

Ultima Online diventa ufficialmente free to play

Ultima Online, popolare **MMORPG** uscito nel settembre del 1997 e primo gioco del genere a riscuotere successo su scala mondiale, ieri ha lanciato una nuova modalità chiamata **Endless Journey**, giocabile senza abbonamento mensile e interamente **free to play**. Chi deciderà di imbarcarsi nel “viaggio infinito” non avrà **level cap** e potrà accedere ai *dungeon*, al **server PvP Felucca** e alla chat globale, oltre alla possibilità di creare massimo due personaggi. Purtroppo, saranno precluse le ricompense per i veterani, oltre all'*housing*, le aste e i *vendors*.

Tutti gli account saranno aggiornati fino all'espansione **Stygian Abyss** e, grazie alla nuova patch, gli sviluppatori hanno annunciato che la pratica del *multiboxing* (ovvero la possibilità di controllare due personaggi allo stesso tempo, tramite dei programmi e delle macro, pratica **illegale** nel gioco) verranno bannati permanentemente.

Sul sito ufficiale si trova anche la [lista completa](#) delle differenze tra account a pagamento e free to play, oltre a una [dettagliata descrizione](#) di ciò che offre la nuova modalità di gioco.

Far Cry 5 è il capitolo della serie venduto più velocemente

Far Cry 5, anche se è sul mercato da poco tempo, è già diventato il titolo più venduto della serie. **Ubisoft** ha dichiarato che durante la prima settimana, **Far Cry 5** ha raddoppiato il numero di vendite raggiunto dal precedente quarto capitolo, diventando così il secondo più grande lancio nella storia di **Ubisoft**, appena al di sotto di *Tom Clancy's The Division*. **Far Cry 5** registra numeri eccellenti anche sul fronte streaming e contenuti video con oltre **55.000 ore di trasmissioni su Twitch** e 117 milioni di visualizzazioni per i contenuti pubblicati su **YouTube**.

Il produttore esecutivo di **Far Cry**, **Dan Hay**, ha dichiarato:

«Sono davvero lieto di vedere che il culmine di tanti anni di lavoro da parte del team stia dando i suoi frutti. Siamo commossi dall'accoglienza che i giocatori hanno riservato a **Far Cry 5** e soprattutto, desiderosi di continuare a espandere e supportare la community di **Far Cry** nei mesi e negli anni a venire».



[Alcune interessanti novità per Dark Souls: Remastered](#)

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di **Dark Souls** di prossima uscita su **Nintendo Switch, PC, e PS4**.

Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei [video](#) che mostrano la nuova versione per **PS4 pro**, paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

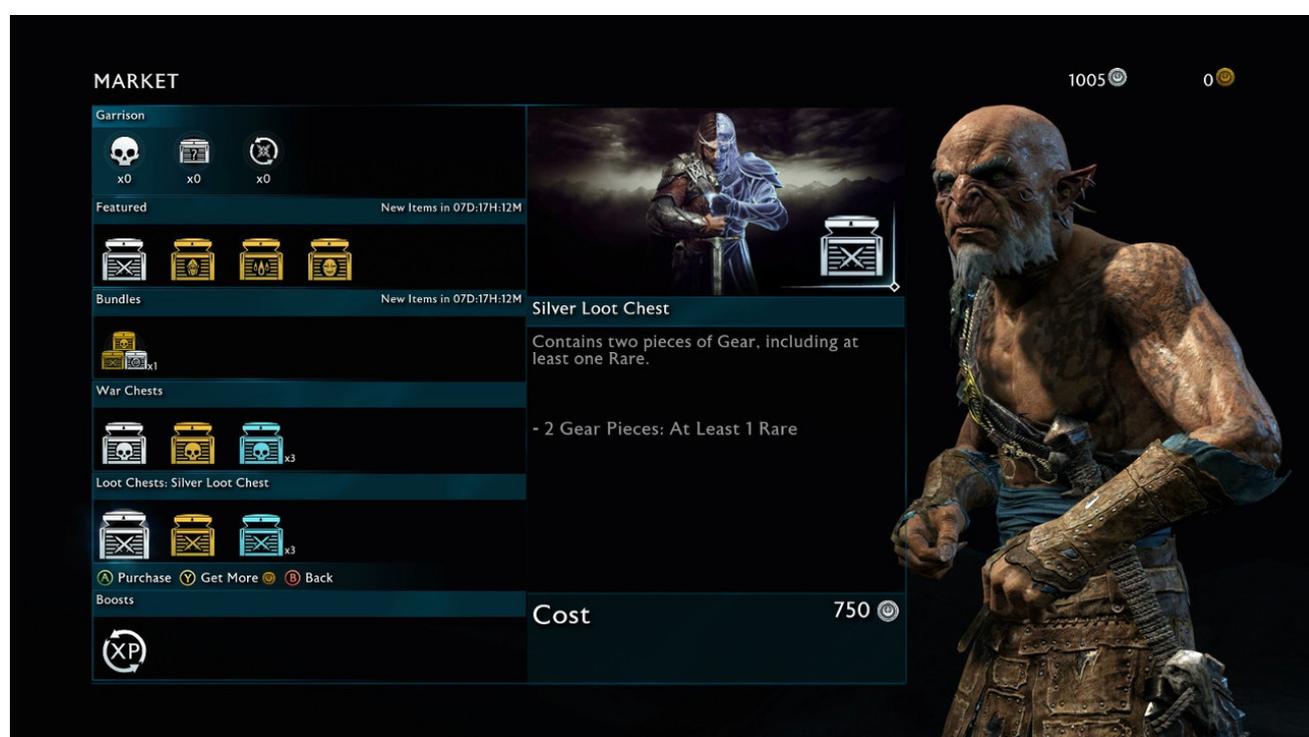
IGN ha creato [una lista](#) con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a **Dark Souls III**. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.
- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i **phantom**.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.

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?

[Cloudflare lancia un servizio DNS che velocizzerà la connessione internet](#)

Cloudflare ha lanciato proprio il primo di Aprile il suo nuovo servizio **DNS** per i consumatori, che promette di velocizzare la connessione Internet e di mantenerla privata. Il servizio in questione possiede una [pagina](#) dove poter avere più informazioni su come funziona e su come installarlo. Cloudflare afferma che sarà **il servizio DNS consumer più veloce e più sicuro della rete**. Mentre **OpenDNS** e **Google DNS** sono i più utilizzati e conosciuti, Cloudflare si sta concentrando molto sull'aspetto della privacy del proprio servizio DNS, con la promessa di cancellare tutti i registri delle *query* DNS all'interno delle **24 ore**. I servizi DNS vengono generalmente forniti dai *provider* di servizi Internet per risolvere un nome di dominio come **Google.com** in un vero indirizzo IP che i router e gli switch leggono. È una parte essenziale di Internet ma i server DNS forniti dagli **ISP** sono spesso lenti e inaffidabili. Gli ISP o qualsiasi rete WiFi a cui ci si connette possono anche utilizzare i server DNS per identificare tutti i siti visitati che presentano problemi di privacy. Il DNS ha anche svolto un ruolo importante nell'aiutare i cittadini turchi a evitare il divieto di utilizzo di **Twitter**.

Cloudflare ha collaborato con **APNIC** per offrire il proprio servizio DNS tramite **1.1.1.1** e **1.0.0.1**. Tante persone hanno usato 1.1.1.1 come indirizzo fittizio e APNIC ha provato in passato ad analizzare il flusso di traffico verso l'indirizzo IP, venendo sopraffatto. Il DNS di Cloudflare offrirà supporto per **DNS-over-TLS** e **DNS-over-HTTPS** e la società spera che il suo supporto **HTTPS** vedrà più browser e sistemi operativi che supportano il protocollo. Il DNS di Cloudflare ha attualmente un tempo di risposta globale di **14 ms** rispetto ai **20 ms** per OpenDNS e **34 ms** per i DNS di Google, quindi è attualmente il DNS più veloce al mondo per utenza consumer.

Questa non è la prima volta che Cloudflare ha aiutato il web con i suoi servizi e la rete di ottimizzazione del web: alcuni anni fa ha implementato la funzione **Universal SSL** per fornire la **crittografia SSL** gratuita a milioni di siti Web. La società è anche nota per offrire **protezione DDoS** per evitare che i siti vengano travolti dal traffico dannoso.

[Phantom Gaming: le nuove GPU di AsRock](#)

Come avevamo detto in una precedente [news](#), **AsRock**, noto produttore di schede madri sarebbe entrato nel mercato GPU come partner per **AMD**. Dopo qualche settimana ASRock ha annunciato ufficialmente le sue prime schede grafiche. La famiglia **Phantom Gaming** includerà inizialmente quattro modelli di GPU basati sulle GPU **Radeon serie 500**, rivolgendosi al segmento **mainstream** con cui si potrà comprendere il potenziale che AsRock avrà sul mercato, anche se probabilmente sarà difficile porre una forte concorrenza. La famiglia Phantom Gaming ha a bordo le GPU Polaris 10 e Polaris 11 di AMD: la **Phantom Gaming Radeon RX550 2G**, la **Phantom**

Gaming Radeon RX560 2G, la **Phantom Gaming X Radeon RX570 8G OC** e la **Phantom Gaming X Radeon RX580 8G OC**. Le schede verranno spedite con frequenze di *clock* e memoria predefinite, comparabili a quelle raccomandate da AMD, ma tutte supporteranno la **modalità OC**, attivabile utilizzando l'utility di overclock proprietaria ASRock. Tutte le schede grafiche Phantom Gaming si basano su **PCB** e **sistemi di raffreddamento** sviluppati direttamente dalla casa.

Le schede **Radeon RX 570/580** di fascia più alta utilizzano dei dissipatori più efficienti con due ventole e un radiatore in alluminio con una base in rame e tre **heat pipes**. Gli adattatori entry-level **Radeon RX 550/560** sono compatibili con i sistemi **Mini-ITX** e dispongono di radiatori in alluminio e una ventola. Il produttore ha confermato l'utilizzo di tecnologie e materiali premium per massimizzare la durata e l'efficienza dei suoi sistemi di dissipazione. Per aumentare la compatibilità, tutte le schede sono dotate di uscite **DVI-D**, **DisplayPort** e **HDMI** per connettersi a tutti i tipi di display.

Finora ASRock non ha rivelato alcun piano riguardo l'utilizzo delle **GPU Vega**, ma dal momento che sta entrando nel mercato delle schede video per la prima volta, la società è chiaramente un po' cauta. Sul prezzo **non sono state diffuse informazioni** ma, considerando che i prezzi delle GPU tendono al rialzo, non ci si aspetta un allontanamento da questo trend.

ASRock Phantom Gaming X RX 580 8G OC

ASRock Phantom Gaming X RX 570 8G OC

ASRock Phantom Gaming RX560 2G

ASRock Phantom Gaming RX550 2G

[Spec Ops: The Line gratis ancora per qualche ora](#)

Dopo *The Darkness II*, **Humble Bundle** non ha smesso di regalare giochi. In questi giorni è il turno di *Spec Ops: The Line*, uno **sparatutto** in terza persona con recensioni molto positive su **Steam** uscito sei anni fa. Il gioco è stato sviluppato da **2K Games**, già padri della saga di **BioShock**. Il titolo sarà disponibile **soltanto per qualche ora**, quindi affrettatevi!

[Annunciati i titoli PS PLUS di aprile 2018](#)

Il mese scorso è stato il turno di *Bloodborne*, ottima esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, questo mese, però, i protagonisti non sono più delle esclusive, ma *Mad Max* e *Trackmania Turbo*. Ecco l'elenco completo:

- **Mad Max** (PS4)
- **Trackmania Turbo** (PS4)
- **In Space We Brawl** (PS3)
- **Toy Home** (PS3)
- **99 VIDAS** (PS Vita)
- **Q*Bert Rebooted** (PS3, PS Vita e PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **3 aprile 2018**.

