

[Incidente in un impianto Micron, sospesa momentaneamente la produzione di DRAM](#)

Un impianto di produzione di **memorie DRAM** della Micron Technology potrebbe limitare momentaneamente la produzione per un **incidente** interno e, data l'alta domanda delle componenti, ciò potrebbe comportare un ulteriore aumento dei prezzi, già lievitati negli ultimi mesi.

L'impianto coinvolto è la **Fab 2 di Taiwan**, secondo quanto riporta **EETimes** - tramite la società di monitoraggio dei prezzi delle memorie, DRAMeXchange - di proprietà di **Micron** dallo scorso anno, nell'ambito dell'operazione d'acquisto di Inotera (costata 3,2 miliardi di dollari). La Fab è uno dei due impianti situati a Taoyuan.

L'incidente sarebbe stato causato da un **malfunzionamento nel sistema di distribuzione dell'azoto** che ha causato una **contaminazione dei wafer e dei macchinari**.

Sempre secondo DRAMeXchange, Micron avrebbe avuto un calo di produttività pari a **60.000 wafer** al mese, che avrebbe impattato negativamente del 5,5 % sulla produzione mondiale delle DRAM del mese di luglio.

Un portavoce della **Micron** ha rassicurato la clientela dicendo che le operazioni di Taoyuan sono state **subito ripristinate** dopo l'accaduto, scongiurando così un impatto negativo sul business dell'azienda, la quale non cesserà di monitorare la situazione e terrà aggiornati clienti e fornitori.

DRAMeXchange non si mostra molto convinta, e osserva che i lavori per ripulire quanto prodotto dai danni e per riprendere i lavori richiedono non poco tempo, e questo, secondo vari analisti, potrebbe comportare un blocco dell'impianto con vari effetti negativi, *in primis* sui prezzi delle memorie attualmente sul mercato, e anche probabili ritardi di consegna per il prossimo iPhone ritarderanno (il quale monterà, appunto, memorie della Micron).

[Phil Harrison: Switch apre le porte a nuovi videogioicatori](#)

Negli ultimi anni, le case produttrici hanno combattuto tra loro per contendersi il trono della console migliore nel mercato videoludico: **Sony** e **Microsoft**, hanno creato modelli di console sempre più potenti, portando a un'evoluzione rapidissima.

Da pochi mesi **Nintendo** ha lanciato sul mercato **Switch**, una console ibrida, non potente come **PS4** o **Xbox One**, ma che ha visto una gran risposta di pubblico e un'ottimo riscontro in termini di vendite.

Nintendo non punta sulla potenza hardware ma cerca di intrattenere in qualunque modo i giocatori, fornendo titoli sempre diversi e divertenti, da giocare in singolo o in compagnia.

Lo stesso **Phil Harrison**, ex vice presidente di MS e Sony, ha lodato ai microfoni di **GameReactor** il lavoro di Nintendo sulla nuova console:

«Penso che Sony abbia fatto un ottimo lavoro con PlayStation 4, rendendola

molto popolare in tutto il mondo. Quello che mi chiedo, che è forse una preoccupazione, è: Microsoft e Sony stanno facendo sì che il mercato cresca? Si stanno impegnando per ampliare i contenuti per attirare più pubblico e più videogiocatori? Le ultime dichiarazioni e annunci fanno capire che si stanno concentrando sul pubblico hardcore. Considerando che Switch ha la possibilità attirare e far giocare un pubblico più ampio, sarà davvero interessante vedere come le dinamiche del mercato si modificheranno nei prossimi tre o quattro anni.»

Le parole di **Phil** sono state molto chiare: **Sony** e **Microsoft** dovrebbero dedicarsi di più al pubblico. Adesso non ci resterà che vedere come proseguirà il trend di **Nintendo Switch** e quale sarà la risposta delle due grandi concorrenti.

Terra World: il franchise sbarcherà in Italia?

Poco più di una settimana fa **Mistwalker Corporation**, lo studio del padre di **Final Fantasy Hironobu Sakaguchi**, annunciava il sequel del popolare JRPG per mobile **Terra Battle**, mostrando il primo gameplay durante un livestream su **Nico Nico**. I circa 24 minuti di giocato davano un buon assaggio di quelle che sono le nuove caratteristiche di **Terra Battle 2**: principalmente una world map che dà la possibilità al giocatore di esplorare e configurare la propria formazione prima di ogni battaglia.

Insieme a Sakaguchi erano presenti il leggendario compositore **Nobuo Uematsu**, il quale si sta prendendo cura della colonna sonora, e **Kimihiko Fujisaka** (*Drakengard* e *The Last Story*) che si occupa del **character design**. Sarebbero coinvolti inoltre **Silicon Studio** (della serie *Bravely*) e, si vocifera, il famigerato **Yoko Taro**, che dovrebbe curare alcuni aspetti della storia.

La storia di quello che è ormai divenuto un franchise, **Terra World**, in Italia è pressoché sconosciuta: il primo *Terra Battle* fece la sua comparsa nell'ormai lontano **2014** sui dispositivi mobile di tutto il mondo; o quasi, visto che all'appello mancava appunto il nostro caro Belpaese. Purtroppo, nei tre anni successivi - passando per molteplici update e annunci ufficiali, accompagnati da petizioni e richieste fatte dai fan, più o meno direttamente, agli sviluppatori giapponesi - non siamo riusciti a meritarcì una versione dedicata sugli store principali (**Google Play** e **App Store**) e non stiamo parlando della mera localizzazione del titolo, quanto della vera e propria **presenza**, negata sui marketplace nostrani.

Inspiegabilmente infatti **l'Italia si ritrova emarginata** e, mentre Sakaguchi dichiara di voler continuare il supporto al primo capitolo, ne annuncia appunto il secondo accompagnato da **Terra Wars** e una non meglio specificata versione console del primo episodio.

Fresco di giornata è invece questo nuovo scorcio di gameplay: il filmato che riportiamo è abbastanza interessante dal momento che ci mostra una delle più importanti feature introdotte nel nuovo titolo, ovvero il passaggio dalla world map alla griglia di battaglia. Nel video qui sotto si vede come una volta ingaggiato il combattimento il sistema torna ad essere simile a quello del primo *Terra Battle*. Speriamo che l'Italia possa questa volta rientrare nelle grazie di Sakaguchi-san e, perché no, magari avere l'opportunità di giocare la versione italiana del primo episodio anche se a distanza di tutti questi anni.

[Annunciata la data d'uscita di The Binding of Isaac: Afterbirth+ per Switch](#)

Dopo vari svariati rinvii, **Nicalis** ha annunciato la data di uscita per **Nintendo Switch** di *The Binding of Isaac: Afterbirth+*. Il gioco sarà disponibile in Europa a partire dal 7 settembre anche in versione fisica, la quale conterrà alcuni contenuti speciali: con l'acquisto dell'edizione retail si riceveranno, infatti, anche degli adesivi del gioco e un manuale di istruzioni sullo stile di quelli che si trovavano nei vecchi videogame, come potete vedere nell'immagine di seguito:

ISAAC+ AFTERBIRTH

NINTENDO SWITCH LAUNCH EDITION!!!

Two FREE STICKER SHEETS AND COLLECTIBLE ALTERNATE BOX ART!

FEATURING LIITH, EDEN, MAGGIE, APOLLYON, AZAZEL & ISAAC!

BONUS TRINKETS IN LAUNCH EDITION ONLY!

DON'T BE AN EGG... PRE-ORDER YOURS RIGHT NOW!

Vari titoli in cantiere per Japan Studio

Japan Studio è uno degli studi sussidiari più prolifici di Sony Computer Entertainment, capace di sviluppare giochi del calibro di *Bloodborne*, *Gravity Rush Remastered*, *The Tomorrow Children*, *The Last Guardian*, *Gravity Rush 2* e titoli di prossima uscita come *Everybody's Golf* and *Knack 2*. Durante [un'intervista a IGN USA](#), il vicepresidente **Allan Becker** ha dichiarato che lo studio intende mantenere la prolificità degli ultimi anni e che ha in sviluppo diversi nuovi titoli:

«Credo che Japan Studio possa avvalersi di molta gente talentuosa, ma per qualche ragione credo che siamo rimasti indietro sul piano della tecnologia, già dai tempi di PS2 e PS3. Japan Studio non stava producendo così tanti titoli al tempo. Con PS4 stiamo davvero cominciando a costruire quella tecnologia di cui siamo stati provvisti.

