

[Denuvo non ce la fa, anche Shadow of War è stato crackato](#)

Dopo *Total War Warhammer 2* e *Fifa 18*, la protezione **Denuvo** cede anche con *Middle-Earth Shadow of War* subito dopo l'uscita del videogioco. Cresce la crisi di Denuvo che si è dimostrata inefficace, infatti l'ultima versione del software di protezione è stata **bypassata** in brevissimo tempo. Se qualche mese fa Denuvo riusciva ancora a garantire quella sicurezza longeva ultimamente inizia a vacillare, mettendo a rischio gli incassi delle software house che vi si affidano. La compagnia, visti gli ultimi insoddisfacenti risultati, dovrebbe dunque riprogettare il proprio software da zero per offrire una protezione che un tempo era considerata molto efficace. Inoltre non si esclude la possibilità che in futuro le case di produzione software possano affidarsi a compagnie di sicurezza di altro tipo.

[Oculus Connect 4: nuovo headset e tante novità](#)

Ieri durante il 4 evento **Oculus Connect** la divisione VR di **Facebook** ha rilasciato una serie di annunci veramente interessanti.

Come già preannunciato mesi fa da [Bloomberg](#) un nuovo **headset lowcost** debutterà nei primi mesi del 2018 al prezzo di **199\$** e con il nome di **Oculus Go**. Stando alle dichiarazioni del produttore sarà molto leggero e rivestito con un soffice materiale traspirante.

Lo schermo LCD con tecnologia fast-switch dovrebbe aiutare a ridurre il fastidiosissimo effetto **SCREEN DOOR** e le nuove lenti dovrebbero anche essere antiriflesso. Sarà dotato di audio spaziale integrato e connettore jack da 3.5mm

Altra grande notizia è che il prezzo promozionale di **399\$** del modello high-end **Oculus Rift** da oggi sarà permanente, sperando che questo aiuti il mercato VR a crescere.

[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.

Forza 7, Quantum Break e Halo 5 in bundle con Xbox One X?

Come dichiarato da **Microsoft** stessa, **Xbox One X** è la console più potente e sofisticata del mondo, e questa potenza e tecnologia hanno un costo. Nel **Regno Unito** questo ammonta a £ 449, prezzo inusuale per il mercato console. Sembra che un rivenditore offra **Xbox One X** in preorder al prezzo di **£ 449**, includendo però alcuni tra i titoli più interessanti per la piattaforma come **Forza Motorsport 7**, **Halo 5: Guardians** e **Quantum Break**. Un affare piuttosto conveniente vista la presenza delle esclusive più rilevanti per **Microsoft**, ma siamo proprio sicuri che non si tratti soltanto di una trovata pubblicitaria?



[AMD Ryzen 5 1600/X: 8 core e 16 thread per alcuni fortunati utenti](#)

Sul forum coreano cooln.kr un certo numero di utenti afferma di aver acquistato dei **Ryzen 5 1600** e **1600x**, e di aver notato alla prima accensione di avere 8 core correttamente attivi.

8 core sui Ryzen 5 ?

Semberebbe che molti acquirenti delle cpu Ryzen 5 1600 e 1600X, avviando per la prima volta la loro nuova configurazione siano rimasti positivamente sorpresi nello scoprire che la loro cpu vantava ben **8 core e 16 thread** al posto di rispettivamente 6 e 12. Le CPU hanno lo stesso clock di base da **3,6 GHz e 4,0 GHz Turbo** nella versione 1600X ma avendo appunto 8 core attivi al posto di 6 e 16 thread al posto di 12, sono, in poche parole, entrati in possesso di un ben più potente **Ryzen 1800X**.

Semberebbe che tutti i chip non sbloccati siano stati fabbricati nella **36a settimana del 2017 in Malesia**. È possibile decodificare il codice batch dei propri Ryzen 5 con questa guida utile, realizzata da [redditor rigred](#), per scoprire se chi è possessore di un Ryzen 5 1600X o 1600 può ritrovarsi tra le mani una CPU della fortunata serie.

Gli utenti increduli hanno proceduto a testare con dei benchmark la velocità di queste cpu e hanno felicemente constatato che le loro performance sono esattamente quelle dei **Ryzen 7 1800x**.

Perché questo stia accadendo non è chiaro. Ogni CPU viene **testata** prima che sia imballata per essere spedita, quindi è improbabile che la fabbrica non abbia saputo che quei 1600 e 1600X che

stavano spendendo non fossero dei **1800X**. È possibile che sia stata una decisione fatta semplicemente come risultato della **maggiore domanda di Ryzen 5 1600X e 1600** che conducono AMD a utilizzare alcuni dei suoi meno venduti Ryzen per soddisfare le richieste dei 1600X e 1600.

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.

[Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch](#)

Blizzard, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

[Ecco il trailer di Star Wars: Gli ultimi Jedi](#)

La data d'uscita italiana di **Star Wars - Gli ultimi Jedi** si avvicina, e nelle ultime ore una bella

sorpresa ha dato il buongiorno ai fan della saga: è stato rilasciato sul canale ufficiale italiano il trailer del film girato da Rian Johnson. L'ottavo episodio della saga ideata da George Lucas ritrova la giovane Rey (Daisy Ridley) come protagonista, e vede il ritorno di **Luke Skywalker** (Mark Hamill) che avevamo già visto alla fine de **Il Risveglio della Forza**. L'uscita del film nelle sale italiane è prevista per il prossimo **13 dicembre** e nella pellicola figurerà anche Carrie Fisher alla sua ultima interpretazione.

[Combattimenti aerei e veicoli che si trasformano sono in arrivo su GTA Online](#)

Nonostante **GTA V** sia uscito 4 anni fa, la sua componente online ha ancora un grande riscontro di pubblico. I continui aggiornamenti al contenuto a cadenza mensile hanno fatto guadagnare oltre 400 milioni di dollari a **Rockstar** nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno del 2017. Il prossimo DLC in uscita a Ottobre include le modalità "**Multiveicolo**", "**Condannati**" e "**Duello Aereo**"

Nella modalità "**Multiveicolo**" i giocatori quindi potranno gareggiare con veicoli capaci di trasformarsi e percorrere terra, aria e acqua.

Nella modalità "**Condannati**" un giocatore sarà marchiato e destinato a morire dopo un certo lasso di tempo fino a quando non ucciderà un avversario e gli passerà il marchio, mettendosi quindi in salvo.

La modalità "**Duello Aereo**" consentirà ai giocatori di sfidarsi in combattimenti aerei all'ultimo sangue.

Come di consueto questo DLC comprenderà anche dei veicoli bonus come un elicottero da guerra ispirato a un AH-64 Apache, una supercar velocissima e un veicolo che si ispira ai cartoni animati. Tutto questo ben di Dio arriverà in una data imprecisata di Ottobre.

[Giocabile su Nintendo Switch la demo di Spelunker Party!](#)

La demo di **Spelunker Party!** è da oggi giocabile su Nintendo Switch: l'ultima avventura platform della serie **Spelunker** sarà disponibile a fine mese, ma i giocatori potranno avere un assaggio di gameplay e seguire la storia di **Spelunkette** e dei suoi amici, con la possibilità di giocare in single player o in multi player online o locale fino a 3 giocatori.

Spelunker Party! sarà disponibile in formato digitale su Nintendo eShop per Nintendo Switch e su Steam a partire dal **19 ottobre 2017**, e evitare ostacoli tra massi letali e pericolosi nemici sarà

d'obbligo, come è possibile vedere dal trailer che segue: