ingressi ad alta velocità per fotocamere, radar, lidar e ultrasuoni, più connettori Ethernet a 10Gbit. La sua larghezza di banda di memoria combinata supera 1 terabyte al secondo.

Forse l'aspetto più interessante del kit è il fatto che le GPU dedicate utilizzate non sono Volta, ma basate su un'architettura di nuova generazione. Ciò significa che sono maggiormente ottimizzate ed efficienti rispetto alle Volta iGPUs dei SOC precedenti. Considerando che non abbiamo ancora sentito parlare di un'architettura che riesca a reggere il confronto con Volta, è possibile che questa particolare architettura sia stata progettata esclusivamente per applicazioni di apprendimento profondo (Deep Learning). Le aziende come **Mobileye**, **Intel** e **Tesla** hanno intenzione di intraprendere il progetto, ma è chiaro che Nvidia sia in questo momento in testa.

[La sfida: AMD RX Vega 64 batte NVIDIA GTX 1080Ti in Forza Motorsport 7](#)

In una scioccante successione di eventi **RX Vega 64** di **AMD** è riuscita a superare la ben più costosa **GTX 1080 Ti** di **NVIDIA** ottenendo prestazioni superiori del 23% nella prossima uscita ottimizzata per le librerie **DirectX 12** targata **Microsoft** e **Turn10, Forza Motorsport 7**. L'uscita del famoso gioco di corse automobilistiche ormai giunto alla settima edizione è ufficialmente prevista per martedì prossimo, **3 ottobre**, per PC, ma ComputerBase.de è riuscita a metterci le mani prima della data d'uscita, così da poter eseguire i soliti test di prestazioni grafiche e i risultati ottenuti sono stati a dir poco sorprendenti.

AMD RX Vega 64 mostra i suoi muscoli in Forza 7 con DirectX 12

Il sistema di test comprendeva un processore **Intel Core i7 6850K** overclockato a **4.3GHz**, abbinato a **16GB** di memoria **DDR4** con un clock di **3000MHz** in modalità **quad-channel**. I driver erano i **Crimson ReLive 17.93** per AMD e **385.69** per NVIDIA entrambi ottimizzati ufficialmente per Forza 7.

Tutte le opzioni grafiche sono state settate ai loro valori massimi e l' **8x MSAA** è stato utilizzato in tutte e tre le risoluzioni testate.

Fonte: ComputerBase

Alla risoluzione di **1080p** la **Radeon RX Vega 64** di AMD supera tutto il gruppo formato della **RX Vega 56** e sorprendentemente anche dalla **NVIDIA GTX 1080 Ti**. Infatti la RX Vega 64 riesce a distanziare la GTX 1080 Ti fornendo non meno del 23% di fotogrammi al secondo in più rispetto la

scheda NVIDIA, mentre la RX Vega 56 supera la GTX 1080 del 18%. Questo è straordinariamente inusuale in quanto il GTX 1080 Ti normalmente dovrebbe vantare un comodo vantaggio del 30% di prestazioni in più rispetto alle Vegas e GTX 1080 base.

Al centro vediamo l'RX 580 che supera la GTX 1060 del 7,5% e la R9 390 che supera la sua diretta concorrente GTX 970 del 38%. L' R9 380 supera la sua concorrente GTX 960 con un margine simile. La 99esima analisi percentuale del frametime è un test che si concentra sulla fluidità, mostra le Radeon costantemente superare le loro controparti GeForce su tutta la linea, in alcuni casi anche in modo sostanziale. Ad esempio, l'RX 580 riesce a fornire un framerate molto più fluido e convincente rispetto alla GTX 1080 e addirittura alla GTX 1080 Ti.

Fonte: ComputerBase

Alzando la risoluzione a **2560×1440** il gap di prestazioni tra le Radeon e le GeForce si riduce notevolmente. La RX Vega 64 continua a primeggiare con una media di **115 FPS**, il 12% in più rispetto alla GTX 1080 Ti. La RX Vega 56 è battuta dalla 1080 Ti ma è ancora straordinariamente davanti alla GTX 1080. Nel mezzo del gruppo troviamo la RX 580 che perdendo il suo vantaggio iniziale torna a essere testa a testa con la GTX 1060.

