

## [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**.

---

## [Adesso si possono regalare giochi su Xbox One](#)

Tramite un tweet del dirigente Mike Ybarra, **Microsoft** ha annunciato la possibilità di regalare i giochi tramite **Xbox One Store**, così come avviene su **Steam**.

Per regalare una copia digitale a un vostro amico, basterà selezionare l'opzione "acquista come regalo" e inserire l'email del destinatario.

ICYMI: Gifting is now available to everyone in time for the holidays. Go ahead and send those digital ?! [#Xbox](#)

— Mike Ybarra (@XboxQwik) [14 novembre 2017](#)

Ci sono delle piccole limitazioni: se un gioco è scontato, potranno essere acquistate solamente due copie nel periodo di tempo di due settimane. E il ricevente della chiave deve risiedere nella stessa regione dell'acquirente, così da evitare problemi di tassazione e l'acquisto di chiavi a prezzo più basso tramite altri store degli altri paesi mondiali.

---

## [NVIDIA e i rumors sulla nuova generazione di GPU "Ampere"](#)

Sul sito tedesco [Heise.de](#) è apparso quello che sembra essere il nome della prossima generazione di **GPU** di **Nvidia**. Pare infatti che l'architettura **GPU** che prenderà il posto della serie **Pascal** e che

Nvidia intende presentare alla GTC 2018 per il settore gaming si chiamerà “**Ampere**”. Attualmente non sono disponibili dettagli, ma si vocifera che Nvidia salterà direttamente da Pascal ad Ampere, almeno per quanto riguarda la linea **GeForce**. Il sito afferma che la famiglia di schede grafiche **Ampere** succederà quella delle GeForce serie 10 basate sull’architettura Pascal.

Nvidia che nel **Q3 FY18**, ha registrato un fatturato record di **2,64 miliardi di dollari**, ha visto aumentare entrambi i mercati, Datacenter e Gaming, in maniera straordinaria, con il mercato del gaming con una crescita pari al **59%** e **19%** in più per quello dei datacenter. Questi risultati ci fanno capire che le GPU basate su Pascal stanno ancora andando forte mentre le GPU **Volta** hanno a loro volta dato una spinta al mercato Datacenter con un incremento dei guadagni di quasi 100 miliardi di dollari rispetto al primo trimestre dell’anno fiscale.

Quest’ultime stanno mostrando il loro potere facendosi strada in ogni azienda operante nel mercato del cloud computing come ad esempio **Amazon** e **Baidu**. Nvidia ha anche altri prodotti di punta oltre alle V100 basate su Tesla sviluppate attorno alle GPU Volta, come le schede **Xavier SOC** e **Drive Pegasus**, che ricoprono soluzioni a scheda video dedicata o in versione SOC.

Anche se questo rumor sembra dirci il contrario, la roadmap Nvidia ci dà le GPU Volta in versione GeForce e Quadro in uscita per l’inizio dell’anno prossimo.

---

## [EA taglia i crediti per sbloccare eroi in Star Wars Battlefront II](#)

Dopo la grande protesta della community di **Star Wars Battlefront II**, che ha portato al post più bocciato su **Reddit** di sempre, **Electronic Arts** si è occupata del problema in questione con un lungo post sul suo blog. Adesso i numeri di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti di **Star Wars Battlefront II**, come **Luke Skywalker** o **Darth Vader**, sono stati tagliati del **75%** (prima erano 60.000 crediti e adesso saranno 15.000 crediti).

«Sin dall’inizio del progetto, ascoltare i fans è stato un punto cruciale per consegnarvi la migliore esperienza in **Star Wars Battlefront II**. Abbiamo finito con la versione alpha chiusa, partendo dalla beta lo scorso mese, e il nostro primo gioco di prova. Continueremo ad apportare miglioramenti in base al vostro feedback per il lancio in tutto il mondo questa settimana. Ascoltarvi e fornirvi delle scelte su come giocare sarà sempre il principio con **Star Wars Battlefront II**. Vogliamo garantirvi che il gioco sia bilanciato e divertente sia per oggi che per il futuro.

Accordarsi è una grossa parte nella creazione dei videogiochi. Ad esempio, oggi abbiamo fatto un cambio sostanziale basandoci su cosa abbiamo visto durante il primo gioco di prova. Ci sono state un sacco di lamentele riguardo ai crediti (e al tempo) necessari per sbloccare alcuni dei nostri eroi, specialmente **Luke Skywalker** e **Darth Vader**. Sbloccare un eroe è motivo di grande realizzazione, un qualcosa con la quale i giocatori si divertano nell’ottenerlo. Abbiamo usato i dati ottenuti dalla beta per sistemare i livelli ma è chiaro che più cambiamenti



yYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0UxMyUyMG5vdmVtYnJlJTlwMjAxNyUzQyUyRmElM0UIM0MIMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTBBJTNDc2NyaXB0JTlwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRSUwQQ==

**Norman Reedus**, il protagonista, avrà indosso nel gioco una coppia di targhette, sulle quali è incisa l'equazione del **Raggio di Schwarzschild** o raggio gravitazionale. Questa formula è strettamente legata alla velocità della luce e ai buchi neri (per una definizione precisa potete far riferimento a [Wikipedia](#)). In moltissimi ora teorizzano che il gioco sarà ambientato nello spazio o addirittura oltre l'orizzonte degli eventi.

Certo che quando c'è la mente di **Hideo Kojima** dietro un'opera, l'imprevedibilità fa sempre da padrona.

---

## [Andrew S. Tanenbaum creatore di MINIX scrive una lettera a Intel](#)

Di recente abbiamo parlato dell'**OS** più usato al mondo, [MINIX](#), che è installato su gli ultimi processori di **Intel** dal 2008 fino ad oggi.

**Intel ME**, da quanto si sa, serve per la gestione del PC da remoto e potrebbe anche servire per altre operazioni poco chiare, tanto da indurre associazioni come l'**Electronic Frontier Foundation (EFF)** a criticarne apertamente l'uso, avanzando l'ipotesi che si tratti di una **backdoor** mascherata, e sollevando un polverone riguardo la sicurezza; tutto ciò è stato portato alla luce dopo che è stato trovato il modo di hackerare Intel ME tramite porta USB ed è anche per questo che Google ha deciso di rimuovere questa "parte nascosta" delle CPU Intel.

Di tutto ciò, il creatore di MINIX, **Andrew S. Tanenbaum**, pare sia stato all'oscuro, e pare anche che Intel abbia commercializzato un OS che Tanenbaum avrebbe creato nel lontano 1987 a solo scopo educativo allegato a un proprio libro di testo. Lo stesso Tanenbaum ha inoltre dichiarato che **MINIX 3** è la versione usata per Intel ME alla conferenza ACM SOSP del 2005. Si tratta della prima versione indirizzata ad applicazioni commerciali e Tanenbaum ha spiegato molto in una lettera indirizzata a Intel:

«Sapevo che Intel aveva un potenziale interesse in MINIX diversi anni fa quando un componente del vostro team di ingegneri mi ha contattato riguardo un progetto interno segreto e mi ha fatto un sacco di domande tecniche su MINIX, a cui sono stato felice di rispondere [...] Ho avuto un altro indizio quando gli ingegneri hanno iniziato a chiedermi di fare un certo numero di modifiche a MINIX, ad esempio, riducendo l'impatto sulla memoria e aggiungendo #ifdefs intorno ai pezzi di codice in modo che questi potessero essere disattivati staticamente impostando flag nel file di configurazione principale. Un altro indizio è stata la discussione sulla licenza»

MINIX è stato distribuito sotto licenza **BSD**, senza grandi restrizioni. Tanenbaum ritiene che questa sia la ragione principale per cui Intel avrebbe adottato il suo sistema operativo. Nella missiva, Tanenbaum dice di essere rimasto sorpreso e non voler alcun tipo di pagamento o risarcimento da

parte di Intel: avrebbe solamente gradito essere stato avvisato.

**«L'unica cosa che sarebbe stato bello avvenisse è che dopo la conclusione del progetto e la distribuzione del chip, qualcuno di Intel mi avesse avvisato che MINIX è probabilmente il sistema operativo più usato nel mondo sui sistemi x86. Non era certamente richiesto, ma sarebbe stato gentile avvisarmi. Se non altro queste notizie rafforzano la mia opinione che la licenza BSD offre la massima libertà ai potenziali utenti»**

Tanenbaum aggiunge in merito alla non trasparenza di Intel ME e al pericolo che si tratti di una backdoor, che «mettere una presunta spia dentro ogni computer è un mezzo terribile».

---

## **Albert Penello spiega i titoli al lancio di Xbox One X**

**Xbox One X** è uscita da pochi giorni e alcuni dirigenti di Microsoft, tra cui anche **Albert Penello**, Marketing Senior Director di Xbox, hanno sottolineato il gran numero di giochi presenti sulla console già al day one.

