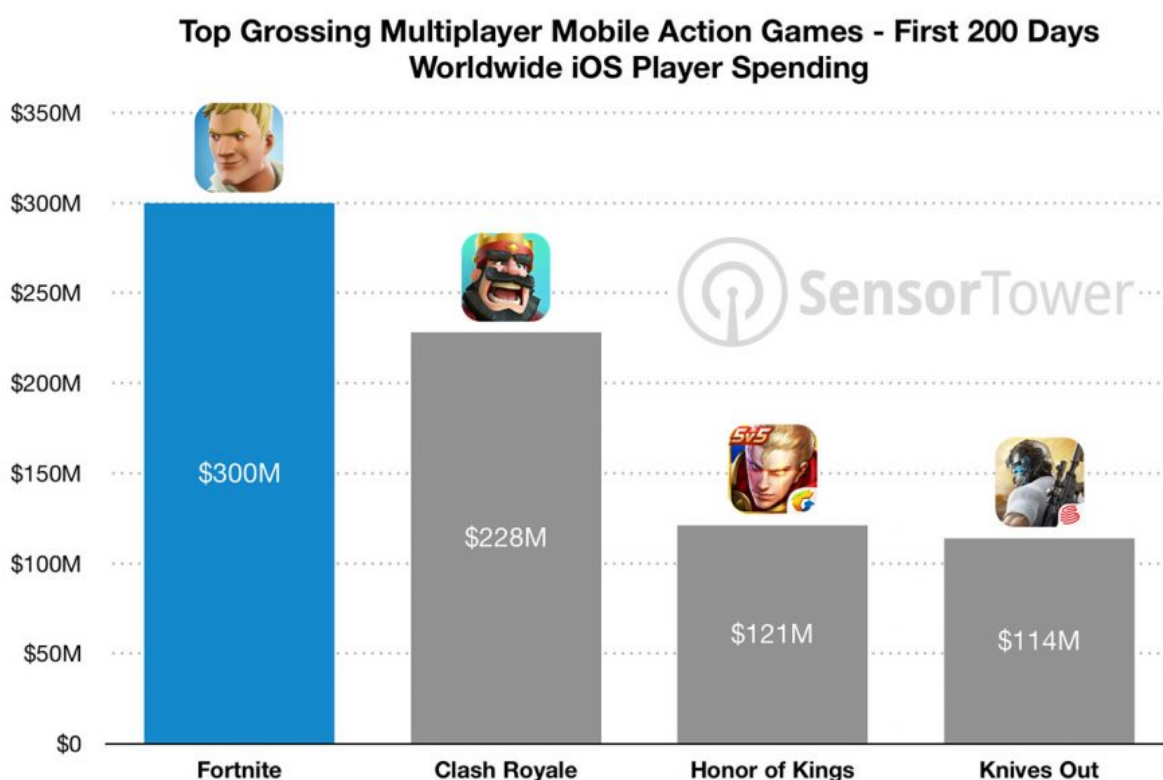


Record anche su iOS per Fortnite

Fortnite continua a macinare risultati su risultati; ultimo arrivato è il raggiungimento dei 300 milioni di dollari guadagnati sullo store dell'azienda di Cupertino in appena 200 giorni, a partire dal 15 marzo (giorno di rilascio della Beta), superando colossi del **mobile** come **Clash Royale**. Il record per il raggiungimento del guadagno di 300 milioni più veloce resta però a **Pokemon GO** che raggiunse il risultato in appena 113 giorni. Ma il guadagno di **Fortnite** su **iOS** non accenna neppure a uno stallo o a una diminuzione: sembra infatti che dall' 1.5 milioni di dollari al giorno si sia passati, grazie alla **Stagione 6** a 2.5 milioni di guadagni, già dalla scorsa settimana. Il grafico di **Sensor Tower** può aiutarci più delle parole, a comprendere i grandi traguardi raggiunti dal gioco.



Note: Totals exclude revenue from China, except for Honor of Kings, as Fortnite is not yet available in the region. Honor of Kings was only available in China at launch.

Source: Sensor Tower Store Intelligence

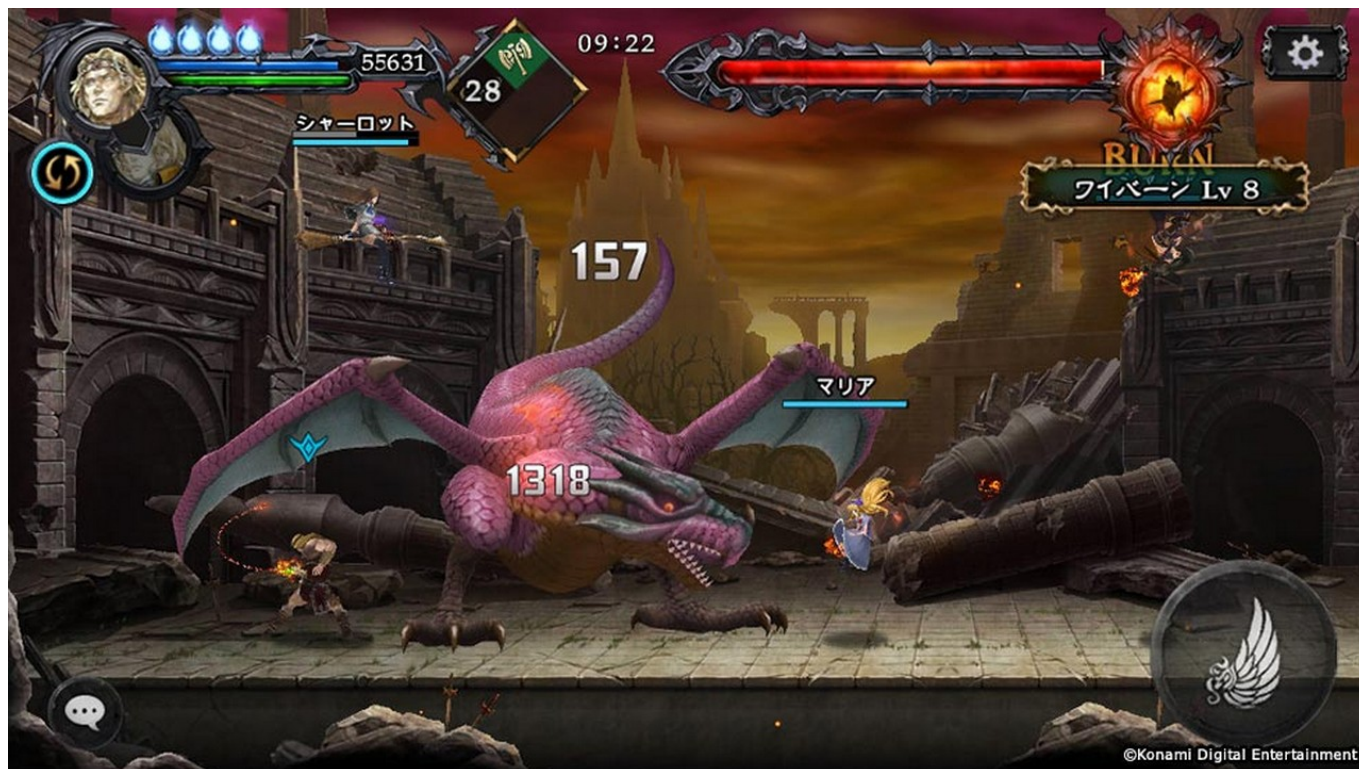
Castlevania: Grimoire of Souls per iOS. I perché di tali scelte

Konami ha fatto un po' di fatica da quando **Hideo Kojima** ha lasciato la compagnia che ha dato i natali al suo **Metal Gear** e altre popolarissime serie come **Contra**, **Ganbare Goemon** e **Silent Hill**;

sono diversi anni ormai che il popolarissimo developer cerca di trovare una propria identità all'interno della scena videoludica. In fondo, si fa viva quando c'è da lanciare qualche nuova IP come il recentissimo **Metal Gear Survival** o l'annuale **Pro Evolution Soccer** anche se, specialmente per i fatti relativi al licenziamento di **Kojima**, non sembrano entusiasmare mai i fan. A ogni modo non è che lo storico developer non abbia titoli da sfornare o non sia pronto per un ritorno in grande stile: i fan ebbero un barlume di speranza quando, nel 2015, **Konami** lanciò un sondaggio che chiedeva agli utenti quali fossero i titoli che più conoscevano e, un primo risultato si vide con l'uscita di **Super Bomberman R** per **Nintendo Switch**, un titolo addirittura ripescato dalle IP di **Hudson Soft** (compagnia che **Konami** comprò nel 2012).