Anche in questo caso il test sulla fluidità mostra le Radeon, anche se in maniera meno evidente, ancora in testa rispetto la controparte NVIDIA

Fonte: ComputerBase

A **4K** le cose sembrano tornare alla normalità. La GTX 1080 Ti infatti riesce finalmente a tornare in testa, ma è ancora lontano dal suo abituale vantaggio del 30%. La RX Vega 64 supera ancora la GTX 1080 e la RX Vega 56 continua a superare di molto la GTX 1070. A metà classifica la GTX 1060 riprende il vantaggio sulla **RX 580**, invece la Fury X esaurendo la memoria durante il test finisce "miserabilmente" ultima in classifica.

Ma ancora una volta, l'analisi di frametime mostra la Vegas in testa.

Ma esattamente, cosa sta succedendo?

È evidente che le prestazioni delle schede grafiche NVIDIA GeForce sono piuttosto insolite in *Forza 7*. Analizzando i dati da vicino ci si rende conto che le schede grafiche GeForce, specialmente le top di gamma come la GTX 1080 e la 1080 Ti, al contrario delle Radeon, hanno in qualche modo incontrato un collo di bottiglia che ne strozza le performance.

Ciò spiega come il gap di prestazioni va costantemente riducendosi aumentando la risoluzione e anche perché le Radeon sono state costantemente avanti nei test sulla fluidità. Anche a 4K, la GTX 1080 Ti ha mostrato segni di strozzatura e non è stata in grado di fornire lo stesso vantaggio di prestazioni che di solito siamo abituati a vedere confrontandola con una GTX 1080.

La stessa NVIDIA ha confermato a ComputerBase che i risultati sono stati inusuale ma davvero precisi.

«La classifica di performance in Forza 7 è molto insolita. Nvidia ha confermato a ComputerBase, ed i risultati ottenuti sono corretti, quindi non ci sono errori con il sistema di test utilizzato per testare le GeForce».

Il merito quindi non resta che attribuirlo a qualche "magia" legata ai **driver** sviluppati da AMD che

hanno preso vantaggio sfruttando al massimo la possibilità di multi-thread con le librerie grafiche **DX12**, cosa che NVIDIA sembra non riesca ancora a replicare.

Fonte: ComputerBase

[AMD: a breve i nuovi processori Pinnacle Ridge e CPU Matisse](#)

Così come le APU **Raven Ridge** e **Picasso** usciranno rispettivamente nel **2018** e nel **2019**, anche il progetto per le ultime piattaforme **AMD** per CPU e APU è stato completato. L'azienda prevede di introdurre le CPU Pinnacle Ridge (Ryzen 2) e Matisse (Ryzen 3) per **socket AM4** rispettivamente nel **2018** e nel **2019**.

Questo piccolo leak è venuto fuori per gentile concessione di **VCZ**. Il 2018 vedrà l'azienda introdurre la sua nuova famiglia di CPU Pinnacle Ridge come parte del suo aggiornamento dei **12nm LP**. Le nuove CPU saranno basate sulla microarchitettura **Zen** di AMD e debutteranno sotto forma di processori di seconda generazione della serie **Ryzen 2000**.

Nel **2019** AMD lancerà le sue prime CPU costruite sul nucleo Zen **dualcore** basato sulla tecnologia **7nm**. Sorprendentemente, questi processori saranno compatibili con il **socket AM4** di AMD, per cui tutti i proprietari di Ryzen potranno aggiornarli senza problemi due anni dopo senza dover spegnere la scheda madre.

[Lovers in a Dangerous Spacetime arriva su Switch](#)

Lovers in a Dangerous Spacetime è un gioco in cui è possibile esplorare coloratissime galassie piene di robot malvagi e costellazioni muovendosi con un'enorme nave da guerra al neon da controllare in coppia manovrando torrette, laser, scudi e acceleratori. Il gioco arriverà in versione aggiornata su **Nintendo Switch** il prossimo **3 ottobre**.

Dal trailer uscito in occasione dell'annuncio non sembra che questa nuova versione includa elementi nuovi.

[Dragon Quest Builders sbarca su Switch](#)

Dopo aver annunciato il rilascio delle versioni **Nintendo Switch** e **PS4** di *Dragon Quest Builders 2*, **Square Enix** ha confermato che anche il primo capitolo della serie, sviluppato l'anno scorso per più piattaforme, sta per essere lanciato anche in versione Switch.

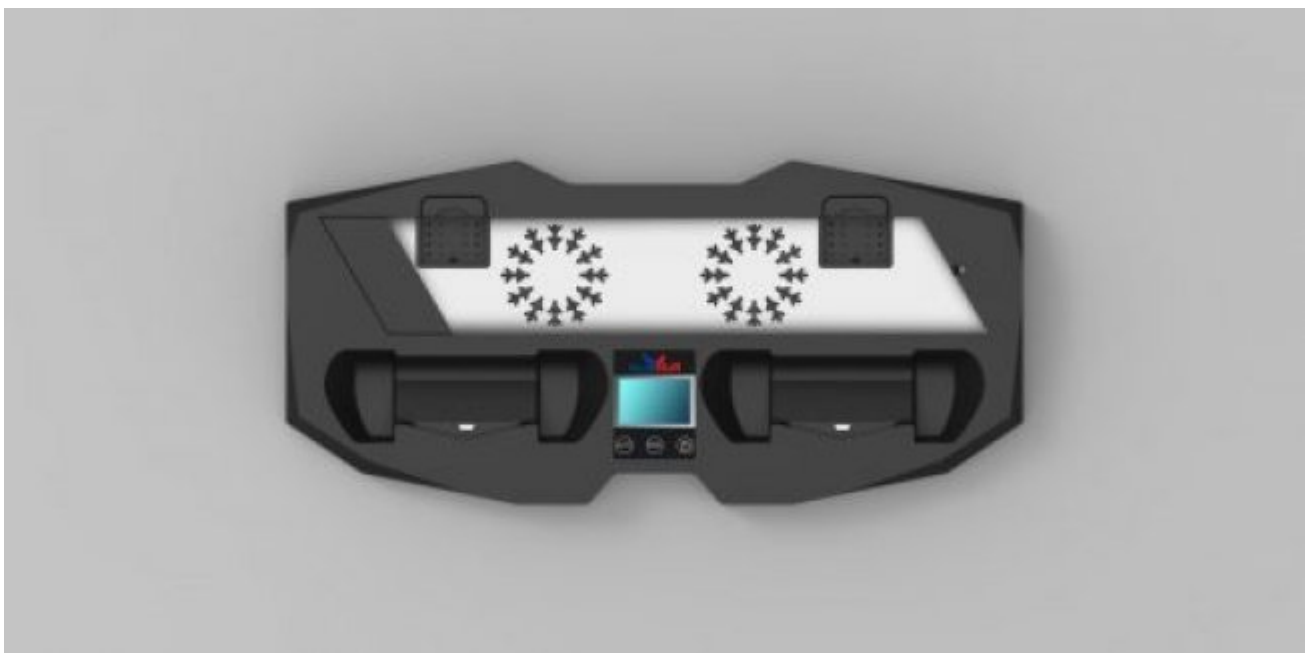
Una delle principali novità presenti in *Dragon Quest Builders* sarà la possibilità di usare **Great Sabrecub** in **Free Construction Mode**. Sabrecub offrirà un movimento più rapido e avrà la capacità di recuperare materiali speciali per sconfiggere i nemici.

A detta di Square Enix, la release per Switch arriverà la primavera prossima, ma non si sa ancora la data ufficiale del lancio.

