

[Nuova patch per The Witcher 3: Wild Hunt rilasciata per PS4 Pro](#)

Come già annunciato durante la conferenza di **Microsoft** all'E3, **The Witcher 3: Wild Hunt** avrebbe potuto ricevere degli aggiornamenti per migliorare il supporto per **PS4 Pro** e **Xbox One X**. Oggi questa promessa è stata mantenuta: infatti **CD Projekt Red** ha rilasciato una patch proprio per **The Witcher 3: Wild Hunt**. La patch aggiunge un supporto per **PlayStation 4 Pro** che migliorerà la qualità del titolo e permetterà di giocare al meglio; il peso di questa patch è di 140 MB, o di 133 MB per chi possiede la **Game of the Year Edition**.



[La sfida: AMD RX Vega 64 batte NVIDIA GTX 1080Ti in Forza Motorsport 7](#)

In una scioccante successione di eventi **RX Vega 64** di **AMD** è riuscita a superare la ben più costosa **GTX 1080 Ti** di **NVIDIA** ottenendo prestazioni superiori del 23% nella prossima uscita ottimizzata per le librerie **DirectX 12** targata **Microsoft** e **Turn10**, **Forza Motorsport 7**. L'uscita del famoso gioco di corse automobilistiche ormai giunto alla settima edizione è ufficialmente prevista per martedì prossimo, **3 ottobre**, per PC, ma ComputerBase.de è riuscita a metterci le mani prima della data d'uscita, così da poter eseguire i soliti test di prestazioni grafiche e i risultati ottenuti sono stati a dir poco sorprendenti.

AMD RX Vega 64 mostra i suoi muscoli in Forza 7 con DirectX 12

Il sistema di test comprendeva un processore **Intel Core i7 6850K** overclockato a **4.3GHz**, abbinato a **16GB** di memoria **DDR4** con un clock di **3000MHz** in modalità **quad-channel**. I driver erano i **Crimson ReLive 17.93** per AMD e **385.69** per NVIDIA entrambi ottimizzati ufficialmente per Forza 7.

Tutte le opzioni grafiche sono state settate ai loro valori massimi e l' **8x MSAA** è stato utilizzato in tutte e tre le risoluzioni testate.

Fonte: ComputerBase

Alla risoluzione di **1080p** la **Radeon RX Vega 64** di AMD supera tutto il gruppo formato della **RX Vega 56** e sorprendentemente anche dalla NVIDIA **GTX 1080 Ti**. Infatti la RX Vega 64 riesce a distanziare la GTX 1080 Ti fornendo non meno del 23% di fotogrammi al secondo in più rispetto la scheda NVIDIA, mentre la RX Vega 56 supera la GTX 1080 del 18%. Questo è straordinariamente inusuale in quanto il GTX 1080 Ti normalmente dovrebbe vantare un comodo vantaggio del 30% di prestazioni in più rispetto alle Vegas e GTX 1080 base.

Al centro vediamo l'RX 580 che supera la GTX 1060 del 7,5% e la R9 390 che supera la sua diretta concorrente GTX 970 del 38%. L' R9 380 supera la sua concorrente GTX 960 con un margine simile. La 99esima analisi percentuale del frametime è un test che si concentra sulla fluidità, mostra le Radeon costantemente superare le loro controparti GeForce su tutta la linea, in alcuni casi anche in modo sostanziale. Ad esempio, l'RX 580 riesce a fornire un framerate molto più fluido e convincente rispetto alla GTX 1080 e addirittura alla GTX 1080 Ti.

Fonte: ComputerBase

Alzando la risoluzione a **2560×1440** il gap di prestazioni tra le Radeon e le GeForce si riduce notevolmente. La RX Vega 64 continua a primeggiare con una media di **115 FPS**, il 12% in più rispetto alla GTX 1080 Ti. La RX Vega 56 è battuta dalla 1080 Ti ma è ancora straordinariamente davanti alla GTX 1080. Nel mezzo del gruppo troviamo la RX 580 che perdendo il suo vantaggio iniziale torna a essere testa a testa con la GTX 1060.

Anche in questo caso il test sulla fluidità mostra le Radeon, anche se in maniera meno evidente, ancora in testa rispetto la controparte NVIDIA

Fonte: ComputerBase

A **4K** le cose sembrano tornare alla normalità. La GTX 1080 Ti infatti riesce finalmente a tornare in testa, ma è ancora lontano dal suo abituale vantaggio del 30%. La RX Vega 64 supera ancora la GTX 1080 e la RX Vega 56 continua a superare di molto la GTX 1070. A metà classifica la GTX 1060 riprende il vantaggio sulla **RX 580**, invece la Fury X esaurendo la memoria durante il test finisce "miserabilmente" ultima in classifica.

Ma ancora una volta, l'analisi di frametime mostra la Vegas in testa.

Ma esattamente, cosa sta succedendo?

È evidente che le prestazioni delle schede grafiche NVIDIA GeForce sono piuttosto insolite in *Forza 7*. Analizzando i dati da vicino ci si rende conto che le schede grafiche GeForce, specialmente le top di gamma come la GTX 1080 e la 1080 Ti, al contrario delle Radeon, hanno in qualche modo incontrato un collo di bottiglia che ne strozza le performance.

Ciò spiega come il gap di prestazioni va costantemente riducendosi aumentando la risoluzione e anche perché le Radeon sono state costantemente avanti nei test sulla fluidità. Anche a 4K, la GTX 1080 Ti ha mostrato segni di strozzatura e non è stata in grado di fornire lo stesso vantaggio di prestazioni che di solito siamo abituati a vedere confrontandola con una GTX 1080.

La stessa NVIDIA ha confermato a ComputerBase che i risultati sono stati inusuale ma davvero precisi.

«La classifica di performance in Forza 7 è molto insolita. Nvidia ha confermato a ComputerBase, ed i risultati ottenuti sono corretti, quindi non ci sono errori con il sistema di test utilizzato per testare le GeForce».

Il merito quindi non resta che attribuirlo a qualche “magia” legata ai **driver** sviluppati da AMD che hanno preso vantaggio sfruttando al massimo la possibilità di multi-thread con le librerie grafiche **DX12**, cosa che NVIDIA sembra non riesca ancora a replicare.

Fonte: ComputerBase

[Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin's Creed Origins](#)

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per *Assassin's Creed Origins*, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

[Annunciati i Games With Gold di Ottobre 2017](#)

Sono stati annunciati i Game With Gold di Ottobre riservata a tutti gli utenti Xbox abbonati. I giochi scaricabili gratuitamente saranno **Gone Home** e **The Turing Test**, per Xbox One, mentre per chi possiede una Xbox 360 saranno disponibili **Rayman 3 HD**, e **Medal of Honor: Airborne**. Questi ultimi due saranno disponibili anche per utenti Xbox One grazie alla retrocompatibilità.

Gone Home e *Rayman 3 HD* saranno scaricabili sin dal 1 ottobre 2017, mentre gli altri a partire dal 16 ottobre.

[Grossi problemi di pre-load per la versione PC di Forza Motorsport 7](#)

Proprio come già successo in passato, per **Turn 10 Studios** si presentano dei problemi di pre-caricamento per la versione PC di **Forza Motorsport 7**. Eseguendo il pre-caricamento del gioco, che è un **download** che può arrivare ai **95 Gigabyte**, è possibile che lo scaricamento si interrompa in maniera casuale, costringendoci a re-installare il file dal **Windows Store** che ci fornirà un codice di errore. Su alcuni forum ufficiali e si può trovare qualche consiglio per rimediare, anche se i reclami da parte degli utenti non si sono lasciati attendere. Una delle soluzioni che hanno aiutato molti utenti è quella di disinstallare il file di gioco e riavviare il download. Un altro metodo consigliato è quello di cancellare la cache di **Windows** tramite il **prompt dei comandi**. Nonostante ciò, non c'è stata alcuna risposta da parte di **Turn 10 Studios** o **Microsoft**. Noi ci limitiamo a consigliarvi al momento di acquistare la versione **Xbox One**.



[Call of Duty WWII: su Xbox One X supporterà 4K e HDR](#)

Ieri un [negoziò online di nazionalità inglese](#) ha inserito in listino il pre-order del nuovo attesissimo (visto il successo del predecessore) gioco targato Activision, **Call Of Duty WWII**. La

cosa che è subito saltata agli occhi sarebbe il leak del box-art della versione Xbox che specifica, come avverrà su tutti i giochi in futuro, se il gioco avrà enhancements per versione **Xbox One X**.



Da qui si evince facilmente che il gioco supporterà la risoluzione **4K Ultra HD** accompagnata dal **High Dynamic Range (HDR)**.

Activision era rimasta silenziosa riguardo gli enhancement che il gioco avrebbe avuto nella versione per **Xbox One X** in quanto la compagnia ha firmato con **Sony** degli accordi di marketing. Non è chiaro comunque se si tratterà di risoluzione nativa o upscalata ma visti i risultati preliminari ottenuti, in termini di performance, dalla **Xbox One X** c'è da ben sperare.

La cosa interessante è che grazie a [Gamingbolt](#) siamo già a conoscenza della risoluzione che il gioco avrà sulla console di punta **Sony**. Sulla **PS4 Pro** infatti il gioco avrà una risoluzione dinamica che andrà dai **1440×1620** fino **2880×1620** ben distante dai **3480×2160** della risoluzione nativa **4K Ultra HD**, risoluzione inferiore ma che comunque, visti i video del gioco in versione beta, sembrerebbe non compromettere la bellezza del nuovo titolo **Activision**.

Call of Duty: WWII uscirà sul mercato a Novembre per Xbox One, PS4 e PC

[Da oggi è disponibile il pre-order della Xbox One X](#)

Lawrence “Larry” Hryb, meglio conosciuto come **Major Nelson**, ha annunciato che da oggi sarà possibile pre-ordinare la **Xbox One X**.

È stato rivelato inoltre che è salita a quota 130 la quantità di titoli che verranno migliorati per la console. Tra essi sono inclusi giochi come **The Witcher 3: Wild Hunt**, **Far Cry 5** (non ancora rilasciato), **L.A. Noire** e anche **Okami HD**. Questi giochi avranno uno speciale aggiornamento che permetterà di adattarli alle prestazioni avanzate della nuova console.

La data di uscita ufficiale per la Xbox One X è il **7 Novembre 2017**.

[Killer Instinct su Steam supporterà il crossplay tra Xbox e Windows 10](#)

Sempre più giochi stanno supportando il **crossplay** tra **Xbox One** e **Windows 10**, come parte del grande progetto **Microsoft** “insieme è meglio”. Ma il nuovissimo **Killer Instinct**, sta aprendo le porte anche a **Steam**, permettendo in questo modo di giocare tra le 3 diverse piattaforme.

Precedentemente **Killer Instinct** non era stato rilasciato per **Steam**, con l'ultimo aggiornamento del titolo invece, sarà possibile agli utenti **Valve** di usufruire del gioco. Al momento la funzionalità del **crossplay** potrebbe essere attivata o disattivata, poichè gli sviluppatori stanno lavorando per risolvere i problemi sulla nuova piattaforma conquistata, com'è possibile vedere da un [comunicato Microsoft](#). Ad ogni modo, anche se impediranno agli utenti **Steam** di giocare online, la funzione non verrà invece interrotta per chi utilizza il gioco su **Xbox** o **Windows 10**.

È una mossa acuta, forse le piattaforme indipendenti sono i giusti partner per poter buttare giù le mura che separano i sistemi blindati. Se il percorso di **Ark: Survival Evolved**, è qualcosa di cui seguire le orme, sarebbe bene che anche **Microsoft** e **Sony** lo facessero, in modo da consentire ai loro fan di poter giocare insieme.

[Arriverà presto il primo gioco per Xbox One](#)

utilizzabile con tastiera e mouse

Dopo l'annuncio del supporto di tastiera e mouse per la console Microsoft, molti giocatori si stanno chiedendo quando potranno mettere le mani sui relativi accessori, e soprattutto, **quali giochi li supporteranno e quando usciranno**.

A questo interrogativo, **Mike Ybarra** (vice presidente di Microsoft) risponde così:

«Il supporto per tastiera e mouse sta definitivamente arrivando. Dobbiamo essere molto furbi nel realizzarlo. Lasceremo per lo più la scelta allo sviluppatore. Molta gente twitta dicendomi “non puoi farlo, devi essere imparziale”, e noi lo capiamo. Mandiamo avanti due piattaforme: la piattaforma Xbox e la piattaforma Windows [...] Alleneremo i nostri sviluppatori e diremo loro “Guardate, dovete pensare alle vostre categorie nel multiplayer, se avete un gioco competitivo.” Probabilmente i giocatori vorranno la possibilità di dire “giocherò con altri possessori di tastiera e mouse” o “giocherò con chi usa il controller” o “giocherò con chiunque di loro”».

Sembra che Microsoft abbia pensato a uno degli aspetti più problematici sul supporto di tali accessori, anche se ciò si trasformerà in lavoro in più per gli sviluppatori. La buona notizia è che, come ha asserito lo stesso Ybarra, **non si dovrà aspettare molto prima di vedere le nuove periferiche in azione**: «Vedrete presto il nostro primo gioco che supporterà tastiera e mouse. Non posso annunciare quale sarà, ma arriverà presto».

Games with Gold: annunciati i titoli di settembre

Microsoft ha annunciato, alcuni giorni addietro, i titoli del **Games with Gold** di settembre. I giochi **gratuiti in esclusiva** soltanto per gli abbonati a **Xbox Games with Gold** per le console **Xbox 360** e **Xbox One** e che hanno anche la possibilità di essere giocati su current gen attraverso la **retrocompatibilità** per il prossimo mese sono i seguenti:

Xbox One

- **Forza Motorsport 5, dal primo al 31 settembre**
- **Oxenfree, dal 16 settembre al 15 ottobre**

Xbox 360

- **Hydro Thunder Hurricane, dal primo al 15 settembre**
- **Battlefield 3, dal 16 al 30 settembre**