

Pianificazione o morte: la difficile sopravvivenza nel mobile gaming

Ormai il mondo videoludico è in continua ascesa. Negli ultimi anni infatti, ha vissuto una vasta diffusione, riuscendo a raggiungere anche il **mobile gaming**.

Ma gli sviluppatori per mobile, ovviamente, non si comportano (o non possono comportarsi) come i grandi produttori di videogame per console e PC, infatti, il gaming su smartphone è diverso.

In questo panorama, sono presenti moltissime grandi aziende che hanno lanciato sul mercato un solo celebre gioco, riuscendo a vivere di rendita e basterebbe prendere in considerazione le **classifiche dei giochi mobile** degli ultimi anni per rendersene conto: le prime posizioni non cambiano quasi mai, con i posti sul podio sempre occupati dagli stessi giochi; **ma quante aziende stanno realmente sviluppando un nuovo titolo, nell'eventualità che la principale fonte di guadagno non riuscisse più a fare il suo lavoro?**

Le aziende che si occupano dello sviluppo di giochi mobile possono scegliere se concentrarsi sullo sviluppo di una serie di giochi, cercando di guadagnare il più possibile, e quindi, creando un business solido e sostenibile che non fallisca quando il titolo di punta inizia a vacillare, oppure, concentrarsi sullo sviluppo di un singolo gioco che possa far guadagnare abbastanza l'azienda per anni e anni.

La maggior parte di esse tentano di sviluppare entrambe le possibilità ma sono poche le aziende che si concentrano interamente sul prodotto più redditizio abbandonando l'idea di sviluppare nuovi giochi, e altrettanto le poche aziende che si concentrano solo ed esclusivamente alla creazione di nuovi giochi.

Le aziende più affermate nel mondo del mobile gaming stanno investendo per la maggior parte sul **marketing** e sull'**acquisizione di nuova utenza** per i propri titoli di punta e ciò, ha portato alla crescita smisurata dei costi per la pubblicità.

La differenza tra gli sviluppatori di titoli **mobile** e chi, invece, si occupa di giochi per **PC** e **console** è soprattutto sull'uso di quest'ultima: gli sviluppatori di giochi per console o PC possono scegliere se pubblicare il loro titolo più importante durante l'estate o in qualsiasi momento favorevole del mercato, ma nel mondo mobile non esiste un periodo del genere, quindi è necessario basare il marketing essenzialmente sulla pubblicità per riuscire ad attirare nuovi utenti.

GungHo è il publisher di **Puzzle & Dragons**, uno dei titoli che ha dominato il mercato mobile giapponese per diversi anni e soprattutto uno dei migliori esempi di aziende che hanno puntato tutto sul gioco di punta e non hanno sviluppato alcun titolo che possa eguagliarlo. Adesso che il gioco è in **lento declino**, GungHo sta investendo molto per supportarlo e mantenerlo in vita, creando nuove linee di giocattoli, fumetti e spettacoli di animazione. GungHo ha altri titoli al suo arco, ma sono sicuramente meno importanti rispetto a *Puzzle & Dragons*; non essendo riuscito a creare qualcosa che corrisponda o addirittura si avvicini alla portata di tale successo, il destino dell'azienda è adesso legato a quello del suo titolo mobile in via di estinzione.

Questo è un semplice esempio di come le aziende mobile dovrebbero evitare di puntare solo ed esclusivamente su un singolo titolo, ma dovrebbero sviluppare contemporaneamente più titoli che possano mantenere un certo livello di guadagni ed evitare che l'azienda fallisca.

Monster Hunter World e la strategia vincente di Capcom

Monster Hunter non è di certo una delle saghe più famose in Occidente, ma l'ultimo capitolo ha riscontrato un successo ragguardevole in tutto il mondo.

Capcom da anni cerca di creare una forte community globale, come già successo in Giappone; infatti, dalla pubblicazione del primo titolo per **PS2**, nel 2004, e soprattutto dall'avvento della **PSP**, moltissimi ragazzi hanno cominciato a giocare insieme a *Monster Hunter* incontrandosi nei vari caffè, fast food e centri commerciali di tutto il Sol Levante.

Monster Hunter ha incontrato **moltissima difficoltà** a trovare un pubblico al di fuori della Madre Patria, e questa difficoltà è ancora, seppur in minima parte, presente. Non è raro che alcuni giochi riescano facilmente a trovare seguito in Giappone e, al contempo, che abbiano difficoltà all'estero (o viceversa); solitamente sono sempre titoli minori, di nicchia, e non saghe del livello di *Monster Hunter*.

Uno dei pochi grandi franchise che funziona in Giappone ma che delude gli occidentali è sicuramente **Dragon Quest**, semplicemente perché si tratta di una saga che gioca bene sulla nostalgia verso i giochi del passato per vendere, una nostalgia che non fa presa sul pubblico occidentale (che volge lo sguardo ad altri oggetti del passato), stessa sorte che ha incontrato la saga di *Monster Hunter*.

Capcom ha trovato in Giappone una vera fortuna e non sorprende che Capcom abbia l'ambizione di ripetere il proprio successo anche oltreoceano. Il dato davvero singolare, però, è che lo sviluppatore di *Street Fighter* abbia continuato a provare, nonostante diversi fallimenti, a ottenere per la propria IP un mercato forte e stabile anche in Occidente. Molte aziende del settore avrebbero desistito ben presto dall'intento di diffondere un franchise come *Monster Hunter* nel mondo, e avrebbero più comodamente abbandonato il mercato giapponese per concentrarsi su altri mercati.

Capcom, con la propria scelta di in termini di strategia di business, **non ha spinto così tanto Monster Hunter in Occidente**, in questi anni, ma ha battuto la strada per renderlo un franchise globale, trattandolo da **asset chiave della propria strategia aziendale**.

Le scelte del team di Capcom per assecondare i gusti di un pubblico internazionale, e quindi molto eterogeneo, ha investito le scelte sul piano creativo, ma anche le decisioni aziendali fondamentali per il lancio di **Monster Hunter: World**. Il gioco è arrivato di recente su **PlayStation 4** e **Xbox One**, ma il mercato console del Giappone è del tutto differente da quello del resto del mondo: PS4 ha venduto più di 6 milioni di console in terra nipponica, ma resta comunque un numero inferiore al potenziale di vendita di Nintendo **3DS**, che è stata la piattaforma principale per la saga dal 2013. Xbox One, invece, è una console quasi inesistente sul mercato giapponese. Questo significa che Capcom ha sviluppato il gioco per piattaforme di certo non popolari nell'unico paese che in precedenza ha rappresentato uno dei più importanti mercati per la saga, con la piena consapevolezza che avrebbero dovuto affrontare varie difficoltà per vendere il gioco.

Capcom ha deciso di sviluppare sulle piattaforme Sony e Microsoft perché così avrebbe attratto il mercato occidentale, ma c'è anche un'altra ragione: in Giappone 3DS è ancora una piattaforma di successo, ma le possibilità per *Monster Hunter* di espandersi e svilupparsi sulla handheld di Sony erano ormai minime; **Switch** non era stato annunciato quando iniziò lo sviluppo di *Monster Hunter: World*. La società avrà sicuramente ritenuto che PS4 fosse la migliore opzione in questo momento, indipendentemente dal basso numero di console vendute in Giappone, così da poterla sfruttare per le vendite in occidente.

La decisione presa da Capcom alla fine è stata azzardata, ma ha pagato: avrebbe potuto fallire irreparabilmente. La saga ha riscosso molto successo anche nel resto del mondo, e

fortunatamente Capcom ci ha creduto: ha dato fiducia alla saga di *Monster Hunter* e quella fiducia, adesso, ha dato i suoi abbondanti frutti. Nelle ultime settimane, l'ultimo titolo di *MH*, ha fatto discutere molto positivamente di sé, sia dai fan, sia da chi, la saga, non l'aveva mai giocata prima. A questo coraggio di uscire dai propri confini non si può che far un plauso.

[Annunciati i titoli PS PLUS di febbraio 2018](#)

Il 2018 sembra iniziare bene per gli abbonati al PS+, dopo il mese di gennaio che ha offerto due giochi molto validi: *Deus Ex: Mankind Divided* e *Batman: The Telltale Series*. Il mese di febbraio permetterà, agli utenti PS Plus, di giocare a *Knack*, di cui abbiamo recensito il [secondo capitolo](#) e [RiME](#), rilasciato proprio l'anno scorso.

Ecco l'elenco completo:

- **Knack** (PS4)
- **RiME** (PS4)
- **StarBlood Arena** (PS VR)
- **Spelunker HD** (PS3)
- **Mugen Souls Z** (PS3)
- **Exiles End** (PS Vita)
- **Grand Kingdom** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 febbraio 2018**.

[Brawlout](#)

Nel composito panorama dei giochi indie, non ne spiccano tanti che si possano annoverare alla categoria dei picchiaduro: per questo è un piacere **Brawlout**, un picchiaduro indie sviluppato da **Angry Mob** e prossimo all'uscita.

Entrato in early access su **Steam** nei primi mesi del 2017, e già rilasciato per Nintendo **Switch** lo scorso 19 Dicembre, l'uscita di *Brawlout* è prevista per tutte le console di ultima generazione (**PS4**, **Xbox One**) e per **PC** nel corso del 2018.

Brawlout è un picchiaduro che prende chiaramente ispirazione dal famosissimo **Super Smash Bros**, titolo Nintendo che ha rotto gli schemi dei tradizionali picchiaduro e ha creato un sottogenere tutto suo, con un gameplay unico e innovativo su tutti i punti di vista.

Brawlout è per certi versi un clone del celebre *Super Smash Bros*, ma non tutti i cloni sono delle brutte copie, anche se *Brawlout* non riesce a eguagliare il modello di riferimento sul piano del divertimento e della sfida. Perché?

Il titolo di Angry Mob non presenta intanto item utilizzabili in battaglia, non esistono armi da raccogliere, bombe da lanciare, oggetti che diminuiscono la percentuale o che evocano degli "aiutanti" che utilizzano una mossa speciale, componente che era invece molto importante nel gioco

Nintendo.

Ciò trasforma *Brawlout* in un semplice picchiaduro senza l'indicatore di vita, in cui lo scopo dei giocatori è quello di buttare fuori dalla mappa l'avversario utilizzando solamente attacchi primari, secondari e combo.

Il gioco è tutt'altro che noioso, dopo un paio di partite si prende confidenza con i comandi che risultano semplici e immediati. Questo lo rende un gioco adatto a tutte le età, visto che non bisogna imparare combinazioni di tasti che permettano la riuscita di un determinato attacco. In *Brawlout* esistono solamente un **attacco primario**, un **attacco secondario**, una serie di **semplici combo** e una **modalità Furia** che ogni giocatore potrà utilizzare quando l'apposito indicatore sarà completamente carico.



Brawlout, in questa fase di early access, ha disponibili solamente **8 personaggi**, quasi tutti zoomorfi e tutti con abilità e mosse diverse.

Per esempio: **Pico**, una **rana wrestler**, crea dei tornado per intrappolare il nemico e può utilizzare la sua lingua per avvicinare l'avversario o per appiccicarsi a lui e volargli contro; **Olaf Tyson**, un **grosso tricheco** accompagnato da un **pinguino**, ha l'abilità di congelare l'avversario, ricoprire il proprio pugno di ghiaccio per poi attaccare l'avversario, e quella di creare una lastra di ghiaccio per salvarsi da una caduta (una delle abilità più utili all'interno del gioco, a parer mio);

Tra i personaggi disponibili c'è anche il protagonista del gioco **Hyper Light Drifter**, che brandisce una spada e riesce a creare uno scudo atto a proteggerlo dagli attacchi nemici e che, se utilizzato vicino all'avversario, è capace di infliggere danni.

