

Come scegliere la CPU più adatta al gaming e allo streaming

Tra **Twitch** e **Youtube**, diventa sempre più diffusa la pratica di condividere i propri **gameplay** in rete, soprattutto perché configurare uno streaming risulta un'operazione semplice se si è dotati di una configurazione hardware appropriata.

Diamo un'occhiata adesso alle varie opzioni da valutare in base alle proprie preferenze:

Nvidia NVEnc, **AMD Video Coding Engine** e **Intel QuickSync**, con i loro *encoder* accelerati, promettono di garantire un'esperienza efficace, evitando il sovraccarico della CPU. In genere però questi *encoder* finiscono per sacrificare qualità e flessibilità.

Invece, la codifica software con libreria **x264**, avendo *utility* come **XSplint** e **Open Broadcaster Software** (OBS) risulta abbastanza semplice. La qualità dello streaming sembra essere migliore rispetto agli approcci gestiti dalla GPU, ma con bit rate simili. Twitch pone dei limiti di **bit rate**, per cui, chi fosse interessato a tale piattaforma, dovrebbe prenderlo in considerazione. E' possibile che lo streaming appesantisca la larghezza di banda: un'ora di streaming a **10 Mb/s** infatti, corrisponde a **4,5 GB** di dati; dunque è preferibile un *encoder* con il massimo dell'efficienza.

È possibile configurare molte opzioni semplicemente utilizzando il software a disposizione, ma ottenere una qualità migliore mediante questa codifica ha come prezzo da pagare il sovraccarico della CPU; non una grande idea, considerando l'obiettivo di ottenere il massimo frame rate possibile. In poche parole, avendo un hardware limitato e spingendo troppo sulla codifica software si avrà come risultato lag, cali di frame e prestazioni pessime in generale.

Consigliamo di usare un **secondo sistema hardware** dedicato allo streaming, così da avere un'ottima esperienza di gioco e garantire al pubblico uno streaming video di alta qualità. Basterà collegare il vostro sistema di gioco a un altro PC con una **scheda di cattura**, o meglio ancora con una **LAN** per gestire separatamente il carico legato alla codifica.

Tornando a parlare di codifica software, essa può influire enormemente sulle prestazioni. Fino a poco tempo fa per fare uno streaming e giocare con la massima qualità su un PC, era necessario comprare una costosa CPU provvista di molti *thread*, ma fortunatamente oggi, questi processori desktop di fascia alta sono molto più accessibili.

Per esempio i **Ryzen 7** di AMD forniscono la possibilità di avere un buon numero di *core*, e la gran parte dei giochi non arriva neanche a usarli tutti. Questo consente di avere una buona parte di potenza in più a disposizione per fare streaming a un prezzo ragionevole. Anche i nuovi **Coffee Lake** targati **Intel** possiedono molti *core*, e sono in grado di sfidare le CPU Ryzen mediante i carichi che sfruttano più *thread*.

Twitch: giro di vite su flame e contenuti sessualmente espliciti

Dopo la sua acquisizione da parte di **Amazon**, Twitch è maturato molto nel tempo e, proprio pochi giorni fa, sono stati annunciati i nuovi criteri di tolleranza per quanto riguarda molestie, il cosiddetto *flame* e contenuti sessualmente allusivi. Innanzitutto verrà data grande importanza alla community, mettendo a disposizione un elenco delle nuove politiche di tolleranza. Viene precisato come,

nonostante vengano utilizzati mezzi esterni al sito per indirizzare odio o molestie verso qualsiasi utente su **Twitch**, ciò sarà comunque considerata come una violazione delle nuove regole. Non è più tollerato il classico “stavo scherzando”; a detta del sito infatti, per quanto sia possibile scherzare con un amico, si è sempre all’interno di una piattaforma con un vastissimo e diversificato pubblico. È stato precisato inoltre, come il sito non possa prendere dei veri provvedimenti per quanto riguarda l’abbigliamento, ma “suggerisce” uno stile casual e mai sopra le righe. La piattaforma ha dato inoltre, altre linee guida per poter rispettare al meglio il nuovo regolamento, come la giusta angolazione delle telecamere, i vari poster presenti nell’inquadratura e illuminazione. Infine, è stato precisato come queste nuove linee sono necessarie per riuscire a carpire il vero intento dello streamer: verrà tenuto conto di molti dettagli per determinare se l’interessato/a stia cercando di essere sessualmente allusivo/a o se stia semplicemente portando un normale contenuto. Qui le parole del comunicato stampa ufficiale:

«Vogliamo, non solo che tutti i nostri utenti si sentano i benvenuti su Twitch, ma anche di essere orgogliosi di far parte della comunità. A tal fine, stiamo rafforzando la nostra posizione su molestie e odio prendendo in considerazione tutti i comportamenti off-Twitch. Se verranno utilizzati altri servizi per dirigere odio o molestie nei confronti di qualcuno sulla piattaforma, considereremo una violazione delle politiche del nostro sito. Non è più tollerato scherzare quando questo riguarda odio e/o molestie, anche se lo scherzo è rivolto a un amico, visto che si esegue uno streaming su un servizio che raggiunge un vasto pubblico. Prenderemo in considerazione titolo, angoli della telecamera, *emote*, abbigliamento, sovrapposizioni e moderazione della chat. L’abbigliamento nello stream dovrebbe essere appropriato per una strada pubblica, un centro commerciale o un ristorante.»

[Until Dawn: Rush of Blood](#)

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l’ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con ***Until Dawn: Rush of Blood*** come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un’ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

Uno sguardo al passato

Se [Until Dawn](#) ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, ***Rush of Blood*** punta in tutt’altra direzione.

Rush of Blood, spin-off di [Until Dawn](#), deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l’attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni**

reali come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

Rush of Blood riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco.

Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curata, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere*

Mortali e Inferno Finale.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che, permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

[Facebook e LiveStreaming insieme? Una realtà sempre più vicina](#)

Facebook incrementa i suoi sforzi per diventare, il più possibile, una piattaforma valida per i creatori di contenuti con il lancio di un **programma pilota** progettato per ottenere più streamer.

Il **programma** è stato annunciato attraverso il blog degli sviluppatori del social network, senza dare però molti dettagli: la società, dice, si impegnerà ad assistere i creatori di contenuti più di successo per realizzare una community più unita e coinvolta nei loro stessi video. Per fare ciò Facebook si avvalerà di mezzi come il suo stesso sistema social, **Instagram**, e i **siti Oculus**.

Facebook, sostiene inoltre, che equipaggerà gli streamer con gli strumenti necessari per livestream sempre più di qualità, come **il supporto al 1080p / 60fps**, e costruirà una "piattaforma" in cui i creatori di qualsiasi livello abbiano l'opportunità di crescere. Il blog, accenna anche a nuovi metodi di pagamento per lo streamer, come le **donazioni live**.

In poche parole, sembra che **Facebook** voglia ottenere streamer di alto livello, in modo da poter competere con **Twitch** e identificando allo stesso tempo i creatori che diventeranno i volti di questi sforzi.

Una piccola parte di questi è stata già messa in pratica dalla società di **Zuckeberg**, che ha già messo in evidenza streamer come **StoneMountain64** che, grazie al seguito di oltre un milione di follower, lo rende uno dei più popolari sulla scena.

Il sito ha già accolto 27.500 streamer nell'ultimo trimestre del 2017 mentre, nel frattempo, **Twitch** e **YouTube** ne hanno ospitato rispettivamente 814.000 e 293.000, quindi la strada è ancora lunga.

Resta da vedere se Facebook sarà in grado di sostenere una rapida crescita, necessaria per diventare una piattaforma di streaming competitiva nell'industria dei videogiochi. L'anno scorso, la società ha affermato il suo impegno ad ampliare la propria copertura degli **Esport**, cosa che potrebbe attrarre più streamer e pubblico al sito.

[L'Incredibile personalizzazione in Monster Hunter: World](#)

Uno degli aspetti più affascinanti di **Monster Hunter: World** è senza dubbio il menù dedicato alla personalizzazione del proprio alter ego, realizzato davvero con grande cura per i dettagli.

Sia gli **Hunter** maschili che quelli femminili hanno a disposizione tantissime opzioni per rendere unici i visi dei propri protagonisti, talmente tante da dover impiegare anche delle ore per trovare la combinazione perfetta. Il titolo, però, pecca di una completa caratterizzazione del resto del corpo,

ma comunque trascurabile vista l'enormità di combinazioni facciali possibili, nelle quali possiamo trovare anche una **donna barbata**.

Anche i **Palico**, seppur in minor quantità, hanno una dose discreta di personalizzazioni, nelle quali possiamo modificare dal colore della pelliccia agli occhi, sino alle orecchie e alla coda.

Monster Hunter: World sarà disponibile da **domani, 26 gennaio**, per PS4 ed Xbox One. La versione PC, invece, sarà rilasciata nel **periodo autunnale**

[Un nuovo gioco di Alien in arrivo?](#)

Ebbene sì, il nuovo gioco dedicato al franchise **Alien** arriverà presto. Il nuovo titolo è in fase di sviluppo negli studi di **Cold Iron Studios**, sviluppatore abbastanza recente, acquistato poco tempo fa da **FoxNext Games**. Il gioco promette bene visto la quantità di veterani del settore che hanno partecipato al progetto, i quali hanno contribuito alla realizzazione di titoli come *Neverwinter*, *BioShock Infinite*, *Borderlands*, e *Metroid Prime*.

Non sappiamo molto; le poche informazioni che abbiamo ci suggeriscono che questo sarà il primo titolo dello studio, e definito come «uno sparatutto per PC e console ambientato nello scenario cinematografico di *Alien*». Ovviamente mancano informazioni relative alla data di uscita o su quale piattaforma sarà presente, ma siamo sicuri che arriveranno novità a breve.

Sarà particolarmente interessante vedere l'approccio del nuovo team al franchise di **Alien** data la sua lunga storia cinematografica e videoludica. Possiamo solo sperare che non si discostino tanto dalle atmosfere originali, visto che, a livello videoludico, c'è ancora tanto potenziale inespresso.

[Capcom svela una nuova area di Monster Hunter World](#)

A pochissimi giorni dal rilascio della open beta per PS4 (disponibile a partire dal 19 gennaio), **Capcom** ha pubblicato su Youtube un nuovo video gameplay dell'attesissimo nuovo capitolo della saga. L'intera clip è incentrata su **Rotten Vale**, un'area di gioco inedita che ha la particolarità di essere piena di carcasse e ossa di mostri, il che crea un ecosistema davvero unico; il tutto accompagnato dalla prorompente voce di **Brian Ayers**, brand manager europeo, e giocato su PS4 dal game director in persona, **Yuya Tokuda**. Ma i protagonisti indiscussi sono, ovviamente, i mostri: sono presenti infatti i predatori Rodabaan e Odogaron che, oltre a scontrarsi contro il giocatore, che a sua volta mostrerà varie strategie di attacco, combatteranno anche fra loro.

Qui il gameplay:

Monster Hunter World verrà rilasciato sulla console Sony e su Xbox One il 26 di gennaio, seguito

dalla versione per **PC** che arriverà questo autunno. Pronti ad affrontare nuove sfide?

[Dragon Ball FighterZ: il nuovo trailer dedicato a Goku Black](#)

Dragon Ball FighterZ, il nuovissimo gioco di combattimento di **Arc System Works**, (noto sia per la serie di giochi di combattimento **BlazBlue** che **Guilty Gear**) basato sul franchise Dragon Ball, dà modo ai giocatori di combattere con vari personaggi della serie in un gioco dallo splendido stile artistico **2.5D**, sia in modalità giocatore singolo che online.

In occasione della sua imminente uscita, **Arc System Works** e **Bandai Namco Entertainment** hanno rilasciato un nuovo **gameplay trailer** incentrato su **Goku Black**.

Nel trailer è possibile guardare in anteprima molte delle mosse potenti e vistose di Goku Black, nuovo personaggio dalle abilità abbastanza diverse rispetto al Goku classico. Alcuni degli attacchi di Goku Black possono richiedere più tempo, ma in compenso è dotato di teletrasporto e colpisce molto forte.

[Star Citizen: rilasciata l'Alpha 3.0 e nuovo video per la campagna Squadron 42](#)

Star Citizen, che è attualmente in fase di sviluppo da parte di **Cloud Imperium Games Corporation**, si aggiornerà alla versione **Alpha 3.0**. Questo annuncio è stato dato tramite una newsletter inviata a tutti i sostenitori del progetto, che sono quasi **2 milioni**, informandoli che la nuova versione si potrà scaricare a partire da oggi. Ma pochi mesi fa era stato annunciato dallo studio, che dopo l'uscita della versione 3.0, gli sviluppatori non avrebbero più rilasciato enormi aggiornamenti, ma avrebbero effettuato piccoli upgrade regolari ogni trimestre.

Inoltre, durante una livestream di **Star Citizen 's Holiday**, i ragazzi di Cloud Imperium Games hanno fornito nuove informazioni per la campagna single player, **Squadron 42**, mostrando un lungo video gameplay. Secondo **Chris Roberts**, lo sviluppatore, la sceneggiatura di Squadron 42 è di circa **1600-1700 pagine**, per ora, e il team sta cercando di creare un gioco in cui gameplay e cinema si fondano per creare un mondo di gioco coeso.

L'intelligenza artificiale non è ancora completa del tutto, il team sta ancora lavorando al miglioramento dell'animazione e della stessa IA, così da permettere agli NPC di comportarsi in modo diverso in base alle situazioni, per adesso possono già interagire con il giocatore, parlare tra loro, mettersi al riparo e altro ancora.

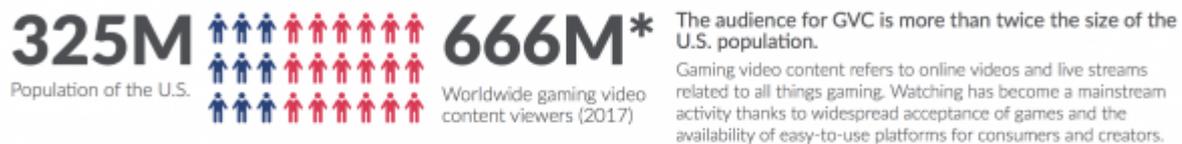
Oltre al video, che mostra l'interno dell'enorme **UEES Stanton di Idris** e l'interazione con gli NPC, è stato annunciato un nuovo traguardo per il **crowdfunding**, che adesso conta circa **1.944.320** utenti registrati e circa **174.205.097** dollari raccolti.

Di seguito il video gameplay:

I video gameplay sono più visti di HBO e Netflix

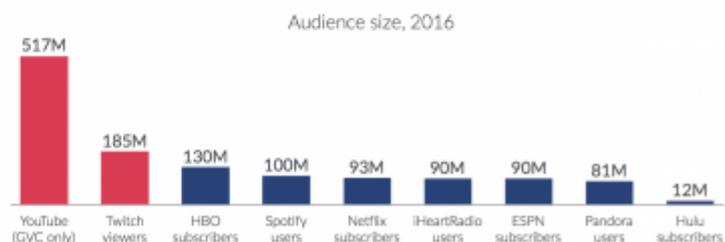
Guardare video di **gameplay** è diventato un grande business negli ultimi anni e oggi è molto comune che gli streamer diventino famosi e ottengano una grande influenza su vari social. L'azienda americana **Super Data Research** ha pubblicato alcune statistiche, dalle quali si evince che ci sono più persone online collegati alle piattaforme di gaming streaming di tutte quelle connesse a **HBO**, **Netflix**, **ESPN** e **Hulu** messe insieme. Da quanto si evince dal grafico, **più del doppio** della popolazione degli Stati Uniti guarda streaming di gameplay e che un servizio come **Twitch** da solo farebbe più spettatori di canali e servizi come **ESPN** e **Hulu**.

More people watch GVC than HBO, Netflix, ESPN and Hulu combined.



Amazon's Twitch is focused on games and has a larger audience (185M) than legacy channels and services like ESPN.

Fans of games and the gaming lifestyle opt for content made by relatable individuals as an alternative to legacy media.



*Refers to total unique viewers who watch at least one piece of GVC during the year.
GAMING VIDEO CONTENT, 2017 | © 2017 SuperData Research Holdings. All rights reserved.