

# Morto il compositore Daniel Licht

È notizia di ieri quella della scomparsa di **Daniel Licht**, celebre compositore per la serie TV **Dexter** e per aver lavorato alla colonna sonora dei due **Dishonored** e **Silent Hill** dal 2012 al 2015. Dopo aver lottato contro una rara forma di cancro, Licht si è spento a 60 anni. Tanti sono stati i messaggi di cordoglio sui social, al cui si aggiunge anche il nostro con uno dei brani più belli presenti nella saga dedicata a **Corvo Attano** ed **Emily Kaldwin**.

---

# Star Citizen: ecco la nuova tecnologia Secondary Viewports

**Cloud Imperium Games** ha pubblicato un nuovo video di *Star Citizen*. Il filmato inizia con una "brutta" notizia: il rilascio della **versione 3.0 dell'alpha** non uscirà più a fine agosto durante il Gamescom, ma sarà posticipata a settembre, inizierà il 4 settembre e terminerà giorno 8.

Ma c'è anche una buona notizia (soprattutto per noi italiani, vista la nostra connessione internet): la squadra di sviluppo sta lavorando anche a una patch che prevede il download solo dei file aggiornati e non si dovranno scaricare più 30 GB a update.

Il video, in realtà, è incentrato su una nuova tecnologia che è utilizzata dagli sviluppatori, chiamata "**Secondary Viewports**" che permette al gioco di renderizzare una scena su una texture o su un display olografico, creando una comunicazione e interazione davvero interessanti, soprattutto per la narrazione della campagna militare in single player, chiamata "**Squadron 42**".

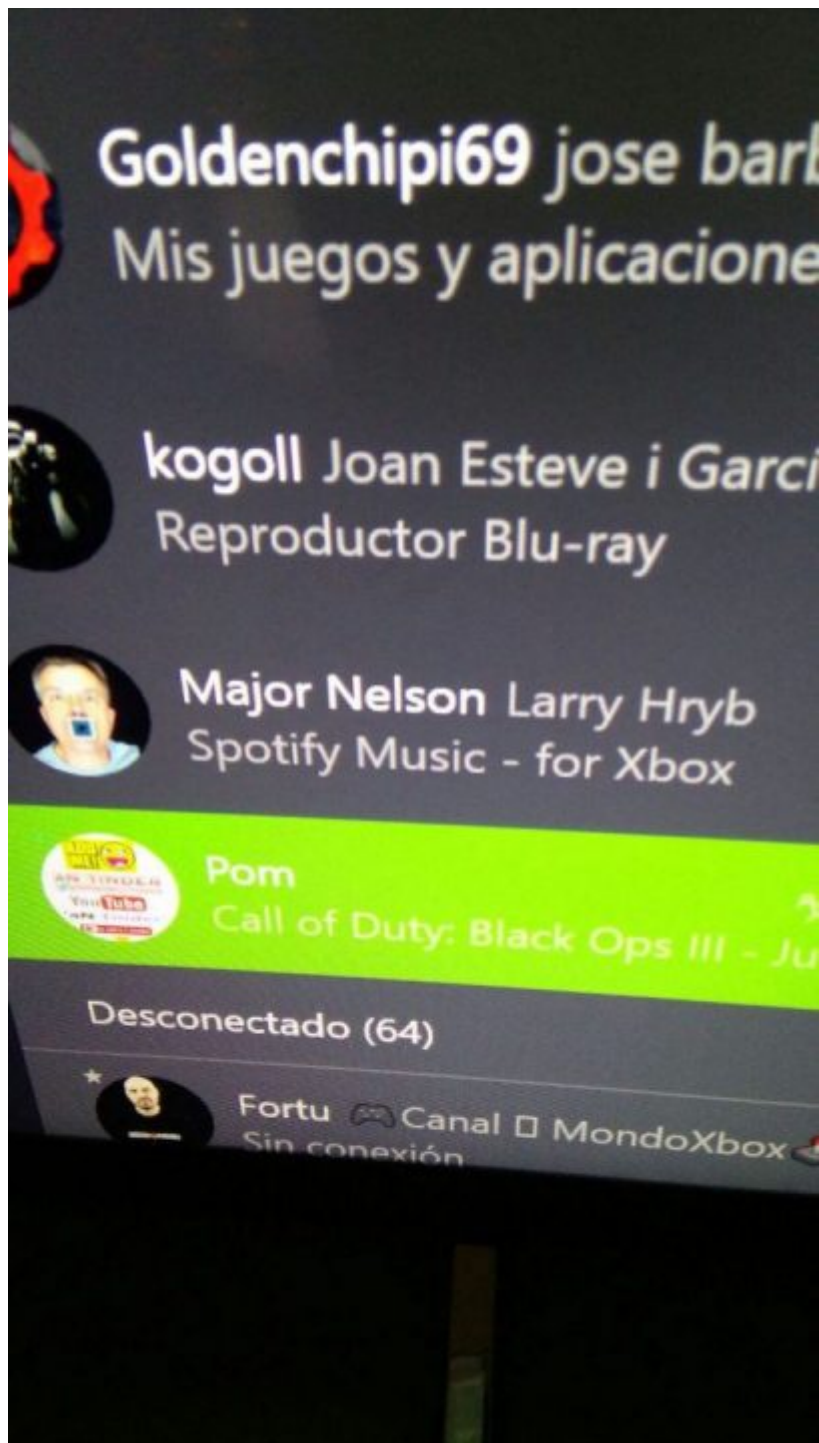
Il rilascio di questo video e la notizia del breve posticipo dell'alpha, ci fa sperare in un gioco molto ben strutturato e soprattutto piacevole da giocare.