[PS4: nuovo dock di raffreddamento in arrivo?](#)

Pare che **Nesbull** stia per iniziare a produrre un **“Cooling Pad Stand multifunzione 3 in 1”** per gli attuali modelli della famiglia **PlayStation 4**, il quale servirebbe a raffreddare la console con **due potenti ventole** e addirittura **due dock** per ricaricare il **DualShock 4**. Sarà provvisto di un **touchscreen** nella parte anteriore che consentirà di controllare la temperatura della PS4 (usando le impostazioni predefinite o settandole manualmente) e mostrerà anche lo stato della batteria del controller.

Per il momento, non siamo in grado di valutare la veridicità di questa notizia non essendoci state conferme **dal produttore**, pertanto aspetteremo di vedere se più avanti verrà fuori qualcosa.





[Telltale: come finirà The Walking Dead](#)

Di recente su **GameReactor** è apparso un articolo riguardo al celebre gioco *The Walking Dead*. I reporter hanno intervistato il capo della comunicazione creativa **Telltale Games, Job J. Stauffer**. Si è parlato della quarta e ultima stagione e della decisione di **concludere la serie**.

«Di un gioco vediamo uscire un sequel, e poi un altro sequel, e così via all'infinito. Alcuni *studios* si aggrappano a un gioco per sempre sperando che la gente continui ad amarlo. Noi amiamo ***The Walking Dead***, amiamo lavorare con **Robert Kirkman** e **Skybound** e il loro fumetto non finirà quando sarà terminato il nostro gioco: hanno già un finale diverso in mente. Noi abbiamo un finale per la nostra storia, che è la fine della storia di **Clementine**, ma non ho idea di quale sia o quando uscirà.» afferma Stauffer, che continua:

«La storia di Clementine è iniziata nel **2012**, e da allora noi - come studio e come fan - abbiamo tirato su insieme a lungo questo gioco come fosse un figlio, dando ai fan una risposta definitiva e dicendo: "sai, questa sarà la fine del racconto" e anche "Non vogliamo giocare a questo gioco per altri venti anni, sperando che voi continuiate ad amare Clementine", perché io penso che l'avremmo odiato e che sia raro che tu veda nell'industria dei giochi uno sviluppatore che ti dica "sai, lo metteremo a riposo e cercheremo di creare un'altra storia d'impatto"; **i giocatori stanno costruendo l'identità di questo personaggio da più di cinque anni**, quindi per ottenere determinati obiettivi e un finale che sia soddisfacente per i fan, è questo quello in cui ci stiamo cimentando al momento. Aspettiamo fino al **2018** per vedere dove arriveremo»

Vuoi la copia fisica di L.A. Noire per Switch? Devi spendere 10\$ in più

Le versioni digitali di **Rockstar L.A. Noire** per **PS4**, **Xbox One**, e **Nintendo Switch** costeranno **40\$** ciascuna, come anche la versione fisica per PS4 e Xbox One.

Invece, la copia fisica di *L.A. Noire* per Switch costerà **50\$**.

Questa informazione è apparsa sul sito ufficiale di Rockstar, ma sembra che in seguito il sito sia stato aggiornato.

Dunque, perchè la copia fisica di *L.A. Noire* per Nintendo Switch sarà più costosa?

Secondo **US Gamer**, la causa è il costo della produzione di **cartucce per Switch**; queste ultime sembrano avere un maggiore costo di produzione rispetto ai **CD**.

L'edizione Switch include l'**intero gioco originale** e tutte le espansioni precedentemente rilasciate.

Caratteristici della versione Switch saranno i controlli basati sui movimenti con i **Joy-Con**.

Inoltre sarà incluso il **rumble HD** e nuove angolazioni della visuale: **grandangolare** e **over-the-shoulder**. Infine, saranno presenti "**controlli touch-screen contestuali**" per quando si gioca con la modalità portatile.

L.A. Noire per Switch sarà lanciato il **14 novembre** contemporaneamente all'uscita delle versioni PS4, Xbox One e **HTC Vive** del gioco.