

X018: la formica Microsoft

L'**X018** di Microsoft era molto atteso, soprattutto dopo un E3 interessante e che ha posto ottime basi per la prossima generazione. E proprio come una formica, che in inverno deposita risorse per il prossimo periodo florido, Microsoft effettua altri piccoli passi per cambiare un'immagine che forse si era un po' distaccata all'essenza del gaming. Tanti sono stati gli annunci ma soprattutto, si è intravista la voglia di rimboccarsi le maniche, mettendo subito in chiaro l'intento della casa di Redmond: si gioca, prima di tutto. E **Lawrence "Larry" Hryb** ha cercato sin dall'inizio di mostrare come la divisione gaming di Microsoft sia pronta a dar battaglia a Sony e Nintendo nel prossimo futuro, confermando anche l'acquisizione esclusiva dei servizi di **Obsidian**. Ecco dunque tutte le novità mostrate a Città del Messico.

Si comincia con **Playerunknown's Battlegrounds**, che entra nel **Game Pass** a partire dal **12 Novembre**. Aggiunta interessante, considerando che tra un mese il battle royale arriverà su PlayStation 4, approfittando dunque ancora di questo mese d'esclusiva.

La prima **World Premiere** arriva dagli ex di **Irrational (Blue Manchu)** e disponibile subito sul Game Pass dal day one, un **roguelike**, simile a **Prey: Mooncrash: Void Bastard** si presenta completamente in cell shading e ispirato da pezzi grossi come **Bioshock** e **System Shock 2**. Questo shooter in prima persona arriverà come esclusiva temporanea sulla console di Redmond.

Crackdown 3 è già leggenda, forse per i motivi sbagliati ma qui, all'**X018**, è stato finalmente mostrato con un trailer a dir poco fuori di testa. **15 Febbraio 2019** (nel Game Pass dal day one) è la data di rilascio, scelta infelice considerando l'uscita di numerosi AAA molto attesi. Il multiplayer (denominato **Wrecking Zone**) vede due **squadre 5vs5** affrontarsi in un ambiente completamente distruttibile. Ovviamente tutto risulta estremamente frenetico ma visivamente interessante una volta cominciato a devastare l'intero ambiente di gioco. Le perplessità permangono ma, nonostante tutto, la sua uscita è già una buona notizia di per sé. Contento anche **Phil Spencer**, che forse si è liberato di un peso.

L'altra **World Premiere** riguarda **Sea of Thieves** e il suo nuovo DLC **The Arena**, un PvP dedicato al combattimento tra team per recuperare tesori inimmaginabili. **The Arena** sarà **disponibile gratuitamente agli inizi del 2019** come riferito anche dai producer **Craig Duncan** e **Joe Neate** sul palco. **Sea of Thieves** è stata la riscossa di **Rare** e questa introduzione, richiestissima dai fan, non è altro che la dimostrazione di come il team dia molta importanza ai feedback dei giocatori. Ogni match si presenterà diverso e avvincente, cambiando modo di approcciare il titolo. Nuove informazioni arriveranno nei prossimi giorni, facendo il punto sui prossimi aggiornamenti.

Jump Force trova il suo spazio grazie a un nuovo trailer in anteprima, presentando le versioni **SSGSS** di **Goku** e **Vegeta**, oltre alla trasformazione **Gold** di **Freezer**. Dunque anche **Dragon Ball Super** trova spazio nel nuovo picchiaduro che racchiuderà i combattenti di **Weekly Shonen Jump**, che ha sfornato la maggior parte dei nostri eroi preferiti. È probabile che i Saiyan non saranno gli unici a sfruttare questo tipo di boost; attenderemo notizie in merito prossimamente. Anche qui, uscita prevista per il **15 Febbraio 2019**.

Non poteva mancare ovviamente **Just Cause 4**, probabilmente il gioco più "caciaronone" del momento.

Il nuovo trailer World Premiere ha visto susseguirsi sul palco **Francesco Antonini**, creative director di questo titolo targato **Avalanche**. Il **rampino**, introdotto nel terzo capitolo, torna ulteriormente potenziato, trasformando il titolo in una festa per youtuber e streamer di varia natura. Il **4 Dicembre** è il giorno prefissato per trasformare l'**isola di Solis** nel nostro parco divertimenti.

Devil May Cry 5, previsto per l'**8 Marzo 2019**, si arricchisce di una nuova modalità, denominata **The Void**, praticamente la modalità allenamento. Lo storico ideatore **Hideaki Itsuno** e **Matt Walker**, il producer, hanno unito le forze per creare l'atmosfera perfetta per il team a lavoro sul quinto capito della saga dedicata a Dante & Co.

