

Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**
- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stifeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epiletica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

[Destiny 2: La Maledizione di Osiride ufficialmente annunciato](#)

Durante il **Paris Games Week** di quest'anno è stato annunciata la data d'uscita del primo DLC di **Destiny 2**, disponibile dal **5 dicembre 2017**.

La maledizione di Osiride, così si chiamerà la prima espansione, trasporterà i guardiani su Nessus, perché un misterioso portale Vex si è aperto ed è uscito il famigerato eroe e il più potente stregone nella storia dell'ultima città: Osiride. Durante la ricerca di Osiride, si incontreranno nuovi personaggi, nuovi luoghi si esploreranno e si affronteranno nuove sfide per ricevere nuovi equipaggiamenti.

Destiny 2: La Maledizione di Osiride sarà disponibile dal 5 dicembre 2017, per tutte le piattaforme.

La fine di Kinect e alcuni esperimenti interessanti

Dopo ormai sette anni di vita e circa 35 milioni di unità vendute, la produzione di **Kinect**, la **telecamera Microsoft** capace di rilevare il movimento, **è stata terminata**. La distribuzione di Kinect iniziò nel 2010 come periferica per Xbox 360, che ebbe finalmente modo di gareggiare insieme a PS3 e Wii per il miglior sistema di motion tracking. Con l'arrivo di Xbox One, il device fu incluso nell'acquisto della console, offrendo, oltre a una serie di giochi creati ad hoc, la possibilità di comandare il gioco in remoto grazie al riconoscimento della voce e dei movimenti del corpo.

Ma la vita di Kinect nella **current gen** è durata poco: solo due anni più tardi, un aggiornamento eliminò questa funzione, poiché l'effettivo utilizzo da parte dei giocatori non giustificava gli investimenti per mantenerla. Il Kinect Team si iniziò quindi a concentrare su prodotti diversi e più innovativi, come **Cortana** e **Windows Hello**.

Durante questi sette anni, però, Kinect non è stato messo in un angolo a prendere polvere: diverse persone hanno cercato usi alternativi all'interno di numerosi campi, alcuni dei quali assolutamente impensabili per una periferica di gioco; **dall'arte alla musica, dall'applicazione militare a quella archeologica**. Questi esperimenti si rivelarono talvolta apparentemente senza senso, altre volte utili e divertenti.

Vasca da bagno touchscreen

Il proiettore **Aquatop**, creato dai ricercatori del Koike Laboratory alla Tokyo University of Electro-Communications, grazie a speciali sali da bagno e a un Kinect, trasformava una vasca da bagno in una **superficie touchscreen colorata**, che dava la possibilità a chiunque vi immergesse le mani dentro di manipolare immagini e giocare ad alcuni giochi semplicemente pizzicando e spostando l'acqua.



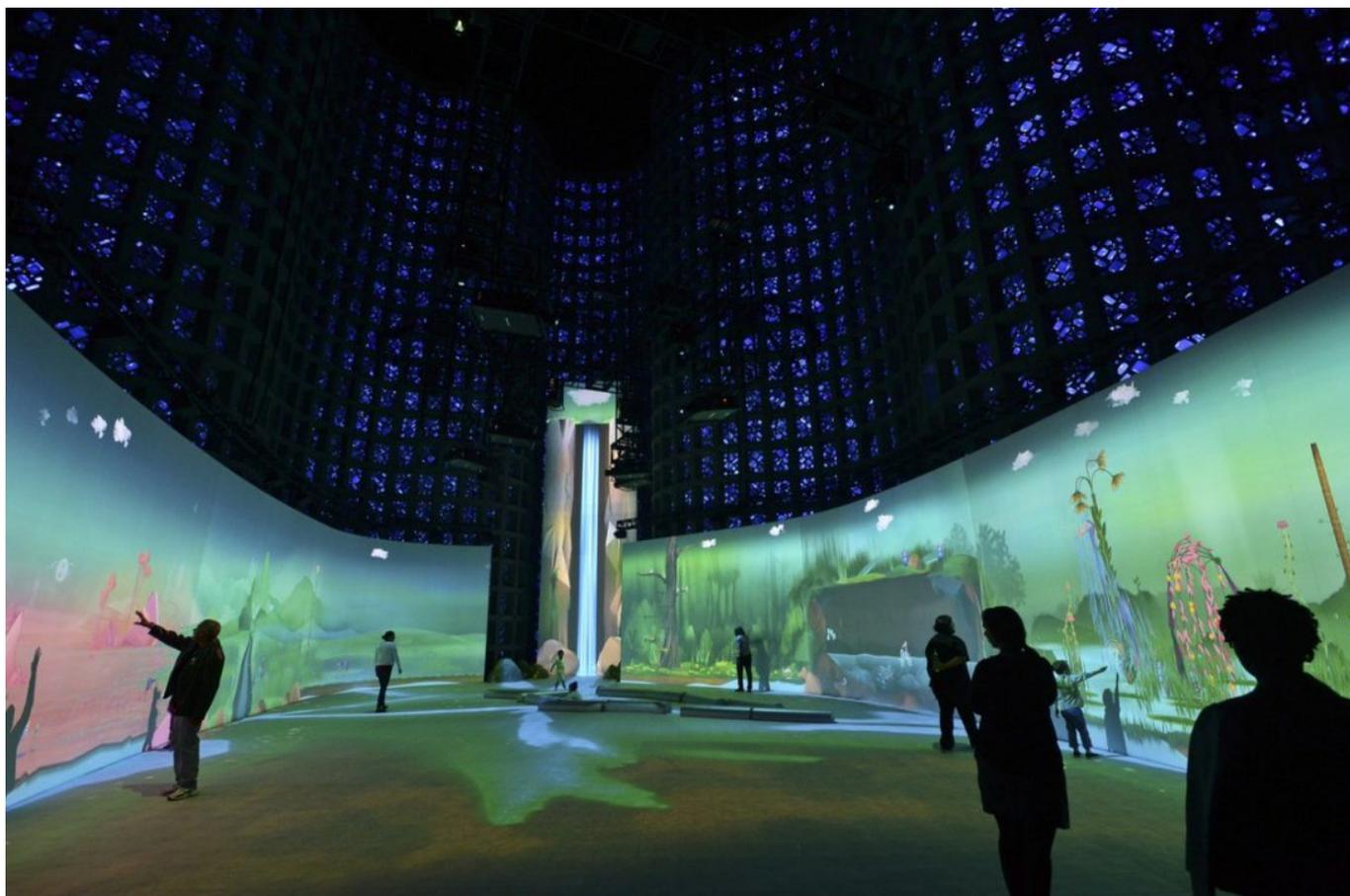
Specchio peloso

Si può ben dire che questo sia il lato artistico del Kinect: l'artista newyorkese **Daniel Rozin** ebbe l'idea di creare uno "specchio" fatto da circa un migliaio di pon pon bianchi e neri e sfruttava il motion tracking del Kinect per catturare i movimenti delle persone.



Il paese del sostenibile

Nel 2015, il **New York Hall of Science** ospitò un evento piuttosto particolare: venne creata al suo interno, grazie all'utilizzo di una dozzina di telecamere, una grande **foresta virtuale**, creata apposta per aiutare i bambini a capire i principi cardini della sostenibilità. L'intero spazio era diviso in sei biomi diversi, tra cui una cascata alta 12 metri e dei tronchi "mobili" sul pavimento.



Suonare un organo a tubo a 4 piani

Quando si dice che il nuovo incontra il vecchio: il compositore **Chris Vik** ebbe l'eccentrica ma anche geniale idea di collegare un Kinect a un organo di più di 80 anni di età, avendo così la possibilità di suonarlo **senza toccare alcun tasto**.

