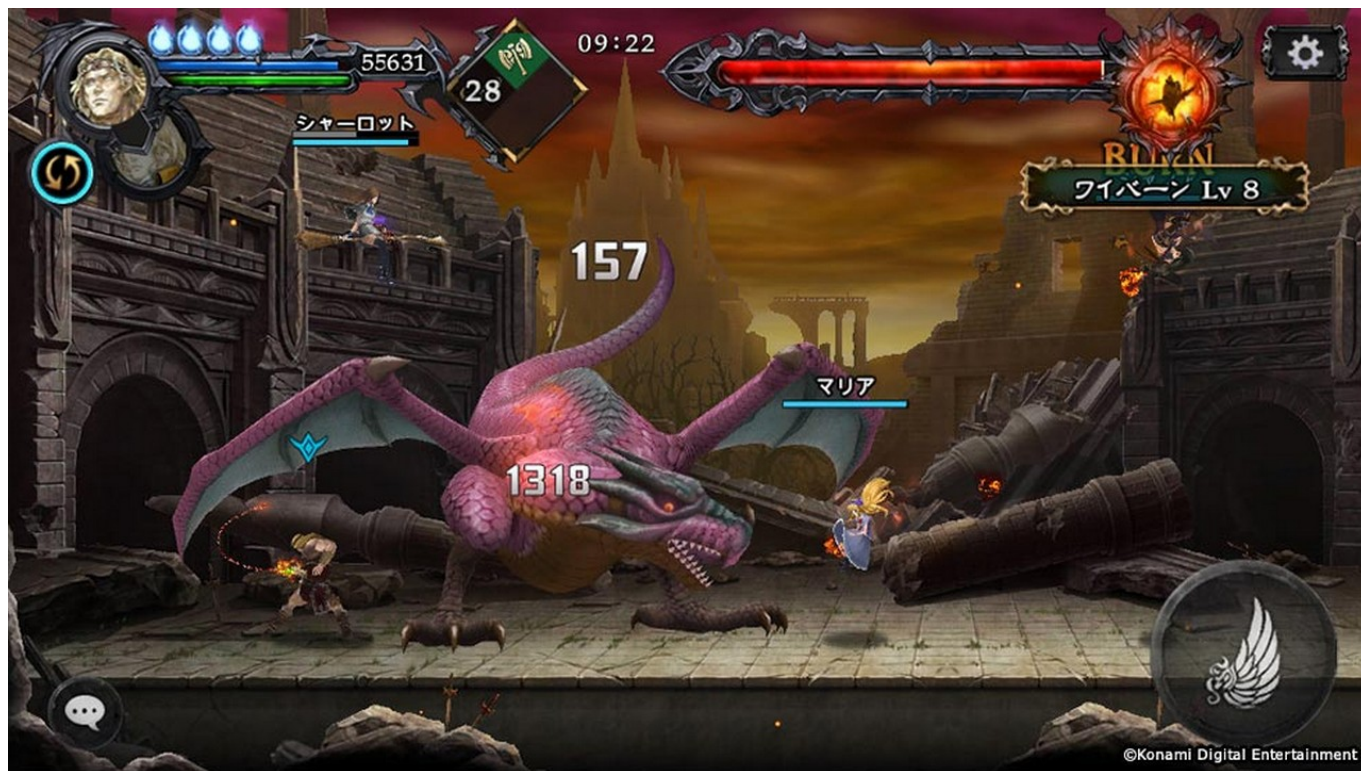


Castlevania: Grimoire of Souls per iOS. I perché di tali scelte

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).



[Vendite e profitti in crescita per Konami](#)

Nei nove mesi precedenti al 31 dicembre 2017, **Konami** ha registrato un incremento delle vendite e dei profitti del **30,2%**, pari a **354 milioni di dollari**. Allo stesso tempo, i ricavi sono saliti del **9%**, che equivale a **1,6 miliardi di dollari**. La divisione **Digital Entertainment** ha registrato sia la crescita più elevata, sia i ricavi più alti con un aumento del **21,7%** (**825 milioni di dollari**), percentuale che è stata confrontata con quelle delle altre divisioni che hanno riportato un aumento pari a **457 milioni di dollari** per la divisione **Health and Fitness**, **190 milioni di dollari** per la divisione **Games and System**, e altri **190 milioni di dollari** per la divisione **Amusement**.

I profitti della Digital Entertainment sono globalmente aumentati del **21,9%** (273 milioni di dollari) in un anno, una percentuale che ha fatto impallidire tutte le altre divisioni dell'azienda. **Konami** ha voluto sottolineare il grandioso successo ottenuto dal settore **mobile**, attribuendolo a grandi titoli come **Winning Eleven Card Collection** e a importanti aggiornamenti per **PES 2018**, che ha registrato ben 80 milioni di download; segue **Yu-Gi-Oh Duel Links** con i suoi 60 milioni di download e altri famosi titoli come **Professional Baseball Spirits A** e **Jikkyou Pawafuru Puroyaku**.

Nonostante gli alti numeri registrati, si presentano dei cali nelle previsioni sulle entrate annuali previste, passando da 2,3 a 2 miliardi di dollari; fortunatamente non si può dire lo stesso dei profitti annuali previsti che crescono invece da 368 a 414 miliardi di dollari. Ci si aspetta una leggera

crescita per la divisione Games and System, che passerebbe da 1,08 a 1,1 miliardi di dollari, con un guadagno annuale del **14,4%**. Per tutte le altre divisioni ci si aspetta invece un leggero calo. Konami ha confermato l'apertura di una nuova filiale a **Bangkok**, con l'obiettivo di sviluppare una struttura di vendita dedicata al mercato del sud-est asiatico dove si è visto un grande incremento dell'economia.

Konami pubblicherà a febbraio ***Metal Gear Survive***, che diverrà il primo titolo pubblicato dopo l'abbandono di **Hideo Kojima** verso la società nipponica.

[Annunciata la data d'uscita della Beta di Metal Gear Survive](#)

Konami ha appena annunciato che dal **18 al 21 gennaio** sarà disponibile la beta del prossimo titolo della nota saga di *Metal Gear*, *Metal Gear Survive*, per PS4 e XBOX One. Questa beta permetterà non solo di avere un assaggio del gioco ma darà anche la possibilità ai giocatori che acquisteranno il prodotto finito di avere dei contenuti bonus.

Questo nuovo titolo dell'universo di *Metal Gear* si svolge dopo gli eventi di *The Phantom Pain*, dove l'azione è ambientata in un universo parallelo pieno di zombie e strane creature mutanti. La beta conterrà anche la parte multiplayer del gioco dove si dovrà costruire, difendere e combattere con altri giocatori online. La data di uscita del gioco completo, inoltre, è prevista per giorno **20 febbraio**.



[Svelata la data per il rilascio di Metal Gear Survive](#)

Dopo aver annunciato che sarebbe uscito entro il 2017, all'E3 di quest'anno, **Konami** ha posticipato

l'uscita di **Metal Gear Survive** al 2018, tempo necessario per ultimare i dettagli del gioco, ma facendo sorgere un mistero sulla data. Oggi questo mistero è stato svelato con un tweet: **Metal Gear Survive** uscirà su **PS4** e **Xbox One** il 20 febbraio negli **Stati Uniti** e il 22 febbraio in **Europa**.

Metal Gear Survive will launch on 20th Feb 2018 in the US + 22nd Feb 2018 in EU. You can pre-order now! [#MGSurvive](#) <https://t.co/dDsdAVnS3G> pic.twitter.com/WcMBvTP2vB

— METAL GEAR OFFICIAL (@metalgear_en) [October 25, 2017](#)

Chiunque lo pre-ordinerà riceverà il **Survival Pack**, al cui interno troveremo quattro armi placcate in oro tra cui un machete e una lancia, due esultanze, quattro sciarpe di sopravvivenza nei colori verde, rosa, azzurro e argento, la skin facciale "**Kabuki**", la scatola "The Orange" e una targhetta della base madre. **Metal Gear Survive** è il primo gioco di **Konami** da quando **Hideo Kojima** ha deciso di separarvisi. Un gioco molto diverso dai precedenti la cui storia è ambientata in una realtà alternativa agli eventi di **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**, in cui dovremmo affrontare una quantità di zombie che **Kojima** trovava strana. Sarà presente anche un **multiplayer co-op** su **PS4**, **Xbox One** e **PC**.