In tutto i personaggi utilizzabili nel gioco completo saranno **18**, ma durante l'accesso anticipato non sono stati resi disponibili tutti quanti.

I personaggi si daranno battaglia in varie arene, e ognuno ha il proprio stage che riproduce le ambientazioni in cui vivono i vari animali di riferimento. Le arene hanno tutte la stessa struttura e si differenziano per skin e ambienti di contorno.

Una **nota dolente** è costituita attualmente dalla modalità online del gioco che, seppur in early access, dovrebbe garantire almeno un **matchmaking online decente**, per potersi confrontare con giocatori di tutto il mondo: purtroppo anche dopo decine e decine di minuti di attesa per una partita online non si riesce a trovare alcun avversario e si è costretti a giocare una **partita in lan** o una partita **Player vs CPU**.

Sembra un controsenso, visto che gli stessi sviluppatori hanno puntato molto sulla community, creando anche un server su **Discord** per poter accogliere tutti i giocatori che volessero trovare un compagno di squadra o per chi si voglia cimentare in sfide per mettersi alla prova.

In conclusione: mi sento di consigliare questo gioco a chi non abbia una console Nintendo per poter giocare a *Super Smash Bros.*, visto che *Brawlout* è un'alternativa molto valida se messa a confronto ad altri indie del genere, ma aspettiamo la release definitiva per poter valutare con completezza un titolo dalle premesse certamente interessanti e che può offrire un buon livello di sfida e divertimento.

[Rivenditore protesta contro Game Pass ed elimina tutte le Xbox dal suo Store](#)

Negli ultimi giorni **Microsoft** ha annunciato una grande notizia: tutti i futuri giochi **Xbox One first-party** saranno rilasciati per il servizio **Game Pass** già dal Day One.

È stata sicuramente un'ottima notizia per gli utenti Xbox, ma c'è qualcuno che non l'ha presa particolarmente bene. Si tratta di un rivenditore austriaco, **Gameware KG**, che, in risposta al servizio in abbonamento Game Pass, ha deciso di eliminare tutte le console Microsoft dal suo store.

Come riporta [MediaBiz](#), il negoziante ha anche affermato che non capisce perché dovrebbe continuare a vendere console Xbox «**se portano a zero profitto e solo spese, visto che Microsoft vuole trarre profitto solo dalle vendite software.**»

Questa è una situazione abbastanza delicata: il marketing dei videogame si sta continuamente spostando verso il mondo del digitale (basti pensare al PC gaming) e le edizioni fisiche, presto, saranno solamente per i collezionisti.

Cosa ne pensate a riguardo?

[È ufficiale: God Of War uscirà ad Aprile](#)

L'annuncio è stato dato pochi minuti fa direttamente dal [PlayStation Blog](#), *God Of War* verrà

rilasciato il **20 Aprile** e sarà disponibile in 3 diverse edizioni: **Digital Edition**, **Limited Edition** e **Collector's Edition**.

L'edizione digitale comprende, oltre ovviamente al gioco, **Death's Vow Armor Set**, un'armatura che aumenterà la forza di Kratos, lo scudo **Exile's Guardian**, un tema dinamico e il fumetto digitale di Dark Horse numero 0, che inizia a svelare la storia di Kratos, prima dell'inizio della sua missione con Atreus. Inoltre, sia il fumetto digitale che il mini **artbook** saranno accompagnati da un esclusivo commento audio degli sviluppatori.



La **Limited Edition** conterrà lo SteelBook nero e argento effigiato del logo di Huldra Bros, una copia fisica dell'art book di Dark Horse e, come la Digital Edition il Death's Vow Armor Set, lo scudo Exile Guardian e un tema GoW per PS4.

