

[Annunciata la data di uscita Sea of Thieves per Xbox e PC](#)

Il tanto atteso titolo piratesco sviluppato da **Rare** per Xbox e PC, *Sea of Thieves*, ha ricevuto una sua data di uscita, ovvero, **20 marzo 2018**.

Il gioco avrà anche un controller personalizzato di colore viola con dei "cirripedi" incisi mediante il laser. Controller molto simile a quello presente nel **Nintendo 64 Atomic Purple** rilasciata verso il ciclo di vita finale della console.

Quel che fa ben sperare è sicuramente il fatto che il titolo abbia avuto molti test alpha. *Sea of Thieves* è infatti il gioco più ambizioso di **Rare** e le aspettative sono alte, specie in questo momento in cui è davvero importante che **Microsoft** accompagni alla nuova Xbox One X un gioco di successo.

[GameCompass - Porting \(02x10\)](#)

Giubilo e gaudio per il ritorno in studio dopo mesi d'assenza del nostro Lanfranco Della Cha, che con Gero Micciché e Simone Bruno chiacchiera della difficile arte del **porting**: in occasione dell'uscita della versione di **RiME** su Nintendo Switch, Gero Micciché ne approfitta per recensire il titolo di Tequila Games e Marcello Ribuffo ci racconta i 7 peggiori porting della storia videoludica nella consueta top finale!

[THQ Nordic acquisisce il 100% delle azioni di Experiment 101](#)

In un recente comunicato stampa, è stato rivelato che **THQ Nordic** ha acquisito il 100% delle azioni di **Experiment 101** e, con esso, tutti i diritti del loro prossimo titolo, *Biomutant* che ora fa parte dell'immenso "portafoglio".

Per coloro che non hanno mai sentito parlare di questo titolo, ecco un piccolo recap: quest'ultimo è stato rivelato solo all'inizio di questa estate alla **Gamescom**. Si dice che il gioco abbia un sistema di personalizzazione molto libero, un gameplay ARPG(gioco di ruolo d'azione) con una narrazione personalizzabile per la storia.

L'acquisizione di quest'ultimo viene gestita da **THQ Nordic**, con sede a Karlstad, in Svezia, mentre le attività quotidiane saranno gestite da **THQ Nordic GmbH**, con sede a Vienna, in Austria.

Biomutant sarà rilasciato su PC, PS4 e Xbox One nel 2018.

[Microtransazioni di Star Wars Battlefront II bloccate da EA](#)

Sono state bloccate le **microtransazioni** per *Star Wars: Battlefront II*, come constatato da alcuni utenti e confermato da **EA**. Tutto ciò accade dopo molti giorni di indignazione da parte dei fan, i quali sostenevano che **EA** e **DICE** avessero implementato un sistema **multiplayer** che avrebbe agevolato chi usufruiva delle **microtransazioni**.

«Vi sentiamo forte e chiaro, quindi bloccheremo tutti gli acquisti in-game», così dichiara il general manager della **DICE Oskar Gabrielson**, «Ora impiegheremo più tempo per ascoltare, aggiustare, bilanciare e mettere a punto ogni cosa. Questo significa che l'opzione per comprare cristalli nel gioco è ora offline, e tutti i progressi saranno fatti attraverso il gameplay. La possibilità di comprarli verrà implementata solo quando avremo fatto dei cambiamenti al gioco. Condivideremo ulteriori dettagli in corso d'opera.»

Quindi le **microtransazioni** torneranno, ma in forma più gradevole ai fan.

Gabrielson ha aggiunto: «Il nostro obiettivo è quelli di creare il miglior gioco possibile per tutti voi - fan devoti e giocatori - ma ci avviciniamo alla data di lancio globale ed è chiaro che molti di voi ritengono ci siano ancora problemi nel progetto. Abbiamo sentito voci riguardo svantaggi arrecati ai giocatori, e abbiamo temuto che questo potesse oscurare tutto quel che di buono è presente del gioco. Non è mai stata nostra intenzione. Ci dispiace non averlo fatto bene.»

