

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 **2560x1440** 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

[Team17 in partnership con gli sviluppatori di My Time at Portia](#)

L'etichetta internazionale di giochi **Team17** e lo sviluppatore indie della Cina **Pathea Games** hanno annunciato oggi la loro partnership per lo sviluppo di *My Time at Portia*, il prossimo impegnativo RPG di Pathea ispirato a *Animal Crossing*, *Harvest Moon*, *Dark Cloud 2* e le opere di **Miyazaki**, per PC e console. Imbarcatosi per Portia, una città ai margini della civiltà, il giocatore arriverà a trovare un laboratorio ereditato dal padre: un luogo dove può iniziare a creare una nuova vita usando le reliquie del passato per migliorare la vita agli abitanti del villaggio.



Raccogliere i materiali del bellissimo mondo aperto di Portia, tagliare alberi, far crescere il proprio giardino, queste sono solo alcune delle attività da svolgere. Ci sono molte aree uniche da esplorare tra cui deserti, isole, scogliere, altopiani, paludi, miniere e altro ancora! Anche due diversi tipi di dungeon tra cui alcuni pieni di importanti risorse come reliquie da raccogliere o altri pericolosi dove il giocatore potrà incontrare e combattere i mostri nemici. Il mondo di Portia sarà vivo, come gli abitanti del villaggio, i quali avranno comportamenti unici e saranno accompagnati dai loro impegni, come: andare a scuola, svolgere i loro lavori e divertirsi condividendo le loro storie con il giocatore.



My Time at Portia è previsto per PC tramite il primo accesso a **Steam Early** nei primi mesi del 2018 e sbarcherà su console più tardi nel 2018. La campagna Kickstarter è in fase avanzata e la squadra di Pathea ha creato una piccola anteprima del prossimo gioco sotto forma di **demo alpha** che include 6-8 ore di gioco, scaricabile da **Steam**.

[In arrivo un nuovo modello di visore Playstation VR](#)

Il nuovo modello sarà rilasciato il 14 ottobre in Giappone, in bundle con la **Playstation Camera** e costerà ¥44,980 (Circa \$400). Fra le novità troviamo una porta stereo per le cuffie situata nella parte posteriore del dispositivo.

Il nuovo modello supporterà inoltre il segnale **HDR** e sarà introdotto sul mercato allo stesso prezzo del modello precedente, anche se non si esclude la possibilità di uno sconto su quest'ultimo. Dunque non ci resta che aspettare per saperne di più su costi e lancio in **Europa**.

[Grande successo di vendite per Cuphead su Steam](#)

Anche se un po' ce lo aspettavamo, visto il grande hype che ha riscontrato il gioco prima dell'uscita, **Cuphead** è balzato subito al primo posto delle vendite su **Steam**.

Il platform "run and gun" con grafica cartoonesca stile anni '30 è stato rilasciato qualche giorno fa, e ha subito avuto un grande riscontro dai giocatori, potrebbe aver aiutato il fatto che il gioco costi soltanto 19,99 euro.

Il secondo posto va a **Total War: Warhammer II**, seguono nella top 5 **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **Divinity: Original Sin II** e **Rocket League**, mentre al sesto posto c'è **Grand Theft Auto V**.

[PlayerUnknown's Battlegrounds arriva su](#)

Game boy

Sin dalla sua uscita, *PlayerUnknown's Battlegrounds* è riuscito a far colpo su moltissimi giocatori. Di recente, un ragazzo molto creativo appartenente ai **314 Reactor** ha "omaggiato" *Pubg* rendendolo giocabile su un *Game Boy Color*.



Per riuscire in quest'impresa, che noi lodiamo, il ragazzo dei **314Reactor** ha utilizzato moltissimi strumenti. Ecco tutto il [procedimento](#) effettuato da quest'ultimo.

Vi piacerebbe giocare l'ultimo titolo di **Bluehole** su *Game boy*?

[PlayerUnknown's Battlegrounds in arrivo anche su PS4?](#)

Il popolarissimo survival online di **Bluehole** ha raggiunto su Steam 1 milione e mezzo di giocatori e si prepara a sbarcare su Xbox One entro l'anno, risultati decisamente imprevedibili per un gioco ancora in early access. Ma sembra che la serie di traguardi di questo fortunato titolo non sia finita qui, essendo stato da poco rivelato da un'intervista su Bloomberg che la casa produttrice di *PlayerUnknown's Battlegrounds* sia in fase di trattativa con Sony per farlo uscire **anche su PS4**. Questa decisione non può che far felici tutti dato l'incredibile successo già riscosso dal gioco, che verrà senza dubbio ampliato grazie all'arrivo sulle console. Ora si può solo sperare che la pubblicazione sulla console Sony diventi presto una realtà.

