In arrivo un nuovo Star Wars per dispositivi mobile

Siete stufi di *Battlefront II* e volete giocare a uno *Star Wars* diverso dagli altri? Bene, l'imminente nuovo capitolo della saga prodotto da **Disney** si chiamerà: ***Star Wars: Rivals***. Il gameplay è molto simile a quello di *Overwatch*, e all'interno delle partite vestiremo i panni di personaggi classici e nuovi in battaglie pvp all'ultimo colpo di spada laser.

Quest'ultimo sarà presto disponibile sull'**App Store** di **Google Play** e su **IOS**. Già da questo momento è possibile pre-registrarsi per poter accedere anticipatamente a questo titolo e, inoltre, chi si pre-registrerà riceverà contenuti speciali.

DIsney riuscirà a soddisfare i fan della saga?

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcU5jOFRhMS1ORWMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTIwZW5jcnlwdGVkLW1lZGlhJTIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWVuJTNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNF

Nuovi bonus per celebrare l'inizio del 2018 per Fire Emblem Heroes

Il 2018 è arrivato ufficialmente e mentre l'anno è ancora agli inizi, c'è già tanto da fare in ***Fire Emblem Heroes***, che celebra il nuovo anno con un evento.
I giocatori che faranno il login oggi (fino a un massimo di 10 volte) riceveranno fino a 20 sfere per giocare e, inoltre, si avrà la possibilità di riceverne altre per aver completato le mappe speciali; completando le missioni si riceveranno sia sfere che pozioni della stamina.
Fire Emblem Heroes è uscito nel Febbraio 2017 e da allora ha riscontrato un notevole successo, dando ai fan del gioco un'esperienza "*on the go*". Al momento, l'evento permette ai giocatori di ottenere speciali eroi a tema per il nuovo anno, tra i quali **Azura**, **Camilla** e **Takumi**.

Fire Emblem Heroes è disponibile su **iOS** e **Android**. In basso il tweet di **Nintendo of America** che annuncia l'evento.

> The #FEHeroes New Year Event is here!
> ① Log-in Bonus: Log-in up to 10 times for a max total of 20 Orbs
> ② Special Maps: Earn Orbs the first time you clear them

③ Quests: Earn Orbs and Stamina Potions pic.twitter.com/GMOf40kmY5

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) January 1, 2018

Mega Man, Proto Man e Bass appaiono nell'ultimo Trailer di Robot Wars X-Ω

Questo mese è stato annunciato con gran sorpresa che **Mega Man** si aggiungerà al cast di ***Super Robot Wars X-Ω***. Questa apparizione è parte dei festeggiamenti del 30esimo anniversario ed il cast sarà disponibile da Gennaio 1. Il trailer si trova in fondo alla pagina.

Mega Man, **Proto Man** e **Bass**, che arrivano in versione 8-bit, saranno tutti doppiati. Di tutte queste voci quella di **Bass** ci tornerà familiare, anche se è in giapponese; questo perché a prestargli la voce è **Nobuyuki Hiyama**, l'uomo che ha dato la voce a **Link** adulto in ***Ocarina of Time***, in ***Super Smash Bros*** per **Nintendo 64** e **Gamecube** nonché in ***Soul Calibur 2***. L'ultima volta che abbiamo sentito la voce di questi tre personaggi è stato per ***Mega Man Powered Up*** per **PSP** nel 2006.

Detto ciò, il resto è meno emozionante. Se ci sono due cose due cose di cui questa serie abusa è l'estetica 8-bit e gli elementi di ***Mega Man 2*** e qui non si fa alcuna eccezione alla regola. I *robot master* del famoso sequel appariranno come boss e personaggi giocabili e, anche loro, saranno in 8-bit. Non si sa se tutti gli 8 *robot master* saranno doppiati.

La serie è stata spesso criticata per non riuscire ad abbandonare il passato e mai volgersi verso il futuro; tuttavia, in tempi recenti, abbiamo visto un modernissimo **Mega Man** nell'ultimo capitolo di ***Super Smash Bros***, insieme all'Assist Trophy di **Elec Man**, e la definitiva dipartita dalla grafica 8-bit per il recentemente annunciato ***Mega Man 11***. Il crossover in sé è spettacolare, sia per i fan di ***Mega Man*** che per quelli di ***Super Robot Wars***, ma risulta giusto un po' dozzinale visto che i personaggi in 8-bit potrebbero non fondersi bene con lo stile grafico del gioco originale.

Ad ogni modo ci fa sempre piacere sapere che **Mega Man** e compagni sono ancora molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo; chissà se ***Super Robot Wars X-Ω*** riceverà qualche contenuto da ***Mega Man 11*** quando uscirà…

https://www.youtube.com/watch?v=8NLmYZg8SYw

Apple prende posizione contro le loot box

Negli ultimi mesi, le **loot box** sono state al centro di molteplici discussioni e, adesso, anche **Apple**

ha deciso di partecipare alla “protesta” indetta contro quest’ultime. Infatti, la famosa “madre” dei melafonini ha recentemente aggiornato le linee guida sulle revisioni delle applicazioni del proprio store. Adesso, gli sviluppatori saranno costretti a rivelare che gli oggetti che si possono trovare all’interno delle **loot box** potranno essere trovati, gratuitamente, anche all’interno del gioco.

