

## Risolti molti bug con la nuova patch di Hellblade: Senua's Sacrifice

**Ninja Theory** ha recentemente pubblicato **Hellblade: Senua's Sacrifice** e, anche se il gioco conteneva una grandissima quantità di bug, era ipnotico in termini di design, arte e narrazione. Fortunatamente lo sviluppatore ha subito pubblicato una patch per risolvere molti di questi problemi. La patch include le correzioni dei potenziali problemi di arresto della progressione, audio, localizzazione, combattimento, modalità di gioco e foto. Oltre alle correzioni di bug, gli sviluppatori hanno anche aggiunto dei piccoli ritocchi di gioco riguardanti il combattimento e i sottotitoli russi alla funzionalità di *Hellblade*. Inoltre, Ninja Theory ci fa sapere di star lavorando a ulteriori correzioni, in particolare sulla risoluzione dei problemi di prestazione che subiscono i giocatori con **GPU AMD**.

---

## Tales from the Borderlands è stato un fallimento commerciale per Telltale Games

Facendo un'attenta **analisi** di *Tales From the Borderlands*, il creative director **Nick Herman**, che adesso lavora in **Ubisoft**, ha dichiarato che il capitolo in questione è stato considerato un vero e proprio **disastro** da Telltale Games, poiché le **vendite** non sono andate affatto bene.



Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the Borderlands* è ancora oggi osannato dalla critica come uno dei migliori titoli Telltale, ma non ha avuto un corrispettivo riscontro sul mercato, totalizzando **pochissime** vendite; questo è bastato a far valutare il gioco come un mezzo **fallimento** per la casa californiana, almeno secondo **Nick Herman**.

Ricordiamo inoltre che il gioco in questione per chi non lo sapesse è **disponibile** in versione **smartphone**, console mobile e fisse tra cui **PlayStation 4**, **Xbox One**, **PlayStation 3**, **Android**, **Xbox 360**, **iOS**, **Microsoft Windows** e **PlayStation Vita**.

---

# Le innovazioni di Atlas Rises in No Man's Sky

DI recente è stato rilasciato un nuovo aggiornamento di *No Man's Sky*. L'aggiornamento in questione si chiama **Atlas Rises** e comprende tantissime innovazioni che erano state richieste in precedenza dagli stessi giocatori. Ecco qui alcune delle implementazioni maggiormente degne di nota:

<

• Circa 30 ore di contenuti di una nuova storia, inclusa l'apparizione di una nuova razza aliena.

- Migliorate le texture e le immagini.
- Missioni di gilda generate in via procedurale.
- Migliorati i controlli del combattimento spaziale, delle armi e dell'intelligenza artificiale.
- Adesso sarà possibile "trasformare" la propria nave in una "macchina" così da potersi muovere sul suolo, il che significa che possiamo anche schiantarci.
- Ora esistono livelli di ricchezza, economia e conflitto all'interno dei sistemi stellari. Inoltre la mappa della Galassia è stata migliorata per rendere più facile la navigazione.
- I portali possono ora essere utilizzati per effettuare dei viaggi veloci.
- Un nuovo strumento per la modifica del terreno ci permette di stampare o distruggere le cose.
- L'agricoltura, la miniera e il commercio sono stati migliorati in vari modi.
- Miglioramento sulla chiamata alla nave.

<

• Migliorata la gestione dell'inventario.

- Adesso è disponibile una modalità "co-op" per un massimo di 16 giocatori.

Adesso è possibile vedere altri giocatori nell'ambiente. I giocatori sono rappresentati da sfere galleggianti e, inoltre, sarà possibile utilizzare il **VOIP** (Voice over IP) per avere una chat vocale basata sulla prossimità degli altri giocatori. **Hello Games** sta lavorando costantemente al miglioramento di questo titolo, così da poter rimediare agli errori commessi in passato. Questi erano solamente alcuni dei miglioramenti, i più rilevanti, ma pare che **Atlas Rises** innovi in maniera decisiva *No Man's Sky*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNTMyOGl1ekh3LXclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U  
=

