

[AMD RX Vega: confermati i modelli ad aria e a liquido](#)

L'intera lista di schede grafiche **Radeon Vega** di **AMD** è trapelata, composta da **Vega 10, Vega 11, Vega 12 e Vega 20 GPU**. La conferma arriva da un [registro ufficiale della CEE](#). È la **prima conferma ufficiale** dell'esistenza delle 4 schede grafiche. Vega 11 è una **medio gamma** che dovrebbe sostituire **Polaris 10/20** e le **RX 570/580**. Vega 12 è una scheda ancora **non identificata**, anche se il registro la mostra come una **scheda professionale**. È possibile che andrà a far parte di **Vega mobile** e che sarà possibile trovarla nei **Macbook** futuri. Abbiamo anche Vega 20, la quale sarà la scheda **più performante e potente** delle Vega di AMD, per quanto se ne può sapere adesso. Questa GPU avrà in futuro la tecnologia **Radeon Instinct accelerators, 32 GB di memoria HBM2** e si crede che disponga di un **calcolo a doppia precisione completamente sbloccato**. Basta dire che questa GPU sarà **molto costosa** e rivolta ai **mercati AI e al mercato dei machine learning**. Infine, abbiamo Vega 10 che è la GPU che in molti stavano aspettando: il registro conferma l'esistenza di almeno **tre diverse versioni** di Vega 10, tutte posizionate per **competere con le schede grafiche di fascia alta di NVIDIA sul mercato dei videogame**. Quindi, senza aspettare altro tempo guardiamo subito subito i dettagli.

Le AMD Radeon RX Vega Gaming arriveranno in tre versioni: Vega 10 XTX, XT & XL

Vega 10 XTX sarà la **top di gamma** delle Vega 10 con **64 unità di calcolo e 4096 stream processors**. Questi chip saranno **i migliori**, con un **clock più alto**, e avranno **due modelli, ad aria e a liquido**. Ci saranno due GPU Vega 10 che saranno **raffreddate solo ad aria**, le **Vega 10 XT e Vega 10 XL**. Vega 10 XT, proprio come la versione XTX avrà **64 unità di calcolo e 4096 stream processors**. Le differenze tra le due versioni saranno il **TDP e le velocità del clock**. **Non ci saranno versioni raffreddate a liquido della variante XT**, mentre sono previste sia versioni **liquide che raffreddate ad aria dell'XTX**. Infine, abbiamo il chip **Vega 10 XL**. E si pensa sarà la **più venduta** delle Vega poiché sarà la **meno costosa** delle tre, con solo **56 delle 64 unità di calcolo abilitate**, pari a **3584 stream processor**. Proprio come Vega 10 XT, **tutte le versioni di Vega 10 XL saranno raffreddate ad aria** e ancora una volta come il suo fratello maggiore verranno raffreddate anche **a liquido**. Siamo abbastanza contenti di vedere che AMD stia offrendo agli **AIB** l'opportunità di modificare tutte le Vega 10, che certamente avranno un **design unico**.

[Top 7: le migliori intro nei videogames](#)

Chi ben comincia è a metà dell'opera e questo detto vale anche per il mondo videoludico. Le **intro** servono per introdurci al mondo di gioco e a volte diventano dei piccoli capolavori, magari ricordate più dei giochi stessi. Vediamo quindi quali sono le migliori, e attenzione a possibili spoiler.

#7 Half-Life



Comincia tutto da qui, almeno per la narrazione diretta, senza utilizzo di cutscene: **Half-Life** rivoluziona tutto, facendoci vedere tutto dagli occhi del protagonista, aumentando in maniera esponenziale l'immedesimazione. Il complesso di **Black Mesa** scorre via attraverso i finestrini del treno, dandoci anche un brivido lungo la schiena, una sorta di presagio su qualcosa che sta per andare storto. Insomma, l'inizio di un'epica avventura.

#6 Batman: Arkham Asylum



Dopo tanti giochi deludenti dedicati a **Batman**, ne arriva uno che apre con il protagonista che sfreccia sulla sua **Batmobile** con a bordo **Joker** finalmente catturato. Tralasciando la cutscene iniziale realizzata col motore di gioco, il tutto si svolge sotto i nostri occhi con l'impressione di vivere quei momenti assieme a **Bruce Wayne**.

