

L'ex progettista di Rayman Origins svela la sua ultima creazione

L'ex progettista di **Rayman Origins**, **Romain Claude**, dopo aver lasciato gli studi di **Ubisoft Montpellier** per cominciare una carriera su altri generi di videogame, ha iniziato un'avventura durata quattro anni, e finalmente entro la fine del mese uscirà il suo ultimo progetto: **Splasher**. In questo nuovo titolo indie 2D si dovrà impersonare un giovane eroe che dovrà sconfiggere il suo acerrimo nemico "Il Dottore", CEO di INKORP, che trasformerà le sue vittime in mostri a forma di patata. Il gioco sarà disponibile su PlayStation Store dal 27 settembre.

Annunciate le date d'uscita di Thimbleweed Park per Switch e Mobile

Dopo essere [approdato su PS4 lo scorso 22 agosto](#), si aspettavano soltanto le date di rilascio delle versioni per Nintendo Switch, iOS e Android, e l'annuncio delle date è arrivato: **Thimbleweed Park** arriverà prima su iPhone e iPad il prossimo 19 settembre, poi su Switch il 22 settembre per poi essere disponibile su Play Store a partire dal prossimo 3 ottobre.

L'ultima opera di **Ron Gilbert** e **Gary Winnick** sarà così disponibile su tutte le piattaforme di gaming, forte dell'ottimo riscontro di critica e pubblico che lo ha accompagnato a pochi mesi dall'uscita.



G.Skill rilascia delle nuove RAM da record per la nuova piattaforma X299 Kaby Lake

G.Skill è un'azienda da record e si sa, di volta in volta ad ogni nuova versione di RAM che crea cerca di spingere al limite le **frequenze e memory clock da record**. L'ultimo modello delle **G.Skill** infatti è arrivato a livelli dove nessun'altro produttore sembra ancora poter arrivare, così da ottenere il record di memorie più veloci finora prodotte.

G.Skill rende disponibili memorie DDR4 a 4600 MHz con 1,50 V - Disponibile in kit da 16 GB Fine Tuned per i processori Kaby Lake-X.

Lanciato alla fine di settembre, il **nuovo kit** di memoria sarà disponibile in **due versioni**: il primo ha un **corpo in alluminio e argento con una barra bianca** mentre la seconda variante con **corpo in alluminio nero con barra nera**. Entrambe le varianti verranno spedite con una capacità massima di **16 GB** in modo che siano **8 GB** per **DIMM** e saranno configurate per funzionare a **4600 MHz CL19**.

Quindi la caratteristica principale è ovviamente l'**imponente velocità del clock** che è un ottimo risultato se paragonato alle alternative che offre il mercato, però ciò significa che ci si avvicina rapidamente ai limiti che le memorie **DDR4** possono dare. Come già visto, la velocità massima ufficiale dello standard di memoria (DDR4) impostata a **3200 MHz** è già esaurita e le aziende come **G.Skill** stanno sicuramente mostrando alcuni straordinari lavori tecnici per raggiungere **velocità di clock** ancora **più elevate**. Il prossimo standard **DDR5** che dovrebbero essere disponibile sulle piattaforme consumer nei prossimi 2-3 anni mira a raggiungere velocità standard fino a **6400 MHz**, quindi sarà interessante vedere cosa **G.Skill** riesce a fare. Il produttore ha già raggiunto frequenze superiori a **5500 MHz** con la loro serie **Trident Z** in coppia ad un processore **Kaby Lake X** e ha annunciato di lanciare la memoria **DDR4-4800 MHz** in futuro. Le memorie **DDR4-4600** verranno vendute con una tensione di **1,50V**, aumentandola del **25%** rispetto ai **1.20V standard**. Riguardo i **timing** delle DIMM sono veramente allettanti, **CL19 (CL19 23-23-43)** e **G.Skill** stessa dichiara che questi moduli sono costruiti con componenti selezionati a mano e di alta qualità tra le **Samsung B-die IC** quindi possiamo sicuramente aspettarci che questi siano kit di memoria di qualità molto buona. Infine, **G.Skill** ha eseguito una prova di stabilità della memoria su un **Core i7 7740X** e la **ASRock X299 OC Formula**, che è una scheda madre sorprendente per l'overclocking di un chip Core-X:

Trident Z DDR4-4600 MHz CL19-23-23-43 16 GB (2 x 8 GB)

In precedenza, la velocità di 4600 MHz su DDR4 è stata ottenibile solo in caso di **overclock estremo con raffreddamento ad azoto liquido (LN2)**. Ora, progettato per estreme velocità in dual-channel per l'ultima piattaforma desktop di **Intel X299**, **G.SKILL** è ancora una volta alzare i limiti della velocità di memoria DDR4 a 4600 MHz CL19-23-23-43 con 1.50V e una capacità totale di

16 GB (2 x 8 GB).

Supporto e disponibilità a Intel XMP 2.0

Questo nuovo kit **Trident Z** ad alte prestazioni è stato progettato con supporto a **Intel XMP 2.0** e le due varianti del kit di memoria **Trident Z** DDR4-4600 MHz sono previste per la distribuzione **tramite i partner di distribuzione autorizzati G.SKILL** alla fine di settembre 2017. Per altre informazioni è possibile consultare il sito G.Skill.

[Warner Bros non ha in cantiere alcun capitolo per la saga Batman Arkham](#)

Dopo *Batman Arkham Knight*, **Warner Bros** non pubblicherà altri titoli della saga. Lo annuncia il celebre doppiatore di Batman, **Kevin Conroy**, che ha risposto alla domanda di un fan dichiarando ai microfoni della **Wizard World convention** a Nashville, di essere sorpreso quando ha saputo che la WB non ha intenzione di sviluppare un nuovo gioco per la serie di Batman, anche se, come dice il famoso doppiatore: «Hanno fatto letteralmente miliardi di dollari con questi giochi, ma no, non c'è nessun piano per realizzare un altro capitolo, mi dispiace.»

Le chiare parole di Conroy **smentiscono l'arrivo di un nuovo capitolo** per la serie *Batman Arkham*, che pare fermarsi a *Batman Arkham Knight*, terzo capitolo della saga.

[Svelato il nuovo case CoolerMaster serie COSMOS](#)

Dopo i festeggiamenti per il 25esimo anniversario della famosa azienda "**CoolerMaster**", che ormai da anni è una dei leader mondiali nella produzione di periferiche da gioco e componentistica ad alte prestazioni, crea un nuovo case appartenente alla serie **COSMOS**. Questa serie ha fin da subito acccontentato i giocatori appassionati di modding, infatti tutti i case della serie **COSMOS** sono molto versatili e, data la loro dimensione, adattabili a tutti i componenti. Il nuovo prodotto di casa **CoolerMaster**, il case **C700P**, è un case che rispecchia al 100% le caratteristiche citate precedentemente, infatti esso offre:

- 2 finestre, poste ai lati, in vetro temperato (entrambi apribili per manutenzione)
- Piastra d'alloggiamento della MotherBoard rotabile a 90° o addirittura rimovibile
- Led RGB programmabili da una console integrata nel case
- 3 ventole da 140mm (Più piccole rispetto alle 200mm del nuovo uscito **HAF H500P**)
- Possibilità di esporre gli SSD (come in tutta la serie COSMOS)

Il prezzo del prodotto non è ancora disponibile, in America il case ha un valore di **300/350\$**. Il

prezzo italiano e i negozi che avranno l'esclusiva sul prodotto verranno annunciati da [CoolerMaster](#) il 28 settembre 2017.

[Annunciato il Ferrari 70th Anniversary Pack per Assetto Corsa](#)

Il **19 Settembre** sarà il giorno del nuovo DLC per **Assetto Corsa** in occasione dei **70 anni** celebrati dalla **Ferrari**. In questo contenuto aggiuntivo - di cui ancora non si conosce il prezzo - saranno presenti sei tra i modelli più popolari del cavallino rampante, più uno deciso dalla community. Il primo modello ufficiale ad esser stato presentato è la **Ferrari 250 GTO**, la massima espressione della tecnologia Ferrari degli anni sessanta e vettura più costosa al mondo, essendo stata battuta all'asta per ben **38 Milioni di Dollari**. Le altre vetture (ma in attesa di conferma) dovrebbero essere: la **Ferrari 330 P/4**, **288 GTO**, **312/67**, **F2004** e la recente **812 SuperFast**, oltre alla contemporanea vettura di Formula 1, la **SF70H**, votata dalla community. Oltre a questo DLC sarà presente il consueto aggiornamento, più una vettura gratuita che, secondo indiscrezioni, sarà l'**Alfa Romeo 33 Stradale**.

[The Long Dark poteva rimanere nel limbo dell' early access](#)

Il direttore creativo di **Hinterland Studios: Raphael van Lierop**, come riportato da [Polygon](#), ha dichiarato che la community dei giocatori che supportano l'early access si è stancata dei continui problemi di cui soffrono i giochi che ne fanno parte, molti dei quali sono stati abbandonati e mai portati a termine, lasciando gli utenti paganti delusi.

Alla **Game Developer's Conference** di San Francisco ha fatto un discorso per informare gli sviluppatori che utilizzano tale piattaforma affinché siano più risoluti nel portare a termine i loro giochi visto il crescente numero di giocatori irritati.

Van Lierop è un veterano nel campo dei giochi tripla A. Ha aiutato al lancio titoli come **Warhammer 40.000: Dawn of War**, **Company of Heroes**, **Far Cry 3** e **Warhammer 40.000: Space Marine**. In tutto, van Lierop e il suo team di Hinterland Studios hanno aiutato al lancio almeno 60 giochi, non è la prima volta che si cimentano in imprese del genere, ma è la prima volta che si rivolgono al pubblico in prima persona, e non ha risparmiato parole dure per gli sviluppatori che vogliono seguire la sua scia.

Informare costantemente la community durante lo sviluppo dei giochi può portare facilmente a una situazione in cui sarà la community stessa a controllarne lo sviluppo. Ci vuole un team forte e confidente per mantenere il controllo.

Van Lierop ha detto che soltanto una bassissima percentuale degli utenti che hanno acquistato il gioco hanno espresso le proprie opinioni su Reddit, il forum di Hinterland Studios o i commenti su Steam, e secondo lui non sono un campione abbastanza grande per rappresentare la totalità dei giocatori.

Invece che ascoltare chi si lamentava di più sui forum, van Lierop ha chiesto agli sviluppatori di raccogliere informazioni su come esattamente le persone giocano a ***The Long Dark***.

All'inizio ha detto che il gioco ha attratto due differenti tipi di giocatori: quelli che volevano un'esperienza poetica ed emotiva e quelli che volevano un'esperienza hardcore-survival.

Le opinioni di questi giocatori avrebbero potuto portare il gioco in direzioni totalmente differenti. Per determinare a chi dare ascolto, fecero un test.

Sono state create 3 modalità di gioco chiamate da loro "esperienze": "**Pellegrino**" per i giocatori che amano l'esplorazione, "**Viaggiatore**" per i giocatori che cercano una via di mezzo tra l'esplorazione e il survival game, e "**Stalker**" per i giocatori che cercano una survival game con un tasso di sfida molto alto.

Il risultato del test è stato che il 60 % dei giocatori ha scelto la modalità "Viaggiatore", il 25% la modalità "Pellegrino", e soltanto il 12% la modalità "Stalker".

Soltanto la minoranza dei giocatori, gli appartenenti alla modalità "Stalker", si è lamentata maggiormente sui forum ma, ascoltando soltanto loro, gli sviluppatori avrebbero corso il rischio di alienare la maggior parte degli acquirenti.

Alla fine van Lierop ha detto che i membri della community che vogliono avere un dialogo con gli sviluppatori non sempre rappresentano la maggioranza degli acquirenti. È il lavoro degli sviluppatori rimanere saldi con la propria visione e produrre il gioco senza farsi influenzare.

Queste sono le sue parole:

«Non credo che il nostro lavoro sia produrre il gioco che vuole la community»

«Penso che il nostro lavoro sia fare in modo che la community voglia quello che noi abbiamo creato. Quindi li rendiamo partecipi nel processo di sviluppo, ascoltiamo i loro feedback. Ma alla fine ci hanno pagato perché credono che possiamo creare qualcosa di stupefacente per loro. E questo è il nostro lavoro.»

Il Nintendo Classic Mini tornerà nei negozi

Dopo essere andato rapidamente sold-out e dopo l'uscita (con ottimo riscontro di pre-order) del **Super Nintendo Classic Mini**, Nintendo annuncia il ritorno sul mercato della versione mini della sua storica console 8-bit. La grande N aveva dichiarato di aver messo il Nintendo Classic Mini fuori produzione, ma adesso pare averci "ripensato", annunciando che la piccola console tornerà nel **2018**.

La casa nipponica sembra muoversi in maniera intelligente sul mercato, mantenendo alto

l'entusiasmo dei fan per i propri prodotti e sfruttando benissimo l' "effetto nostalgia" che permea questo tipo di prodotti.

In attesa del ritorno sul mercato del Nintendo, non ci resta che aspettare l'uscita della versione Classic Mini del Super Nintendo, che avverrà il prossimo **29 settembre**.

Shenmue 1 & 2 in arrivo per Xbox One e Ps4?

Secondo vari venditori dell'est Europa, i primi due capitoli di **Shenmue** arriveranno sia per **Xbox One** che per **Playstation 4**. Anche se non ci sono notizie ufficiali, i vari leak danno credibilità a questi rumour.

Sono infatti spuntate durante il weekend i giochi in bundle per Ps4 e Xbox One su **Alza**, un rivenditore ceco, e sui siti sloveni **Heureka**, **GetGame** e **MadGamer**.

Sega non ha commentato, ma una remastered giocherebbe a favore dell'azienda dato il lancio previsto nel 2018 del terzo capitolo della saga.

Tra tutti solo GetGames ha dato un periodo di rilascio, molto vaga tra l'altro, ovvero il 2017, a un prezzo di €49,99 mentre MadGamer lo aveva segnato a €59,99.

Shenmue nacque come gioco per **Sega Saturn**, con protagonista **Akira** di **Virtua Fighter**, anche se lo sviluppo finì poi su **Sega Dreamcast** per uscire infine nel 1999 in Giappone; il terzo capitolo è stato invece finanziato grazie a **Kickstarter**.

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.