Non vorrei sbilanciarmi troppo ma con il lavoro Gravity Rush 2 e The Last Guardian credo che Japan Studio abbia raggiunto questa grande pietra miliare, e adesso ci sentiamo liberi di provare qualcosa di nuovo. Siamo verso il completamento di Knack 2 e il team interno sarà più libero di lavorare su nuovi titoli.»

Uno di questi è di certo il remake di *Shadow of the Colossus*, mentre i restanti sono divisi tra nuove IP e sequel di franchise già esistenti, come ha spiegato nella stessa intervista anche il presidente di **SCE Worldwide Studios**, **Shuhei Yoshida**.

Rivelati accidentalmente i processori AMD Ryzen 3 1200/1300, primi benchmark

AMD ha recentemente annunciato la nuova linea di processori **Ryzen Pro**, che includerà, la non-ancora-rivelata, serie **Ryzen 3**. Quest'oggi grazie ad un leak da parte di [wccftch.com](#) abbiamo in anteprima i tanto attesi benchmarks del processore **Ryzen 3 1200**. CPU nata per build entry level creata basandosi sulla nuova architettura *Zen* di **AMD**. Entrambi i processori **Ryzen 3 1200** e **Ryzen 3 1300** saranno CPU **quad-core** ma, a differenza dei fratelli maggiori, avranno il **SMT** (*Simultaneous Multithreading*, aka *Hyper Threading*) disabilitato.

Il processore **Ryzen 3 1200** non nasce solo per le build HTPC ma può benissimo essere integrato, grazie alle sue performance e il suo costo, in build entry level orientate al gaming.

La linea **Ryzen 3**, basandosi su una tecnologia quad-core (2 CCX) senza SMT, conterà un netto di 4 core e 4 thread per ciclo effettivi. Ciascun core avrà al suo interno 512 KB per la cache L2, ma solo la metà dei 16MB di L3 disponibili saranno attivi. Il **TDP** del chip sarà di 65W. Dal momento che il prezzo del processore **Ryzen 5 1400** è di 169 dollari, e visto che **AMD** normalmente calcola il prezzo dei suoi chip con un incremento di \$ 20, possiamo aspettarci che i processori **Ryzen 3 1300** e **Ryzen 3 1200** costino rispettivamente \$ 149 e \$ 129.

Il benchmark di **SiSoft Sandra**, oltre a confermare le specifiche della CPU, ci svela il anche la

frequenza di funzionamento che sarebbe di 3,1 GHz. Inoltre, il processore è in grado di ottenere **72,28 GOP** nel benchmark generale e 54,05 e 44,81 GFLOP nei rispettivi parametri di riferimento **Whetstone** effettuando i benchmark di calcolo a singola e doppia virgola mobile. Questi sono risultati ottimi visto e considerato che il chip avrà un prezzo di circa \$ 129. Facendo una comparazione questi risultati sono comparabili alle prestazioni che otterremmo con un **Intel Core i7-2600k**. Di seguito troverete gli screenshot ai test dei benchmark effettuati con SiSoft Sandra.

SiSoftware Official Live Ranker
 Details for Result ID 2x AMD Ryzen 3 1200 Quad-Core Processor (2C 3.1GHz, 2x 512kB L2, 4MB L3)
 SiSoftware : Home | Teams | Users | Brands | Computers/Devices | Aggregated Results | Individual Results

Welcome to the SiSoftware Official Live Ranker for English speakers.

Rank		
	Local Rank Position Points Score Qualification Created Serial Number	#2,630 Higher than 56.46% ranked results 56 72.28GOPS Average Performance : 24 May 2017 c2ffcf988e9d4ecddedaeaddfb89b484a2c7a29faf89fac7ff
Individual Results		
	Dhrystone Int Dhrystone Long Whetstone Single-float Whetstone Double-float Global Rank Top Processor Arithmetic Ranks	106.16GIPS 107.59GIPS 54.05GFLOPS 44.81GFLOPS
Program		
	Name / Version Registered Benchmark Get Latest Sandra (FREE) Get More: Upgrade Sandra!	SiSoftware Sandra 22.20 No Processor Arithmetic
Individual Result		
	Result ID Component Brand Number of Devices / Threads State Speed Performance vs. Speed (aka Speed Efficiency) Power Performance vs. Power (aka Power Efficiency) Capacity Capacity vs. Power (aka Size Efficiency)	2x AMD Ryzen 3 1200 Quad-Core Processor (2C 3.1GHz, 2x 512kB L2, 4MB L3) 2x AMD Ryzen 3 1200 AMD 2 / 4 Normal 3.09GHz 23.36GOPS/GHz 4T

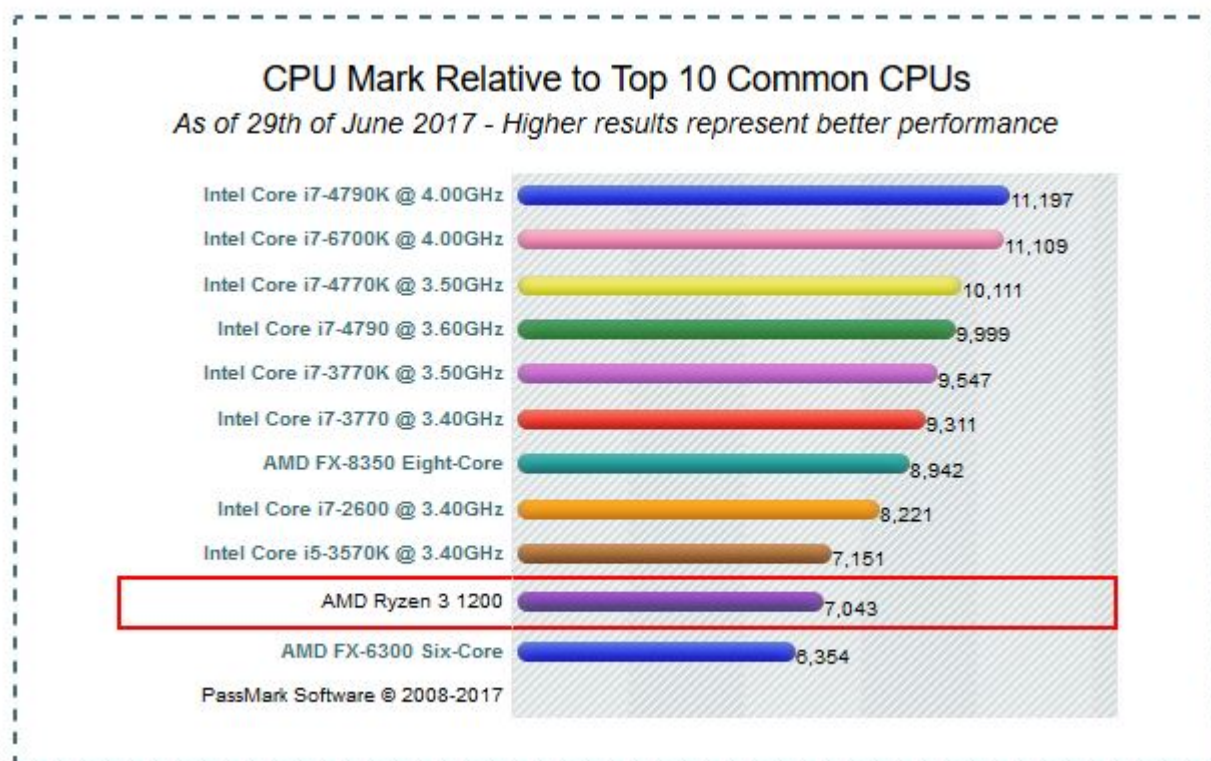
Osservando i risultati del benchmark di **Passmark**, forse più semplici e diretti da comprendere anche per i meno esperti, il Ryzen 3 1200 ha ottenuto 7043 punti. Guardando i risultati in prospettiva, un Intel i5 3570k ottiene 7151 punti ed un i7 2600k un punteggio di circa 8221 punti. Ciò significa che non stiamo guardando ad una *CPU* con un livello di prestazioni che puo fermarsi alle build HTPC ma al contrario abbastanza potente da poter gestire carichi di gioco moderatamente pesanti.

Il rapporto performance/prestazioni del Ryzen 3 1200 sarà eccezionale e costituirà un'ottima scelta per i giocatori (che non mirano sicuramente al 4k) o build HTPC.

