

[Bluehole Studio: nuova IP per PS4 e Switch](#)

Bluehole, lo studio sud coreano dietro al famosissimo titolo *PlayerUnknown's Battleground*, sarebbe pronto (dopo aver lasciato il suo campione d'incassi *PUBG* in mano a una sussidiaria interna chiamata **PUBG CORP.**, creata per prendersi cura unicamente del titolo) allo sviluppo di una **nuova IP**, che secondo le recenti informazioni apparse su [Resetera](#), sarà sviluppato per le piattaforme **PS4** e **Switch**. L'unica altra informazione arrivataci riguarda l'orientamento della nuova IP, che sembrerebbe puntare alla demografia dei videogamer asiatici, quindi con molta probabilità si tratterà di un **MMO** o di un **MOBA**.

[NeoGaf offline: il proprietario del famoso forum accusato di molestie sessuali](#)

[NeoGaf](#) il popolarissimo gaming forum risulta offline da giorni a seguito delle accuse di molestie sessuali riguardanti il proprietario **Tyler 'Evillore' Malka**.

Le accuse inizialmente apparse su **Facebook** attraverso un post della regista Ima Leupp, vennero in seguito riportate su NeoGaf dove qualsiasi riferimento al post venne immediatamente cancellato e istantaneamente bannati gli autori dei post.

A seguito di questi eventi, molti dei moderatori hanno preso la decisione di abbandonare il loro ruolo e lasciare il forum. Tra questi **Cyan**, **Kabouter**, e i più anziani **Beseda** e **Xander Cage**. Sembrerebbe anche che questa non sia stata la prima volta che **Tyler M.** venisse accusato di molestie sessuali.

Da Domenica scorsa il sito di **Neogaf** è irraggiungibile non è ancora chiaro se per colpa di un presunto attacco DoSS o per volontà dei gestori. Ad ogni modo circolano già notizie riguardo un imminente rilascio di un comunicato da parte dell'interessato **Tyler Malka**.

[Rumor: Microsoft in trattativa per estendere l'esclusività di PUBG](#)

PlayerUnknown's Battlegrounds è al momento uno dei giochi più in voga dell'intero panorama

videoludico: proprio di ieri è infatti la notizia del sorpasso di PUBG in termini di videogiocatori sul mercato PC sudcoreano nei confronti di *League of Legends* e *Overwatch*. Infatti il solo PUBG conterebbe per il **24,28%** dell'intero mercato sud Coreano contro il **23,62%** di LoL.

Microsoft, siglando un accordo con la **Bluehole Inc.**, si è accaparrata l'esclusività temporanea del titolo su console ma, secondo un rumor proveniente da **Bloomberg**, **Microsoft** e **Bluehole**, potrebbero essere di nuovo in trattativa per estendere l'esclusiva (che scadrebbe dopo il primo anno di pubblicazione sulla console **Microsoft**).

«South Korea's Bluehole Inc. has agreed to produce the game for Microsoft first by the end of the year and is likely to give the company a longer period as the solo console, said the people, asking not to be identified because the matter is private.»

Ovviamente trattandosi solamente di un rumor è meglio prendere il tutto con le pinze.

[Game Boy Mini: possibile leak di produzione](#)

Nintendo sa benissimo come giocare con i nostri sentimenti e l'introduzione delle sue mini retro console **NES** e **SNES** ha spinto i più nostalgici a sborsare suon di quattrini per accaparrarsene una. Il prossimo anno **Nintendo** potrebbe essere pronta ad aggiungere un posto in famiglia con un nuovo modello basato sulla console **Game Boy**. **Il 15 Settembre** Nintendo avrebbe infatti **depositato un marchio** che conterrebbe appunto l'immagine del famoso **Game Boy** spingendo i più a speculare sulla probabile release di un **Game Boy Mini**.

La notizia pubblicata inizialmente su di un sito Giapponese chiamato **Japanese Livedoor** è riapparsa successivamente anche su **Twitter** attraverso il feed di un **bot** che si occupa di pubblicare in maniera automatica tutti nuovi marchi registrati in Giappone.

[商願2017-123766]

商標:[画像] /

出願人:任天堂株式会社 /

出願日:2017年9月15日 /

区分:9(家庭用テレビゲーム機用プログラムほか),14(キーホルダーほか),18(かばん金具ほか),21(化粧用具ほか),25(被服ほか),28(家庭用テレビゲーム... pic.twitter.com/noRhof6vF1)

— 商標速報bot (@trademark_bot) [October 6, 2017](#)

Sperando che **Nintendo** decida di rilasciare la versione mini della GB non ci resta che aspettare.

[Oculus Connect 4: nuovo headset e tante novità](#)

Ieri durante il 4 evento **Oculus Connect** la divisione VR di **Facebook** ha rilasciato una serie di annunci veramente interessanti.

Come già preannunciato mesi fa da [Bloomberg](#) un nuovo **headset lowcost** debutterà nei primi mesi del 2018 al prezzo di **199\$** e con il nome di **Oculus Go**. Stando alle dichiarazioni del produttore sarà molto leggero e rivestito con un soffice materiale traspirante.

Lo schermo LCD con tecnologia fast-switch dovrebbe aiutare a ridurre il fastidiosissimo effetto **SCREEN DOOR** e le nuove lenti dovrebbero anche essere antiriflesso. Sarà dotato di audio spaziale integrato e connettore jack da 3.5mm

Altra grande notizia è che il prezzo promozionale di **399\$** del modello high-end **Oculus Rift** da oggi sarà permanente, sperando che questo aiuti il mercato VR a crescere.

[Shenmue III: rilasciato il quarto Dev Progress Diary](#)

[YS NET](#) ha rilasciato tramite il proprio canale ufficiale [YouTube](#) il quarto video sui progressi di sviluppo dell'attesissimo sequel **Shenmue III**, trilogia iniziata nel lontano **1999** su **Sega Dreamcast** e che vedrà in questo nuovo capitolo il protagonista **Ryo Hazuki**, viaggiare verso la Cina in cerca del killer di suo padre, **Lan Di**.

Questo quarto video sui **Developer Progress** è incentrato sulle animazioni facciali, sui svariati modelli facciali possibili nel gioco e su come è possibile interagire con essi.

[Detroit: Become Human 13 minuti di](#)

[gameplay dal TGS 2017](#)

Sony Interactive Entertainment ha oggi rilasciato un video, registrato durante il **Tokyo Game Show** tenutosi la scorsa settimana, della futura esclusiva **PS4** targata **Quantic Dream** ovvero ***Detroit: Become Human***

Il video, con una durata di **13 minuti**, comprende tutta la demo presentata all'evento giapponese ed è incentrato su come le scelte del giocatore influenzino il proseguire del videogioco.

Ancora non abbiamo una data di uscita certa, e probabilmente ne sapremo qualcosa durante il **Paris Games Week 2017**.

Qui il video della demo:

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

Ieri un **negozio 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

NDP Group: Nintendo Switch supera Xbox One e PS4 nel mese di Agosto

Ancora una volta **Nintendo** sbalordisce ancora una volta tutti dominando, secondo la società di monitoraggio del settore **NDP Group**, le vendite U.S.A. nel mese di Agosto. **Switch** avrebbe così superato le vendite delle "sorelle maggiori" **Xbox One** e soprattutto **PlayStation 4**.

Il commento da parte di **Nintendo** è stato un secco:

«Nintendo Switch è stata la piattaforma hardware più venduta nel mese di Agosto»

Mentre l'analista **Mat Piscatella** di **NDP** sembra voler premiare l'operato di **Nintendo** con il suo commento:

«Switch di Nintendo è stata la piattaforma hardware più venduta in quattro dei sei mesi dal suo rilascio sul mercato, marzo 2017»

Questo fa capire quanto la console stia andando bene sul mercato americano. **Sony** non sembra esser contenta e quando detronizzata dalla classifica di vendita commenta ribadendo:

«Sony Playstation 4 è stata la piattaforma hardware più venduta in entrambi i mesi di maggio e giugno»

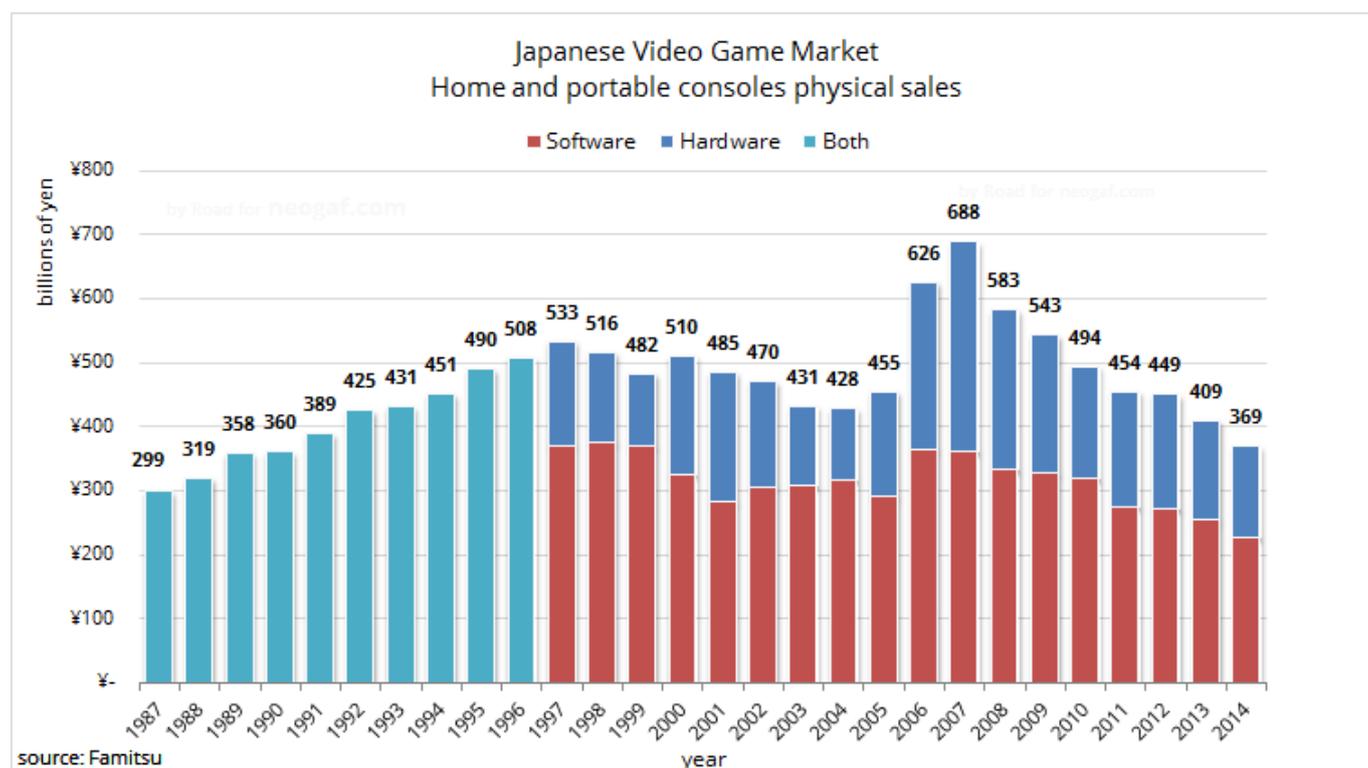
Il mercato americano da solo rappresenta più del **50%** di quello globale quindi è naturale che le **3 big** cerchino in tutti i modi di rubarsi a vicenda fette di mercato.

Nintendo Switch: 1.5 milioni di unità vendute in soli sei mesi in Giappone

Lo slancio positivo di **Nintendo Switch** sembra non volersi arrestare, al punto che in meno di sei mesi dal lancio la console ha raggiunto il ragguardevole traguardo di **1,5 milioni** di unità vendute nel solo mercato giapponese, superando così le vendite di tutte le altre console.

Dato ancora più rilevante considerato il mercato giapponese, mercato in declino da più di un decennio e che nel 2014 ha ottenuto il guadagno più basso degli ultimi 24 anni con un fatturato di

solli **369 miliardi di yen** contro i **668 miliardi** del 2007.



Il successo della console ha aiutato evidentemente la situazione, spingendo le vendite hardware a un **+44%**. Grazie a **Famitsu** e alla [traduzione del Dr. Serkan Toto](#) sappiamo che le vendite hardware e software generate tra il **26 Dicembre 2016** e il **25 Giugno 2017** avrebbero incrementato gli introiti del **14,8%** toccando la quota di **153,2 miliardi di yen**. Cifra che, pur essendo notevolmente inferiore ai numeri ottenuti in passato, e comunque sintomatica di un malessere generale del mercato delle console in Giappone, ci fa ben sperare per il futuro.