

# Microsoft annuncia l'Xbox Adaptive Controller

**Microsoft** ha presentato l'**Xbox Adaptive Controller**, pensato principalmente per le persone con disabilità motorie. Il prodotto presenta due grandi pulsanti programmabili e ben 19 jack che possono essere usati per collegare una vasta gamma di joystick, tasti e switch per facilitare l'uso per chi voglia giocare su **Xbox One** e PC con **Windows 10**.

Ne parla a proposito **Solomon Romney**, *learning specialist* di **Microsoft** nato senza dita nella sua mano sinistra:

«Posso personalizzare l'uso dell'Xbox Adaptive Controller esattamente come voglio. Se voglio giocare usando i miei piedi, posso farlo. Posso far sì che i controlli si adattino al mio corpo, ai miei bisogni e posso cambiarli a mio piacimento. Puoi collegarci ciò che vuoi ed essere subito pronto per giocare, non ci vuole molto. È davvero un controller semplice.»

L'**Xbox Adaptive Controller** verrà messo in commercio entro la fine dell'anno, al costo di 99,99\$.

---

## 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

## Grande successo di vendite per Cuphead su Steam

Anche se un po' ce lo aspettavamo, visto il grande hype che ha riscontrato il gioco prima dell'uscita, **Cuphead** è balzato subito al primo posto delle vendite su **Steam**.

Il platform "run and gun" con grafica cartoonesca stile anni '30 è stato rilasciato qualche giorno fa, e ha subito avuto un grande riscontro dai giocatori, potrebbe aver aiutato il fatto che il gioco costi soltanto 19,99 euro.

Il secondo posto va a **Total War: Warhammer II**, seguono nella top 5 **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **Divinity: Original Sin II** e **Rocket League**, mentre al sesto posto c'è **Grand Theft Auto V**.

## Killer Instinct su Steam supporterà il crossplay tra Xbox e Windows 10

Sempre più giochi stanno supportando il **crossplay** tra **Xbox One** e **Windows 10**, come parte del grande progetto **Microsoft** "insieme è meglio". Ma il nuovissimo **Killer Instinct**, sta aprendo le porte anche a **Steam**, permettendo in questo modo di giocare tra le 3 diverse piattaforme.

Precedentemente **Killer Instinct** non era stato rilasciato per **Steam**, con l'ultimo aggiornamento del titolo invece, sarà possibile agli utenti **Valve** di usufruire del gioco. Al momento la funzionalità del **crossplay** potrebbe essere attivata o disattivata, poichè gli sviluppatori stanno lavorando per risolvere i problemi sulla nuova piattaforma conquistata, com'è possibile vedere da un [comunicato Microsoft](#). Ad ogni modo, anche se impediranno agli utenti **Steam** di giocare online, la funzione non verrà invece interrotta per chi utilizza il gioco su **Xbox** o **Windows 10**.

È una mossa acuta, forse le piattaforme indipendenti sono i giusti partner per poter buttare giù le mura che separano i sistemi blindati. Se il percorso di **Ark: Survival Evolved**, è qualcosa di cui seguire le orme, sarebbe bene che anche **Microsoft** e **Sony** lo facessero, in modo da consentire ai loro fan di poter giocare insieme.

---

## [The Sims 4: in arrivo l'espansione Cats & Dogs](#)

Cani e gatti invaderanno *The Sims 4* con la nuova espansione *The Sims 4 Cats & Dogs* presto disponibile su **PC**. Gli amici a quattro zampe porteranno una nuova boccata d'aria al titolo, e potranno essere personalizzati.

Grazie all'editor, infatti, i giocatori potranno creare il cane o gatto che desiderano, scegliendo diverse razze o creando incroci per ottenere risultati unici. La pelliccia sarà personalizzabile, con la possibilità di scegliere dove apporre macchie e tanto altro.

Inoltre *The Sims 4*, che è stato già confermato per **PlayStation 4** e **Xbox One**, sarà presto disponibile anche su dispositivi **Android** e **iOS**, ma al momento non si sa nulla riguardo la sua data di uscita. L'espansione *The Sims 4 Cats & Dogs* sarà disponibile a partire dal 10 novembre su **Windows** e **macOS**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGT0ZYjNsZ1JwY0UIMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

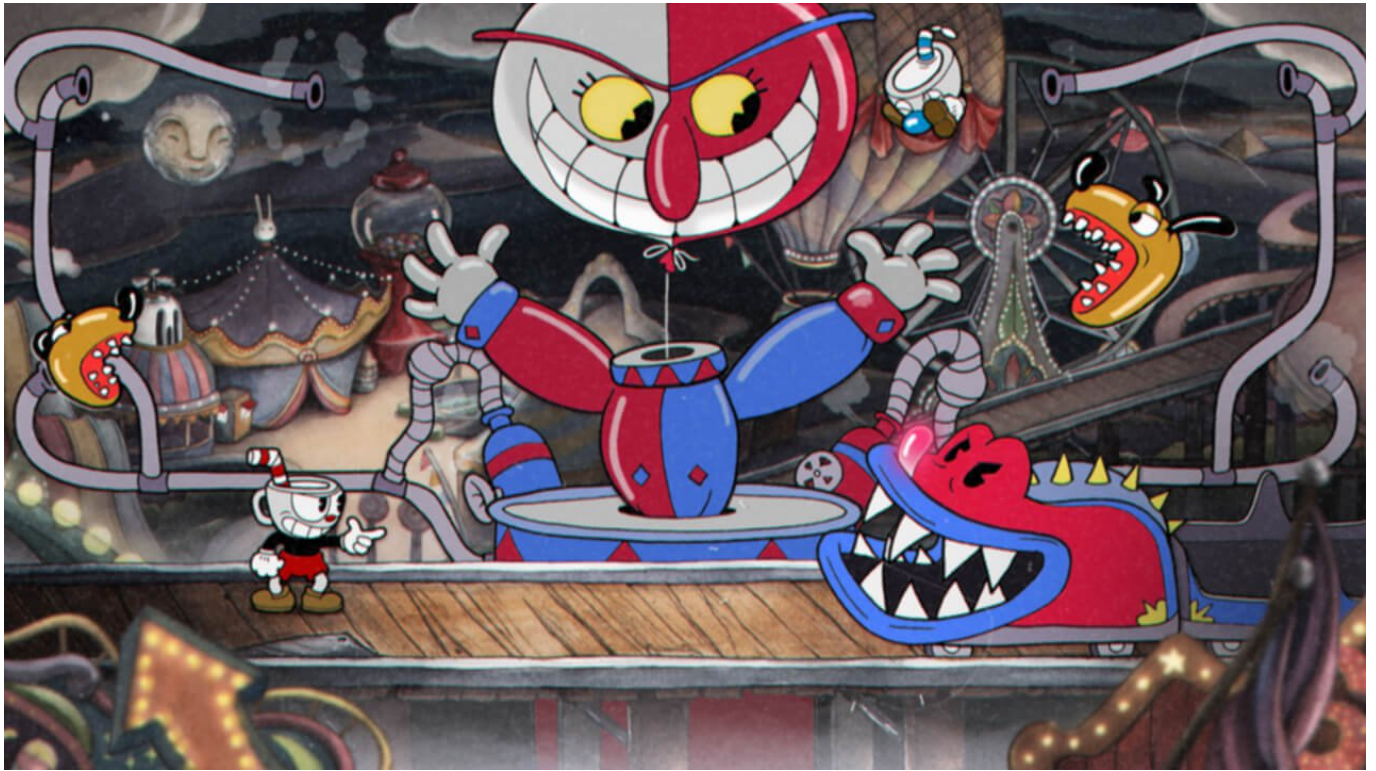
---

## [Cuphead: dimissioni e ipoteca sulle case](#)

Durante una lunga intervista rilasciata a **Gamesradar.com** gli sviluppatori dell'ormai famosissimo vintage platformer in via di sviluppo **Cuphead** confidano all'outlet le loro iniziali difficoltà economiche avute durante la prima fase di sviluppo del gioco ma anche grande ambizione e forza di volontà.