Considerando che in termini di prestazioni siamo nel territorio di un Intel Core i5, questa CPU dovrebbe facilmente essere in grado di gestire carichi leggeri e moderati in termini di gioco, mentre i giochi più pesanti, in termini di prestazioni CPU, probabilmente ne risentiranno. **AMD** fa sicuramente un passo in avanti, offrendo un netto aumento di prestazioni in una fascia di mercato budget in cui le vecchie CPU erano solo veramente buone per scopi HTPC o NAS. Rimane da vedere

quale sarà, se presente, il potenziale di **overclocking**, poiché sarà questo il vero fattore finale, che potrà aiutare o peggiorare le vendite.

Ecco un tavolo di confronto per la linea **Ryzen 3**:



[Rainway App mostra le demo di Batman Arkham Knight, NieR: Automata e The Witcher 3](#)

Andrew Sampson, sviluppatore della **Rainway App** e **Borderless Gaming**, ha mostrato il primo gameplay dell'applicazione streaming in esecuzione su **Nintendo Switch**. L'applicazione Rainway è gratuita ed è stata progettata per consentire uno **streaming** fluido tramite rete wireless tra un **PC performante** e, in questo caso, una console Nintendo Switch, semplicemente utilizzando un browser web (anche se Andrew Sampson sogna di sviluppare un'app *ad hoc*, sempre se Microsoft, Sony e Nintendo lo consentiranno).

Le prime registrazioni di **Rainway** mostrano quanto seriamente sia stato preso lo sviluppo dell'app. Per questa occasione è stato fatto un test con il gioco **Batman: Arkham Knight**, che purtroppo ha sofferto di evidenti cali di framerate. Tuttavia, secondo **Sampson**, è solo questione di tempo prima che il gioco funzioni senza problemi rilevanti.

Lo sviluppo dell'applicazione Rainway per il browser web è attualmente molto più avanzato rispetto alla versione Switch e sembra funzionare senza problemi.

Di seguito è possibile vedere una sessione 1080p a 60fps di **Batman: Arkham Knight** su web browser.

Here is [@RainwayApp](#) running Batman Arkham Knight at 1080P 60FPS in a web browser.
pic.twitter.com/PfCqJ6uOQs

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 24, 2017](#)

Qui alcuni istanti di **NieR:Automata** su **Switch** tramite **Rainway App**:

Super bonus round: NieR Automata gameplay on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/bl14MpnlaF

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Abbiamo anche un'immagine di **The Witcher 3** sempre su **Nintendo Switch**:

The Witcher 3 running on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/5wYxmLJusK

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Infine, ancora una volta su Switch, anche una dimostrazione di **Undertale** tramite Rainway App:

Yeah sure here you go pic.twitter.com/M72cWkgTC2

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Tirando le somme, siamo molto curiosi di vedere i futuri sviluppi di questa interessante applicazione e soprattutto se mai Nintendo accetterà di inserire Rainway nello **Switch eShop**.

Ubisoft svilupperà un nuovo Splinter Cell

Molti fan della saga - qualcuno anche nella nostra redazione - sono rimasti delusi per il mancato annuncio da parte di **Ubisoft** di un nuovo titolo della saga **Splinter Cell**. Il **CEO, Yves Guillemot**, ha da poco annunciato che la casa transalpina sta pensando allo sviluppo di un nuovo titolo della serie che vede al centro l'agente **Sam Fisher**.

«Quello che possiamo dire è che stiamo ricevendo un sacco di bozze e proposte per un nuovo titolo e che ne sceglieremo uno. Penso che prima di poter essere in grado di mostrare qualcosa si dovrà aspettare un po' di tempo.»

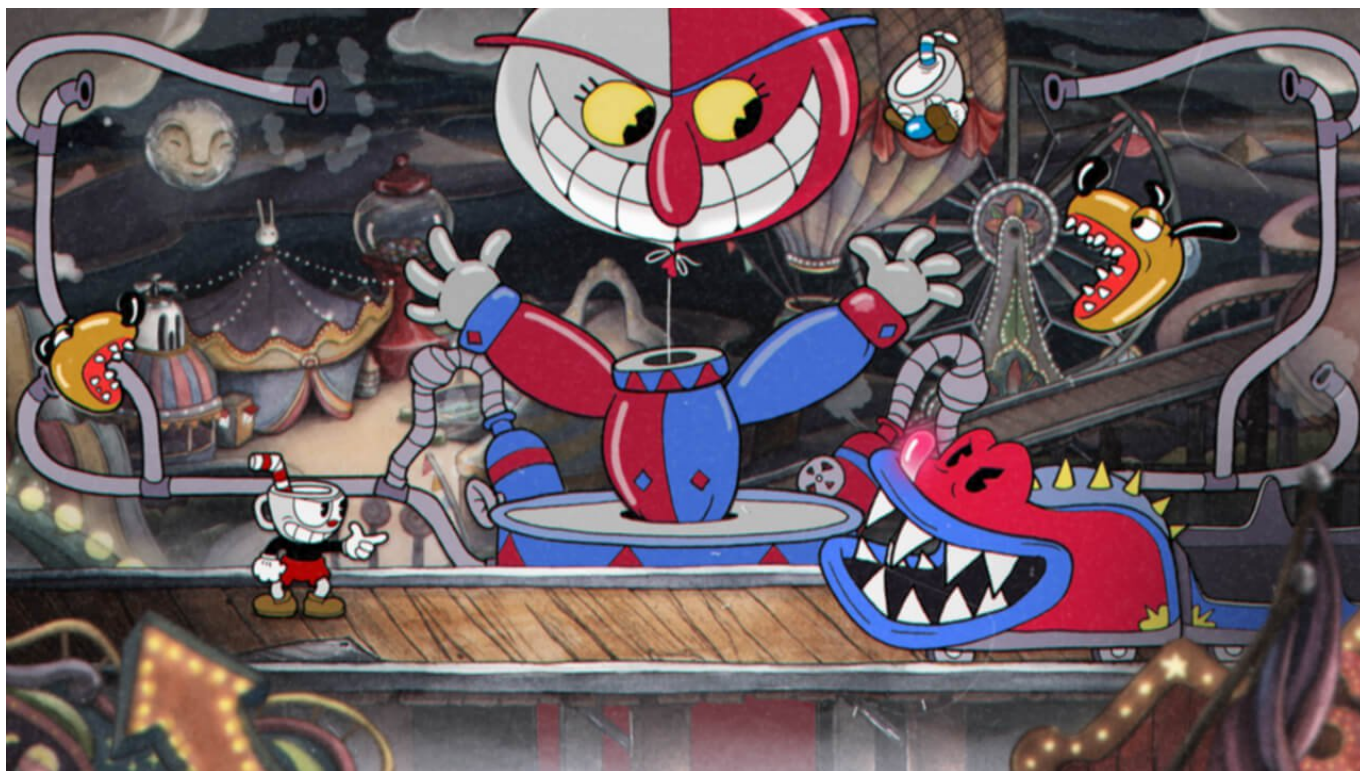
È chiaro che il progetto **Splinter Cell** non è stato abbandonato, come alcuni credevano, e che **Sam Fisher** tornerà - speriamo presto - come protagonista di un nuovo titolo. Che **Ubisoft** non abbia messo da parte la saga e ne stia sviluppando un nuovo capitolo, farà felici molti fan della saga e magari ne avvicinerà di nuovi.

Cuphead: dimissioni e ipoteca sulle case

Durante una lunga intervista rilasciata a **Gamesradar.com** gli sviluppatori dell'ormai famosissimo vintage platformer in via di sviluppo **Cuphead** confidano all'outlet le loro iniziali difficoltà economiche avute durante la prima fase di sviluppo del gioco ma anche grande ambizione e forza di volontà.

