

Ataribox: nuove immagini e caratteristiche tecniche

Atari ha diffuso le immagini dei primi prototipi di **Ataribox**, console che nel design risente della forte influenza dell'**Atari 2600**.

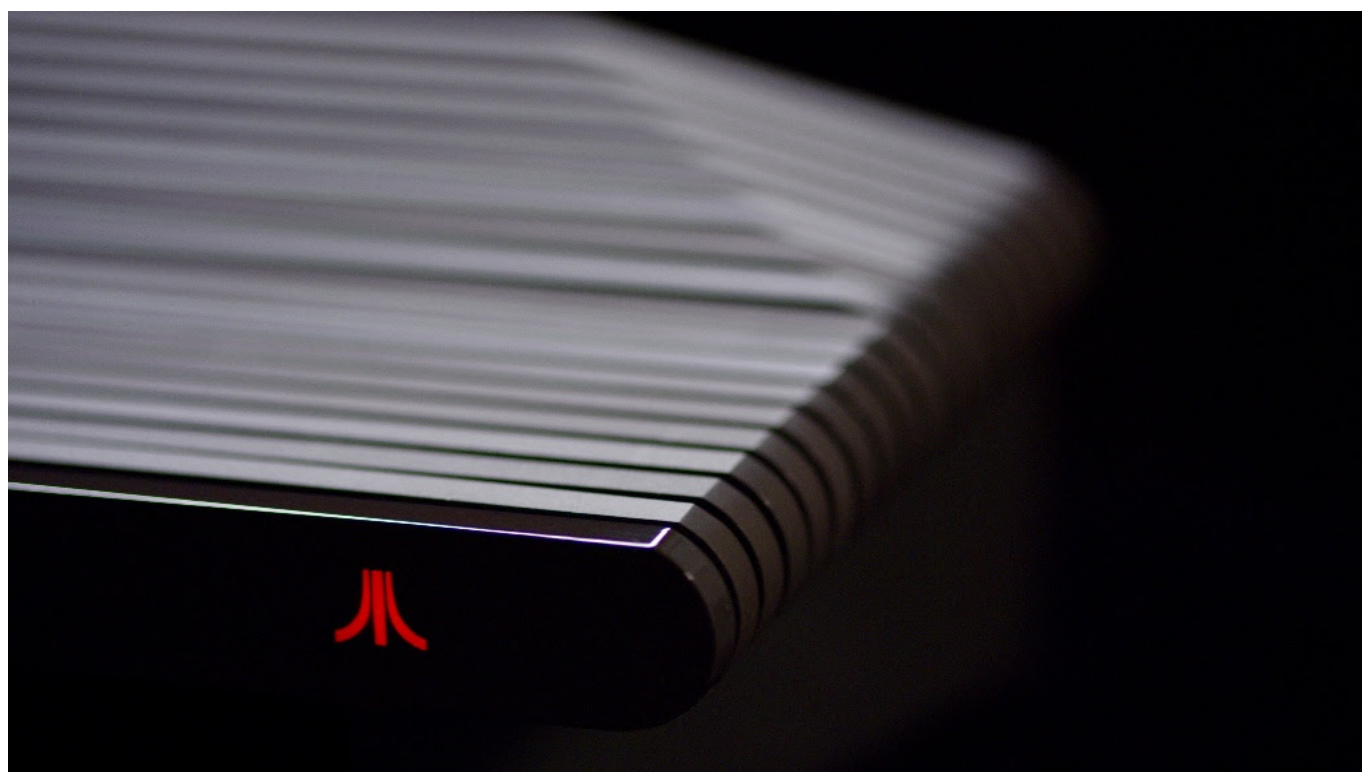
La casa giapponese ha fornito anche alcuni dettagli tecnici, fra cui un processore personalizzato **AMD** con tecnologia **Radeon Graphics**, il sistema operativo Linux, con un'interfaccia utente personalizzata e facile da usare.

Questo per unire alle caratteristiche della console anche un'esperienza simile al PC che possa andar bene per la TV, offrendo streaming, applicazioni, social, browser, musica e tanto altro.

Atari spiega così le proprie scelte: «La maggior parte dei dispositivi TV hanno sistemi chiusi e si basano su store per acquistare i contenuti. Linux ci permette di essere più aperti: si potrà accedere e personalizzare il sistema operativo e si potrà avere accesso ai giochi acquistati da altre piattaforme di contenuti (se sono compatibili con il sistema operativo e con l'hardware). Ci saranno tonnellate di giochi classici Atari retrò pre-caricati, e titoli attuali sviluppati da svariati studios (dei titoli cominceremo a parlare molto presto, restate sintonizzati.)»

Atari annuncia inoltre che Ataribox sarà lanciato sul noto sito di crowdfunding **Indiegogo**: «Stiamo lanciando Ataribox su Indiegogo questa autunno (leggi: presto!). Per ribadire che vogliamo che la comunità Atari sia parte di questo lancio. Vogliamo che ognuno abbia la possibilità di un early access, che possa prendere le edizioni speciali (a prezzi speciali) e che diventi partner attivi nel lancio di Ataribox. Vogliamo che ogni membro della comunità Atari sia parte della storia.»

L'uscita di Ataribox è prevista per la **primavera 2018**, con un range di prezzi che va dai 249 ai 299 \$ (a seconda dell'edizione e delle configurazioni di memoria). Sarà disponibile anche un'edizione realizzata in legno.



[Annunciata la data di uscita di WWE 2K18 per PC](#)

WWE 2K18 uscirà per PC il prossimo **17 ottobre**. La data coincide con la versione per console. Notizia degna di nota poiché è la prima volta nella storia che la nota serie **WWE** viene rilasciata lo stesso giorno sia per console che **PC**.

Il 17 ottobre verrà rilasciato il gioco in versione **Standard** e **Deluxe Edition**, entrambe versioni disponibili su **Steam**. Su **Playstation 4** e **Xbox One**, alle quali chi ha preordinato il titolo potrà giocare 4 giorni in anticipo.

L'offerta non è disponibile per **PC**.

WWE 2K18 arriverà presto anche su Nintendo Switch.

[Suda51 vorrebbe creare un seguito di Killer is Dead](#)

Durante un'intervista per [Gamereactor](#) al Tokio Game Show, a **Suda51** è stato chiesto se fosse interessato a creare dei seguiti di alcune delle sue opere, come *Lollipop Chainsaw*, *Killer is Dead*, *Killer 7*.

L'autore giapponese ha risposto che per molti dei suoi titoli sarebbe relativamente difficile realizzare dei seguiti, perché **Grasshopper** (azienda fondata da Suda51) non detiene i diritti di alcuni di essi, quindi non spetta a loro prendere decisioni a riguardo.

Ma certamente ci sono dei titoli per i quali esiste una possibilità, ad esempio, ***Killer is Dead***.

Suda ha detto di aver pensato per parecchio tempo a un possibile seguito, anche se ancora non c'è nulla di concreto, e spera di poter parlarne più approfonditamente in futuro.

Ma prima deve terminare i lavori su ***Travis Strikes Again: No More Heroes*** che uscirà l'anno prossimo su Nintendo Switch.

[Rumor: NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti](#)

arriverà a ottobre ?

Le ultime notizie riportate da l'autorevole sito [Guru3d](#), ci dicono che la **GTX 1070 Ti** (basata sul chip **GP104-300**) avrebbe 20 Shader Clusters di cui solo uno verrebbe disabilitato per contenere gli errori di produzione (Yeld). La scheda con un **TDP** di **180W** (lo stesso della 1080), e i suoi **2432 CUDA Core**, solo 128 core in meno rispetto la **GTX 1080**, si collocherebbe tra la GTX 1070 e la GTX 1080, monterà memorie **GDDR5 a 8 Gbps** e non **GDDR5X a 10 Gbps** come per la GTX 1080 infatti il **bandwidth** delle nuova 1070 Ti sarebbe di **256 Gb/s** contro i **320 Gb/s** della 1080.

nVIDIA dovrebbe far debuttare la serie GTX 1070 Ti a fine ottobre con possibile prezzo di listino a 429 \$ per contrastare le **Vega 56** di **AMD**.

Seguiteci per rimanere aggiornati !

Lovers in a Dangerous Spacetime arriva su Switch

Lovers in a Dangerous Spacetime è un gioco in cui è possibile esplorare coloratissime galassie piene di robot malvagi e costellazioni muovendosi con un'enorme nave da guerra al neon da controllare in coppia manovrando torrette, laser, scudi e acceleratori. Il gioco arriverà in versione aggiornata su **Nintendo Switch** il prossimo **3 ottobre**.

Dal trailer uscito in occasione dell'annuncio non sembra che questa nuova versione includa elementi nuovi.

