

# Un 2013 ricco di novità Console da gioco



STORE

LIBRARY

COMMUNITY

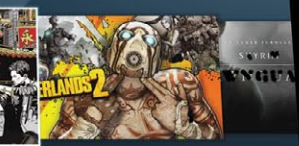
TECNOLOGIA Console



New DLC Available

\$49.99

COMMUNITY



\$49.99



COMING SOON

NEW RELEASES

FRIENDS

GENRES

TOP SELLERS

GAME OF THRONES  
THE ROLE PLAYING CARD  
GAME  
SPECIALSI AM ALIVE  
COMING SOON

WEB

SEARCH

■ Di Massimo Nicora

Mentre gli annunci ufficiali di Microsoft e Sony si fanno ancora attendere, Nvidia, Valve e Razer entrano nel mercato delle console da gioco con tre proposte molto diverse tra loro, ma davvero interessanti.



L'edizione 2013 del Ces di Las Vegas sarà a lungo ricordata come la più interessante per quanto riguarda le console da gioco. Mai, infatti, negli ultimi anni si erano concentrati così tanti annunci relativi al mercato videoludico e, soprattutto, mai prima d'ora questi annunci avevano riguardato la discesa in campo di nuovi big del settore capaci di insediare da vicino l'oligopolio tripartito di Microsoft, Sony e Nintendo. Il 2013 quindi, si presenta ricco di novità per il settore dei videogiochi, sia per l'ingresso di nuovi player, sia per il tanto atteso arrivo delle piattaforme di nuova generazione sviluppate da Sony e Microsoft. Secondo un'analisi condotta da Idc (*International Data Corporation*), dopo un inevitabile flessione dovuta all'esaurirsi fisiologico del ciclo di vita delle attuali console, il 2013 segnerà una netta ripresa grazie all'arrivo più volte paventato, ma non ancora annunciato ufficialmente, della nuova PlayStation e della nuova Xbox che andranno ad affiancarsi a Wii U di Nintendo già da qualche tempo disponibile.

Il 2013, inoltre, vedrà anche un rilancio del supporto ottico che rimarrà la scelta principale dei produttori di console anche nei prossimi anni, sebbene sia ipotizzabile nel medio e lungo termine un passaggio sempre più deciso verso la distribuzione digitale che comporterà una completa e probabilmente irreversibile rivoluzione in questo tipo di mercato. In tale scenario il settore emergente del gioco mobile o l'avvento e la sempre maggiore diffusione delle Smart Tv non rappresenterebbero un pericolo, né un ostacolo per le console tradizionali.

Come ben evidenziato da Kaz Hirai, numero uno di Sony, queste ultime sono dedicate espressamente a un target di consumatori ben definito ed esigente,

mentre i videogiochi per smartphone o tablet hanno un pubblico nettamente diverso, composto per lo più da giocatori occasionali che cercano un divertimento breve e immediato.

Qualunque sia la segmentazione del mercato quello che è certo è che, nei prossimi mesi, la situazione potrebbe ulteriormente complicarsi o arricchirsi (a seconda del punto di vista) con l'arrivo delle proposte targate Nvidia, Valve e Razer, pronte a erodere quote ai tradizionali big del settore, piuttosto che in grado di intercettare una nuova tipologia di utenza. Una situazione ancora fluida e in via di definizione che però un addetto ai lavori come Phil Harrison, Vice Presidente della divisione europea di Microsoft, vede costellata di

difficoltà soprattutto per Nvidia e Valve (Razer non viene neppure considerata). Secondo Harrison, infatti, per entrare nel mercato e competere con pesi massimi del calibro di Xbox 360, PlayStation 3 o Wii U, è necessario investire risorse enormi e disporre quindi di fondi quasi inesauribili. Staremo dunque a vedere quali saranno i prossimi passi di Nvidia e Valve nella consapevolezza, comunque, che tutti questi cambiamenti e trasformazioni in atto andranno a beneficio diretto per i giocatori che, in una situazione di maggiore concorrenza, potranno scegliere la piattaforma e i giochi che più rispondono ai propri gusti e alle proprie esigenze.

## IllumiRoom, una nuova dimensione

Al Ces di Las Vegas Microsoft ha presentato una tecnologia che, sebbene allo stato attuale sia soltanto un *proof-of-concept*, racchiude in sé enormi potenzialità e ha tutte le carte in regola per rendere l'esperienza di gioco su console qualcosa di ancora più coinvolgente e immersivo. Il progetto è stato presentato da un piccolo team della casa di Redmond composto da soli quattro elementi e prevede una sinergia tra il sensore di Kinect e un apposito videoproiettore. Questi due dispositivi, operando insieme, sono in grado di calcolare i dati geometrici della stanza in cui si gioca per poi elaborarli e creare quindi delle immagini che vengono proiettate anche sui muri della stanza, uscendo letteralmente dal televisore. Il risultato, quindi, è un ambiente di gioco in grado di avvolgere l'utente che viene catapultato direttamente all'interno del videogioco e promette di garantire un'esperienza entusiasmante. Tale tecnologia sembra indicata soprattutto per gli sparatutto in prima persona, una tipologia di gioco che già consente al giocatore un'identificazione diretta con il protagonista. Non è ancora noto se IllumiRoom diverrà una tecnologia commerciabile, ma è lecito aspettarsi che, se così fosse, potrebbe trovare applicazione probabilmente nella prossima console di casa Microsoft.

La stanza di gioco si trasforma e avvolge il giocatore per regalargli una nuova esperienza ludica.





Il design di Project Shield ricorda in molti particolari il joypad di Xbox 360.

## Nvidia Project Shield

*La console portatile con schermo integrato che permette di giocare ai titoli Android e di connettersi al computer di casa via Wi-Fi per sfruttare i giochi a esso dedicati.*



Delle tre proposte presentate al Ces di Las Vegas quella di Nvidia è probabilmente la più interessante sia per quanto riguarda il design, sia per le funzionalità da essa implementate. *Project Shield* esteriormente si presenta come una console portatile composta da un joypad di dimensioni generose collegato direttamente a uno schermo richiudibile che, sulla parte posteriore, presenta una copertura personalizzabile (un po' come già avviene per il faceplate di Xbox 360).

Il pad presenta i classici comandi mutuati da quello di Xbox 360 con una croce direzionale, due analogici di forma concava, quattro tasti azione sul lato destro e cinque tasti funzione al centro, con tanto di grosso pulsante Nvidia in bell'evidenza. Sul lato posteriore, invece, sono presenti altri due tasti più due grilletti collocati inferiormente a essi. Gli altoparlanti, invece, opportunamente sagomati sono collocati sopra la croce direzionale e i tasti azione.

La console, inoltre, è dotata di uno slot per schede di tipo micro SD, una porta micro USB, un modulo Wi-Fi 802.11n, un jack per le cuffie e un'uscita HDMI per collegare il dispositivo a un televisore in grado di sfruttare addirittura una risoluzione di tipo Ultra Hd o 4K. Lo schermo, che misura 5 pollici, è di tipo multitouch e supporta la tecnologia proprietaria Direct Touch, mentre la risoluzione è di 1.280 x 720 pixel. La batteria agli ioni di litio è accreditata

di una durata pari a 10 ore di gioco o 24 ore per la riproduzione di video in streaming.

Se esteriormente e concettualmente *Project Shield* presenta diversi spunti interessanti, è sotto il cofano che la console di Nvidia mostra davvero i muscoli grazie all'utilizzo del chip Tegra4, il più potente processore mobile annunciato sempre al Ces, nonché il primo a essere realizzato tramite un processo produttivo a 28 nanometri. Questo chip, di cui non è stata ancora comunicata la velocità di clock, è un processore quad-core basato su architettura Cortex-A15 e dotato di 72 core Gpu con supporto a DirectX11, OpenGL e PhysX e integra la tecnologia di risparmio energetico Prism 2.

Per quanto riguarda, invece, il software *Project Shield* utilizza il sistema operativo Android Jelly Bean in versione cosiddetta "liscia". Come un normale smartphone o tablet, quindi, è possibile scaricare giochi da Google Play,

oppure da Tegrazone, il marketplace dedicato di Nvidia dove sarà possibile trovare i giochi appositamente sviluppati per questa console.

*Project Shield*, però, è in grado di gestire anche giochi per Pc, ma non in maniera "diretta", bensì "derivata" tramite streaming qualora collegata in rete locale condivisa con un computer tramite Wi-Fi. Per poter usufruire di questa funzionalità, però, non si può utilizzare un desktop (o notebook) qualunque, ma è necessaria una macchina equipaggiata con almeno 4 Gbyte di memoria e una Gpu GeForce basata su piattaforma Kepler, ossia un modello GTX 650 o superiore.

Deve inoltre essere installato il software proprietario *GeForce Experience* che si occuperà di definire le migliori impostazioni grafiche per il display di *Project Shield*, ottimizzando il frame-rate in relazione alla qualità dello streaming.

La commercializzazione è prevista per il secondo trimestre del 2013 negli Stati Uniti e in Canada e i prezzi non sono ancora stati annunciati. Quello che è certo comunque è che, nei piani della casa californiana, *Project Shield* non sarà venduta in perdita come accaduto per PlayStation 3 e Xbox 360, vendute inizialmente a un prezzo inferiore al loro costo di produzione grazie alla possibilità di Sony e Microsoft di ripianare questa perdita sul versante hardware grazie agli introiti incamerati per le royalties sui giochi. Vedremo dunque nei prossimi mesi quale sarà la strategia adottata da Nvidia che punta molto su questa console che, secondo il Ceo Jen-Hsun Huang, potrebbe fare per i giochi quello che iPod e Kindle hanno rispettivamente fatto per musica e libri, permettendo di giocare in un modo entusiasmante e del tutto nuovo.

Alcuni importanti sviluppatori di videogiochi hanno già garantito il loro supporto. Tra questi Ubisoft, Epic Games e Meteor Entertainment.

**«Nvidia, Valve e Razer stanno entrando in un mercato da diversi anni oligopolio di Microsoft, Sony e Nintendo. Il 2013 sarà l'anno della svolta?»**

# Razer Edge

*Project Fiona diventa Edge per lanciare una nuova sfida nel settore del gaming su tablet.*

Che il videogioco su tablet stia diventando ormai più di un'ipotesi concreta per molti sviluppatori lo stanno dimostrando non solo i molti giochi sviluppati per questo tipo di piattaforma, ma anche iniziative come quella di Razer che compiono un passo ulteriore. Il tablet, infatti, nelle intenzioni del noto produttore di periferiche per il gaming, non deve essere utilizzato solo per giochi Android o iOS, ma può diventare un vero e proprio sostituto del Pc se equipaggiato con un'architettura hardware adeguata e sistema operativo Windows. In altre parole il tablet può essere in grado di rimpiazzare il tradizionale desktop da gioco aggiungendo alla classica esperienza videoludica su PC la possibilità di giocare in movimento propria di un dispositivo mobile.

Presentato originariamente al Ces del 2012 con il nome in codice *Project Fiona*, il tablet firmato Razer è il risultato di un progetto sviluppato sulla base dei suggerimenti e delle opinioni di ben diecimila giocatori che l'azienda ha voluto coinvolgere e dovrebbe essere disponibile in due versioni, entrambe con sistema operativo Windows 8. La prima, che potremo definire versione "base", chiamata semplicemente *Edge*, sarà equipaggiata con un processore Intel Core i5, Gpu Nvidia GT 640M, 4 Gbyte di



Il sistema di agganciamento del dispositivo di Razer è semplice e funzionale.

La proposta di Razer trasferisce la comodità di un joystick per console anche su tablet.

memoria e unità Ssd da 64 Gbyte. La versione "top", invece, sarà l'*Edge Pro* e monterà un più performante Intel Core i7, affiancato sempre a una Gpu Nvidia GT 640M, una quantità maggiore di Ram ossia 8 Gbyte, e un disco sempre allo stato solido con capienza di 128 o 256 Gbyte. Il display del tablet avrà una risoluzione di 1.366 x 768 pixel, mentre i comandi su schermo saranno sostituiti da una più comoda periferica (all'interno della quale andrà collocato il tablet) dotata lateralmente di due stick analogici, una croce direzionale e quattro tasti azione.

La stessa periferica, inoltre, sarà equipaggiata con una porta Usb 3.0, jack per cuffie e microfono, nonché una

telecamera frontale da 2 megapixel e una porta Hdmi. Il dispositivo, dunque, potrà anche essere collegato a un televisore e a una tastiera diventando così una sorta di ibrido tra Pc e console domestica. L'autonomia dichiarata della batteria è di circa 10 ore.

La commercializzazione è prevista per i primi mesi del 2013, mentre i prezzi oscilleranno tra i 1.000 dollari della versione base e i 1.500 della versione Pro.

## La realtà virtuale da "indossare"

Al Ces è stato possibile vedere in azione l'ultimo prototipo di Oculus Rift l'innovativa periferica "da indossare" che promette di realizzare uno dei più grandi sogni dei giocatori: la realtà virtuale. Nato in un garage di Long Beach dalla geniale intuizione di un ragazzo di nome Palmer Luckey e divenuto un progetto concreto grazie al finanziamento tramite *Kickstarter* e all'interesse di alcuni pesi massimi dell'industria videoludica come John Carmack (id Software) e Gabe Newell (Valve), Oculus Rift si presenta come una maschera da sci con due lenti, una per ogni occhio, che puntano su un display Lcd che, nella versione finale, misurerà 7". Il display è in grado di visualizzare contemporaneamente due immagini, una per occhio, alla risoluzione complessiva di 1.280 x 800 pixel, ma l'intenzione è di aumentare questo valore fino a 1.920 x 1.080 per garantire il miglior effetto stereoscopico tridimensionale. La periferica, collegabile al computer tramite Usb (per l'alimentazione) e Dvi/Hdmi (per l'invio dei dati), implementa al suo interno un accelerometro e un giroscopio per riprodurre al meglio anche i movimenti della testa. La data di uscita non è stata ancora annunciata, ma i primi Dev Kit ufficiali verranno consegnati agli sviluppatori il prossimo aprile. Il prezzo della periferica potrebbe, invece, aggirarsi sui 250-300 dollari.



Grazie alla sua porta Hdmi, il Razer Edge potrà essere collegato al televisore, per giocare su uno schermo più ampio.





# Valve Piston

*Il computer ultracompatto in grado di portare Steam Big Picture nel salotto di casa.*



Il Pc da gioco di Valve si distingue per le sue ridotte dimensioni.

**D**urante un'intervista rilasciata nello scorso mese di dicembre, Gabe Newell, Ceo e anima ispiratrice di Valve, aveva già esplicitato la strategia della sua azienda, intenzionata a lanciare quella che allora veniva chiamata *Steam Box*, ossia una soluzione dedicata al Pc gaming in grado di portare definitivamente Steam nei salotti dei consumatori. Sempre in tale direzione era stato lanciato con successo la modalità *Big Picture*, ossia una sorta di restyling del menu di Steam pensato appositamente per portare il noto servizio di distribuzione digitale di Valve direttamente sulla Tv, con la possibilità di navigare tramite un semplice e comodo joystick nel catalogo giochi di Steam, oppure visitare siti Internet e chattare con altri utenti.

Steam Box, dunque, altri non sarebbe dovuto essere che un Pc dalle dimensioni contenute in grado di spodestare le console domestiche e prendere il loro posto nel salotto delle case.

Il progetto ha preso una forma pressoché definitiva durante il Ces 2013 quando Xi3, il produttore dell'hardware (Valve è il finanziatore del progetto), ha finalmente mostrato Steam Box, nel frattempo diventato *Piston*, nome quantomeno

azzeccato e che fa leva su un semplice gioco di parole a sfondo motoristico: il simbolo di Steam, infatti, è una biella, ossia quella parte del motore che collega l'albero al pistone e, come facilmente intuibile, in questo caso il pistone è rappresentato da un computer.

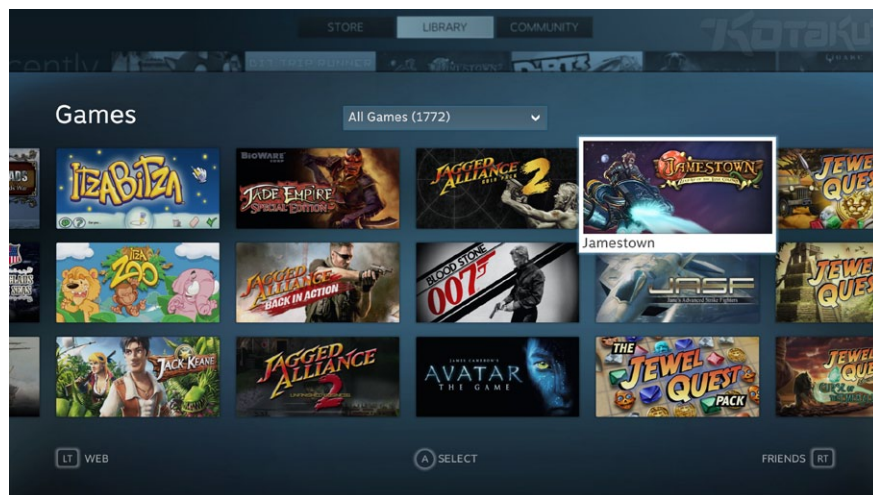
Esteticamente Piston si presenta come un cubo compatto di alluminio dagli spigoli arrotondati e dalle dimensioni di circa 10 x 10 x 15 cm. Può dunque stare comodamente anche nel palmo di una mano. Quello che più sorprende è la grande presenza di porte e connessioni sulla parte posteriore. Sono presenti, infatti, una porta Ethernet, una DisplayPort/Hdmi, due DisplayPort, i classici connettori audio in/out, un'uscita ottica Spdif, quattro porte Usb 3.0, quattro porte Usb 2.0 (di cui una espressamente dedicata alla tastiera), e quattro porte eSata. All'interno dello chassis la componentistica è ingegnerizzata in modo tale da ottimizzare lo spazio e consentire un aggiornamento dei componenti facile e immediato. Piston, infatti, presenta una struttura modulare e non fissa che consente di upgradare il proprio sistema in maniera mirata, senza essere costretti a cambiare tutto l'hardware. La scheda madre è suddivisa in tre zone dove

trovano posto la Cpu, la Ram e due slot per schede I/O. Il prototipo mostrato al Ces montava una Apu AMD; ricordiamo che le Apu (*Accelerated Processing Unit*), integrano in un solo chip sia la Cpu multi-core e che la Gpu.

Il prezzo ufficiale non è stato ancora comunicato ma, dal momento che Piston si basa sulla linea di prodotti X7A di Xi3, la cifra dovrebbe essere di 999 dollari. Il produttore, inoltre, ha in catalogo anche una linea più economica, la X5A, che viene venduta a 499 dollari.

La prima è equipaggiata con un processore quad-core da 3,2 GHz, una Gpu ATI Radeon HD 766G, 8 Gbyte di Ram Ddr3 e un hard disk allo stato solido dalla capacità di 32 Gigabyte. La configurazione hardware di Piston dovrebbe dunque essere simile, mentre per l'hard disk si parla di una capienza di un Terabyte. Per quanto riguarda il software, invece, Piston utilizza un sistema operativo Linux, mentre Steam Big Picture sarebbe già pre-installato di default nel sistema. Trattandosi però di un sistema "aperto", sarà possibile installare anche Windows nonostante Gabe Newell abbia più volte ribadito la sue considerazioni negative su Windows 8, definito addirittura una tristezza immensa che, anziché spingere gli utenti ad acquistare un Pc nuovo, ha causato un crollo delle vendite di circa il 20%. Il sistema di controllo di Piston (che potrà comunque essere connessa anche a mouse e tastiera) sarà un joystick dedicato caratterizzato da alta precisione e bassa latenza.

Non ci sono notizie riguardo a eventuali periferiche dotate di sensore di movimento sulla falsariga di Kinect o Move (secondo Newell mani, muscoli del polso e dita garantiscono già il miglior livello di interazione possibile quindi è sufficiente un buon joystick), mentre viene lasciata una porta aperta alla possibilità futura di utilizzare eventualmente la biometria e il rilevamento dei movimenti oculari. La data di commercializzazione di Piston non è ancora stata comunicata.



Piston avrà preinstallata Steam in versione Big Picture, l'interfaccia progettata appositamente per la Tv.