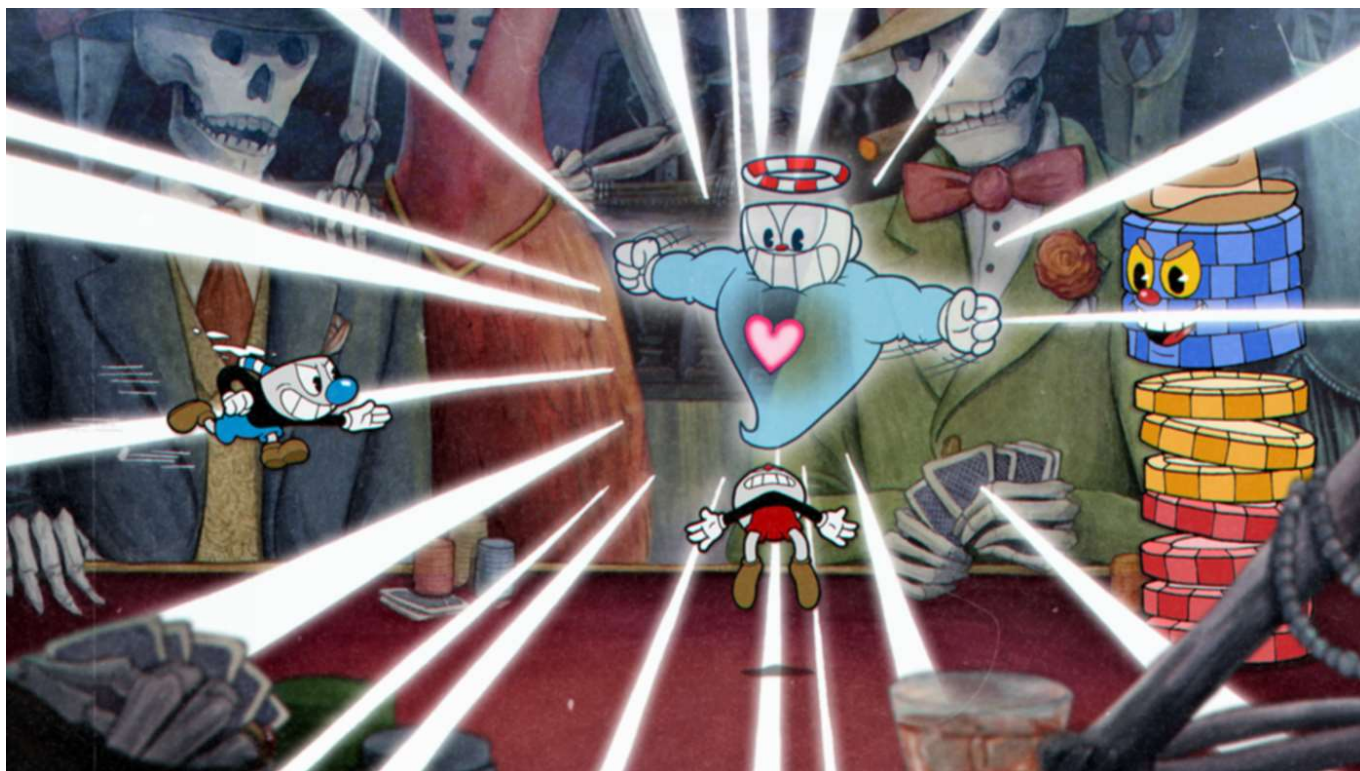
“We realized that there were a lot of people out there that wanted what we were doing”

“Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto”



“My brother and I quit our jobs, remortgaged our houses and began expanding the team. This was our chance to actually deliver the game we wanted to make all along, rather than the cut-scope game we originally planned with a three person team.”

“Dopo aver lasciato il nostro lavoro ed ipotecato le nostre case io e mio fratello cominciammo ad espandere il team. Questa era l’unica chance possibile per riuscire a portare a termine il gioco che noi avevamo sempre sognato di sviluppare al contrario avremmo dovuto rinunciare ed accontentarci del progetto iniziale disegnato attorno ad un team di sole tre persone.”



Cuphead è annunciato in uscita per il 2018 ed è sviluppato da **StudioMDHR Entertainment** come esclusiva **Microsoft Windows & Xbox One**

[Partono gli Ultimate Game Sale 2017 di Xbox](#)

Preparatevi a spendere, oggi, **30 Giugno** (con data di scadenza al **10 Luglio**) partono ufficialmente gli **Ultimate Game Sale** dell'**Xbox Store**. Con più di **350** giochi tra cui, i vari **Dark Souls**, **Call of Duty**, **Assassin's Creed** o i recenti **For Honor**, **Gear Of War 4**, **Halo 5: Guardians** e tantissimi altri **dlc** e **add-ons** gli utenti avranno la possibilità di risparmiare fino al **65%** del costo originale em per i già possessori di un abbonamento **Xbox Live Gold**, ancora un **10%** di sconto extra. Sul blog personale di **Major Nelson** si trova la [lista completa](#) dei titoli in offerta.

Qui invece il trailer di annuncio