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 **crowdfounding** 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**.

I creatori di Resogun e Nex Machina non faranno un altro arcade shooter

Nel passato decennio, il nome **Housemarque** è diventato sinonimo di giochi dallo stile arcade. Da ***Super Stardust HD***, uscito nei primi tempi della PS3 sul PSN, fino a ***Resogun***, uscito nei primi mesi di vita di **Playstation 4**, lo studio finlandese ha prodotto molti giochi acclamati dalla critica. Negli anni recenti, però, le buone recensioni non sono state accompagnate da vendite al pari.

Ad esempio, il recente ***Nex Machina***, un colorato shooter arcade a scorrimento verticale, rappresenta alla perfezione gli stilemi dei giochi **Housemarque**: creato in collaborazione con la leggenda arcade Eugene Jarvis, ha ricevuto molte lodi da parte della stampa videoludica, e una media di 88 su **Metacritic**, rendendolo **l’ottavo miglior gioco della classifica Playstation 4**. Purtroppo, la casa sviluppatrice ha confermato di aver venduto **meno di 100.000 copie su Playstation 4 e su PC**, andando così in perdita.
Stessa sorte è toccata anche a ***Matterfall***, un altro gioco di stampo **arcade**, uscito lo scorso agosto e che non è stato un grande successo di vendite.

Ilari Kuttinen, CEO di **Housemarque**, ha dichiarato: «Siamo davvero orgogliosi del lavoro che abbiamo svolto con ***Nex Machina.*** È stato un lavoro pieno di passione e di amore, anche perché abbiamo lavorato col nostro eroe, Eugene Jarvis. Ci sarebbe piaciuto continuare su questa strada, ma purtroppo non è più possibile. Il prossimo gioco non sarà uno **shooter** a scorrimento orizzontale o verticale e non sarà focalizzato sulle *leaderboard*. Sarà qualcosa di diverso rispetto ai giochi che hanno reso lo studio famoso.»

Il responsabile editoriale, **Mikael Haveri**, ha parlato della volontà di spostarsi su generi più popolari e di includere funzionalità **multiplayer**, ma non ha voluto essere più specifico. Kuttinen ha anche

aggiunto che non ci saranno tagli nel personale ma, al contrario, lo studio vorrebbe assumere più gente così da poter realizzare i prossimi progetti attualmente in lavorazione.

Super Mario Odyssey ha venduto due milioni di copie in tre giorni

Buone notizie per i fan di **Super Mario**: in un recente report finanziario di **Nintendo**, la casa di Kyoto ha sottolineato che le vendite globali di ***Super Mario Odyssey***, uscito lo scorso venerdì, hanno superato la quota di **due milioni di copie**, e che il gioco sembra aver raggiunto le aspettative poste dalla casa madre, visti i voti alti delle testate videoludiche e le lodi sui social media da parte dei giocatori.

Questo risultato non sorprende, visto che l'ultima fatica dell'idraulico baffuto è anche **il secondo gioco più venduto su Amazon del 2017**. Il documento aggiunge anche che **Nintendo** sta progettando un aumento di unità di **Nintendo Switch** da distribuire nei negozi per la imminente stagione natalizia, così da aumentare il numero di acquirenti disposti a comprare sia la console che il gioco.

Disponibile il pre-download di Call of Duty: WWII per PS4 e PC

Dopo il pre-download su **Xbox One**, uscito la settimana scorsa, è arrivato il turno degli utenti **Playstation**. Infatti è ora disponibile sullo store **Sony** il pre-load di ***Call of Duty: WWII*****,** ultima incarnazione del popolare FPS, che segna il ritorno della saga nella seconda guerra mondiale, mentre per gli utenti **PC** ci sarà ancora da aspettare.

Curiosamente, la dimensione del file differisce in tutte e tre le piattaforme: 45 GB per **Xbox One**, 56 GB per **Playstation 4**, e ben 90 GB per la versione **PC**.
Dopo aver scaricato tutto, per iniziare a giocare basterà attendere **venerdì 3 novembre**, data d'uscita del titolo.

Il Game Design secondo Hideo Kojima

Il creatore di ***Death Stranding*** e di ***Metal Gear Solid***, **Hideo Kojima**, ha pubblicato un tweet nel quale differenza della realizzazione tra la pellicola di un **film** e di un **gioco**.

Qui sotto il Tweet **ufficiale** da lui scritto:

> Game creation is different from film making. Let’s say we imagine “a hallway the player is meant to walk down according to the game design.
>
> — HIDEO_KOJIMA (@HIDEO_KOJIMA_EN) September 5, 2017

I tweet sono stati svariati e possono raggrupparsi come segue:

«La creazione di un videogioco differisce da quella di un film. Prendiamo ad esempio un corridoio che, per volere del game designer, i giocatori devono percorrere. Quel corridoio assume un significato sia per quanto riguarda la trama che per la progettazione del gioco. Qual è lo scopo del corridoio? Quello di raccontare una storia? Di fare pratica con i controlli? Oppure serve a dare ritmo al gioco? Esistono diverse possibilità. Durante il processo di sviluppo vengono definiti i dettagli, come il tipo d’illuminazione, le mura del corridoio, la sua lunghezza o l’altezza del soffitto».

E continua: «Un gioco d’azione non può mai essere completato assemblando parti di una linea di fabbrica: se il processo decisionale e la supervisione sono tardivi, l’efficienza di produzione diminuisce, e questo porta a ripetere il lavoro. Per evitare questa trappola, bisogna apportare piccoli aggiustamenti quotidiani sul sito durante la creazione del gioco: quando tutto è “outsourced”, le parti che tornano semplicemente non si adattano insieme. Ecco perché è importante prendersi cura dei piccoli dettagli ogni giorno»

Rivelata la data di Batman: The Enemy Within

Si aspetta da un po’ il **secondo** episodio della serie di **Telltale**, e sono molti i **rumor** in giro per il **web** sulla possibile uscita anche per **Nintendo Switch**; per il momento sappiamo che la **data** del lancio sul mercato sarà il **26 settembre 2017** e che sarà disponibile per le seguenti **piattaforme**: **PS4**, **Xbox One**, **PC**, **Android** e **iOS**.

Qui sotto il **trailer ufficiale** pubblicato direttamente dalla Telltale:

Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-

order su Amazon France

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata ***Revolution Edition***.
Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC,** e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.
Electronics Arts non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.
Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

AMD Ryzen Threadripper: in uscita il 10 Agosto in una custodia molto accattivante

AMD svela ufficialmente l'imballaggio di Ryzen Threadripper X399 HEDT

Che **Intel** sia stata colta di sorpresa da **AMD** suona abbastanza ovvio. Come si può vedere dalle notizie sul web, l'azienda di Santa Clara ha interrotto il mercato desktop principale e presto dovrebbe fare lo stesso con il segmento desktop **High-end**. Mentre Intel offre la propria famiglia **Core-X** sulla piattaforma **X299 HEDT**, AMD offrirà la propria offerta sulla piattaforma **X399 HEDT**. Intel potrebbe avere chip fino a **18 core** che arriveranno in pochi mesi, ma AMD sta fornendo prodotti a **prezzi molto competitivi**, suggeriti per essere altrettanto efficaci. Su **Twitter** il **CEO di AMD, Lisa Su**, ha presentato l'imballaggio ufficiale della famiglia di CPU Ryzen Threadripper: sono **molto accattivanti** e ben costruite rispetto alle solite scatole prodotte sia da AMD che da Intel. Il chip viene fornito in un grande contenitore a forma di scatola con **bordi curvi**. Sembra essere realizzato in un **materiale di lega forte** e presenta una **copertura in plastica o vetro** sul fronte, e il logo **Ryzen Threadripper** è inciso. Il chip può essere visto attraverso la parte trasparente proprio come i processori mainstream, ogni Ryzen Threadripper avrà la denominazione stampata in nero chiaro sul **IHS**. L'AMD Ryzen Threadripper sarà un'alternativa più conveniente e molto veloce rispetto alla famiglia Intel Core-X HEDT e non rimane che aspettare per saperne di più durante il **Siggraph 2017**. AMD lancerà anche le **CPU** Ryzen Threadripper in vendita al dettaglio il **10 agosto,** quindi assicuratevi di segnare la data nei vostri calendari se avete intenzione di acquistarne uno. Rapporti dall'Estremo Oriente riportano che AMD abbia limitato le quantità di chip Ryzen Threadripper al lancio in modo da **velocizzare le prime vendite** per chi aspetta in impazientemente questa nuova CPU.

Il CEO di AMD, Lisa Su con in mano la nuova scatola dei Threadripper.

AMD Ryzen Threadripper 1950X a 999 $

AMD **Ryzen Threadripper 1950X** è il chip di punta della famiglia **Threadripper X399**. Il chip dispone di **16 core, 32 thread**. I clock hanno una base di **3,40 GHz**, con boost da **4,00 GHz** e la tecnologia **XFR** dovrebbe aiutare ad avere **prestazioni e stabilità migliori**. Il chip avrà **32 MB di cache L3** e **8 MB di cache L2** che ammonta a **40 MB** di cache totale. Sul processore saranno disponibili **64 piste PCIe** di cui **60** possono essere utilizzate da **schede grafiche discrete e dispositivi di storage PCIe NVMe**. Il chip al lancio costerà **999 $ in America** che in Italia equivalgono a **1050 euro** compreso di iva.

AMD Ryzen Threadripper 1920X a 799 $

Il **secondo** chip della linea Threadripper è il **Ryzen Threadripper 1920X** che dispone di **12 core e 24 thread** per un prezzo di soli **799 $ in America**, che in **Italia** sono sulle **838 euro compreso di iva**. Il chip **12 core di Intel** in termini di confronto costa **1200 $** (**1256 euro con iva**). Il chip dispone di un clock base di **3,50 GHz** e **boost** da **4,00 GHz**. Mantenendo le cose in linea **e se il chip viene fornito con la stessa configurazione** del 1950X, avremo a disposizione **32 MB di cache L3 e 6 MB di cache L2 per un totale di 38 MB di cache**. Il chip avrà la **stessa quantità**

di corsie PCIe come il 1950X.

Risultati ufficiali delle prestazioni su Cinebench R15 di AMD Ryzen Threadripper:

Entrambi i chip avranno un **TDP di 180 W** che è più alto rispetto alle offerte di Intel Core X che offrono max a **165 W**. Resta da vedere come questi chip lavoreranno rispetto la controparte Intel in termini di **efficienza**, cosa che **Intel non sta facendo tanto bene ultimamente.**

Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch

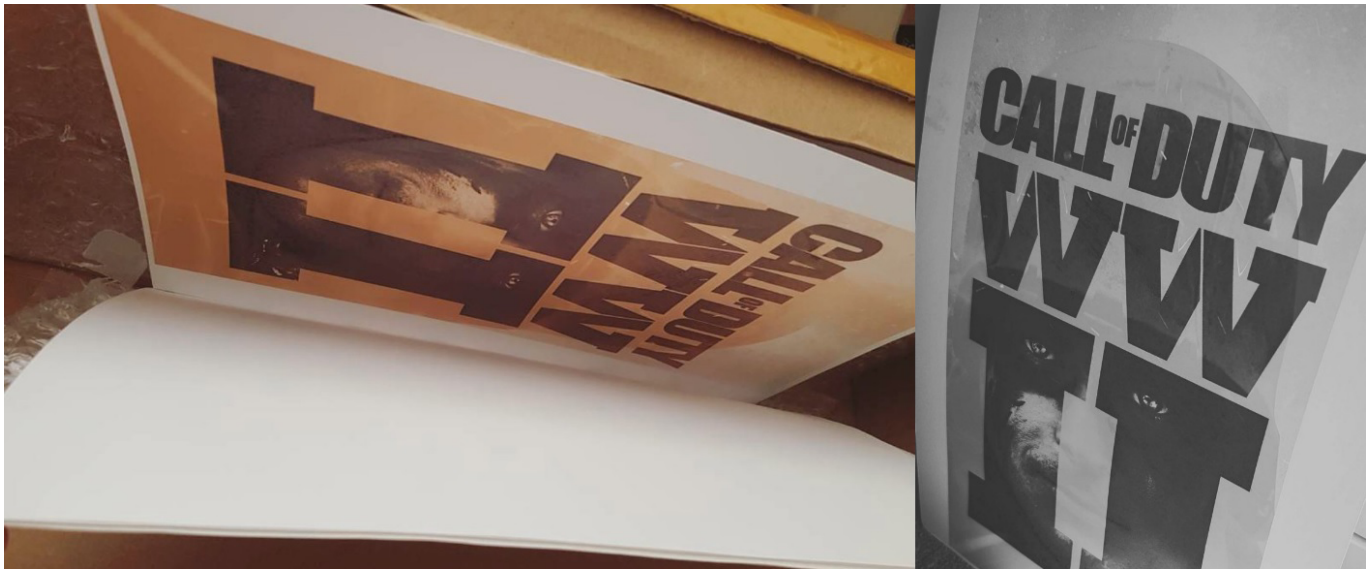
E' di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come ***Galactic Civilizations III***), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: "la console **Switch** è troppo diversa, non c'è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa", ribadisce "non ha bisogno di giochi di terze parti."

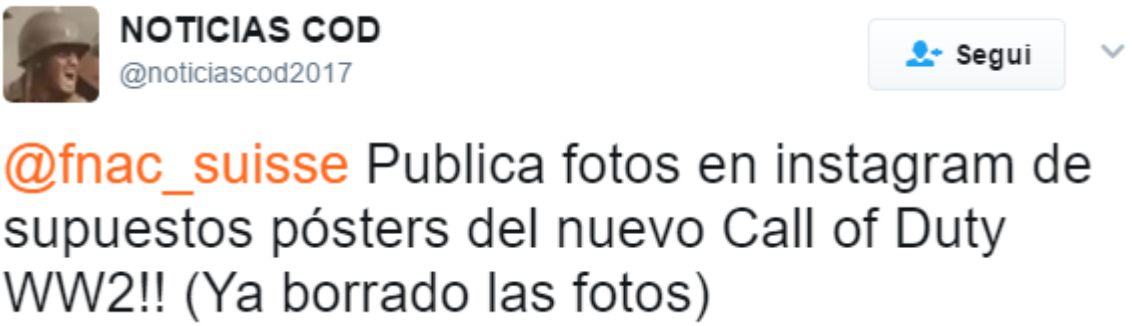
Conclude dicendo: "pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c'è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così".

Un leak del prossimo Call of Duty?

Nuovi rumor per il famosissimo sparatutto di casa **Activision**, *Call of Duty*.
Da pochi giorni sono trapelate tre foto di alcuni poster di un probabile sequel di *CoD World at War*. Il secondo capitolo sarebbe ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, e il nome potrebbe essere appunto *World at War II*.



Ma nelle scorse ore alcuni tweet hanno smentito il tutto. “I poster sono dei falsi” lo afferma **FNAC Swisse**, il rivenditore francese che inizialmente ha condiviso sul suo profilo Instagram le foto.



Però una notizia che renderà felici i veterani della saga, che aspettavano il ritorno di un Call of Duty “con i piedi per terra”, è stata quella di **SegmentNext** che ha affermato l’effettiva ambientazione nella Seconda Guerra Mondiale del prossimo capitolo della saga, sviluppato da **Sledgehammer**, che probabilmente verrà annunciato durante l’E3 di quest’anno.