[Remothered: Tormented Fathers presto disponibile in Early Access](#)

Remothered: Tormented Fathers ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato il game designer **Chris Darril** durante un incontro di presentazione del titolo ieri alla **Milan Games Week**. Il titolo ([di cui abbiamo parlato in occasione dopo aver provato la versione alpha in anteprima](#)) è il primo di un trilogia concepita anni addietro dallo stesso Darril, che ha cominciato a elaborare trama e dettagli dell'intera storia, e che ha sviluppato assieme ai ragazzi di **Stormind Games**.

Chiunque voglia giocare l'**Early Access** potrà farlo dal **31 ottobre 2017** (in occasione della notte di **Halloween**) su **Steam** al prezzo di **12,99 €**, entrando subito nella disponibilità di circa il 50% del gioco e aiutando così gli sviluppatori a correggere gli ultimi bug e a limare il titolo, il cui sviluppo è ormai praticamente terminato. Ovviamente, acquistando *Remothered* in Early Access si entrerà poi automaticamente in possesso della versione definitiva del gioco (che avrà un prezzo superiore, al momento della sua messa sul mercato) e si potrà continuare a giocare da dove si è terminato in occasione dell'accesso anticipato.

Gli sviluppatori stanno piuttosto lavorando duramente per migliorare la versione **PS4** di *Remothered*, sulla quale potrebbero essere forniti ulteriori dettagli proprio il 31 ottobre, assieme a informazioni sulla release definitiva del gioco.

Chris Darril e il team di Stormind Games saranno presenti anche oggi, domenica 1 ottobre, alla Milan Games Week con lo stand di *Remothered: Tormented Fathers*, dove sarà possibile provare il titolo.

Disponibile l'open beta per Oculus Rift di From Other Suns

Chi possiede un **Oculus Rift** potrà giocare alla open beta di **From Other Suns**, un'avventura spaziale ricca di azione sviluppata da **Gunfire Games**, in cui ognuno impersonificherà un pilota destinato a salvare l'umanità per combattere contro nemici come alieni, pirati e robot.

La beta di *From Other Suns* è già disponibile e terminerà **lunedì 2 ottobre alle 08:59** di mattina.

Questa open beta permetterà agli sviluppatori di raccogliere i feedback dei giocatori per poi lavorare su eventuali miglioramenti per il gioco completo, che uscirà durante l'autunno 2017.

Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin's Creed Origins

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per **Assassin's Creed Origins**, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

Nintendo dice "NO!" allo Streaming

La scorsa notte **Nintendo** ha inviato un'email ai partecipanti al suo programma di monetizzazione di **Youtube**, **Nintendo Creators**. L'email ha delineato la nuova politica della grande N, sul live streaming dei propri giochi su Youtube, proibendone la monetizzazione: l'intenzione potrebbe essere quella di proibire completamente lo streaming.

Nintendo Creators è stato creato in risposta all'azione di de-monetizzazione effettuata da **Nintendo** riguardante tutti i video per i proprio giochi pubblicati su **Youtube**. In questo nuovo programma, gli **Youtuber** si registrano per condividere le proprie entrate con **Nintendo**, a condizione che siano conformi alle linee guida di Nintendo, la quale inoltre vieta categoricamente il linguaggio scurrile. Questo non varrà solo per i video "Let's Play" dei giochi **Nintendo**, ma anche per cose di poco conto come i filmati possibilmente utilizzati nelle video-recensioni o nelle analisi in generale.

La nuova politica di Nintendo recita:

"Lo streaming in diretta YouTube non rientra nel programma Nintendo Creators, il che significa che non puoi inviare contenuti live su YouTube tramite l'account registrato al programma Nintendo Creators".

Nintendo consiglia agli utenti interessati già facenti parte di **Nintendo Creators**, di aprire eventualmente un nuovo account che non fa parte del programma, oppure di lasciare il programma come canale e registrare singolarmente ogni video per le recensioni prima che possano monetizzare nuovamente.

La formula della nuova politica sembra anche indicare che i giochi **Nintendo** in diretta streaming nel suo complesso, che monetizzino o meno, saranno soggetti ad azione da parte di **Nintendo** stessa.

Per partecipare al programma **Nintendo Creators**, un canale deve anche essere parte del programma **partner di Youtube**, deve avere almeno **10.000 visualizzazioni** e contenuti visionati da Youtube. Tutti coloro che desiderano monetizzare o “streammare” giochi Nintendo, avranno una lunga strada in salita di fronte a loro.