

[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 partecipazione 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.

[L'industria dei videogiochi ha generato un ricavo di 108,4 miliardi di dollari nel 2017](#)

Un nuovo rapporto indica che l'intrattenimento videoludico ha generato entrate superiori a **100 miliardi** di dollari lo scorso anno. Il rapporto annuale di **SuperData** del 2017 mostra, infatti, che i videogiochi per dispositivi mobili detengono ancora la fetta di mercato più ampia, generando 59,2 miliardi di dollari, seguiti da quelli PC (33 miliardi) e console (8,3 miliardi), mentre gli e-sports hanno generato 756 milioni. Nel frattempo, il settore dedicato a **VR** e **AR**, sono arrivati a generare 4 miliardi di introiti. Stando a questi dati, l'industria videoludica ha registrato un fatturato di 108,4 miliardi di dollari nell'arco dello scorso anno.

Sorprendentemente, nel campo PC e nel settore dei dispositivi mobili, si ha un riscontro più che positivo dai titoli **free-to-play**, riuscendo a generare 82 miliardi di dollari, ricavati da almeno 2,5 miliardi di giocatori, ovvero una persona su tre della popolazione mondiale. I ricavi dal settore mobile segnano un incremento di 14 miliardi di dollari rispetto al 2016, grazie anche a titoli asiatici come **Arena of Valor** di Tencent e **Fantasy Westward Journey** di NetEase, citati, in aggiunta, come contributori della crescita con il 31% del mercato. L'Asia rimane il polo centrale del mercato mobile, generando 36 miliardi di utili nel 2017, un aumento di ben 10 miliardi rispetto al 2016, ma si prevede che raggiungerà i 38,4 miliardi entro la fine di quest'anno. Al contrario, Nord America e Europa hanno generato rispettivamente 9,1 e 5,9 miliardi nel 2017. Tuttavia, i mercati occidentali rimangono di gran lunga la forza dominante nell'ambito console, con l'intero Nord America che sborsa 4,2 miliardi in giochi per piattaforme casalinghe, mentre in Europa sono 3,1 miliardi di dollari. Tutto questo mentre il continente asiatico si limita ai "soli" 200 milioni di dollari. Ci si aspetta comunque che il valore di queste cifre salirà nel corso di quest'anno.

Tra i titoli più di maggior successo troviamo sicuramente **PlayerUnknown's Battlegrounds**, generando 712 milioni soltanto nei suoi primi otto mesi post lancio, quasi il doppio

dei 382 milioni derivanti da **Overwatch**, il secondo titolo di maggior successo. Nonostante abbia quattro anni, **Grand Theft Auto V** è stato il gioco più redditizio del 2017, generando 521 milioni, 9 milioni in più rispetto al secondo classificato **Call of Duty WW2**. Tuttavia, sono ben tre i titoli della serie **COD** nella Top 10 dei giochi più venduti nel 2017, con entrate combinate tra **WW2**, **Black Ops III** e **Infinite Warfare** che ammontano a 951 milioni.

Avendo realizzato 756 milioni di dollari nel 2017, SuperData prevede che gli **e-sport diventeranno un business da 1 miliardo di dollari** nel corso del 2018, con un seguito attuale di 258 milioni di spettatori. Quando si tratta di contenuti videoludici, **Twitch** rappresenta oltre la metà di tutti i ricavi con 1,7 miliardi di dollari, pari al 54% del totale. **YouTube** è al secondo posto con il 22% ed entrate di 690 milioni, nonostante detenga il doppio del pubblico di Twitch.

[Star Citizen incassa più di tutti i giochi Kickstarter](#)

Da quanto riportato dal nuovo rapporto di **Polygon**, **Star Citizen** avrebbe raccolto più soldi di tutti i giochi nati grazie alla piattaforma **KickStarter** per il secondo anno consecutivo, facendo il doppio rispetto agli altri titoli nati grazie a questa piattaforma.

Il tanto atteso titolo, nel 2017, è riuscito a raccogliere **34,91 milioni di dollari**, dato però leggermente inferiore rispetto agli incassi fatti nel 2016 che ammontano a circa **36,11 milioni**. Cifre enormi rispetto ad altri titoli KickStarter di successo, i quali, sommando i loro incassi, hanno raggiunto i **17,25 milioni di dollari** nel 2017, e i **17,6 milioni** nel 2016.

Ma ben più importante è che **Star Citizen** sia riuscito in questa impresa nonostante le orde di gente che chiedevano indietro i soldi, costanti ritardi, ed essere citati a giudizio da **Crytek** per violazione di contratto.

[L'OMS aggiunge alla sua lista delle malattie il "Disturbo del Gioco"](#)

L'Organizzazione mondiale della sanità (OMS) ha aggiunto il "**disturbo del gioco**" a una prima stesura della sua prossima **undicesima** revisione del Compendio internazionale delle malattie. Qui la stesura:

"Il disturbo del gioco è caratterizzato da un comportamento ossessivo, persistente o ricorrente, ciò è manifestato da: 1) il contesto del gioco e da vari fattori legato ad esso (durata, frequenza, intensità); 2) crescente priorità data al gioco nella misura in cui il gioco ha la precedenza su altri interessi della vita e attività quotidiane; 3) Persistenza nel giocare al determinato gioco nonostante evidenti conseguenze negative.

"

La *Electronic Software Association* (ESA), dal canto suo, ha replicato con una dichiarazione:

“Proprio come gli appassionati di sport ed i consumatori di tutti i tipi di intrattenimento, anche i videogiocatori sono appassionati e dediti al loro tempo. Avendo affascinato i giocatori per più di quattro decenni e più di 2 miliardi di persone in tutto il mondo possiamo affermare con l’aiuto del buon senso e la ricerca obiettiva dimostrano che i videogiochi non provocano dipendenza e mettendo su di essi un’etichetta ufficiale, incautamente banalizza i veri problemi di salute mentale come la depressione e il disturbo d’ansia sociale che meritano la piena attenzione e il pieno trattamento da parte della comunità medica.

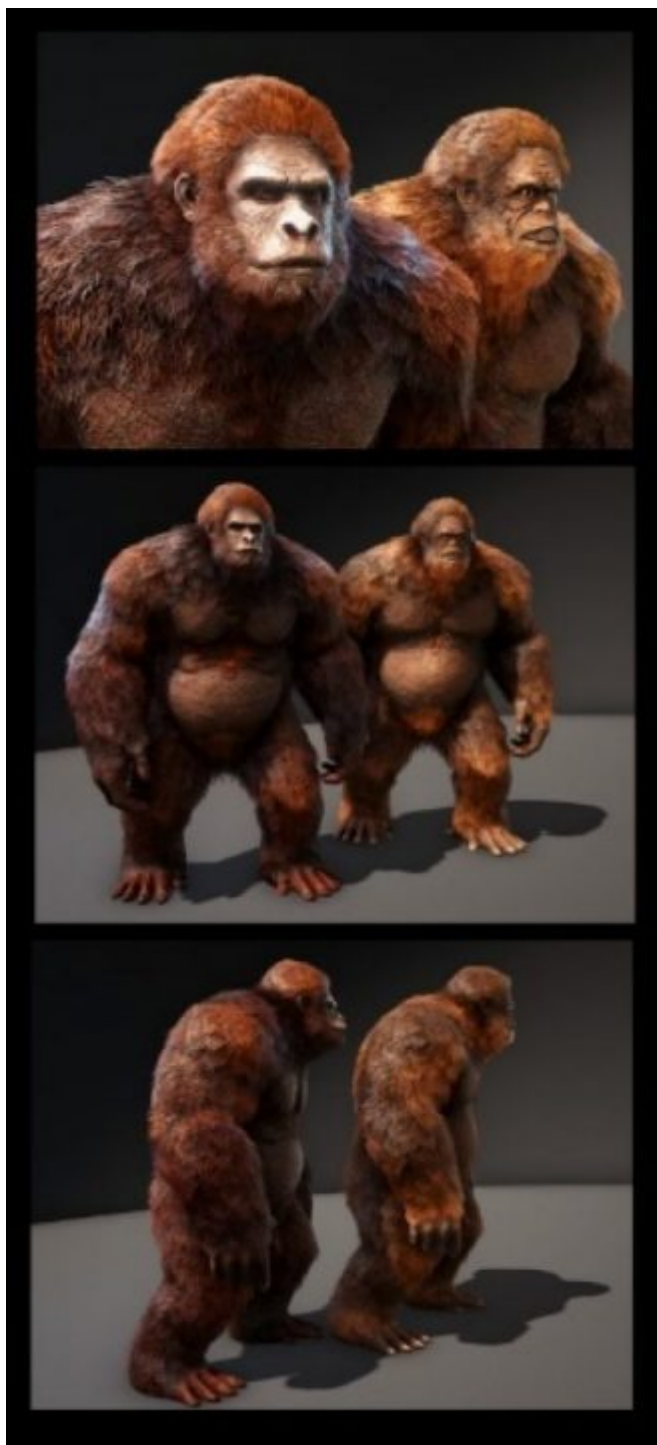
[Ark: Survival Evolved supera i 12 milioni di giocatori](#)

A pochi giorni dall’uscita del DLC *Aberration*, il **12 dicembre**, **Studio Wildcard** celebra un nuovo traguardo per **Ark: Survival Evolved**, il quale supera ufficialmente i 12 milioni di giocatori. La notizia è stata confermata dallo studio stesso attraverso un comunicato stampa ufficiale, nel quale, hanno annunciato anche il **supporto al crossplay** fra le versioni Xbox One e Windows 10.

In parallelo a ciò, gli sviluppatori hanno mostrato le immagini dei nuovi modelli dei T-Rex, delle Scimmie, e dei Lupi. Hanno rivelato inoltre l’arrivo di nuovi aggiornamenti in futuro, ma non sappiamo se avranno un costo, cosa conterranno o una possibile data d’uscita.

Infine lo sviluppatore ha rivelato che **Ragnarock** è quasi pronto e che a partire dal **20 Dicembre 2017**, la versione PC di *Ark: Survival Evolved* verrà aggiornata con l’ultima parte di mappa mancante.





[Nuove migliorie da parte di Tencent per PUBG per il mercato cinese](#)

Proprio pochi giorni fa è stato annunciato che **Tencent** (casa di *Arena of Valor* e *Clash Royale*, nonché proprietaria di Riot, e del suo *LoL*, di SuperCell e metà di Epic Games), avrebbe stretto un accordo per pubblicare il gioco di azione multiplayer online *PlayerUnknown's Battleground* proprio in Cina. La pubblicazione, tuttavia, non prevede solo la traduzione dei testi nella nuova lingua, ma ci sarà anche un impatto sui contenuti del gioco stesso, che saranno adattati al contesto

culturale.

PUBG sarà decisamente “differente”, per accogliere le preferenze dei giocatori cinesi, ma soprattutto per incorporare la cultura tradizionale sinico.

[Un nuovo videogame in un microonde](#)

Bandai Namco Entertainment ha creato una [pagina teaser](#) per annunciare un nuovo gioco.

La pagina mostra un microonde: cliccando lo si aprirà facendo uscire un uovo e compare una scritta riportante i giorni mancanti alla “schiusura”, e quindi al probabile reveal del titolo.

L’unica certezza che abbiamo è quindi che ne sapremo di più già dal prossimo **4 dicembre**. Nulla è stato trovato nel codice sorgente del sito e neanche l’URL ci rivela dettagli in merito.

[Microtransazioni di Star Wars Battlefront II bloccate da EA](#)

Sono state bloccate le **microtransazioni** per *Star Wars: Battlefront II*, come constatato da alcuni utenti e confermato da **EA**. Tutto ciò accade dopo molti giorni di indignazione da parte dei fan, i quali sostenevano che **EA** e **DICE** avessero implementato un sistema **multiplayer** che avrebbe agevolato chi usufruiva delle **microtransazioni**.

«Vi sentiamo forte e chiaro, quindi bloccheremo tutti gli acquisti in-game», così dichiara il general manager della **DICE Oskar Gabrielson**, «Ora impiegheremo più tempo per ascoltare, aggiustare, bilanciare e mettere a punto ogni cosa. Questo significa che l’opzione per comprare cristalli nel gioco è ora offline, e tutti i progressi saranno fatti attraverso il gameplay. La possibilità di comprarli verrà implementata solo quando avremo fatto dei cambiamenti al gioco. Condivideremo ulteriori dettagli in corso d’opera.»

Quindi le **microtransazioni** torneranno, ma in forma più gradevole ai fan.

Gabrielson ha aggiunto: «Il nostro obiettivo è quelli di creare il miglior gioco possibile per tutti voi - fan devoti e giocatori - ma ci avviciniamo alla data di lancio globale ed è chiaro che molti di voi ritengono ci siano ancora problemi nel progetto. Abbiamo sentito voci riguardo svantaggi arrecati ai giocatori, e abbiamo temuto che questo potesse oscurare tutto quel che di buono è presente del gioco. Non è mai stata nostra intenzione. Ci dispiace non averlo fatto bene.»

Ottime vendite per Xbox One X in Nord America

Aaron Greenberg, marketing manager di **Xbox**, afferma sul suo profilo Twitter che la console ha registrato grandi risultati iniziali con buoni numeri in Europa e vendite in Nord America ancora più alte in termini numerici, attestando “una prima settimana incredibile”.

Lo stesso boss di **Xbox**, Phil Spencer, ha affermato che c'è stata una fantastica risposta da parte dei giocatori, fino ad adesso

Quel che si auspica dalle parti di Redmond è che **Microsoft**, con Xbox One X, abbia trovato una formula vincente.

Huge thanks to everyone for their support of @Xbox One X. Great initial results not just in UK, but seeing similar results across Europe. NA #s much bigger, amazing first week!
<https://t.co/UOStTyLqhY>

— Aaron Greenberg (@aarongreenberg) [13 novembre 2017](#)

It's been great to see the amazing response from gamers for the X. Thanks to everyone.

— Phil Spencer (@XboxP3) [13 novembre 2017](#)

Nuovo trailer per la versione Switch di L.A. Noire

L.A. Noire sarà disponibile dal **14 novembre** per **Nintendo Switch** e, nell'attesa, **Rockstar Games** ha rilasciato un nuovo trailer del gioco. Per la **console giapponese** sono stati inseriti dei nuovi **comandi Touch**, viene sfruttato il giroscopio e viene aggiunta una nuova visuale che è posta subito dietro il protagonista.

Di seguito il trailer: