

## [Per Andrew House il modello Switch non è da imitare](#)

L'arrivo di **Nintendo Switch** ha cambiato le carte in tavola nel settore gaming: la console ibrida ha subito riscosso successo, non solo in terra natia ma anche nel resto del mondo.

Ad ammetterlo è anche il **CEO di Sony Interactive Entertainment, Andrew House** che, [in un'intervista rilasciata a Bloomberg](#), non solo ha evidenziato come la strategia Nintendo sia vincente, ma ha anche confermato che Sony, dal canto suo, non lancerà alcuna console concorrente (ibrida) e soprattutto nessuna possibilità di vedere **PlayStation Vita 2** nei prossimi anni.

A detta sua infatti, il mondo è cambiato e, l'entrata sul mercato di smartphone e tablet sempre più performanti ha drasticamente ridotto il mercato per console portatili. È per questo motivo che Sony si sta impegnando - come Nintendo del resto - alla realizzazione di contenuti su piattaforme **Android** e **iOS**, creando **ForwardWorks**, una compagnia indipendente che si occuperà dello sviluppo e rilascio di servizi mobile ma, almeno per il momento, **soltanto per il mercato asiatico**.

---

## [Left Alive sarà ambientato nell'universo di Front Mission](#)

Alla conferenza stampa di Sony a Tokio, **Square-Enix** ha presentato **Left Alive**, prodotto da Shinji Hashimoto e diretto da Toshifumi Nabeshima. Ora i dettagli del gioco sono emersi grazie a **Famitsu**. Come molti sospettano, il gioco è ambientato nello stesso universo di **Front Mission**, più in particolare tra gli avvenimenti di *Front Missione 5* e *Front Mission Evolved*. Quello che è interessante è che si tratta di uno sparatutto con mech o Wanzers di cui potremo prendere possesso ma non personalizzare, e ci sarà un finale condizionato dalle scelte che il giocatore effettuerà durante il corso del gioco. *Left Alive* è basato su livelli, ma sembra che gli sviluppatori abbiano intrapreso un approccio **sandbox** per progettarli, permettendo ai giocatori diverse opzioni e percorsi. Il lato survival metterà il giocatore nella condizione di mettere trappole e costruire vari oggetti. Ci sono **tre personaggi principali** che si potranno cambiare durante il progresso della storia. Inoltre, è pensato anche per poter giocare offline.

---

## [Microsoft e Sony discutono riguardo il crossplay](#)

**Gamescom 2017** è in pieno svolgimento e **Aaron Greenberg**, il capo del settore marketing della Xbox, ha dato qualche informazione riguardo la possibilità di crossplay con Sony e riguardo i titoli in arrivo per Xbox One X e della recente edizione della Scorpio. Chiedendo se le due case produttrici

avessero discusso riguardo futuri crossplay, la risposta di Greenberg è stata questa:  
«Assolutamente sì. Stiamo discutendo con Sony (riguardo il crossplay), siamo partner su **Minecraft** e ovviamente vorremmo che facessero parte di una sola community formata da giocatori uniti tra di loro. Quindi ne stiamo discutendo con loro e speriamo che supporteranno quest'idea.»  
È una risposta corta quella di Greenberg, ma molto promettente.

---

## [Hideo Kojima: grazie Konami](#)

La divisione tra **Hideo Kojima** e **Konami** è stato sicuramente uno degli episodi più malvisti e pubblicizzati all'interno dell'industria videoludica, ma non sembra che **Kojima** nutra qualche forma di risentimento. Infatti, il sito web giapponese **Toyokeizai** ha dichiarato che **Kojima** era apertamente apprezzato da Konami, e che li avrebbe per l'appunto ringraziati per avergli lasciato fare i giochi che voleva elaborare.

«Sono sinceramente grato verso **Konami** perché quando ho proposto qualcosa su cui volevo lavorare, me l'hanno lasciato fare», dice **Kojima**. «D'altro canto, non sono stato costretto da loro a fare ciò che non volevo». **Kojima** continua dicendo che, anche quando era solo una giovane recluta, **Konami** gli ha dato carta bianca fin dall'inizio.

Ha senso che **Kojima** riservi grande affetto per il publisher che lo ha fatto entrare nell'industria videoludica, anche se la successiva divisione tra i due è stata disastrosa. Ora entrambi stanno oltrepassando il "divorzio": **Kojima** sta lavorando attualmente con **Sony** su **Death Stranding**, una nuova IP, mentre **Konami** si sta preparando al lancio di **Super Bomberman R**.

---

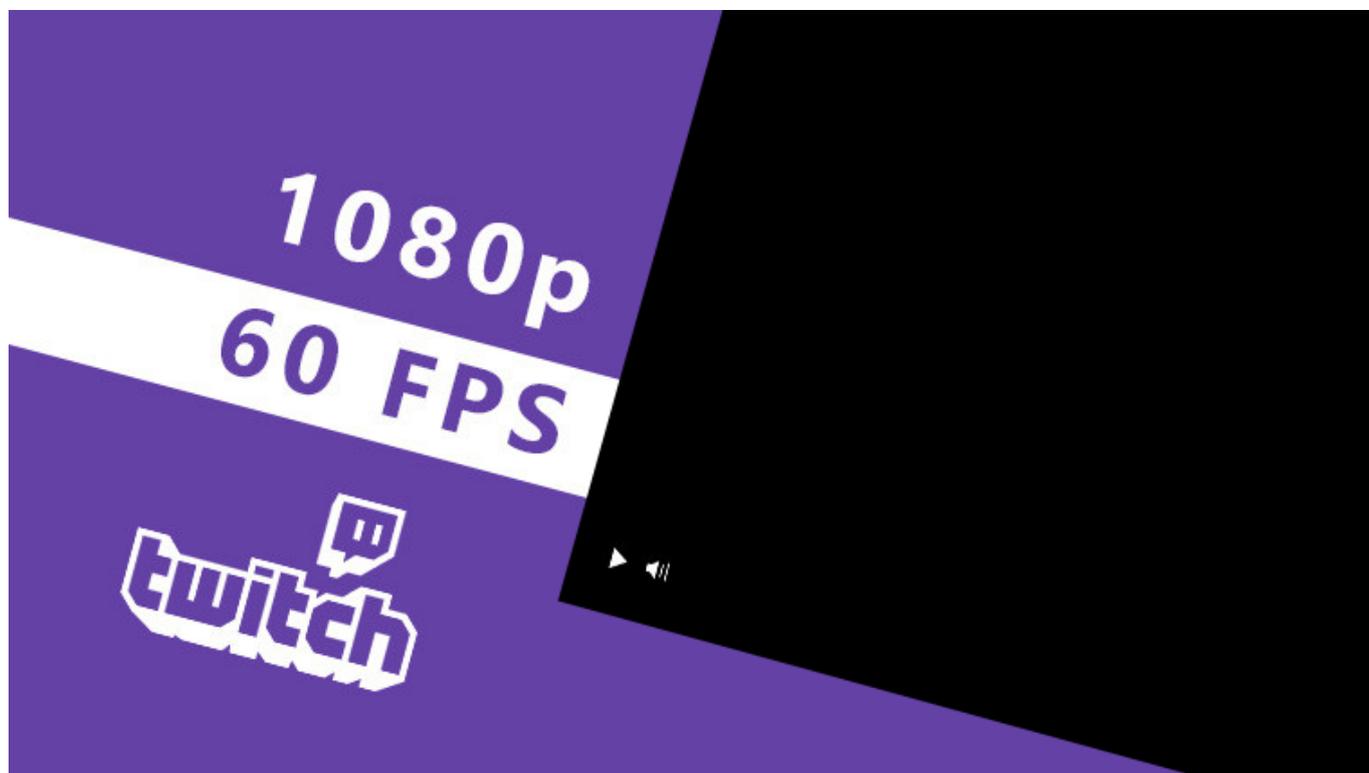
## [Ps4 - PS4 Pro: Firmware 5.0 ecco cosa aspettarci](#)

Come ormai consuetudine **Sony** si appresta a rilasciare il suo autunnale aggiornamento x.0 al firmware delle sue console **PS4** e **PS4 Pro**. Gli aggiornamenti **x.0** (1.0, 2.0 etc etc) sono quelli dove la **Sony** ci ha abituati ad aspettarci modifiche sostanziali delle funzionalità del sistema operativo. [Eurogamer](#) sembrerebbe esser entrata anticipatamente in possesso delle note di rilascio del suddetto aggiornamento quindi vediamo cosa si tratta.