#5 Crisis 3



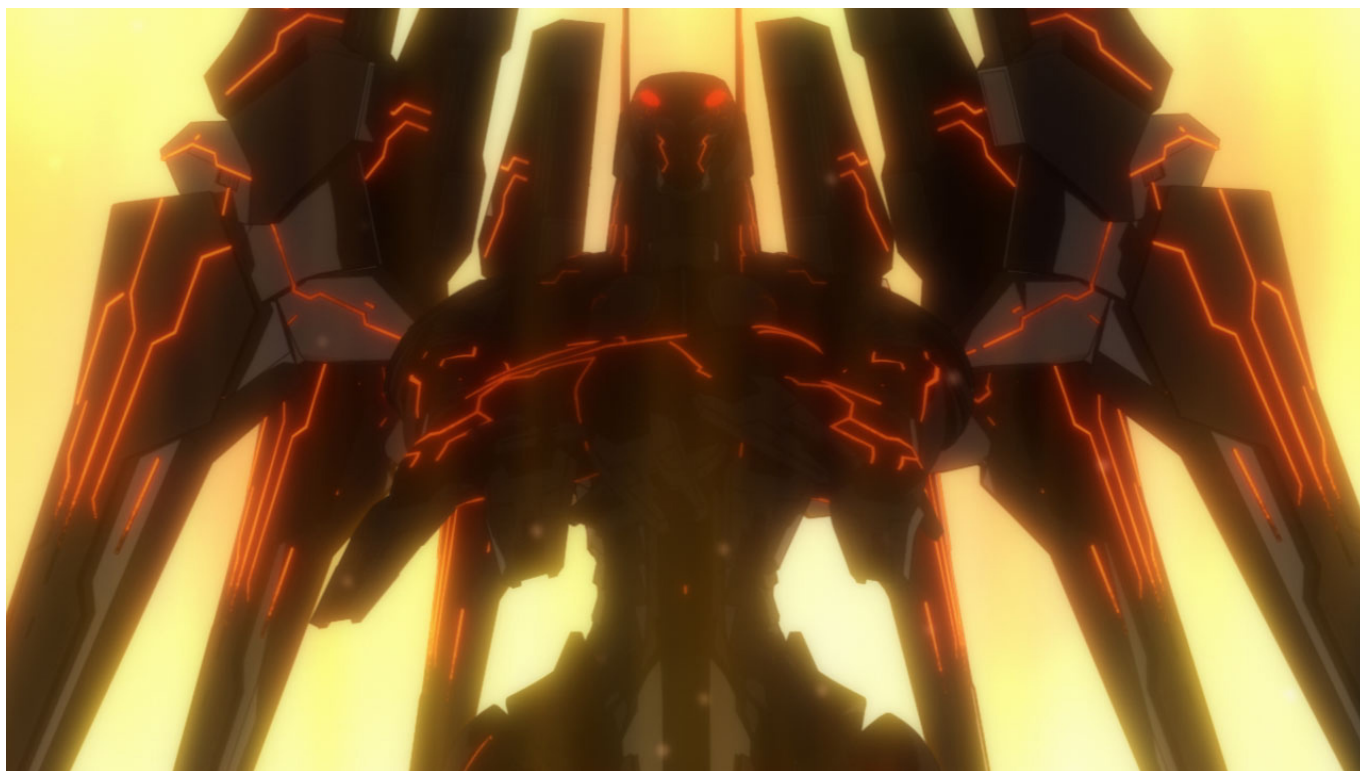
«Cosa sei pronto a sacrificare?» sono le parole di **Prophet** in orbita intorno alla terra con l'astronave dei **Ceph** pronta a sferrare l'attacco finale. Il protagonista ci racconta in prima persona gli avvenimenti dei 2 capitoli precedenti e quanto abbia sacrificato per dare una chance alla terra di salvarsi. La spettacolare scena in CGI, nonché la musica composta da Borislav Slavov, regala forti emozioni legandoci al protagonista di questo terzo capitolo che vediamo sconfitto e senza la possibilità di salvarsi. Il gioco sarà un lungo flashback che ci riporterà di nuovo a questo punto, ma le cose fortunatamente prenderanno una piega diversa.

#4 Fallout 3



Il piano sequenza, ripreso dai capitoli precedenti, entra prepotentemente nei nostri occhi con il terzo capitolo: la radio, semi distrutta ma ancora funzionante, trasmette una vecchia canzone degli **Ink Spot, *I Don't Want to Set the World On Fire*** e, man mano che la camera si allontana, comincia a presentarsi il mondo di gioco, probabilmente dilaniato da esplosioni nucleari, sino a quando un uomo armato e corazzato appare facendo venire un sussulto. L'ormai celebre frase «**War, War never changes**», aprirà una sequenza introduttiva, fino al tutorial interamente integrato nel gioco, novità assoluta a quell'epoca negli RPG.

#3 Zone of the Enders: the second runner



Hideo Kojima ha realizzato una saga - ahimè dimenticata - denominata ***Zone of the Enders***. Le intro sono ricercate, con molta importanza data alla regia e alla musica, ed è con ***The second runner*** che si raggiunge l'eccellenza. L'intro, della durata di quasi 8 minuti, colpisce come detto per le scelte registiche, che ricordano molto le cutscene in ***Metal Gear*** mescolando sapientemente sequenze realizzate col motore di gioco e sequenze animate dando un tocco di originalità al tutto. Altro punto di forza è ***Beyond the Bounds***, il tema musicale del gioco, realizzato da **Maki Kirioka** e interpretato da **Maki Kimura** influenzata dalla lingua e dallo stile finlandese.

#2 Mass Effect 2



In questa prima parte di *Mass Effect 2* vengono introdotti immediatamente i nuovi antagonisti, i **Collettori**, i quali a bordo della loro nave distruggono la **Normandy**, regalandoci scorci mozzafiato. Il gesto eroico di **Shepard** nel salvare **Joker** sembra normale routine ma capisci che qualcosa non quadra quando lo vediamo precipitare, soffocare e probabilmente bruciato vivo con l'attrito dell'atmosfera. Fortunatamente la storia continuerà sviluppando ottimi presupposti.

#1 Bioshock



Capolavoro indiscusso sotto tanti punti di vista, **Bioshock** rapisce già dopo i primi secondi: si comincia dalle uniche parole pronunciate dal protagonista e dall'inabissarsi dell'aereo sul quale viaggiava, per poi trovare rifugio all'interno di un faro in mezzo al nulla. Sin dalle prime parole del discorso di **Andrew Ryan**, cominciano i brividi: si viene rapiti dal carisma di un personaggio ormai storico, e dalle sue motivazioni nel costruire **Rapture**, la città in fondo all'oceano libera da politica, religione ed etica. Tutto ci spinge a capire cosa è successo e, una volta avuta risposta, si avrà una nuova consapevolezza nel riguardare questa intro.

[Annunciato Night Trap: 25th Anniversary Edition](#)

Se credete che **David Cage** abbia inaugurato un filone di videogiochi molto vicini alla cinematografia, tanto che i suoi titoli vengono considerati dei film interattivi, vi sbagliate di grosso: il 1992 è stato infatti l'anno del controverso **Night Trap**, uscito su **3DO**, **SEGA Mega CD** e **PC**, che fin da subito fece scalpore, in quanto fu uno dei primi tentativi di portare un film interattivo al grande pubblico e poteva contare anche sulla presenza di **Dana Plato** (famosa per aver interpretato **Kimberly Drummond** ne **Il mio amico Arnold**). Il titolo, estremamente violento, contribuì, assieme a **Doom** e **Mortal Kombat**, altri titoli dell'epoca, alla realizzazione dell'**ESRB**, il primo sistema di classificazione dei videogiochi in base all'età.

Adesso, dopo ben 25 anni, è arrivato il momento di rispolverarlo. È stata infatti annunciata una nuova riedizione che arriverà su **PS4 e PC il 15 Agosto** mentre non è ancora stata annunciata una data per quanto riguarda Xbox.

Può essere sicuramente una buona occasione per recuperare un titolo che in parte ha cambiato il mondo videoludico.

[Destiny 2: Bungie annuncia la data della beta per PC e i requisiti di sistema](#)

Dopo la beta che si è tenuta per console dal 18 luglio, **Destiny 2** farà il suo ingresso nella Master Race. Infatti Bungie ha annunciato le date e i requisiti minimi e consigliati per poter giocare alla beta di *Destiny 2* anche su PC.

La fase di beta inizierà il **28 agosto**, con l'accesso anticipato per chi ha prenotato il gioco, mentre l'open beta inizierà un giorno dopo, il **29 agosto** e terminerà il **31** dello stesso mese.

Bungie ha rilasciato anche i requisiti minimi e quelli consigliati e anche gli acquisti da fare per chi volesse fare un upgrade al proprio PC per far girare al meglio *Destiny 2*.

CPU

Intel - Core i5-2400

AMD - Ryzen R5 1600X

GPU

Nvidia - GeForce GTX 970

AMD - Radeon R9 390

RAM

8GB

CPU

Intel - Core i3-3250

AMD - FX-4350

GPU

Nvidia - GeForce GTX 660 2GB

AMD - Radeon HD 7850 2GB

RAM

6GB

CPU - Intel Core i5-7400

GPU - Nvidia GeForce GTX 1060 6GB

Minimi

CPU - Intel Pentium G4560

GPU - Nvidia GeForce GTX 1050 2GB

CPU - Intel i7-7700k

[AMD Ryzen Threadripper: in uscita il 10 Agosto in una custodia molto accattivante](#)

AMD svela ufficialmente l'imballaggio di Ryzen Threadripper X399 HEDT

Che **Intel** sia stata colta di sorpresa da **AMD** suona abbastanza ovvio. Come si può vedere dalle notizie sul web, l'azienda di Santa Clara ha interrotto il mercato desktop principale e presto dovrebbe fare lo stesso con il segmento desktop **High-end**. Mentre Intel offre la propria famiglia **Core-X** sulla piattaforma **X299 HEDT**, AMD offrirà la propria offerta sulla piattaforma **X399 HEDT**. Intel potrebbe avere chip fino a **18 core** che arriveranno in pochi mesi, ma AMD sta fornendo prodotti a **prezzi molto competitivi**, suggeriti per essere altrettanto efficaci. Su **Twitter** il **CEO di AMD, Lisa Su**, ha presentato l'imballaggio ufficiale della famiglia di CPU Ryzen Threadripper: sono **molto accattivanti** e ben costruite rispetto alle solite scatole prodotte sia da AMD che da Intel. Il chip viene fornito in un grande contenitore a forma di scatola con **bordi curvi**. Sembra essere realizzato in un **materiale di lega forte** e presenta una **copertura in plastica o vetro** sul fronte, e il logo **Ryzen Threadripper** è inciso. Il chip può essere visto attraverso la parte trasparente proprio come i processori mainstream, ogni Ryzen Threadripper avrà la denominazione stampata in nero chiaro sul **IHS**. L'AMD Ryzen Threadripper sarà un'alternativa più conveniente e molto veloce rispetto alla famiglia Intel Core-X HEDT e non rimane che aspettare per saperne di più durante il **Siggraph 2017**. AMD lancerà anche le **CPU** Ryzen Threadripper in vendita al dettaglio il **10 agosto**, quindi assicuratevi di segnare la data nei vostri calendari se avete intenzione di acquistarne uno. Rapporti dall'Estremo Oriente riportano che AMD abbia limitato le quantità di chip Ryzen Threadripper al lancio in modo da **velocizzare le prime vendite** per chi aspetta in impazientemente questa nuova CPU.



Il CEO di AMD, Lisa Su con in mano la nuova scatola dei Threadripper.

AMD Ryzen Threadripper 1950X a 999 \$

AMD Ryzen Threadripper 1950X è il chip di punta della famiglia Threadripper X399. Il chip dispone di **16 core, 32 thread**. I clock hanno una base di **3,40 GHz**, con boost da **4,00 GHz** e la tecnologia XFR dovrebbe aiutare ad avere **prestazioni e stabilità migliori**. Il chip avrà **32 MB di cache L3** e **8 MB di cache L2** che ammonta a **40 MB** di cache totale. Sul processore saranno disponibili **64 piste PCIe** di cui **60** possono essere utilizzate da **schede grafiche discrete e dispositivi di storage PCIe NVMe**. Il chip al lancio costerà **999 \$ in America** che in Italia equivalgono a **1050 euro** compreso di iva.

AMD Ryzen Threadripper 1920X a 799 \$

Il **secondo** chip della linea Threadripper è il **Ryzen Threadripper 1920X** che dispone di **12 core e 24 thread** per un prezzo di soli **799 \$ in America**, che in Italia sono sulle **838 euro** compreso di iva. Il chip **12 core di Intel** in termini di confronto costa **1200 \$ (1256 euro con iva)**. Il chip dispone di un clock base di **3,50 GHz** e **boost** da **4,00 GHz**. Mantenendo le cose in linea **e se il chip viene fornito con la stessa configurazione** del 1950X, avremo a disposizione **32 MB di cache L3** e **6 MB di cache L2** per un totale di **38 MB di cache**. Il chip avrà la **stessa quantità**

di corsie PCIe come il 1950X.

Risultati ufficiali delle prestazioni su Cinebench R15 di AMD Ryzen Threadripper:

Entrambi i chip avranno un **TDP di 180 W** che è più alto rispetto alle offerte di Intel Core X che offrono max a **165 W**. Resta da vedere come questi chip lavoreranno rispetto la controparte Intel in termini di **efficienza**, cosa che **Intel non sta facendo tanto bene ultimamente**.

[Nex Machina: Death Machine](#)

Premi "A" per cominciare. Arcade. Principiante. Una moto futuristica e fluttuante sfreccia dalla sinistra alla destra del monitor andando a schiantarsi in un dirupo mentre il suo pilota salta giù al volo dalla sella e la colonna sonora pulsante di **Ari Pulkkinen** si bilancia su un volume più alto: quel pilota siamo noi e con l'analogico sinistro ci muoviamo, mentre col destro spariamo ai robot nemici che già ci accerchiano, come nel più classico dei twin-stick shooter. **Eugene Jarvis**, papà di *Defender*, *Stargate* e *Robotron: 2084* deve aver introdotto così l'idea di **Nex Machina** ai ragazzi di **Housemarque** per spiegar loro cosa avesse in mente. E i virtuosi sviluppatori finlandesi devono aver colto al volo l'intenzione dell'autore, ovvero quella di produrre un arcade vecchio stampo, frenetico, di breve durata ma difficile e ben bilanciato, caotico visivamente ma come un fuoco d'artificio, costellato di esplosioni, parti metalliche dei nemici che schizzano ovunque, raggi laser, plasma e soprattutto tanta velocità in un tripudio di suoni e colori sgargianti.

L'ambientazione cyberpunk di **Nex Machina** abbozza le linee di quella che si lascia intuire - dal giocatore che trovi il fiato per ossigenare ulteriormente il cervello nell'inferno di proiettili in cui viene catapultato - come la più abusata delle storie-pretesto, seppure anche qui - analogamente ad alcuni grandi classici arcade - di quest'ultima non ci sarebbe nemmeno bisogno: un uomo, armato, contro tutte le macchine. Il protagonista ha a disposizione **un'arma principale**, da usare come già detto inclinando l'analogico destro del controller nella direzione desiderata, **un set di sei armi** fra le quali scegliere - ogniquale volta si trovino nella mappa - la propria arma secondaria, attivabile con uno dei tasti dorsali, e infine **la schivata**, importantissima per sfuggire ai proiettili nemici, visto che ne basta uno soltanto per morire e dover ricominciare lo schema. A tutto ciò si aggiungono diversi **power-up**, fra cui lo **scudo**, che offre la possibilità di essere colpiti una volta senza subire danni, o le varie **schivate esplosiva**, **tripla**, e così via.

Il gioco consta di **un centinaio di livelli**, più o meno brevi, che vanno a comporre **5 mondi**, ciascuno dei quali ha il proprio **boss** da sconfiggere. Per proseguire da un livello all'altro bisogna far fuori tutti i robot nemici ma, all'interno di ogni quadro, ci ritroveremo ad avere a che fare con un

gran numero di **sfide opzionali**, superate le quali otterremo un punteggio più alto una volta completato il mondo. Le sfide consistono nel **salvare i superstiti** prima che vengano eliminati dalle macchine, trovare altri superstiti nascosti e portarli in salvo, **distruggere radiofari**, superare ciascun livello **senza mai morire** e via dicendo. Tutto questo naturalmente per dare al titolo quel tanto in più di longevità di cui, per sua stessa natura, è carente. Inoltre, una volta finito il gioco a livello principiante si potrà ricominciare - con diversi *malus* - l'avventura a **livello esperto**, avendo così l'opportunità di sbloccare un ulteriore mondo e di conseguenza **il boss finale**. Fra le altre modalità disponibili, spicca quella del **multiplayer locale**, l'unica a offrire qualche spunto in più e tante altre ore di divertimento, a patto che abbiate a disposizione qualcuno con cui giocarla. I quattro livelli di difficoltà portano infine la sfida contro se stessi a livelli davvero estremi.

Ma **Nex Machina: Death Machine**, pur essendo un gioco difficile, risulta essere anche ben bilanciato nel complesso e, anche se a volte può capitare di dover riavviare più e più volte un livello, la reattività dei comandi e la velocità in cui tutto accade danno la carica per ricominciare l'esperienza, alla ricerca della vittoria. Si ha tutto sommato ciò che ci si aspetta da un titolo del genere: un passatempo e una sfida continua ai riflessi, all'attenzione, all'abilità col controller e, riassumendo, al giocatore stesso. Forse anche in questo aspetto risiede però la sua debolezza, ovvero il non proporre realmente nulla di innovativo se non, per l'appunto, quel grado di sfida che, dai primi arcade che popolavano le sale giochi del mondo a oggi, è andato via via appiattendosi. La speranza è quella che **Housemarque** non abbandoni questa nuova **IP** e che la migliori nel tempo, fosse anche in un secondo capitolo, aggiungendo una modalità **multiplayer online** che certamente darebbe quel quid in più che invece sembra mancare.

Processore: Intel Core i5-6600K
Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 970 Zotac
Scheda Madre: ASRock Fatal1ty Z170 Gaming K6
RAM: Corsair Vengeance LPX 16GB 2400MHz DDR4
Sistema Operativo: Windows 10

[Intel Core i7 8700K: trapelate le specifiche tecniche](#)

Le nuove notizie sulle prossime **CPU "Coffee Lake"** di **Intel** stanno diventando sempre più frequenti, lentamente si stanno **rilasciando ulteriori informazioni** sui chip di prossima generazione a **6 core**.

Le ultime info arrivano da un leaker dal nickname "**Sweeper**", il quale rivelerebbe le specifiche finali dell'**Intel Core i7 8700K**. "Sweeper" afferma che questi dati **provengono da una fonte affidabile sul settore Intel** e ha fornito informazioni coerenti con altre recenti informazioni "**rubate**" a Intel. Nel caso di questa CPU, i dati riportano **12MB di cache L3, 95W TDP e un**

clock base di 3,70 Ghz.

Core i7 8700K

- 6C/12T
- 12MB cache L3
- 3.7 GHz clock base
- 4.3 GHz 6 core Turbo Boost
- 4.4 GHz 4 core Turbo Boost
- 4.6 GHz 2 core Turbo Boost
- 4.7 GHz 1 core Turbo Boost
- 95W TDP

Se le velocità del **clock** di **base / boost** del Core i7 8700K di Intel sono corrette, questa CPU sarà dotata di un **boost dei 6-core a 4.30 Ghz**, dei **4 core a 4.40 Ghz**, **dual core a 4.6GHz** e quella **single core di 4.70 GHz**. Ciò darà a questa CPU notevoli **prestazioni single-thread e multi-thread**, prestazioni e potenza **superiori alle CPU rilasciate ultimamente da Intel**, come ad esempio il **Core i7 7800K**, che dispone di un clock di base da **3,50 GHz** e di un boost di **4,00 GHz**. Se queste specifiche sono corrette, Intel avrà fornito **migliori prestazioni single-threaded e multi-thread** rispetto alle proprie CPU **Kaby Lake** mantenendo un **TDP simile**. Nessuna informazione ancora si ha riguardo la data di rilascio dei **Coffee Lake**.

[Killing Floor 2: girerà in 4K su Xbox One X](#)

Tripwire Interactive, ha annunciato che **Killing Floor 2** sarà disponibile per Xbox One e verrà ottimizzato per sfruttare al meglio le potenzialità di Xbox One X con la risoluzione in **4K**.

Oltre al supporto 4K, il sistema avrà maggiori prestazioni, texture migliorate e mappe ombreggiate per **Killing Floor 2**. Inoltre, il gioco avrà contenuti esclusivi come il **Freezethrower**, che permetterà di sparare nitrogeno liquido che congelerà all'istante e ridurrà in pezzi gli Zed, e saranno disponibili **8 nuove skin** per le armi e un accesso all'uniforme **Wasteland Armor** con 5 diverse skin. Tutto questo oltre ai contenuti già resi disponibili in precedenza.

Killing Floor 2 è già disponibile su PC e PS4. L'attesa non sarà comunque lunga, perché verrà lanciato su Xbox One il **29 agosto 2017**, e su **Xbox One X**, con tutti i miglioramenti disponibili da subito, il **7 novembre 2017**.

[Renowned Explorers: International Society](#)

Renowned Explorers: International Society (che da ora in poi chiameremo semplicemente **Renowned Explorers**) è un gioco di avventura strategica con elementi di gioco gestionali, da tavolo, testuali, RPG e roguelike. Nel gioco avremo la possibilità di scegliere una squadra di tre avventurieri (compreso un capitano) con i quali potremo esplorare, raccogliere ricchezze e tesori e

cercare di guadagnare abbastanza prestigio per diventare, infine, l'esploratore più famoso al mondo.

Renowned Explorers possiede, quindi, molteplici diversi elementi di gioco: il titolo inizia con la selezione dei 3 avventurieri che ci porteremo per tutto il nostro viaggio, ognuno ben caratterizzato, addirittura provvisto di una piccola biografia che riesce perfettamente a motivare i tratti e le caratteristiche di ogni personaggio. Il gioco è pieno di tinte ironiche, a partire dalla nomenclatura delle classi: per esempio, potremo iniziare la nostra avventura portandoci un ricercatore, uno specialista del combattimento e un oratore per bilanciare il gruppo. Dopo aver scelto la nostra squadra (quasi con la stessa attenzione che si presta nella scelta di un personaggio predefinito in una campagna di *D&D*), potremo iniziare il nostro primo viaggio.

Le spedizioni avvengono su **mappe procedurali** e partiremo sempre con una scarsa quantità di forniture (che servono a farci spostare nella mappa senza *malus*), per raggiungere la posizione esatta del tesoro. Viaggiando verso il sito del tesoro, ci imatteremo in diversi incontri che ci daranno l'opportunità di guadagnare dei gettoni; questi verranno riscattati per ricevere oro, stato, ricerca e fama dopo la conclusione della spedizione, ossia la parte gestionale vera e propria. Nella maggior parte degli incontri avremo a che fare con un check delle abilità dei nostri avventurieri (per esempio, potrebbe sorgere una situazione in cui si avrà bisogno di un archeologo per poter decifrare un'antica lingua e quindi continuare l'avventura testuale) e spesso ci ritroveremo davanti a due o più alternative diverse per risolvere lo stesso enigma. Eccezion fatta per il caso in cui il nostro personaggio possieda i requisiti necessari a portare a termine una missione, più frequentemente apparirà una **ruota della fortuna**, la quale, attraverso un giro casuale, ci fornirà le skill necessarie (in termini di probabilità di successo) per finire la missione.

L'avventura prevede la possibilità di incontrare animali o altri personaggi pronti a combattere contro di noi. Quando inizia un combattimento, che si svolgerà a turni, i nostri tre avventurieri dovranno muoversi verso i nemici su una mappa esagonale e attaccare utilizzando uno dei tre diversi atteggiamenti previsti: amichevole, aggressivo o subdolo. L'atteggiamento **amichevole** prevede di uccidere con gentilezza, quello **aggressivo** di combattere con le armi, quello **subdolo**, infine, permette di spaventare l'avversario. Il combattimento avviene con una dinamica molto simile alla **morra cinese**, ciascun atteggiamento è vincente a priori su un altro (l'aggressivo è efficace contro quello amichevole, ad esempio). Ogni tipo di nemico presenta un atteggiamento diverso che può addirittura cambiare durante la battaglia, in modo tale da rendere ogni conflitto dinamico e riadattare le proprie strategie per combattere nel modo più appropriato.



Alla fine, raggiungeremo la posizione del tesoro sulla mappa: la spedizione sarà caratterizzata dal verificarsi di eventi unici, per concludersi, infine, con la faticosa **boss fight** (alcune delle quali sono molto ostiche, soprattutto quando si entra nelle spedizioni più avanzate dove il game over è sempre dietro l'angolo). Se riusciremo a battere con successo il boss verremo ricompensati con un tesoro casuale di una *pool* abbastanza ristretta e la nostra spedizione sarà terminata. Potremo quindi spendere i gettoni che avremo guadagnato su seguaci, oggetti (armature, ecc.) e tantissime di altre cose che potranno aiutare le nostre future spedizioni.

Ogni *run* del gioco ci permette di scegliere cinque diverse spedizioni. L'obiettivo del gioco è quello di guadagnare il maggior prestigio possibile per diventare l'esploratore più famoso del mondo (e battere l'odioso **Matthieu Rivaleux**). Se stiamo giocando in modalità avventura e moriamo in battaglia, dovremo ricominciare da capo (non scordiamoci che abbiamo a che fare con un **roguelike**, a meno che non si giochi in modalità scoperta). Quindi facciamo spedizioni, troviamo i tesori, guadagniamo gettoni per aiutarci nelle missioni future e ritorniamo in patria per fortificarci con le ricchezze acquisite: questa è l'esperienza di gioco di **Renowned Explorers**.

Come ho già detto in precedenza, **Renowned Explorers** prende molto dai giochi da tavolo, compreso quegli episodi in cui si vorrebbe ritornare a giocare a un vecchio gioco con plancia e miniature pur avendo perso il foglietto delle istruzioni. Ho usato questa metafora per indicare quanto la curva di apprendimento, a causa delle mancate delucidazioni in gioco, sia estremamente alta. Ad alcuni giocatori potrebbe non piacere che ci voglia un'ora o due per entrare nelle corde di questo gioco. Il che mi fa supporre che sia un gioco difficilmente acquistabile per una certa categoria di gamer.



Renowned Explorers è un titolo molto più profondo di quello che la superficie presenta, se si considera anche una buona rigiocabilità. Ci sono più di 1.000 combinazioni di gioco grazie ai diversi gruppi di esploratori che si possono sperimentare (dal momento che ci sono venti esploratori aventi tutti tratti e abilità differenti); ci si può concentrare su uno o più dei tre diversi stili di combattimento (Aggressivo, amichevole e subdolo); ci sono tonnellate di diverse strategie e che si possono adattare (si può tentare di acquisire molte ricerche per sbloccare nuovi *perks*; ci si può concentrare nel massimizzare solo le entrate di denaro o occuparsi del proprio stato per racimolare nuovi seguaci al fine di aiutare le nostre entrate indipendentemente dalle risorse). L'unica cosa che non ha molta profondità sono le spedizioni: sono previsti solo una manciata di posti che possiamo visitare, nonostante le mappe siano randomizzate di continuo. Purtroppo questo impoverisce non poco il contenuto di gioco. Lo sviluppatore **Abbey Games** sta progettando un piano per fornire nuove mappe a pagamento: nonostante ciò, credo non sia sufficiente a colmare a pieno questa lacuna.

Trovo un'ottima idea offrire l'opzione di giocare in **modalità scoperta** (che offre la possibilità di ricaricare la partita una volta morti). Inoltre, la struttura del roguelike è ben equilibrata, con una giusta curva di difficoltà, riuscendo a ricreare un'atmosfera di suspense quando il giocatore è costretto a effettuare una scelta. Tuttavia, vorrei far notare quanto sia abbastanza riduttivo limitare il gioco a sole 5 esplorazioni ad avventura, cosa che farà sicuramente soffrire il fan che si affeziona al titolo. Nonostante ciò il gioco offre contenuti sufficienti al prezzo di 20 euro, fattore che porta l'acquirente a farsi poche domande al momento dell'acquisto.

Renowned Explorers è un gioco per niente **user-friendly** ma, una volta apprese le meccaniche, diventa facile capire quanto il titolo sia estremamente ben progettato e molto elegante. Quando si comincia a masticare per bene le dinamiche, il gameplay risulta molto semplice e intuitivo, distruggendo il preconcetto iniziale che può farcelo vedere come un titolo di grande difficoltà. Ci sono però ancora un paio di problemi specialmente nell'ambito dell'HUD: durante il combattimento, infatti, bisogna andare a ricercare manualmente il miglior attacco possibile, cosa che rallenta molto la dinamica del gioco. Tuttavia, nel complesso **Renowned Explorers** risulta molto brillante dal punto di vista della progettazione.



Ho trovato particolarmente congeniale al mio gusto il comparto artistico di **Renowned Explorers** che, nonostante abbia una grafica minimale e fumettosa, non crea fatica a farci immergere nelle avventure del gioco. La musica regala una bella sensazione di compagnia durante i nostri viaggi, ma non la definirei esattamente memorabile: è di certo adatta alle scene e alle situazioni che ci ritroviamo davanti ma, a differenza di altri giochi, non mi ha entusiasmato al punto da volerla riascoltare fuori dal proprio contesto.

Mentre gli indie di solito ci regalano circa un'ora o due di gioco, questo titolo ha davvero tanta rigiocabilità. Per gli amanti degli obiettivi, **Renowned Explorers** è dotato di 138 traguardi da realizzare, molti dei quali sono abbastanza facili da sbloccare, ma ci vorranno molte ore di gioco per farli tutti.

Renowned Explorers è un grande gioco che offre una tonnellata di profondità e rigiocabilità, un interessante sistema di combattimento, un design elegante e ispirato. Il gioco combina con successo elementi di giochi da tavolo, di strategia, testuali, RPG e roguelike, motivo per cui gli amanti di giochi in stile D&D non dovrebbero assolutamente farsi scappare l'occasione di passarci qualche ora.

[Ubisoft conferma l'uscita di Ghost Wars](#)

Ubisoft conferma l'uscita della nuova beta pubblica di **Ghost Recon Wildlands** anche se ancora non è stata rilasciata una data.

La beta girerà su **Xbox One**, **PS4** e **PC**, e aggiungerà la modalità PvP attraverso un **aggiornamento** totalmente **gratuito**.

Nel **video** pubblicato dagli stessi sviluppatori viene data un'anteprima di ***Ghost Wars***;