---

# Spotify a tutto volume su XBOX ONE

Sembra che un'app di **Spotify** sia in arrivo per le nostre **Xbox One**. Le fonti affermano che attualmente l'applicazione sia in fase di test ma che arriverà presto nello store.

Lo testimonia uno screenshot di **Mayor Nelson Larry Hryb** di **Microsoft**, postato su [Xbox One Reddit](#) proprio questa settimana. Alcune voci sostenevano che l'app non sarebbe mai arrivata a causa di un accordo di esclusività con Sony, ma a quanto pare non è così.



**Sony** aveva annunciato il suo accordo esclusivo con **Spotify** per PS3 e PS4 nel 2015. Oggi, a quanto afferma il vice presidente senior di Sony e capo di Playstation Network **Eric Lempel**, l'azienda si ritiene soddisfatta ed entusiasta della nascita di **Playstation Music** con Spotify nelle vesti di partner esclusivo.

---

## Game of Thrones: HBO vittima di un leak, ma non è “hacking”

Il prossimo episodio della celeberrima saga di *Game of Thrones*, che andrà ufficialmente in onda lunedì 7 Agosto in lingua originale sottotitolata in italiano, è stato vittima di un **leak**; infatti è possibile trovarne già oggi una versione a bassa risoluzione in streaming, oltre che scaricabile, sottotitolata anche in italiano.

Il video dell'episodio presenta diversi **watermark**, di cui uno familiare alla **HBO** perché appartenente a un suo partner di distribuzione, quindi proprio per questo motivo si suppone che **non sia opera di un attacco hacker**.

**HBO** conferma però di essere stata vittima di un potente **cyber-attacco** ai propri server; sono stati trafugati oltre **1,5 terabytes** di materiale, tra cui anche progetti ancora in fase di sviluppo. Si sospetta che gli autori del crimine vogliano, come accadde in passato per **Disney** e **Netflix**, estorcere denaro a **HBO** per non divulgare il materiale riservato dell'azienda.

---

## Destiny 2 bloccherà l'utilizzo di OBS, Discord e altre applicazioni

*Destiny 2* sbarcherà anche su PC il 24 ottobre e già molti giocatori stanno pensando ai probabili cheater che incontreranno durante la loro avventura, ma Bungie ha annunciato che, per evitare l'immissione di codici esterni nel client di gioco e, quindi, che si possa barare, *Destiny 2* bloccherà alcune delle più famose applicazioni utilizzate dagli utenti.

La lista contiene software di registrazione usati da normali giocatori o da streamer, come **OBS** e **XSplif**. Applicazioni come **Dxtory** e **Razer Cortex** saranno bloccate, come **Discord** e **Mumble** (applicazioni di comunicazione), **EVGA Precision XOC**, **MSi Afterburner** e **FRaps** (applicazioni per monitoraggio Software e Hardware) non saranno compatibili con *Destiny 2*.

Ma applicazioni come **NVIDIA Shadowplay** e **AMD ReLive** si potranno utilizzare per streaming, cattura schermo e per monitoraggio Hardware e Software.

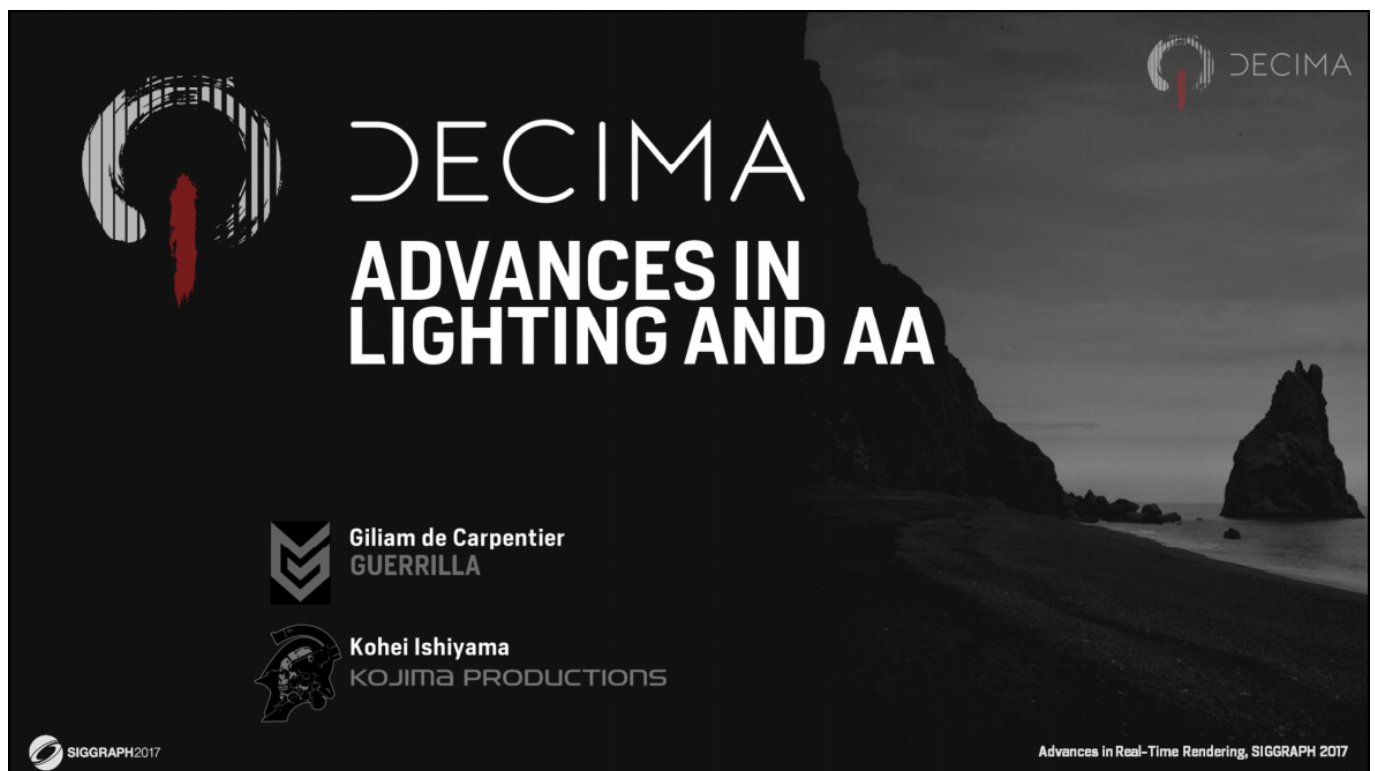
Questa scelta non renderà felici tutti, soprattutto gli streamer, ma salvaguarderà tutti i giocatori PC, per garantire loro una tranquilla esperienza di gioco.

