

Dragon Quest XI: annunciata la data d'uscita e alcuni dettagli

Square Enix ha annunciato che *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* arriverà in Occidente il prossimo anno, per la gioia dei fan della serie e per tutti coloro che stanno aspettando un nuovo ed emozionante **GDR**.



Il nuovo capitolo della famosissima e amata serie *Dragon Quest* seguirà le avventure di un eroe che si ritroverà a dover risolvere il mistero celato sul proprio destino con l'aiuto di uno stravagante gruppo di personaggi. Inoltre, quest'ultimo capitolo offrirà ai giocatori un vastissimo mondo da poter esplorare, con tantissime avventure e con un universo che prende vita grazie al design dei personaggi del bravissimo **Akira Toriyama** e alle musiche del memorabile compositore **Koichi Sugiyama**.



Per festeggiare l'annuncio di quest'ultimo capitolo, **Yuji Horii**, il creatore di questa fantastica saga, ha introdotto il gioco e condiviso alcune novità per quanto riguarda il processo di adattamento in un video messaggio speciale.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGXzE4N0JCeUYyVE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Ulteriori informazioni sulla versione occidentale saranno disponibili nell'autunno del 2017. Inoltre *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* sarà disponibile nel 2018 e verrà tradotto in inglese, francese, spagnolo, italiano e tedesco.

[Overcooked: in arrivo la versione Switch](#)

Overcooked è un gioco di cucina arcade sviluppato da **Ghost Town Games**. Considerato uno dei migliori giochi multiplayer del 2016, *Overcooked* sarà disponibile in una **Special Edition** in versione digitale sul **Nintendo e-shop** a partire dal 27 Luglio. Fra le novità spicca il supporto al **HD Rumble**, con il quale riusciremo a sentire vibrare ogni minimo dettaglio.

Il prezzo sarà di **€19,99** e saranno inclusi tutti i contenuti aggiuntivi finora rilasciati: **44 livelli** di campagna che possono essere giocati in co-op con fino a 4 giocatori, **9 livelli** per giocare testa a testa localmente con 2 o 4 giocatori, **22 chef diversi** fra cui scegliere e una serie di cucine pazzesche con tante ricette da cucinare e molto altro. La modalità campagna potrà essere giocata

anche in solitario.

Vi ricordiamo che *Overcooked* è già disponibile su **Playstation 4, Pc Windows e Xbox One.**

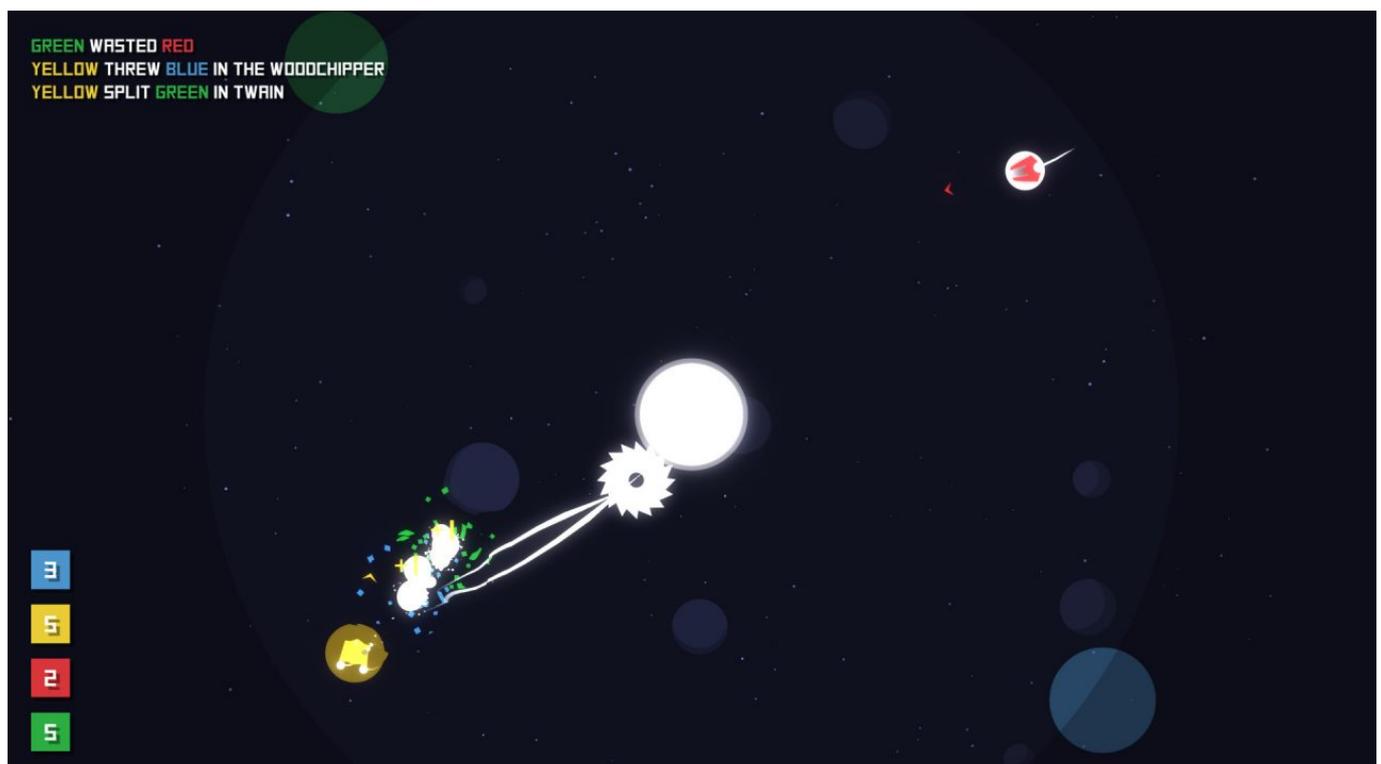
JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGYVgtZUJfRlFYa1ElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Rocket Wars

Rocket Wars è un titolo indie action in 2D, sviluppato da **Archon Interactive** e pubblicato da **Rooftop Panda** su [Steam](#). Armati della nostra navicella spaziale, dovremo fronteggiare all'interno di un'arena altre navicelle per riuscire infine a completare l'obiettivo prefissato.

Rocket Wars dispone di un gameplay abbastanza semplificato: per riuscire a contrastare i nemici dovremo disporre di un'elevata capacità nell'usare le armi che abbiamo a disposizione. Ogni navicella disporrà di un'arma base, alla quale potremo affiancare anche un'arma speciale che si potrà acquisire tramite **power-up** all'interno dell'area di gioco. Potremo quindi disporre di cannoni, mine, bombe nucleari e così via. Questo titolo è stato creato principalmente come **shooter-arena con pvp locale**, ed è infatti possibile giocare con altri utenti (fino a un massimo di 4).

Il titolo però è tutta via privo di pvp multiplayer, e questo è un difetto non da poco, che rende il gioco noioso se non si hanno amici con cui giocarlo.



Nel corso del gioco sarà possibile affidarsi alla coppia tastiera-mouse oppure utilizzare il joystick. Vi consiglio vivamente di usufruire di un joystick, se possibile, la precisione al contrario ne risente molto.

Il gioco possiede un numero sufficiente di modalità di gioco, da scegliere tra sette differenti: **Deathmatch** (free for all), **Survivor** (nella quale ogni giocatore avrà a disposizione 5 vite e dovrà riuscire a tenersele strette il più possibile), **Nuke King** (dove vince chi ottiene il punteggio più alto), **Team Deathmatch** (dove vince il team che ottiene il maggior numero di uccisioni), **Team Survivor** (ogni team ha 10 vite a disposizione e l'obiettivo è quello di non terminarle prima del team nemico), **Team Nuke King** (dove per vincere, bisogna far conseguire al proprio team il maggior numero di punti) e **Free Play** (dove il giocatore può giocare all'infinito senza alcun obiettivo).

Rocket Wars dispone soprattutto di un'intelligenza artificiale davvero ben fatta che riuscirà a metterci sempre in difficoltà. La grande intelligenza dei bot rende le partite molto combattute e intriganti.

All'interno del titolo sono presenti ben **12 navicelle** completamente diverse l'una dall'altra. Sarà possibile sbloccharle con l'avanzare dei livelli. Ogni navicella che sbloccheremo avrà un vantaggio e uno svantaggio: ad esempio, alcune avranno una cadenza di tiro maggiore ma avranno una vita minore, altre avranno una velocità superiore a scapito della maneggevolezza. Sbloccare una skin sarà inutile, cambierà l'aspetto della nostra navicella ma non avremo nessun vantaggio in battaglia.

In sé, **Rocket Wars** ha una grafica molto scarna e una colonna sonora abbastanza rilassante e piacevole, che riesce a rendere il gameplay in singolo di certo più avvincente. La mancanza del **multiplayer** penalizza però non poco un titolo che sarebbe potuto risultare molto più interessante, e la presenza della cooperativa locale colma solo in parte questo vuoto che lascia il gioco globalmente monco.



