

[Steam abilita il modulo Bluetooth per lo Steam Controller](#)

Come annunciato settimana scorsa, è in uscita, in versione beta, la [Steam Link App](#), che permette di fare uno streaming dei propri giochi da PC a uno smartphone o tablet. Steam per preparare l'uscita di questa app [ha attivato il modulo Bluetooth Low Energy sullo Steam Controller](#) tramite un'update del *firmware*: con questa funzionalità si potrà usare il proprio controller su qualsiasi dispositivo **Android** o **iOS**. Per chi possiede uno Steam Controller e vorrà utilizzare la funzione di streaming da PC al proprio dispositivo mobile, troverà sicuramente molto utile questa notizia.

[Oddworld: Abe's Oddysee e The Flame in the Flood disponibili gratuitamente](#)

Steam, in virtù della settimana dedicata a **Oddworld**, ha reso gratis per un periodo limitato [Oddworld: Abe's Oddysee](#), primo titolo della serie dedicata al mudokon.

In offerta anche l'**Oddbox**, ovvero la raccolta di tutti i titoli della saga, al prezzo di 2,60€, mentre a 5,59€ otterrete **Oddworld: New 'n' Tasty**, remake in HD di **Abe's Oddysee**.

Invece, **Humble Bundle**, offre gratuitamente [The Flame in the Flood](#), *rogue-lite* di The Molasses Flood ambientato in un'America post-coloniale.

Entrambi i titoli saranno disponibili gratuitamente ancora per qualche ora, quindi affrettatevi!

[E3 2018: pubblicato il programma completo](#)

Qual è l'evento più atteso ogni anno da un videogiocatore se non l'**E3** di Los Angeles? Ormai manca poco meno di un mese all'inizio della fiera e sembra essere arrivato il momento da parte degli organizzatori, di svelare il programma delle conferenze.

Qui di seguito lo riportiamo con il fuso orario italiano:

9 Giugno

Ore 20:00, Conferenza **Electronic Arts**

10 Giugno

Ore 22:00, Conferenza **Microsoft** ([sito ufficiale](#))

11 Giugno

Ore 03:30, Conferenza **Bethesda**

Ore 19:00, *Showcase* **Square Enix Digital** ([sito ufficiale](#))

Ore 22:00, Conferenza **Ubisoft**

12 Giugno

A mezzanotte in punto, **PC Gaming show** ([sito ufficiale](#))

Ore 18:00, Conferenza **Nintendo**

Orario da definire invece per la conferenza **Sony**, che dovrebbe essere l'evento serale dell'11 giugno e quindi la si potrà seguire dall'Italia solo in tarda nottata.

[Valve annuncia due nuove app mobile per Steam](#)

Valve ha annunciato l'arrivo di due nuove app mobile di **Steam** in uscita a breve per **iOS** e **Android**, tramite un comunicato disponibile [su questo sito](#).

La prima app, chiamata **Steam Link**, gratuita e in uscita nella settimana del 21 maggio, renderà disponibile la nostra libreria **Steam** su smartphone, tablet e smart tv sia **iOS** che **Android**, anche se, per quest'ultima, l'app uscirà inizialmente in stato di beta.

Steam Link App, per funzionare, avrà bisogno di esser collegata a una rete wireless a 5ghz o tramite cavo ethernet, e offrirà il supporto allo **Steam controller** e ad altri, come quelli MFI.

La seconda applicazione in arrivo su mobile è **Steam Video**, e arriverà nel periodo estivo: gratis anch'essa, l'app metterà a disposizione migliaia di film e spettacoli disponibili sulla piattaforma di **Valve**, e offrirà lo streaming tramite reti **WiFi** e **4G LTE**, oltre alla possibilità di vedere i video anche offline.

[Square Enix annuncia la sua conferenza per l'E3](#)

A distanza di tre anni, **Square Enix** tornerà in una conferenza all'E3 dedicata, che si svolgerà lunedì 11 giugno alle 03:00 (19:00 ora italiana). Oltre alle notizie e gli annunci che **Square Enix** ha dichiarato di voler mostrare, non è ancora chiaro cosa verrà presentato. Tuttavia i fan si aspettano annunci come **Kingdom Hearts 3**, un improbabile remake di **Final Fantasy 7**, o ancora titoli shooter come **Left Alive**.

Save the Date!

The Square Enix E3 Showcase 2018 - Monday June 11 at 10 AM PDT/1PM EDT/6pm BST

Join us for a special video presentation to discover the exciting future of Square Enix! [#SquareEnixE3https://t.co/OXdt8fTQSo](https://t.co/OXdt8fTQSo) pic.twitter.com/Oj9pelpcm5

— Square Enix (@SquareEnix) [May 8, 2018](#)

[Battlefield V includerà la campagna single player](#)

Nuovi dettagli ci attendono in vista dell'uscita dell'FPS principale di **Electronic Arts**, la cui software house, ha rivelato la presenza di una avvincente campagna in **single-player**, che sembra seguire lo stile già introdotto in **Battlefield 1**, mirando alle battaglie su vasta scala. Al contrario della serie **Battlefield**, il suo concorrente **Call Of Duty**, sembra aver tralasciato, almeno per **Call of Duty: Black Ops 4**, la modalità in single-player, ma **DICE** ed **EA** non sembrano condividere l'idea. Il **CEO EA, Andrew Wilson**, ha dichiarato a proposito:

«Con il nostro prossimo **Battlefield**, il team di **DICE** sta dando vita all'intensità del combattimento in modi totalmente nuovi e inaspettati. Ogni battaglia è unica e ogni modalità porta le sue sfide, dal modo in cui interagisci con l'ambiente intorno a te, ad avvincenti storie per single-player, al multiplayer su larga scala che si estende su più mappe e modalità. »

Questo titolo, che secondo alcune fonti si ambienterebbe all'interno dei maggiori conflitti della Seconda Guerra Mondiale, dovrebbe includere (anche se non si hanno conferme ufficiali) una modalità **Battle Royale**, seguendo dunque la moda del momento. Non ci resta che aspettare le novità che verranno sicuramente annunciate all'**E3 2018** che si terrà il 9 giugno.



[Presentato Pro Evolution Soccer 2019](#)

Dopo il rilascio di [informazioni per errore](#), da parte di **PlayStation Store Honk Hong**, ecco che **PES 2019** viene presentato ufficialmente; un'edizione importante sotto tanti punti di vista, a cominciare dalla perdita delle licenze di **Champion's** ed **Europa League** che forse, finiranno tra le grinfie del suo rivale di sempre.

Per recuperare un po' di terreno ecco che entrano in scena nuove licenze ufficiali per campionati, squadre e stadi, anche se al momento, non abbiamo a disposizione nomi tangibili e, soprattutto, non ci è dato sapere se queste nuove introduzioni saranno in qualche modo esclusive. Quello che salta all'occhio però, è la **partnership con l'International Champions Cup (ICC)**, che troverà spazio anche in una Master League migliorata sotto diversi aspetti. Verranno introdotte anche nuove Legende, con focus particolare su **David Beckham**, che vanterà anche un'edizione speciale ricca di contenuti aggiuntivi, come l'ottenimento del campione inglese e **Philippe Coutinho** (nuovo ambasciatore del brand) in prestito senza limite temporale all'interno del MyClub.

Scendendo in campo, le migliorie più evidenti sembrano essere improntate sulle animazioni dei calciatori e soprattutto su una feature interessante come quella della **Fatica Visibile**, in grado di influire sulle movenze dei protagonisti in campo con l'andare del tempo. Non è una novità in assoluto, ma un'enfasi ulteriore su questo aspetto potrebbe rendere le partite ancor più tattiche, risparmiando le forze in fase di difesa o attaccare e pressare un calciatore in evidenti difficoltà atletiche.

Anche la già ottima fisica del pallone riceverà un boost in tal senso, con un maggiore studio sulla posizione di calciatore e pallone e le dirette conseguenze fisiche ma anche di contorno, con nuove animazioni di tifosi ed esultanze dopo aver messo a segno un gol.

Miglioramenti importanti anche dal punto di vista tecnico con lo sfruttamento del **software Enlighten** e un'accurata **global illumination**, per una resa migliore di luci e ombre in tempo reale

e che ben si sposerebbe al **meteo dinamico** (sempre se sarà confermato). Il **4K e l'HDR** sono ormai realtà e *PES* non sarà da meno, promettendo una resa grafica superiore, soprattutto su PS4 Pro e Xbox One X, progettate per spingere al massimo queste caratteristiche.

Infine le edizioni: tre saranno le edizioni disponibili al lancio, il **30 Agosto** (molto in anticipo rispetto alla solita tabella di marcia) partendo dalla già citata **Beckham Edition**, accompagnata dalla **Standard** e dalla **Legend**, disponibile solo in versione digitale.

Capcom rilascerà due titoli tripla A entro il 31 marzo 2019

Capcom ha annunciato che rilascerà due titoli AAA, in aggiunta ad altri entro il 31 marzo 2019, come riportato nell'ultima presentazione dei [propri risultati finanziari](#).

Non si sa ancora quali siano: potremmo sperare si tratti del tanto atteso *Deep Down*, oppure un titolo assente da lunga data come *Onimusha*. La risposta arriverà probabilmente all'E3 2018 che si terrà dal 12 al 14 giugno a Los Angeles.

Inoltre le vendite di *Monster Hunter: World* sono arrivate a quota 8 milioni in data 16 aprile, davvero un [ottimo risultato](#) per **Capcom**.

Nuove info su Nintendo Switch Online

Come già annunciato, il servizio a pagamento dedicato alla console ibrida arriverà questo settembre. Al momento è possibile giocare online in modo completamente gratuito, ma all'arrivo del suddetto mese, chiunque vorrà continuare a farlo dovrà pagare un abbonamento mensile (4€), trimestrale (8€) o annuale (20€); un prezzo relativamente basso, se paragonato a **Playstation Plus** o **Xbox Live Gold**.

Chiaramente nell'abbonamento non sarà inclusa solo la possibilità di giocare online.

Vecchi titoli per NES "rimodernati"

Non si parla di remake o remaster, ma dei giochi originali per **Nintendo Entertainment System** con qualche modifica ad hoc, come l'aggiunta del multiplayer online oltre a quello in locale, già implementato nativamente in molti dei giochi proposti. Al lancio del servizio saranno 20, **di cui 10 già annunciati**: *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *Balloon Fight*, *Tennis*, *Soccer*, *Dr. Mario*, *Mario Bros.*, *Super Mario Bros.* e *Super Mario Bros. 3*.

App Nintendo Switch Online

Già scaricabile su dispositivi IOS e Android, la sua funzione principale è quella di poter creare dei party e **comunicare vocalmente** con i giocatori facenti parte della lista amici del nostro account (sempre ammesso che anche questi siano in possesso del software). L'app offre anche utilizzi diversi, in base al gioco che si sta usando.

Salvataggi in cloud

Sembra che non sia compatibile con tutti i titoli, ma chiunque sarà abbonato a Nintendo Switch Online potrà **salvare i propri progressi** anche su un server cloud, così da averne una copia di backup e poterla trasferire su un'eventuale nuova console nel caso la prima dovesse rompersi, danneggiarsi o andare persa. A differenza di Wii U e 3DS, finalmente si potranno recuperare i dati senza dover avere per forza entrambi i dispositivi (il vecchio e il nuovo appunto) fisicamente vicini.

Nintendo parla anche di "offerte esclusive" dedicate ai membri iscritti al servizio, ma non ha rilasciato informazioni aggiuntive.

Per quanto riguarda un'eventuale sezione **Virtual Console** che consentirebbe di scaricare in digitale i titoli più famosi per NES, SNES, Nintendo 64, Nintendo Gamecube, ma anche console non Nintendo come **Commodore 64** e **Sega Mega Drive**; presente su 3DS e Wii U, la casa giapponese ha purtroppo confermato che **non sarà presente su Switch**. Un boccone decisamente amaro da mandar giù.

Ma consoliamoci così: nel caso un gruppo di persone voglia abbonarsi e allo stesso tempo risparmiare sarà possibile scegliere, in puro stile Netflix, un'**iscrizione familiare**, che fornirà l'online e tutti i relativi vantaggi fino ad **8 account diversi**, che non devono essere per forza loggati sulla stessa console, bensì devono far parte dello stesso [gruppo famiglia](#). Il prezzo sarà di 35€ annuali.

Un servizio non proprio al top, ma quantomeno economico.

[Rumor sul Neo Geo Mini: leak delle immagini e pareri](#)

Siamo in un'era in cui il richiamo nostalgico è più forte che mai, un'epoca in cui, nei negozi, le confezioni di **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch** sono affiancate da **SNES Mini**, **Atari Flashback 8 Gold**, **Sega Mega Drive Mini** e **Commodore 64 Mini**, perché una grossa fetta di mercato è sia intenta a rivisitare le gioie dei tempi passati che a riscoprire i classici su cui si fonda il gaming moderno. A questo party, non poteva mancare **SNK**, importantissima compagnia giapponese che rilasciò titoli eccezionali che rivoluzionarono il mercato arcade, sia in termini di gameplay che in termini di innovazione tecnologica; **SNK**, fra i retrogamer, è uno dei marchi più amati e uno di quelli, di cui oggi se ne sente di più la mancanza.