Sui forum di [Resetera](#), Penello ha risposto ad alcune domande e ha spiegato il perché:

**«La maggior parte delle console moderne sono state lanciate con circa 20 titoli al day one. Non sto parlando di retrocompatibilità, sto parlando di nuovi titoli che sfruttano la nuova piattaforma. Possono essere remastered, giochi usciti su old-gen e next-gen, o esclusive per la nuova generazione. Ricerca rapida: Xbox One ne aveva 22. PS4 ne aveva 23, PS4 Pro ne contava 30. Tornando indietro: Xbox 360 ne aveva 18 e PS3 contava su 14 giochi, mentre PlayStation 1 ne aveva 10.**

**Abbiamo avuto più di 50 titoli ottimizzati per Xbox One X nel giorno del suo lancio; 67 fino a oggi.»**

Albert Penello approfondisce la questione in un altro post, scrivendo:

**«In ogni lancio della console il numero di titoli di lancio è sempre stato un fattore da prendere in considerazione. Come sapete, stavo facendo una serie di interviste prima del lancio di Xbox One X, e al vertice di molti elenchi di domande c'era: "Quanti sono i titoli al lancio che sfrutteranno la nuova console?" Infatti, molte persone sostenevano che gli sviluppatori non la avrebbero sostenuta. Quindi la mia ipotesi basata sul numero di domande che mi avevano posto era che l'importanza del numero di titoli al lancio era ancora alta.**

**Ho fatto qualche ricerca e ho capito che avremmo avuto più "titoli al lancio" di qualsiasi altra console.**

**Ora se doveste contare i "titoli giocabili" l'onore andrebbe a PlayStation 3, avendo la capacità hardware per giocare titoli PS1 e PS2, contando migliaia di giochi.**

**Se ho mai detto che avevamo più titoli giocabili, ho fatto un errore. Penso che quello che abbiamo detto è invece che abbiamo avuto più titoli al lancio, è ciò quantificabile, e credo di aver spiegato che cosa intendo con quel numero anche su GB.»**

Gli utenti Xbox One X potranno comunque giocare più di **50 titoli** ottimizzati per la nuova console, che ha riscontrato parecchio successo dal suo debutto sul mercato.

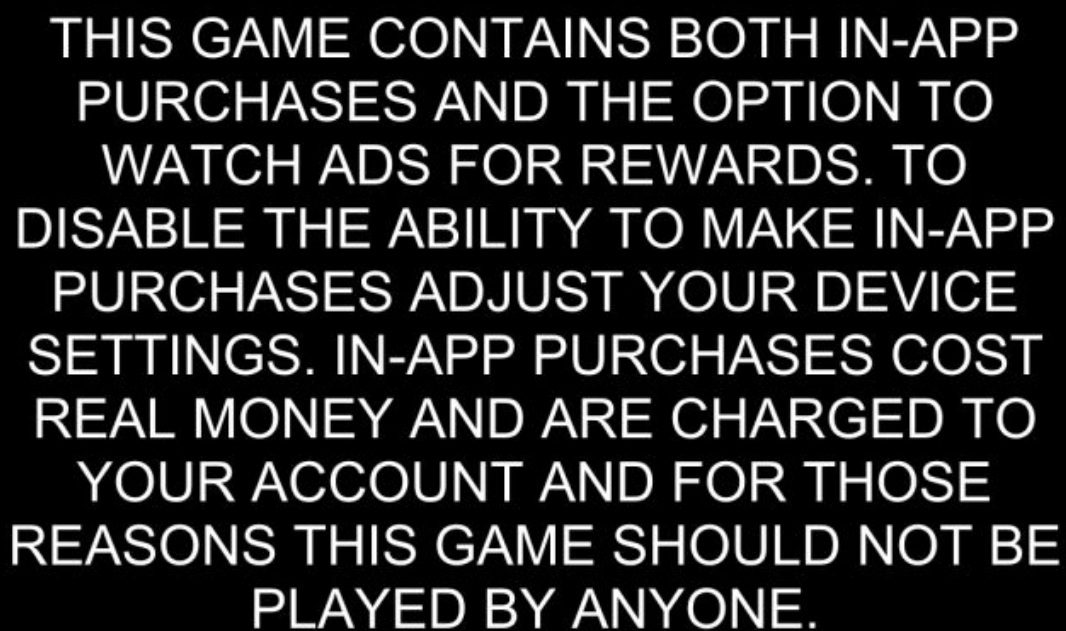
---

## [South Park: Phone Destroyer mette in guardia riguardo le microtransazioni](#)

L'ultimo titolo dell'esilarante saga sviluppata da **Ubisoft** è adesso disponibile su **Ios** e **Android**. Dalle varie recensioni quest'ultimo titolo sembrerebbe veramente pazzesco.

*South Park: Phone Destroyer*, è un gioco di combattimento basato sull'utilizzo di carte collezionabili che vengono usate dal giocatore per evocare uno tra i tanti personaggi disponibili.