[Get Even: rilasciato un trailer che mostra le zone del gioco](#)

Da poche ore è stato rilasciato da **Bandai Namco** un trailer riguardante l'ultimo titolo di casa **The farm 51**, *Get Even*. Il video raffigura il giocatore in diverse zone del gioco, da camere inquietanti a strutture abbandonate.

Inoltre, un trailer mette in contrapposizione le zone del videogioco e le zone da cui gli sviluppatori hanno preso spunto.

Di seguito i due trailer rilasciati:

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGMVN6cjQ1QXRmdWMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=



[Star Citizen: rilasciati due nuovi trailer](#)

Da poche ore, **Cloud Imperium Games** ha rilasciato due nuovi trailer del loro prossimo titolo di simulazione spaziale: **Star Citizen**. Entrambi i video sono incentrati sulle navi, in molte delle forme e delle tipologie che troveremo all'interno del gioco.

Il primo, **Lost & Found**, ha uno stile marcatamente cinematografico e mostra le navi che saranno

disponibili.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNkFpTnhidi1hOXMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Il secondo si chiama **Around the Verse** e presenta al suo interno un certo numero di sviluppatori che spiegano come funziona il gioco, dando sempre una certa centralità alle navi e rivelando delle versioni derelitte delle navi del gioco. Nel trailer non si parla però solo di navi: il team degli sviluppatori ci parla infatti di come il gioco sia migliorato in questi anni.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSV9yU1FHYZXZ1aUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[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.

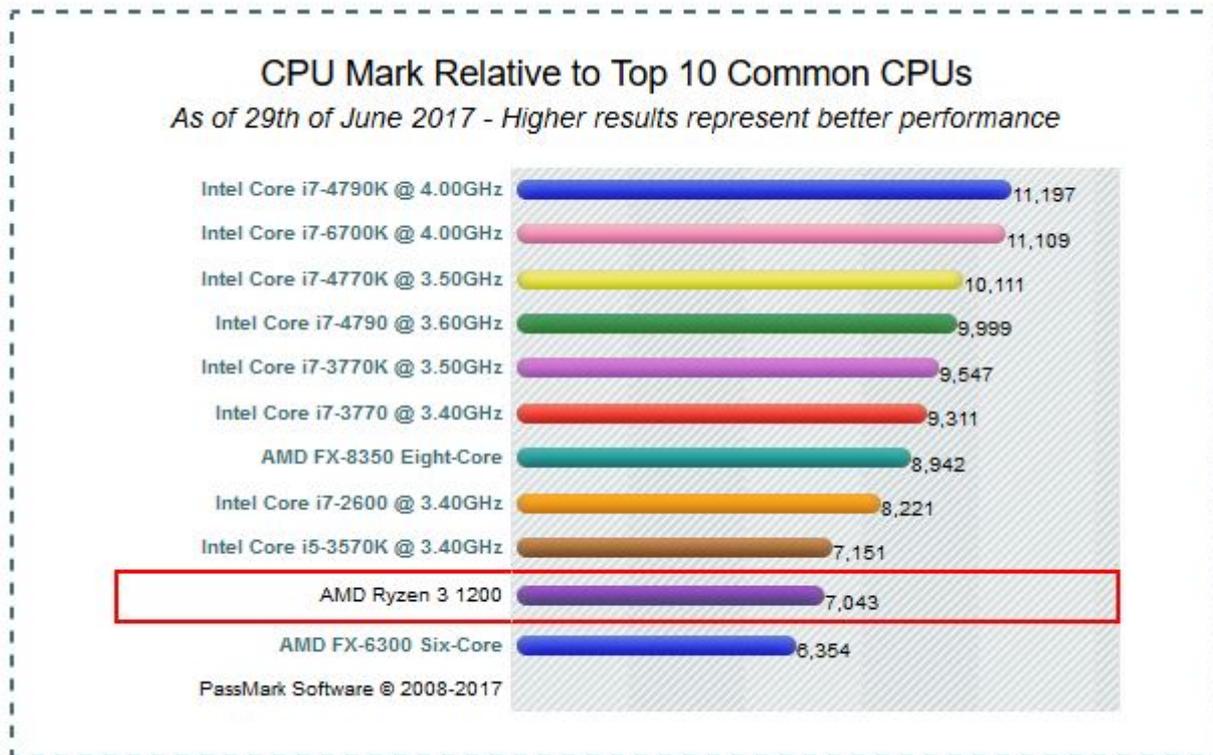
Rank		
 #2,630	Local Rank Position Points Score Qualification Created Serial Number	#2,630 Higher than 56.46% ranked results 56 72.28GOPS Average Performance : 24 May 2017 c2ffcf988e9d4ecddefdaeadfb89b484a2c7a29faf89fac7ff
Individual Results		
 Processor Arithmetic	Dhrystone Int Dhrystone Long Whetstone Single-float Whetstone Double-float Global Rank Top Processor Arithmetic Ranks	106.16GIPS 107.59GIPS 54.05GFLOPS 44.81GFLOPS
Program		
 Processor Arithmetic	Name / Version Registered Benchmark Get Latest Sandra (FREE) Get More: Upgrade Sandra!	SiSoftware Sandra 22.20 No  Processor Arithmetic
Individual Result		
 AMD	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 può 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**:



[Cooking Mama: Sweet Shop](#)

Cooking Mama non è sicuramente una delle IP **Nintendo** più famose e vendute, essendo una saga principalmente indirizzata a un tipo di pubblico ben preciso, di solito molto giovane; non possiamo però negare che un po' tutti siamo affezionati ai giochi dove sia possibile pasticciare in cucina. In questo capitolo ci ritroveremo a vestire i panni di un dipendente di **Mama**, e avremo il compito di cucinare per il suo negozio di dolci. Non ci sono grandissime novità dal punto meccanico e grafico, si è mantenuta un'impostazione classica, tutta d'impronta nipponica, e lo scopo è sempre quello di cucinare ricette affascinanti e appetitose: questo titolo è interamente dedicato ai **dolciumi**, dei quali bisognerà eseguire passo per passo tutte le lavorazioni entro un dato limite di tempo; che sia cuocere pancakes o tagliare la cioccolata, le nostre mansioni andranno terminate entro il minor tempo possibile e con molta accuratezza, per ricevere da Mama una medaglia d'oro. Quasi tutti i passaggi sono facili, anche fin troppo: in molti casi basterà, infatti, premere sul touchscreen con la stilo o farla semplicemente ruotare. Ci sono poi passaggi un po' più complessi, che con il minimo errore potrebbero rovinarvi il piatto e, di conseguenza, farvi ottenere una medaglia di bronzo. Dopo aver terminato le preparazioni, potremmo personalizzare la maggior parte dei nostri dolci, e dopo la personalizzazione ci comparirà il punteggio ottenuto. Il punteggio può variare da 0 a 100, 0 se si otterranno tutte delle medaglie di bronzo, 50 se si otterranno tutte d'argento e 100 se si otterranno tutte d'oro.



Oltre ai normali minigiocchi, una novità di questo capitolo risiede nella possibilità di allestire e gestire una pasticceria nella quale vendere le nostre delizie culinarie. I soldi guadagnati potranno essere utilizzati per comprare degli oggetti come vestiti, tovaglie e così via. La vera novità del capitolo è però la possibilità di aprire la propria catena, con svariati negozi in molte parti del globo. In ogni negozio ci sarà un minigioco diverso nel quale potremmo cimentarci a cercare di stabilire un ottimo punteggio o un record. La modalità multigiocatore locale è molto divertente, visto che ci permette di poter "affrontare" un altro aspirante cuoco. Come già detto in precedenza, la grafica e anche gli effetti sonori/musiche non sono molto diverse dai titoli precedenti, creando un'atmosfera che si confà all'ambiente e al gioco in sé. Bisogna di certo riconoscere che questo mix di grafica di tipo cartoonesco in stile giapponese ed effetti sonori giocosi rendono il titolo rilassante e carino.

Cooking Mama: Sweet Shop è insomma una garanzia, offrendo quasi del tutto le stesse funzionalità dei titoli precedenti; ha semmai un limite nelle ricette, le quali risultano ripetitive perché ricomprese in un range abbastanza ristretto, trattandosi solo di dessert. Ma, a parte questo

particolare, è un titolo che può divertire i più piccoli e regalare momenti di leggerezza e relax anche ai giocatori più adulti.



[Speciale E3 - Rivelata la data d'uscita di Super Mario Odyssey](#)

Il gran finale dello spotlight di **Nintendo** è stato dedicato all'ultimo capitolo del nostro amato **Super Mario**, che si mostra in tutto il suo splendore con un nuovo trailer. In questo capitolo della saga, il nostro protagonista dovrà ancora una volta salvare la principessa **Peach** dalle grinfie di **Bowser**, questa volta intento a sposarla. **Super Mario Odyssey** si mostra a noi con un gameplay quasi del tutto rinnovato, uno stile di gioco diverso e, per la prima volta, con il cappello di **Mario** a far da arma principale. Il nostro protagonista potrà prendere il controllo di tantissimi esseri viventi/oggetti (esseri umani, razzi, cavi elettrici, etc...). **Super Mario Odyssey** sarà strutturato in mondi, ognuno dei quali avrà a caratterizzarlo nemici e boss peculiari e costumi che il nostro protagonista potrà indossare: sarà, infatti, possibile cambiare vestiti e tipologia di cappello. In questo capitolo sono presenti inoltre dei collezionabili come **monete** (che si porteranno in tutti i mondi), **monete speciali** (che saranno di diverso tipo in ogni mondo), **la Luna** (che si otterrà superando dei mini livelli all'interno dei mondi) e **la Grande Luna** (che si otterrà sconfiggendo un boss). Quel che è di bello è che abbiamo una data: questa fantastica avventura sarà infatti disponibile dal **27 Ottobre 2017**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGd0dRSFFjXzN5Y0UIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

[Speciale E3 - Annunciato il secondo DLC di The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#)

Durante lo Spotlight di Nintendo **Eiji Aonuma**, produttore di Zelda, ha parlato dei DLC di **Breath of the Wild**. Il primo, **Trial of the Sword**, lo conoscevamo già e ne abbiamo parlato **in un precedente articolo**.

Ma la vera novità è **The Champion's Ballad**, del quale è stato mostrato poco ne non un trailer, dal quale è possibile intuire che possa essere approfondita la storia dei 4 campioni di Hyrule.

Sono stati inoltre annunciati **4 nuovi Amiboo** del gioco ispirati a quest'ultima espansione. **Trial of the Sword** e **The Champion's Ballad** saranno disponibili rispettivamente il 30 Giugno 2017 e a fine 2017, presumibilmente nel periodo natalizio.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGaDFHYWtwSFpGcGclM0ZsaXN0JTNEUEwySmlaQVY1Qm1EVm9iaElHYmJxcDNMdzkyQWdJdFJ2aSUYMiUyMGZyYW1lYm9yZGVyJTNEJTlyMCUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRSUzQ2JyJTJGJTNEF

[Cyberpunk 2077: rubati documenti e chiesto un riscatto](#)

Alcuni documenti di **Cyberpunk 2077** sarebbero stati rubati a **CD Projekt RED**.

Il progetto è certamente al momento uno dei più caldi in cantiere per lo sviluppatore polacco, il quale ha accusato il colpo e in una lettera ha spiegato al pubblico quanto accaduto:



CD PROJEKT RED®

Dear gamers,

An unidentified individual or individuals have just informed us they are in possession of a few internal files belonging to CD PROJEKT RED. Among them are documents connected to early designs for the upcoming game, *Cyberpunk 2077*.

A demand for ransom has been made, saying that should we not comply, the files will be released to the general public. We will not be giving in to the demands of the individual or individuals that have contacted us, which might eventually lead to the files being published online. The appropriate legal authorities will be informed about the situation.

The documents are old and largely unrepresentative of the current vision for the game. Still, if you're looking forward to playing *Cyberpunk 2077*, it would be best for you to avoid any information not coming directly from CD PROJEKT RED.

When the time is right, you will hear about *Cyberpunk 2077* from us — officially.

CD PROJEKT RED Team

Un hacker (o un gruppo di hacker, il punto non è ancora chiaro) hanno informato **CD Projekt RED** di essere in possesso di alcuni file interni di loro proprietà. In particolare, alcuni sono documenti collegati ad alcuni design del loro titolo più atteso, *Cyberpunk 2077*. È stato già chiesto un riscatto, dicevamo, e lo sviluppatore è stato avvertito che, se le richieste non verranno assecondate, i file saranno resi noti al pubblico. La stessa CD Projekt RED avverte però che:

*«Anche se i file sono vecchi e ormai non rispecchiano più gran parte dell'ultima versione del gioco, vi consigliamo di evitare qualsiasi notizia su *Cyberpunk 2077* che non provenga da noi. Quando sarà l'ora riceverete notizie ufficiali da noi.»*

Non ci resta che seguire la vicenda, e capire se questo avvenimento influenzerà in qualche modo l'**E3** di CD Projekt RED, che aveva annunciato di non voler parlare del gioco a Los Angeles ma che

potrebbe anche pensare alla contromossa di prendere i cybercriminali in contropiede e dare qualche anticipazione che potrebbe comunque essere rilasciata sulla rete sotto forma di leak.