Vi ricordiamo che la beta PC inizierà il 28 agosto, per chi avrà effettuato il preorder, il giorno dopo per tutti gli altri e finirà il 31 agosto.

---

# Decima Engine: novità riguardanti il motore grafico

Durante la conferenza intitolata “**Decima Engine: Advances in Lighting and AA**” avvenuta durante l’annuale manifestazione Siggraph nella città di Los Angeles, **Carpentier (Guerrilla Games)** e **Ishiyama (Kojima Productions)** hanno sviscerato alcune novità dietro il motore grafico proprietario chiamato appunto **Decima Engine**. Inizialmente sviluppato dai **Guerrilla Games** per la serie **Killzone**, esteso e migliorato per supportare nuovi giochi tra cui **Horizon: Zero Dawn** il motore grafico viene oggi condiviso con lo studio **Kojima Production** - studio di cui il famosissimo **Hideo Kojima**, sviluppatore e mente della saga **Metal Gear Solid**, è a capo - che sta in questo momento sviluppando **Death Stranding**. Gioco che sarà ovviamente (ed è appunto il motivo della condivisione del motore grafico targato **Guerrilla**) esclusiva **Playstation**.



La sessione di conferenza ricopre vari punti tra cui due in particolare hanno suscitato l’interesse di tutti i partecipanti e sviluppatori di videogiochi. **GGX Spherical Area Light** e **Height Fog**. Senza scendere in complicatissime formule matematiche (di cui la conferenza ovviamente era piena zeppa) il primo tratterebbe, per la prima volta in un motore grafico, un nuovo sistema di riflessione della luce che riuscirebbe rispetto al passato a migliorarne l’efficacia dando risultati più naturali specialmente durante rendering effettuati da certe angolazioni. Per i più tecnici ci sarebbero riusciti aggiungendo **micro-facet shaders GGX** alle **AREA Light** di forma sferica.