In questi giorni è apparso un nuovo probabile frutto di quel sondaggio, il ritorno di una delle saghe più amate di sempre: **Castlevania: Grimoire of Souls**. La popolare saga degli ammazza-vampiri è in stallo da **Castlevania: Lords of Shadows 2**, un bel gioco ma che, come i precedenti **Lords of Shadows** e **Lords of Shadows: Mirror of Fate**, portò la saga in acque sconosciute. **Koji Igarashi**, lo storico direttore che diresse la saga dopo il leggendario **Symphony of the Night**, lasciò **Konami** perché contrario alla loro decisione di metterlo dietro allo sviluppo di titoli mobile distogliendolo, se non altro, dalla sua visione di **Castlevania** in favore di **MercurySteam** (gli sviluppatori dietro agli ultimi tre capitoli della saga) che non vedeva di buon occhio.

D'allora **Igarashi**, similmente a **Keiji Inafune** quando lasciò **Capcom**, lanciò uno dei **kickstarter** più efficaci della storia, indirizzato verso la creazione di **Bloodstained: Ritual of the Night**, con l'obiettivo finale di 500.000 dollari; raggiunse 5 milioni in pochissimo tempo e si aspetta il suo rilascio in questo 2018. **Konami**, visto anche l'interesse dei fan verso il titolo indipendente di **Igarashi**, ha sicuramente pensato bene di produrre e annunciare **Castlevania: Grimoire of Souls** (un po' come ha fatto **Capcom** con l'annuncio di **Mega Man 11**, giusto per offrire un'alternativa al malandato **Mighty No. 9**), annuncio che è stato in grado di far tremare la terra per una frazione di secondo. Anche se le immagini mostrano molti personaggi cari alla saga, un art-style tradizionale, una grafica 2.5D e, uno "story mode" con la possibilità di un multiplayer in cooperativa (simile forse a quella già vista in **Castlevania: Harmony of Despair**), **Konami** ha comunque - e decisamente - smorzato l'entusiasmo generale, annunciando il rilascio per dispositivi **iOS**. I prodotti **Apple**, anche se non pensati appositamente per il gaming, sono ottimi dispositivi in grado di restituire un'azione di tutto rispetto, ma è chiaro che quando si pensa a titoli classici come questi non è la prima piattaforma che viene in mente ai giocatori; dunque, perché questa scelta?



È probabile che **Konami** non voglia semplicemente lanciare titoli per l'utenza che conosce e desidera ancora dei nuovi **Castlevania** ma, da quel che sembra, una mossa del genere evidenzia la volontà di raggiungere più giocatori possibili. Ogni persona fisica con un cellulare, in fondo, è un potenziale giocatore e, in un'epoca in cui il mercato cinese si apre verso il gaming, in grado di diventare in pochissimo tempo leader nel settore, è chiaro che **Konami** voglia ricavarci uno spazio in questo nuovo scenario rinnovando, nel processo, la sua immagine; se non altro, anche se non nel modo in cui potremmo pensare, **Konami** è stata molto presente nella scena mobile in questi ultimi anni ed è possibile che il loro *core business* si stia spostando piano piano in quel determinato settore. Può dunque essere che **Castlevania: Grimoire of Souls** non sia "il loro **Mega Man 11**" poiché non vogliono semplicemente consegnare qualcosa ai fan della saga storica ma anche far conoscere la saga a chi non l'ha mai presa in considerazione, soprattutto in un paese come la **Cina** in cui le saghe classiche sono semi-sconosciute.

