

[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 (system-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, poiché 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.

[Assassin's Creed pronto a sbarcare su mobile con Rebellion](#)

Assassin's Creed è una serie conosciutissima dai giocatori PC e console, ma un po' meno da quelli mobile. Per ovviare a ciò Ubisoft ha rilasciato un trailer che mostra un nuovo titolo per la famosa saga riservato proprio agli smartphone: **Assassin's Creed Rebellion**.

In *Assassin's Creed Rebellion* si potrà fare squadra con più di 40 assassini, tra cui **Ezio**, **Shao Jun** e **Aguilar**, e si potranno organizzare missioni segrete attraverso la Spagna e sconfiggere i Templari. Il gioco sarà un GDR strategico e arriverà su dispositivi IOS e Android prossimamente.

[Il gioco di Stranger Things pubblicato da Netflix](#)

In attesa del rilascio della seconda stagione di **Stranger Things**, disponibile a partire dal 27 ottobre, **Netflix** ha pubblicato *Stranger Things: The Game*, videogame retro per le piattaforme mobile che richiama *Zelda* ma con i personaggi principali della serie TV. Premetto che chi non ha visto la prima stagione di *Stranger Things* dovrebbe seriamente rimediare: non capirete quale sia il periodo in cui è ambientata - giusto una o due generazioni passate - ma la grafica in stile anni '80 rende al meglio l'idea dell'epoca in cui ci troviamo. I personaggi del gioco avranno diverse abilità, e sarà possibile esplorare la piccola cittadina di **Hawkins** e il **Sottosopra** per risolvere i vari puzzle. Il gioco è stato pubblicato oggi sia su iOS che su Google Play Store, ed è completamente **gratuito** senza ulteriori acquisti.

[Un trailer annuncia Game Of Thrones: Conquest per mobile](#)

Un trailer rilasciato da **Warner Bros.** e **HBO** ha annunciato un titolo che uscirà a breve, **Game Of Thrones: Conquest**, un nuovo gioco per **mobile** basato sulla omonimo saga, che ha già avuto tanto successo e in cui saranno presenti alcuni personaggi della serie Tv come **Tyrion Lannister**, **Jon Snow** e **Daenerys Targaryen** che ci guideranno. Il gioco, rilasciato da **Turbine**, sarà un **MMO** strategico **free-to-play** in cui dovremmo calarci nei panni di un governatore della casata di **Westeros** e sfidare le altre, comandando i propri eserciti o sabotando quelli altrui. Inoltre pre-registrandosi sul sito ufficiale di **Game Of Thrones** si potranno ricevere oro, risorse e molto altro, che ci saranno utili all'interno del gioco.

Sarà disponibile il **19 ottobre** sul **iOS App Store** e per **Android** sul **Google Play Store**.

[Slitta l'uscita di Thimbleweed Park per Android](#)

[Ron Gilbert ha annunciato sul sito ufficiale](#) di **Thimbleweed Park** che il rilascio della versione Android dell'acclamato punta e clicca slitterà di una settimana, dal 3 al 10 ottobre. «La buona notizia», continua Gilbert «è che la *build* per Android supporterà controller, mouse e tastiera, nonché un più vasto range di hardware».

Gilbert ha spiegato inoltre il perché del ritardo del rilascio sul Play Store: «Lo sviluppo su Android è

sempre duro a causa della vasta gamma di dispositivi destinatari. Quando siamo arrivati alla fine del test, alcuni dispositivi hanno mostrato problemi di GPU che era necessario risolvere. Ci siamo impegnati a far sì che la versione Android funzioni con i controller, oltre che a mouse e tastiera, e questo richiede più tempo di quanto preventivato affinché tutto funzioni.»

In chiusura del post, Gilbert sdrammatizza alla sua maniera: «È dura quando la release di una versione di un gioco slitta, senti di aver fallito qualcosa. Ma si tratta solo di una settimana e avremo maggior compatibilità, oltre ai controller, al mouse e alla tastiera. Ho menzionato i controller, mouse e tastiera? Sì, li avremo.»

Thimbleweed Park è stato rilasciato a **marzo 2017** per PC, ed è attualmente presente anche su PS4, Xbox, Nintendo Switch, iPhone e iPad.

[Per Andrew House il modello Switch non è da imitare](#)

L'arrivo di **Nintendo Switch** ha cambiato le carte in tavola nel settore gaming: la console ibrida ha subito riscosso successo, non solo in terra natia ma anche nel resto del mondo.

Ad ammetterlo è anche il **CEO** di **Sony Interactive Entertainment**, **Andrew House** che, [in un'intervista rilasciata a Bloomberg](#), non solo ha evidenziato come la strategia Nintendo sia vincente, ma ha anche confermato che Sony, dal canto suo, non lancerà alcuna console concorrente (ibrida) e soprattutto nessuna possibilità di vedere **PlayStation Vita 2** nei prossimi anni.

A detta sua infatti, il mondo è cambiato e, l'entrata sul mercato di smartphone e tablet sempre più performanti ha drasticamente ridotto il mercato per console portatili. È per questo motivo che Sony si sta impegnando - come Nintendo del resto - alla realizzazione di contenuti su piattaforme **Android** e **iOS**, creando **ForwardWorks**, una compagnia indipendente che si occuperà dello sviluppo e rilascio di servizi mobile ma, almeno per il momento, **soltanto per il mercato asiatico**.

[Arena of Valor](#)

Arena Of Valor è disponibile in versione ufficiale al download su dispositivi **iOS** e **Android** dal mese scorso in tutta Europa. Il gioco in questione è un MOBA sviluppato da **Tencent Games** che gode di diverse modalità di gioco, dal **5v5** al **3v3**, sono a diverse modalità aggiuntive settimanali e diverse modalità di matchmaking tra cui la custom che permette di creare delle partite con regole personalizzate.



All'interno del titolo sono presenti tantissimi eroi da poter utilizzare in battaglia, il tutto contornato da piacevoli colonne sonore. Un titolo MOBA riprodotto per piattaforme Smartphone che non ha nulla da invidiare a quelli più noti per piattaforma **Pc**.

L'inizio sarà semplice e intuitivo, dovremmo affrontare due missioni nel tutorial di gioco, e ciò sarà utilissimo per capire come muoverci all'interno dei vari match imparando a conoscere le abilità degli eroi e i comandi per muoverci.

Dopo il tutorial potremmo scegliere le modalità di gioco 5v5 o 3v3 classica, o con i bot o classificata, e verremo assegnati in squadra con player di tutto il mondo, ma saremo liberi di poter invitare anche nostri amici per coordinarci meglio: come fanno i giocatori avvezzi a questa tipologia di gioco, il coordinamento è fondamentale e, grazie a una chat vocale incorporata, saremo in grado di comunicare con tutti i membri le strategie e manovre da adottare in tempo reale rendendo i match ancora più avvincenti e competitivi.



In *Arena Of Valor* i match dureranno in media al massimo 15-20 minuti per consentire a quei giocatori che hanno meno tempo da spendere nei giochi un buon compromesso. Se si amano le sfide di gruppo, esistono diversi modi per poter giocare con gli amici, invitandoli dalla lista amici tramite Facebook oppure trovando un compagno in chat di gioco. La **lingua italiana** è presente in tutti i menù e tutorial di gioco, garantendo il massimo della comprensione. Vincere e scalare i ranghi della classifica non sarà un problema: non saremo mai in svantaggio perché un giocatore ha speso nel gioco più soldi di noi.

Il gioco stupisce per la fluidità e la maneggevolezza nei **comandi**, risulta intuitivo e prestante come un titolo per PC. Le interfacce, ben curate, sono un valido supporto integrato a un gioco fluido che non mette tanto sotto stress la batteria in termini di durata, e che giocato in **wi-fi** risulta privo di problemi di lag (con il 4g si riscontra invece qualche piccolo problema); altro piccolo problema riguarda la **chat**, non molto facile da usare soprattutto mentre si sta giocando in partita.

Un valido passatempo in vacanza o nel tempo libero, nonché un buon esempio di MOBA free-to-play per mobile con acquisti in-game, che negli ultimi anni, data la competizione del settore, stanno aumentando una qualità dei singoli titoli.

[Grid Autosport in arrivo su mobile](#)

È passato molto tempo dall'ultimo **Grid**. Denominato **Autosport**, era il terzo capitolo della serie parallela a **DiRT** ma, mentre a quest'ultima erano riservati soltanto tracciati da rally, *Grid* era il capitolo dedicato alla pista, riscuotendo, almeno col primo capitolo, **Race Driver**, un successo strepitoso diventando uno dei migliori giochi guida mai prodotti. Ma i tempi cambiano ed ecco arrivare, grazie a **Feral Interactive**, la versione mobile di *Grid Autosport*, con tutti i contenuti aggiuntivi rilasciati fin ora. Il sistema di guida dovrebbe essere molto simile a quanto visto in **Real**

Racing 3, ma con un feeling diverso, un giusto mix tra arcade e simulazione.

Come per la controparte console, la carriera sarà suddivisa in **cinque sezioni** per altrettante tipologie di gare: **drift, formula, endurance, touring e street**. Il parco auto consente di scegliere **un'ottantina di modelli**, molto vari tra loro e **22 tracciati** che, contando le diverse connotazioni, arrivano a 100.

Tecnicamente sembra presentarsi molto bene ma sarà un lungo e approfondito test a dirci se finalmente abbiamo un concorrente per *Real Racing*, anche se ancora non è stata comunicata una data di lancio.

[Rivelata la data di Batman: The Enemy Within](#)

Si aspetta da un po' il **secondo** episodio della serie di **Telltale**, e sono molti i **rumor** in giro per il **web** sulla possibile uscita anche per **Nintendo Switch**; per il momento sappiamo che la **data** del lancio sul mercato sarà il **26 settembre 2017** e che sarà disponibile per le seguenti **piattaforme**: **PS4, Xbox One, PC, Android e iOS**.

Qui sotto il **trailer ufficiale** pubblicato direttamente dalla Telltale: