

Novità per La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra

Emergono alcune novità riguardo **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**.

Uno degli aspetti più apprezzati del gioco è il sistema **Nemesis**, che permette a ogni giocatore di affrontare storie ogni volta uniche attraverso nemici generati proceduralmente e differenziati nella personalità e nei punti di forza e di debolezza. *L'Ombra della Guerra* prevederà inoltre un sistema **micro-transazioni**: infatti all'interno del titolo sarà presente un negozio da cui comprare i vari "potenziamenti", fra cui:

- **Cassa del bottino**: contiene armi e armature di diversa rarità. L'equipaggiamento e l'aggiornamento di queste armi e armature migliorano le abilità personali di **Talion**. Inoltre possono anche contenere XP boost.
- **Bottino di guerra**: fornisce orchi seguaci di diversa rarità per aiutare a forgiare un esercito forte. Possono anche contenere ordini di formazione per livellare e personalizzare i seguaci orchi.
- **XP bonus**.
- **Pacchetto speciale**: il pacco copre le casse del bottino, i bottini di guerra e bonus di un valore maggiore.

Potremo pagare queste cose in due modi diversi: possiamo usare la valuta **Mirian** o l'**oro**, un nuovo tipo di moneta. Il *Mirian* può essere acquisito sconfiggendo gli "Orchi del tesoro", distruggendo gli attrezzi, distruggendo i seguaci orchi, mentre l'oro può essere ottenuto acquistandolo tramite **Steam, PlayStation Store** o **Xbox Store**. È anche possibile guadagnare piccole quantità d'oro raggiungendo determinate tappe fondamentali e partecipando alle sfide della comunità.

Il titolo sarà sempre giocabile online, impedendo quindi agli hacker di influenzare la valuta in gioco e le casse del bottino.

Game of Thrones

Telltale Games è sinonimo di avventura grafica a episodi, e grazie a Playstation plus (per gli abbonati nel mese di luglio 2017) abbiamo avuto modo di giocare al titolo dedicato alla celebre opera di **George R. R. Martin: Game of Thrones** (nome del primo volume della serie *A Song of Ice and Fire*).

Il gioco si basa sull'omonima serie televisiva, e nei 6 episodi da cui è composta questa prima stagione assisteremo a numerosi colpi di scena e momenti di pura tensione come ci ha abituato il buon vecchio George.



Iron from ice

Questo è il motto del casato **Forrester** (brevemente menzionato nei libri) i cui membri saranno i protagonisti del gioco, sebbene ci sia la presenza di volti noti al pubblico della serie tv (doppiati dagli attori originali), la storia è totalmente inedita e non intacca minimamente la trama dell'opera principale.

Il gioco inizia durante il **Red Wedding** (evento che si colloca nella terza stagione della serie tv), i Forrester sono alleati di **Robb Stark** e assisteremo alla morte del lord **Gregor Forrester** e alla fuga del suo scudiero **Gared Tuttle** a cui Gregor aveva affidato la propria spada per consegnarla al suo erede al castello di **Ironrath** (proprietà del casato Forrester).

Qui verremo a conoscenza del giovane **Ethan**, erede in quanto i fratelli maggiori **Rodrick** e **Asher** non sono disponibili (il primo creduto morto in battaglia, l'altro esiliato per un crimine commesso in gioventù), della sorella **Talia** e del piccolo **Ryon**.

C'è anche la sorella maggiore **Mira**, ancella di lady **Margaery Tyrell**, la quale cercherà di aiutare la propria famiglia sfruttando le proprie amicizie nella nobiltà.

Il lavoro svolto dal team californiano è di prim'ordine, la storia è ben scritta, e la recitazione e il doppiaggio non hanno nulla da invidiare a quelli della serie tv, con scene di forte impatto emotivo che colpiscono come un pugno allo stomaco; l'unico neo è la totale assenza della lingua italiana, quindi se non si è in grado di comprendere l'inglese sarà impossibile capire quanto accade.

Gameplay

Il gioco è la classica avventura grafica che Telltale ci ha sempre proposto: ci sono i soliti quicktime events, dialoghi a scelta multipla, si può interagire con qualche oggetto, osservare l'ambiente, ma non c'è molta libertà; anche le decisioni che si prendono non sono così incisive nei confronti della

trama, più o meno i risultati sono sempre gli stessi, la difficoltà è pressoché inesistente, chiunque può portare il gioco a termine, a patto di conoscere la lingua inglese.

Tutto sommato comunque è un gioco che si lascia giocare e non annoia mai, gli amanti del genere avranno modo di passare alcune ore in tranquillità e godersi l'ottima trama senza alcuna frustrazione.



Comparto tecnico

Sebbene il gioco giri su qualsiasi dispositivo, anche mobile, non si può certo dire di trovarsi davanti a qualcosa di bello da vedere: il **motore grafico** è lo stesso che gli sviluppatori californiani usano da sempre, la conta poligonale è bassa, la modellazione dei personaggi approssimativa, textures slavate, frame rate pessimo anche su macchine performanti, animazioni che risulterebbero brutte anche su una ps2, non regge di certo il confronto con giochi dello stesso genere come *Until Dawn*.

Di tutt'altra pasta è invece il **comparto sonoro**: le musiche comprendono ottimi brani originali e alcuni presi dalla serie tv, come la bellissima sigla che è presente all'inizio di ogni episodio del gioco. Gli attori hanno svolto un egregio lavoro di doppiaggio e gli effetti sonori delle battaglie sono ben studiate.

Conclusioni

Game of Thrones è un buon gioco che offre diverse ore di intrattenimento grazie all'ottima trama e recitazione, ma non raggiunge l'eccellenza a causa di un comparto tecnico datato che non rende giustizia a quanto di buono è stato fatto dagli sceneggiatori.

Se siete amanti del genere e conoscete l'inglese non fatevelo scappare; se invece date importanza alla grafica e al tasso di sfida ignoratelo assolutamente.

[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**.

[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 **XSplit**. 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 salverà 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.

[Portal Knights](#)

Portal Knights è il perfetto anello di congiunzione tra **Minecraft** e **Dragon Quest Builders**, che lascia libertà quasi totale lasciata al giocatore ma al contempo incanalandolo attraverso gli stilemi classici dei giochi di ruolo.

Un evento denominato "**Frattura**" ha diviso il globo in 47 distinti biomi, ora accessibili solo

attraverso la scoperta di portali, ognuno dei quali necessiterà di diversi materiali per potere essere ripristinato. Il gioco ci presenta il suo carattere ruolistico fin dalla creazione del personaggio: avremo la possibilità di scegliere tra le classi **Cavaliere**, **Mago** e **Arciere**, ognuna contraddistinta con un apposito albero delle abilità. **Portal Knights** dà la possibilità di affrontare il gioco in diverse modalità: sarà possibile costruire un nuovo equipaggiamento per uccidere i mostri e salire di livello o varcare i portali col solo scopo di prendere i materiali necessari e dedicarci esclusivamente al crafting.

Come ogni buon **sandbox**, il gioco permette di distruggere ogni singolo cubo sulla mappa e poi riposizionarlo dove meglio si ritiene per costruire edifici, fortificazioni, dungeon o fortezze volanti: quelli della propria fantasia saranno gli unici limiti per il giocatore.

Se il vostro scopo è unicamente quello di saltare da un'isola all'altra il più velocemente possibile costruendo i portali, in una **quindicina d'ore** potreste aver già fatto tutto quel che vi serve ma, nel caso voleste prendervela con calma e creare un mondo tutto vostro, le ore da spendere nel gioco potranno essere infinite. Potrete poi invitare anche altri **tre amici** sulla vostra isola e lavorare in quattro a un progetto comune o persino andare a caccia di materiali rari insieme, altra nota di merito per una produzione che offre un'esperienza piuttosto valida.

Tuttavia, ciò che rende veramente Portal Knight distante dall'essere un epigone di altri modelli già visti, sono i vari **elementi GDR**: talvolta incontreremo altri personaggi che ci forniranno numerose **side quest**, rinfocolando la motivazione a continuare l'esplorazione dei vari mondi.

L'unico appunto che ci sentiamo di sottolineare, semmai, concerne **l'inventario**, basato su un'impostazione a menù e sottomenù che non sembra fare dell'immediatezza la propria virtù: navigarci risulta macchinoso, a tratti sgradevole.

Da un titolo come **Portal Knights**, che presenta una struttura lineare di crescita e di scoperta ci si poteva aspettare una storia di maggior spessore, la **narrazione** rimane sullo sfondo e non si erge praticamente mai nel procedere del gameplay, lasciando la sensazione che siano i giocatori stessi a creare il proprio racconto (e questo non è sempre un bene).

Sotto il **profilo tecnico**, il titolo gode infine di **60 fps** e non mostra segni di cedimento regalando dei buoni colpi d'occhio: il ciclo giorno e notte, con alcuni nemici che compaiono solo all'imbrunire, e una dinamica dei fluidi particolarmente riuscita sono solo altre piccole chicche che migliorano l'esperienza globale.

Dal punto di vista **sonoro**, il gioco gode di un buon impianto tipico degli adventure game, pensata in maniera accurata con effetti realistici in azioni elementari (dai colpi sferrati a un nemico ai semplici passi in fase di movimento). È probabilmente la **colonna sonora** a far però la differenza, con deliziose variazioni melodiche che vanno di pari passo con i cambi di scenario e d'azione. Il lavoro orchestrale è davvero di pregio, le composizioni della **Synthetic Orchestra** (dietro la quale si nasconde il nome del solo **Blake Robinson**, che aveva già contribuito al lavoro sulla OST di **Terraria**) richiamano sonorità di maestri come **John Williams** e **Danny Elfman** innestandosi benissimo nell'opera di **Keen Games**.

Pur non risultando esente da bug, **Portal Knights** risulta davvero un bel prodotto, estremamente leggero e affascinante sul piano visivo e sonoro, e con un gameplay semplice e mai snervante, con un combat system basilare ma efficace. basato su attacchi e schivate, perfetto per il pubblico giovane a cui il titolo si rivolge.

[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:

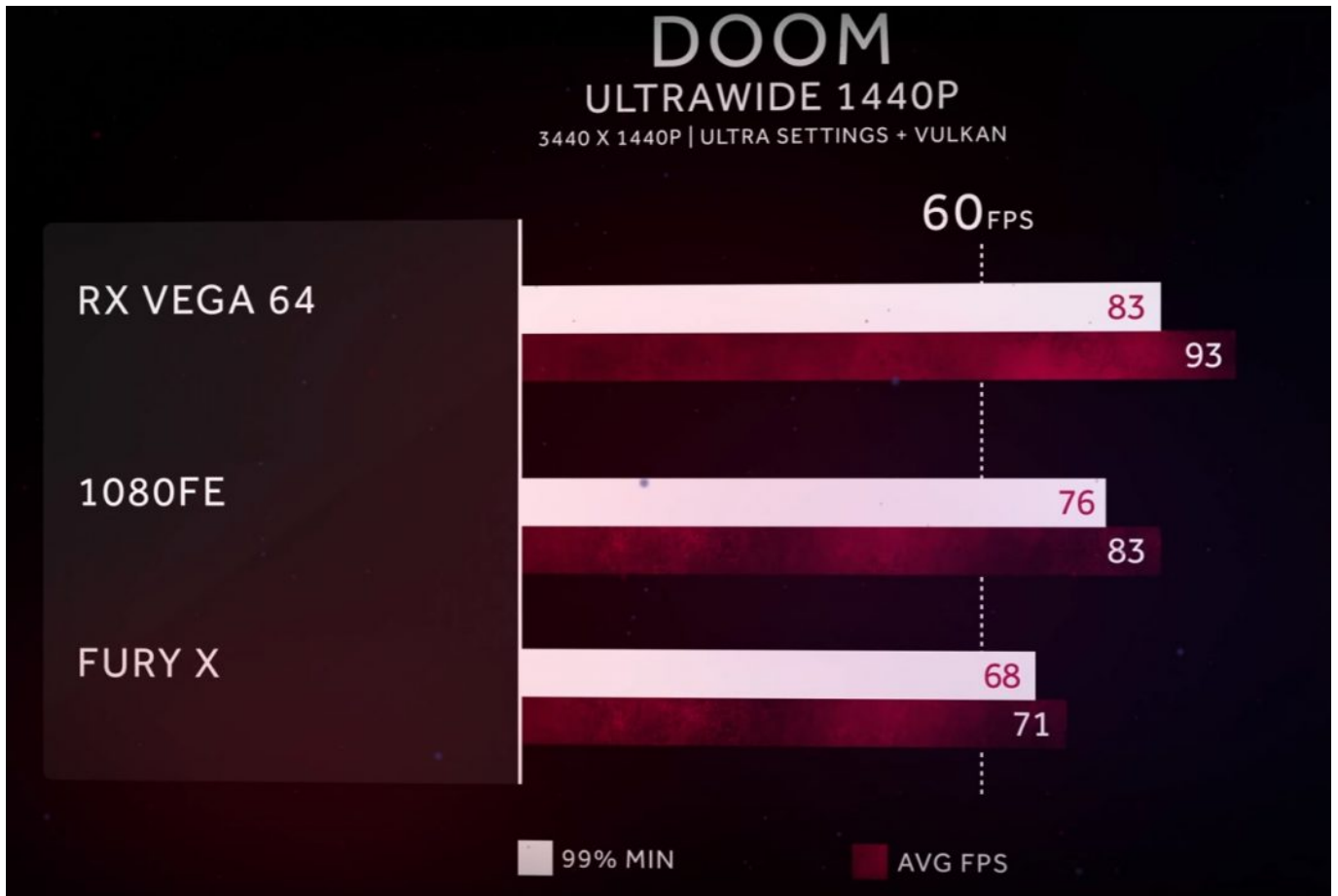
[The Witcher: arriva l'adult coloring book](#)

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.

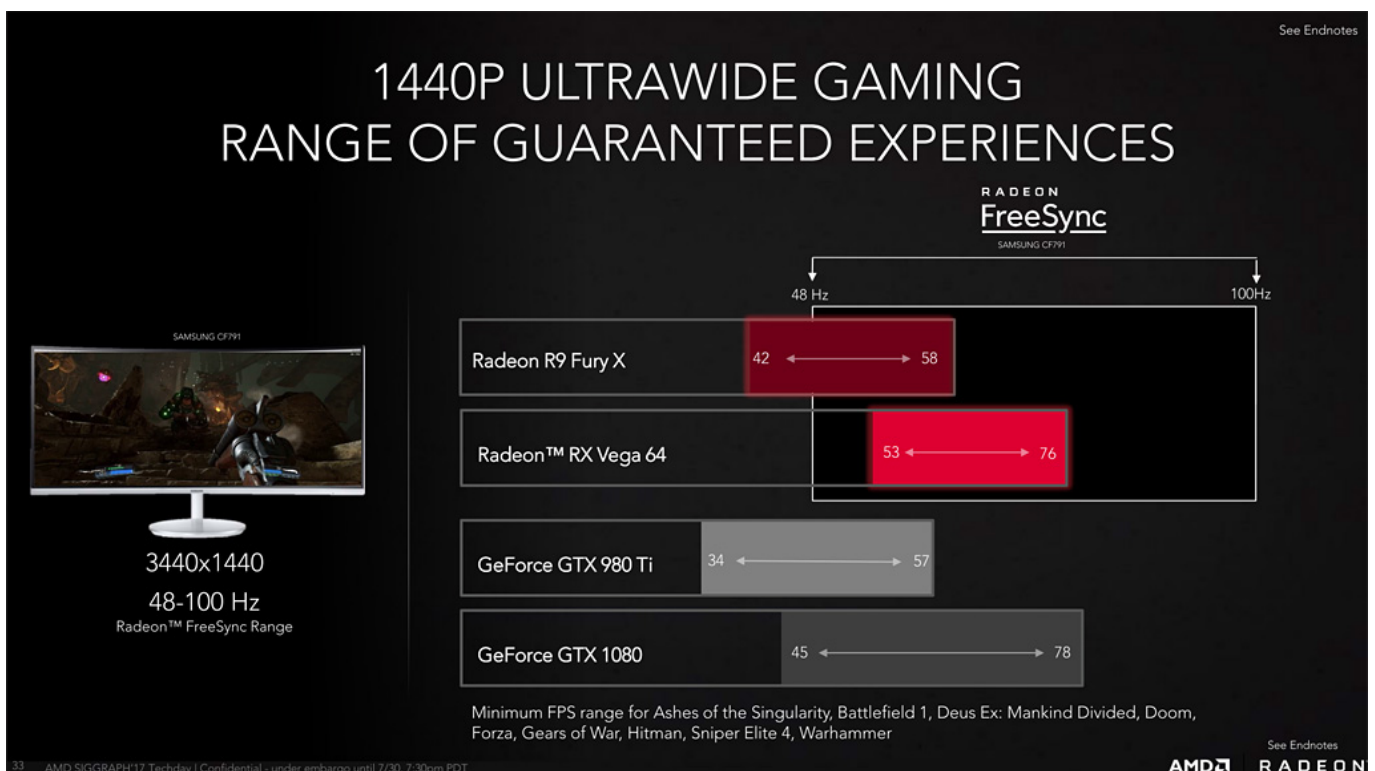


[I benchmark di AMD Radeon Rx Vega riescono a raggiungere la GTX 1080](#)

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 arreca 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*.



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.

[Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

Electronics Arts non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

[AMD RX Vega è ufficiale: tanta potenza a partire da 400 dollari](#)

AMD dopo **grande attesa** ha presentato le **Radeon RX Vega**, schede grafiche di **fascia alta** che dovranno andare a competere con le **GTX 1080 e 1080 Ti** di **NVIDIA**. L'azienda torna in pieno stile proponendo delle schede ad alte prestazioni e con tanta potenza con un prezzo competitivo di **399 \$**, smentendo le voci che parlavano di un prezzo di **1000\$**. La **versione più potente** e raffreddata a liquido costa **500 \$**, e tutte le schede saranno **ufficialmente in commercio** dal **14 agosto**. Le varianti sono tre in tutto. **RX Vega 56**, **RX Vega 64 ad aria** ed **RX Vega 64 a liquido** come detto nella news [in precedenza](#). Le nuove Vega portano tante novità: **Rapid Packed Math**, **High Bandwidth Cache Controller**, **Geometry and Pixel Engines**, tutte tecnologie che dovrebbero aiutare a ottenere migliori prestazioni con **API** di basso livello come **DirectX 12** e **Vulkan**. I nuovi **Compute Unit**, secondo AMD possono offrire fino il **200% di throughput** in più rispetto alle architetture Radeon precedenti. Rivista anche la **VRAM**, con ben **8 GB** di HBC (**High Bandwidth Cache**) e che dovrebbe **raddoppiare le performance** del bandwidth per ogni pin. Il risultato è un'**ampiezza di banda superiore del 60%** rispetto alla VRAM **GDDR5**. Tutto questo per arrivare a **13,7 TFLOPS** di potenza bruta, **che sono moltissimi** e più che sufficienti per ogni gioco e applicazione oltre che tutto ciò che riguarda la realtà virtuale. Facendo un confronto, la precedente **R9 Fury X** arriva a **8,6 TFLOPS**. La nuova RX Vega offre le nuove uscite video **HDMI 4K60** e **DisplayPort 1.45**.

Data di uscita e Radeon Pack

Dal prossimo **agosto** - o al più tardi a settembre - potremo comprare le nuove schede **reference** ai prezzi indicati. Da ricordare che in Italia **verranno aggiunte le tasse** del 22% di IVA, **il ricarico del venditore** ed **eventuali altre variazioni**. Ci sarà da vedere che **prezzi e design** daranno alle RX Vega i vari produttori come **Sapphire, MSI, Asus** e altre compagnie. AMD ha fatto sapere che **saranno disponibili** anche dei **pacchetti speciali** chiamati **Radeon Pack**. Un Radeon Pack è uno sconto che viene offerto solo se si acquista una RX Vega e se il pacchetto hardware **include** uno **schermo con tecnologia FreeSync**, un **Ryzen 7** e una **scheda madre 370X**, e si avrà modo di avere uno **sconto totale di 300 \$**. Suddivisi in **200 \$** sullo schermo e **100 \$** sulla CPU. **In alcuni paesi** i pacchetti includeranno anche **Wolfenstein II: The New Colossus** e **Prey**, per un **valore commerciale** di circa **120 \$**. Una **mossa molto vantaggiosa** che dà ad AMD un notevole vantaggio verso chi voglia aggiornare o assemblare il primo PC da Gaming.

INTRODUCING
RADEON™ PACKS

\$200 USD OFF

\$100 USD OFF

\$120 USD VALUE

Radeon™ FreeSync Enabled Monitor

Select AMD Ryzen™ 7 CPU & Motherboard Combo

2 Free Games (Varies by Region)

Learn More at <http://radeon.com/rxvega>

Learn More at <http://radeon.com/rxvega>

*Terms and Conditions apply and may vary by region. Visit amdwards.com for details. Void where prohibited.

Settore professionale

AMD ha presentato anche la **Radeon PRO WX 9100** e la **Radeon PRO SSG**. Si tratta di due **schede grafiche professionali** basate ovviamente su architettura **Vega**. La prima offre **12,3 TFOPS** di potenza, secondo AMD si avranno il **doppio delle prestazioni** rispetto le precedenti GPU di **fascia professionale** della serie Radeon PRO. Sulla Pro WX9100 troviamo **16 GB di HBC**. Nella **demo** AMD ha mostrato il caricamento di un render che sarebbe stato difficoltoso su architetture precedenti, si ha un **51% in più di bandwidth**, e fino 2,6 volte prestazioni per watt maggiori, e miglioramenti in diversi altri parametri. La Radeon Pro SSG è il prodotto **più potente, costoso e estremo** per quanto riguarda sempre il settore professionale, caratterizzato dalla presenza di un **NVMe**. Questa scheda offre le stesse caratteristiche della WX 9100, ma ha **ben 2 TB di memoria**. Caratteristiche che secondo AMD rendono possibile l'**editing nativo e fluido di video 8K** com'è stato mostrato in un video usando **Adobe Premiere Pro**. Sulla WX 9100 AMD offre fino **tre anni di garanzia** con una possibilità di espanderli fino a sette anni. La Radeon Pro SSG ha invece solo **due anni di garanzia**. Le due schede, come tutti i prodotti professionali, usano **driver specifici e ottimizzati** in modo diverso rispetto quelli delle schede consumer. La Radeon Pro WX 9100 e Radeon Pro SSG saranno disponibili a partire dal **13 settembre** al costo di **2.199 e 6.999 \$**.