

## [Il trailer di The Inpatient svela la data di uscita](#)

Durante l'E3, **Supermassive Games** non ha rivelato un solo gioco per **Playstation VR**, ma due. È stato rilasciato infatti un nuovo trailer per **The Inpatient**, prequel di *Until Dawn*, nel quale non vengono solo forniti alcuni dettagli della storia ma si rivela anche che il giocatore tornerà al Blackwood Sanatorium il **22 Novembre**.

Qui sotto potrete trovare il trailer:

---

## [Smentita l'ipotesi di nuovo gioco di Bethesda su Game of Thrones](#)

C'era stata forte eccitazione quando era trapelato che Bethesda [potesse star lavorando al nuovo RPG di Game of Thrones](#), come rivelato dai rivenditori americani di Target.

A quanto pare però la notizia non sarebbe vera, almeno, secondo una dichiarazione resa a **Forbes** da un portavoce di Target. «Non si trattava di un prodotto **reale**, ci dispiace per questa confusione», hanno detto, infrangendo innumerevoli cuori, quasi quanto in un episodio medio di *Game of Thrones*. Considerata la reputazione di Bethesda in campo **fantasy-RPG** e il ricco mondo di *Game of Thrones*, le aspettative sarebbero state altissime, ma per il momento pare che nulla di questo si concretizzerà. Certo la reazione degli utenti potrebbe essere un ottimo parametro per la casa di Rockland per valutare seriamente la possibilità di sviluppare un simile titolo.

---

## [Molti giocatori di CS:GO preferiscono giocare a Playerunknown's Battlegrounds](#)

**Playerunknown's Battlegrounds** ha già superato molti record su Steam, persino quello di diventare il gioco più giocato, scalando la classifica arrivando al primo posto. Ma, secondo [Steam Spy](#), un aspetto molto particolare è stato il successo di *PUBG* e il conseguente declino di altri FPS che governavano, prima del suo arrivo, la classifica di Steam.

Più della metà di giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* - si parla del 55% circa - possiedono nella loro libreria *CS:GO*, ma hanno dedicato molte più ore a *PUBG*, facendo registrare un calo di giocatori giornalieri oltre che su *Counter-Strike: Global Offensive*, anche su *Payday 2*, *H1Z1* e *Left 4 Dead*.

Un altro dato riportato è quello secondo il quale la maggior parte dei giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* sono **americani**, **tedeschi** e **cinesi**.

---

## [Radeon RX Vega: molta richiesta e poche GPU disponibili](#)

Le schede grafiche **AMD Radeon RX Vega** sono state appena lanciate e pur essendo maggiormente prodotti dedicati al mercato del gaming, sembra che i **miners** e gli **sviluppatori** di contenuti siano i segmenti del mercato più interessati alle nuove GPU, dando ai giocatori; questo significa che è un momento difficile per mettere le mani sulle ultime novità di punta di AMD dopo più di due anni di attesa.

### **Carenza di RX Vega fino a ottobre 2017**

La mania del **mining** ha colpito infatti l'intera gamma di GPU di **AMD** che vanno da **Polaris** a **Vega**. In particolare la serie **Vega** sembra stia attirando parecchia attenzione da parte di sviluppatori di contenuti che vedono queste GPU come un'opzione migliore rispetto alla **Vega Frontier Edition**, che arriva a costare anche fino il doppio. Il problema è comunque che le schede grafiche **AMD Vega** sono state prodotte in pochi lotti e la domanda è alta, talmente alta che molte volte dai preorder non farle arrivano neanche sugli scaffali dei negozi. Secondo [Videocardz](#), nonostante le affermazioni da parte di **AMD**, la quale afferma che la fornitura di schede grafiche **Radeon RX Vega** è stata ritardata per fornire un volume superiore al lancio, i numeri sono ancora troppo bassi. Si dice che questo lunedì il **Giappone** abbia ricevuto il loro primo lotto di schede grafiche **Radeon RX Vega** e in una quantità che non basterà a contenerne la richiesta. A causa di queste quantità limitate di vendita al dettaglio, i prezzi sono in aumento, il che comporta la scarsa probabilità di riuscire ad acquistare le **RX Vega** ai prezzi al dettaglio suggeriti da **AMD**, prezzi che non sono mai stati soddisfatti dopo il lancio. Le schede **Radeon RX Vega 64** costano tra le **500 € - 670 €**, per le varianti raffreddate ad aria. È indicato da alcune fonti che i **retailer** hanno forti responsabilità riguardo i **prezzi più alti**, ma i rivenditori non stanno ottenendo una quantità abbastanza grande per sostenere la domanda e AMD non ha spedito abbastanza schede RX Vega, il che significa che non solo c'è una carenza enorme, ma le unità disponibili hanno prezzi alti.