Naturalmente, qualsiasi gioco targato *South Park* non sarebbe completo senza una dichiarazione di responsabilità ironica, che, in questo caso, probabilmente in conseguenza alle polemiche sul tema nell'ultimo periodo, mette in guardia gli utenti riguardo gli acquisti in-game:



THIS GAME CONTAINS BOTH IN-APP PURCHASES AND THE OPTION TO WATCH ADS FOR REWARDS. TO DISABLE THE ABILITY TO MAKE IN-APP PURCHASES ADJUST YOUR DEVICE SETTINGS. IN-APP PURCHASES COST REAL MONEY AND ARE CHARGED TO YOUR ACCOUNT AND FOR THOSE REASONS THIS GAME SHOULD NOT BE PLAYED BY ANYONE.

«Questo gioco contiene le opzioni sia per gli acquisti in-app sia per guardare pubblicità per ricevere dei premi. La possibilità di fare acquisti in-app può essere disattivata tramite le impostazioni del vostro dispositivo. Gli acquisti in-app vengono fatti con soldi veri e sono accreditati sul vostro account ed è per questi motivi che questo gioco non dovrebbe essere giocato DA CHIUNQUE.»

---



## Rumor: svariati titoli per Switch in sviluppo

Ormai, si sa, **Reddit** è diventato uno dei siti dove i leak riguardo i prodotti delle più grandi case videoludiche spuntano come funghi. Questa volta è toccato a **Nintendo**, e nonostante la notizia sembri davvero bella grossa, va comunque presa con le pinze, non essendo specificate le fonti. Data questa premessa, secondo l'utente **DasVergeben**, i giochi che usciranno per Nintendo Switch non saranno affatto pochi, e alcuni potrebbero persino entrare sul mercato entro la fine del prossimo anno. Le "fonti" affermerebbero infatti che:

- *Dragon Ball Fighter Z* uscirà anche per Switch all'incirca nel periodo autunno/inverno del 2018.
- *Soul Calibur VI* è in sviluppo sia per la console Nintendo, che per **PS4** e **PC**. Inoltre nella versione per Switch ci sarà **Link** come personaggio esclusivo.
- **Game Freak** avrebbe subito diverse pressioni per far uscire l'ottava generazione *Pokémon* per l'anno prossimo.
- Il tanto misterioso quanto discusso *Pokémon Stars* esiste e sarà (o sarebbe dovuto essere, forse il progetto è stato abbandonato) un porting di ***Pokémon Sole/Luna*** su Switch, ma con un engine diverso.
- Verso l'inizio del 2018 verranno mostrati degli screenshot di *Metroid Prime 4*, con molta probabilità durante il **Direct di gennaio**. **Bandai Namco** starebbe lavorando sul nuovo gioco per la console ibrida, ma non si sa quale studio di sviluppo in particolare.
- Si spera che un nuovo ***Animal Crossing***, sempre nel 2018, possa essere rilasciato.
- Il servizio **Virtual Console** che permette di scaricare le vecchie glorie appartenenti a piattaforme di gioco ormai vecchie diventerà in abbonamento.
- Nintendo avrebbe richiesto a **Square Enix** l'esclusiva per *The World Ends With You 2*.
- **Blizzard** starebbe lavorando a un porting di *Hearthstone* per Switch, ma non si sa quando verrà annunciato.

Non si sa quanto ci sia di vero in tutto ciò, ma chissà quali sarebbero le reazioni dei giocatori se almeno uno di questi rumor venisse confermato. Hype? Non resta che aspettare.

---

## Samsung: nuovi moduli GDDR6 da 16 GB ricevono il CES Innovation Award

**Samsung GDDR6 K4ZAF325BM-HC14** è il nome identificativo dei nuovi moduli **VRAM** da **16 GB** che funzionano a **1.35V**. Si tratta del primo modulo **Samsung GDDR6**. Il chip è un **engineering sample**: il modulo è ancora in fase di sviluppo, ma questo non ha impedito alla commissione **CES** di conferirgli un premio.

Il CES si svolge il prossimo anno a gennaio. **NVIDIA** ha già annunciato una conferenza **keynote** per il 7 gennaio. Per il keynote o a marzo (**GPU Technology Conference**) dove **Jensen** svelerà i modelli **GeForce** basati su Volta. Le memorie GDDR6 probabilmente saranno messe a bordo delle

nuove **GeForce 2000**.

## **Le memorie Samsung 16GB GDDR6**

La VRAM più veloce e più potente per applicazioni di nuova generazione e ad alta intensità di grafica. Processa immagini e video a **16Gbps** con una larghezza di banda I/O di **64GB/s**, equivalente a trasferire circa 12 DVD Full-HD (5GB equivalenti) al secondo. La nuova VRAM può funzionare a 1,35V, offrendo ulteriori vantaggi rispetto alla memoria grafica di oggi che utilizza **1.5V** a soli **8Gbps**.