

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*?

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

[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**.

[Leak: Svelata la lista dei primi titoli retrocompatibili con la OG Xbox](#)

Durante l'E3 di quest anno, **Microsoft** annunciò che i titoli per la prima Xbox **sarebbero presto diventati retrocompatibili per Xbox One**, ricevendo un feedback più che positivo da parte del pubblico presente alla conferenza e non. Vennero anche annunciati due giochi che sarebbero stati tra i primi a godere della retrocompatibilità: *Crimson Skies* e *Fuzion Frenzy*.

Ovviamente non ci si poteva aspettare una lista composta da soli due elementi e la gente ha fantasticato per mesi su quali e quanti altri titoli sarebbero sbarcati sulla piattaforma current gen. Ma adesso **h0x0d**, un ormai conosciuto leaker di Microsoft, ha condiviso su Twitter un'immagine che mostra le copertine dei primi dodici giochi che potranno essere giocati anche su Xbox One.

original Xbox back-compat games pic.twitter.com/aU83sbc0t4

— WalkingCat (@h0x0d) [October 21, 2017](#)

I titoli mostrati sono:

- Bioware's Star Wars: Knights of the Old Republic
- Team NINJA's Ninja Gaiden Black
- Volition's Red Faction II
- Ubisoft's Prince of Persia: Sands of Time
- Rare's Grabbed by the Ghoulies

- Double Fine's Psychonauts
- Namco's Dead to Rights
- Zipper's Crimson Skies
- Blitz Games' Fuzion Frenzy
- Firaxis' Sid Meier's Pirates!
- Terminal Reality's BloodRayne
- SNK's The King of Fighters Neowave

Nonostante siano alcune delle colonne portanti della prima generazione Microsoft, non si è ancora parlato di un ipotetico ritorno dei primi due capitoli di *Halo* o del primo *Fable* o ancora di *Forza Motorsport*, che si spera vengano annunciati presto.

[Rumor: Microsoft in trattativa per estendere l'esclusività di PUBG](#)

PlayerUnknown's Battlegrounds è al momento uno dei giochi più in voga dell'intero panorama videoludico: proprio di ieri è infatti la notizia del sorpasso di PUBG in termini di videogiocatori sul mercato PC sudcoreano nei confronti di *League of Legends* e *Overwatch*. Infatti il solo PUBG conterebbe per il **24,28%** dell'intero mercato sud Coreano contro il **23,62%** di LoL.

Microsoft, siglando un accordo con la **Bluehole Inc.**, si è accaparrata l'esclusività temporanea del titolo su console ma, secondo un rumor proveniente da **Bloomberg**, **Microsoft** e **Bluehole**, potrebbero essere di nuovo in trattativa per estendere l'esclusiva (che scadrebbe dopo il primo anno di pubblicazione sulla console **Microsoft**).

«South Korea's Bluehole Inc. has agreed to produce the game for Microsoft first by the end of the year and is likely to give the company a longer period as the solo console, said the people, asking not to be identified because the matter is private.»

Ovviamente trattandosi solamente di un rumor è meglio prendere il tutto con le pinze.

[Crash Bandicoot potrebbe arrivare su Nintendo Switch e Xbox](#)

Si parla da tempo della temporaneità dell'esclusiva di *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* su PS4, e si sono spesso susseguiti rumor che vorrebbero il noto marsupiale sbarcare sulle console concorrenti. A corroborare queste ipotesi ci pensa adesso **Keymailer** - nota piattaforma tramite la quale creatori di contenuti su YouTube e Twitch possono chiedere a publisher e sviluppatori codici

dei giochi per recensirli - che ha messo in lista, fra le console disponibili per la richiesta della chiave, Xbox e Nintendo Switch, come riporta un utente [Reddit](#).

The screenshot shows the Keymailer website interface. At the top, there's a navigation bar with 'KEYMAILER' logo, 'DISCOVER', 'MY KEYS', 'MY PROFILE', and 'MY TICKETS'. A search bar for 'Search games' is present. The main content area features a video player for 'The Comeback Trailer | Crash Bandicoot® N. Sane Trilogy | Crash Bandicoot'. Below the video, there's a description: 'Re-join your favourite marsupial, Crash Bandicoot, as he spins his way onto PlayStation 4 along with his three most memorable adventures, newly recreated for the current generation.' It also lists the games included: 'Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back and Crash Bandicoot 3: Warped, the N. Sane Trilogy has been lovingly built from the ground-up with brand new visuals and audio to deliver the series' classic gameplay to a whole new generation.' A 'COMPATIBILITY' section is highlighted with a red box, showing icons for PlayStation 4, Xbox One, and Nintendo Switch. Other sections include 'THE GAME IS AVAILABLE NOW.' with a 'REQUEST KEY' button, and a list of details: GENRE, PUBLISHER (Activision), DEVELOPER, RELEASE DATE (30th Jun 2017), OFFICIAL HASHTAG (#CrashBandicootNSaneTrilogy), and YOUTUBE TAG (crash bandicoot n. sane trilogy). A 'NICE' badge is visible in the bottom right corner of the screenshot.