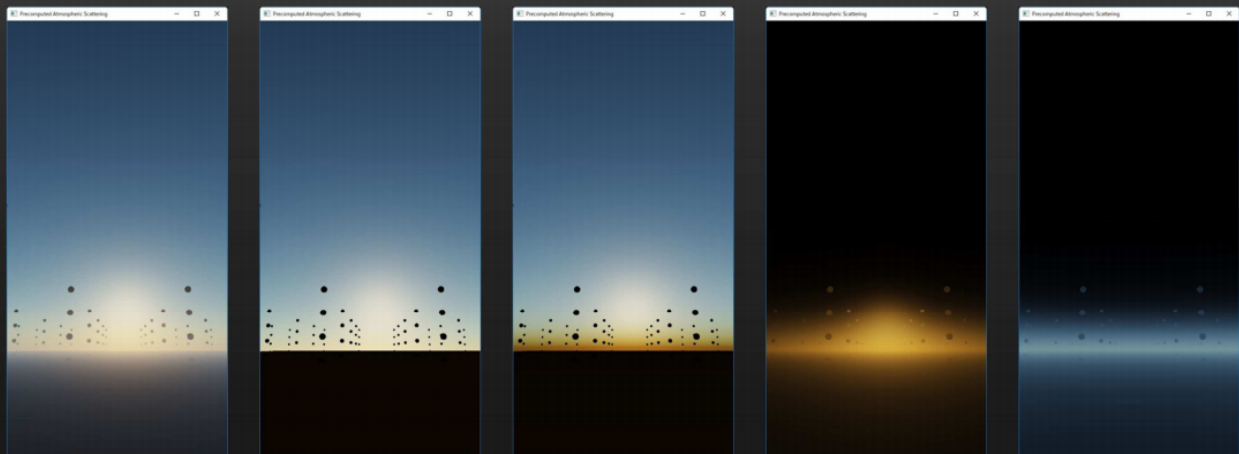
# GGX spherical area light



Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

L'**Height Fog** sarebbe invece il risultato della collaborazione con lo studio **Kojima Production**. Questa nuova tecnologia è una customizzazione avvenuta per una esigenza da parte dello studio per il nuovo titolo **Death Stranding**.