Questo video mostra sia la fase di realizzazione che il progetto vero e proprio in funzione.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeEVNYmpuVEpDSE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Scannerizzare ossa di dinosauro

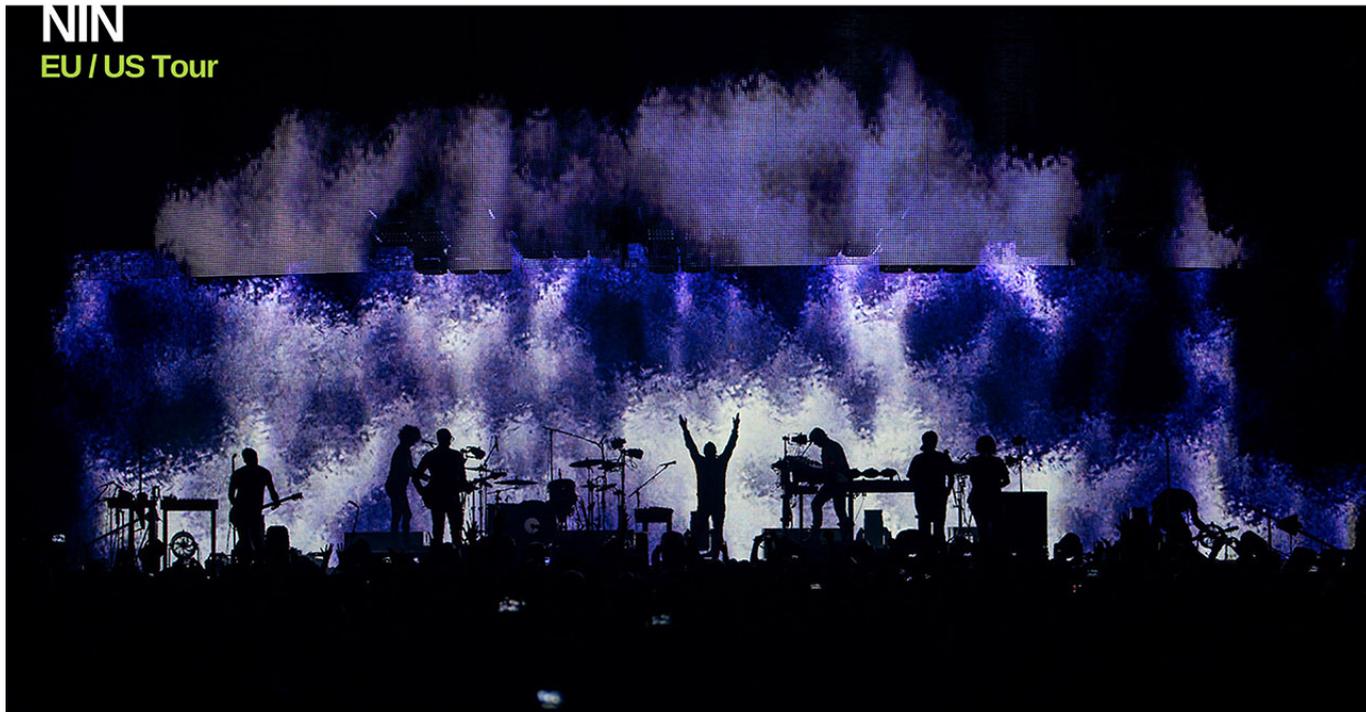
Questa fu sicuramente una delle applicazioni più utili: lo scorso luglio, degli scienziati ebbero la necessità di scannerizzare il teschio di un tirannosauro, ma la loro attrezzatura era troppo grande per entrare all'interno della mascella. Ecco che venne in loro aiuto il sottilissimo Kinect: spendendo migliaia di dollari in meno rispetto alla classica attrezzatura, fu possibile analizzare il fossile.



Concerto dei Nine Inch Nails

Il capogruppo della band, **Trent Reznor** e il suo direttore artistico **Rob Sheridan** hanno saputo conciliare la carriera musicale con il loro essere nerd. Durante un concerto nel 2013 venne utilizzato un Kinect per tracciare i movimenti del leader dei Nine Inch Nails che, proiettati verso una serie di schermi luminosi, creavano una sagoma distorta e mobile dell'artista.

NIN
EU / US Tour



Sorveglianza del confine coreano

Certe volte le idee degli asiatici lasciano veramente senza parole: **Jae Kwan Ko**, un programmatore autodidatta sud-coreano, pensò bene di usare la periferica Microsoft per sorvegliare il confine tra Corea del Nord e Corea del Sud, ed era persino capace di capire se ciò che veniva ripreso era una persona o un animale. Davvero un colpo da maestro.



RoomAlive

RoomAlive era un progetto della stessa Microsoft che aveva come obiettivo quello di trasformare le stanze in ambientazioni in stile *Star Trek* grazie a degli ologrammi interattivi proiettati su muri e pavimenti. Ma, per quanto ambizioso e con molto lavoro dietro, RoomAlive non venne mai rilasciato.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjIxMzY2JTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyNzY4JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRklMYjVFeEJ6SHF3JTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwZ2VzdHVyZSUzRCUyMm1lZGhhJTIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWV1JTNEJTNFJTNDJTIJGaWZyYW1lJTNF

Dopo questa carrellata, che non si dica mai più che il Kinect è solo un pezzo di plastica inutile. Che sia stato creato per un compito che non era davvero il suo? Comunque sia, inutile o meno, una parte che ha sicuramente segnato la storia del brand Xbox ci ha lasciati.

[Possibile futuro per la saga di Fable?](#)

Nel marzo del 2016, **Microsoft** ha reso noto che lo studio britannico **Lionhead**, creatore delle saghe di *Fable* e *Black & White*, stava per chiudere. La chiusura dello studio ha portato alla cancellazione

di *Fable Legends* per **Xbox One** e **PC**. Successivamente, è stato rilasciato un gioco di carte online, chiamato *Fable Fortune*, proveniente da uno studio esterno (anche se supportato da **Microsoft**, che possiede i diritti di *Fable*). Ma la vera domanda è: Ci sarà mai un altro gioco di *Fable*?

Questa settimana, durante un'intervista, **Shannon Loftis**, General Manager di Microsoft, ha dichiarato che a Redmond apprezzano molto la saga di *Fable*, e che uno dei principali motivi del suo trasferimento in Inghilterra è stato quello di aiutare il team di **LionHead** con *Fable II*. **Loftis** potrebbe avere un ruolo chiave nel far rinascere il franchise *Fable*. Durante un'intervista a **Gamespot**, ha detto che la sua squadra riceve dai 350 dai 400 *pitch* per i giochi ogni anno. Data la grandezza del franchise di *Fable*, ci sorprenderebbe non rivederlo. Ma, per adesso, sembrerebbe che **Microsoft** stia prendendo un approccio simile a **EA** con *Mass Effect*, dando del modo alla saga di riposare prima di farla ritornare al pubblico. *Fable Legends* aveva grandi ambizioni. **Microsoft** aveva immaginato un gioco cooperativo con una longevità 10 anni, con aggiornamenti costanti per mantenere i giocatori impegnati. **Lionhead** è stata fondata da **Peter Molyneux** nel 1996 ed è stata acquisita da **Microsoft** nel 2006. Molyneux ha lasciato **Microsoft** e **Lionhead** nel marzo 2012. E voi, volete vedere altri giochi di *Fable*?

[Guillermo Del Toro vorrebbe dirigere il film di Bioshock](#)

La possibilità di vedere una trasposizione cinematografica di *Bioshock* è stata a lungo considerata a Hollywood, con il regista de *I Pirati dei Caraibi* **Gore Verbinski** assegnato al progetto, prima che venisse eliminato. Per **Verbinski** sarebbe stato necessario un ampio budget per ricreare la città di **Rapture**, così come il film andava concepito in maniera tale che sarebbe risultato certamente vietato ai minori.

Il progetto è quindi fallito, ma un altro famoso regista si è detto interessato al progetto: **Guillermo Del Toro**, in un'intervista a **Shortlist**, ha infatti affermato: «Per creare un film da un videogioco l'unico che potrei realmente vedere possibile è *Bioshock*, mi piacerebbe trasformarlo in un film, **Gore Verbinski** era affezionato e sarebbe stato perfetto.»

[Domani Sony annuncerà 7 giochi inediti](#)

Sembra che **Sony** stia per annunciare 7 giochi. La compagnia ha dichiarato in un [post del suo blog](#) che durante la conferenza alla **Paris Games Week**, prevista per domani, lunedì 30 Ottobre, saranno annunciati 7 giochi inediti. Ciò riguarderà sia la **Playstation 4** che il **Playstation VR**. Questi annunci cominceranno dalle 17:00, ora d'inizio del pre-show **Sony**.

Poi alle 18, quando comincerà l'evento vero e proprio, **Sony** «vi farà dare uno sguardo alla nuova

ondata di titoli **Playstation**». Lo stream del post-show di **Sony** andrà poi più nel dettaglio dei titoli annunciati. In poche parole: sembra proprio che domani sarà una giornata piena!

«Sarà una giornata pazzesca», ha riferito il direttore dei social media di **Sony Sid Shuman**. Il blog continua dicendo che «l'**E3** era solamente metà dell'opera». Alcuni annunci dell'**E3** riguardavano il remake di **Shadow of the Colossus**, una data di rilascio del nuovo **God of War** per il 2018 ed il primo sguardo al multiplayer di **Call of Duty: WWII**.

Noi di **GameCompass** seguiremo personalmente la **Paris Games Week** e vi terremo aggiornati riguardo a tutte le novità **Sony**.

Crescita per Microsoft nell'ultimo trimestre

Quasi un mese fa si è concluso il **primo trimestre fiscale del 2018** di Microsoft, periodo che va dal 1 luglio al 30 settembre 2017, solo da poche ore la casa di Redmond ha rilasciato i suoi risultati finanziari.

Microsoft ha ricevuto un incremento del **21%** per quanto riguarda **i servizi e i software Xbox**, l'incremento dell'**1%** di entrate per il mondo del **gaming**, che passa da **1,885 miliardi** di dollari a **1,896 miliardi** e l'aumento del **13%** di utenti **Xbox Live**, registrando più di **53 milioni** di utenti attivi mensilmente.

Anche l'acquisto di **Windows 10 PRO OEM** ha registrato un incremento: infatti vi è stato un **+7%** delle vendite, mentre i ricavi per **Windows 10 non-PRO OEM** sono in calo del **-1%**.

In totale Microsoft è in crescita del **12%** rispetto ai risultati ottenuti l'anno precedente, registrando un notevole incremento di **25,5 miliardi di dollari**.

Adesso la casa di Redmond si sta preparando per il lancio della nuova console **Xbox One X**, dopo il quale vedremo come varieranno questi dati.



More Personal Computing

Overview

Investor Metrics	FY17 Q1	FY17 Q2	FY17 Q3	FY17 Q4	FY18 Q1
Windows OEM Pro revenue growth (y/y)	(2)%	4%	9%	4%	7%
Windows OEM non-Pro revenue growth (y/y)	0%	8%	1%	2%	(1)%
Windows Commercial products and cloud services revenue growth (y/y)*	11% / 13%	20% / 22%	8% / 8%	16% / 16%	7% / 6%
Surface revenue (in millions)	\$926	\$1,321	\$831	\$948	\$1,037
Xbox Live active users (in millions)	47	55	52	53	53
Gaming revenue (in millions)	\$1,885	\$3,617	\$1,906	\$1,643	\$1,896
Search advertising revenue (ex TAC) growth (y/y)*	9% / 10%	10% / 11%	8% / 9%	10% / 11%	15% / 15%

Total Revenue

- Revenue was relatively unchanged (down 1% CC) driven by declining phone revenue offset by growth in Search and Surface revenue. Phone contributed 3 percentage points of decline

Operating Income

- Gross margin dollars grew 10% (up 10% CC) driven by Gaming, Search, Surface, and Windows
- Operating expenses declined 1% (down 2% CC) driven by lower Windows and Gaming marketing and phone expenses
- Operating income grew 26% (up 26% CC)



* Includes non-GAAP CC growth (GAAP % / CC%). See appendix for details regarding constant currency ("CC") reconciliation.

13

[Call of Duty: World War II e Destiny 2 sfrutteranno il potenziale di Xbox One X](#)

Call of Duty: World War II e **Destiny 2** gireranno su **Xbox One X** in una versione migliorata. **TrueAchievements** ha pubblicato una lista di giochi che godranno dei miglioramenti permessi da **Xbox One X**, e fra questo sono inclusi gli **shooter** di **Activision** e **Bungie**.

L'esatta fonte dell'annuncio è sconosciuta e **Activision** non si è pronunciata, ma certamente farà felici i fan **Microsoft** e i prossimi acquirenti della nuova ammiraglia **Xbox**.

The incredible amount of [#XboxOneXEnhanced](#) content that came with our review console. A massive thank you to [@xboxuk!](#) pic.twitter.com/bDT4zwEkaC

— TrueAchievements (@TrueAchievement) [26 ottobre 2017](#)

[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.

HORI TAC Pro One: il primo pad per Xbox One approvato da Microsoft

Secondo una fonte di [Windows Central](#), l' **HORI TAC Pro One**, il nuovo set di tastiera e mouse per **Xbox One**, potrebbe essere disponibile tra qualche settimana. Realizzato da HORI, il TAC Pro One avrà più funzionalità di una tastiera, e sarà più che sufficiente per giocare.

Con ufficiale licenza rilasciata direttamente dalla **Microsoft**, la tastiera e il mouse meccanici del TAC Pro One permettono controlli in stile PC sull'Xbox One. Progettati appositamente per dare il

loro meglio con i giochi **FPS**, le funzioni includono tastiera e movimento comandati da stick analogico, oltre alla possibilità di programmare e gestire diversi profili utente. Il TAC Pro One fornisce un metodo di controllo per Xbox One completamente nuovo, in grado di rivoluzionare lo stile di gioco.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Compatibilità universale:

Compatibile con Xbox One e PC Windows, il keypad TAC Pro One è progettato specificamente per i giochi FPS, compatibile con il mouse TAC incluso o qualsiasi mouse USB conforme alle specifiche **HID** ed completamente programmabile. Possiede 20 tasti meccanici retroilluminati a LED dotati di interruttori a tasto indipendente, sviluppati da HORI per la velocità e la rapida capacità di ingresso.

Il mouse permette di regolare e memorizzare le impostazioni della sensibilità, l'accelerazione e le zone morte. Tutte le impostazioni di sensibilità e i tasti sono programmabili tramite la **TAC Mobile App**. L'interruttore è a tasto meccanico con brevetto originale HORI.

Ergonomico e regolabile:

Il Keypad TAC Pro One è stato progettato per adattarsi perfettamente alla mano umana e garantire il massimo comfort, inoltre il palmo è regolabile per adattarsi a mani di qualunque dimensione.

Il mouse **ottico** da gaming vanta **3200 DPI** con **micro-switch** ultra-reattivi per una precisione spaventosa. I pulsanti vengono mappati in modo intuitivo, possiedono impostazioni predefinite e possono essere programmati secondo le esigenze.

Funzionalità avanzate:

Il **Quick Button** aumenta la sensibilità del mouse per un tempo di reazione più veloce, lo **Snipe Button** riduce la sensibilità per una mira più precisa, mentre il **Walk Button** agevola i movimenti di precisione, le opzioni di movimento **WASD** o a stick analogico, e altro ancora.

E' possibile pre-ordinare l' HORI TAC Pro One su Amazon, al prezzo di **149,99 dollari** ma il lancio ufficiale del pad è previsto per il **30 ottobre**.