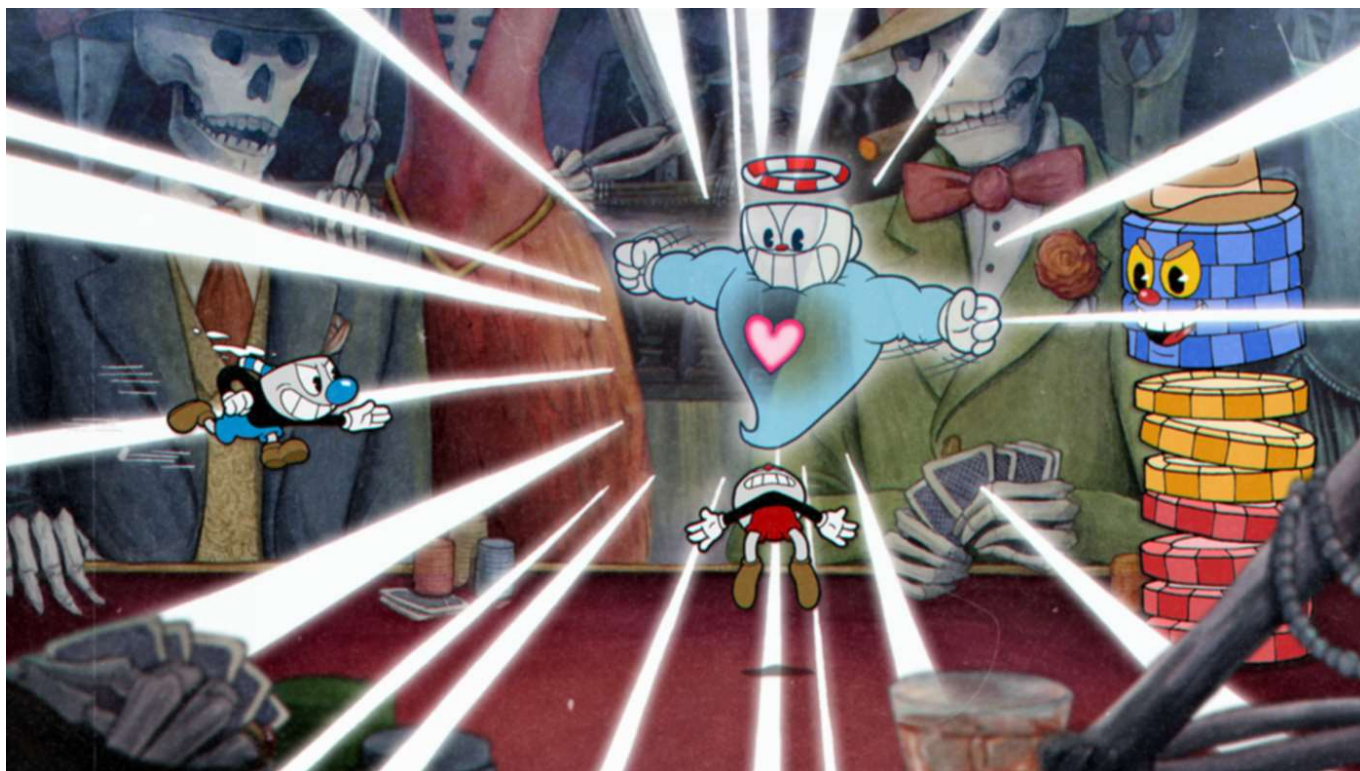
**“We realized that there were a lot of people out there that wanted what we were doing”**

“Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto”



**“My brother and I quit our jobs, remortgaged our houses and began expanding the team. This was our chance to actually deliver the game we wanted to make all along, rather than the cut-scope game we originally planned with a three person team.”**

“Dopo aver lasciato il nostro lavoro ed ipotecato le nostre case io e mio fratello cominciammo ad espandere il team. Questa era l’unica chance possibile per riuscire a portare a termine il gioco che noi avevamo sempre sognato di sviluppare al contrario avremmo dovuto rinunciare ed accontentarci del progetto iniziale disegnato attorno ad un team di sole tre persone.”



**Cuphead** è annunciato in uscita per il 2018 ed è sviluppato da **StudioMDHR Entertainment** come esclusiva **Microsoft Windows & Xbox One**

---

## [Shenmue III: novità al Gamescom 2017](#)

A quanto pare si parlerà nuovamente di **Shenmue III** al **Gamescom 2017** che si terrà dal **22 al 26 Agosto**. Il gioco verrà mostrato nuovamente al pubblico tramite un nuovo filmato, verranno discussi gli ultimi update. Ultima ciliegina, sarà direttamente **Yu Suzuki** in persona a annunciare una novità riguardante il gioco di cui ancora nessuno sa niente.

[http://shenmue.link/post\\_en/519?en](http://shenmue.link/post_en/519?en)

È stata mostrata, sul sito ufficiale, anche quella che sembra essere la versione definitiva del nuovo logo (in basso nella gallery).



# Shenmue III

## Phantom Dust Remastered

### Phantom box

Nato nel 2004 dalla mente di **Yukio Futatsugi** (ideatore della serie *Panzer Dragoon*), **Phantom Dust** fu una perla nascosta della prima **Xbox**, console che, appena entrata sul mercato, non riuscì a opporsi allo strapotere di **Playstation 2**, nonostante svariate esclusive di spessore (*Ninja gaiden*, *Halo*, *Fable*, per citarne alcune) e una potenza oggettivamente superiore.

