

Fortnite: la modalità Battle Royale sarà gratis

Epic Games ha preso qualche spunto da *PlayerUnknown's Battlegrounds* per la nuova modalità **Battle Royale** in arrivo su *Fortnite* che uscirà il 26 settembre; niente paura per chi ha già fatto accesso alla modalità tra il 12 e il 19 settembre, basterà contattare gli sviluppatori per ottenere un rimborso, un atto di onestà considerando che la nuova modalità sarà comunque gratuita per tutti i possessori del titolo. **Epic Games** tiene a precisare che solo questa modalità sarà gratis mentre il resto del gioco sarà protetto da **paywall**.



Call of Duty WWII: su Xbox One X supporterà 4K e HDR

Ieri un [negoziò online di nazionalità inglese](#) ha inserito in listino il pre-order del nuovo attesissimo (visto il successo del predecessore) gioco targato Activision, *Call Of Duty WWII*. La cosa che è subito saltata agli occhi sarebbe il leak del box-art della versione Xbox che specifica, come avverrà su tutti i giochi in futuro, se il gioco avrà enhancements per versione **Xbox One X**.



Da qui si evince facilmente che il gioco supporterà la risoluzione **4K Ultra HD** accompagnata dal **High Dynamic Range (HDR)**.

Activision era rimasta silenziosa riguardo gli enhancement che il gioco avrebbe avuto nella versione per **Xbox One X** in quanto la compagnia ha firmato con **Sony** degli accordi di marketing. Non è chiaro comunque se si tratterà di risoluzione nativa o upscalata ma visti i risultati preliminari ottenuti, in termini di performance, dalla **Xbox One X** c'è da ben sperare.

La cosa interessante è che grazie a **Gamingbolt** siamo già a conoscenza della risoluzione che il gioco avrà sulla console di punta **Sony**. Sulla **PS4 Pro** infatti il gioco avrà una risoluzione dinamica che andrà dai **1440×1620** fino **2880×1620** ben distante dai **3480×2160** della risoluzione nativa **4K Ultra HD**, risoluzione inferiore ma che comunque, visti i video del gioco in versione beta, sembrerebbe non compromettere la bellezza del nuovo titolo **Activision**.

Call of Duty: WWII uscirà sul mercato a Novembre per Xbox One, PS4 e PC

[Nier: Automata supera i due milioni di copie vendute](#)

Square Enix ha annunciato oggi che *NieR:Automata* ha venduto oltre due milioni di copie tra fisiche e digitali.

Fin dal lancio del gioco su PS4 e su PC a inizio d'anno, il titolo creato da **Yoko Taro** è stato accolto con favore dal pubblico e dalla critica (anche dalla [nostra redazione](#)) e ha ricevuto moltissimi riscontri positivi grazie a un ottimo gameplay e a una storia ben curata dal **game director** per **Platinum Games**.

Dal 25 settembre 2017 ricordiamo che partirà in Europa e nei territori che adottano lo standard PAL il pre-order del cofanetto della colonna sonora su vinili *NieR:Automata/NIEr: Gestalt & Replicant* in esclusiva su Square Enix Online Store.

Il cofanetto verrà pubblicato a dicembre e includerà quattro vinili con una serie di brani selezionati dal compositore **Keiichi Okabe** e delle illustrazioni esclusive di Sui Ishida (illustratore di *Tokyo Ghoul*).

I fan potranno anche riascoltare le musiche inquietanti di *NieR:Automata* nei Blu-ray *NieR Music Concert & Talk Live* e *NieR Music Concert: The Memories of Puppets*, già disponibili per il pre-order sempre su Square Enix Online Store.

[Aggiunta la Shadow Expansion a Sonic Forces](#)

Sonic Forces, l'atteso gioco di **Sega**, ha da poco ricevuto l'**espansione Shadow** che sarà subito disponibile al giorno del lancio. Questa nuova espansione si concentrerà sui retroscena tra **Shadow e Infinite**, includerà tre missioni nei panni di Shadow e la possibilità di giocare più di dieci missioni principali; l'espansione sarà disponibile per chiunque comprerà il gioco. **Sega** ha annunciato che i pre-order della **Digital Bonus Edition** per **PS4** e Xbox One sono già attive, comprenderanno un pacchetto **Sega/Atlus** con una varietà di articoli e alcuni costumi in-game raffiguranti le altre cinque icone di Sega/Atlus. Ricordiamo che *Sonic Forces* uscirà a breve per **PS4, PC, Xbox One** e **Nintendo Switch**.

[Left Alive sarà ambientato nell'universo di](#)

Front Mission

Alla conferenza stampa di Sony a Tokio, **Square-Enix** ha presentato **Left Alive**, prodotto da Shinji Hashimoto e diretto da Toshifumi Nabeshima. Ora i dettagli del gioco sono emersi grazie a **Famitsu**. Come molti sospettano, il gioco è ambientato nello stesso universo di **Front Mission**, più in particolare tra gli avvenimenti di *Front Missione 5* e *Front Mission Evolved*. Quello che è interessante è che si tratta di uno sparattutto con mech o Wanzers di cui potremo prendere possesso ma non personalizzare, e ci sarà un finale condizionato dalle scelte che il giocatore effettuerà durante il corso del gioco. *Left Alive* è basato su livelli, ma sembra che gli sviluppatori abbiano intrapreso un approccio **sandbox** per progettarli, permettendo ai giocatori diverse opzioni e percorsi. Il lato survival metterà il giocatore nella condizione di mettere trappole e costruire vari oggetti. Ci sono **tre personaggi principali** che si potranno cambiare durante il progresso della storia. Inoltre, è pensato anche per poter giocare offline.

Da oggi è disponibile il pre-order della Xbox One X

Lawrence "Larry" Hryb, meglio conosciuto come **Major Nelson**, ha annunciato che da oggi sarà possibile pre-ordinare la **Xbox One X**.

È stato rivelato inoltre che è salita a quota 130 la quantità di titoli che verranno migliorati per la console. Tra essi sono inclusi giochi come **The Witcher 3: Wild Hunt**, **Far Cry 5** (non ancora rilasciato), **L.A. Noire** e anche **Okami HD**. Questi giochi avranno uno speciale aggiornamento che permetterà di adattarli alle prestazioni avanzate della nuova console.

La data di uscita ufficiale per la Xbox One X è il **7 Novembre 2017**.

Il nuovo logo di Insomniac Games

Insomniac Games, sviluppatore noto per *Ratchet & Clank*, (ma anche per *Resistance: Fall of Man*, *Sunset Overdrive*) e attualmente al lavoro sul prossimo *Spider-Man*, ha inaugurato il suo nuovo logo.

[Il messaggio sul sito web](#) della società spiega così la ragione del rebranding:

«Abbiamo sempre cercato di tenere il passo dei costanti cambiamenti dell'industria che adoriamo. Questa è una delle sfide e al contempo delle benedizioni di rimanere uno studio completamente indipendente. Ma, mentre continuiamo a crescere, il nostro logo è rimasto in gran parte rimanendo lo stesso. Considerando che fra un paio di anni festeggeremo il nostro venticinquesimo anniversario, e quest'anno festeggiamo il quindicesimo di *Ratchet & Clank*, era ancora più chiaro per noi che fosse il momento di coordinare ulteriormente la nostra immagine con la nostra visione in quanto studio.

Quindi, mentre pensavamo a un nuovo marchio che rappresentasse la nostra "identità visiva", abbiamo voluto sfidarci a "pensare oltre la luna", e abbiamo escluso un semplice aggiornamento del

logo. Piuttosto volevamo una riprogettazione che riflettesse la nostra evoluzione come studio e come persone, pur mantenendo una certa familiarità con i nostri tratti distintivi passati»

Insomniac scrive infine che gli si sono presentate diverse opzioni, ma che hanno deciso rapidamente per accelerare il processo di rebranding.

Ecco come si è evoluto il logo di Insomniac Games in tutti questi anni:



[Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix](#)

Square Enix Ltd. ha svelato oggi **Left Alive**, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X*, *Mobile Suit Gundam 00*).

Left Alive è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

[La nuova mod di Dark Souls 'Rekindled Edition' rende il gioco irriconoscibile](#)

Dark Souls ha preso piede nel lontano 2011, ma gli utenti non smettono di creare nuove mod per rendere il gioco più divertente e ancor più interessante di quanto non lo sia già. Qualche esempio di mod più popolari sono: *Randomizer mod*, *Enemy Placement*, *Shovel Souls*, and *Boss Rush mode*, per

nominarne alcune. Mod che permettono di stravolgere e cambiare totalmente il gioco. Ma un recente lavoro "Work-in-progress", e quindi in continuo aggiornamento, appartiene a un utente di nome **LordofSandvich**, che sta creando una mod chiamata '**Rekindled Edition**', che cambia più di 350 aspetti del gioco base.

La mod include 8 nuove classi e comprende delle modifiche riguardanti centinaia di armi, armature, consumabili, incantesimi, anelli, nemici e molto altro. Lo sviluppatore di questa mod pensava inoltre alla possibilità di creare nuovi moveset per rendere il gioco più ampio dal punto di vista del combattimento.

La lista completa delle modifiche che applica questa mod al gioco base si trova nel sito ufficiale Nexus della mod in questione.

Vi consigliamo, qualora vogliate scaricare la mod, di giocare esclusivamente offline, per evitare di ricevere un eventuale ban di gioco Online.

Per dare un'occhiata alla mod, andate pure qui: [Rekindled Edition](#)

[AMD: trapelati i benchmark delle prossime APU Raven Ridge](#)

I benchmark delle prossime **APU Raven Ridge** di **AMD** con la microarchitettura **Zen & Vega** sono trapelati. La famiglia mobile di **Ryzen** dovrebbe essere lanciata entro i prossimi mesi, in anticipo della stagione delle vacanze. Questa sarà la prima generazione di processori mobili della società per presentare la microarchitettura della nuova generazione Zen che ha debuttato a marzo sul desktop. Sarà anche il primo a caratterizzare l'architettura grafica Vega, che l'azienda ha appena debuttato il mese scorso. È anche la prima generazione di chip mobili della società costruite a **14 nm**, che fornisce notevoli prestazioni e miglioramenti dell'efficienza energetica rispetto alla tecnologia **28 nm** già utilizzata che si basa su **Bristol Ridge**.

Le APU AMD Ryzen Mobile offriranno quasi il doppio della potenza rispetto le APU AMD di generazione precedente

Il particolare campione **APU Ryzen Mobile** che è stato rivelato è un chip di media gamma **Ryzen 5 2500U**, con **4 Core** e **8 Thread**. Ciò indica che vedremo APU ancora più veloci e performanti con i **Ryzen 7 Mobile**. Quando Raven Ridge è stato reso ufficiale a maggio AMD ha annunciato che Ryzen mobile fornirà fino al **50% di prestazioni migliori della CPU** e fino al **40% di prestazioni migliori della GPU** a metà dei consumi.

Sulla base delle immagini trapelate non abbiamo molto dubbi sul fatto che AMD abbia raggiunto questi obiettivi. Il Ryzen 5 2500U è riuscito a segnare **9723 punti** nella parte **multi-core** del test **Geekbench 4** e **3625 punti** nella parte **single-core** dello stesso test. A paragone, la più veloce CPU mobile di Bristol Ridge, la **A12 9800B di AMD** è in grado di raggiungere quasi la metà dei punti nella parte multi-core della prova e più di **1200 punti in meno** nella parte **single.core** del test.

Ciò si traduce in un **miglioramento delle prestazioni del 90%** nei carichi di lavoro multi-core e in un **miglioramento del 56%** nelle prestazioni single-core. Queste cifre superano notevolmente quello che AMD aveva già promesso a maggio quando Ryzen mobile è stato annunciato per la prima volta.

Questo è forse perché la Ryzen 5 2500U APU ha lo stesso **TDP da 15 W** come Bristol Ridge. Non abbiamo molti dubbi che le varianti di potenza inferiori di Ryzen mobile probabilmente avranno successo rispetto agli obiettivi fissati da AMD.