

[PlayerUnknown's Battlegrounds: ban per chi modifica i file di gioco](#)

Gli sviluppatori di **PlayerUnknown's Battlegrounds** hanno recentemente aggiunto all'interno del gioco **la nebbia**. Riducendo la visibilità della mappa in modo drastico.

Molti utenti hanno di conseguenza cercato in tutti i modi di eliminare totalmente la nebbia semplicemente cambiando i parametri dal file di configurazione del gioco in modo tale da essere avvantaggiati in uno scontro a fuoco.

Ovviamente questo divide gli utenti in due grossi gruppi: chi fa uso di questa modifica e chi no, essendo nettamente svantaggiato per ovvi motivi.

Il ban non è stato annunciato in modo pubblico, ma intuibile da un cambiamento delle **FAQ** del sito del gioco, che adesso specifica:

«Modificare qualsiasi tipo di file di configurazione del gioco è contro le regole, incluso l'edit di qualsiasi impostazione che non sia direttamente modificabile all'interno del menù di gioco»

La **Bluehole**, casa di produzione del videogioco in questione, non vuole che la nebbia sia un elemento che si possa semplicemente disattivare dal menù di gioco, e sente inoltre la necessità di trovare di una soluzione migliore del **Post-Processing** forzato che ha causato non pochi problemi di FPS a molti utenti.

[WWE 2K18 Primo Trailer](#)

WWE 2K18 verrà rilasciato in tutto il mondo il 17 Ottobre 2017 per **Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One**. Non si hanno invece ancora notizie di un rilascio su PC e la sua ipotetica data di uscita. Siamo sicuri che tutti gli appassionati su PC siano in trepidazione, a maggior ragione dopo aver visto questo trailer.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mp4cDm6kiVw>

[Arriva la nuova patch di The Last of Us: Remastered](#)

Naughty Dog ha rilasciato una nuova patch per migliorare l'esperienza di gioco per i possessori di **Ps4 Pro**. La nuova **patch 1.9** introduce un menù per impostazioni 4K, dove si potranno modificare a piacimento le impostazioni della grafica di gioco, come ad esempio la qualità delle ombre e altri

dettagli sulla risoluzione. Inoltre è stata rilasciata una seconda patch (1.03) per il DLC. Oltre all'introduzione del menù impostazioni e ad altre novità già dette, sono stati corretti i bug del multiplayer.

[HumbleBundle ha raggiunto 100 milioni di dollari di donazioni](#)

Per chi non lo sapesse, **Humble Bundle** è una compagnia che mette a disposizione l'acquisto di "bundle" di giochi per diverse piattaforme (Ps4/Xbox/PC) con sconti decisamente convenienti a partire da 1\$ e una parte di queste vendite viene donata in beneficenza. L'azienda ha recentemente annunciato che dal momento in cui la compagnia ha preso piede su internet, ovvero il 2010, a oggi sono stati raggiunti più di 100 milioni di dollari donati in beneficenza.

I fondi hanno supportato migliaia di cause in tutto il mondo, come ad esempio il supporto per calamità naturali e la distribuzione di acqua e cibo dove è necessario.

«Grazie, clienti di Humble Bundle per il vostro generoso contributo. Oggi la nostra community ha avuto un enorme impatto positivo nel mondo.»

È quello che ha dichiarato il co-fondatore **John Graham** nel seguente video, ringraziando tutti i clienti che hanno dato il loro contributo.

The Humble community has now raised over \$100,000,000 for charity! ? See how you've made a positive impact on the world: pic.twitter.com/f8Xs89tbwn

— Humble Bundle (@humble) [September 15, 2017](#)

[Counter-Strike: Global Offensive è ora disponibile in Cina](#)

Le due case di produzione: **Valve** e **Perfect World** hanno reso disponibile **Counter-Strike: Global Offensive** in Cina. Il gioco è stato pubblicato come Free-To-Play e quindi scaricabile gratuitamente, con l'unico requisito di verificare la propria identità. Chi non volesse rilasciare dunque informazioni personali, avrà comunque la possibilità di giocare al titolo, acquistandolo all'interno dello Store.

Gli utenti che si registreranno nei prossimi 30 giorni riceveranno **un graffito e due adesivi**.

Una volta scaricato il gioco e verificata l'identità tramite il numero di cellulare proprio come il "cugino" Prime del **CS:GO** occidentale, si avrà la possibilità di entrare a far parte in modo diretto

del servizio di Matchmaking competitivo.

[PES 2018 riceve un aggiornamento su PC che corregge un paio di errori](#)

I giocatori PC di **PES 2018** hanno riscontrato un paio di errori da parte del server di **Konami** quando tentavano di connettersi ai servizi online.

Gli sviluppatori hanno rilasciato un aggiornamento tempestivamente, apparentemente risolvendo gli errori con codice **GKCC2** e **QIMJ693-0**.

Come riportato da **Konami** la patch 1.01.01 è necessaria per risolvere il problema, quindi ne è altamente raccomandata l'installazione.

Oltre a questi problemi, i giocatori PC hanno riscontrato una resa grafica non al top, ma questo non ha necessitato alcun aggiornamento, è soltanto il gioco che di default è settato al livello di dettaglio medio, sta ai giocatori regolare i parametri manualmente per raggiungere il livello di dettaglio grafico desiderato.

[Rumor NVIDIA: appare una foto di una possibile GTX 1070 Ti in produzione](#)

nVIDIA è rimasta in silenzio fin dal lancio della **GeForce GTX 1080 Ti**, ma si vocifera che una nuova scheda potrebbe già essere in produzione. Secondo un rumor pubblicato da fonti cinesi e ripreso successivamente da **Videocardz**, questa nuova scheda non è altro che una versione **titanium** (Ti) della scheda grafica **GeForce GTX 1070**.

nVIDIA pronta a lanciare una nuova scheda grafica?

Rumor di **nVIDIA** dicono sia pronta a lanciare una nuova scheda grafica, la **GeForce GTX 1070 Ti**, basata su **Pascal** abbinata a 8 GB di memoria **GDDR5**. Non esiste però da parte di **nVIDIA** conferma ufficiale di alcun tipo, quindi anche se i rumor hanno con molta probabilità un fondamento, è meglio prenderli sempre con le pinze. I dettagli affermano che **nVIDIA** stia lavorando a quello che dovrebbe essere una nuova GPU appartenente alla famiglia **Pascal**. La scheda prenderà il nome di **GeForce GTX 1070 Ti** e verrà basata sul chip **Pascal GP104**. Tecnicamente, questa scheda sarà simile alla **GP104** di cui sono basate le **GTX 1080** e **GTX 1070**, le differenze saranno nella configurazione del chip stesso. Si dice che la **GTX 1070 Ti** sarà dotata di **2304 CUDA Cores** e **8 GB di memoria GDDR5** su un **bus da 256 bit**. Questa sembra essere una scheda grafica interessante in quanto andrà ad inserirsi nella fascia di mercato tra le **GTX 1070** e **GTX 1080**. In tutta onestà, le

differenze prestazionali tra le due schede non sono enormi quindi non sappiamo se **nVIDIA** intenda spostare le vendite della **GTX 1070** verso questa nuova GPU o se coesisteranno sul mercato. Vale anche la pena di notare che le **GeForce GTX 1080** si possono trovare sulle **550 €** mentre le **GTX 1070** sulle **400 €**. Quindi il prezzo dovrà sicuramente attestarsi tra i **400** e i **550 €**. Il primo prezzo è troppo vicino a un **GTX 1070** mentre quest'ultima è vicina a un **GTX 1080**. E non parliamo dei modelli personalizzati delle **GTX 1070** che rientrano nello stesso segmento dei prezzi.

Come ciliegina sulla torta ecco una foto scattata di una ipotetica **ASUS GTX 1070 Ti STRIX OC da 8 GB** a bordo di una **Asus TUF z270 Mark 1** con un **Core i7 7700K** e **32 GB di RAM**.

Non si sa se la foto sia un fake e come già detto precedentemente, se **nVIDIA** produrrà davvero una **GTX 1070 Ti**, secondo il mio personale parere la foto sembra essere scattata in uno stand durante la presentazione di componentistica riguardante un PC, per via anche dei loghi degli sponsor, e che quel GTX 1070 Ti sia un errore. Ma per essere sicuri non ci resta che aspettare altre informazioni ufficiali o altri rumor al riguardo.

[Yves Guillemot parla del nuovo Avatar targato Ubisoft](#)

Mentre molti sviluppatori oggi evitano di lavorare su giochi con licenza, **Ubisoft** al contrario continua a investire risorse in giochi basati su popolari brand come **Avatar** di James Cameron e **South Park**. In un'intervista rilasciata a IGN durante la Gamescom 2017, il CEO di Ubisoft Yves Guillemot ha spiegato perché la società ha intrapreso questa strada:

«Ciò di cui ci siamo resi conto quando abbiamo iniziato a creare mondi è che la qualità del mondo attorno al gioco è molto importante per l'esperienza», ha affermato Guillemot, sottolineando come **Avatar** sia apparso loro, come **Star Wars**, un «mondo fantastico con dietro una filosofia». **Massive Entertainment**, sviluppatore di *The Division*, sta ora lavorando con Fox Interactive e con Lightstorm Entertainment di Cameron per creare un gioco che il regista *Avatar* ritiene possa «portare alla vita la bellezza e il pericolo di Pandora».

Secondo Guillemot, Ubisoft vede il nuovo *Avatar* come un'opportunità per utilizzare «squadre che sono appassionate di quel mondo» per creare un progetto impegnativo con una visione a lungo termine. «Abbiamo detto, "va bene, dobbiamo ripensare i termini con l'industria cinematografica." E così abbiamo fatto».

Ubisoft Montreal ha sviluppato un gioco d'azione di terza persona nel 2009 che è stato un prequel di *Avatar*, e che non ha avuto gran successo di critica.

Questa volta, Ubisoft sta rinnovando il proprio approccio: «Ora stiamo unendo le forze e andiamo avanti in quest'ottica, assicurandoci che il mondo funzioni bene, che le persone vengano e rimangano a lungo tempo divertendosi, avendo la possibilità di usufruire regolarmente di nuovi contenuti», ha spiegato Guillemot. «Dobbiamo ricostruire il rapporto con i nostri studi, e facendo questo penso che possiamo ricreare qualcosa di completamente diverso».

Come il film **Avatar 2**, che non verrà rilasciato fino a dicembre 2020, il prossimo **Avatar** di Ubisoft è ancora lungi dall'essere rilasciato, e ciò darà Massive Entertainment un sacco di tempo per creare un'esperienza convincente. «Dato che per l'uscita del film ci vorrà ancora qualche anno, abbiamo abbastanza tempo per creare qualcosa di fantastico», ha detto Guillemot.

Avatar non è l'unico gioco che ha dietro una licenza; Ubisoft rilascerà infatti a breve *South Park: The Fractured But Whole*.

Star Fox: Red Zone, realtà o bufala?

L'utente **Sparky_78** ha postato pochi giorni fa su Reddit una serie di screen di un presunto gioco della saga di **Star Fox** che però non ha mai visto la luce, e che si chiamerebbe *Star fox: Red Zone*.

STARFOX

RED ZONE



RATING PENDING
RP
Visit www.esrb.org or call
1-800-771-3772 for more info.
CONTENT RATED BY
ESRB

Nintendo®



Il ragazzo, che nella realtà sembra chiamarsi Isaac, spiega come lo avrebbe ottenuto:

Hi. Yes, I do indeed have some more information on the game. It's all on my old HDD which is packed up somewhere. I'd be more than happy to go grab it and see if I still have the other stuff I got for the game.

Anyways, to keep you interested I'll tell you how I got the game. First of all, this was shown to investors. The boxart was one of them. After being sold soon after the investors meeting, it kept getting passed around like wildfire until it came into my hands. It was actually originally in a little booklet they gave investors, which contains many unseen screenshots from this title. When they did the investors meeting, they showed off gameplay clips to them. (according to the guy I got it from, some details might've been lost in circulation.) This was allegedly shown late in the VB's life cycle and around the time Star Fox 64 was being developed.

Cheers, Issac

A detta sua, il gioco è stato inizialmente venduto ad alcuni investitori durante un meeting, passato poi di mano in mano fino ad arrivare a lui. Al suo interno c'era anche un libretto con degli screenshot mai mostrati. Secondo il ragazzo che gli ha consegnato la copia, durante il meeting sono stati anche mostrati dei video gameplay che però sono andati persi. Tutta la vicenda è datata verso la fine del ciclo di vita del Virtual Boy e soprattutto mentre **Star Fox 64** era in sviluppo, e ciò spiegherebbe il motivo per cui questo capitolo non è mai stato disponibile per il grande pubblico.

Come c'era da aspettarsi, c'è chi ci crede e chi dubita fortemente, come l'utente **VirtuousRage**, che ha voluto dire la sua su **Planetvb** spiegando come, secondo la sua opinione, tutta questa storia sia solo spazzatura.

Eh.

Color me faithless, but I find most of these "I have lots of info, but I'm going to just trickle it out in tiny fragments" a hot load of garbage.

Reminding me a lot of the whole "Polybius" arcade cabinet stuff.

(Great video on that here btw: https://youtu.be/_7X6Yeydgyg)

If you just take this "box art" example he's provided you can clearly tell the StarFox logo is cut out from another image as you can still see some white pixels around the edges. (Take the bottom right of the X for example.)

Also, the font used for "REDZONE" is called "Beyond" a font made in 2011 by "imagex".

(<http://www.dafont.com/beyond.font>)

Nintendo would have to be pulling off some crazy time travel for that to happen.

Finally, I would question his story about this "box art" being used to show investors. From my experience, this is not common practice, but I think I've already put this to bed.

I truly will never understand how/why people like this "Issac" fellow get off on just perpetuating lies. :/

L'utente afferma di non credere a chi dice di avere tante informazioni su qualcosa ma le rilascia poco a poco, situazione che gli ricorda ciò che accadde coi fantomatici cabinati di **Polybius**.

Fa poi notare che il logo "**Star Fox**" sulla copertina sarebbe stato palesemente ritagliato da un'altra immagine, essendo possibile vedere dei pixel bianchi nel bordo inferiore; (soprattutto sulla lettera X); aggiunge anche che il font usato per scrivere "Red Zone" si chiama "**Beyond**" ed è stato creato soltanto nel 2011, mentre il gioco è datato 1995. Conclude dicendo che il mostrare le box art a degli investitori non è una pratica comune e che non capisce come e perché a certa gente possano piacere individui del genere, che non fanno altro che dire bugie.

Eppure, sembra proprio che Nintendo avesse davvero intenzione di portare la saga su **Virtual Boy** insieme a una serie di altri titoli, come si può vedere nel video in basso, filmato durante la **WCES** (World Conference of Educational Sciences) del 1995. Come ormai si sa, il Virtual Boy fu un fallimento e moltissimi progetti al riguardo furono abbandonati, ma resta il dubbio sul fatto che la demo del video sia quella *Star Fox: Red Zone*.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSDEwU0ozX05uREUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

=

[Ecco il peso di Super Mario Odyssey su Switch](#)

Il negozio online giapponese di Nintendo ha rivelato le dimensioni del file di **Super Mario Odyssey**: il titolo occuperà circa **5,7 gigabyte** di memoria sul Nintendo Switch in formato digitale, e non sarà gravato da ulteriori patch.

Nintendo si dimostra ancora una volta "tech wizard", riuscendo a ottimizzare titoli molto complessi

in un numero esiguo di giga. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* occupa infatti circa 13,4 GB, *Splatoon 2* circa 3,2 GB, *Arms* soltanto 2,2 GB e *Mario Kart 8 Deluxe* circa 7 GB, per intenderci.

Un'ottima risposta a chi si preoccupava del problema spazio su **Switch**, sulla quale la memoria effettivamente disponibile ammonta a soli 25,9 GB, con possibilità di espansione inserendo una scheda di memoria microSD, microSDHC o microSDXC.

Se il problema non si pone per le prime parti, sussiste invece per alcune terze parti, non ultima **NBA 2K18**, la cui versione digitale per Switch si è recentemente appreso occuperà il fino al 107% della memoria, occupando 22,9 GB all'installazione e 5 GB per ogni salvataggio (poco meno dell'intero **Super Mario Odyssey**).

Il nuovo capitolo di Mario è atteso per il il **27 ottobre 2017**.