Il tutto è stato annunciato dall’analista **Alan Ahmad** su **Twitter**, ecco le sue esatte parole: «le app che offrono loot box o altri tipi di meccanismi che forniscono oggetti virtuali devono rivelare la possibilità di ricevere ognuno di questi oggetti prima dell’acquisto»

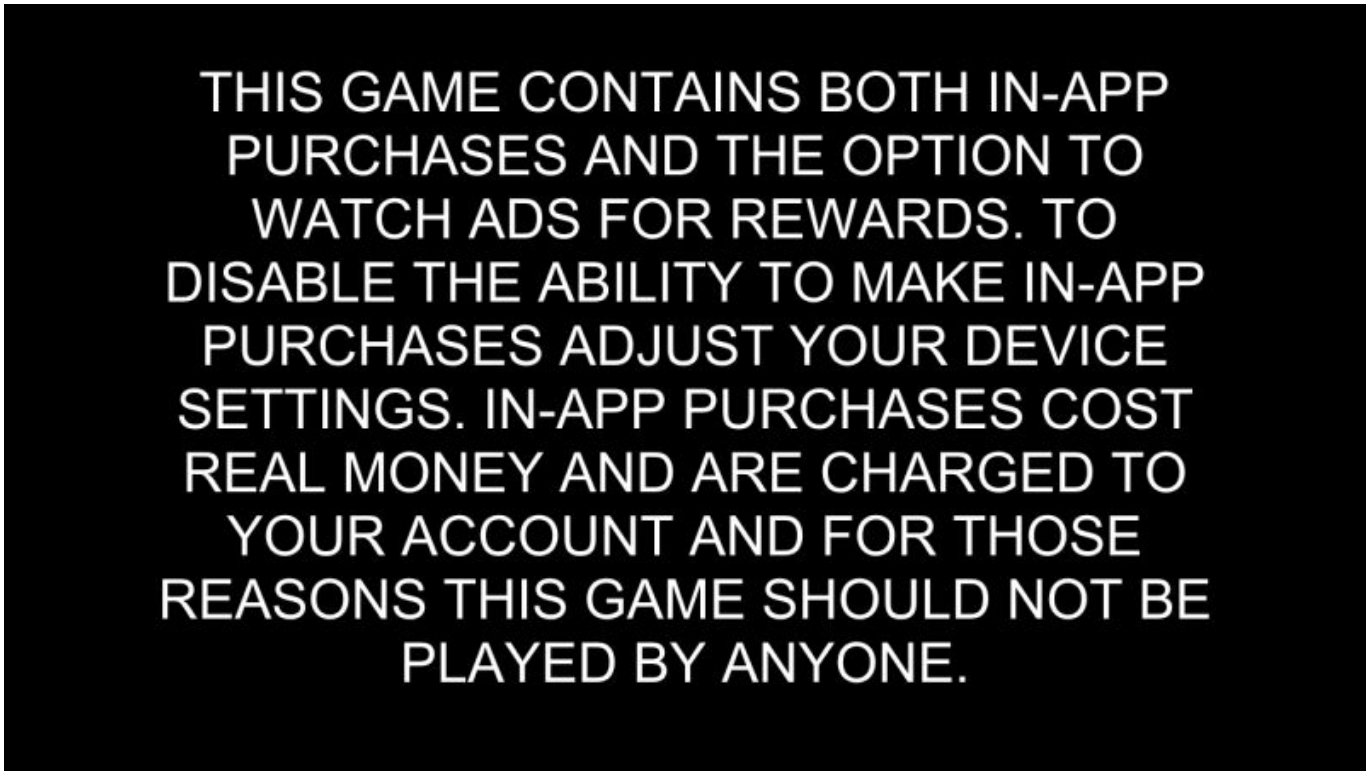
Cosa ne pensate della misura di sicurezza presa da **Apple**?

PUBG è attualmente in sviluppo anche per mobile

Dopo l’imminente arrivo sulla console Microsoft stabilito per il 12 dicembre di *PlayerUnknown’s Battlegrounds,* le sue 20 milioni di unità scaricate su Steam e la candidatura come gioco dell’anno, **Tencent** (Software house cinese che ha acquisito vari developer nel corso degli anni, tra cui **Riot Games**) crede che il titolo di punta di **Bluehole Studio** possa dare ancora di più, essendo già al lavoro, oltre che sulla versione cinese su PC, anche su una per smartphone e tablet per dare la possibilità di giocare, appunto, fuori di casa. Purtroppo il gioco sarà (almeno per il momento) **scaricabile solo in Cina** e anche per il mercato in questione non si ha né una data di uscita, né un periodo di rilascio approssimativo. Certo sarebbe conveniente per Tencent espandersi anche oltre, poiché l’enorme successo del gioco precedentemente ottenuto è una garanzia in termini di ritorno, ma al momento non resta che sperare in un prossimo futuro nell’annuncio di una versione europea.