## Height fog: Results



Result

$L_{\text{background}}$

$L_{\text{background}} \alpha$

$L_{\text{sun}}(1 - \alpha)$

$L_{\text{amb}}(1 - \alpha)$

\*Precomputation tool screenshots

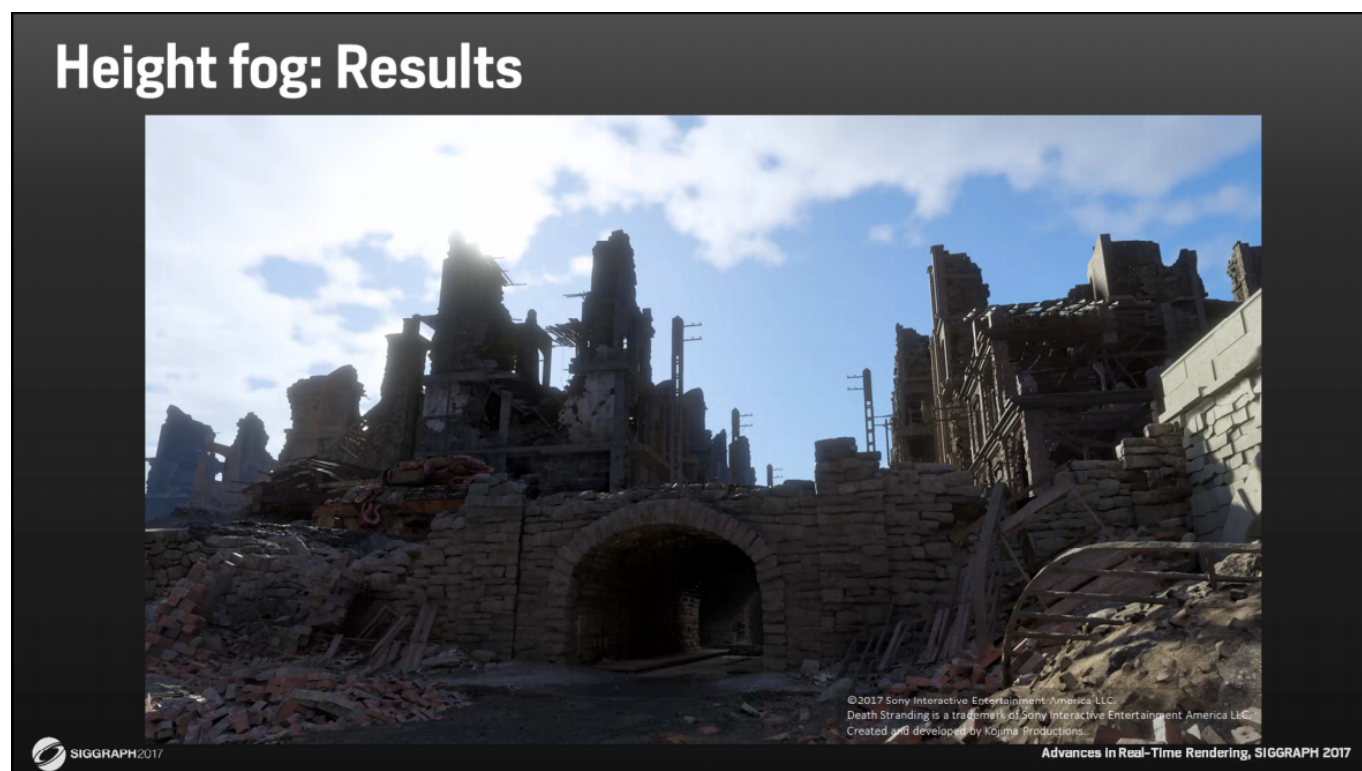


Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

Il **Decima Engine** possedeva già un flessibile sistema di dispersione particellare e atmosferico ma lo studio chiedeva esplicitamente un sistema atmosferico ottimizzato per il **rendering** fotorealistico. Questa modifica permette di avere sistemi atmosferici (in particolare nebbia) altamente ottimizzati



per scene precalcolate fotorealistiche mantenendo la libertà artistica di modelli analitici che si basano come nella realtà sulla diminuzione della densità dell'aria al variare dell'altitudine.



## [Unreal Engine 4: rilasciata una fan tech fotorealistica](#)

Dietro a **Unreal Engine 4** esiste una nutrita fandom che sbizzarrisce la propria creatività utilizzando il noto motore grafico di **Epic Games**, ormai divenuto **freeware**. Da poco è stata rilasciata su **PC** una **fan tech demo**, che in tempo reale utilizza la **fotogrammetria** e la soluzione **VXGI** di **NVIDIA** per l'illuminazione globale in tempo reale, per ottenere il massimo del fotorealismo. La demo sarà disponibile alla fine del 2017. Questa tech-demo è stata creata da [ArtbyRens](#), e secondo l'autore sarà possibile con ulteriori ottimizzazioni eseguirla in **4K** su di una singola GPU **nVIDIA 1080Ti**. Nella demo non esistono effetti dinamici particolari come ad esempio il vento o altro poiché è incentrata solo a mostrare quanto il rendering fotorealistico sia d'impatto, e quanto l'illuminazione cambi totalmente il modo in cui una scena venga percepita dall'utenza. Il video è ambientato in una **foresta scandinava** che integra alcune architetture **sci-fi**.

La dimensione della demo viene mantenuta in una piccola area e permetterà a chi la visionerà di camminare o di controllare una fotocamera virtuale e di acquisire immagini o video. Gli utenti potranno cambiare il campo visivo, l'apertura, la distanza focale, la profondità e altro ancora. Ovviamente teorizzando un gioco con questa qualità grafica ma con l'aggiunta dell'**AI** e di tutti gli effetti dinamici che ormai troviamo presenti nella maggioranza dei titoli **AAA** degli ultimi anni,

significherebbe avere un prodotto non solo che avrebbe richieste hardware mostruose, ma di cui anche solamente gli assets graverebbero pesantemente sui nostri amati hard disk. quindi non aspettatevi di vedere giochi con questa grafica in tempi brevi.

Ecco alcuni screenshots:

---

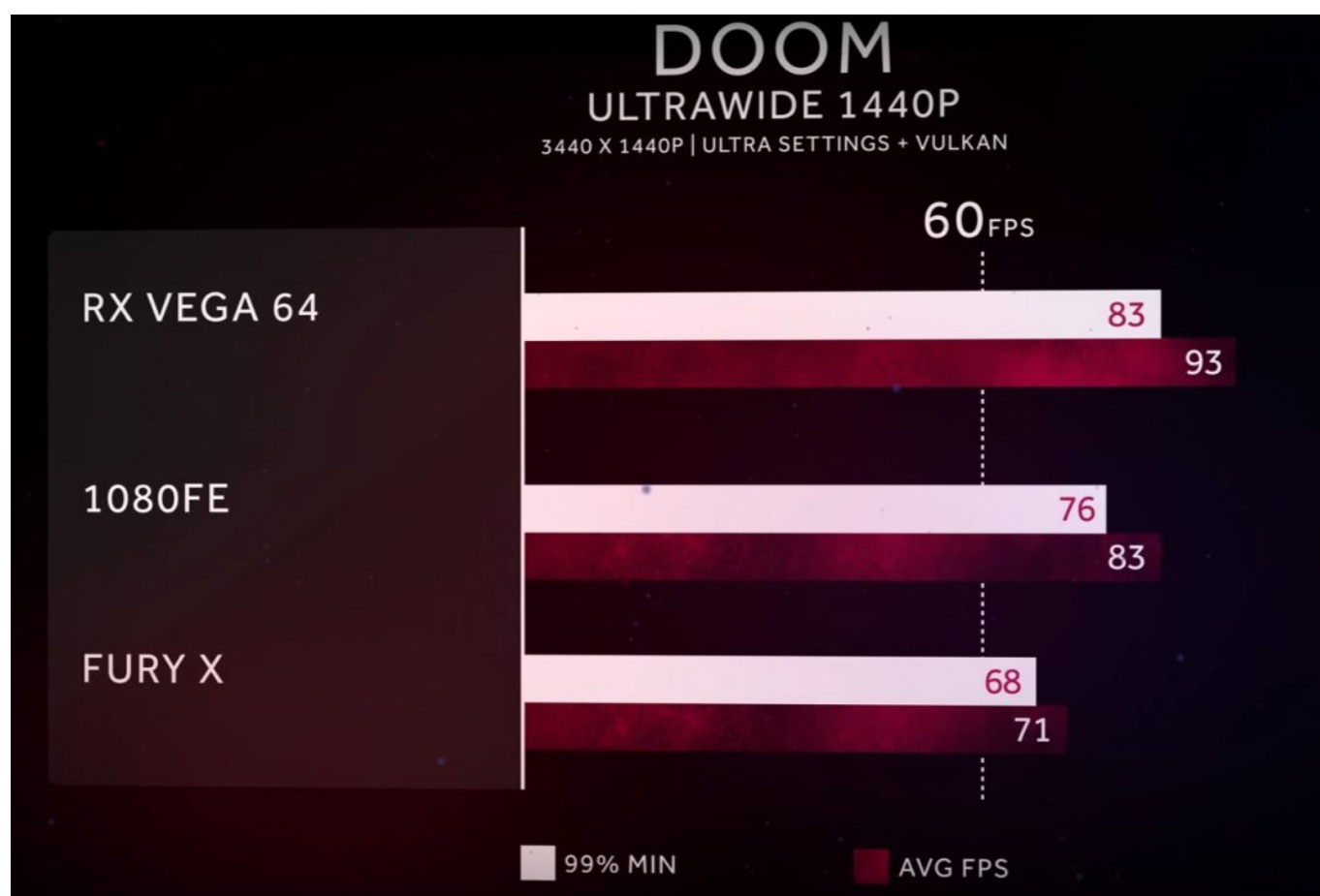
## [The Witcher: arriva l'adult coloring book](#)

**CD Project Red** e **Dark Horse** hanno recentemente annunciato il **Colouring Book** dalle tinte sanguinolente del nostro ammazza-mostri preferito. Il libro conterà di 96 Pagine colme di immagini raffiguranti l'intrepido **Geralt Di Rivia** immerso nelle sue avventure tra quiete e "tempesta". Il *Colouring Book* di **The Witcher** sarà rilasciato l'1 novembre sia in formato digitale che cartaceo, e costerà circa 14,99 dollari (i prezzi europei varieranno). [Qui](#) potete trovare ulteriori informazioni sul pre-ordine.



## I benchmark di AMD Radeon Rx Vega riescono a raggiungere la GTX 1080

**AMD** ha appena rilasciato dei benchmark relativi alle prestazioni delle nuovissime AMD Radeon RX Vega 64. Questi test hanno fatto totalizzare alla nuova VGA di casa AMD ben **10 FPS in più** rispetto alla 1080 Founder's Edition di NVIDIA e circa **16 fps in più** di AMD Fury X in *DOOM*, test effettuati in risoluzione **1440p**. La squadra che ha testato e stressato queste schede video ha utilizzato come **API, Vulkan** anziché **OpenGL**, non arrecando vantaggio a nessuna VGA, dato che sia Nvidia che AMD beneficiano di questa API.



AMD ha anche testato altri otto giochi e ha concluso che l'**AMD Radeon RX Vega 64** è quasi paragonabile alla **GTX 1080** di casa Nvidia. I giochi che sono stati testati sono: *Ashes of the Singularity*, *Battlefield 1*, *Deus Ex: Umanità divisa*, *Forza*, *Gears of War*, *Hitman*, *Sniper Elite 4* e *Warhammer*.

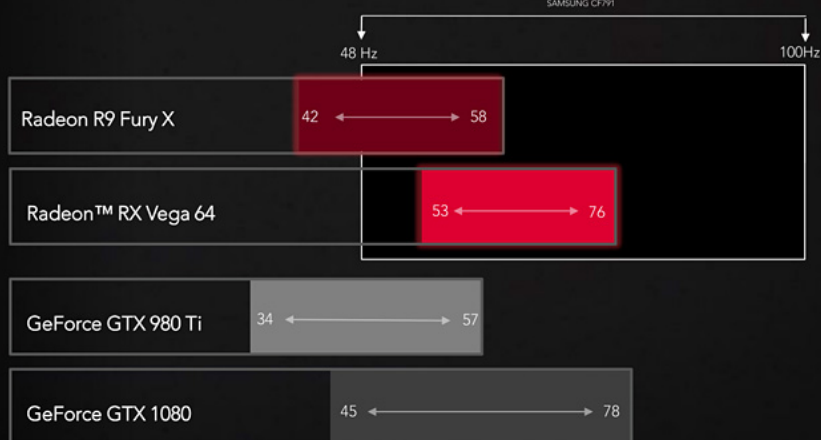


# 1440P ULTRAWIDE GAMING RANGE OF GUARANTEED EXPERIENCES

RADEON  
**FreeSync**  
SAMSUNG CF791



3440x1440  
48-100 Hz  
Radeon™ FreeSync Range



Minimum FPS range for Ashes of the Singularity, Battlefield 1, Deus Ex: Mankind Divided, Doom, Forza, Gears of War, Hitman, Sniper Elite 4, Warhammer

See Endnotes

AMD RADEON

33 AMD SIGGRAPH17 Techday | Confidential - under embargo until 7/30, 7:30pm PDT

Sicuramente sono stati testati altri giochi, ma in questo momento non sono stati ancora rilasciati nuovi benchmark, che con molta probabilità vedremo nei prossimi giorni.

L'AMD Radeon RX Vega 64 sarà disponibile il 14 agosto, mentre l'AMD Radeon RX Vega 56 sarà disponibile successivamente.

## Gran Turismo Sport sarà gestito in 8K da una PS5?

**Polyphony Digital** afferma che *Gran Turismo Sport* avrà modo di intrattenere i propri giocatori per molto tempo, con lunghe ore di **gameplay**. L'uscita è prevista per il 13 ottobre e non si sa ancora molto, l'unica certezza che si ha è quella della scala di **rendering**, a cui il team sta lavorando ad arte prendendosi cura di ogni minimo dettaglio, al punto che il creatore **Kazunori Yamauchi** ha dichiarato che gli assets del titolo sono «troppo "over-specced" per PS4 Pro» - tanto da necessitare «sei mesi per creare una singola auto - intendendo dunque che la tecnologia in uso è avanzata anche rispetto al potenziale della top di gamma fra le console di casa Sony. «Stiamo costruendo in vista delle versioni future della console piuttosto che per quella che vediamo oggi», ha aggiunto Yamauchi.

Che l'avvento di PS5 non sia poi così lontano?

Yamauchi, sempre riguardo *Gran Turismo*, conclude dicendo: «Penso che non sarebbe un problema gestirlo anche a **8K**», lasciando intendere che pare ci aspetti davvero qualcosa di stupefacente.