---

## [Un simulatore di culto in cui si sacrificano persone a un Dio lovecraftiano](#)

*The Shrouded Isle*, pubblicato venerdì scorso su **PC** e **Mac**, è un singolarissimo gioco che porterà i giocatori in un piccolo villaggio i cui residenti appartengono a un particolare culto religioso. Il Dio che adorano richiede un **sacrificio** ogni stagione. Come leader bisognerà nominare un membro di ciascuna delle cinque famiglie principali del villaggio come proprio consulente ogni stagione. Una volta al mese si assegneranno a tre di questi consiglieri compiti atti a incoraggiare i principi della società, come **l'ignoranza**, **l'obbedienza** o il **fervore religioso**. Durante il corso della stagione si potranno scoprire tratti che alzano queste qualità più velocemente; per esempio, un consulente particolarmente violento potrà aumentare l'obbedienza. Scoprire anche i loro peccati è importante perché, alla fine della stagione, una di queste persone deve morire, e sarete voi a decidere.

Il bilanciamento dei peccati e delle virtù dei propri consiglieri sarà impegnativo: quando si sacrifica un consulente, la sua famiglia non reagirà bene e bisognerà quindi avere equilibrio nel modo in cui si gestisce la città in modo tale da ottenere la loro approvazione, affinché non diventino ribelli. Se i peccati del consigliere sacrificato non sono abbastanza gravi, la famiglia sarà molto arrabbiata. A volte ci si troverà alla fine del mese con più di un consigliere ad avere un peccato grave, e la scelta si farà difficile. La presentazione visiva del gioco non migliora lo stato d'animo: le illustrazioni evocano stampe in legno, e la musica fredda e pesante dei violoncelli crea un ambiente cupo e tetto. Ogni volta che si tocca un membro di una famiglia, si imparerà un piccolo particolare su di loro.

È difficile manipolare tutto, nel corso del gioco, si cresce abbastanza da legarsi ai personaggi. Quando si scopre un ribelle, si è felici di sacrificarlo, le perdite diventano soddisfacenti quanto le vittorie.

Se non si dispone di un PC, c'è un'altro modo per servire il tuo Dio lovecraftiano: **Cthulhu Virtual Pet**, un gioco di simulazione di culto per smartphone in cui bisognerà curare il proprio Cthulhu per farlo crescere e aumentare il numero di seguaci.

---

## [Hellblade: il gioco autoelimina i salvataggi se muori tante volte](#)

Chi, dopo una giornata stressante, voglia giocare una partita a **Hellblade** per rilassarsi dovrà prima essere sicuro di essere molto bravo al punto di non morire molte volte. Il nuovo capitolo **Senua's Sacrifice** ha infatti un sistema **permadeath** in virtù del quale i file della partita vengono **eliminati** dopo un certo numero di sconfitte, costringendo il giocatore a iniziare tutto da

capo.

Qui sotto il **trailer** ufficiale del nuovo **capitolo**:

Più avanti si va con la **storia** del gioco, più **difficile** sarà appunto il gameplay e, per **evitare** che i file vengano cancellati, sarà consigliabile ritornare al precedente **checkpoint** e continuare finché non si supererà il punto in questione. Il gioco è disponibile per **PS4** e **PC** al prezzo di 29.99€ sia su **Steam** che sul **PS Store**.

Qui sotto sono presenti alcuni **tweet** che possono interessare **riguardo** al gioco:

That's a fair point, and I appreciate that they go all out thematically.

Also means that I have no interest in buying the game, hate perma

— Marcel Hatam (@Com\_Raven) [August 8, 2017](#)

[https://twitter.com/BabyGotBell/status/894834161315434496?ref\\_src=twsrc%5Etfw&ref\\_url=http%3A%2F%2Fwww.eurogamer.net%2Farticles%2F2017-08-08-hellblade-deletes-your-save-file-if-you-di-e-too-much](https://twitter.com/BabyGotBell/status/894834161315434496?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fwww.eurogamer.net%2Farticles%2F2017-08-08-hellblade-deletes-your-save-file-if-you-di-e-too-much)

---

## [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.

---

## [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.

---

## [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:

---

## [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

**GPU** - Nvidia GeForce GTX 1080Ti 11GB

---

## **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**.