Nessuna conferma ufficiale ma, insomma, a meno che non si tratti di un errore, le probabilità che la fine dell'esclusiva sia vicina sono alte. Non sarebbe la prima volta che **Crash Bandicoot** appare su una console Nintendo (è già stato su Wii, Nintendo DS e Game Boy Advance), ma stavolta tornerebbe con un titolo che ha già avuto enorme successo. Non ci resta che attendere conferme o smentite dalla stessa **Activision**.

[Razer Gaming Smartphone: il primo smartphone per i gamer](#)

Razer non scherzava quando dichiarò l'intenzione di lavorare su un dispositivo mobile orientato al mercato **gaming**, infatti la società originaria di Singapore con base negli Stati Uniti ha appena presentato il primo smartphone dedicato ai videogiocatori. Il comparto hardware comprenderà componenti potenti e top di gamma.

Razer Gaming Smartphone: un super display nitido, più 8 GB

di RAM e Android.

Con **Windows Phone** dichiarato ufficialmente morto direttamente dalla **Microsoft**, Razer punta sul settore mobile, ma ovviamente per motivi di tempo e costi (e aggiungerei di mercato) non si azzarderebbe a sviluppare un sistema operativo proprietario né tanto meno progettare una piattaforma hardware da zero, quindi si affiderà a **Google** e **Qualcomm** rispettivamente per l'OS e il SOC (system-on-a-chip). Secondo il rumor di dati provenienti da **GFXBench** il sistema operativo sarà ovviamente **Android** mentre la cpu **Snapdragon 835** accompagnata da una **Adreno 540** saranno il punto di forza del reparto hardware. Da notare l'intenzione di utilizzare componenti *off the shelf*, quindi hardware top di gamma ma già altamente testato che non dovrebbe soffrire di nessun problema legato alla compatibilità con i giochi che sono stati rilasciati fino ad ora sul **Play Store** di Google. Data la risoluzione di **2560 x 1440** siamo portati a credere che non disporrà di un display borderless (come il Samsung S8, l'iPhone X o lo Xiaomi Mi Mix 2), in quanto usualmente questo tipo di device ha un rapporto di screen-to-body di 18:9 o una risoluzione misurata a 2880 x 1440. Questo comunque potrebbe essere in realtà un approccio migliore, poichè maggiori dimensioni della scocca darebbero la possibilità di inserire una batteria con una capacità maggiore.

Il display misurerà **5,7 pollici** e la dimensione interna della memoria sarà di **64 GB**. Per commercializzare il telefono a potenziali clienti, Razer probabilmente avrà implementato caratteristiche e applicazioni esclusive nello smartphone da gaming, ma se ci saranno accessori venduti con il dispositivo mobile, probabilmente verranno venduti anche separatamente. Conoscendo Razer, sarà uno smartphone con qualità dei materiali ed estetica non solo premium ma anche spettacolare, smartphone attraente e allettante per i gamer che possono averlo alla portata di portafogli.

Voi cosa pensate di queste specifiche? Fatecelo sapere nei commenti!

[Moon Studios mostra miglione nei tool di sviluppo di Ori and the Will of the Wisps](#)

Ori and the Will of the Wisps, titolo annunciato per **Xbox One** e **PC** durante la conferenza **Microsoft** allo scorso **E3** non ha ancora una data di rilascio, ma i produttori tengono a far sapere ai fan che lo sviluppo è tutt'altro che accantonato. **Moon Studios** ha infatti pubblicato un video su YouTube (visibile in basso) dove viene mostrato cosa c'è dietro la creazione del trailer di gioco, degli incontri coi vari personaggi e delle battaglie contro i boss.

Una mossa decisamente interessante, capace di attirare sia l'attenzione dei fan che aspettano con trepidazione una data di uscita che quella di tutti coloro che operano nel campo - o sono comunque appassionati - del game development, essendo spiegato nel video che il programma usato **offre la più completa interattività** e che quindi permette agli sviluppatori di lavorare in modo efficiente, ma soprattutto veloce; alcuni esempi dimostrano infatti come sia semplice modificare varie caratteristiche mentre le scene di gioco sono in corso.

Presente un piccolo Master Chief all'interno di ogni Xbox One X

Xbox One X è la risposta di **Microsoft** alla concorrente PlayStation 4 Pro di **Sony**. Xbox One X uscirà il mese prossimo e sarà una versione migliorata di Xbox One che, aumenterà le prestazioni di gioco fino agli ambiti 4K 60 fps. Lo YouTuber **Unocero** è riuscito a mettere le mani su una Xbox One X e ad aprirla, notando che al suo interno è presente un'incisione che rappresenta **Master Chief**, protagonista della saga di **Halo**, nell'atto di cavalcare uno scorpione.

Ovviamente, tutto questo non è casuale: lo scorpione fa riferimento al nome del progetto della console, Project Scorpio.