Kingdom Hearts III ha il suo trailer all'X018, presentando un nuovo personaggio: **Winnie the Pooh**. Il trailer presenta anche alcuni elementi di trama, con i piani malvagi di **Maestro Xehanort** e dell'**Organizzazione XIII**. L'uscita è sempre prevista per il **29 Gennaio 2019**.

The Forge è il primo DLC di sette di **Shadow of the Tomb Raider**. Sul palco, il narrative director **Jason Dozois** e il senior associate producer **Jo Dahan** hanno commentato le nuove **meccaniche co-op**. L'espansione è prevista per il **13 Novembre**.

Il **13 Dicembre** sarà il turno della prima espansione di **Forza Horizon 4**, denominato **Fortune Island**, in cui verranno implementati nuovi tracciati e nuove vetture. Ambientato nelle isole nordiche della Gran Bretagna, questo DLC metterà alla prova i videogiocatori con condizioni meteorologiche avverse, tra tempeste e persino aurore boreali. Inoltre, anche **Ken Block** tornerà protagonista con **cinque nuove vetture** che faranno sfoggio nel prossimo video *Gymkhana*.

Infine, piccola carrellata delle altre notizie:

- **State of Decay 2**, si espanderà il **16 Novembre** con un nuovo DLC gratuito denominato **Zedhunter Pack**, contenente nuove armi e aggiornamenti al gameplay.
- **Give With Xbox** è la nuova campagna di beneficenza Microsoft, creata per la raccolta fondi destinati a **Gamers Outreach, SpecialEffect, Child's Play, e Operation Supply Drop**. Per partecipare basta inviare un'immagine con il tag **#givewithxbox**, sfruttando il tema dello stare insieme. Per ogni immagine, Microsoft, destinerà cinque dollari fino a un totale di **1 Milione di dollari** agli enti sopracitati.
- Dalla prossima settimana, tutti gli utenti Xbox potranno contare sul supporto di **tastiera e mouse**. Ovviamente il focus è destinato principalmente agli sparattutto (e cross-platform) come **Fortnite**, che sarà uno dei primi a sfruttare tale novità. Inoltre, **Razer** (nuovo partner Microsoft) realizzerà specifiche tastiere e mouse per console, presentate al prossimo CES di Las Vegas.
- **Xbox Game Pass** si arricchirà di 16 nuovi titoli nei prossimi mesi: **Hellblade: Senua's Sacrifice, Agents of Mayhem, Ori and the Blind Forest, PlayerUnknown's Battlegrounds, Mutant Year Zero, Void Bastards** e molto altro, proveniente dalla scena indipendente. Inoltre per i nuovi abbonati, sarà possibile provare il primo mese del servizio a solo un dollaro.
- Richiesta da moltissimi utenti, anche **Xbox Game Pass** avrà la sua **App**: sarà possibile sfogliare la libreria Microsoft, selezionare e mettere in download i titoli interessati, al fine di trovarli già pronti sulla propria console. Disponibile ovviamente sia per Android che iOS.

- **Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2 e Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, saranno inseriti nel catalogo retrocompatibilità Xbox a partire dal **13 Novembre**. Come da abitudine, i titoli subiranno un boost tecnico, per usufruire al meglio della potenza di Xbox One X. Arriveranno nel catalogo anche *Final Fantasy VII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X e X-2 e Final Fantasy XII*.
 - Ci avviciniamo al **Black Friday** e ovviamente Microsoft non poteva starsene con le mani in mano. Con un video à la **Roberto Da Crema**, "Il Maggiore" **Lawrence "Larry" Hryb**, ha presentato le nuove offerte: meno 100 dollari sulle console, e sconti a partire dal 35% sulla maggior parte della libreria Microsoft.
 - **InXile Entertainment** entra a far parte della famiglia Microsoft, conosciuti soprattutto per **Wasteland 2** e altri lavori di natura RPG. Lo studio potrà lavorare autonomamente ma potendo contare sulle ingenti risorse del colosso di Redmond.
 - Come per il calciomercato, bisogna aspettare l'ufficialità prima di poter crederci. **Obsidian Entertainment** è ufficialmente di proprietà Microsoft. Fondata nel 2003 e creatori, tra gli altri, di **Fallout: New Vegas** e **Pillars of Eternity**, il nuovo team è subito a lavoro su un nuovo progetto, che probabilmente potremmo vedere solo tra qualche anno.
-

[The Void creerà delle esperienze VR per Marvel e Disney](#)

The Void, compagnia che sviluppa software per la realtà virtuale e aumentata, ha annunciato che realizzerà cinque esperienze "*mixed reality*" basate su IP **Disney** e **Marvel Studios**.

Ultimamente sembra che l'interesse delle compagnie verso il *mixed reality* stia aumentando, creando esperienze più accessibili agli utenti anche se, nonostante i visori **VR/AR/MR** costino sempre meno, sono ancora in gran parte ignorati dalla massa.

Come riportato da [Fast Company](#), oltre alla partnership con **ILMxLAB** (ramo entertainment di **LucasFilm**), la prima esperienza in *mixed reality* sarà basata sul prossimo film Disney **Ralph spacca internet - Ralph Spaccatutto 2**, che debutterà a Novembre.

Questa non è la prima volta che The Void collabora con Disney: l'anno scorso ha creato un'esperienza MR a tema **Star Wars**.

Sarà interessante vedere se questo tipo di esperienze incoraggeranno le masse ad adottare nuove tecnologie VR.

[Arcade VR: un primo passo per la realtà virtuale](#)

La diffusione della tecnologia VR in ambienti domestici sembra andare a rilento. Questo è spiegabile con il fatto che la maggior parte delle case produttrici si è concentrata principalmente sullo sviluppo

di contenuti immersivi ad alta fedeltà, e quando si tratta di esperienze “premium” l’ambiente domestico non è l’ideale per le attrezzature e gli accessori che richiedono, che comportano costi di solito sostenuti soltanto dagli appassionati.

I maggiori investitori nella tecnologia VR sono infatti le aziende. Per i fruitori privati, i singoli che vogliono provare la realtà virtuale senza un grosso impegno economico, si sta creando una zona intermedia, degli spazi appositamente dedicati come gli **arcade VR**.

Secondo **Greenlight Insights**, le zone di intrattenimento con tecnologia VR raddoppieranno a **1,2 miliardi di dollari** quest’anno e cresceranno fino a superare gli **8 miliardi di dollari** entro il **2022**.

«Ci sono oltre 100 arcade VR negli Stati Uniti solitamente tutti dello stesso formato. Ce ne sono ancora di più al di fuori degli Stati Uniti, e si stima che ce ne siano 4000 in tutto il mondo.»

dice l’amministratore delegato di **Virtualities**, una sala arcade VR con sede a Salt Lake City, tra le prime che sono sorte negli Stati Uniti, **Ryan Burningham**.

La scomodità delle apparecchiature e degli accessori per la realtà virtuale in realtà sono fattori secondari rispetto al **costo** di questi mezzi, motivo principale per il ritardo di questo mercato..

Le zone dedicate alla realtà virtuale stanno diventando popolari perché offrono lo spazio e l’equipaggiamento adatto per l’esperienza ad un prezzo accessibile. Un po’ come le buone vecchie sale giochi che hanno offerto l’accessibilità ai primi grandi videogame in forma di coin-op, prima dell’avvento delle console domestiche.



Un esempio di fruizione complessa è il simulatore **Birdly** di **SOMNIACS**, developer con sede a Zurigo, che permette di sperimentare un'esperienza di volo unica, richiedendo che ci si sdrai in orizzontale con delle specifiche ali meccaniche apposte sulle braccia: si capisce che non risulterebbe molto pratico un apparecchio simile in ambiente domestico. L'enorme numero di altre esperienze VR che verranno create negli anni a venire richiederanno un'enorme fornitura di hardware aggiuntivo, rendendone sconveniente l'acquisto per uso domestico.

Inoltre, varie aziende stanno lavorando allo sviluppo di titoli per gli **e-sport** in realtà virtuale, il che richiederà senza dubbio l'allestimento di appositi spazi professionali per il gioco; ad esempio, il team **Kynoa**, che ha preso spunto dal **calciobalilla** per realizzare un'esperienza cinematografica, chiamata **Koliseum Soccer VR**, e ora pianifica nel prossimo futuro l'estensione del gameplay competitivo alla creazione di campionati, partite online e tornei.

«Ci siamo resi conto che i nostri clienti principali volevano sempre tornare a giocare lo stesso tipo di giochi più e più volte, ad esempio **Space Pirate Trainer** e **Zombie Multiplayer**, e stimavamo di ottenere circa l'1% di rendimento, ma, al contrario, i tassi erano intorno al 20-30%. Ecco perché ci siamo resi conto che dovevamo fare sul serio con i campionati. Abbiamo tenuto tornei VR per quasi due anni»

ha detto sempre Burningham di Virtualities.



In parallelo, anche **Virtualities** ha creato il proprio titolo per gli e-sport, **Citadel**, un gioco di combattimento di fantascienza **5v5** la cui versione alpha è costruita su **Unreal Engine**, ed è in programma la sua concessione in licenza agli arcade VR di tutto il mondo.

A maggio, è stata annunciata l'apertura di una location a Salt Lake City da **1220 metri quadrati** dedicata agli sport VR, dove i giocatori possono competere nelle varietà di esperienze più atletiche, emerse con l'avvento della **realtà mista**.

Un altro utilizzo della VR sta portando alla diffusione di **teatri immersivi**, dove creatori di produzioni teatrali, come **THE VOID**, offrono un'esperienza corposa dove è possibile avventurarsi nel mondo del protagonista, soppiantando la classica esperienza **storytelling** da cinema, con una versione più "**storyliving**". **Ryan Andal**, presidente e cofondatore di **Secret Location**, ha dichiarato al **VRLA** di maggio di stare ottenendo fino al 40% di spazi occupati rispetto all'11% dell'industria cinematografica tradizionale.

In definitiva, il contenuto VR richiederà sempre più spazio per muoversi, interagire e sentire l'ambiente virtuale circostante, oltre a necessitare di una grande quantità di hardware ausiliario aggiuntivo, e mentre molte categorie di contenuti VR e AR più leggeri saranno senza dubbio adatti all'uso domestico, ci si può aspettare che il prezzo e la modalità d'installazione del materiale necessario per le esperienze di punta non saranno a breve alla portata di tutti, e che quindi le apposite aree VR diventino un punto di riferimento per un po' di tempo, diventando le nuove sale giochi della nostra epoca.

[Location-based VR: Star Wars: Secrets Of The Empire](#)

La realtà virtuale con location dedicata probabilmente è il modo migliore per sperimentarla, senza investire in visori e PC costosi. È stata già applicata al nuovo gioco di **The Void, Star Wars: Secrets Of The Empire**, che sembra avere tutti gli ingredienti per avere successo: ha un prezzo di **30\$** a partita e luoghi appositi dove provarlo, accanto alle destinazioni turistiche più famose d'America.

Ma parliamo del gioco. Consiste nell'infiltrarsi insieme ad altri quattro giocatori in una base imperiale su **Mustafa** ricoperta di lava, la casa di **Darth Vader**.



È possibile guardare un breve video introduttivo con il personaggio di **Diego Luna** già visto in **Rogue One**, e scoprire che la missione consiste nel recuperare un'arma segreta; il proprio equipaggiamento, che consiste in uno zaino per PC, dell'abbigliamento tattico e un visore simile a **Oculus Rift**. Chi ha provato la realtà virtuale classica sa che è faticoso impostare bene tutti i **sensori** e la **calibrazione** prima di giocare, ma in questo caso con **location** dedicata, non è necessario preoccuparsene. In seguito si verrà condotti nella stanza di partenza, dove il droide **K-2SO** spiegherà il piano.

Per i primi cinque minuti, si noterà un'enorme reattività, in cui saremo vestiti come gli **Stormtroopers** e, ogni volta che qualcuno si muoverà, dalla testa, alle mani e alle gambe, tutto verrà tracciato perfettamente.

Nel corso del gioco si verrà trasferiti da una stanza all'altra e a volte, sarà necessario eliminare altri **stormtroopers** oppure, ci si ritroverà a risolvere enigmi. Per tutto il tempo ovviamente, si dovrà interagire con i compagni di squadra.

Secrets of the Empire è una bella esperienza, specialmente per i fan di *Star Wars*. Ma come si inserisce nel resto del mondo questa tecnologia?

Questo genere di realtà virtuale sembra essere pronta a sfondare, data la possibilità di muoversi liberamente nel proprio spazio, senza preoccuparsi di impostare i sensori, circondati da oggetti di scena ed effetti speciali che aggiungono autenticità al mondo virtuale esplorato. Questo modo di sperimentare la realtà virtuale è ancora giovane: **IMAX VR** sta installando le sue basi su più zone, ma ancora troppo poche. **Nomadic** ha effettuato alcuni test pubblici in Asia per le sue nuove esperienze immersive di realtà virtuale, anche se non al livello di **The Void**. Importante è anche la posizione strategica di questa attrattiva, come **Disneyland**, **Disney World**, **Downtown Disney** e **Disney Springs**; infatti questi posti sono estremamente frequentati, il che aumenta la possibilità che i fan provino qualcosa di nuovo e soprattutto coinvolgente.