The Norwood Suite arriverà a Ottobre su Steam

Alliance Digital Media ha annunciato che *The Norwood Suite*, videogioco sviluppato da **Cosmo D**, arriverà sullo store di Steam il **2 Ottobre 2017**. I giocatori avranno il compito di esplorare un mondo surreale pieno zeppo di luoghi stravaganti, suoni, arte e segreti del passato e del presente. In questa avventura non lineare, avremo l'opportunità di poter distinguere i nostri nemici dagli amici "origliando" le loro conversazioni e scoprendo le loro storie personali.

Jay Gelman ha inoltre dichiarato che «il vero fascino di questo gioco sta nella sua storia bizzarra e misteriosa che pensiamo i giocatori troveranno affascinante, perché vengono immersi all'interno di un'esperienza meravigliosamente strana con una musica impressionante».

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeUczWUlxMk1JY00lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

[Nintendo Switch non riesce ancora a soddisfare l'alta richiesta di mercato](#)

Nintendo Switch è stato lanciato a Marzo e da allora è nota la sua difficile reperibilità sul mercato, date le inaspettate vendite della console giapponese.

Reggie Fils-Aime, presidente della **Nintendo of America**, ha dichiarato che è stato consegnato al lancio uno stock di **Switch** "drasticamente" più basso del previsto, in contrasto alla domanda inferiore suggerita dagli analisti di mercato. Negozi come **GameStop**, ad oggi, esauriscono i loro stock di **Nintendo Switch** non appena questi arrivano in negozio. A onor del vero, **Fils-Aime** conferma che **Nintendo** potrebbe non riuscire a soddisfare la domanda di console per il prossimo Natale; tuttavia ha aggiunto che la compagnia sta facendo di tutto per far sì che ciò non accada.

Fra le persone rimaste senza la console più in voga del momento c'è anche **Hajime Tabata**, direttore di **Final Fantasy XV**, che ha rivelato inoltre l'intenzione di **Square Enix** di [portare la più recente incarnazione della saga su Nintendo Switch](#).

Lo **Switch** non è l'unica console **Nintendo** a non essere riuscita a soddisfare la domanda; il **Nes Classic Edition** è stato noto per la sua difficile reperibilità lo scorso anno e molti temono che lo stesso possa accadere allo **Snes Classic Edition** per il suo lancio fissato per il 29 Settembre. **Nintendo** ha incrementato la produzione delle due mini console e raccomandato a coloro che le cercano di non pagare oltre il prezzo suggerito di 80 dollari.

[Xbox sta testando il supporto per telecamere USB esterne](#)

Chi abbia voglia approcciare al live streaming oggi dovrà procurarsi scheda di acquisizione, microfono, fotocamera e software come XSplit o OBS. Può essere costoso e complicato, ragion per cui Sony e Microsoft stanno studiando un sistema all-in-one sulle rispettive console. Sul versante Xbox, Microsoft aggiungerà a breve il **supporto per una camera USB** per gli utenti aderenti al servizio **Xbox Insider** e per i **beta tester** di **Preview Alpha Ring** (programmi avviati da Microsoft per coinvolgere gli utenti in un sistema di testing e di feedback, dei quali ha riassunto bene i punti [Windows Central](#)). La fotocamera funziona solo su **Mixer**, competitor di Twitch targato

Microsoft, e permette solo la trasmissione di video, per cui sarà ancora necessario un microfono per il commento audio.

Nato con il nome di **Beam**, Mixer è molto lontano dalla popolarità di Twitch, e per la maggior parte degli streamer questa nuova funzionalità sarà ad oggi abbastanza insignificante, ma è chiara l'intenzione di Microsoft di richiamare i giocatori sulla propria piattaforma, e soprattutto di colmare il divario esistente tra l'ampia gamma di webcam per PC e Kinect che, come Playstation Camera, è ben lontana dall'alta qualità garantita dalle periferiche per computer.

Starting today for Alpha Insiders: 3rd party USB camera support for [@WatchMixer](#) streaming on Xbox One. For more: <https://t.co/EMZ5VFHYIC>

— Larry Hryb ?? (@majornelson) [21 settembre 2017](#)

Il supporto della camera USB è ora al vaglio degli utenti di Xbox Insider, e dovrebbe essere completato "nelle prossime settimane". In un post sul blog, il team ha detto di attendere un feedback per poter estendere a tutti gli utenti questa possibilità. «Non rilasceremo questa funzionalità fino a quando non saremo sicuri che sia priva di problemi, per cui più webcam possiamo testare, meglio è» ha dichiarato **Josh Stein** di Microsoft. L'app per diventare un Insider è scaricabile sullo store Xbox One.

[Bluehole \(PUBG\) non è contenta di Fortnite: Battle Royale](#)

Epic Games, madre del cartonesco **Fortnite**, ha dichiarato che a breve verrà rilasciata una versione "F2P" (free-to-play) dello stesso titolo, chiamata **Fortnite: Battle Royale**, evidentemente simile a **PlayerUnknown's Battlegrounds**. Lo sviluppatore di quest'ultimo, che sta avendo ampio successo, si è dichiarato non molto contento della cosa. A quanto pare non sono solo le battaglie a essere molto simili tra i due giochi: a tal proposito **Epic** ha apertamente ammesso che **PUBG** ha ispirato il loro ultimo titolo. **BlueHole**, lo studio dietro **PlayerUnknown's**, non è felice dell'accaduto e in un comunicato stampa ha anche dichiarato che stanno considerando anche future azioni legali.

Di certo le somiglianze non si possono ignorare. **PUBG**, come **FortniteBR**, getta decine di giocatori, tutti contro tutti, su una mappa generata casualmente, ma i due giochi non sono proprio identici: la caratteristica principale del gameplay di **Fortnite**, di creare basi e trappole, è propria del suo spin-off, **Battle Royale**. Tra le altre cose **PUBG** si basa su **Unreal Engine 4**, motore sviluppato dalla stessa **Epic**.

Chang Han Kim, di **BlueHole** ha dichiarato «abbiamo avuto una profonda relazione con Epic

Games durante tutto lo sviluppo di **PUBG**, in quanto sono i creatori dell' **Unreal Engine 4**, il motore che abbiamo scelto per il nostro gioco. Dopo aver visto le risposte crescenti della nostra community e rivisitato il gameplay, adesso siamo preoccupati che **Fortnite** possa replicare l'esperienza di gioco per cui **PUBG** è già conosciuto»

BlueHole è sconvolta anche del fatto che **Fortnite** utilizzi riferimenti a **PlayerUnknown's Battlegrounds** anche nel loro materiale pubblicitario, come si può evincere dal trailer sotto:

In un **Reddit AMA** di qualche giorno fa, il direttore creativo e creatore concettuale di **BlueHole**, **Brendan "PlayerUnknown's" Greene**, ha dichiarato «Di certo altre aziende si potranno inserire nel mercato, ma spero solo per offrire qualcosa di alternativo e non per una "copia-carbone" del nostro gioco»

Ciò che sembra faccia "scimmiettare" **PUBG** al titolo di **Epic**, è la trasposizione del gameplay in un "tower defence".

Janine Hawkins, che ha giocato al titolo di **Epic** sin dalla versione in "early access", ha notato come lo stile di gioco protettivo di **Fortnite**, contrasti con quello survival deathmatch del suo spin-off, descrivendo questa differenza come da "tendere a collaborare" vs "combatti o muori". È comodo per **Epic** riproporre il suo gioco per capitalizzare un genere come quello di **PUBG**, gioco divenuto in breve tempo popolare e finito in cima alle classifiche di **Steam**.

Chang Han Kim, ha concluso il comunicato stampa dicendo «la comunità di **PUBG** continua a notificare le analogie tra i 2 titoli, noi stiamo contemplando che azioni intraprendere per il futuro».

Ore dopo l'uscita del minaccioso comunicato stampa, altri sviluppatori di giochi hanno corretto il tiro delle proprie intenzioni e rinunciano alla competizione.

[Alcune anticipazioni su Black Mirror](#)

Una delle news più interessanti della Gamescom riguarda l'annuncio del reboot di **Black Mirror**, serie punta-e-clicca a tema horror il cui terzo (e finora ultimo) capitolo è stato pubblicato nel 2011. A Colonia il produttore, **Martin Kreuch**, ha fornito [ai colleghi di Gamereactor.eu](#) alcune anticipazioni sul nuovo titolo:

«Il nostro nuovo gioco è un reboot della serie, ed è dunque un universo standalone. Il non aver giocato ai primi titoli che non influenzerà l'esperienza dei giocatori: questa è una nuova storia, con nuovi personaggi, ma conserverà gli ingredienti fondamentali che la serie ha sempre avuto: un'atmosfera scura, un orto gotico, , non tanto splatter, ma più orrore psicologico, come è proprio di questo genere di storie».

Black Mirror uscirà il 28 novembre 2017 per PC, PS4 4 e Xbox One e sarà distribuito da THQ Nordic.

Di seguito l'intervista a **Martin Kreuch**: