

Il prossimo Nintendo Direct sarà l'11 gennaio?

Ora che il 2017 è finito, tiriamo le somme: **Switch** ha superato ogni aspettativa in fatto di vendite con oltre 10 milioni di copie vendute in 10 mesi, e offrendo già una discreta gamma di titoli, tra esclusive, indie, porting e multiplatforma. Il futuro della console ibrida, almeno per quest'anno, potrebbe rimanere altrettanto florido grazie a una lista di 8 nuovi giochi che, non ancora ufficialmente annunciati, sembrano essere usciti allo scoperto grazie ad **Amazon**, avendo già reso disponibili i preordini dei suddetti (visibili cliccando [qui](#)), oltre ad alcuni accessori. Un particolare placeholder indica chiaramente che uno dei titoli in questione (chiamato *Project Octopath Traveler*) sia «appena stato annunciato a un evento», evento che però **Nintendo** non ha ancora confermato, ma di cui si specula da tempo, arrivando addirittura a un'ipotetica data: **11 gennaio 2018**. Se così fosse, non si dovrà aspettare molto per avere la conferma da parte della grande N, o la negazione, del leak di Amazon.

Nuovi bonus per celebrare l'inizio del 2018 per Fire Emblem Heroes

Il 2018 è arrivato ufficialmente e mentre l'anno è ancora agli inizi, c'è già tanto da fare in **Fire Emblem Heroes**, che celebra il nuovo anno con un evento.

I giocatori che faranno il login oggi (fino a un massimo di 10 volte) riceveranno fino a 20 sfere per giocare e, inoltre, si avrà la possibilità di riceverne altre per aver completato le mappe speciali; completando le missioni si riceveranno sia sfere che pozioni della stamina.

Fire Emblem Heroes è uscito nel Febbraio 2017 e da allora ha riscontrato un notevole successo, dando ai fan del gioco un'esperienza "on the go". Al momento, l'evento permette ai giocatori di ottenere speciali eroi a tema per il nuovo anno, tra i quali **Azura**, **Camilla** e **Takumi**.

Fire Emblem Heroes è disponibile su **iOS** e **Android**. In basso il tweet di **Nintendo of America** che annuncia l'evento.

The [#FEHeroes](#) New Year Event is here!

- ① Log-in Bonus: Log-in up to 10 times for a max total of 20 Orbs
- ② Special Maps: Earn Orbs the first time you clear them
- ③ Quests: Earn Orbs and Stamina Potions pic.twitter.com/GMOF40kmY5

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [January 1, 2018](#)

[Nuova modalità per Super Meat Boy su Switch](#)

Team Meat, sviluppatori del popolare platform indie *Super Meat Boy*, ha annunciato una nuova modalità di gioco per la versione **Nintendo Switch**: la **race mode**.

Essa consisterà in un multiplayer per due giocatori via *split-screen* dove si cercherà di completare un livello nel minor tempo possibile. Tale modalità potrebbe arrivare anche su altre piattaforme, ma per il momento verrà testata sulla nuova console **Nintendo**.

Super Meat Boy per **Switch** arriverà nei negozi l'11 gennaio 2018.

[Aumentano le vendite per Nintendo 3DS negli USA](#)

Dopo il lancio sul mercato di **Switch** sarebbe stato facile immaginare un calo di vendite per le altre console portatili dell'azienda di Kyoto: al momento sta invece avvenendo l'esatto opposto. In un'intervista rilasciata a **Forbes**, il presidente e capo operativo della **Nintendo America**, **Reggie Fils-Aime** ha dichiarato: «Negli stati uniti siamo sulla buona strada per vendere più **Nintendo 3DS** dello scorso anno. Incredibile per un sistema che è uscito sul mercato 7 anni fa.»

Nintendo ha rilasciato alcuni titoli per **Nintendo 3DS** nell'ultimo anno come *Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia*, *Mario & Luigi: Superstar Saga + Scagnozzi di Bowser*, *Pokemon Ultra sole/Ultra luna*, *Metroid: Samus Returns* che sembrano aver attratto più gli statunitensi degli [europei](#).

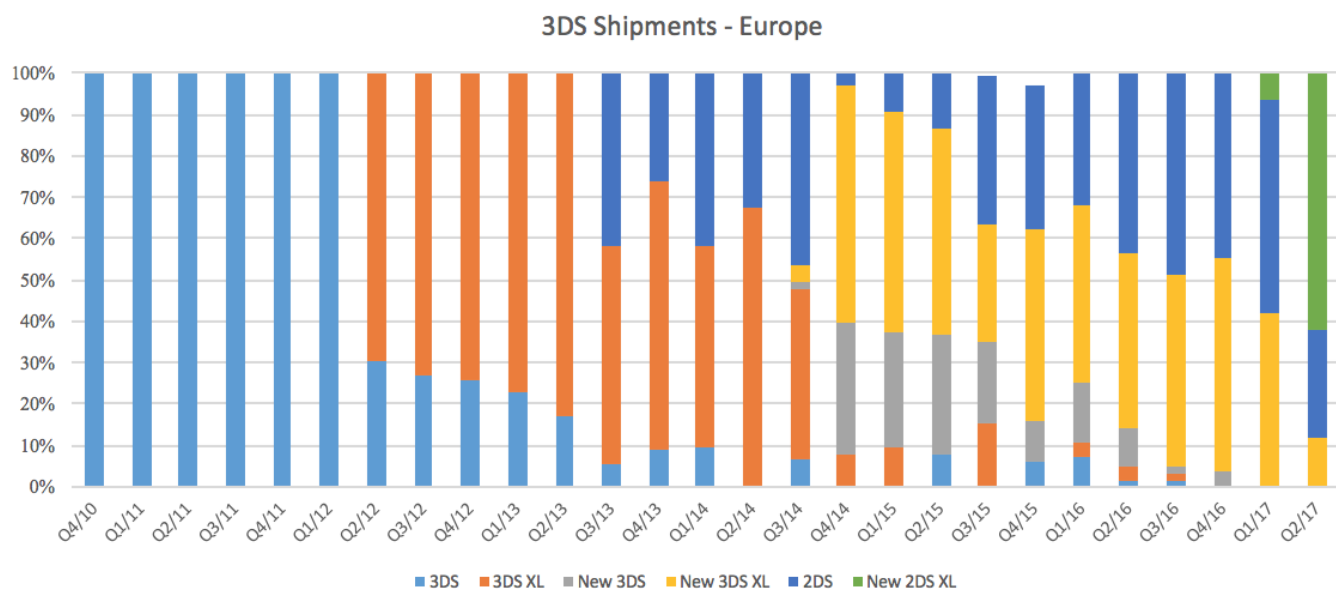
[Il New Nintendo 3DS XL registra un grosso calo nelle vendite in Europa](#)

Il **New Nintendo 3DS** è stato annunciato il **29 Agosto 2014** insieme all'uscita del titolo *Xenoblade Chronicles* che per la prima volta arrivava su una console portatile. Nonostante ciò, la versione XL della stessa console handheld non sembra aver avuto molto successo in Europa. La produzione e la distribuzione in Europa, infatti, sembra essere molto discontinua, arrivando al punto di non risultare nella lista di console ordinate da molti negozi.

Tutto ciò è stato scoperto da un utente di **Resetera**, il quale ha postato anche un diagramma che

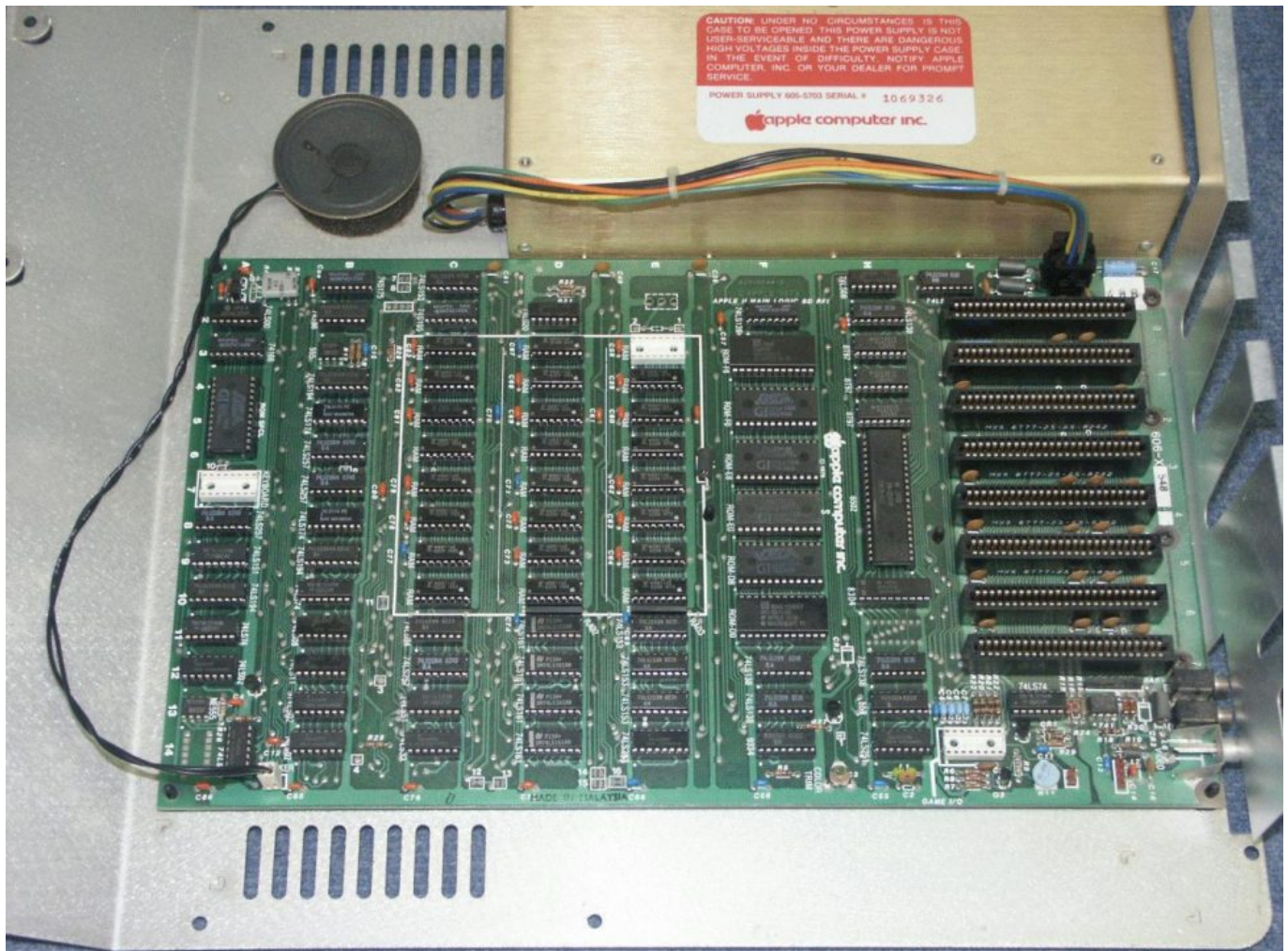
mostra quanto sia effettivamente bassa la soglia di vendita del New Nintendo 3DS XL in Europa. Probabilmente il rimpiazzo giusto sarà il **New Nintendo 2DS XL**, staremo a vedere come si evolverà la situazione.

Qui sotto potrete vedere il diagramma:



Sonorità Videoludiche - I Chip sonori e il loro utilizzo

Fin dai tempi antichi, l'uomo ha compreso di poter sfruttare i suoni come forma espressiva, e allo stesso modo i suoni dei primi computer provenivano esattamente dal cuore delle macchine. Modelli come l'**Apple II** e i primi **IBM** erano dotati di altoparlanti direttamente collegati alla CPU, della quale venivano "temporizzati" gli impulsi per trasformarli in toni. Questo metodo in realtà poteva permettere di riprodurre qualsiasi suono affinché un file sonoro compatibile entrasse nel media fisico; tuttavia, quando questi dovevano essere riprodotti durante un gioco, interrompevano il gameplay poiché la CPU doveva impegnarsi esclusivamente per riprodurre quello specifico suono.



L'arrivo dei chip sonori

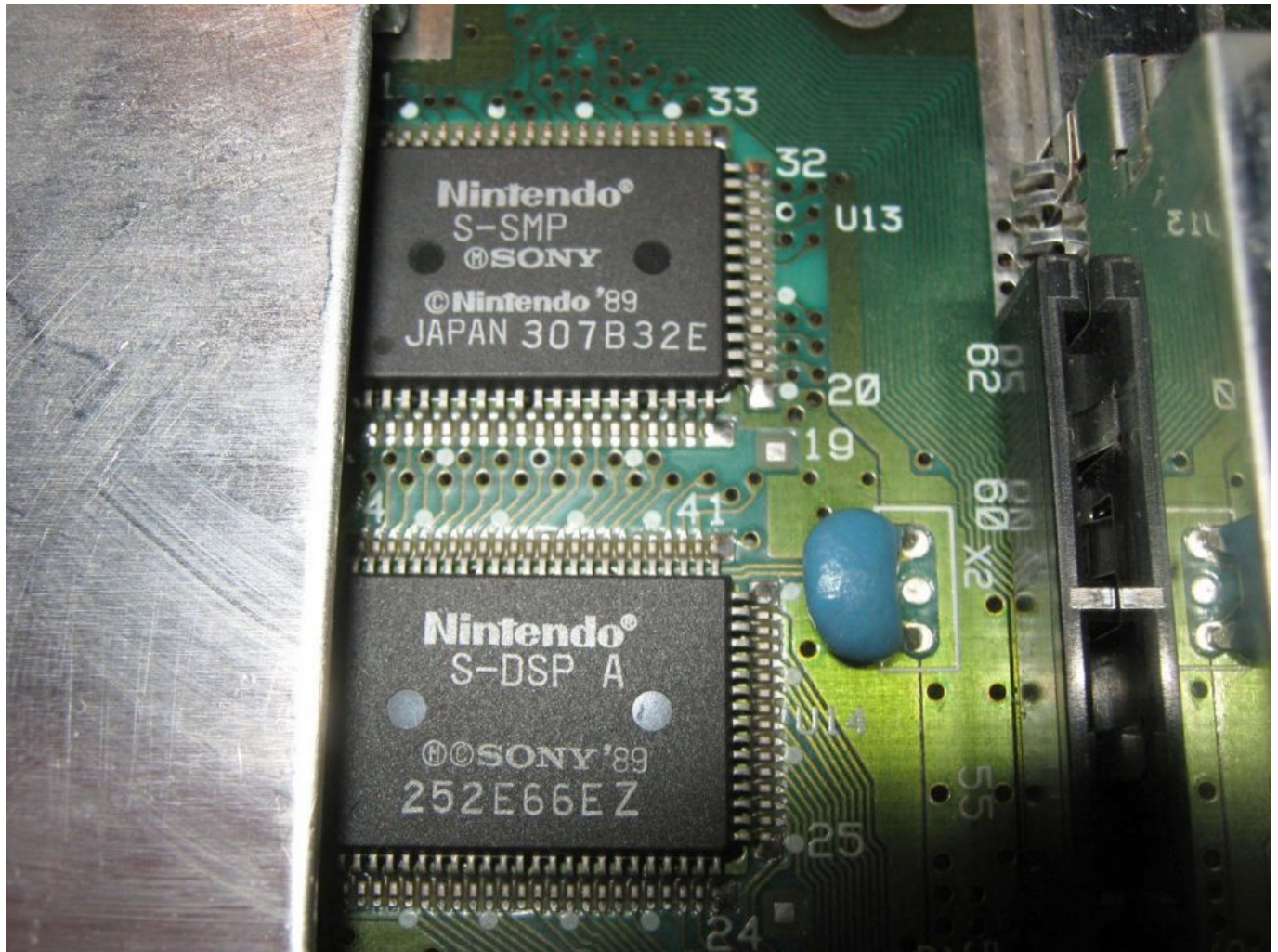
Col passare del tempo e con l'avanzare della tecnologia il carico delle CPU di computer e console venne definitivamente alleggerito grazie all'uso di chip sonori dedicati per riprodurre la musica. Le istruzioni musicali che provenivano dal media fisico anziché finire sulla CPU finivano nel chip sonoro dedicato che era in sé come una specie di band che "suonava lo spartito" che gli veniva mandato; le istruzioni provenienti dal media fisico includevano i toni, le durate e il canale da far suonare e, una volta passate dal chip, avrebbero prodotto la musica da incanalare negli altoparlanti. All'interno del chip erano presenti i canali per le forme d'onda, ovvero le voci del chip. Ogni chip aveva pregi e difetti, ovvero **forme d'onda** diverse, **numero di canali**, **polifonia**, **assegnabilità**, ecc... le caratteristiche dei singoli chip davano al sistema (o *arcade board*) una sfumatura diversa che serviva a rendere ancora più caratteristico un sistema, dando dunque una voce diversa rispetto le altre scelte sul mercato. L'**APU**, chip sonoro del **NES**, aveva cinque canali: due per le onde quadre, le cui ampiezze potevano essere modificate, uno per l'onda triangolare, usata solitamente per i bassi, un generatore di rumore bianco, usato per le percussioni, e un ultimo canale per i campionamenti. Ad occhio potrebbe sembrare che il **SID** del **Commodore 64**, che aveva solo tre canali, era un chip inferiore ma invece aveva caratteristiche che l'**APU** poteva solo sognarsi. A questi tre canali potevano essere assegnati quattro tipi di onde diverse (quadra, triangolare, a dente di sega e rumore bianco) che potevano addirittura essere riassegnate durante un brano, dando l'impressione vi fossero più di 3 voci; l'**APU**, seppur grazie ai due canali di onda quadra poteva dar l'impressione della polifonia, non poteva fare nulla del genere, i canali erano fissi e le voci erano sempre quelle. Tuttavia era possibile montare nelle cartucce del **Nes** dei chip aggiuntivi per dare ai giochi un suono diverso: ne sono testimoni giochi come **Gimmick!** di **Sunsoft**, che montava il suo **FME-7**,

Castlevania III con il suo **VRC6** che metteva ben 3 canali in più e **Lagrange Point**, uscito solo in Giappone, che montava il chip **VRC7**, sviluppato da **Konami** stesso, che emulava la **sintesi FM** già presente in sala giochi. Spesso nei dibattiti **Sega Master System** vs **NES** viene tirato fuori l'argomento "chip sonoro". La console 8-bit di casa **Sega**, anche se mostrava una grafica ben più avanzata rispetto alla controparte **Nintendo**, era azzoppata da un chip sonoro obsoleto, il **Texas Instruments SN76489** dai 3 canali di onde quadre più uno di generatore di rumore bianco, che per questioni di programmazione e compatibilità **Sega** si portava dietro dal **Sega SG-1000**, la loro vera prima console rilasciata nel 1983; questa console fu costruita con un hardware simile ai computer **MSX** e al **ColecoVision** per facilitare la programmazione dei porting ma, evidentemente, **Sega** puntò sul cavallo sbagliato. L'uscita del **Sega Mark III** in Giappone, divenuto poi **Master System** nel resto del mondo, doveva permettere la retrocompatibilità con le vecchie cartucce delle precedenti incarnazioni e perciò non si poté permettere un chip sonoro più moderno; tuttavia **Sega**, più in là, rilasciò solamente in Giappone l'add-on **FM Sound Unit** che aggiungeva ben 9 canali e una qualità di suono senza paragoni, basata appunto sulla **sintesi FM**, processo che permette una modifica sostanziale alla forma d'onda di base. La ricerca di un suono più elaborato dimostrava come i giocatori, insieme al comparto grafico, desideravano un sonoro sempre più realistico e, a partire dal rilascio del **FM Sound Unit** per il **Sega Master System**, si andò sempre avanti alla ricerca del suono perfetto.



Perfezionamento e declino

Fu sulla base della **sintesi FM** che **Sega** diede voce al **Mega Drive** grazie al chip **YM2612** di **Yamaha**. Fra gli anni 80 e 90 **Yamaha** produsse svariati chip sonori che vennero montate sia in computer e console che nelle loro tastiere dando alla musica, sia in ambito videoludico che in ambito pop, un timbro riconoscibilissimo e ben distinto. Fra le tastiere, usate appunto nella musica pop, possiamo ricordare il famosissimo **Yamaha DX7**, che si pose nel mercato come il primo sintetizzatore digitale, e le orecchie più allenate potranno trovare una certa similitudine con i suoni presenti nel **Mega Drive**. Tuttavia, nelle band, questi facevano il lavoro di uno strumento solo ma in ambito videoludico questi chip dovevano compiere il ruolo di un'intera band! I diversi chip **Yamaha** furono montati nei **Nec PC-8801** e **PC-9801**, **Neo Geo AES**, **Sharp X68000** e usate come base per la produzione delle schede **Sound Blaster** per i **PC**. La storia volle che il creatore della **Playstation Ken Kutaragi**, vedendo sua figlia giocare con il **Famicom**, pensò di poter creare un chip sonoro superiore; così, prima in segreto e poi con l'aiuto di **Sony**, creò un chip sonoro in grado di restituire al pubblico una fedeltà sonora senza precedenti. Sony sviluppò per Nintendo il chip **S-SMP** che diede un netto punto a favore alla grande N contro la rivale **Sega**. Il chip si basava sulla sintesi in **PCM**, ovvero (mantenendoci in un linguaggio alla portata di tutti) tramite la creazione di onde digitali tramite un particolare processo di campionamento; in questo modo il **Super Nintendo** poté riprodurre dei suoni molto realistici, suoni che neppure i **PC** con le **Sound Blaster** potevano permettersi. La tecnologia del chip sonoro tuttavia era destinata a scomparire ed essere sostituita dalla più conveniente e potente tecnologia del Compact Disc: non solo le linee di programmazione per i giochi potevano essere scritte in un media ben più grande di una cartuccia ROM ma rimanevano ettari di spazio per incidere delle tracce musicali ed inserire veri e propri filmati. Grazie al CD la musica, anziché essere programmata dal **PC**, poteva essere tranquillamente registrata in uno studio di registrazione con strumenti veri ed in seguito essere incisa nel disco insieme al gioco vero e proprio ed eventuali filmati. Tuttavia i chip sonori continuarono ad esistere nelle console portatili dei tempi, dai più famosi **Game Boy** e **Game Boy Advance**, ai più di nicchia **Sega Game Gear**, **Neo Geo Pocket** e **Bandai WonderSwan**.



La vita dei chip sonori sembrava finita e, come le musicassette, potevano essere dimenticati e lasciati ad ammuffire fino alla loro decomposizione ma, inaspettatamente, questi chip furono utilizzati per diversi scopi, addirittura in mondi ben più vasti della scena videoludica. Di questo ce ne parlerà Gabriele Sciarratta nella parte 2.

Top 7: Le migliori idee regalo per questo Natale

Come ogni anno scatta il periodo del “che cosa regalo a Natale”. Noi di GameCompass vi veniamo in soccorso, dando qualche dritta su idee regalo dedicate ai gamer. Del resto, tra amici e famiglia, chi non ne ha uno accanto!?

#7 TV 4K HDR

Grazie a console sempre più performanti l'era del **4K** si appresta a esplodere e monitor o TV con questa tecnologia, unita all'**HDR**, diventano essenziali per godere al meglio di quanto offerto da un film o videogame. **Samsung, LG e Sony** sono da preferire, stando attenti alla scelta dei pollici e alla frequenza di aggiornamento. Ormai questi prodotti possono trovarsi anche intorno ai 500€ e non mancano forti sconti da poter sfruttare per strappare l'occasione della vita.



#6 Gadget

Un vero gamer che si rispetti deve essere circondato da una serie di gadget che, magari non hanno una reale utilità, ma che vengono usati come elementi in grado di affermare la propria natura in questa società diversificata. Ecco quindi lo spuntare di **Action Figures** dedicate agli eroi delle nostre serie preferite, **libri e fumetti** che ripercorrono o approfondiscono le *lore*, **soundtrack** ma anche **vestiario, tazze, lampade** fino alla **biancheria intima**, da sfoggiare nelle occasioni speciali.



#5 Controller

“La potenza è nulla senza controller”. Questa - all’incirca - si rivela sempre una frase attuale in quanto un buon sistema di controllo garantisce al giocatore migliori feedback e vantaggi nel campo del multiplayer. Uno su tutti è il **Controller Elite Xbox**, una macchina perfetta a livello qualitativo e personalizzabile in tutti i suoi aspetti. Costa un po’ ma sono soldi ben spesi. Ottimi anche le versioni avanzate dei **controller PS4** e le versioni speciali curati da **Razer** mentre, per chi ama il picchiaduro, un buon **Arcade Stic**, come i **Mad Catz**, è un acquisto imprescindibile.



#4 Mini Console

Il 2017 è stato anche l'anno delle **Mini Console** che puntando sulla nostalgia sono riuscite a conquistare una buona fetta di mercato. **Nintendo** con le sue **NES** e **SNES Mini**, che hanno aperto la strada, seguite da **SEGA** e la sua **Megadrive**, permettono di rivivere le gesta passate quando le uniche preoccupazioni erano con chi andare a giocare nel pomeriggio.



#3 Headset

L'audio nei videogames è una componente essenziale e, per chi non ha a disposizione un impianto surround di alto livello, può tranquillamente ripiegare su **Headset** di qualità. La parte del leone la fa **Logitec** con **G430**, le migliori per rapporto qualità/prezzo. Alzando un po' l'asticella possiamo trovare le **Kingston HyperX Cloud II**, con ottima qualità costruttiva che la rende estremamente leggera ed ergonomica. Tra le migliori sul mercato, **SteelSeries Arctis 7** è un prodotto pensato per i gamer più esigenti e che contano su un design estremamente elegante e pulito rispetto alla concorrenza.



#2 Console

È vero. Probabilmente ci troviamo a cavallo tra due generazioni ma questo “stare nel mezzo” può essere sfruttato per usufruire di grandi occasioni. **Playstation 4 Standard**, così come **Xbox One S** si trovano intorno ai 200€, risultando comunque attuali visto i recenti aggiornamenti. **Nintendo Switch** è la console più ricercata mentre, per chi è molto generoso, può spingersi verso console più performanti, partendo da **PS4 Pro** che, in *bundle* con un videogioco, è possibile acquistarla ad un prezzo più che ragionevole. **Xbox One X** è la nuova arrivata e la più costosa ma può contare su una maggiore potenza e un supporto totale al 4K, siano essi giochi o Blu-ray.



#1 Videogames

È stato un anno ricco di soddisfazioni in ambito videoludico, anche per l'ingresso in scena di **Nintendo**. Imprescindibile per quest'ultima sono **Zelda: Breath to the Wild** e **Super Mario Odyssey**. Per le restanti console si possono trovare titoli di alto livello a basso prezzo: un esempio su tutti è **Prey**, titolo passato un po' in sordina ma che può contare su un ottimo impianto narrativo. **Project CARS 2** è perfetto per gli amanti dei motori come **FIFA 18** per chi ama il calcio. Da non dimenticare titoli come **Wolfenstein II**, **NIER Automata** o **Persona 5**, in grado di intrattenere come pochi.



[Super Mario Odyssey: nuovo trailer per le vacanze natalizie](#)

Disponibile dal 27 Ottobre *Super Mario Odyssey* è uno dei migliori giochi dell'anno. Questo magnifico platformer ha già venduto oltre le 2 milioni di copie e le vacanze di Natale non sono ancora arrivate. Per promuovere il gioco e dare una spinta alle vendite di questo Natale **Nintendo** ha pubblicato un nuovo trailer.

Il trailer mostra **Mario** e **Cappy** nelle loro tipiche mosse e, a giudicare dall'aspetto del video, sembra che il video sia rivolto ai non appassionati dei videogiochi. Che venga utilizzato come pubblicità alla TV?

[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**?

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**.