**HardOCP** ha intervistato **Chris Hook**, Senior Director del **Global Marketing and Public Relations** presso **AMD**, il quale afferma quanto segue:

«Sarò sincero, una parte dei motivi che ci ha portato a lanciare **Vega** in poche unità è stato che volevamo assicurarci che ogni videogiatore potesse mettere le mani su **Vega**, cosa per noi importante. Ora invece dobbiamo compensare le richieste dei **miner**, che sono alte.»

Di seguito la video intervista:

Ancora sottolineato da [Digitimes](#), la loro relazione afferma che la carenza di schede **RX Vega** può durare fino a ottobre. Non dicono però se la fornitura ritornerà a uno stato normale, cioè se possiamo aspettarci di vedere la vendita di **Vega** vicino ai prezzi al dettaglio suggeriti. Mentre AMD è riuscita a chiudere il divario in termini prestazionali rispetto alla **GTX 1080** e alla **GTX 1070** di **nVidia**. Le varianti personalizzate di **Radeon RX Vega 64** sono in arrivo a settembre, perciò ci si può aspettare qualche problema legato al raffreddamento e alle prestazioni ottimizzate.

---

## [Nuovo gioco di Bethesda su Game of Thrones potenzialmente in fase di sviluppo](#)

**Bethesda** starebbe lavorando a un nuovo gioco basato sulla celebre saga di **R.R. Martin: Game of Thrones**.

Una pagina del sito [Target](#), segnalata da [NeoGAF](#), è apparsa oggi e non è ancora stata rimossa: non c'è altro a parte il nome "**Bethesda: Game of Thrones**", non si sa nemmeno se sarà un video game.

The image shows a screenshot of a Target website page. At the top, there is a navigation bar with links for 'registries & lists', 'weekly ad', 'REDCard', 'gift cards', and 'find stores'. Below this, there are links for 'categories', 'deals', a search bar, 'my account', and '0 items'. The main content area features the title 'Bethesda : Game of Thrones' with a breadcrumb trail 'Homepage / Featured Brands / MMBV'. At the bottom, there is a footer with links for 'help', 'stores', 'apps', 'social', and 'more', along with legal notices and the Target logo.

Con l'esperienza maturata con la serie **The Elder Scrolls**, **Bethesda** potrebbe essere un ottimo candidato per un gioco basato sull'universo fantasy di *Game of Thrones* e degno degli standard dettati dalla serie tv omonima.

Anche se non c'è nessuna conferma ufficiale, sappiamo che lo sviluppatore americano sta già lavorando a 5 progetti non ancora annunciati, tra cui 2 che a detta del direttore **Todd Howard** saranno più grandi di quello a cui **Bethesda** ci ha abituato.

Abbiamo già visto alcune iterazioni videoludiche basate sulla celebre saga, come l'RPG di **Cyanide Studios** del 2012 e l'avventura grafica di **Telltale** del 2014, ma un RPG targato **Bethesda** potrebbe rivelarsi una vera gemma per gli appassionati.

---

## [L'inizio di Mario + Rabbids Kingdom Battle in un video](#)

Manca poco all'uscita di *Mario + Rabbids: Battle Kingdom* per Nintendo Switch, e in questi giorni è stato pubblicato in rete non poco materiale del nuovo gioco sviluppato da Ubisoft e Nintendo. Uno degli ultimi è la cinematica di apertura dello strategico in cui l'idraulico più famoso del mondo videoludico dovrà affrontare gli strambi coniglietti antropomorfi originari della Luna. In rete si trovano già alcuni gameplay del gioco in uscita per il **prossimo 29 agosto**, ma noi vi consigliamo di non perdervi i divertenti 7 minuti di questo video:

---

## [Xbox One X batte il record di prevendite per le console Microsoft](#)

Partenza col botto per le prevendite di **Xbox One X**: più di 300.000 unità vendute solo in Europa e nuovo record di prevendite per le console Microsoft. Questo risultato riguarda solo la versione di lancio, ovvero la **Project Scorpio Edition**. L'azienda ha annunciato che rilascerà dati aggiornati sulle vendite nel mese prossimo, quando sarà pre-ordinabile anche la versione standard della console.

---

## [Darkwood su un torrent per contrastare i key-reseller.](#)

I [creatori di \*Darkwood\*](#) hanno caricato una versione completa del loro nuovo survival horror su un torrent. Da **Acid Wizard Studio** affermano di averlo fatto per i giocatori che non abbiano abbastanza soldi per acquistare il loro, dando così loro una versione "sicura" da scaricare. Al contempo, lo sviluppatore polacco spera anche che quest'iniziativa dissuada ad acquistare il gioco dai key-reseller, i quali sono «un cancro che sta salassando questo settore». Le affermazioni *Darkwood* è un gioco di orrore di sopravvivenza top-down, immerso in terribili

boschi, ricchi di cose terribili, spaventose e dannose. Esplorare, scavare, cercare e cercare di sopravvivere. Ha lanciato la scorsa settimana dopo tre anni di accesso precoce.

Lo sviluppo è stato un viaggio lungo e spesso difficile, come ha detto Acid Wizard Studio nel comunicato di oggi. Adesso è finalmente fuori, dicono, essi sono inondati con le e-mail che cercano di usare i tasti gratuiti di vapore con l'intenzione di rivenderli. Questo "rende impossibile per noi fare omaggi o inviare chiavi a persone che in realtà non hanno i soldi per giocare a Darkwood".

Acid Wizard Studio si unisce a una lunga serie di sviluppatori non più soddisfatti dei rivenditori.

Dicono che sono stati anche commossi da un giocatore che ha chiesto un rimborso "perché non ha voluto che i suoi genitori vengano sottolineati quando vedono il conto alla fine del mese".

Così per incolpare con esso! Hanno caricato l'ultima versione di Darkwood DRM-free al sito torrent The Pirate Bay.

"Se non hai i soldi e vuoi giocare, abbiamo un torrent sicuro sulla Pirate Bay dell'ultima versione di Darkwood (1.0 hotfix 3), totalmente DRM-free. Non ci sono catture, nessun cappello pirata aggiunto per personaggi o qualcosa del genere. Abbiamo una sola richiesta: se ti piace Darkwood e vuoi che continuiamo a fare giochi, consideriamo di acquistarlo in futuro, forse in una vendita, tramite Steam, GOG o Humble Store. Ma per favore, per favore, non acquistarlo tramite qualsiasi sito di rivendita. Facendo questo, stai solo nutrendo il cancro che sta scendendo da questo settore".

Darkwood costa € 11,99 / 13,99 € / \$ 14,99 su Steam, GOG e l'Humble Store.

Credo che il nostro Adam sta giocando a Darkwood e intende raccontarci tutto quello che pensa ma, tra una vacanza e una partita a Gamescom, è stato un ragazzo impegnato con molte altre cose da fare. Speriamo che troverà il tempo. Tutto quello che ho sentito parlare di Darkwood è buono, ma sono un grande bambino fraidy e cerco assicurazione.

---

## [Annunciato Hokuto Ga Gotoku, il gioco di Ken il Guerriero](#)

Tokyo ha ospitato un evento tenuto da Sega al teatro Akahabara UDX, che ha regalato una grande sorpresa per gli appassionati di **Ken il Guerriero**, annunciando **Hokuto Ga Gotoku**, il gioco ispirato all'universo di *Hokuto No Ken*, famoso manga degli anni '80.

È stato detto che il gioco avrà un **sistema di combattimento** simile a quello di *Yakuza*, ma non sarà certamente una copia di quest'ultimo, lo stile e il combattimento si adatteranno completamente alla nuova IP; inoltre, saranno presenti anche alcuni **minigiochi** che faranno riferimento al mondo di *Yakuza*.

Il gioco verrà pubblicato in Giappone nel 2018 in esclusiva PS4, ma altre informazioni saranno date durante il **Tokyo Game Show**.

Inoltre sono stati annunciati altri due titoli: *Yakuza 2 Kiwami* e *Yakuza Online*.

## Ricognizione facciale in Star Citizen: terribilmente realistica



Una delle nuove funzionalità di **Star Citizen**, forse la più ambiziosa, è quella denominata **Face Over Internet Protocol (FOIP)**, che utilizza il **mocap (motion capture)** per riprodurre le espressioni facciali dei giocatori in game. Una dimostrazione fatta per **Polygon** al **Gamescom di Colonia**, dimostra che questa tecnologia, oltre a essere qualitativamente impressionante, è anche abbastanza inquietante.

Prodotto in collaborazione con **Faceware Technologies**, FOIP utilizza la webcam per rilevare e animare i volti dei giocatori all'interno del gioco. È una caratteristica avanzata che **Chris Roberts**, CEO di **Cloud Imperium Games**, ha spiegato così in un comunicato stampa:

«Per la prima volta saremo in grado di fornire tutta la gamma di emozioni umane, non

solo la voce. Le espressioni facciali dei nostri giocatori verranno trasposte sul volto dei loro avatar virtuali. Combinate questa feature con la vera voce del giocatore nel mondo virtuale e otterrete la più realistica comunicazione player-to-player di sempre.»

La tecnologia **FOIP** arriverà ufficialmente su **Star Citizen** non prima della **versione 3.1** del gioco, ma per questo vi invitiamo a seguire l'intervista a **Chris Roberts**:

<http://www.gamecompass.it/wp-content/uploads/2017/08/Chris-Roberts-Gamescom.mp4>

Per aiutare i giocatori ad avere una buona e fedele trasposizione delle loro espressioni facciali in gioco, **Cloud Imperium Games** metterà in vendita, ma solo successivamente alla data di rilascio del gioco, una webcam ad-hoc, ad altissime prestazioni a 60-fps.