

[Il fallimento del progetto RetroEngine Sigma](#)

Col passare degli anni il retrogaming ha preso sempre più piede e sono state pensate sempre più console adatte per questo utilizzo. Una di queste è **RetroEngine Sigma**, un progetto **Indiegogo** partito con la promessa di emulare console come **Nintendo 64** e **Sega Dreamcast** senza alcuna difficoltà. Le prime spedizioni erano previste per Aprile 2017, ma qualcosa è andato storto. Dopo mancate informazioni dal **Team Doyodo** (coloro che hanno lanciato il progetto), ritardi e disguidi vari, ecco che, finalmente, questo mese le prime console sono state rilasciate, anche se un po' diverse da quanto ci si aspettava: hardware di bassissima qualità, difficoltà a capirne il funzionamento e, peggio ancora, difficoltà a connetterle al WiFi di casa. Dopo aver passato un paio d'ore per completare questo procedimento, bisogna trascorrerne qualcun'altra per riuscire a effettuare le prime installazioni dei giochi, seguendo una procedura complicatissima e mal spiegata dalle istruzioni contenute nella scatola. Come se questo non bastasse, manca un **lettore 4k** (precedentemente promesso), un sistema di dissipazione del calore e, soprattutto, la violata licenza del software **OrangePi Lite**, modificato opportunamente per non destare sospetti a una fugace occhiata.

Ovviamente le lamentele sono fioccate presto, ma ancora tutt'oggi nessuna risposta è arrivata dal Team Doyodo, probabilmente scappato con i soldi raccolti. Questa storia ci porta a due insegnamenti:

1. State attenti a chi decidete di finanziare. Informatevi bene, controllate le basi su cui poggia il progetto, e ricontrollate.
2. Lamentatevi meno delle vostre console: c'è sicuramente di peggio.

[Annunciato il remake di Secret of Mana](#)

Un po' a sorpresa arriva il remake di un titolo che, agli inizi degli anni '90 ebbe un grande successo: **Secret of Mana**.

Pubblicato infatti nel 1993, con il titolo originale **Seiken Densetsu 2**, era uno dei titoli di punta del **SNES** di Nintendo e, dalle prime indiscrezioni, sembra che tale remake godrà di tutti i benefici portati dal XXI secolo come, ad esempio, un grande miglioramento grafico (sarà in 3D) e audio, compreso il **totale doppiaggio dei personaggi**, **nuova musiche** e **nuovi elementi di gameplay**. Il titolo sarà disponibile - almeno per ora - su Playstation 4, Playstation Vita e PC.

L'annuncio è arrivato come un fulmine a ciel sereno e mancano ancora molti dettagli. Resteremo vigili per darvi ulteriori aggiornamenti.

[Tekken 7: svelata la data di uscita del DLC](#)

Ultimate Tekken Bowl

Bandai Namco ha annunciato il primo DLC per **Tekken 7** dove verrà introdotta la modalità *Ultimate Tekken Bowl*, presente già in *Tekken tag tournament* e *Tekken 5 Dark Resurrection*, nella quale i personaggi di *Tekken* giocano a bowling.

Inoltre nel pacchetto troviamo svariati costumi tra cui: uniformi scolastiche per Xiaoyu e Alisa, costumi da bagno per tutti i personaggi femminili, costumi da bagno in stile vintage anni '20 e per i personaggi maschili. Il nuovissimo DLC sarà disponibile a partire dal 31 agosto su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**.

Ovviamente Bandai Namco ha rilasciato un trailer che potete trovare qui sotto.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSGw2UGJNS0lIRUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Il nuovo DLC di Final Fantasy XV a tema Assassin's Creed

I giocatori di **Final Fantasy XV** presto potranno correre in giro per il gioco come un Assassino grazie a una eccentrica collaborazione tra i publisher **Square Enix** e **Ubisoft**.

Square Enix sta rilasciando questo bizzarro DLC gratuito per **Final Fantasy XV** che porterà un evento chiamato **Il Festival dell'assassino** a **Lestallum**. La città sarà ricoperta di bandiere e di altre chicche per segnare l'occasione speciale, inoltre vari minigiochi e meccaniche di gioco a tema assassino saranno l'epicentro di questa esperienza.

L'add-on dell' **Assassin's Festival** sarà rilasciato il **31 agosto 2017**. Chiunque abbia ottenuto il **Dream Egg** dall' evento **Moogles Chocobo Carnival**, che sarà lanciato il 30 agosto, avrà la possibilità di vestire il nostro Noctis con un costume a tema. Il festival porterà un altro abito d'assassino per il gioco, così come l'opportunità per **Noctis** di esplorare più come un "Assassino" e addirittura utilizzare alcune delle abilità più apprezzate degli assassini.

Potete vedere questo in azione nel trailer quà sotto. **Noctis** scorrazza tra i palazzi di **Lestallum**, poi esegue "salti della fede" per poi finire con un'uccisione dall'alto.

Ubisoft ha detto tramite un post che questa collaborazione tra **Assassin's Creed** e **Final Fantasy** è nata quasi tre anni fa in occasione di una riunione informale durante il **Tokyo Game Show** per esprimere l'ammirazione per gli altri lavori. Se torniamo e guardare il trailer dello scorso novembre

di **Final Fantasy XV**, così come l'annuncio di **Gamescomtrailers** per **Assassin's Creed Origins**, possiamo già notare qualche *easter egg* che suggerisce il *mash-up*.

«Questa collaborazione è il risultato dell'essere grandi fan», ha dichiarato **Ashraf Ismail**, direttore di **Origins** a **Ubisoft Montreal**. «C'è un grande rispetto tra le due squadre e non possiamo essere più entusiasti dell'opportunità di rendere omaggio agli altri lavori».

Non c'è ancora nessuna informazione se **Final Fantasy XV** apparirà in qualche modo in **Assassin's Creed Origins**: l'abito di **Cindy** sarebbe più appropriato per un ambiente desertico dopo tutto.

Questo è solo l'ultimo crossover di **Final Fantasy XV** con altri prodotti, brand precedenti includono tazze per noodles e c'era anche quello con **Forza Horizon 3**. **L'Assassin's Festival** sarà disponibile solo per un periodo limitato: la fine è infatti prevista per il **31 gennaio 2018**.

[Amazon Pre-Order: Xbox One X "Scorpio" è già sold out.](#)

L'edizione limitata denominata "**Scorpio Edition**", che prende il nome dal nome in codice che aveva la console durante le fasi di sviluppo è stata da poco resa disponibile al pre-order sul sito **Amazon** in varie nazioni. Gli ordini sono schizzati alle stelle, tanto che durante una intervista rilasciata sul canale del **Youtuber Rocket Beans**, **Aaron Greenberg** conferma che la console è andata sold out in 25 minuti.

«Penso che la console sia andata in sold out in 25 minuti. Noi ci aspettavamo che le scorte durassero circa una settimana ed invece è andata sold out in meno di un giorno. Non rilasciamo il numero esatto di console destinate ai pre-order su Amazon ma ovviamente questa edizione limitata era destinata agli hardcore fan, quelli che di solito stanno in fila di fronte ai negozi.»

Al di sopra di ogni aspettativa l'analista **Daniel Ahmad** di **Niko Partners** ci fa notare che i pre-order su **Amazon U.S.** della Xbox One X "Scorpio" sono stati così alti da permettere alla console **Microsoft** di superare quelli della **Playstation 4 Pro**, così da sorpassarla nella classifica dei **Best Sellers**.

Xbox One X pre orders seem to be doing well on Amazon. Already ahead of PS4 Pro on Amazon US for 2017 YTD. pic.twitter.com/qarehlgvNS

— Daniel Ahmad (@ZhugeEX) [August 23, 2017](#)

L'edizione limitata includerà il supporto verticale ma la **MS** non esclude la possibilità di poterlo acquistare separatamente in futuro.

[Microsoft e Sony discutono riguardo il crossplay](#)

Gamescom 2017 è in pieno svolgimento e **Aaron Greenberg**, il capo del settore marketing della Xbox, ha dato qualche informazione riguardo la possibilità di crossplay con Sony e riguardo i titoli in arrivo per Xbox One X e della recente edizione della Scorpio. Chiedendo se le due case produttrici avessero discusso riguardo futuri crossplay, la risposta di Greenberg è stata questa:

«Assolutamente sì. Stiamo discutendo con Sony (riguardo il crossplay), siamo partner su **Minecraft** e ovviamente vorremmo che facessero parte di una sola community formata da giocatori uniti tra di loro. Quindi ne stiamo discutendo con loro e speriamo che supporteranno quest'idea.»

È una risposta corta quella di Greenberg, ma molto promettente.

[AMD: nuove GPU a 7nm con acceleratore Hardware AI](#)

Navi, sarà il nome in codice della prossima architettura grafica di **AMD** basata sui **7nm**. Questa nuova architettura risulta ancora poco nota, in quanto sia **AMD** che i vari outlets del settore cercano di mantenere puntati i loro riflettori sui prodotti appena usciti di cui i chip fanno parte della famiglia **Vega** di **AMD** che ha già debuttato sul mercato con la **RX Vega 64** e **RX 56**. Novità sulla futura architettura AMD arrivano grazie al sito [Fudzilla](#), il cui riferisce che i nuovi chip grafici saranno caratterizzati da **circuiti di accelerazione AI**. Questo tipo di accelerazione dovrebbe essere una tecnologia simile al **tensor core** di **NVIDIA**, tecnologia che l'azienda ha lanciato con la GPU **Volta V100** all'inizio di quest'anno.

I primi acceleratori AI di AMD

Navi è l'architettura grafica di terza generazione di **AMD** progettata dal gruppo **Radeon Technologies**. L'architettura grafica si basa sui principi di efficienza energetica di **Polaris** e **Vega**. **Navi** è considerata la prima microarchitettura **GPU** concepita interamente sotto la supervisione del guru grafico e capo del **Radeon Technologies Group**, **Raja Koduri**. Utilizzerà memorie **HBM** (High Bandwidth Memory), probabilmente di terza generazione o **GDDR6** a seconda del prodotto per aumentarne le prestazioni e l'efficienza. **Navi** sarà la prima architettura grafica dell'azienda costruita sul prossimo processo **FinFET** di 7nm che sarà prodotto da **GlobalFoundries**. Sulla base di ciò e osservando la roadmap di **GlobalFoundries**, possiamo dedurre che l'architettura **Navi** dovrebbe sbarcare sul mercato tra il **2018** e il **2019**.

Architetture grafiche AMD

[In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da EA](#)

Fe, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

Fe sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Rivelata la data di Batman: The Enemy Within

Si aspetta da un po' il **secondo** episodio della serie di **Telltale**, e sono molti i **rumor** in giro per il **web** sulla possibile uscita anche per **Nintendo Switch**; per il momento sappiamo che la **data** del lancio sul mercato sarà il **26 settembre 2017** e che sarà disponibile per le seguenti **piattaforme**: **PS4, Xbox One, PC, Android** e **iOS**.

Qui sotto il **trailer ufficiale** pubblicato direttamente dalla Telltale:

Annunciato ufficialmente Biomutant, svelata anche la Collector's Edition

Dopo che una rivista tedesca ha dedicato una pagina dedicata a *Biomutant*, creando molta attesa nei videogiocatori, ieri il gioco è stato ufficialmente annunciato.

THQ Nordic ha, da poche ore, confermato l'uscita di *Biomutant*, un nuovo **Action RPG** con elementi **shooter** con una mappa **Open World**. Il protagonista sarà una volpe il cui aspetto e abilità potranno essere personalizzati facendo mutare geneticamente il protagonista o impiantandogli delle protesi bioniche.

Sono stati anche rivelati il costo e il contenuto della **Collector's Edition**, che avrà, oltre al gioco, anche la soundtrack, un'action figure raffigurante il protagonista e un poster in formato A1, tutto al costo di circa 119\$.

Sul sito Amazon la data d'uscita è stata fissata per il **31 dicembre 2018**, ma quasi sicuramente sarà provvisoria: per adesso sappiamo per certo solamente che dovrebbe uscire nel 2018.

BIOMUTANT

AN OPEN WORLD ACTION RPG

PREMIUM BOX



GAME



OFFICIAL SOUNDTRACK



FIGURINE



A1 ARTWORK ON FABRIC



*Pictures are for illustrative purposes only



© 2017 Experimental 101 AB. Sweden. Published & Distributed by THQ Nordic GmbH, Austria. Experimental 101, Biomutant and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Experimental 101 AB. All rights reserved. All other logos, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. "X", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of The Microsoft Group of companies and are used under license from Microsoft.