SNK® 40th
Anniversary
The Future Is Now



Un po' di storia

la **Shin Nihon Kikaku** (traducibile in inglese come "**New Japan Project**") fu fondata nel 1973 e cominciarono a produrre videogiochi dal '79 per tutti gli anni '80 ma fu negli anni '90 che diventarono dei protagonisti del gaming di quegli anni. Popolari nell'home market ma soprattutto nelle arcade, la **SNK** rilasciò il **Neo Geo MVS** (che sta per **Multi Video Sistem**) nel 1990 segnando così un punto di svolta nel mercato; similamente a un cabinato **Nintendo PlayChoice 10**, che permetteva di provare (alcune volte in anteprima) una selezione di titoli per il **NES** per un tempo limite dall'inserimento del gettone, era possibile installare nella macchina più di una scheda di gioco (più simile ad una cartuccia) e ciò si traduceva in più scelte per i giocatori e risparmio di spazio, energia elettrica e soldi per i proprietari delle sale giochi. La loro estrema popolarità nel mercato arcade, grazie a titoli come **Fatal Fury**, **The King of Fighters**, **Samurai Showdown** o **Metal Slug** che mostravano una grafica insuperabile e dal gameplay "*easy to learn, hard to master*", portò **SNK** a puntare anche nel mercato casalingo e così "trasformarono" il "big red monster" nel più piccolo e presentabile **Neo Geo AES (Advanced Arcade System)** che riproponeva la stessa identica esperienza nella comodità di casa propria; tuttavia, nonostante il concept geniale (basti pensare al controller arcade incluso con la console), i costi di produzione per la console e per i giochi erano simili a quelli del più grande **MVS** e dunque l'**AES** finì per diventare un piacere per pochi, soprattutto per i più abbienti (senza contare le deboli campagne pubblicitarie). Per ovviare a questo problema **SNK** produsse il **Neo Geo CD** ma finì per essere una console casalinga ancora più impopolare della precedente; sebbene i CD costituivano un risparmio sia per i produttori che per i giocatori, la nuova console soffriva di tempi di caricamento lunghissimi, non includeva lo spettacolare arcade stick incluso con l'**AES** e il suo prezzo, nonostante tutti questi tagli per minimizzare i costi di produzione, andava ancora ben oltre la disponibilità di un giocatore medio. **SNK** provò un'ultima volta con le console portatili **Neo Geo Pocket** e **Pocket Color** ma, nonostante fossero sempre delle console all'altezza della concorrenza, passavano sempre in secondo piano rispetto al **GameBoy Color** e al popolare **Bandai Wonderswan**; la **SNK** dichiarò bancarotta nel 2001 ma i suoi asset furono acquisiti da **Playmore** di **Eikichi Kawasaki**, uno dei fondatori chiave della compagnia originale, e dar vita così alla nuova **SNK Playmore**. Perso l'interesse verso il

mercato hardware e quello arcade, che piano piano diventava sempre più debole, la nuova incarnazione si concentrò soprattutto sul fronte software third party, identità che non abbandonarono mai neanche durante l'era degli **MVS** e **AES** (molti dei loro titoli uscivano tranquillamente su **SNES**, **Mega Drive**, **Playstation** e **Saturn**), e anno dopo anno la compagnia tornò in perfetta salute finanziaria; soltanto dal Dicembre 2016 la **SNK Playmore** ha riassunto lo storico nome "**SNK**" e riadottato l'originale slogan che recita: «*the future is now*».



Oggi...

Giusto lo scorso mese è stato confermato lo sviluppo del **Neo Geo Classic Edition**, stuzzicando i fan con un'immagine di qualcosa simile a un mini-cabinato, grande più o meno quanto l'**iCade**, coperto da un velo con il logo dello storico cabinato; tuttavia, qualche giorno fa, lo youtuber **SpawnWave** ha rilasciato [un video](#) in cui avrebbe mostrato delle immagini della console da lanciare a breve dategli da una fonte attendibilissima, che preferisce tenere anonima, seppur non collegata direttamente alla **SNK**. Le immagini mostrano un versatilissimo **mini-cabinato** comprendente di **joystick arcade**, **schermo quadrato da 3 pollici e mezzo** (per mantenere il rapporto dimensione dei giochi originali), **casce integrate**, due ingressi ai lati per i **controller** (non riusciamo a scorgere il connettore esatto); sul retro troviamo una porta **USB C** per l'alimentazione, un'**uscita HDMI**, il **tasto d'accensione** e, stranamente, anche il jack per l'uscita audio; le foto della **mini-console** sono state accompagnate da un'immagine dei controller, che si rifanno a quelli del **Neo Geo CD**, e una lista di ben **40 classici SNK**, tutti giochi, a oggi, costosissimi se volessimo giocarli sull'hardware originale. Al di là delle immagini non è stato fornito alcun dettaglio: nessun immagine di schermata di selezione dei titoli, nessuna data di rilascio e nessun prezzo suggerito.

Ci piace pensare che le immagini mostrate da **Spawn Wave** siano, sì, potenzialmente veritiere ma non definitive; qualcosa ci dice che abbiamo di fronte una sorta di concept, specialmente vista l'astrusa posizione dell'uscita audio anche se, essendo la mini-console molto piccola, i cavi degli auricolari possono girarci attorno senza problemi. Anche se la fonte si presume essere molto

attendibile, stiamo sempre parlando di un **leak** e dunque nulla è certo fino a quando la **SNK** non darà nuove informazioni a riguardo in maniera ufficiale. Nel frattempo possiamo solo godere di queste immagini e sperare che il prodotto finale sia più vicino possibile a quello mostrato nelle foto (anche perché l'uscita audio sul retro sarebbe veramente scomoda).