

[Xenoblade Chronicles 2: alcuni dati da uno Store Manager giapponese](#)

L'inizio di dicembre è solito segnare un momento proficuo per l'industria del videogioco, essendo l'inizio delle festività natalizie.

Una visuale interessante di questa situazione è offerta dal gestore di **Games Ma-Ya**, un famoso negozio di giochi vicino alla stazione Kasai nel quartiere di Edogawa a **Tokyo**, che ogni giorno prende nota sul suo blog personale di ciò che accade nel negozio.

Ieri era il giorno dell'uscita di **Xenoblade Chronicles 2**, e dal mattino al pomeriggio la giornata lavorativa è stata abbastanza tranquilla, ma verso sera le cose si sono movimentate, con l'affluenza di molti clienti maschi che sono entrati nel negozio per comprare il gioco, spesso insieme alla nuova console **Switch**. L'edizione limitata era già stata esaurita con i preordini e anche il controller "Xenoblade Chronicles 2 Pro" era molto quotato.

Per quanto riguarda la console Switch, il negozio ha ricevuto una nuova spedizione e a fine giornata, aveva ancora entrambi i colori disponibili. È stato constatato che, nelle vendite, la versione neon blu e rossa ha superato rapidamente la versione grigia.

Il manager del negozio recentemente ha incontrato il produttore mondiale di **Monster Hunter Ryoza Tsujimoto** alla cerimonia dei **PlayStation Awards**, e gli ha riferito che al momento il gioco è il più preordinato al negozio.

Il rapporto di oggi, che cade nel primo sabato del periodo festivo, evidenzia che come previsto, il negozio era stato assaltato dalle famiglie al mattino, per acquistare console e giochi Nintendo Switch.

Per quanto riguarda la **PS4 Pro**, al momento risulta essere popolare solo tra gli adulti, e molti clienti la stanno acquistando per prepararsi al **Monster Hunter World** di gennaio.

Fonte: [Dualshockers](#)

[Monolith vuole portare Xenoblade Chronicles X su Switch](#)

Dopo una lunga attesa, è giunta l'ora di conoscere la storia di **Rex** e **Pyra** nell'ultimo capitolo della saga di *XenobladeChronicles*, prodotta da **Monolith**, in esclusiva su Nintendo Switch.

Tuttavia, se non hai mai posseduto una Wii o la Wii U e hai intenzione di fare una bella maratona della saga non avere paura, visto che in futuro potrebbero uscire delle *remastered* di quest'ultimi.

Infatti, il presidente di **Monolith**, **TetsuyaTakahashi**, in una recente intervista ha affermato che sarebbe felicissimo di poter giocare a *XenobladeChroniclesX* su Nintendo Switch.

Takahashi ha inoltre affermato che ne discuterà con **Nintendo**.

Cosa ne pensate? Vi piacerebbe giocare ai vecchi capitoli della saga sull'ultima console della grande N?

[Karl Slatoff sulle microtransazioni: «è impossibile forzare qualcuno all'acquisto»](#)

Recentemente in Arizona, come ogni anno, si è tenuta la conferenza del Credit Suisse, in cui diversi importanti dirigenti dell'industria dei videogame hanno condiviso le loro personali riflessioni sullo scandalo delle **Loot Box**.

Tra questi troviamo il presidente di **Take-Two**, Karl Slatoff che, durante la manifestazione, alla richiesta di commentare le recenti controversie; Slatoff ha puntato il dito sui **game designer** e sui **publisher**, i quali hanno il compito di stimolare la fidelizzazione dei giocatori attraverso i contenuti.

Secondo il presidente di Take-Two, non è possibile forzare un consumatore a comprare qualcosa, ma è possibile creare il miglior contenuto possibile per incentivare il coinvolgimento dei consumatori. «**Così è, e così sarà sempre**», ha aggiunto.

Slatoff ha anche parlato di *GTA V*, prendendolo come esempio, e di come il team abbia rilasciato aggiornamenti gratuiti per la campagna e le varie attività per poi spostare l'attenzione, gradualmente, a *GTA Online*.

Le parole di **Slatoff** sono molto decise, su un tema, quello delle **microtransazioni nei videogiochi**, al centro del dibattito negli ultimi tempi.