South Park: Phone Destroyer mette in guardia riguardo le microtransazioni

L’ultimo titolo dell’esilarante saga sviluppata da **Ubisoft** è adesso disponibile su **Ios** e **Android**. Dalle varie recensioni quest’ultimo titolo sembrerebbe veramente pazzesco.
South Park: Phone Destroyer, è un gioco di combattimento basato sull’utilizzo di carte collezionabili che vengono usate dal giocatore per evocare uno tra i tanti personaggi disponibili.
Naturalmente, qualsiasi gioco targato *South Park* non sarebbe completo senza una dichiarazione di responsabilità ironica, che, in questo caso, probabilmente in conseguenza alle polemiche sul tema nell’ultimo periodo, mette in guarda gli utenti riguardo gli acquisti in-game:



«Questo gioco contiene le opzioni sia per gli acquisti in-app sia per guardare pubblicità per ricevere dei premi. La possibilità di fare acquisti in-app può essere disattivata tramite le impostazioni del vostro dispositivo. Gli acquisti in-app vengono fatti con soldi veri e sono accreditati sul vostro account ed è per questi motivi che questo gioco non dovrebbe essere giocato DA CHIUNQUE.»

Razer Phone è ufficiale: già prenotabile lo smartphone per gamer

Dopo un periodo iniziale di hype e rumor, è stato finalmente presentato da **Razer** il primo smartphone per gamer.

Razer Phone, frutto dell'acquisto di Nextbit e di una partnership con Google

Razer è una società conosciuta per prodotti legati al PC Gaming e periferiche per console, ma non è una novità la loro voglia di sperimentare. Razer aveva acquistato una start-up chiamata **Nextbit** all'inizio di quest'anno, suggerendo che il gigante delle periferiche da gaming volesse cimentarsi nel settore mobile. Il Razer Phone è stato annunciato ufficialmente. Sebbene abbia un aspetto molto simile a quello del **Nextbit Robin**, a guardare attentamente ci sono molti cambiamenti enormi che rendono questo particolare smartphone diverso da quest'ultimo.

Dimensioni del display e specifiche

Il **Razer Phone** è pensato esclusivamente per il gaming e l'uso multimediale grazie al suo display **Ultramotion da 120 Hz**. Secondo le specifiche, il display è un pannello **IGZO** da **5.70 pollici** ed è il primo display a 120 Hz presente su uno smartphone. Ciò significa che i videogiochi e la navigazione saranno fluidi, senza rallentamenti. Secondo l'amministratore delegato di Razer, non ci sarà appunto alcuno screen tearing e la risoluzione del display a **1440p** renderà l'esperienza d'uso più rilassante.

Audio

Razer Phone dispone di un audio cinematografico vero e proprio, grazie anche al **Dolby Atmos**. Inoltre, è il primo dispositivo portatile certificato da **THX Audio**. Vi sono **due altoparlanti frontali** e **due amplificatori dedicati** che rendono l'audio di altissima qualità. Il telefono Razer dispone anche di un **DAC a 24 bit**, che è una grande combinazione se si desidera utilizzare il dispositivo per il multimedia e gaming.

Hardware

Oltre a poter fregiarsi di uno **Snapdragon 835**, il Razer Phone vanta **8 GB di RAM** e il CEO della casa madre non ha avuto paura di confrontare la quantià di RAM di **MacBook Pro** con quella presente in questo smartphone. In termini di prestazioni termiche, il telefono Razer supera tutti gli altri dispositivi che dispongono di uno Snapdragon 835, un vantaggio non da poco in quanto non graverà sulla durata della batteria.

Batteria

A bordo troviamo una batteria da **4000 mAh** che, secondo i parametri, permetterà di avere fino a **12,5 ore di filmato** e **7 ore di gioco** su una sola carica. Razer Phone è anche il primo telefono a fornire supporto per **Quick Charge 4+** di **Qualcomm**, che può caricare il telefono dal 0-85% (3,400mAh) in soltanto un'ora.

Camera

Riguardo la fotocamera, abbiamo un doppio **12 MP** sul retro, con l'obiettivo secondario a **2x telephoto** con un sacco di funzioni. Purtroppo, parte delle funzionalità e modalità (fra cui anche quella "ritratto") non saranno presenti al lancio, ma Razer afferma di aver introdotto aggiornamenti software per implementare le capacità fotografiche dello smartphone nella fase successiva.

Materiali

Razer Phone utilizza un telaio in **alluminio CNC**, che garantirà una ragguardevole durevolezza nel tempo. Sembra che l'azienda abbia preso un sacco ispirazione dalla serie **Xperia** di **Sony** poiché il dispositivo mette in mostra un look a "barretta di cioccolato". Purtroppo in tutto ciò manca ancora una carica wireless.

Sistema Operativo

Il dispositivo, grazie alla partnership con **Google**, avrà a bordo **Android Nougat 7.1.1**, che successivamente sarà aggiornato ad **Android Oreo**. Grazie a questo sistema operativo si potranno sfruttare al meglio le potenzialità dello smartphone.

Giochi esclusivi

Razer ha collaborato con diverse società in via di sviluppo per portare giochi esclusivi al Razer Phone, uno dei quali è il famosissimo ***Arena of Valor***. Questi giochi sono stati anche adattati per essere eseguiti con la risoluzione 2K pur essendo ottimizzati benissimo. I giochi più importanti verrano rilasciati solo per questo smartphone, rendendo questo dispositivo ideale per gli appassionati.

Prezzo

Razer Phone ha un prezzo di **769 €** ed è già prenotabile. Contando cosa offre e raffrontandolo con altri modelli sul mercato pare un prezzo ragionevole. Le spedizioni partiranno dal **17 novembre.** Si spera che questa novità porti qualcosa di nuovo e che cambi un mercato ormai saturo di smartphone che, nella loro bellezza, peccano certamente di ripetitività.

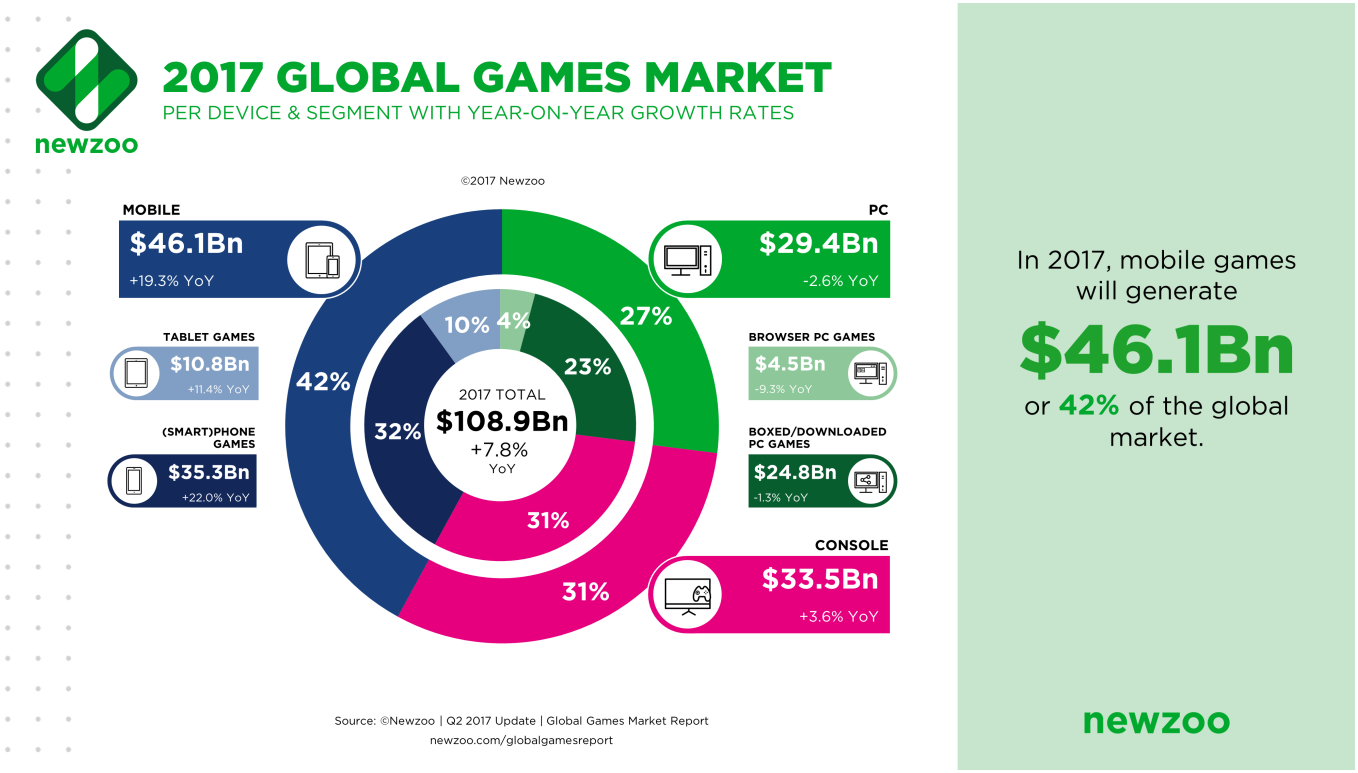
Caratteristiche tecniche

Di seguito la scheda completa con le caratteristiche tecniche del Razer Phone:

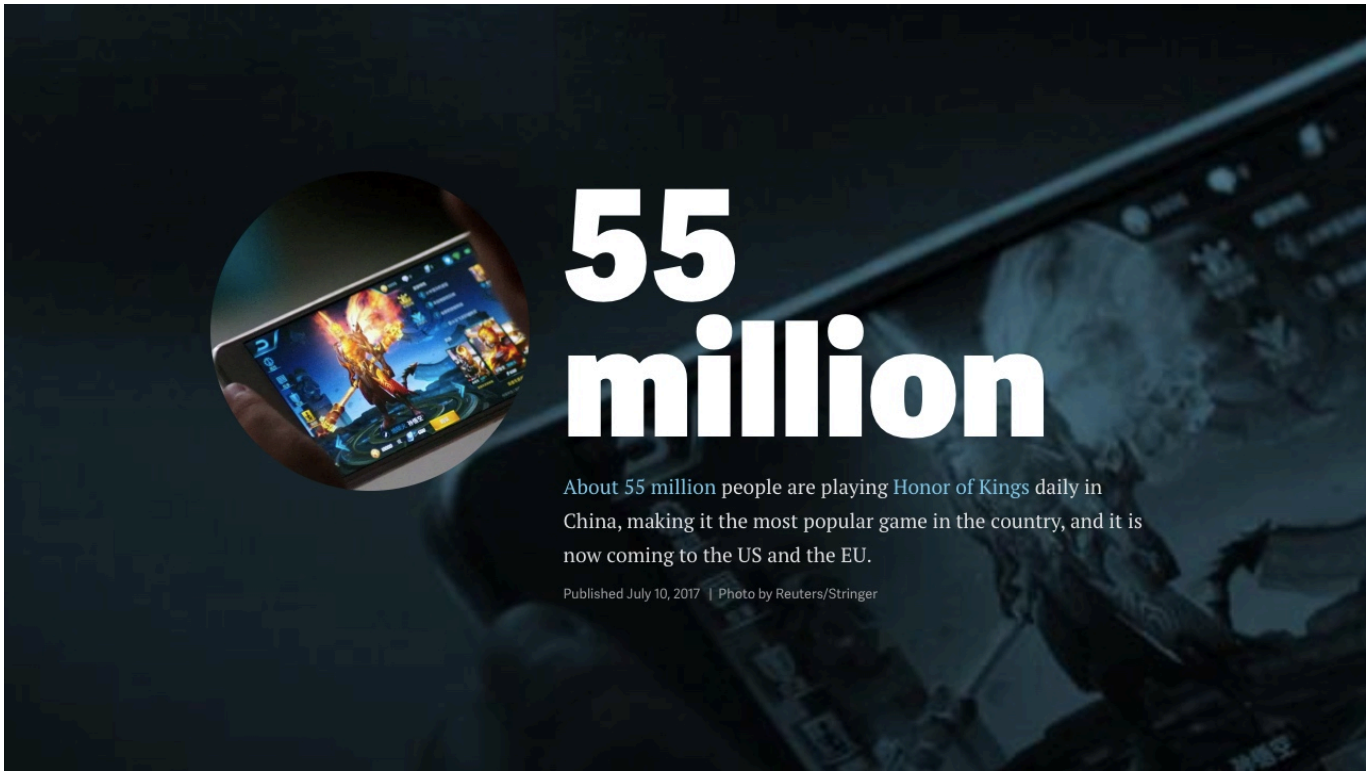
Microtransazioni: quel che l'industry ha imparato dal mobile

Secondo il **Global Games Market Report**, le 25 più grosse aziende del settore videoludico hanno

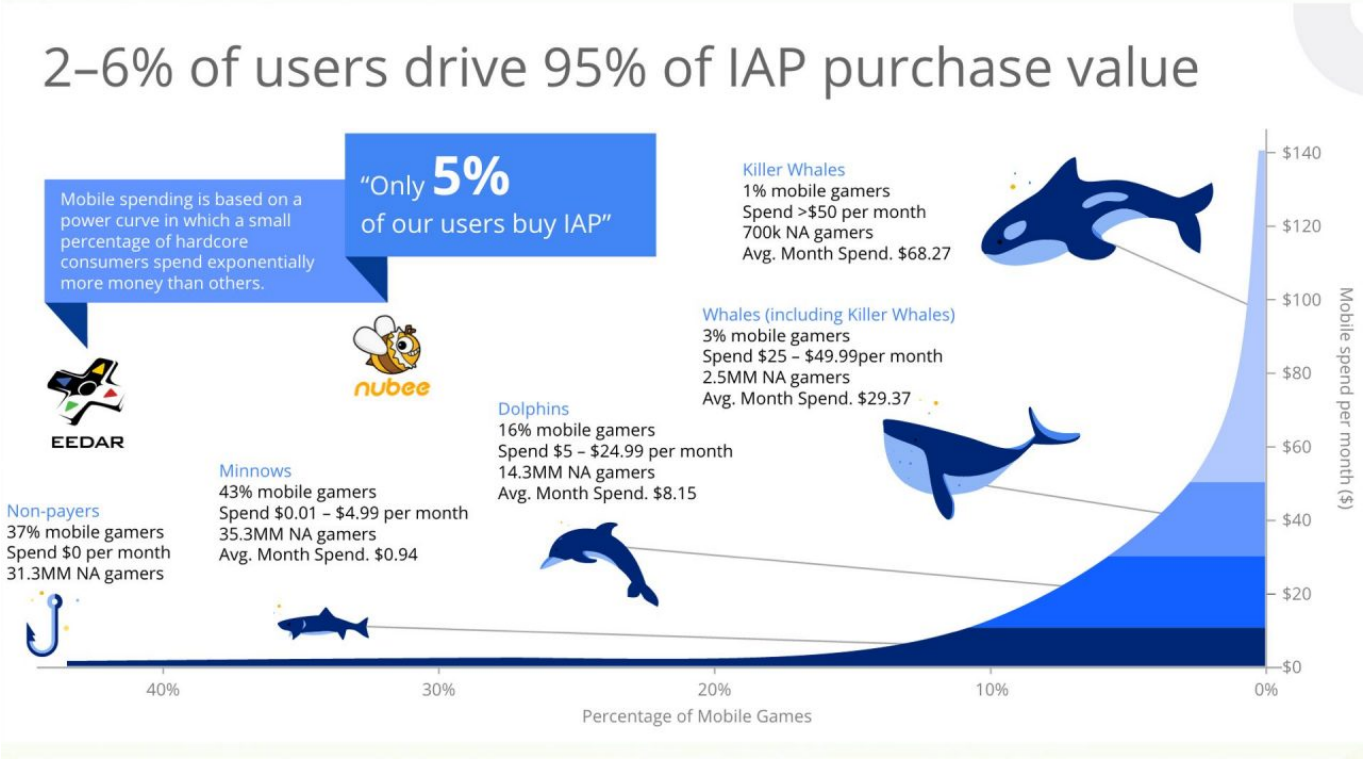
conseguito ricavi per **41,4 miliardi** di dollari solo nella prima metà del 2017, registrando un incremento del 20% rispetto allo stesso periodo del 2016. Secondo stesso report stilato dalla società di ricerca **Newzoo**, il mercato mondiale dei videogame racimolerà quest'anno circa **109 miliardi** di dollari totali, di cui **46,1** saranno imputabili al mercato mobile. Non a caso, l'azienda con i maggiori ricavi del settore è il colosso cinese **Tencent**, [che nel trimestre aprile-giugno del 2017 ha registrato un aumento del 70% dei ricavi derivanti dai giochi su smartphone].



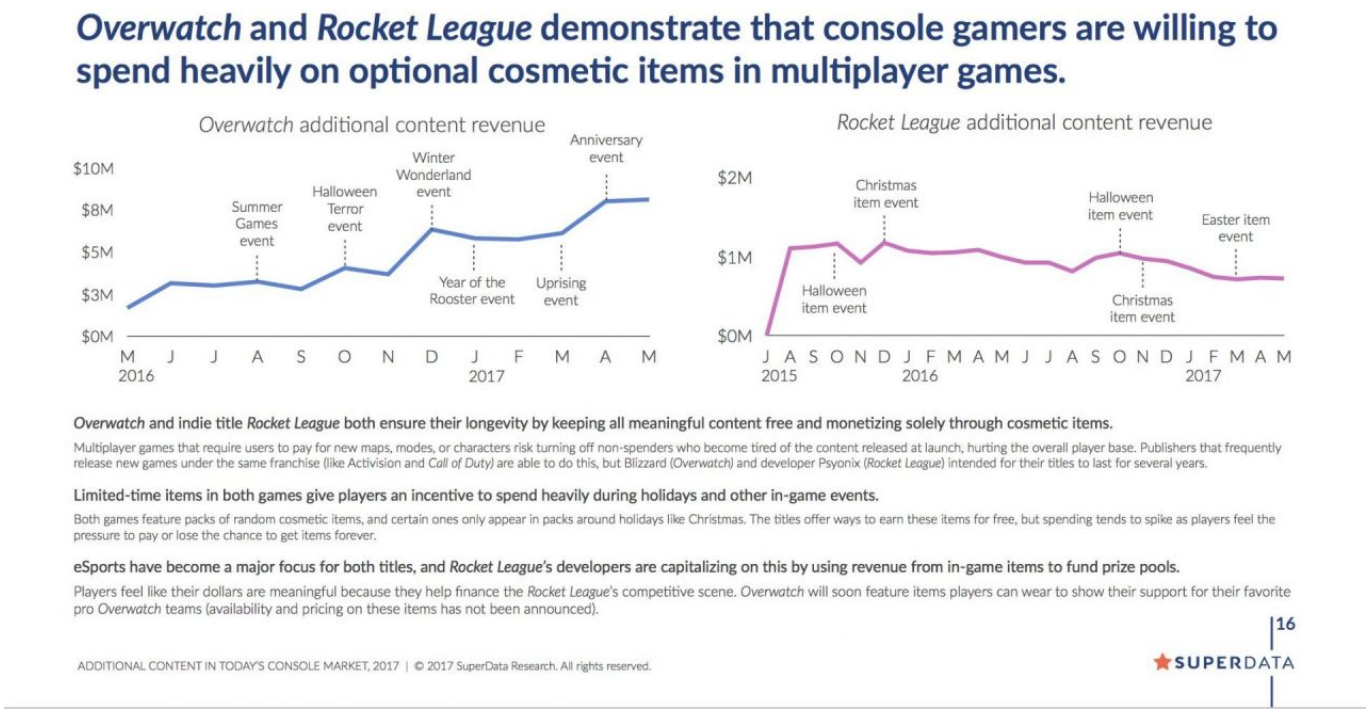
Ma come fanno i titoli sui nostri cellulari a generare introiti di questa portata? La ragioni sono molteplici: la praticità di poter giocare ovunque un titolo facilmente scaricabile da uno store e la maggiore potenza di calcolo degli odierni smartphone incentivano gli utenti all'acquisto, ma non è esattamente questo a far la differenza. I giochi di maggior successo sono infatti liberamente scaricabili e conseguono ingenti guadagni con i cosiddetti **acquisti in-game**: basti pensare che titoli come ***Arena of Valor***, altrove meglio noto come *Honor of Kings*, che nel primo quadrimestre del 2017 avrebbe generato un flusso di denaro pari a **875 milioni di dollari**, secondo la società di ricerca Quartz, e avrebbe fruttato a **Tencent 150 milioni di dollari nel solo mese di giugno**, per rendersi conto della portata del fenomeno. A numeri così grandi, corrisponde spesso un'ampia platea di utenti, e infatti il titolo conta **55 milioni** di giocatori nella sola **Cina**, più di un quarto dell'intero globo, dove ne conterebbe circa 200 milioni, superando di gran lunga fenomeni del calibro di ***Pokémon GO***.



Si penserà che sia un numero di utenti così alto a spendere in proporzione in modo da determinare ricavi così ampi. Ma i maggiori introiti di un gioco mobile sono invece de da un numero assai limitato di utenti.
Una ricerca SWRVE del 2014 sottolineava come la metà degli introiti di un gioco mobile con microtransazioni sia determinata da circa **10% degli utenti**, i quali, secondo un'indagine **Optimove**, arriverebbero in certi casi a generare addirittura il **75%** degli introiti di un social game. Ma il dato più interessante riguarda il fatto che il **30%** dei ricavi totali sarebbe generato in particolare dall'**1%** degli utenti. Questi "high spender" vengono classificati con il nome di "Whale", e sono coloro che portano i guadagni più interessanti a un titolo free to play. La loro individuazione cambia da società a società: il developer di social game **5th Planet Games**, classifica come "Whale" gli utenti che spendono almeno 100 dollari al mese, mentre Facebook li individua a partire da 25 dollari al mese. **Robert Winkler**, Chief Executive di 5th Planet Games, aveva rivelato che il 40% del titolo ***Clash of the Dragons*** proveniva dal 2% di giocatori che erano arrivati a spendere più di **1000 $ al mese**.



Anche fra gli utenti "Whale", le modalità di acquisto cambiano da giocatore a giocare, ma veder spendere cifre da capogiro come quelle appena dette non è affatto la regola: **DeltaDNA** ha infatti tracciato nel 2015 un milione di "high spender" su **mobile** scoprendo che più della metà di essi non aveva mai effettuato un acquisto superiore ai **50 $.**
È ovvio che le società del settore siano adesso molto attente a questi particolari giocatori, arrivando a classificare, oltre alle "Whale", altre tipologie di utenti target minori come **Dolphin**, **Minnow** e così via.
I metodi messi in atto per attrarli sono molteplici, e passano certamente attraverso le dinamiche e gli effetti dell'**esperienza di gioco**, quell'altalena fra frustrazione e appagamento che dirige il flusso del gameplay, e la creazione di una **community attiva**, che stimoli sentimenti di collaborazione, da un lato, e di competizione dall'altro, generando nell'utente il bisogno di acquistare per crescere all'interno del gioco.
Ovviamente è necessario distinguere i titoli che prevedono microtransazioni e la presenza di loot box come complemento del gioco da quelli meramente "**pay to win**", dove acquistare diventa necessario ai fini di un avanzamento verso la vittoria.



Quello degli acquisti in-game sembra comunque un piatto troppo ricco perché gli sviluppatori non ne siano interessati: la società di ricerca **SuperData** ha infatti stimato che **4 miliardi dei 7,8 previsti come ricavi del mercato digitale su console per il 2017** proverranno proprio da DLC e microtransazioni, più del 50% di quelli totali. Del resto, se si calcola che il popolare ***Overwatch*** ha conseguito finora ricavi su console per un totale di **61 miliardi** solo tra pacchetti che comprendono mappe e outfit di personaggi, è comprensibile che gli sviluppatori vogliano seguire la tendenza.
Il mercato mobile, insomma, ha insegnato tanto, ma i grossi produttori di videogame su console e PC hanno già imparato benissimo.

Razer Gaming Smartphone: il primo smartphone per i gamer

Razer non scherzava quando dichiarò l'intenzione di lavorare su un dispositivo mobile orientato al mercato **gaming,** infatti la società originaria di Singapore con base negli Stati Uniti ha appena presentato il primo smartphone dedicato ai videogiocatori. Il comparto hardware comprenderà componenti potenti e top di gamma.

Razer Gaming Smartphone: un super display nitido, più 8 GB di RAM e Android.

Con **Windows Phone** dichiarato ufficialmente morto direttamente dalla **Microsoft**, Razer punta sul settore mobile, ma ovviamente per motivi di tempo e costi (e aggiungerei di mercato) non si azzarderebbe a sviluppare un sistema operativo proprietario né tanto meno progettare una piattaforma hardware da zero, quindi si affiderà a **Google** e **Qualcomm** rispettivamente per l'OS e il

SOC (sytem-on-a-chip). Secondo il rumor di dati provenienti da **GFXBench** il sistema operativo sarà ovviamente **Android** mentre la cpu **Snapdragon 835** accompagnata da una **Adreno 540** saranno il punto di forza del reparto hardware. Da notare l'intenzione di utilizzare componenti *off the shelf*, quindi hardware top di gamma ma già altamente testato che non dovrebbe soffrire di nessun problema legato alla compatibilità con i giochi che sono stati rilasciati fino ad ora sul **Play Store** di Google. Data la risoluzione di **2560 x 1440** siamo portati a credere che non disporrà di un display borderless (come il Samsung S8, l'iPhone X o lo Xiaomi Mi Mix 2), in quanto usualmente questo tipo di device ha un rapporto di screen-to-body di 18:9 o una risoluzione misurata a 2880 x 1440. Questo comunque potrebbe essere in realtà un approccio migliore, poichè maggiori dimensioni della scocca darebbero la possibilità di inserire una batteria con una capacità maggiore.

Il display misurerà **5,7 pollici** e la dimensione interna della memoria sarà di **64 GB**. Per commercializzare il telefono a potenziali clienti, Razer probabilmente avrà implementato caratteristiche e applicazioni esclusive nello smartphone da gaming, ma se ci saranno accessori venduti con il dispositivo mobile, probabilmente verranno venduti anche separatamente. Conoscendo Razer, sarà uno smartphone con qualità dei materiali ed estetica non solo premium ma anche spettacolare, smartphone attraente e allettante per i gamer che possono averlo alla portata di portafogli.

Voi cosa pensate di queste specifiche? Fatecelo sapere nei commenti!

L'app Mosaic permette di scegliere la narrazione della serie tv

Molte serie tv, negli ultimi tempi sono accompagnate da App che in genere non sono altro che metodi di comunicazione con lo scopo di incrementare gli ascolti della serie.

Il regista **Steven Soderbergh** sta cercando di stravolgere questo concetto, grazie al suo nuovo progetto ***Mosaic*** .

«Mosaic è una narrazione interattiva. Le narrazioni interattive esistono da sempre ma, grazie alla tecnologia, spero in una forma più elegante e semplice di coinvolgimento. Abbiamo trascorso molto tempo su come strutturare il progetto. Volevo assicurarmi che fosse intuitiva e bella, in modo da non rendere la narrazione forzata, dando l'impressione che si fermi. Dunque ci sono state un sacco di prove ed errori su come saremmo riusciti nell'impresa e il risultato è stato molto soddisfacente. La domanda che adesso ci poniamo è la seguente: se un milione di persone si collegheranno contemporaneamente all'interno dell'app, questa si bloccherà? L'uscita è prevista per Novembre.»

Soderbergh specifica che saranno presenti due versioni di ***Mosaic***, una che andrà in onda su **HBO** a Gennaio, e a seguire la versione principale disponibile sotto forma di App.

Inizialmente il progetto sarebbe dovuto uscire solo per **iOS**, ma dopo una serie di incontri è stato deciso di includere anche le piattaforme **Android** e **PC**. In ***Mosaic*** sono presenti due rami narrativi, uno contemporaneo e l'altro ambientato quattro anni prima, che narra di un caso che tutti pensavano archiviato, ma che successivamente verrà riesaminato mettendo in luce dettagli interessanti. La particolarità di questo progetto è che, a seconda del soggetto che decideremo di seguire, si potrà andare avanti o indietro nel tempo, permettendo all'utente di esplorare nel modo più completo possibile il caso.