[THE DARKNESS II gratis su Humble Bundle](#)

Humble Bundle continua a mettere a disposizione gratuitamente titoli molto importanti per un tempo limitato. Oggi tocca a *The Darkness II*, lo sparatutto in prima persona dello studio **Digital Extremes** che narra la sovranaturale storia di Jackie Estacado. Il gioco sarà disponibile come sempre per **48 ore**.

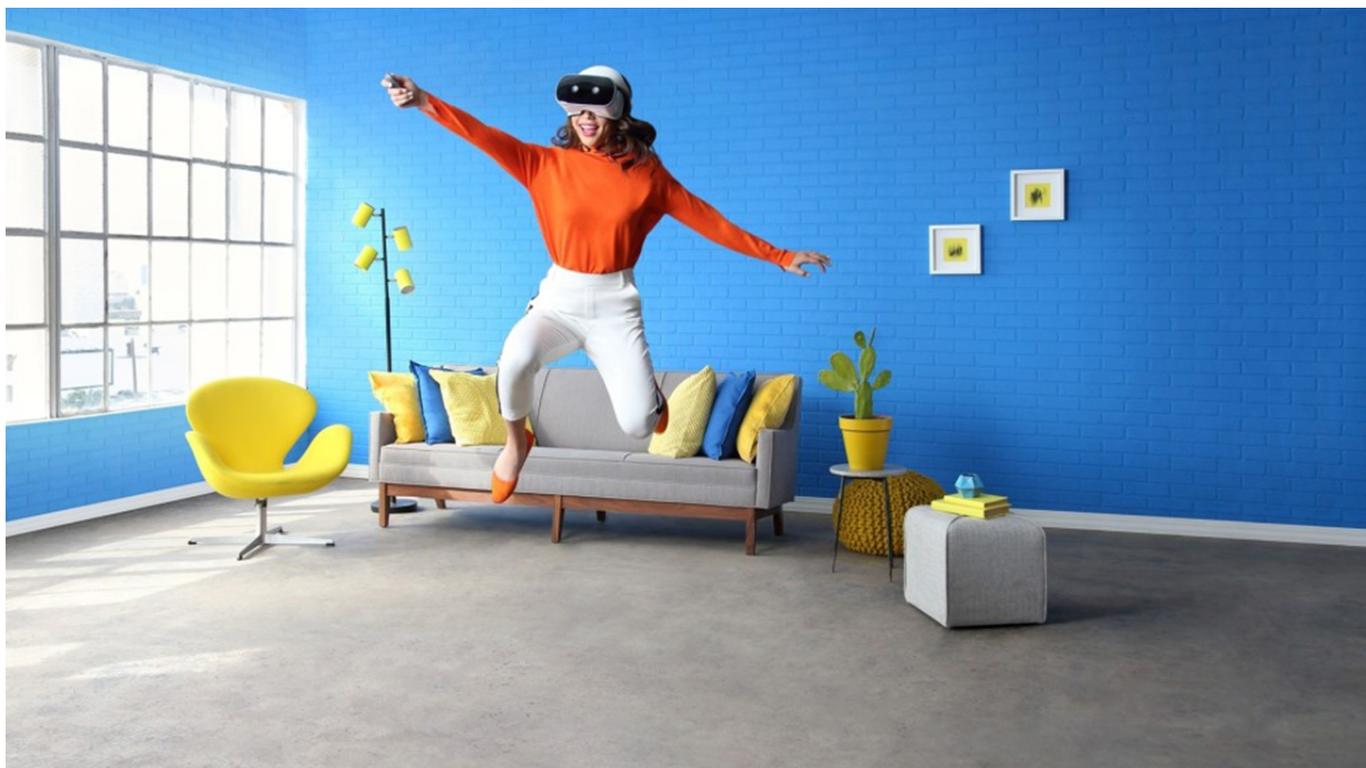
Lenovo Mirage Solo, il primo visore Daydream autosufficiente

Nel **2016**, **Google** ha presentato **Daydream View**, un visore portatile alimentabile da uno smartphone. Ciò significava affrontare dei limiti intrinseci: la batteria si scaricava rapidamente ed era possibile usarlo in modalità VR solo per un'ora o due prima che si surriscaldasse del tutto, con conseguente calo delle prestazioni. Adesso tutti questi problemi sono stati risolti con l'invenzione del primo visore Daydream **autosufficiente**, creato in collaborazione con **Lenovo**: il **Lenovo Mirage Solo**.

Design

Il Mirage Solo somiglia esteticamente al **PlayStation VR** e, a causa della forma, con le due telecamere sulla parte frontale, chi lo indossa appare con sembianze "robotiche".

Il visore è supportato da una fascia, con un quadrante ruotabile sul retro che permette di stringerla per ottenere una vestibilità perfetta. Il dispositivo si appoggia sul naso, con archetto abbastanza comodo, grazie all'imbottitura presente, ma con gli occhiali da vista sotto potrebbe risultare stretto. Buona parte del peso viene scaricata sul naso, pertanto risulta faticoso usarlo per più di qualche ora. È presente un pulsante sul lato che permette di spostare il visore più vicino o più lontano dalla testa. Sul lato sinistro dell'auricolare invece, vi è uno slot per **MicroSD** e una **porta USB Type-C** per caricare il dispositivo, insieme a un *tag* Lenovo in tessuto. Sul lato destro, vi sono i pulsanti per l'accensione e volume e un jack per le cuffie. Esso offre una buona vestibilità e ha abbastanza imbottitura intorno agli occhi per bloccare efficacemente tutta la luce esterna, il che aiuta con l'immersione nella realtà virtuale.



Specifiche tecniche

La configurazione hardware del Mirage Solo ha tutti i componenti soliti di uno smartphone: il processore **Snapdragon 835** di **Qualcomm** elabora le informazioni grazie anche ai **4 GB di RAM**. Sono presenti **64 GB di spazio di archiviazione** disponibili con supporto per una scheda **MicroSD**; il display da **5,5 pollici** ha una risoluzione di **2560 x 1440** pixel e una batteria da **4.000 mAh** che permette una buona durata di utilizzo.

Lo schermo ad alta risoluzione è nitido e offre molti dettagli, ma sorprendentemente non è un pannello OLED. Lenovo ha dichiarato a **Digital Trends** che il Mirage Solo ha uno schermo **LCD**, uno dei pochi a esser stato approvato.

Tre ore di autonomia

La parte migliore del Mirage Solo è che usare una tecnologia per realtà virtuale non è mai stato così facile. Con un visore autosufficiente, non esiste nessun cellulare di cui ci si debba preoccupare. Basta indossarlo e l'utente verrà accolto dalla schermata iniziale di Daydream. L'interfaccia del software è più o meno simile al Daydream View, così come il telecomando connesso con connessione bluetooth.

La batteria da 4.000 mAh e la mancanza di vincoli termici permettono di giocare con il Mirage Solo per circa **tre ore**, secondo Lenovo. Potrebbe non essere comodo e causare come tutti gli altri visori motion sickness, ma è positivo sapere che la batteria possa durare abbastanza senza incidere sulle prestazioni.

Prezzo e disponibilità

Lenovo ha impiegato un po' di tempo per decidere il prezzo del suo Mirage, optando infine per una cifra di **400 \$**, mentre l'**HTC Vive** è al momento disponibile su Amazon a **\$600** (circa 700 € sullo store italiano). Il **Solo** non metterà a disposizione solo giochi, ma potrebbe beneficiare di un prezzo ancora più basso.

Il visore è pronto per il pre-ordine da **B&HPhoto**, con una data di spedizione fissata per l'11

maggio.