

I primi risultati delle prestazioni dell'Intel Core i9-7960X

Un **leak** del prossimo processore in uscita, l'**Intel Core i9 7960X**, mostra il punteggio su **Geekbench** registrando prestazioni impressionanti grazie ai suoi **16 core**, e si scontrerà contro la nuova CPU di **AMD Threadripper 1950X**. L'arrivo del Core i9 7960X è previsto per il prossimo anno e sarà pienamente compatibile con la piattaforma **X299** per **Skylake-X**. Avrà un prezzo di **1699 \$**, che in Italia equivale a circa **1457 Euro** e, calcolando l'iva, andrà oltre i **1600 Euro**, un prezzo molto alto anche se le prestazioni sono degne di nota. Il processore vanta **5238 punti** nei risultati **single core** e **33.672 punti** nei risultati **multi core**. Questi sarebbero numeri impressionanti per qualsiasi altro chip ma, rispetto a quanto ci si aspettava dai 16 core, sono numeri bassi. Infatti, se si esaminano i punteggi ottenuti dal **Core i9 7900X** che ha **10 Core / 20 thread**, si possono vedere risultati molto simili in tutte le categorie, eccetto la categoria **Floating Point & Memory**. La ragione è ovvia: il chip sembra essere fissato a **2,5 GHz**, che è un **clock molto basso**, parlando di un 16 core.

Il **benchmark** è stato condotto il 21 luglio 2017 e il sistema di prova ha le seguenti specifiche:

OS: Windows 10 64 bit

Motherboard: ASUS PRIME X299-Deluxe

RAM: 32 GB

CPU: Core i9-7960X (16 Cores / 32 Threads)

CPU Clock: 2.51 GHz (All-Core)

L1 Cache: 1 MB

L2 Cache: 16 MB

L3 Cache: 22.5 MB

Inoltre capiamo un paio di cose sul **Core i9 7960X** da queste specifiche. Intel non ha ufficialmente rivelato la dimensione della **cache L3** del processore, ma possiamo vedere che dovrebbe essere di **22,5 MB**. Il sito **wccfttech** ha creato un confronto della nuova CPU contro il **Threadripper 1950X di AMD** (anche questo **16 core e 32 thread**) e con le "vecchie" CPU **Skylake-X**, precisamente il **Core i9 7900X**.

Il **Core i9 7900X** attualmente **vince in termini di prestazioni per prezzo**, ovviamente stando ai risultati di **Geekbench 4.0**. Tuttavia bisogna tenere presente che questi risultati sono molto diversi dai parametri di calcolo come quelli su **Cinebench R15**, dove **Threadripper** supera Intel. In questi scenari **AMD è più prestante di circa il 40%** in base ai numeri di Cinebench. Dal momento che esiste un mercato molto grande per quanto riguarda le **applicazioni di rendering**, si può prevedere che questi chip andranno a ruba. AMD ha infatti portato il mondo delle CPU multi core anche a portata di **consumer medio**. Tuttavia, il Core i9-7960X ha un rapporto prestazioni/prezzo assolutamente **esagerato**. Il punteggio è certamente frutto del fatto che si tratta di un **Engineering sample**, a giudicare dal clock da 2,5 GHz. Si spera in un aumento di clock di almeno **500 Mhz** che incentiverebbe non poco gli utenti all'acquisto.

I nano-device promettono prestazioni ultra veloci per le console

Un team internazionale di scienziati guidato dall'ANU (**Australian National University**) ha progettato un nuovo **nano-device** che promette un **rendering ultra veloce** della grafica sulle **console**.

Il ricercatore senior del **Nonlinear Physics Centre** dell'**ANU Research School of Physics and Engineering**, **Dragomir Neshev**, ha dichiarato che l'invenzione - una **piccola antenna** che è **100 volte più sottile di un capello umano** - potrebbe anche aiutare i computer utilizzati per creare animazioni e effetti speciali:

«Uno dei grossi problemi che incontrano i giocatori durante le sessioni di gioco sono i **cali di framerate**, che il nostro **nano device** potrebbe migliorare notevolmente accelerando lo scambio di dati tra i multi processori nella console» afferma Neshev, che prosegue

«La velocità di questo tipo di trasferimento di dati è attualmente **limitata** dalla velocità degli elettroni lungo i cavi di rame che collegano i processori nelle console di gioco.

La nostra invenzione può essere utilizzata per collegare questi processori con **cavi ottici** che trasmetteranno i dati tra i processori **migliaia di volte più veloci** dei cavi metallici, consentendo un **rendering veloce** e un **calcolo parallelo su larga scala** necessari per una buona esperienza di gioco.»

L'ANU ha collaborato con **Friedrich-Schiller-Universität Jena**, il **Leibniz Institute of Photonic Technology** e la **Technische Universität Darmstadt** in Germania.

Il professor Neshev ha affermato che i ricercatori hanno utilizzato l'antenna a nano scala per trasmettere e indirizzare i segnali di telecomunicazione dall'aria in diverse direzioni in un filo ottico per la prima volta.

«Siamo i primi a realizzare una piccola **nano antenna ottica** con la capacità di ordinare e percorrere segnali di telecomunicazione a **bitrate ultra veloci**.

Siamo stati inoltre in grado di **ridurre** i componenti ottici per colmare la differenza di dimensioni con le parti elettroniche sempre più piccole»

L'invenzione ha impiegato **due anni** per avere questi risultati, ed è stata sostenuta dall'**ARC** attraverso il **CUDOS, Centre of Excellence** e l'**Australian National Fabrication Facility**.

La ricerca è stata pubblicata su **Science Advances**.

Michael Pachter sostiene che i contenuti esclusivi siano inutili

Michael Pachter, noto analista di settore, ha detto la sua per quanto riguarda le esclusive temporali delle console.

PS4 si è accaparrata dei contenuti esclusivi di alcuni dei più famosi titoli multiplatforma, come *Call of Duty WWII*, *Destiny 2* e *Battlefront 2*, ma Pachter sostiene che siano inutili: anche se un possessore **Xbox One** non potrà usufruire dei contenuti nell'immediato questo non fa alcuna differenza, visto che dovrà giocare con amici che avranno una console Microsoft e che, come lui, non saranno in possesso del titolo, gli utenti Xbox dovranno solo aspettare 30 giorni, come nel caso dei DLC di *Call of Duty*, o 1 anno, come i contenuti esclusivi di *Destiny 2*.

Chi non possiede PS4 non cambierà console per poter giocare in anticipo un DLC o per avere un contenuto che sulla propria console arriverà in ritardo, dovrà solo aspettare per poi acquistare o ricevere quel contenuto e giocare con i propri amici. Quindi i contenuti temporali non sbilanceranno il mercato delle console, non influenzeranno i nuovi utenti che dovranno acquistare una console di ultima generazione. Chi non possiede una PS4 o una Xbox One sarà semmai influenzato dagli amici e, considerando i numeri delle vendite della console Sony, è probabile siano molti di più gli utenti che consiglieranno quest'ultima.

Pachter ha però precisato che un'esclusiva temporale che potrebbe costituire un'eccezione esiste: ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, che arriverà su console in esclusiva Xbox e poi, forse l'anno prossimo, sbarcherà su console Sony. Questo titolo potrebbe influenzare il mercato delle console, facendo innalzare le vendite di Xbox One. Secondo Pachter, *PlayerUnknown's Battlegrounds* porterà ottimi risultati per la versione console, come lo sono già stati quelli su PC.

30 minuti di gameplay per Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom

Lo avevamo già visto all'**E3**, oggi si presenta con un inedito video di gameplay. ***Ni No Kuni II: Revenant Kingdom***, sviluppato da **Level 5** e **Bandai Namco**, subirà un ritardo nell'uscita, slittando al 2018. Il video è un walkthrough a cura proprio del team **Bandai**, che ci mostra in maniera più accurata la demo già presentata alla fiera **E3 2017**.

Ni No Kuni II: Revenant Kingdom uscirà il 19 Gennaio 2018 per **PS4** e **PC**.

Destiny 2: la beta viene prolungata

Proprio per oggi, alle 06:00 del mattino, era prevista la chiusura della beta di *Destiny 2*, ma **Bungie** ha appena annunciato su Twitter la decisione di prolungare la fase beta fino **alle 3:00 del 26 luglio**

alle 03:00. Un annuncio inaspettato dai fan, che potranno provare *Destiny 2* ancora per 3 giorni.

