

[Link sarà giocabile in Halo Infinite](#)

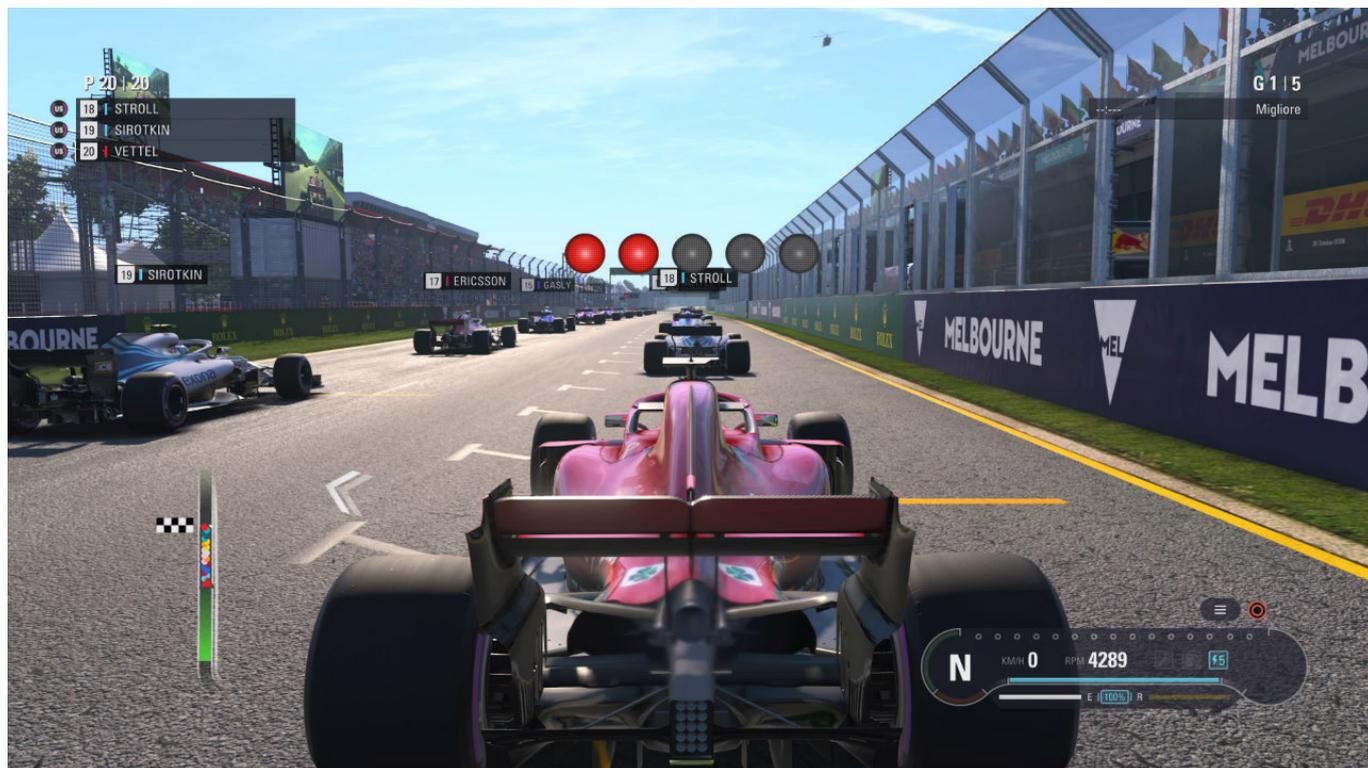
La partnership tra **Microsoft** e **Nintendo** sembra consolidarsi sempre di più. Sappiamo già come i due colossi dell'entertainment abbiano stretto accordi per portare un'apposita app di **Xbox Gamepass** su **Switch** e di come i lavori su **Project X Cloud** della casa di Redmond permetteranno alla console giapponese di usufruire di titoli attualmente inaccessibili. Dopo l'arrivo di **Cuphead** (18 Aprile), Nintendo potrebbe vantare altre esclusive Microsoft nel suo pacchetto ma, un accordo, vale in entrambi i sensi.

Microsoft ha annunciato a tal proposito, che uno dei personaggi più iconici della storia arriverà come personaggio giocabile sul prossimo capitolo di **Halo: Link**, infatti, vanterà un gameplay appositamente studiato per far fronte all'alta tecnologia e armi da fuoco presenti nel titolo **343 Industries**, anche se ancora mancano numerosi dettagli.

Attendiamo dunque con ansia l'**E3 di Giugno**, sperando di vedere qualche gameplay.

[F1 2018](#)

Ormai è come una specie di appuntamento fisso, ogni anno un dovere morale spinge a giocare il nuovo **Formula 1**, anche se ormai, personalmente, verso la competizione non ho più la stessa attrattiva di una volta, complice il nuovo sistema eccessivamente elettronico, oppure una serie di auto che ormai sono tutte maledettamente uguali. Intere gare in cui le bagarre sono talmente scontate che sembrano essere state pianificate a tavolino. Non so se vi ricordate, ma a me sembrano quasi macchinine Polistil su binari. Nonostante il calo di appeal verso i piloti in carne e ossa, per fortuna non ho mai perso la voglia di giocare i titoli di **Codemasters**, sicuramente nella top delle software house che sviluppano titoli automobilistici, vuoi per la voglia matta di potermi trovare dentro una monoposto, vuoi perché le passioni sono dure a morire.



La “formula” giusta

Tecnicamente di gran lunga superiore al suo predecessore, **F1 2018** regala sensazioni uniche, si avvicina vertiginosamente a quello che potrebbe essere un simulatore di guida, o quasi, per le innumerevoli quantità di modifiche che è possibile effettuare alla monoposto nella fase pre-gara, oltre che per l'enorme albero del settore di ricerca il quale ci permetterà di rafforzare man mano alcuni parametri della nostra monoposto che magari possono essere carenti in quella determinata scuderia di appartenenza, quali: **motopropulsione, resistenza, aerodinamica e telaio**. Nel sistema di sviluppo delle migliorie, è presente la così chiamata “**fog of war**” che non ci permetterà momentaneamente di vedere a cosa porteranno le modifiche che stiamo facendo inizialmente, le quali man mano, andando avanti nella stagione e sbloccando le migliorie già disponibili, renderanno visibili ulteriori parametri da potenziare - per intenderci la “**fog of war**” sarebbe la nebbia scura che nasconde le parti delle mappe ancora inesplorate, per esempio nei più comuni giochi strategici. Inoltre, andando avanti nel settore della ricerca, riusciremo a sbloccare delle migliorie tecniche da poter sviluppare per la fase finale della stagione o addirittura per quella successiva.

Testato con il volante **Thrustmaster T300RS**, senza aiuti alla guida, se non il - che sia benedetto - TCS, sono rimasto piacevolmente colpito e soddisfatto dal trasporto che esercita il gioco utilizzando una periferica diversa dal solito joypad. **Il force feedback funziona benissimo** ed è calibrato alla perfezione, sovrasterzo e sottosterzo non sono messi a caso e sono strettamente legati al nostro comportamento alla guida, dando la massima sensazione di fedeltà al volante, per esempio salendo sul cordolo o sfiorando l'erba a bordo pista.

Perché parlo di “**simulatore di guida**”? Ci sono molteplici aspetti da tenere in considerazione durante le gare - e no, non sto parlando del cambio gomme e rifornimento carburante ai box - come il cambio di strategia per il pit-stop, che è una variabile strettamente connessa all'andamento della gara, o il tipo di miscela da utilizzare, da secca a grassa per una maggiore spinta negli ultimi giri, e **l'elettronica ERS**, sempre per rimanere in tema “altissima fedeltà”, tramite l'attenta gestione della quale saremo in grado o meno di poter attingere a quel surplus temporaneo per poter effettuare un sorpasso all'ultimo cordolo (per esperienza personale, vi capiterà spesso di rimanere a secco di

energia e dover studiare quindi al volo una strategia di sorpasso per poter conquistare la posizione). Tra le già tantissime modifiche da poter apportare alla monoposto, c'è l'interessantissima possibilità di schematizzare il cambio gomme per tutte le gare a venire in modo da avere una pianificazione quasi totale delle nostre fermate ai box.

Le modalità di gioco presenti in **F1 2018** sono davvero tante, ma spicca per interesse ovviamente la modalità carriera, nella quale potremo cimentarci in un intero campionato sostituendo uno dei due piloti ufficiali con il nostro avatar virtuale. Cercando di vincere le gare e rispettando gli obiettivi faremo crescere la nostra fama tra le varie scuderie, oltre che per quella con cui corriamo. Un altro aspetto altamente variabile è l'atteggiamento del nostro pilota, che potrà oscillare tra "sportività" o "spettacolarità": dopo ogni gara infatti, si verrà intervistati da una giornalista per rispondere ad alcune semplici domande di rito, con risposta multipla e proprio in base alle nostre risposte daremo forma alla personalità del nostro pilota. L'intervista servirà anche a far crescere la considerazione dei vari reparti della scuderia: aerodinamica, meccanica etc.

Per i più nostalgici **F1 2018** offre diverse gare singole a obiettivi o campionati storici, eventi tramite i quali potremo salire nelle vecchie monoposto di un tempo, passando dalla **Lotus 72D** (1972) alla **McLaren MP4-13** del 1998 di **Mika Hakkinen** fino ad arrivare alla più recente **RedBull Racing RB6** (2010).

Tornando a parlare delle varie modalità di gioco, sicuramente non poteva di certo mancare il **multiplayer**, tramite il quale si potrà affrontare il campionato online, oppure una più semplice gara singola. **I server su PS4 sono molto stabili**, e non ho riscontrato alcun problema durante il test della modalità multigiocatore. Come per la maggior parte dei giochi, ovviamente il livello dei giocatori online è molto alto, vi suggerisco quindi di imparare bene a domare i vostri bolidi e prendere un po' di confidenza con il sistema di guida prima di intraprendere la vostra esperienza online, che altrimenti potrebbe risultarvi leggermente frustrante.

Grafica da Pole Position

Graficamente **F1 2018** riesce a distaccarsi un po' dalla versione 2017. Niente di particolarmente innovativo rispetto al predecessore. Siamo comunque parlando di 2 titoli che si trovano già, a mio parere, nell'eccellenza per quanto riguarda il comparto grafico, con **texture ad altissima risoluzione** e **modelli 3D praticamente perfetti** in ogni minimo dettaglio. La miglioria più evidente a livello fisico è il nuovo sistema di luci dinamiche. La loro integrazione, contornate da **nuovi effetti volumetrici**, regalano una visione più realistica di ciò che vediamo su schermo con una **maggiore precisione delle ombre** delle vetture e oggetti di scena ma anche nelle variazioni dovute ai **cambiamenti meteorologici**: che sia caldo afoso che pioggia battente, i nuovi upgrade si sentono e, sorprendentemente, senza appesantire in maniera evidente il sistema. I miglioramenti si allargano alla **nuova vegetazione, più dettagliata e realistica**, maggiori elementi in pista e nuove **cutscene**, per rendere il **tutto ancor più televisivo**.

L'introduzione del sistema di sicurezza "**Halo**" introdotto dalla **FIA** quest'anno - che sarebbe la barra montata sopra la testa dei piloti - è una delle novità del 2018 che, come nella realtà però, è odiata da tutti i piloti, e si è fatta odiare anche dal sottoscritto in quanto risulta molto fastidioso vederla utilizzando la visuale in prima persona: **fortunatamente** per noi piloti virtuali, tramite il menù di gioco è **possibile disattivare il sistema Halo**, liberando in questo modo la nostra visuale di gioco.

Audio fedele? Fedelissimo!

Potrebbe non interessare molto un focus sull'argomento e per questo non lo farò, ma vorrei darvi giusto un consiglio: il titolo va giocato con le cuffie per una immersione totale nel vostro abitacolo. I **suoni ambientali** di contorno come la voce del meccanico che comunica con te durante la gara, lo stridio delle gomme sull'asfalto o quello prodotto passando sui cordoli, così come l'urlo del motore ad alti regimi, sono riprodotti davvero fedelmente e tutto questo rende molto più bello e coinvolgente il gioco.

Fermandoci ai Box

F1 2018 è ufficialmente sul podio insieme ai simulatori di guida più acclamati, merita molto per tutto quello che riesce a offrire. Ci si possono passare davvero diverse ore tra una corsa in campionato o in modalità carriera e una partitella online. Giocandolo mi è venuta una gran voglia di provarlo insieme a una di quelle costosissime postazioni di guida da F1: chissà, magari un giorno...

[Gamescom 2018: Halo Master Chief Collection in arrivo su Xbox Game Pass](#)

Il primo Settembre sarà il tempo di **Halo: Master Chief collection** su **Xbox Game Pass**. Tutti e quattro i titoli saranno dunque a disposizione del nuovo abbonamento Microsoft e aggiornati per l'occasione come **supporto al 4K** su Xbox One X, **miglioramenti al matchmaking e caricamenti**. Arriverà mai su PC? probabilmente no, ma chissà se l'aggiunta al Game Pass possa aprire qualche porticina.

Inoltre sarà disponibile l'**applicazione mobile** di Xbox Game Pass, sia su Android che iOS.

[Dusty Rooms: il Pippin e gli anni bui di Apple](#)

Da tempo si discute riguardo la fisionomia della prossima generazione di console, su chi entrerà nello scenario videoludico e su chi invece potrebbe addirittura essere propenso a lasciare il mercato hardware in favore dello sviluppo software. Come abbiamo letto altrove, si starebbe concretizzando il progetto di una console da parte del colosso **Google**, fra i nomi più accreditati. In molti si

chiedono come mai la **Apple**, rivale per antonomasia per quel che riguarda il mercato degli smartphone, non voglia gettarsi nella mischia; come accade dall'epoca in **Steve Jobs** rilanciò la compagnia da lui stesso co-fondata nel 1976, ogni prodotto **della Mela**, ancora oggi, riscuote sempre un grosso successo fra chi segue la compagnia dagli albori e i semplici curiosi e perciò una console da gioco sembrerebbe un passo logico. **Apple**, a quanto pare, non avrebbe la benché minima intenzione di buttarsi nel mercato del gaming e le ragioni sono due: la prima perché l'**App Store** abbonda già di giochi che, specialmente nel caso in cui ci sia dietro un grosso developer, girano molto bene su grossa parte dei dispositivi Apple, ovvero la linea di computer **Macintosh**, gli **iPhone** e gli **iPad** (nonché i semi-dimenticati **iPod**); la seconda è semplicemente perché la nota compagnia californiana... ha già avuto la sua (pessima) esperienza nel gaming! Oggi, qui in questa nuova puntata di **Dusty Rooms**, vi porteremo nella epoca buia di **Apple**, gli anni di una compagnia confusa e senza il suo visionario leader. Che cosa è andato storto per il **Pippin** e come mai nessuno si ricorda di questa console?



Apple in alto mare

Già all'inizio degli anni '90 era già possibile vedere le prime conseguenze dell'uscita di **Steve Jobs** con il valore sempre in calo delle azioni **Apple**. Quegli anni si aprirono con i rilasci delle linee di computer **Quadra**, **Centris** e **Performa** che, per via delle loro caratteristiche tra loro fin troppo simili, finirono per alienare consumatori e persino rivenditori (in quanto non sapevano quali "tasti" spingere per vendere questi prodotti) in favore dei più semplici computer **IBM** con i sistemi

operativi **Windows**. Cominciò così una fase che potremo definire a oggi sperimentale: **Apple** non solo permise a terze parti di produrre sia software che cloni hardware su licenza ma, insieme ai computer, la compagnia californiana si concentrò su molti prodotti come il **Newton**, il fallimentare PDA touch screen pesantemente stroncato per via del suo pessimo riconoscimento calligrafico, macchine fotografiche digitali, lettori CD e, ben presto, anche console da gioco.



Il vero scopo del **Pippin**, la cui parola rimanda a una particolare tipologia di mela, era offrire un hardware computeristico in forma di console in grado sia di navigare in internet che di leggere software interattivi come videogiochi o enciclopedie multimediali. Così come accadeva per i loro PC durante quel periodo, **Apple** avrebbe permesso a chiunque volesse produrre la loro console di differenziare la propria versione con caratteristiche uniche (sempre rispettando gli standard della scheda madre e del look da loro forniti). La prima forma di questa console apparve nel 1994 come **Pippin Power Player**, che non fu mai venduta al pubblico; questo modello venne usato solamente per attrarre gli investitori nelle fiere e nelle conferenze coi media. Ben presto la **Bandai** si interessò al progetto e fu normale aspettarsi una sua buona riuscita; non solo erano responsabili della produzione delle linee di giocattoli di **Sailor Moon**, **Gundam**, **Dragon Ball** e **Power Rangers** che spopolavano in tutto il mondo, ma avevano già un'ottima esperienza nel mondo videoludico grazie alla distribuzione dell'**Emerson Arcadia 2001** negli anni '80, alla produzione delle loro **pong console**, il controller **Family Fun Fitness** per il **NES** (che fu in seguito comprato da **Nintendo** e riconfezionato come **Power Pad**) e ovviamente dei diversi software per questa console. **Bandai** usciva dalla disastrosa esperienza del **Playdia** (che probabilmente tratteremo più in là) e

Yamashina Makoto, l'allora presidente e figlio del fondatore **Yamashina Naoharu**, vide nel **Pippin** un buon progetto per potersi rilanciare nel mondo dei videogiochi; avrebbero fornito ai consumatori sia una buona console di gioco e una versione low cost di un computer **Apple**. Gli accordi erano i seguenti: **Apple** si sarebbe occupata di progettare il look, la scheda madre e i software mentre a **Bandai** erano affidate la produzione, la distribuzione, il marketing e qualsiasi altra cosa al di fuori delle mansioni affidate alla compagnia americana. Tuttavia **Bandai**, fiutando un fallimento semi-assicurato viste le presentazioni di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **Nintendo 64** che sarebbero uscite a breve, decise di spartirsi il fardello della produzione fisica della console con **Mitsubishi** e ciò fece decollare i prezzi di lancio; il **Pippin Atworld** uscì nel 1996 con il folle prezzo di 599 \$ negli Stati Uniti (che includeva un abbonamento ad internet con **PSINet** per 6 mesi, per un valore totale di 150 \$) e 64.800 Yen in Giappone (dove si chiamava **Bandai Pippin Atmark**), escludendo automaticamente sia quella fascia di mercato che già aveva preso in considerazione l'acquisto di una delle tre console 32-bit e sia quelli che volevano semplicemente comprare un computer **Apple**, la cui domanda era già scarsa di suo. Nonostante il prezzo spropositato, **Bandai** sperava che il **Pippin Atmark** vendesse almeno 200.000 unità in Giappone e 300.000 negli Stati Uniti ma, per via del successo spropositato di **PlayStation**, riuscì a vedere solamente 42.000 unità totali. Ad ogni modo, sempre nel 1996, **Apple** riuscì a concludere un nuovo accordo con la compagnia norvegese **Katz Media**, che avrebbe prodotto il **Pippin** per il mercato canadese ed europeo; al progetto si unì anche **Bandai** che avrebbe prodotto l'hardware e il **Pippin KMP2000** fu venduto principalmente agli hotel, per permettere l'accesso a internet ai turisti nelle camere d'albergo, e alle catene di negozi **Redwall** per la creazioni di dei chioschi interattivi. L'esperienza di **Katz Media**, rispetto a **Bandai**, andò molto meglio ma il ritorno di **Steve Jobs** alla **Apple** nel 1997 decretò definitivamente la fine del **Pippin** e il supporto per i cloni **Apple**; nel 1998 i rimanenti **Pippin** furono venduti alla **Daystar Digital** che li vendettero a quei pochi interessati fino a esaurimento scorte.

BUSINESS

Hello Again

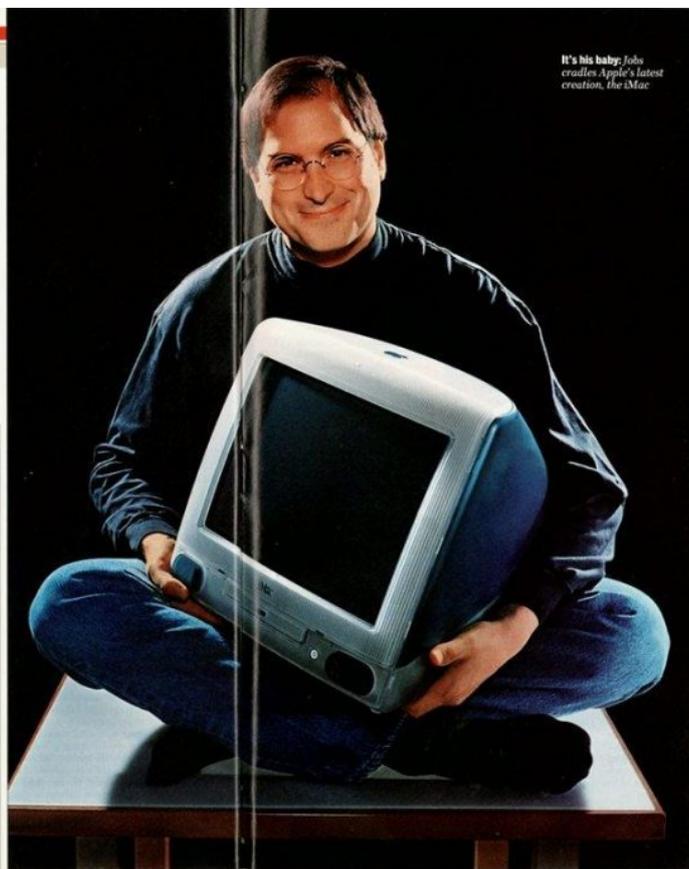
Steve Jobs says the cool new iMac he unveiled last week is only the latest sign of a freshly polished Apple. BY STEVEN LEVY

LOOK AT THAT! SAYS STEVE JOBS as he pulls his Mercedes into a parking space. He's pointing at a new Volkswagen Beetle, and as soon as he parks, he dashes over, circling the shiny black Bug, taking the measure of a well-publicized update of one of his most treasured products. "They got it right," he concludes.

Last Wednesday Jobs himself received a more thunderous thumbs-up at the announcement of Apple Computer's successor to its own hall-of-fame classic, the original Macintosh: a machine designed for consumers dubbed the iMac (only Apple would dare to lowercase the "I" in Internet). The crowd in Cupertino, Calif.'s Flint Center—site of the historic Mac launch 14 years ago—largely consisted of Apple employees. But due to an industrial-strength dose of silence shrouding the new product, few had been aware of its existence. So after a morale-boosting slide show documenting the company's new profits, and a demonstration of the speed of its sleek new laptops, the crowd went bonkers when interim CEO Jobs, in a rare appearance in a business suit, literally unveiled a piece of hardware that blends sci-fi shimmer with the kitsch whimsy of a cocktail umbrella. As distinctively curvy as the Beetle, dressed in retro-groovy, translucent plastic, the iMac (due to ship in August) is not only the coolest-looking computer introduced in years, but a chest-thumping statement that Silicon Valley's original dream company is no longer somnambulant.

Ten months ago, when 43-year-old Jobs temporarily assumed control of the company he cofounded in a garage in 1977, the move was widely seen as a last-ditch effort to inject excitement into a barely breathing corporate husk. Maybe Jobs could weave his famous "reality-distortion field" and preserve enough interest for some bigger entity to strap Apple up at a face-saving price. But now strange words are emerging from One Infinite Loop, the glass-trimmed Cupertino headquarters. Words like profit. Stability. And even, if you strain to hear, growth. For the first time in years the face icon appearing on the Mac boot-up screen has a reason to smile.

How had were things at Apple a year ago? "This company was in a death spiral," says chief financial officer Fred Anderson. The CEO was Gil Amelio, a semiconductor executive who had cut some costs and reintroduced the idea of product quality, but really had as much business running Apple as Bob Dole. It wasn't just that Amelio was a structurehead who couldn't relate to Apple's notorious free-wheeling culture—he couldn't articulate how Apple fit into the present, let alone the future. Check out the index of his recent excuse-laden book and you will not find an entry for "Internet." When Ed Woolard, the former DuPont chairman who'd recently joined Apple's board, called Amelio last Independence Day weekend to set him free, the company was deep in the red, morale was nonexistent and even die-hard Mac fanatics were cracking open copies of "Windows for Dummies."



It's his baby: Jobs cradles Apple's latest creation, the iMac

Enter Steve Jobs, who had been advising Amelio since Apple had purchased NeXT, Jobs's software company, late in 1996. Jobs's main gig, heading animation studio Pixar, was finally paying off after a 10-year ramp-up: in the wake of megahit "Toy Story," Jobs's stock holdings made him a billionaire. His financial stake in Apple, though, consisted of a single share of stock. In addition, he had a young family he loved spending time with. So why take up Woolard's offer to temporarily run the company? Jobs explains that his "reluctant" acceptance of the task was tied to his belief that "the world would be a slightly better place with Apple Computer." Some of his friends, however, think that his motivation was more intensely personal. "No matter how famous Pixar becomes, Steve is known for Apple; if Apple is tarnished, Steve is tarnished," says former Apple exec Heidi Roizen. Larry Ellison, the CEO of Oracle who accepted Jobs's offer of a board seat, adds, "Apple is like a child who has a drug problem—Steve has come back to straighten her out."

How did he begin the task? First by making peace with Apple's former blood enemy, Bill Gates. Coexistence with the dominant player was Apple's only survival strategy. The deal announced last August assured that Microsoft would continue writing Mac software, a vital prerequisite to any recovery. Then, in an even more controversial move, Jobs ended the policy of licensing Apple's software to other computer makers, contending that those "clones" sucked up profits that were rightfully Apple's.

But most important, he says, "Apple needed a plan." Jobs believed that there was sufficient talent at Apple to regain glory, but no coherent strategy. (Amelio disputes this, insisting that many of Jobs's initiatives are carry-overs from his tenure.) To demonstrate this, Jobs screwed the names of Apple's mid-1997 product line on a whiteboard. There's the 1400, the 3400, the 6500... 15 in all. "And you know how many we make now?" he asks. "Zero." The idea was to concentrate efforts on Apple's key markets: publishing, education and consumer. Ultimately the product list would be winnowed to four: desktop and laptops for the consumer and the professional.

But it would not be easy. "Focus does not mean saying yes, it means saying no," Jobs says. "I was Dad. And that was hard." But Jobs's do-it-and-move-on style is well suited for crisis management. He eliminated some of Apple's work force and, according to Fred Anderson, cut operating expenses virtually in half.

And it's retooling took place in the retail channel. "Our [Apple] business was almost nothing—we felt they would just dwindle away," says CompUSA exec Hal Compton. But when Jobs arrived, Comp-

Navighiamo nell'internetto!

Bisogna riconoscere che la console **Apple** era molto solida e all'avanguardia per i tempi: il **Pippin**, costruito intorno al processore **PowerPC 603** di 66 MHz, includeva un **lettore floppy**, **modem** ed era possibile connettere una **tastiera** con un **tablet da disegno**, le stampanti **Color Style Writer 2400** e **2500** ed era possibile attaccarlo a un computer **Apple** tramite un apposito cavo. Il retro della console ci mostra che era possibile collegarlo alla tv tramite i normali cavi **RCA**, **S-Video** e persino tramite **VGA**, all'epoca il massimo della risoluzione; inoltre, sempre dal retro - e questa è una feature che i collezionisti desidererebbero in ogni console retro - era possibile cambiare la codifica del video da 60 a 50Hz rendendola dunque una console region-free a tutti gli effetti. Il controller aveva una strana forma a banana (molto simile, se ci pensate, al controller presentato con la **PlayStation 3**) ma i consumatori non lo trovarono scomodissimo: insieme alla croce direzionale c'erano quattro tasti frontali, due dorsali, tre tasti per richiamare i menù e un controller a sfera (più propriamente una trackball) che avrebbe letteralmente sostituito il mouse. Ogni gioco per **Pippin** includeva al suo interno una versione del sistema operativo **Mac** e questo sarebbe servito sia a proteggere la console dalla pirateria che per fornire agli utenti una versione di **Mac Os** sempre più aggiornata; questo significava che **Apple** avrebbe potuto aggiornare il sistema operativo senza necessariamente dover ritirare l'hardware ma questo significava anche che, una volta terminata la produzione software, non sarebbe più stato possibile aggiornarlo.

Ad ogni modo, con un solo anno di attività, il sistema operativo non arrivò oltre la versione 7.5.2 e, inutile a dirlo, i giochi rilasciati furono veramente pochi (circa 80). Purtroppo non esistono dei grandi giochi su **Pippin** e, così come per **3DO**, quei pochi titoli validi sono presenti altrove. Tuttavia, vale ricordare che una delle poche compagnie che credette fortemente nel progetto fu **Bungie**, la stessa che ha regalato al mondo la serie di **Halo** e **Destiny 2**; è possibile infatti trovare su **Pippin** delle ottime versioni di **Marathon** e **Marathon 2** ma giocarli lì è un'impresa ardua in quanto le console **Bandai** e **Katz Media** sono molto rare e perciò costano moltissimo su Ebay. A quanto pare non esiste neppure un emulatore per le console **Pippin**, dunque comprare l'hardware fisico è l'unico modo per godere del poco interessante parco titoli di questa console. A ogni modo, sul sito ufficiale **Apple** esiste ancora una pagina [FAQ](#) dedicata al **Pippin** in cui si trova tutto ciò che c'è da sapere sulla console! Questo sì che si chiama supporto!

(Un video dell'utente YouTube [Applemctom](#) che mostra una buona manciata di titoli Pippin)

[Microsoft mette da parte i piani VR per Xbox One](#)

Il *chief marketing officer* per il gaming di **Microsoft**, **Mike Nichols**, ha rivelato ai colleghi di **Gamesindustry.biz** che l'azienda statunitense non intende, almeno per il momento, sviluppare un visore **VR** per **Xbox One**. Ciò significa che se **Halo** fosse sviluppato per questa tecnologia, i giocatori Xbox verrebbero tagliati fuori, a vantaggio di quelli PC che potranno utilizzare visori **Oculus** e **HTC**. Tuttavia la **Mixed Reality**, in grado di unire reale a virtuale, come dimostrato da **HoloLens**, verrà comunque sviluppata, e secondo i fan sarebbe già in arrivo. Riguardo il settore

VR, per **Sony**, le vendite di **PlayStation VR** sono state inferiori alle previsioni di mercato, e potrebbe essere per questo motivo che Microsoft non vuole andare in avanscoperta, lasciando fare il lavoro pesante a Oculus e HTC.

[La dura vita di un recensore e di Destiny 2](#)

Moltissimi giochi hanno subito lanci disastrosi per poi essere scartati pochissimo tempo dopo, sono stati abbandonati per lunghi mesi fino ad avere improvvisamente un **boom di vendite**, diventando quasi virali. Ma ne esistono altrettanti che hanno visto avverarsi un meccanismo inverso, vendendo parecchie copie al lancio, per essere abbandonati dopo aver deluso la maggioranza dei giocatori. Ottimi esempi sono sicuramente **Tom Clancy's Rainbow Six Siege**, **The Division**, **Destiny**, **Watch Dogs** e moltissimi altri titoli, tutti accomunati da un lancio accompagnato da un fortissimo hype da parte degli utenti ma che poi si sono rivelati disastrosi o deludenti.

Il feedback negativo dei giocatori, nel caso di *Rainbow Six* per esempio, ha acceso una lampadina in casa **Ubisoft**, che ha subito contattato dei player professionisti e competenti che, lavorando in team, hanno evidenziato tutte quelle problematiche che, secondo loro, affliggevano il gioco. Una simile mossa ha dato nuova vita a **R6S**, che è riuscito, durante l'inizio del 2017, a vendere moltissime copie e vive tuttora con la pubblicazione di diversi **bundle** e aggiornamenti gratuiti.

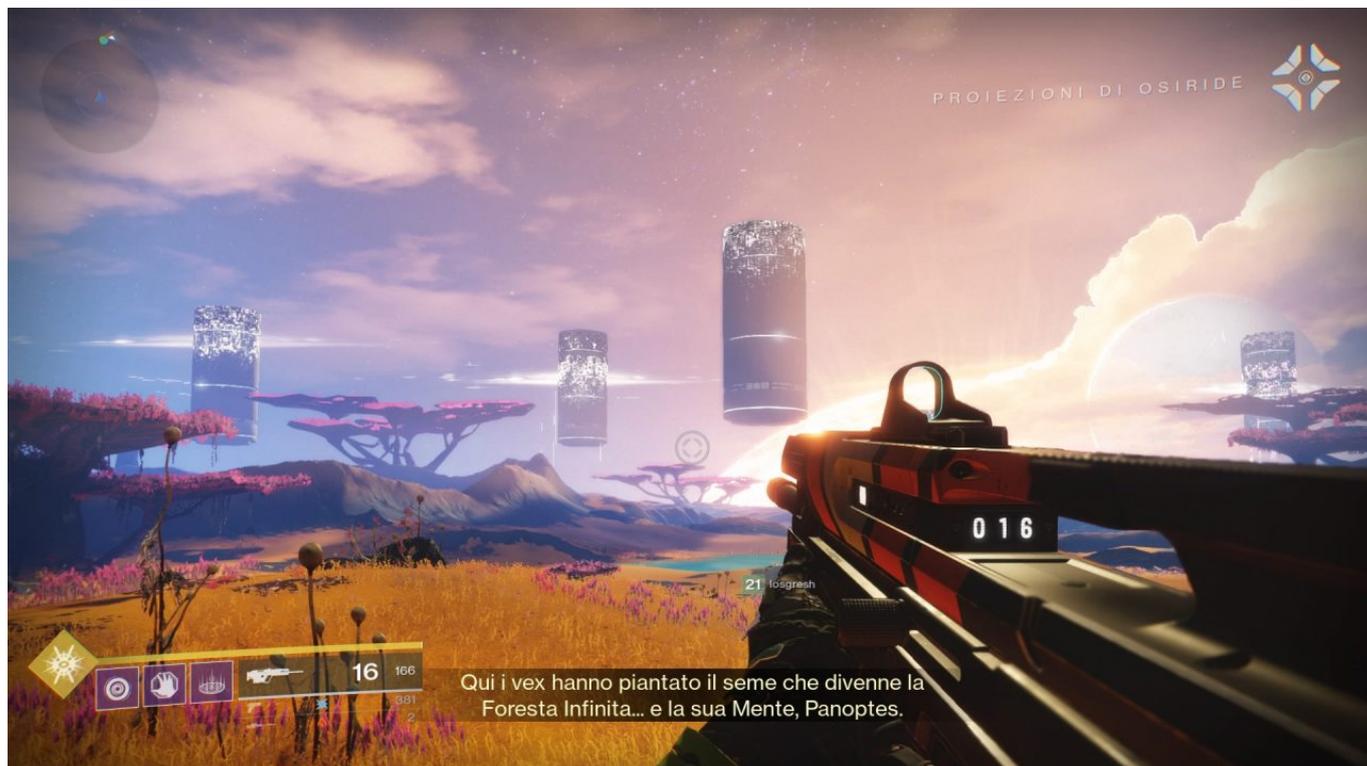
Il caso non si è ripetuto con un titolo che mi sta particolarmente a cuore, e che dopo l'iniziale boom, ha visto decrescere l'interesse nei suoi confronti, lasciando poche speranze su una sua eventuale risalita: **Destiny 2**.

In molti, dai più noti redattori delle grandi testate videoludiche ai più piccoli e meno noti, hanno dibattuto riguardo la scelta di **recensire un gioco pochi giorni dopo la pubblicazione** o se attendere qualche settimana in più per non incorrere nel rischio di non approfondire alcuni aspetti fondamentali, e compiere dunque una buona analisi. Le grandi testate tendono sempre più a pubblicare le recensioni di titoli più importanti e famosi al day one, o comunque pochi giorni dopo, ma c'è chi sostiene - e fra questi ci includiamo noi di GameCompass, che sposiamo dall'inizio del nostro percorso la filosofia dello Slow Journalism - la necessità di **prendersi il tempo adeguato per riuscire a fare una disamina più articolata e approfondita di un gioco**.

Un simile dibattito riguarda molto da vicino titoli come [Destiny 2](#), recensito su queste pagine poco dopo l'uscita - seppur dopo altre testate di settore - non facendo completamente caso a problemi, anche abbastanza gravi, che sono presenti tuttora all'interno del gioco.

Questo articolo può essere considerato in parte una rettifica postuma della recensione, andando in parallelo a una community intenta tutt'oggi a segnalare **le problematiche che affliggono l'ultimo titolo di casa Bungie**, ma difficilissime da notare durante la concitata fase di recensione.

Questo non significa "non fidatevi di ciò che scriviamo", ma serve a segnalare come, a volte, l'analisi di videogiochi complessi non venga adeguatamente approfondita per mancanza di tempo, in un mondo estremamente competitivo come quello dell'editoria.



Destiny 2 è un gioco che a primo acchito sembra davvero ben strutturato e degno erede del primo *Destiny*, ma che dopo pochi mesi dall'uscita si è rivelato abbastanza noioso e poco convincente per i fan.

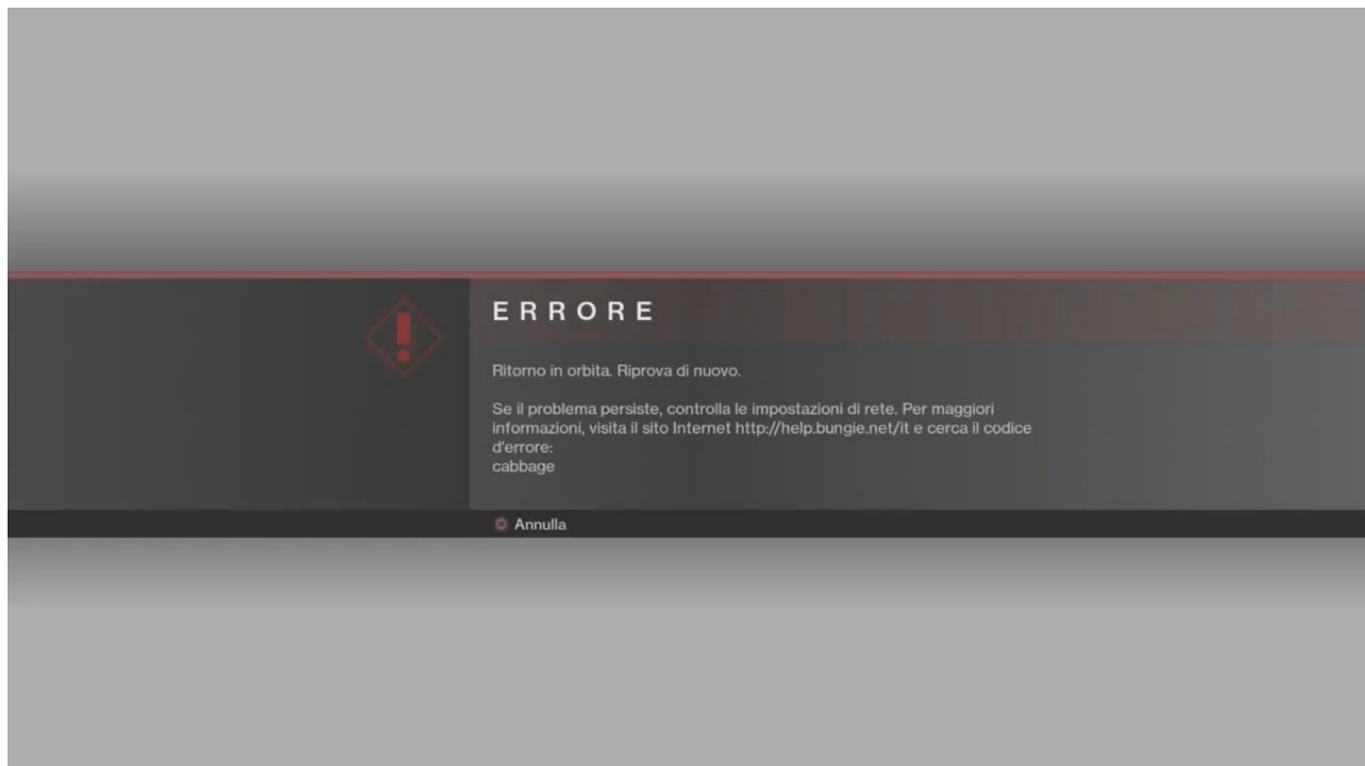
Il primo capitolo della saga non ha avuto inizialmente un grande successo, ma pian piano, con i vari aggiornamenti ed espansioni, ha ricevuto una spinta tale da arrivare a essere considerato uno dei migliori FPS degli ultimi anni. Il titolo di Bungie è **riuscito a raggruppare una vastissima community in tutto il mondo**, accogliendo nuovi player e facendo ritornare chi l'aveva mestamente abbandonato. Per sfortuna, ***Destiny 2***, ha avuto un "destino" molto simile a quello del suo predecessore, ma per vari versi ben peggiore: la maggior parte della community, formatasi già durante il ciclo di vita del primo capitolo, è rimasta molto delusa e - come il sottoscritto - amareggiata dopo aver giocato praticamente per due mesi intensivi.

Destiny 2 presenta parecchi problemi che, all'occhio di un neofita, possono sembrare semplici scelte tecniche, ma per chi ha già molta familiarità con il mondo di gioco e con le scelte di Bungie, risultano in maniera più lampante il frutto di una **cattiva gestione delle meccaniche del gameplay**.



Si potrebbe partire parlando del **drop rate**, una **feature** parecchio equilibrata nel precedente capitolo, che è riuscita ad aumentare di parecchio le ore di gioco, con la possibilità di trovare l'arma con i **perk** giusti e con le giuste caratteristiche, versatile sia in **PvE** che in **PvP**, oppure un materiale/arma di grande rarità. Una simile meccanica in *Destiny 2* è stata completamente cancellata: le armi sono facilmente ottenibili dopo qualsiasi attività e hanno un set di abilità programmato, quindi non si possono trovare più armi differenti. A detta di **Bungie** questo doveva servire per equilibrare il lato PvP, creando un **gunplay** meno sbilanciato, ma così non è stato. **Il drop rate è aumentato esponenzialmente** a ogni partita, come in "**Crogiolo**" o in ogni attività PvE, in cui si riceve sempre un cospicuo bottino, rendendo le partite PvP sì più bilanciate, ma troppo monotone e soprattutto poco competitive, vista la presenza delle stesse identiche armi, con lo stesso identico *roll*.

Altra modalità bistrattata è stata "**Cala la Notte**", una delle attività più difficili e riuscite di *Destiny*, ma resa inutile da questo ultimo capitolo (anche se, a essere onesti, la sua decadenza era iniziata durante l'ultimo periodo di vita di *Destiny*). I *drop* ottenuti nei "**Cala la Notte**" sono praticamente sempre gli stessi e la possibilità di trovare un'arma esotica è quasi pari a zero; scelta davvero infelice perché, dopo svariati minuti o addirittura ore passate a provare a completare questa modalità, resa più difficile da *buffer* e *malus* per aumentare la sfida, il *drop* ottenuto non riesce a ricompensare le nostre fatiche e, in molti casi, frustra il giocatore fino a disinteressarlo alla modalità per farmare. Molti scelgono di virare verso il "**Crogiolo**" o altre attività, meno difficili e sicuramente più redditizie.



Dulcis in fundo, il problema che ha fatto impazzire letteralmente l'intera nazione italiana: **l'infrastruttura online, il network**. Proprio così, un gioco che basa tutto il proprio gameplay sul comparto online ha avuto problemi di questo, più precisamente ha sofferto di una mancanza di compatibilità. Dopo che Bungie ha aperto le porte della **closed beta**, sia su PC che su console, molti utenti, soprattutto italiani, hanno riscontrato un problema specifico, un **codice d'errore** che ha terrorizzato mezza utenza: **il codice Cabbage**.

Un'incompatibilità tra i **modem Technicolor** e i server di Bungie, ha creato non pochi problemi al D1 (non ancora risolto), che ha costretto tutta l'utenza a impostare il tipo **NAT 1** o, addirittura, cambiare modem, una decisione abbastanza drastica per un videogioco.

Fortunatamente però, questi problemi, principalmente l'ultimo elencato, sono stati presi in considerazione dalla stessa Bungie che sta cercando, con i vari aggiornamenti futuri, di sistemare o quantomeno arginare le problematiche. Infatti **è già stato annunciato un nuovo grande update che porrà fine alla maggior parte degli errori e complicazioni vari**. Sperando che con il nuovo DLC, in uscita per il prossimo Maggio, *Destiny 2* possa risollevarsi e riesca a riottenere la gloria e l'utenza che non ha ancora avuto, rimane ancora un problema: quanto tempo occorre davvero per recensire un titolo in un'epoca come quella che stiamo vivendo? Ed è il caso di pensare, in certi casi, a dei "richiami" alla recensione, degli update che fotografino lo stato dell'arte in parallelo all'andamento dei videogame nel medio periodo e ai loro cambiamenti in presenza di update sostanziosi?

Interrogativi da tener presenti se si vuole un giornalismo videoludico sempre migliore.

Akracomics & Games 2018

È giunta al termine la 4a edizione di **Akracomics 2018**, la fiera dedicata a **gamer, otaku, artisti**,

giocatori da tavolo, cosplayer, cantanti e ballerini, che durante questo evento hanno avuto la possibilità di mettere alla prova le proprie capacità e di incontrare persone con le proprie stesse passioni.

L'evento si è svolto ad **Agrigento** lo scorso **3 e 4 marzo**, presso l'Hotel Tre Torri. Attraversando il corridoio principale era possibile accedere a un'area nella quale si poteva assistere a varie conferenze in una sala dedicata: il primo giorno si è aperto con lo youtuber **Michael Righini** che ha presentato il trailer di **Fuga dalla morte 2** e, nonostante alcuni problemi tecnici abbiano impedito la visione a schermo intero, quel che si è visto prelude a un lungometraggio emozionante, curato e di cui non mancheremo di seguire gli sviluppi. Nella stessa sala, si sono susseguiti vari incontri interessanti, fra cui quello con i **Nerd Attack**, il **Quizgame** di Alberto Seminerio, una conferenza sul doppiaggio con **Alberto Pagnotta** e una su **Social media** e **clickbait** tenuta dagli admin della pagina **Robe a caso da Wikipedia**.

Il secondo giorno, hanno presentato i loro libri **Gabriella Bertolino**, *Danza Macabra* e **Daniele Di Franco**, *Cryogenic Enterprise* il quale presenta una novità interessante, con in ogni capitolo un **QR Code** circolare da scannerizzare con l'apposita app per visualizzare **immagini 3D in realtà aumentata**; le conferenze sono terminate alle 15:30 con i ragazzi di **Robe a caso da Wikipedia** e la loro conferenza su **eSport** e **Cosplay**.

Più avanti nello stesso corridoio si accedeva all'**Area Espositori**, dove era possibile acquistare gadget relativi a giochi, saghe di film e libri e serie tv rivendute dagli appassionati, o oggetti lavorati a mano da decoratori ed artigiani.

Nel cortile esterno si trovava un circuito per equitazione allestito dal **Centro Ippico San Benedetto**, dove i bambini potevano fare un giro sul pony, guidati dall'istruttrice **Lisa Agozzino**. A destra del palco vi era l'**area medievale**, dove ci si poteva sfidare a colpi di spade o bere dell'idromele ed altre bevande ispirate al tempo.

Sul palco, il primo giorno, dopo l'intrattenimento con Alberto Pagnotta, a turno si sono esibite le ragazze del **Mero Mero Maid Cafè** con un loro **Dance Show**, e la cosplayer **Giovanna Fiaccabrino**, in arte **Fellesia**, con danze a tema **K-pop** (l'ultima moda proveniente da Oriente in fatto di musica) e **breakdance** con il ballerino **Ignazio di Raimondo**. È stato dato anche spazio al pubblico con gare dilettantistiche di entrambi i generi. Nel primo pomeriggio si è assistito anche all'esibizione del **Dojo Karate Kyokushinkai Agrigento**, dove gli allievi, guidati dal **Sensei Alessandro Caramanno**, hanno eseguito **kata**, ovvero composizioni di tecniche anche dette *combattimento immaginario* che vengono studiate dagli atleti in quanto allenano ad avere il pieno controllo dell'equilibrio e dello spazio circostante; si sono sfidati in **combattimenti a contatto pieno**, e hanno mostrato tecniche di **rottura** spaccando bastoni di legno con il solo uso di calci e pugni. Verso sera, è salita sul palco **Lua Alcatraz** con il suo coinvolgente spettacolo di fuoco. La serata si è conclusa con lo show del Nerd Attack e quello degli youtuber Michael Righini e **Francesco Merrino**.

Il giorno dopo, la domenica, oltre che a una nuova esibizione di tutti i sopraccitati, si è tenuto il **Cosplay Contest**, che è stato uno dei momenti centrali di questi due giorni.

Spostandoci invece in **Area gaming**, a sinistra si trovavano computer da gaming e tornei di **League of Legends**, **Counter Strike:Global Offensive**, **Overwatch**, **Hearthstone**, **Devil May Cry** e **Rocket League**, mentre nel tavolo isolato, sempre con un loro pc, accanto alla zona tornei era possibile provare il nuovo **Oculus Rift**. L'area centrale era destinata alle **Playstation** e alle **Xbox**, dove si sono svolti tornei di **Fifa**, **Pes**, **Halo**, **Call Of Duty**, **Mortal Combat**, **Tekken TT2**, **Naruto**, **Super Smash Bros-** e **Mario Kart 8**, e dove è stato possibile provare il nuovo **Playstation VR**. Per chi preferiva invece i **giochi da tavolo** c'era anche un'area dedicata dove si poteva giocare a grandi

classici come **Genda, Poker, Uno** o anche a svariati giochi di carte moderni.

C'era anche un area dedicata al **contest di disegno**, con tema il fumetto in tutte le sue forme: ai partecipanti venivano forniti fogli, matite, gomme e pennarelli per inchiostrostrazione. Sul lato sinistro della sala erano disposti vari stand dove era possibile farsi fare una foto e far dare un tocco artistico dai professionisti, o acquistare manga e fumetti, mentre uscendo all'esterno, vicino al bordo piscina c'era l'**Area Zombie**, obiettivo del gioco era prendere degli oggetti senza farsi catturare dagli zombie.

Lo staff di BoomBuy ci ha permesso di fare una prova del visore Oculus Rift, su un pc con le seguenti specifiche:

- Processore: **Intel Core i5-7400**
- Memoria RAM: **16GB**
- Scheda grafica: **Nvidia GeForce GTX 1060 6GB**
- Dissipatore custom

Il gioco in questione era una demo della serie **Roller Coaster**, un simulatore di montagne russe: i sensori di movimento erano abbastanza sensibili ed efficienti e si percepiva anche il senso di vertigini andando in alto, ma lo scenario sembra quasi "**spostato**" rispetto alla posizione in cui si trova l'utente, e questo potrebbe derivare da un problema della demo in questione, dato che in altri titoli il dispositivo pare funzionare molto bene, nonostante a oggi risulti ancora molto oneroso.

Ma le avventure nella realtà virtuale non finivano lì: per gentile concessione di **Nextgen**, abbiamo testato il Playstation VR per PS4, giocando a **Farpoint** in combinazione con l'**Aim Controller**, fucile creato ad hoc per il titolo, ed è stata un'esperienza a dir poco unica. Dal momento in cui si indossa il visore è come se si entrasse in una nuova dimensione, con ambienti fatti su misura per il giocatore, abbastanza realistici: difatti qualsiasi emozione risulta particolarmente amplificata rispetto a un classico gioco davanti allo schermo. Il tracciamento del controller è particolarmente reattivo e preciso, le vibrazioni conferiscono realismo all'esplosione dei colpi, mentre i giroscopi integrati consentono di girare il fucile, con una grafica molto ben curata anche rispetto a molti altri titoli in VR. Si notano ovviamente anche dei difetti, come dei piccoli spazi vuoti tra gli angoli degli ambienti che si vedono spostandosi troppo verso una direzione, o il fatto che usando la mano sinistra per tenere il controller la si vede in alto invece che sotto l'impugnatura del fucile, e probabilmente, al netto di tutti i noti limiti attuali della tecnologia VR, sarebbe un bel passo avanti iniziare a pensare anche ai giocatori **mancini**. **Farpoint** del resto si può considerare un'evoluzione interessante del genere shooter **on-rail**, dove contano sia i riflessi che la mira, questa volta quella diretta, nonché una delle migliori esperienze al momento possibili in VR.

Per finire le esperienze nella realtà virtuale, era possibile sedersi sulla **Playset Evolution** per giocare a **Gran Turismo Sport**, titolo che risulta abbastanza fluido, con i sensori di movimento che facevano a pieno il proprio dovere: **le curve erano visibili in profondità** (cosa impossibile usando normalmente un monitor) e si aveva il pieno controllo della rotazione della telecamera con la testa. Il realismo era buono, tranne per quanto riguarda le mani che non seguivano il movimento reale, per fare ciò sarebbe necessario sviluppare degli appositi **guanti** dotati di sensori, ma non sembra fondamentale trattandosi di un gioco di corse automobilistiche. Era possibile effettuare solo due giri di pista e solo contro un'altra autovettura, ma in compenso c'erano diversi modelli di macchine a disposizione e una vasta scelta di circuiti.

GameCompass, media partner dell'evento assieme a **Teleacras**, ha raccontato l'evento in Tv e tramite varie dirette facebook, e ne ha approfittato per organizzare contest con in palio giochi per **PC, PS4 e PSVR** vinti da più di **40 fortunati** su oltre **200 partecipanti**.

Akracomics & Games 2018 è un'esperienza che cresce sempre di più e, pur cominciando come un

piccolo evento, si fa sempre più simile ai grandi Comics nazionali, dando agli appassionati del territorio siciliano un altro momento celebrativo per la cultura nerd.

Un'ora di videogame al giorno ci rende davvero più intelligenti?

Siete stanchi di sentir dire dai vostri familiari o amici che i videogiochi fanno male? Oggi abbiamo l'ennesima prova a dimostrazione che uno dei nostri hobby preferiti è **tutt'altro che dannoso per la mente**, se esercitato nelle giuste quantità. Uno studio condotto da un'università cinese (**University of Electronic Science and Technology of China**) avrebbe dimostrato che alcuni giocatori, giocando a *League of Legends* per un'ora, hanno leggermente sviluppato alcune delle loro attività cerebrali, fra cui una maggior concentrazione sulle informazioni più importanti evitando le distrazioni.

Nello specifico, l'esperimento è stato svolto con l'ausilio di 29 studenti: una parte di loro aveva almeno due anni di esperienze videoludiche nel genere **action** alle spalle, un'altra meno di sei mesi. L'attenzione visiva selettiva delle "cavie" (l'abilità di focalizzarsi solo sulle informazioni cruciali ignorando il resto, citata prima) è stata valutata prima e dopo le sessioni di gioco, attraverso un test: su diverse parti dello schermo di un computer apparivano dei quadrati, uno sempre al centro, un altro in un qualsiasi altro punto; l'obbiettivo era capire dove sarebbe apparso il successivo basandosi sulla posizione del secondo quadrato.

Concentrarsi in questo modo **sfrutta molto le potenzialità del cervello** e ciò porta gli scienziati a credere che chi è bravo a ragionare selezionando ciò che è più importante distinguendolo da ciò che lo è meno faccia un uso più efficiente delle proprie funzioni cerebrali.

Durante il test, l'attività cerebrale dei giocatori è stata monitorata attraverso un elettroencefalogramma. Prima che iniziassero a giocare, la macchina aveva registrato un'attenzione visiva selettiva più alta negli "esperti" che nei "principianti", oltre a un'attività generale maggiore.

Dopo la sessione di gioco, non solo entrambi i gruppi avevano registrato **un'attenzione più alta** rispetto a prima, con punteggi molto simili, ma anche il livello di attenzione dei non esperti era aumentato, risultando incredibilmente vicino a quello dei veterani.

Nonostante i risultati, sono necessari **più studi** per sapere quanto questo effetto possa durare.

Delle analisi condotte in precedenza hanno dimostrato che anche giochi come *Halo* o *Call of Duty* possono migliorare l'attenzione visiva.

Una ricerca condotta nel 2010, per esempio, indica che giocare ai videogiochi può migliorare la concentrazione nell'addestramento militare e nell'istruzione. Lo stesso **Bjorn Hubert-Wallander**, l'uomo a capo di questa ricerca, ha detto che:

«L'attenzione visiva è fondamentale per prevenire un sovraccarico di sensazioni, visto che il cervello è costantemente soggetto a una quantità travolgente di informazioni visive. È un'abilità che è particolarmente enfatizzata durante attività visivamente impegnative come guidare un'auto o cercare un amico in mezzo alla folla, dunque non è sorprendente che gli scienziati siano stati interessati a lungo

a come modificare, estendere e migliorare le diverse sfaccettature dell'attenzione visiva»

Dunque non preoccupatevi più se ogni tanto vi concedete un po' di tempo col vostro titolo preferito su pc o console: se non esagerate, può solo farvi bene.

[Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di Game Pass](#)

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: gli abbonati **Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere**. Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno **Sea of Thieves** (dal 20 marzo), **Crackdown 3** e **State of Decay 2**. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come **Halo**, **Gears of War** e **Forza**.

[Un rumor rivelerebbe alcune straordinarie esclusive Xbox](#)

Secondo alcune voci, il 2018 potrebbe essere un anno esaltante per Xbox. In un [recente thread su ResetEra](#), l'utente **Klobrille** - che ha acquisito credibilità dopo aver anticipato notizia come quella del nuovo **Age of Empires**, del secondo capitolo di **State of Decay**, riguardo l'ambientazione australiana di **Forza Horizon 3** e riguardo la natura MMO-lite di **Sea of Thieves** - sostiene che sarebbe in fase di sviluppo un nuovo **Fable**, sul quale dovrebbe essere al lavoro uno studio britannico, a seguito della chiusura di Lionhead dello scorso anno.

Ci sarebbe poi un nuovo **Perfect Dark**, su cui sarebbe al lavoro **The Coalition**, sviluppatore di **Gears of War**, che vedrebbe una Joanna Dark questa volta in terza persona.

Spazio anche per **Forza Horizon 4**, che uscirà quasi sicuramente entro la fine di quest'anno e che potrebbe essere ambientato in Giappone.

Altre informazioni riguardano infine la co-op della campagna per quattro giocatori in **Crackdown 3**, il prossimo **Halo**, che coinvolgerebbe un numero di giocatori "molto alto" (con una probabile modalità **Battle Royale**) e il ritorno di **Mech Assault**.

Stando a Klobrille, queste informazioni sarebbero state trovate nelle tabelle del database di

Microsoft accessibili tramite l'SDK dell'API di Xbox Live e gli utenti della console di Redmond si augurano vivamente che siano vere