Il gioco non fu esattamente un successo commerciale, tanto da non essere pubblicato in **Europa**, e per gli occidentali è disponibile solamente in lingua inglese.



### Brutto ma buono

A una prima impressione, osservando dal punto di vista **grafico** *Phantom Dust* non ci si fa un'idea

positiva: il gioco non è invecchiato bene, le textures sono in bassa risoluzione, le animazioni legnose; insomma, a parte la risoluzione, il frame rate (quasi sempre fisso sui 30 fps) e l'adattamento agli schermi wide screen, il gioco è esattamente identico all'originale del **2004**.

Non facendoci condizionare dalle prime impressioni possiamo però renderci conto che abbiamo a che fare con un gioco dalla **trama interessante** e dal **gameplay originale e profondo**.



## Storia

**Phantom Dust** è ambientato in un futuro post apocalittico in cui la superficie esterna della Terra è pervasa da una misteriosa polvere che causa la perdita della memoria a chiunque ne sia esposto per un certo lasso di tempo.

Gli esseri umani sono costretti quindi ad abitare nel sottosuolo e fanno affidamento su un ristretto gruppo di persone che manifestano poteri "**esper**" con i quali sono in grado di manipolare la polvere e utilizzarla a proprio vantaggio.

Gli esper (così vengono metonimicamente chiamate le persone dotate degli stessi poteri) vanno spesso in missioni di esplorazione per trovare reliquie del passato chiamate "**Ruins**" con la speranza di riuscire a trovare la causa e la ragione di questa polvere misteriosa della cui origine l'umanità ha perso totalmente i ricordi.

Noi controlleremo un esper senza nome, trovato dentro un sarcofago insieme a un altro suo simile che dice di chiamarsi **Edgar**: i due si uniranno a un gruppo di persone chiamato "**Vision**" e verranno coinvolti in missioni nel mondo esterno per trovare le già citate **Ruins**.



## Gameplay

Il gioco è un misto tra un **trading card game** e un **pvp arena game**, non c'è nessun gioco - almeno fra quelli che conosco - che si avvicini anche lontanamente a unire due generi così distanti tra loro e questo è un pregio non da poco.

Prima di affrontare le missioni bisogna creare il proprio **arsenale** (paragonabile a un mazzo da gioco): le abilità in esso contenute verranno generate poco alla volta nell'arena di combattimento, e noi potremo usarne soltanto 4 alla volta. È possibile sovrascrivere un'abilità con un'altra più utile ma quella sovrascritta verrà persa per tutto il match, e starà al giocatore scegliere quali abilità mettere nell'arsenale e quali usare nel campo di **battaglia** (tranne nelle fasi iniziali in cui le abilità sono predefinite).

Possiamo avere più di un arsenale, da scegliere a seconda della missione o dell'avversario che dovremo combattere in multiplayer, composto da **30 slots** nei quali possiamo inserire abilità di diverse scuole, nel dettaglio: **Psycho, Optical, Ki, Nature, Faith**. A loro volta le abilità possono essere di diversi colori: **rosso** (attacco), **blu** (difesa), **verde** (cambiamenti di stato), **viola** (annullamento abilità nemica), **giallo** (abilità speciali), **bianco** (particella aura).

Nella campagna **single player**, quando non affrontiamo delle missioni, possiamo esplorare l'accampamento sotterraneo dei **Visions**, visitare varie locations e parlare con diversi personaggi che ci daranno consigli, ci assegneranno delle missioni o ci permetteranno di acquistare abilità da inserire nell'arsenale (per chi non voglia affrontare la campagna single player è possibile acquistare le abilità tramite **microtransazioni**).

Nonostante il valido gameplay, il gioco tenderà a stancare a lungo andare: le ambientazioni tendono a ripetersi e le missioni sono troppo simili tra loro, allungando eccessivamente il brodo. A mio avviso si sarebbe potuto accorciare di almeno un terzo la campagna, la quale dovrebbe essere principalmente un tutorial per il multiplayer.





## Conclusioni

Microsoft ci ha fatto un bel regalo (ricordiamo che il gioco è gratis per tutti i possessori di Xbox One e PC con Windows 10) permettendoci di scoprire questo gioco che può offrire una **lunga campagna single player** e una **modalità multiplayer** che ci permetterà di sfidare amici in locale o altri utenti di **Xbox live**.

Nonostante i succitati difetti, il gioco è un passo nella direzione giusta per **Microsoft**, e nel panorama videoludico rappresenta un titolo certamente unico nel suo genere, a cui raramente se ne potrà accostare un altro per similarità.