[Intel: 9a generazione con più core per competere contro Ryzen 2](#)

Sulla base di recenti **rumor** da parte di **VideoCardz** riguardo **Intel**, fonti cinesi stanno riportando informazioni attraverso le dati acquisiti dai produttori di schede madri di Taiwan riguardo la nuova generazione di punta di Intel (9a generazione), la quale comprenderà più core rispetto all'attuale processore mainstream più veloce.

Intel Core i7-9700K con 8 core e 16 thread, Intel Core i5 e i3 ancora più potenti

Non c'era alcun dubbio che i processori mainstream della 9a generazione di Intel non avrebbero ricevuto alcun **aumento dei core** entro il prossimo anno. Sono trapelate alcune diapositive e l'anno prossimo Intel avrà abbastanza tempo per modificare il proprio processo produttivo e la progettazione dell'architettura per ospitare più core. Tra gli **HKEPC**, che sono stati in grado di ottenere informazioni dai produttori di schede madri di **Taiwan**, si è diffusa la voce che l'ammiraglia di 9a generazione che sarà conosciuta come **Intel Core i7-9700K**, comprenderà **8 core e 16 thread**. Non si parla di quale tecnologia di processo verranno utilizzate dai nuovi processori, ma si crede che sia una versione aggiornata dell'attuale processo **14nm ++**. C'è anche un rumor interessante per quanto riguarda i processori **Core i5** e **Core i3**. Secondo la stessa fonte, i chip Core i5 di prossima generazione di Intel saranno dotati di una CPU a **6 core e 12 thread**. Attualmente,

tutti i chip della serie Intel Core i5 sono dotati di **6 core e 6 thread** mentre la linea i7 presenta **6 core e 12 thread**. La serie Core i3 d'altra parte otterrà anche il supporto **multi-threading**, il che significa che avremo un **4 core e 8 thread** e non più il **4 core e 4 thread** che siamo abituati a vedere al momento sui chip i3 di **Coffee Lake**.

Specifiche della 9a generazione di Intel contro l'attuale generazione

La nuova generazione di Intel si scontrerà contro i Ryzen 2 di AMD

È facile dire che Coffee Lake è stata una risposta immediata e affrettata a **Ryzen** di **AMD**, ma con la 9a generazione Intel avrà una buona quantità di tempo per rilasciare un forte concorrente. La nuova generazione di AMD, **Ryzen 2**, dovrebbe debuttare il prossimo anno e utilizzerà delle CPU **Zen** ottimizzate per una maggiore leva prestazionale e una maggiore efficienza. Al momento non si parla di un aumento di core, ma AMD potrebbe intraprendere questa strada da quando le guerre dei core tra Intel e AMD sono in aumento sia nei segmenti mainstream che in quelli **HEDT**. La famiglia Intel di 9a generazione sarà supportata sulla piattaforma **z390** o serie **300**, mentre AMD dovrebbe lanciare una linea di aggiornamento delle schede madri, ma manterrà anche la compatibilità per la nuova famiglia di CPU su schede madri esistenti.

Specifiche dei PCH riguardo Kaby Lake Refresh e Cannon Lake

La linea di **Ryzen 7** si scontrerà contro il Core i7, **Ryzen 5** andrà contro il Core i5 nel segmento di budget, ed è qua che si svolgerà la vera battaglia. Nel segmento entry level e il segmento value vediamo invece i chip Core i3 e **Ryzen 3** che punteranno al mercato statunitense a partire dai **200 \$**. Sarà una competizione interessante quella dell'anno prossimo nel segmento **desktop** e **laptop** in cui AMD sta risorgendo dopo anni di silenzio.

Capcom festeggerà il 30esimo anniversario di Mega Man su Twitch

Capcom ha annunciato che trasmetterà in streaming l'evento per il 30esimo anniversario di **Mega Man**, una delle sue saghe più iconiche.

L'evento prenderà luogo dalle 20:00 del 4 Dicembre fino alle 9:00 del 5 Dicembre (11AM-12PM PST) sull'account della [community Capcom su Twitch](#).

Capcom ha già sparso la voce spedendo gli inviti ai vari organi di stampa con il messaggio in allegato che recita «da non perdere a nessun costo».

Il tutto lascia molto spazio all'interpretazione; che possa essere l'evento per annunciare un nuovo gioco all'interno della serie? Per quanto questo possa riempire di speranza i fan più sfegatati è opportuno ricordare che in molti aspettavano un nuovo gioco di **Mega Man** per il 25esimo

anniversario, ma ciò non accadde.

Tuttavia negli ultimi anni le cose sono un po' cambiate: anche se non è stato rilasciato alcun nuovo titolo di **Mega Man**, **Capcom** ci ha deliziati con **Mega Man Legacy Collection 1 & 2** che hanno permesso ai fan di vecchia data di rigiocare i titoli storici in HD e alle nuove generazioni di conoscere la saga del **Blue Bomber**. Inoltre, a tutto questo, c'è da aggiungere l'ondata di pareri negativi per **Mighty No. 9**, il sequel spirituale di **Mega Man** ideato dal suo creatore originale **Keiji Inafune**. Che sia il momento ideale per rilanciare il caro robottino blu?

[Grandi risultati di mercato per Xbox One X](#)

Siamo da poco entrati nel periodo intermedio tra il **Black Friday** e il tanto atteso Natale, e nonostante alcune notizie incoronino **PlayStation 4** e **Nintendo Switch** come console più vendute dell'anno, il **CEO di Microsoft** sembra essere soddisfatto per i risultati raggiunti finora.

Proprio ieri si è tenuto l'**Annual Meeting of Shareholders**, e qui il **CEO Satya Nadella** ha rivelato alcune notizie su **Xbox One X**, e si è compiaciuto per la risposta da parte dei fan in questa stagione natalizia.

Recentemente gli analisti di **NPD** hanno affermato di attendersi il raggiungimento delle 600.000 console **Xbox One X** vendute negli Stati Uniti entro la fine dell'anno.



Annunciati i titoli PS PLUS di dicembre 2017

Sony, nelle scorse ore ha annunciato i titoli presenti nel **PlayStation Plus** nel mese di dicembre. Il mese scorso, gli abbonati al servizio PS Plus, hanno avuto modo di giocare *Worms Battlegrounds* e sfidarsi in agguerrite battaglie con i famosissimi vermi.

Questo mese è il turno di *Darksiders II Deathinitive Edition* e *Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie*.

Ecco l'elenco completo:

- **Darksiders II Deathinitive Edition** (PS4)
- **Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie** (PS4)
- **Xblaze Lost: Memories** (PS3)
- **Syberia Collection** (PS3)
- **Forma 8** (PS Vita & PS4)
- **Wanted Corp** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I titoli di questo mese non sono sicuramente i migliori del 2017, ma la *Deathinitive Edition* di *Darksiders II* è un buon pretesto per recuperare il primo capitolo nell'attesa dell'uscita di *Darksiders III*, di cui Marcello Ribuffo ha già fatto un'accurata [analisi del gameplay](#).

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 dicembre**.

PUBG è attualmente in sviluppo anche per mobile

Dopo l'imminente arrivo sulla console Microsoft stabilito per il 12 dicembre di *PlayerUnknown's Battlegrounds*, le sue 20 milioni di unità scaricate su Steam e la candidatura come gioco dell'anno, **Tencent** (Software house cinese che ha acquisito vari developer nel corso degli anni, tra cui **Riot Games**) crede che il titolo di punta di **Bluehole Studio** possa dare ancora di più, essendo già al lavoro, oltre che sulla versione cinese su PC, anche su una per smartphone e tablet per dare la possibilità di giocare, appunto, fuori di casa. Purtroppo il gioco sarà (almeno per il momento) **scaricabile solo in Cina** e anche per il mercato in questione non si ha né una data di uscita, né un periodo di rilascio approssimativo. Certo sarebbe conveniente per Tencent espandersi anche oltre, poiché l'enorme successo del gioco precedentemente ottenuto è una garanzia in termini di ritorno, ma al momento non resta che sperare in un prossimo futuro nell'annuncio di una versione europea.

Data d'uscita per Yooka-Laylee su Nintendo Switch

Playtonic Games ha annunciato che il nostalgico **platform Yooka-Laylee** arriverà il 14 dicembre per **Nintendo Switch**.

Già rilasciato per **PC**, **Ps4** e **Xbox One** il **crowdfunding** per il gioco era stato creato per la versione **Wii U** ma poco dopo l'uscita lo sviluppo è stato spostato su Switch.

Yooka-Laylee nasce come campagna **kickstarter** e si presenta come un progetto delle menti dietro **Banjo Kazooie** con un omaggio verso la prima era dei **platform 3D**.

Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.