Una delle novità più rilevanti sarebbe la possibilità di streaming a una risoluzione di 1080p @ 60fps su **Twitch**, funzionalità che sarebbe però limitata alla **PS4 Pro**. Altra novità riguarda la possibilità

(come già accade su **Xbox One**) di seguire qualsiasi account **PSN**. Questo permetterebbe secondo **Sony** di «incoraggiare maggiormente la condivisione di contenuti e aumentare l'interazione tra gli utenti.»

Sarà data comunque la possibilità di scegliere se potere essere seguito da amici esistenti o utenti sconosciuti, e ovviamente sarà concessa la possibilità di bloccare utenti non desiderati.



<

Altra novità riguarda l'aggiunta di opzioni che riguardano gli account **"sub"** o **"child"**.

I nuovi account familiari daranno finalmente la possibilità di avere più di un utente adulto al suo interno che potranno agire da **"controllori"** potendo gestire e settare le impostazioni agli account **"child"**. Sarà rilasciata anche una nuova **web app** che potrà gestire gli account familiari da **PC** e **smartphone**.

Ultima novità degna di nota riguarderebbe il sistema di notifiche accessibile e visibile via **Quick Menù**. Questo eliminerebbe per sempre la noia di dover tornare alla **Home Screen** per poter visionare nuove notifiche. Da qui sarà possibile prendere nota dell'avanzamento dei download/upload in corso.

Queste le novità più rilevanti, altre modifiche minori riguarderebbero i commenti degli spettatori durante i broadcasting in **VR mode** le **notifiche push** e aggiornamenti alla stabilità di sistema.

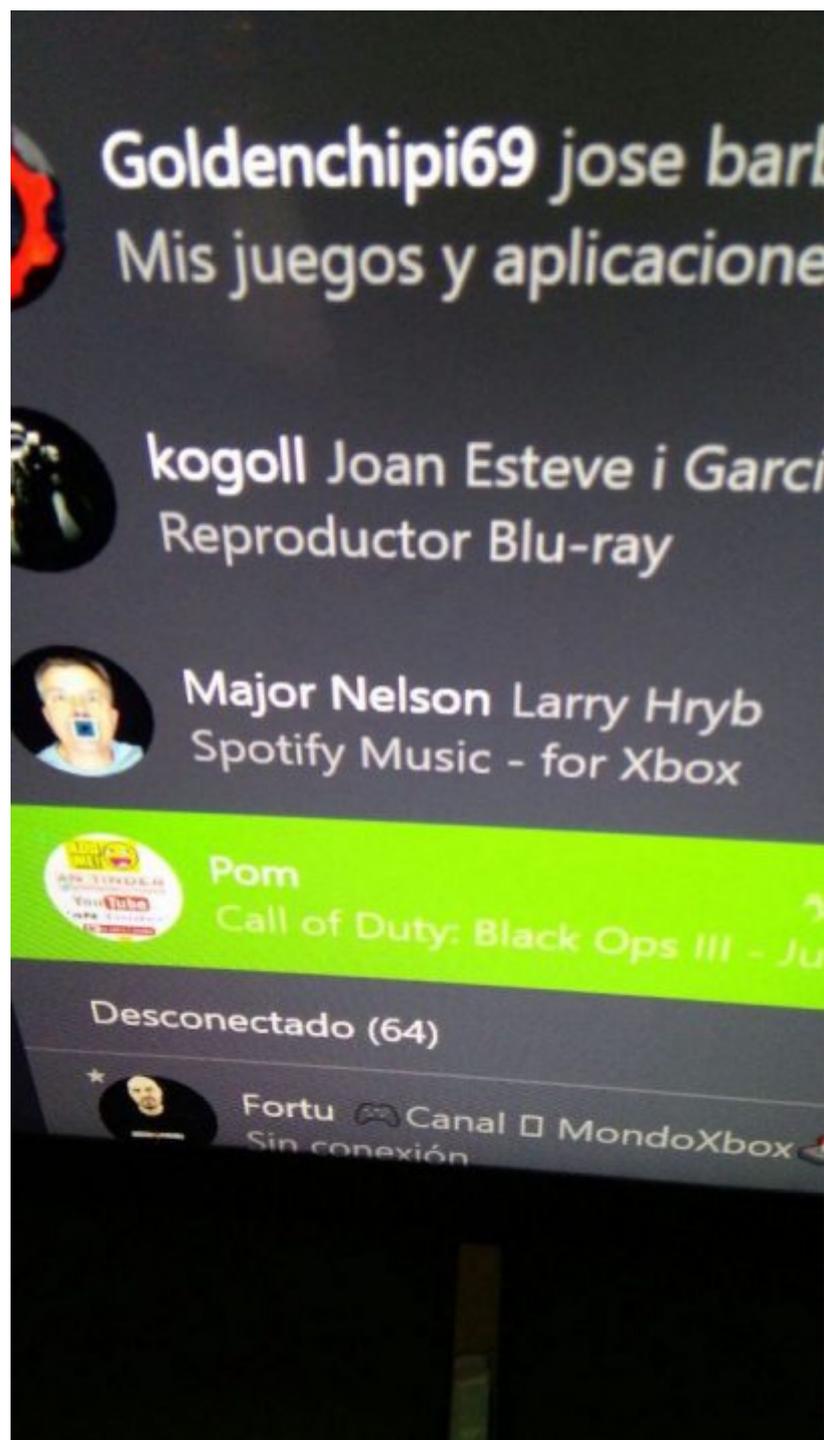
Niente riguardante la ormai leggendaria possibilità di poter cambiare **PSN ID** o il **Supersampling** automatico per i giochi a 1080p su **PS4 Pro**.

---

## Spotify a tutto volume su XBOX ONE

Sembra che un'app di **Spotify** sia in arrivo per le nostre **Xbox One**. Le fonti affermano che attualmente l'applicazione sia in fase di test ma che arriverà presto nello store.

Lo testimonia uno screenshot di **Mayor Nelson Larry Hryb** di **Microsoft**, postato su [Xbox One Reddit](#) proprio questa settimana. Alcune voci sostenevano che l'app non sarebbe mai arrivata a causa di un accordo di esclusività con Sony, ma a quanto pare non è così.



**Sony** aveva annunciato il suo accordo esclusivo con **Spotify** per PS3 e PS4 nel 2015. Oggi, a quanto afferma il vice presidente senior di Sony e capo di Playstation Network **Eric Lempel**, l'azienda si ritiene soddisfatta ed entusiasta della nascita di **Playstation Music** con Spotify nelle vesti di partner esclusivo.

---

## [Phil Harrison: l'era d'oro del videogioco](#)

**Phil Harrison**, executive manager che ha lavorato precedentemente per **Sony**, **Atari** e **Microsoft**, in un'intervista a [GamesIndustry](#) dice la sua riguardo il futuro del gaming.

«Un'era d'oro di democratizzazione delle piattaforme, democratizzazione di tecnologie e di contenuti. Quando cominciai a lavorare nell'industry, l'80% del budget di sviluppo era destinato alla creazione del motore grafico 3D, ed eravamo costretti a spendere quella cifra ogni volta che volevamo creare un nuovo gioco. Sarebbe come se un regista cestinasse la tecnologia dietro la telecamera **Panavision** per inventarne una nuova ogni volta che decida di girare un nuovo film»

**Quando cominciai a lavorare nell'industry, l'80% del budget di sviluppo era destinato alla creazione del motore grafico 3D.**

«Siamo arrivati a un punto dove abbiamo l'utenza, esistono i tool di sviluppo, distributori di software e la possibilità di creare servizi online. Adesso abbiamo il budget e molto più tempo per poter pensare a cosa fare all'interno di mondi virtuali credibili creati con una grafica credibile e una AI sofisticata. Cosa succede quando questi elementi coesistono? Ci aspetta un futuro davvero interessante.

Spero che lo stesso impulso che i servizi di streaming (come **Netflix**) hanno dato al mondo della televisione ci sia nell'epoca d'oro dei videogiochi di cui ho appena parlato. Speriamo che tutto questo porti la nuova generazione di creatori di contenuti e scrittori a pensare al mondo dei videogames in questo modo.»

---

## [GameCompass #13 - Season Finale](#)

Con questa puntata termina la prima stagione televisiva di GameCompass e si inaugura una serie di mini puntate settimanali estive fino al rientro a fine agosto in occasione della **Gamescom** di Colonia!

---

# Phil Harrison: Switch apre le porte a nuovi videogiocatori

Negli ultimi anni, le case produttrici hanno combattuto tra loro per contendersi il trono della console migliore nel mercato videoludico: **Sony** e **Microsoft**, hanno creato modelli di console sempre più potenti, portando a un'evoluzione rapidissima.

Da pochi mesi **Nintendo** ha lanciato sul mercato **Switch**, una console ibrida, non potente come **PS4** o **Xbox One**, ma che ha visto una gran risposta di pubblico e un'ottimo riscontro in termini di vendite.

Nintendo non punta sulla potenza hardware ma cerca di intrattenere in qualunque modo i giocatori, fornendo titoli sempre diversi e divertenti, da giocare in singolo o in compagnia.

Lo stesso **Phil Harrison**, ex vice presidente di MS e Sony, ha lodato ai microfoni di **GameReactor** il lavoro di Nintendo sulla nuova console:

**«Penso che Sony abbia fatto un ottimo lavoro con PlayStation 4, rendendola molto popolare in tutto il mondo. Quello che mi chiedo, che è forse una preoccupazione, è: Microsoft e Sony stanno facendo sì che il mercato cresca? Si stanno impegnando per ampliare i contenuti per attirare più pubblico e più videogiocatori? Le ultime dichiarazioni e annunci fanno capire che si stanno concentrando sul pubblico hardcore. Considerando che Switch ha la possibilità attirare e far giocare un pubblico più ampio, sarà davvero interessante vedere come le dinamiche del mercato si modificheranno nei prossimi tre o quattro anni.»**

Le parole di **Phil** sono state molto chiare: **Sony** e **Microsoft** dovrebbero dedicarsi di più al pubblico. Adesso non ci resterà che vedere come proseguirà il trend di **Nintendo Switch** e quale sarà la risposta delle due grandi concorrenti.

---

## Vari titoli in cantiere per Japan Studio

**Japan Studio** è uno degli studi sussidiari più prolifici di Sony Computer Entertainment, capace di sviluppare giochi del calibro di **Bloodborne**, **Gravity Rush Remastered**, **The Tomorrow Children**, **The Last Guardian**, **Gravity Rush 2** e titoli di prossima uscita come **Everybody's Golf** and **Knack 2**. Durante [un'intervista a IGN USA](#), il vicepresidente **Allan Becker** ha dichiarato che lo studio intende mantenere la prolificità degli ultimi anni e che ha in sviluppo diversi nuovi titoli:

**«Credo che Japan Studio possa avvalersi di molta gente talentuosa, ma per qualche ragione credo che siamo rimasti indietro sul piano della tecnologia, già dai tempi di PS2 e PS3. Japan Studio non stava producendo così tanti titoli al**

***tempo. Con PS4 stiamo davvero cominciando a costruire quella tecnologia di cui siamo stati sprovvisti.***

***Non vorrei sbilanciarmi troppo ma con il lavoro Gravity Rush 2 e The Last Guardian credo che Japan Studio abbia raggiunto questa grande pietra miliare, e adesso ci sentiamo liberi di provare qualcosa di nuovo. Siamo verso il completamento di Knack 2 e il team interno sarà più libero di lavorare su nuovi titoli.»***

Uno di questi è di certo il remake di ***Shadow of the Colossus***, mentre i restanti sono divisi tra nuove IP e sequel di franchise già esistenti, come ha spiegato nella stessa intervista anche il presidente di **SCE Worldwide Studios, Shuhei Yoshida**.