[Ottime vendite per Xbox One X in Nord America](#)

Aaron Greenberg, marketing manager di **Xbox**, afferma sul suo profilo Twitter che la console ha registrato grandi risultati iniziali con buoni numeri in Europa e vendite in Nord America ancora più alte in termini numerici, attestando "una prima settimana incredibile".

Lo stesso boss di **Xbox**, Phil Spencer, ha affermato che c'è stata una fantastica risposta da parte dei giocatori, fino ad adesso

Quel che si auspica dalle parti di Redmond è che **Microsoft**, con Xbox One X, abbia trovato una formula vincente.

Huge thanks to everyone for their support of [@Xbox](#) One X. Great initial results not just in UK, but seeing similar results across Europe. NA [#s](#) much bigger, amazing first week!
<https://t.co/UOStTyLqhY>

— Aaron Greenberg (@aarongreenberg) [13 novembre 2017](#)

It's been great to see the amazing response from gamers for the X. Thanks to everyone.

— Phil Spencer (@XboxP3) [13 novembre 2017](#)

[Adesso si possono regalare giochi su Xbox One](#)

Tramite un tweet del dirigente Mike Ybarra, **Microsoft** ha annunciato la possibilità di regalare i giochi tramite **Xbox One Store**, così come avviene su **Steam**.

Per regalare una copia digitale a un vostro amico, basterà selezionare l'opzione "acquista come regalo" e inserire l'email del destinatario.

ICYMI: Gifting is now available to everyone in time for the holidays. Go ahead and send those digital ?! [#Xbox](#)

— Mike Ybarra (@XboxQwik) [14 novembre 2017](#)

Ci sono delle piccole limitazioni: se un gioco è scontato, potranno essere acquistate solamente due copie nel periodo di tempo di due settimane. E il ricevente della chiave deve risiedere nella stessa regione dell'acquirente, così da evitare problemi di tassazione e l'acquisto di chiavi a prezzo più basso tramite altri store degli altri paesi mondiali.

[Star Wars Battlefront 2 riceverà un'espansione della storia gratis](#)

Quando è stato presentato **Star Wars Battlefront 2**, EA e Dice hanno catturato l'attenzione annunciando che per il gioco non sarebbe stato rilasciato alcun **Season Pass** e che i vari aggiornamenti sarebbero stati gratuiti.

Per riceverli non bisognerà aspettare ancora molto: il primo aggiornamento sarà rilasciato il 5

dicembre, e sarà aggiunta la possibilità di scegliere da che parte stare, se con il **Primo Ordine** o la **Resistenza**, entrambe le parti daranno sfide e a oggetti diversi.

Il 13 dicembre sarà però il giorno del grande aggiornamento, che renderà felice sia i fan del **multiplayer** sia quelli del **single player**: saranno disponibili infatti i personaggi di **Finn** e **Capitan Phasma**, acquistabili tramite i crediti di gioco. La fazione che otterrà il punteggio più alto durante quella settimana sarà ricompensata con speciali potenziamenti per i nuovi personaggi.

Gli ultimi Jedi uscirà la stessa settimana e gli sviluppatori ne approfitteranno per aggiungere contenuti provenienti dal film, tra i quali una nuova mappa del pianeta **Crait**, una nuova mappa d'assalto di **D'qar**, l'accesso al **Tallie Lintra RZ-2 A-wing** e nuove abilità segrete per il **T70 X-wing** di **Poe Dameron**.

Le avventure di **Iden Versio** continueranno nell'espansione chiamata **Resurrezione**. Potremo prendere il controllo di **Versio** durante i giorni dell'ascesa al potere del **Primo ordine**.

[Top 7: al volante dei migliori racing game](#)

Ci troviamo in un bel periodo: **Project CARS**, **Forza Motorsport** e **Gran Turismo** ci regalano l'imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono **Assetto Corsa** il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai *Forza Motorsport*, Microsoft poteva vantarsi anche della serie *Project Gotham Racing* che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, **l'ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico, 130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di **Underground 2**, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo **Fast and Furious**.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, rendendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.



[La fine di Kinect e alcuni esperimenti interessanti](#)

Dopo ormai sette anni di vita e circa 35 milioni di unità vendute, la produzione di **Kinect**, la **telecamera Microsoft** capace di rilevare il movimento, **è stata terminata**. La distribuzione di Kinect iniziò nel 2010 come periferica per Xbox 360, che ebbe finalmente modo di gareggiare insieme a PS3 e Wii per il miglior sistema di motion tracking. Con l'arrivo di Xbox One, il device fu incluso nell'acquisto della console, offrendo, oltre a una serie di giochi creati ad hoc, la possibilità di comandare il gioco in remoto grazie al riconoscimento della voce e dei movimenti del corpo.

Ma la vita di Kinect nella **current gen** è durata poco: solo due anni più tardi, un aggiornamento eliminò questa funzione, poiché l'effettivo utilizzo da parte dei giocatori non giustificava gli investimenti per mantenerla. Il Kinect Team si iniziò quindi a concentrare su prodotti diversi e più innovativi, come **Cortana** e **Windows Hello**.

Durante questi sette anni, però, Kinect non è stato messo in un angolo a prendere polvere: diverse persone hanno cercato usi alternativi all'interno di numerosi campi, alcuni dei quali assolutamente impensabili per una periferica di gioco; **dall'arte alla musica, dall'applicazione militare a quella archeologica**. Questi esperimenti si rivelarono talvolta apparentemente senza senso, altre volte utili e divertenti.

Vasca da bagno touchscreen

Il proiettore **Aquatop**, creato dai ricercatori del Koike Laboratory alla Tokyo University of Electro-

Communications, grazie a speciali sali da bagno e a un Kinect, trasformava una vasca da bagno in una **superficie touchscreen colorata**, che dava la possibilità a chiunque vi immergesse le mani dentro di manipolare immagini e giocare ad alcuni giochi semplicemente pizzicando e spostando l'acqua.



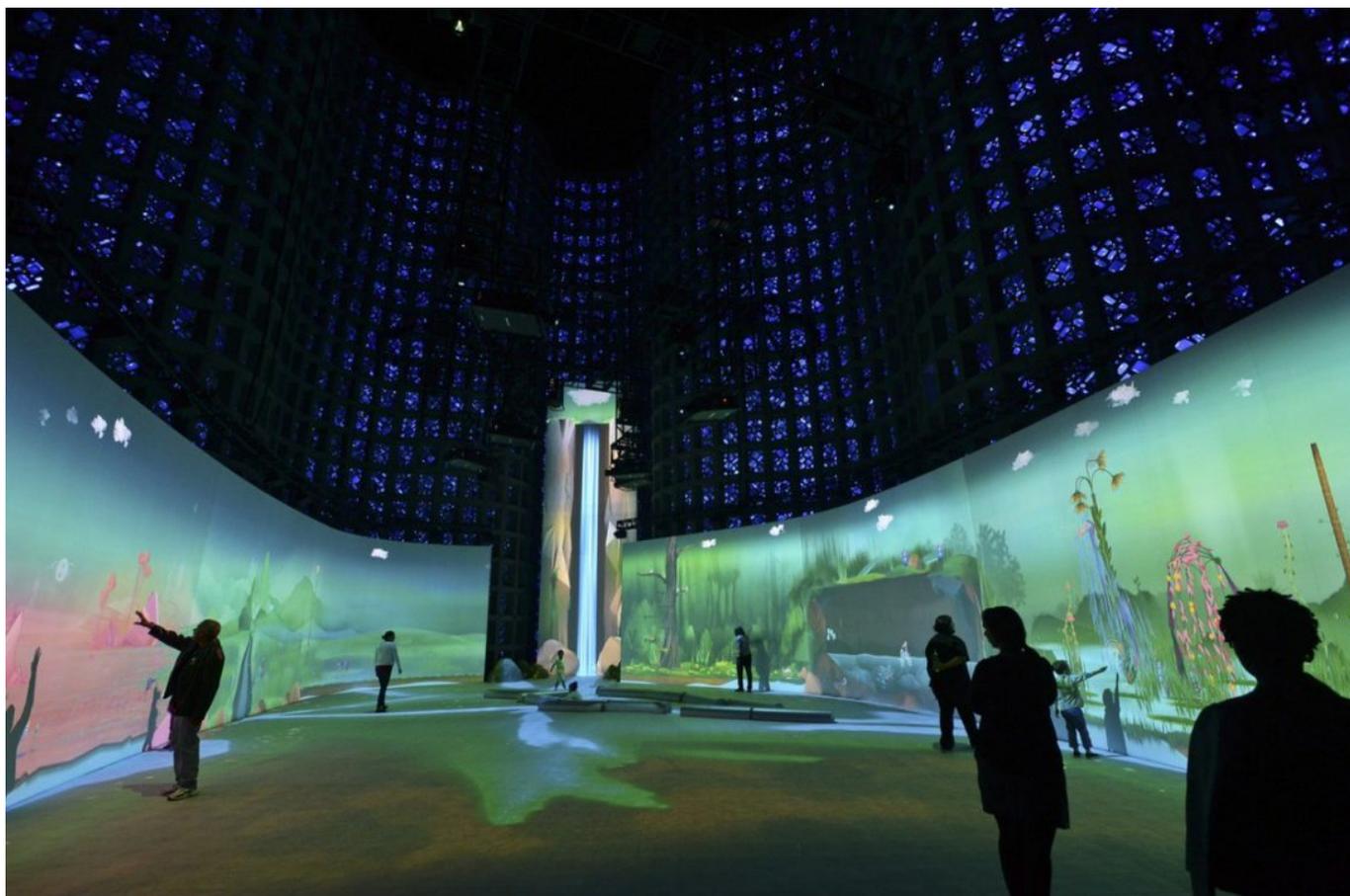
Specchio peloso

Si può ben dire che questo sia il lato artistico del Kinect: l'artista newyorkese **Daniel Rozin** ebbe l'idea di creare uno "specchio" fatto da circa un migliaio di pon pon bianchi e neri e sfruttava il motion tracking del Kinect per catturare i movimenti delle persone.



Il paese del sostenibile

Nel 2015, il **New York Hall of Science** ospitò un evento piuttosto particolare: venne creata al suo interno, grazie all'utilizzo di una dozzina di telecamere, una grande **foresta virtuale**, creata apposta per aiutare i bambini a capire i principi cardini della sostenibilità. L'intero spazio era diviso in sei biomi diversi, tra cui una cascata alta 12 metri e dei tronchi "mobili" sul pavimento.



Suonare un organo a tubo a 4 piani

Quando si dice che il nuovo incontra il vecchio: il compositore **Chris Vik** ebbe l'eccentrica ma anche geniale idea di collegare un Kinect a un organo di più di 80 anni di età, avendo così la possibilità di suonarlo **senza toccare alcun tasto**.

Questo video mostra sia la fase di realizzazione che il progetto vero e proprio in funzione.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeEVNYmpuVEpDSE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Scannerizzare ossa di dinosauro

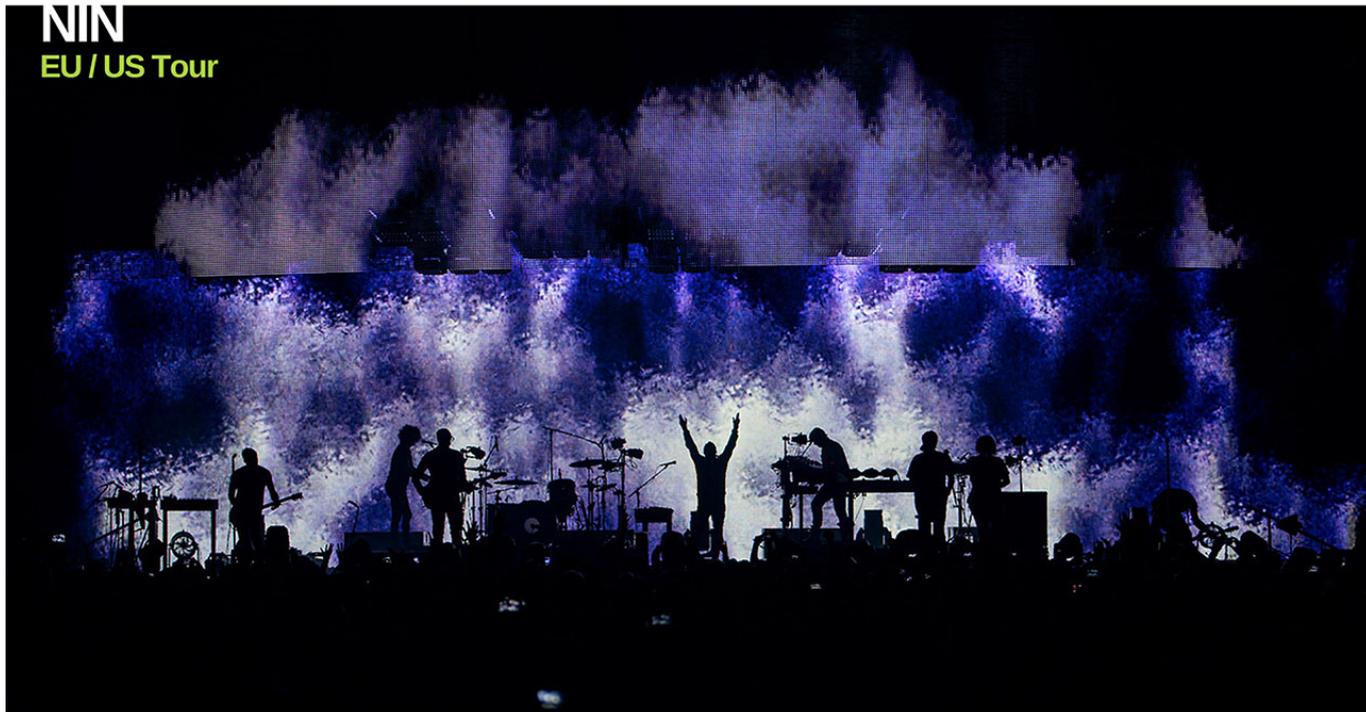
Questa fu sicuramente una delle applicazioni più utili: lo scorso luglio, degli scienziati ebbero la necessità di scannerizzare il teschio di un tirannosauro, ma la loro attrezzatura era troppo grande per entrare all'interno della mascella. Ecco che venne in loro aiuto il sottilissimo Kinect: spendendo migliaia di dollari in meno rispetto alla classica attrezzatura, fu possibile analizzare il fossile.



Concerto dei Nine Inch Nails

Il capogruppo della band, **Trent Reznor** e il suo direttore artistico **Rob Sheridan** hanno saputo conciliare la carriera musicale con il loro essere nerd. Durante un concerto nel 2013 venne utilizzato un Kinect per tracciare i movimenti del leader dei Nine Inch Nails che, proiettati verso una serie di schermi luminosi, creavano una sagoma distorta e mobile dell'artista.

NIN
EU / US Tour



Sorveglianza del confine coreano

Certe volte le idee degli asiatici lasciano veramente senza parole: **Jae Kwan Ko**, un programmatore autodidatta sud-coreano, pensò bene di usare la periferica Microsoft per sorvegliare il confine tra Corea del Nord e Corea del Sud, ed era persino capace di capire se ciò che veniva ripreso era una persona o un animale. Davvero un colpo da maestro.



RoomAlive

RoomAlive era un progetto della stessa Microsoft che aveva come obiettivo quello di trasformare le stanze in ambientazioni in stile *Star Trek* grazie a degli ologrammi interattivi proiettati su muri e pavimenti. Ma, per quanto ambizioso e con molto lavoro dietro, RoomAlive non venne mai rilasciato.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjIxMzY2JTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyNzY4JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRklMYjVFeEJ6SHF3JTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwZ2VzdHVyZSUzRCUyMm1lZGhhJTIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWV1JTNFJTNDJTIJGaWZyYW1lJTNF

Dopo questa carrellata, che non si dica mai più che il Kinect è solo un pezzo di plastica inutile. Che sia stato creato per un compito che non era davvero il suo? Comunque sia, inutile o meno, una parte che ha sicuramente segnato la storia del brand Xbox ci ha lasciati.

[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.