Tuttavia, **Konami** sa ancora che i giocatori che vogliono un loro ritorno in pompa magna si trovano principalmente fuori dalla scena mobile ed è per questo che titoli come **Metal Gear Survive** e **Super Bomberman R** non sono mancati, assenti nell'**App Store** e **Google Play** e che probabilmente, mai ci saranno. Gli **iPhone** e gli **iPad** non sono le "migliori console di gioco" (anche se i comandi su touch screen possono essere quasi sempre sostituiti da un bel controller fisico bluetooth) ma ciò non significa che non potremmo vedere questo titolo in altre piattaforme. **Nintendo Switch**, per esempio, ha accolto positivamente molti titoli già presenti su mobile (come [Sparkle 2](#)) e il processo contrario non è neppure un'assurdità al giorno d'oggi (basti pensare alle versioni mobile di **Minecraft** o [Playerunknown's Battleground](#)). Ci sono ancora pochissime informazioni su questo nuovo titolo **Konami**: anche se stiamo parlando di un titolo **mobile**, le immagini sembrano promettere bene (ricordando molto **Castlevania: The Dracula X Chronicles** per **PSP**) e il solo fatto di rivedere **Simon Belmont**, **Alucard**, **Soma Cruz**, **Charlotte** e **Shanoa** e altri, scartando così lo stile e i personaggi dell'universo alternativo di **Lords of Shadows**, è certamente un buon punto a loro favore.

Qualsiasi saranno le scelte di **Konami**, tuttavia, sappiamo che queste non saranno mai fatte senza logica e se hanno deciso di puntare su **mobile** avranno certamente dati di mercato a supporto delle loro azioni anche se, comunque, non esclude a prescindere un rilascio per **console** o **PC** più in là. Ci

auguriamo, inoltre, che questo non sia l'ultimo revival delle saghe storiche **Konami** e che potremo presto vedere presto dei nuovi **Contra**, **Gradius**, **Ganbare Goemon**, **Zone of the Enders** o **Suikoden** su **console**, **PC** o **mobile** (tutto pur di poterli rigiocare).



[I migliori visori VR per smartphone](#)

La moda delle app e giochi in **realtà virtuale per dispositivi mobili** sta esplodendo: basta utilizzare l'hardware e la tecnologia del display dello smartphone per fornire le immagini, utilizzando visori che sono essenzialmente *case* contenenti lenti, spesso con alcune caratteristiche extra. Per chi stesse valutando l'acquisto di un visore, ecco le caratteristiche principali dei più conosciuti.

Samsung Gear VR

Se possedete un telefono **Samsung** recente, potrebbe valere la pena acquistare il nuovissimo **Gear VR**. Rispetto alla precedente versione, l'ultimo dispositivo è ora più comodo, fornisce più spazio per chi necessitasse di indossare gli occhiali, e include prese d'aria per evitare l'appannamento dello schermo. Inoltre, Samsung e Oculus provvedono ad aggiornare continuamente la lista dei contenuti per questo dispositivo, non solo giochi ma anche cortometraggi e programmi TV.

E' stato recentemente aggiunto un controller al set, che tiene traccia del movimento della mano e possiede un **touchpad** circolare cliccabile, che consente di puntare, trascinare e rilasciare oggetti, inclinare e naturalmente sparare nel caso stesso giocando a degli sparatutto.



Google Daydream View

Il nuovo **Google Daydream View** sfoggia un design più elegante e più confortevole. Inoltre è disponibile in due nuovi colori: nero e rosa (che Google chiama "corallo"). Ha anche un **headstrap** che ne migliora l'ergonomia.

Il nuovo Daydream View ha tanti nuovi elementi, studiati per rendere l'esperienza migliore rispetto al suo predecessore. Il campo visivo è salito da 90° a **100°**. È presente anche un nuovo dissipatore di calore che migliora le prestazioni durante le sessioni più lunghe. Il nuovo dispositivo è anche compatibile con un numero ancora maggiore di telefoni, in particolare con i Samsung **Galaxy S8** e **S8+**.



