

[NVIDIA contro il mining: nuove regole per i distributori](#)

La maggior parte degli appassionati di hardware - anche quelli con un lieve interesse nei PC - è ben consapevole del fatto che i **miner** stanno comprando più **GPU** che possono per alimentare la corsa all'oro della **criptovaluta**. I retailer stanno ora fronteggiando un blocco da **NVIDIA**, che ha [ufficialmente confermato](#) i passi che prenderanno per limitare la fornitura di GPU ai miner e concentrare le proprie **GeForce** nelle piattaforme di gioco. Mentre NVIDIA ha ricevuto recentemente alcuni problemi per i limiti applicati ai server basati su GeForce, questa nuova politica restrittiva sembra applicarsi a entrambe le categorie delle proprie schede video. GeForce è per i giocatori, mentre **Quadro** e **Tesla** sono per professionisti. L'affermazione di NVIDIA è un segno, anche se piccolo, di resistenza verso tutti quei miner che stanno bloccando il mercato delle schede video. Non è un gesto particolarmente rilevante da parte di NVIDIA, ma solo una "raccomandazione" che già aveva fatto ai distributori.

«Per NVIDIA i giocatori vengono prima di tutto. Tutte le attività relative alla nostra linea di prodotti GeForce sono focalizzate sul nostro pubblico principale. Per garantire che i giocatori con GeForce continuino ad avere una buona disponibilità delle schede grafiche GeForce nella situazione attuale, raccomandiamo che i nostri partner commerciali facciano gli accordi appropriati per soddisfare le esigenze dei giocatori come al solito»

(Boris Böhles, NVIDIA GmbH)

Se la promessa di NVIDIA sarà mantenuta, vedremo presto più schede video per i giocatori. Molti, se non la maggior parte dei rivenditori, applicano già alcune variazioni del limite di una GPU per cliente, con scarso successo. Un sacco di schede grafiche non sembrano mai arrivare ai negozi, in primo luogo perchè i miner acquistano direttamente dai distributori o da partner vari. **AMD**, d'altra parte, apparentemente non può permettersi di reprimere i minatori. Affidarsi all'estrazione di criptovalute per la crescita del business è di per sé un approccio rischioso ma proficuo per AMD stessa poiché molti miner si sono affidati proprio a quest'ultima. Forse questo passaggio da NVIDIA respingerà alcuni cambiamenti positivi, ma sembra senza modifiche dirette alla catena di produzione e di vendita al dettaglio, i giocatori affronteranno delle brutte esperienze riguardo l'aggiornamento della propria scheda grafica per l'immediato futuro, senza contare il prezzo più alto di **SSD** e **DRAM**. In ogni caso, il 2018 è destinato a essere un anno costoso per i PC gamer.

[Annunciato un nuovo Nintendo Direct](#)

Nintendo presenterà un nuovo [Nintendo Direct](#) domani 8 marzo alle ore 23, dandone annuncio oggi su Twitter. A quanto pare la presentazione sarà incentrata su giochi in uscita quest'anno su **Nintendo 3ds** e **Switch**, tra cui **Mario Tennis Aces** per la console ibrida. Lo streaming sarà disponibile su **Youtube**, che durerà circa 30 minuti.

I titoli attualmente annunciati includono: **Detective Pikachu** per 3ds, **Donkey Kong Country**:

Tropical Freeze, Hyrule Warriors: Definitive Edition, Nintendo Labo, Project Octopath Traveler e Metroid Prime 4 per Switch.

In basso il tweet di **Nintendo of America** e lo streaming su **Youtube**.

Tune in 3/8 at 2pm PT for a Nintendo Direct featuring upcoming [#NintendoSwitch](#) and Nintendo [#3DS](#) games, including new details on [#MarioTennis Aces!](#)
<https://t.co/SVhHvsfKkn> pic.twitter.com/4oOiVGD001

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [March 7, 2018](#)

<https://youtu.be/CBMxanh8llk>

[AsRock entrerà nel mercato delle schede video?](#)

Secondo fonti di mercato riportate da [Digitimes](#), il produttore di schede madri **ASRock** entrerà nel mercato delle schede grafiche ad aprile e si concentrerà principalmente sulla fornitura di prodotti basati su **AMD**. Con un aumento del fatturato, grazie alla vendita delle schede madri di fascia alta e dei prodotti **IPC** e **server**, ha contribuito a ridurre la dipendenza dal business delle schede madri **consumer**, la cui quota di compartecipazione è scesa a circa il **70% alla fine del 2017**, dall'**85% del 2016**. AsRock quindi è pronta a fare debutto sul mercato delle GPU: Nel 2017, l'azienda ha aumentato la vendita dei propri prodotti principalmente per la riorganizzazione di **Gigabyte Technology**, che ha dato ad ASRock l'opportunità di incrementare significativamente la proporzione di spedizioni di schede madri da fascia **media ad alta**, mentre la forte richiesta di schede madri da **mining** per **criptovalute** ha anche contribuito a migliorare le sue vendite nell'anno. Dal momento che AMD finora non ha mostrato alcun segno di pianificazione per un'espansione della capacità, l'ingresso di ASRock nel mercato delle schede grafiche dovrebbe influenzare la fornitura di GPU di AMD e altri fornitori.

[Facebook: un'iniziativa per promuovere le donne nel mondo videoludico](#)

Proprio pochi giorni fa, **Facebook** ha lanciato la sua nuova iniziativa per incoraggiare sempre più

donne a entrare nel mondo dei videogiochi. L'azienda si impegna in questo settore già da anni, sponsorizzando gratuitamente svariate gamer negli eventi videoludici. Tale iniziativa è chiamata **Women in Gaming Stories**, lanciata con l'hashtag **#SheTalksGames**. A tutto questo viene integrato un sito web con a capo circa 20 donne, impegnate a portare avanti sia la parte inerente l'intrattenimento, quella riguardante il marketing, quella burocratica e quella dello sviluppo del sito stesso. E per la serie "O le cose si fanno bene o non si fanno", **Facebook** sarà il main sponsor della conferenza videoludica europea dedicata proprio alle donne, affermando che far partecipare queste ragazze a fiere come il **Gamescom** può portare senz'altro a una crescita rapida del sito e a un aumento importante dei progetti che lo stesso potrà portare avanti. Quella di **Facebook** è un'iniziativa non isolata a favore delle donne nel mondo videoludico, e pare essere un buon segno in tal senso, come lo è stato anche anche il [recente discorso di Phil Spencer durante il DICE Summit 2018](#).

[Quel che sappiamo di Phoenix Point](#)

Phoenix Point, è il nuovo gioco sviluppato dal creatore di **X-COM**, **Julian Gollop**. È stato mostrato in un nuovo filmato proveniente dall'evento **PC Gamer Weekender**, con nuove scene di **gameplay** dell'erede "spirituale" di **X-COM**.

La Genesis

Phoenix Point racconta della scoperta di un virus con soltanto l'1% dei geni conosciuti, denominato **Pandoravirus**. Nel **2022** qualcosa va storto: gli oceani, infatti, iniziano a trasformarsi in una **massa aliena pulsante** e i **mutanti** invadono la terra sotto forma di una **nebbia mortale**. Il genere umano viene letteralmente decimato e trova riparo in vari rifugi considerati sicuri sparsi per tutto il mondo. Il gioco è ambientato nel **2057**, con i sopravvissuti ormai divisi in fazioni dalle ideologie spesso contrastanti, che lottano per il controllo delle poche risorse disponibili. Qui entra in azione il **Phoenix Project**, organizzazione mondiale creata per la difesa del pianeta. Il compito di noi giocatori sarà quello di controllarne una cellula con l'obiettivo di riunire tutti gli scienziati, ingegneri e i soldati migliori al mondo. **Ma cosa ha causato tutto questo?** Il nostro compito sarà quello di scoprirlo e tentare di salvare quel che resta del genere umano dalle creature mutate dal **Pandoravirus**, dalle proprietà tanto incredibili quanto pericolose. Il **Pandoravirus** può fondere il **DNA** di più specie e **clonarle** con una velocità disarmante. A livello di **gameplay**, tutto si concentra sulle creature, in grado di evolversi attraverso un sistema procedurale e, in base alle nostre scelte, verranno a crearsi nuove specie, assumendo dunque caratteristiche sempre diverse e sorprendenti a seconda dei **DNA** fusi. Dunque avremo un'altissima varietà di nemici, con sfide sempre diverse e dunque con la necessità di sapersi adattare al proprio nemico. Per rendere tutto chiaro, per esempio, due creature potranno essere simili ma allo stesso tempo avranno caratteristiche molto diverse a seconda delle varie fusioni.

Le Fazioni

Come abbiamo precedentemente specificato, faremo parte del **“Phoenix Project”** che dovrà studiare il virus **“Pandora”** che ha contaminato l’umanità.

All’interno del gioco ci sono diverse fazioni:

- La setta **religiosa “I discepoli di Anu”** che appoggiano le mutazioni che stanno coinvolgendo le persone.
- La fazione **militare “New Jericho”** che è contro ogni tipo di contaminazione del genere umano e punta tutto sul settore militare.
- La fazione di **ecologisti radicali “Synedrion”** che hanno trovato un modo di coesistere con la nuova minaccia aliena.

L’ambiente

«Nella scelta della trama siamo stati influenzati molto dall’ideologia **“Lovcraftiana”** e volevamo ricrearla anche nel resto del gioco per trasmettere il costante terrore di quella forza aliena sconosciuta che non riusciamo a comprendere, trasmette orrore, perché il nemico si sta impadronendo della tua mente e del tuo corpo. Vi consiglio di usare tonnellate di granate e di non fare affidamento sul riparo che può offrire un edificio, perché potrebbe crollarvi sopra la testa. Dopo aver giocato io stesso la primissima *build*, posso affermare di aver visto tantissimo potenziale all’interno del gioco, che vi farà impazzire.»

Questa le parole di **Julian Gollop**.

Il gioco uscirà in un primo momento ad Aprile su **Steam**, disponibile solo ai sostenitori del progetto. L’uscita ufficiale di **Phoenix Point**, strategico a turni **sci-fi**, è invece prevista entro l’ultimo trimestre del 2018. Nell’attesa vi mostriamo un **gameplay** di 17 minuti:

[Ritorna ad Agrigento l’AkraComics&Games](#)

Agrigento torna a essere per un weekend la capitale siciliana del mondo Fantasy e della cultura Nerd: il **3 e 4 marzo 2018**, presso l’**Hotel Tre Torri** di Agrigento, si terrà la quarta edizione di **AkraComics&Games**, evento che ha già registrato ottimi riscontri nelle precedenti edizioni e ha richiamato appassionati da ogni angolo della Sicilia. Dai fumetti ai videogiochi passando per il **cosplay**, pratica ormai diventata un’arte con sempre più proseliti in tutto il mondo e che vede numerosi cosplayer vestire i panni dei più svariati personaggi del mondo videoludico, fumettistico e fantasy, la due giorni prevede un programma pieno di sorprese, con attrazioni, attività, postazioni da gaming, contest, gare, spettacoli e incontri con ospiti e youtuber famosi (quest’anno con l’attore e doppiatore **Alberto Pagnotta**, il filmmaker **Michael Righini** e lo youtuber **Francesco Merrino**). Saranno inoltre presenti numerosi stand di espositori provenienti da tutta Italia che proporranno quanto di meglio è in grado di offrire il settore.

Il cosplay è un momento centrale della manifestazione: domenica 4 marzo si svolgerà infatti la Gara

Cosplay, che vedrà tutti i cosplayer sfidarsi per aggiudicarsi i premi per le migliori performance e interpretazioni. Ma non meno importante sarà l'Area Gaming, con videogame di ogni genere, tra console e home computer, e la possibilità di provare i più innovativi giochi del panorama italiano e internazionale.

Alla fiera sarà possibile partecipare inoltre a:

- **Tornei su pc** come League Of Legends, Counter Strike : Global Offensive, Overwatch, Heartstone, Devil May Cry, Rocket League e molti altri ancora!
- **Tornei su console** come Fifa, Pes, Halo, Call Of Duty, Mortal Kombat, Tekken TT2, Naruto, Smash Bros, Mario Kart e molti altri ancora.
- **Area Medievale** con tornei di spade, tiro con l'arco e "spaccateschio"!
- **Area Zombie** : Cerca l'oggetto e schiva gli zombie per una sessione davvero unica e da provare!
- **Area Horror**: una sala per gli amanti del brivido dove bisognerà scappare, risolvere enigmi e cercare di evitare qualsiasi ostacolo. Un'attività unica nel suo genere e per la prima volta all'AkraComics!
- **Area Disegno**: Un tema da seguire, liberate la vostra fantasia per creare il tuo capolavoro ed essere premiato!
- **Area Giochi Da Tavolo**: Potrai sfidare e divertirti con i tuoi amici scegliendo tra un ventaglio di giochi da tavolo messi a disposizione per passare insieme queste due fantastiche giornate!
- **Area Carte Collezionabili** [Magic - YuGiOh]: Partecipa ai tornei, sfida giocatori provenienti da tutta la Sicilia diventando il migliore e vinci fantastici premi!

I numerosi avventori che vorranno ristorarsi potranno rilassarsi al **Mero Mero Maid Café**, un particolare tipo di caffetteria in stile giapponese in cui si sarà serviti da graziose ragazze vestite con abitini in stile francese-vittoriano che intratterranno i clienti con giochi e balletti.

Il tutto sarà arricchito da sponsor d'eccezione del calibro di Coca Cola e dal media partner **GameCompass**, testata videoludica che, grazie alle telecamere di **Teleacras**, racconterà l'evento in Tv e in svariate dirette Facebook, e che organizzerà a sua volta vari contest in cui sarà possibile vincere dei videogame!

L'evento si svolgerà il 3-4 Marzo 2018 all'Hotel Tre Torri, Villaggio Mosè (AG), Viale Cannatello, 7, dalle ore 10:00 alle ore 22:00.

Il costo del biglietto d'ingresso giornaliero è di 6 €.

Il programma completo è consultabile sul [sito web ufficiale](#), sulla pagina ufficiale dell'evento, sulla pagina facebook e tramite la WebApp di AkraComics & Games.

[Il punto sulle Loot Box](#)

Recentemente, **Patricia Vance**, presidentessa dell'**ESRB**, equivalente americano del **PEGI**, ha annunciato un nuovo avviso da piazzare sulle copie fisiche dei giochi che utilizzano il meccanismo delle **loot box**.

La **Vance** ha dichiarato:

«In molti ci hanno chiesto di entrare più nello specifico ma, dopo molte ricerche fatte negli ultimi mesi, soprattutto indirizzate ai genitori, abbiamo scoperto che molti di loro non sanno cosa siano le *loot box* e, anche quelli che ne hanno sentito parlare, non ne capiscono bene il meccanismo. Quindi per noi è importante concentrarci non solo sulle *loot box*, ma sulle microtransazioni in generale.»

La storia, quindi, tende a ripetersi: negli anni '90, quando sui telegiornali scorrevano le immagini di **Doom** o **Mortal Kombat**, i genitori pensavano che tali giochi non fossero adatti ai bambini. Per non parlare dei polveroni scaturiti a ogni uscita di **Grand Theft Auto**, oppure, le ridicole polemiche nostrane, su **Mafia** e **Resident Evil 2**. Veniva considerato tutto non adatto per i propri pargoli. Ma questa volta le proteste vengono direttamente dai giocatori: che si parli delle microtransazioni di **Star Wars Battlefront II**, scandalo finito addirittura sui giornali, oppure del disegno di legge contro le *loot box* presentato da **Chris Lee**, rappresentante statale delle Hawaii e gamer di lunga data, gran parte delle persone facenti parte del settore concordano sulla loro limitazione o, addirittura, abolizione.

Le *loot box* sono il risultato della continua corsa a una certa assuefazione da gaming: in passato bastava comprare il singolo oggetto, e anche il più agguerrito dei giocatori poteva ritenersi soddisfatto. Mentre con il metodo attuale delle *box* diventa tutto un'attività casuale votata alla costante ricerca dell'oggetto desiderato. Tale meccanismo viene sfruttato fino all'osso dai produttori di videogiochi, così come testimoniato dal direttore finanziario di **Electronic Arts**, **Blake Jorgensen**, che, a proposito di **Fifa** e della modalità **Ultimate Team** ha dichiarato:

«Un film al cinema, negli Stati Uniti, può costarti venti dollari, ancora prima di prendere il popcorn, il che va bene. Ma allo stesso tempo un videogioco costato sessanta dollari che viene giocato dalle tremila alle cinquemila ore l'anno ha un valore maggiore. Se continui a spenderci soldi vuol dire che lo fai per divertirti ancora di più. Stiamo puntando sul dare ai giocatori quello che vogliono, e in grandi quantità, piuttosto che concentrarci sullo sviluppo di un nuovo gioco o di qualcosa di diverso.»

Il problema delle *loot box* viene proprio da dichiarazioni del genere: questa volta non è un fattore dovuto all'ignoranza dei genitori o dei media, ma alla convinzione da parte degli sviluppatori di fare giochi col puro scopo di spremere gli utenti, quando in realtà dovrebbe essere l'opposto.

EA, già sotto l'occhio del ciclone per il caso **Star Wars Battlefront II**, ha recentemente presentato un brevetto per il *matchmaking* basato sulla sequenza sconfitta/vittoria. Anche **Activision-Blizzard** è arrivata a concepire un'idea simile: difatti il loro sistema arriverà a premiare di più chi usa le microtransazioni. Così facendo, le *loot box* rischiano di scendere nello spinoso territorio del [gioco d'azzardo e della ludopatia](#). È un problema che, se non dovesse venire affrontato seriamente dai produttori di videogiochi stessi, potrebbe passare nelle mani dei governi, com'è successo recentemente dall'indagine condotta dalla commissione che vigila sul gioco d'azzardo in Belgio. E visti gli aggiramenti legali da parte di **Activision-Blizzard** in Cina o la mancanza di concrete iniziative da parte dell'**ESRB**, questo scenario potrebbe diventare presto una realtà.

Annunciati i titoli PS PLUS di marzo 2018

Anche questo mese Sony rende disponibili grandi giochi per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**, questo mese è il turno di *Bloodborne*, grande esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, altra ottima esclusiva.

Ecco l'elenco completo:

- **Bloodborne** (PS4)
- **Ratchet and Clank** (PS4)
- **Legend of Kay Anniversary** (PS3)
- **Mighty No. 9** (PS3 e PS4)
- **Claire: Extended Cut** (PS Vita e PS4)
- **Bombing Busters** (PS Vita e PS4)

Per gli abbonati al PS PLUS marzo sarà un grande mese, che per adesso si aggiudica la migliore libreria dei titoli PS+ del 2018.

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 marzo 2018**.

Microsoft tra Xbox, PC... e ravioli cinesi

Il **CEO** di **Microsoft**, **Satya Nadella**, durante la **Morgan Stanley Technology, Media and Telecom Conference** a San Francisco, ha dato una nuova chiave di lettura riguardo l'attività dell'azienda americana per quanto concerne il settore videoludico. **Nadella** ha posto l'accento sull'operato di **Microsoft** e sul fatto che stia cercando di produrre un servizio a misura di videogiocatore, che guarderà al futuro sia delle **console**, possedute dalla stragrande maggioranza dell'utenza, sia del **PC Gaming**, che coinvolge sempre più persone. Il CEO ha anche parlato dell'importanza del ruolo ricoperto da **Xbox Live** come servizio di abbonamento, definendolo una **grande opportunità**.

Nadella si ritiene anche soddisfatto e molto felice riguardo la dimensione del brand Microsoft nel mondo videoludico, dandone pari merito a **Xbox** e al **PC**, asserendo:

«Quel che molti dimenticano, è che noi siamo i proprietari di entrambi.»

Il discusso servizio di abbonamento **Xbox Game Pass** sarà l'inizio di una fase di transizione, sostiene **Nadella**, in cui console e PC saranno sempre più importanti:

«È questa la direzione nella quale stiamo andando, grazie agli abbonamenti Game Pass ma anche a Mixer, che sta crescendo molto velocemente, in termini di streaming ma anche con il brand che viene portato in giro per il mondo con gli eSport dei nostri giochi. Abbiamo vari punti su cui

far leva. Ma fondamentalemente, abbiamo una forte eredità derivante dal fatto di essere sul mercato del gaming da vari decenni e dal fatto di essere capaci di di poter agire in più mercati differenti»

Parlando sempre di **Game Pass**, **Microsoft** ha annunciato una nuova **line-up** di titoli che verranno inclusi a breve nel servizio in abbonamento, tramite un divertente spot pubblicitario in cui si farà riferimento a un paragone un po' bizzarro ma alquanto veritiero.

Vediamo se questo video convincerà anche voi ad acquistare il servizio di abbonamento GamePass, che per **9,99 €** al mese, vi darà accesso a circa **100 titoli** tra i più e meno recenti, compreso il tanto atteso ***Sea of Thieves***.

[Nuovo teaser per 0°N 0°W](#)

0°N 0°W (*ZeroNorthZeroWest*) è un gioco in uscita il prossimo 1 marzo, e nonostante sia uscito un recente **teaser**, il gioco rimane ancora un mistero.

Questo ultimo video mostra del **gameplay**, ma risulta ancora vago come i precedenti trailer, che mostravano una transizione tra il mondo reale e quello astratto. Nel recente teaser invece, viene mostrato il gameplay esclusivamente nel mondo astratto, mischiando spezzoni di gioco in una città colorata al neon su sfondo nero con un'ambientazione in scala di grigio dove il protagonista salta da un oggetto all'altro.

0°N 0°W è basato sul concetto di "**Null Island**" (un'isola fittizia avente coordinate **GPS 0°N 0°E**). Al momento si tratta di un'esclusiva **PC**, nonostante **Colorfiction** (il team di sviluppo) sia stato invitato a unirsi al **Nintendo Developer Program**.