The Destiny 2 Open Beta has been extended through Tuesday 7/25 for additional service testing. Expected completion is 6 PM PDT.

— Bungie Help (@BungieHelp) [July 23, 2017](#)

[Secondo Michael Pachter i videogiochi giapponesi non contano nulla sul mercato](#)

Il Giappone è un mercato che vede molte opere di rilievo in campo videoludico, titoli importanti come **Persona 5**, numerose saghe jrpg quali **Fire Emblem**, *Final Fantasy* e *Shini Megami Tensei* nascono nella terra del Sol Levante, diventandone oggi un'espressione culturale distintiva. Nonostante il grande numero di appassionati registrato dalle saghe orientali, il noto analista di settore **Michael Pachter** ha affermato, [durante un'intervista a Gamingbolt](#), che i giochi giapponesi sono irrilevanti per il grande mercato.

Proprio riguardo le vendite di **Persona 5**, Pachter ha affermato: «Si sta parlando di 2 milioni di unità vendute, mentre una schifezza come **Mafia 3** ha venduto 5 milioni di unità, nonostante faccia schifo. Quindi, no, 2 milioni di unità non rilevano a nulla: Nessuno sta facendoci dei soldi.»

Nella stessa intervista, Pachter chiarisce che *Persona 5* gli è piaciuto molto, che è il gioco più "giapponese" in circolazione, ma che questo non c'entra con le scelte del mercato di massa: «*Persona 5* è stato davvero il primo gioco nipponico - escluse le opere di Kojima e di Nintendo - che mi sia piaciuto in questi anni. Ma non credo sia importante. Giochi come **Final Fantasy** che vendono 8 o 10 o 20 milioni di copie sono eccezioni: i titoli giapponesi che in ultima analisi funzionano sono quelli come **Metal Gear**, quelli che hanno un appeal occidentale, e che quindi fanno presa sulle masse. I giochi giapponesi non hanno fascino sulle masse, e non si traducono bene in altre culture. Detto questo, sono convinto che *Persona 5* non abbia tradito le aspettative di **Atlus**, la quale credo sia felice dei 2 milioni di unità vendute, che per loro rappresentano un successo»



Ma allora come fa **Nintendo** ad avere successo nonostante non si “pieghi” all’estetica occidentale? Pachter se lo spiega così:

«Direi che Nintendo è l’eccezione che dimostra la regola: se tu fossi un marziano», dice l’analista al suo intervistatore «e non avessi mai visto un videogioco prima, e io ti mostrassi un gioco Nintendo e in parallelo *Persona 5* o *Final Fantasy*, non diresti mai che provengono dallo stesso luogo. Non sembrano affatto uguali. Nintendo ha un proprio stile, proprio come i disegni Disney, c’è qualcosa di totalmente diverso. Non so cosa sia, sarà il fatto che il divertimento offerto da Nintendo è accessibile, familiare, bizzarro. Guarda che polemica è scoppiata all’E3 perché Mario impugnava una pistola in **Mario+Rabbids**, è un elemento fuori dallo stile Nintendo, che ormai è conosciuto da chiunque. Nintendo è una società completamente diversa, è la cosa più vicina a Disney che ha il Giappone, sfuggono alle regole convenzionali. Sono l’eccezione che dimostra la regola, nessuno in Giappone fa niente di simile, a eccezione di forse *Sonic*»

Insomma, a parte quelli della **grande N**, titoli come *Persona*, *Nier* e *Nioh*, o gli stessi *Souls*, non conterebbero poi tanto in termini di mercato, non quanto i giochi tripla A occidentali.

[Presentato il primo trailer di Ready Player One](#)

Al San Diego Comic-Con è stato presentato il trailer del nuovo film di **Steven Spielberg**, **Ready Player One**, tratto dall’omonimo romanzo di **Ernest Cline**, caso editoriale negli Stati Uniti pubblicato in Italia dalla casa editrice ISBN nel 2011. La storia è ambientata nel 2044, in un futuro distopico in cui il mondo è vessato da una crisi energetica causata dall’esaurimento dei combustibili fossili e in cui si risente delle conseguenze del global warming, Gran parte della vita sociale si svolge

sulla piattaforma **OASIS**, un simulatore di realtà virtuale che funziona come un MMORPG, con una moneta più stabile di quella del mondo reale. Il creatore, James Halliday, morendo ha lasciato un testamento dove annuncia di aver sparso degli easter egg dentro OASIS, dichiarando di voler lasciare tutto in eredità alla prima persona in grado di trovarli. È il giovane **Wade Watts**, cinque anni dopo, a trovare la prima delle tre chiavi che potrebbero portarlo dritto all'eredità, che ovviamente è contesa da molti altri concorrenti.



Al Comic Con di San Diego oggi Steven Spielberg, accanto a Ernest Cline, che è anche co-sceneggiatore del film, ha dichiarato di aver trovato grande sintonia con l'autore del libro e che *Ready Player One* sarà un grande passo avanti per mostrare alla gente il potere della realtà virtuale. Nel cast figurano **Tye Sheridan** (che interpreterà Wade Watts), **Hannah John-Kamen**, **Ben Mendelsohn**, **T.J. Miller** e **Mark Rylance**.

L'uscita del film era prevista per il dicembre 2017, ma è stata rinviata a marzo 2018 per evitare la concorrenza con *Star Wars: The Last Jedi*.

[Abandon Ship: trailer mostra nuovi mostri marini](#)

Abandon Ship è un titolo che uscirà quest'anno, il cui gameplay si basa sulla navigazione, dove si salperà con la propria nave e il proprio equipaggio per esplorare un mondo generato proceduralmente e impegnando navi nemiche in combattimenti tattici. Oltre ai nemici e alle

tempeste adesso si aggiungeranno anche alcuni **mostri degli abissi** che ostacoleranno il nostro viaggio, come mostra il nuovo trailer che potete vedere di seguito.

Con il nuovo Metroid, Samus ritorna a far tremare... il 3DS

La prima eroina dei videogiochi venne concepita proprio da Nintendo, più precisamente da [Gunpei Yokoi](#), si chiama [Samus Aran](#) ed è una cacciatrice di taglie interspaziale. Samus mancava dalla scena da parecchio tempo ormai. Fece la sua ultima apparizione in [Metroid Prime: Corruption](#) - il terzo capitolo della serie *Metroid Prime* - uscito per la console Nintendo Wii nel lontano 2007.

New Metroid: Samus Returns questa volta sbarcherà invece sul Nintendo 3DS, console sulla quale la grande N sta puntando moltissimo negli ultimi tempi.

Sembra quasi riprendere il titolo dall'attempato [Metroid II: Return of Samus](#), uscito all'epoca per la console portatile Gameboy ma ovviamente questa, è tutta un'altra storia.

New Metroid: Samus Returns, arriverà nei negozi il **15 settembre 2017**: sarà acquistabile in edizione standard o in edizione Legacy, la quale comprenderà parecchi ninnoli da collezione per gli appassionati. Nel frattempo, è stato rilasciato da poche ore un assaggio di gameplay dell'attesissimo titolo.

Grossi investimenti negli e-sports

Gli **e-sports** stanno prendendo sempre più piede: stadi gremiti, fama e soprattutto ricchi premi stanno ormai diventando una normalità. Probabilmente nel prossimo futuro affiancheranno gli sport fisici che tutti conosciamo e gli investimenti, per far sì che ciò accada, stanno cominciando a registrare cifre esorbitanti. Proprio in questi giorni, infatti, la software house **Eyedentity Entertainment** sta per investire circa **45 milioni di dollari** in questo settore, fondando anche un nuovo marchio: **WEGL** (World Esports Games and Leagues).

L'obiettivo principale è quello di espandersi in tutto il mondo, partendo dai paesi in cui gli e-sports sono ormai una realtà come Cina o Corea del Sud, per poi divenire leader nell'organizzazione e trasmissione dei vari eventi. Oltre a questo, gli investimenti saranno mirati a costituire vari team e soprattutto la costruzione di varie infrastrutture come gli stadi.

Sarà questo quindi il futuro?