Google Cardboard

L'originale e anche il più economico **Cardboard**, presenta una semplice procedura di assemblaggio in tre fasi, un pulsante di controllo migliore e supporto per smartphone fino a 6 pollici. È interessante notare che Google ha aperto la piattaforma anche agli sviluppatori **iOS**. Cardboard è un visore "fai-da-te" a basso costo che chiunque può costruire, anche se sono disponibili molte alternative terze parti, come **DodoCase**. In effetti, una rapida ricerca online rivela che è possibile acquistarne uno per circa 5€.



Merge VR Goggles

Come il Google Daydream View, il visore Merge VR opta per un materiale più morbido piuttosto che per la rigida plastica. Il materiale utilizzato infatti è una **schiuma morbida e flessibile**, che non solo rende il dispositivo estremamente comodo da indossare ma **protegge il telefono** da eventuali urti. Si adatta a qualsiasi smartphone da **4 a 7 pollici** ed è dotato anche di **lenti regolabili**.



Xiaomi Mi VR Play

Questo non è il dispositivo “Daydream” della società, che è ancora mancante, ma è comunque una buona alternativa ad altri dispositivi VR mobile più costosi.

Non è il dispositivo migliore ma fa il suo lavoro e funziona sia con i telefoni **iOS** che **Android**, oltre a essere abbastanza economico. In Cina è stato appena rilasciato la nuova e più comoda versione, lo **Xiaomi Mi VR Play 2**, ma non è chiaro quando sarà disponibile nei mercati occidentali.



Zeiss One Plus

Lo **Zeiss VR One Plus** funziona con qualsiasi telefono **iOS** o **Android** tra 4,7 e 5,2 pollici. Contiene un lettore multimediale per immagini e video **YouTube** e un'app per esperienze in **realtà aumentata**. Inoltre è progettato per essere indossato comodamente anche **sopra gli occhiali**. Tra le caratteristiche degne di nota figurano una fascia per la testa rimovibile e un inserto in schiuma che si appoggia sul contorno degli occhi quando lo si indossa; è possibile anche pulire le lenti e ha a disposizione anche una versione universale che supporta smartphone tra **4,7 e 5,5 pollici**.



Freefly VR Beyond

Il visore **FreeFly VR** offre un campo visivo a **120°** e persino un controller Bluetooth per consentire un controllo migliore dei giochi in realtà virtuale. L'ultima versione di FreeFly, chiamata **Beyond**, incorpora i **dual trigger** con tocco capacitivo **Crossfire**. È compatibile con smartphone tra **4,7** e **6,1 pollici**.



View-Master DLX VR

Il visore **View-Master Mattel** di seconda generazione è stato il primo a essere venduto nei negozi **Apple**, anche se ultimamente è un po' scomparso dai radar; tuttavia, è possibile acquistarlo presso altri store.

Il **DLX VR** ha un supporto per smartphone ridisegnato, ideato per funzionare con dimensioni di smartphone diverse e offre un supporto aggiornato per cuffie e lenti. Tutto è modellato sull'iconico design View-Master con un tocco di modernità in più.



BlitzWolf BR-VR3

L'ultimo visore di **BlitzWolf** si adatta a **qualsiasi smartphone fino a 6,3 pollici** e garantisce il massimo comfort grazie all' **imbottitura in pelle**. Permette di regolare la **distanza individuale delle lenti dalla pupilla**, correggendo un'eventuale **miopia**.



[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**?

[Incidente in un impianto Micron, sospesa momentaneamente la produzione di DRAM](#)

Un impianto di produzione di **memorie DRAM** della Micron Technology potrebbe limitare momentaneamente la produzione per un **incidente** interno e, data l'alta domanda delle componenti, ciò potrebbe comportare un ulteriore aumento dei prezzi, già lievitati negli ultimi mesi.

L'impianto coinvolto è la **Fab 2 di Taiwan**, secondo quanto riporta **EETimes** - tramite la società di monitoraggio dei prezzi delle memorie, DRAMeXchange - di proprietà di **Micron** dallo scorso anno, nell'ambito dell'operazione d'acquisto di Inotera (costata 3,2 miliardi di dollari). La Fab è uno dei due impianti situati a Taoyuan.

L'incidente sarebbe stato causato da un **malfunzionamento nel sistema di distribuzione dell'azoto** che ha causato una **contaminazione dei wafer e dei macchinari**.

Sempre secondo DRAMeXchange, Micron avrebbe avuto un calo di produttività pari a **60.000 wafer** al mese, che avrebbe impattato negativamente del 5,5 % sulla produzione mondiale delle DRAM del mese di luglio.

Un portavoce della **Micron** ha rassicurato la clientela dicendo che le operazioni di Taoyuan sono state **subito ripristinate** dopo l'accaduto, scongiurando così un impatto negativo sul business dell'azienda, la quale non cesserà di monitorare la situazione e terrà aggiornati clienti e fornitori.

DRAMeXchange non si mostra molto convinta, e osserva che i lavori per ripulire quanto prodotto dai danni e per riprendere i lavori richiedono non poco tempo, e questo, secondo vari analisti, potrebbe comportare un blocco dell'impianto con vari effetti negativi, *in primis* sui prezzi delle memorie attualmente sul mercato, e anche probabili ritardi di consegna per il prossimo iPhone ritarderanno (il quale monterà, appunto, memorie della Micron).

[Card Thief](#)

Un solitario che è un gioiello

Tornano i berlinesi di **Tiny Touch Tales** a due anni di distanza dal loro **Card Crawl**, dungeon crawler costruito intorno a un mazzo di carte (sì, le classiche 54 carte da gioco solo "leggermente" rivisitate) che aveva conquistato il mondo mobile grazie alla stupenda grafica e al suo concept davvero originale. Proprio questa passione per le carte da gioco sembra essere rimasta immutata, tanto che **Arnold Rauers**, game designer di TTT, ha deciso bene di deliziarci con questo splendido omaggio al classico di Looking Glass, **Thief**, inventandosi un gioco che è un solitario e uno stealth RPG strategico al contempo .

In *Card Thief* tutto il gameplay ruota attorno alla ricerca del percorso ottimale che il nostro protagonista - una carta raffigurante **il ladro** - deve intraprendere attraverso una griglia di 3x3 carte che rappresenta sia il livello di gioco, sia gli oggetti e i personaggi che lo popolano, e che mano a mano vengono sostituite in maniera del tutto casuale dalle altre carte presenti nel mazzo, le

quali raffigurano nemici, ostacoli, tesori e carte abilità e d'ambientazione (come le carte-torcia) che influenzano, grazie alle loro caratteristiche, anche le altre presenti sulla griglia, aggiungendo o togliendo bonus e rendendo più o meno impervio il percorso da intraprendere per raggiungere il tesoro e la botola, carta che arriva sempre alla fine di ogni mazzo.

Il gioco offre tante possibilità di pianificazione strategica grazie alle sue meccaniche ben bilanciate, ai suoi 4 livelli accessibili dopo aver sbloccato i precedenti, i quali aggiungono sempre nuove abilità e nuove carte-nemico o carte-trappola, oltre alle varie modalità aggiuntive come il **“colpo quotidiano”**.

Un gioiello da lucidare

Sebbene le meccaniche siano un tantino ostiche da approcciare, e sebbene il tutorial non si possa definire di certo esaustivo, il gioco riesce comunque a conquistare il giocatore grazie alla sua grafica accattivante, ad animazioni e suoni ricercati e ben realizzati. Tutto sommato si potrebbe affermare che faccia leva proprio sulla qualità di queste caratteristiche per farsi avvicinare dal giocatore e poi rapirlo con la profondità di un gameplay ben studiato e bilanciato, ma che purtroppo si rivela nella sua complessità soltanto dopo aver giocato diverse partite.

Fortunatamente la formula scelta è quella di un *premium* e il prezzo di 1,99 € (solo su App Store di Apple, al momento) lo rende accessibile e meritevole di essere provato. *Card Thief* è un gioco che, una volta compreso bene, coinvolge e crea dipendenza ma che probabilmente alla lunga risulta davvero soddisfacente soprattutto per il giocatore completista o per quello che tiene più alla classifica punteggi, per via dei suoi contenuti non proprio longevi.