PS4 Pro

GOD OF WAR

LIMITED EDITION

PS4 Only On PlayStation

18

Santa Monica Studio

THE ART OF GOD OF WAR

DIGITAL CONTENT

- DEATH'S VOW ARMOUR SET
- EXILE'S GUARDIAN SHIELD
- DYNAMIC THEME

- STEELBOOK CASE INCLUDING "GOD OF WAR" PS4™ GAME
- DARK HORSE ARTBOOK

18 www.pegi.info

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "Gentle Giant" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

*ARTWORK NOT FINAL AND SUBJECT TO CHANGE

Santa Monica Studio

La **Collector's Edition**, invece, conterrà una statuetta, alta circa 23 centimetri, realizzata a mano dal team PlayStation, in collaborazione con lo staff di **Gentle Giant**. La mappa di stoffa, le dettagliate statuine incise dei fratelli Huldra, e anche gli articoli digitali.

PS4 Pro

GOD OF WAR

COLLECTOR'S EDITION

PS4 Only On PlayStation

18

Santa Monica Studio

DIGITAL CONTENT

- DEATH'S VOW ARMOUR SET
- EXILE'S GUARDIAN SHIELD
- DARK HORSE COMIC
- DARK HORSE ARTBOOK
- DYNAMIC THEME

- 9" KRATOS & ATREUS STATUE BY GENTLE GIANT
- STEELBOOK CASE INCLUDING "GOD OF WAR" PS4™ GAME
- 2" HULDRA BROTHERS CARVINGS
- EXCLUSIVE LITHOGRAPH
- CLOTH MAP

18 www.pegi.info

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "Gentle Giant" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

*ARTWORK NOT FINAL AND SUBJECT TO CHANGE

Santa Monica Studio

[Secondo un rumor la data d'uscita di Kingdom Hearts III verrà svelata a Febbraio](#)

Qualche giorno fa abbiamo pubblicato una news riguardante la possibile data d'uscita di **Kingdom Hearts III**, e poche ore fa, lo Youtuber **TheGamersJoint** ha scoperto un *leak* per cui *Kingdom Hearts III* uscirà durante il **terzo trimestre del 2018**, quindi tra **Agosto e Ottobre**, e che la data esatta verrà svelata **durante il mese di Febbraio**.

Le ipotesi sembrano credibili, anche perché la notizia che abbiamo riportato nei giorni scorsi riportava una data molto vicina a quelle menzionate qui sopra, ma per esserne certi dovremo aspettare una conferma da parte di **Square Enix**.

[Red Dead Redemption 2: Amazon Mexico rivela una nuova data d'uscita](#)

Inizialmente annunciato per la fine del 2017, ma poi rimandato alla primavera di quest'anno, **Red Dead Redemption 2** è sicuramente uno dei **titoli più attesi del 2018**.

Nel corso di pochi mesi, alcuni siti ne hanno ipotizzato la data d'uscita, tra questi c'è anche **Amazon Italia**, che aveva previsto l'arrivo del nuovo *Red Dead Redemption* il **30 Marzo 2018**, mentre alcuni rumor indicavano l'**8 Giugno**. Da poche ore anche **Amazon Mexico** ha modificato la data di rilascio di *Red Dead Redemption 2* inserendo il **12 Luglio**.

Da questi rumor sembra che la data d'uscita stia slittando di qualche mese, passando **dal 30 Marzo al 12 Luglio**; sicuramente questo non farà felici i fan della saga, ma è anche vero che queste date non sono ufficiali e ancora **Rockstar Games** non ha confermato né smentito nulla.



Red Dead Redemption 2 - PlayStation 4 Standard Edition

by Take Two

Platform: PlayStation 4 | Classified: Rating Pending

Recommended price: \$4,299.99

Price: \$ 1,169.00 FREE shipping. Details

You save: \$ 3,130.99 (10%)

Presale price guarantee. More information

This product will go on sale on July 12, 2018.

Buy it in pre-sale now.

Sold and shipped by Amazon Mexico. It can be gift wrapped.

This item is not sent to Pakistan. More information

- Developed by Rockstar Games, the creators of successful games with Grand Theft Auto 5
- This game assembles the bases for a new online multiplayer experience
- Extraordinary atmosphere and ambience will trap you while you make your way on the basis of robberies and fights to survive
- Cowboy or western epic

New: 1 from \$ 1,169.00



\$50 pesos de descuento
exclusivo para miembros Prime
Consulta términos y condiciones

Kingdom Hearts III: svelata la data d'uscita?

Dopo anni di attesa si potrebbe avere una data d'uscita per l'ultimo capitolo di una delle saghe più amate degli ultimi tempi, *Kingdom Hearts*.

Il presunto rilascio di **Kingdom Hearts III** è stato svelato da una nota catena americana, Target, che ha "per sbaglio" inserito, sul loro sito, **1 Novembre 2018** come data di rilascio, ma subito dopo è stata modificata.

L'1 Novembre potrebbe indicare un *placeholder* o il periodo di rilascio: **autunno 2018**; a rafforzare la tesi è stata anche **Square Enix USA**, che, con un post su Twitter, ha evidenziato la presenza di *Kingdom Hearts III* e *Dragon Quest XI* nell'elenco dei giochi più attesi del 2018 di **Destructoid**.

Dragon Quest! Kingdom Hearts! Check out [@destructoid](#)'s most anticipated games of 2018 and let us know what game you're looking forward to <https://t.co/MI6ApwMBKc>

— SquareEnixUSA (@SquareEnixUSA) [January 10, 2018](#)

Vi ricordiamo che questo è solamente un rumor e che ancora **Square Enix** non ha confermato o smentito nulla, si aspetta una possibile conferenza durante l'E3 di quest'anno per ulteriori informazioni.

L'uscita di *Kingdom Hearts III* è prevista per PS4 e Xbox One nel corso del 2018.

click to chat with an expert

KINGDOM HEARTS III features a mature Sora as the main protagonist who sets forth on an adventure with Mickey, Donald and Goofy through new and legendary Disney worlds. KINGDOM HEARTS III will make full use of next generation console technologies to showcase a stunning universe packed full of worlds based on Disney properties. Believing light and darkness must remain in balance, Master Xehanort seeks to spark war against the "tyranny of light" to restore equilibrium. In an effort to undermine Xehanort's plot, Sora, Donald and Goofy search for seven guardians of light and the "Key to Return Hearts," while King Mickey and Riku search for previous Keyblade wielders.

Video Game Condition: new
ESRB Age Rating: RP - Rating Pending
ESRB Content Description: blood and gore
Video Game Genre: RPG, action/adventure
Battery: no battery used
Warranty Information: To obtain a copy of the manufacturer's warranty for this item, please call Target Guest Services at 1-800-591-3869.
ESRB Rating: RATING PENDING blood and gore
Street Date: November 1, 2018
TCIN: 14653148
UPC: 662248915050
Store Item Number (DPC): 207-34-0543

[Report incorrect product information](#)

show less

[Dark Souls Remastered: niente supporto HDR su PS4 PRO](#)

Dopo l'annuncio, durante la mini diretta di Nintendo, di una Remastered del capolavoro From Software, *Dark Souls*, **VaatiVidya**, uno youtuber esperto in lore, aveva affermato che questa Remastered avrebbe utilizzato lo stesso motore grafico di *Dark Souls 3* e avrebbe avuto un supporto **HDR per PS4 PRO**.

Ma queste affermazioni non sono state smentite pochi giorni fa, dallo stesso youtuber, tramite un Tweet:

So to correct a few things that I posted about yesterday - "Dark Souls Remastered will not include new assets based on the Dark Souls 3 engine or any combat differences. There is no HDR lighting for the PS4 Pro version"

□ a few links I was sourcing had bad info

— Vaati (@VaatiVidya) [January 11, 2018](#)

Vaati si è scusato poiché sembra che non sarà utilizzato lo stesso motore grafico di *Dark Soul 3* e non ci sarà nessun supporto **HDR** per questa versione, ma l'Hype per questa Remastered aumenta.