

Valve annuncia due nuove app mobile per Steam

Valve ha annunciato l'arrivo di due nuove app mobile di **Steam** in uscita a breve per **iOS** e **Android**, tramite un comunicato disponibile [su questo sito](#).

La prima app, chiamata **Steam Link**, gratuita e in uscita nella settimana del 21 maggio, renderà disponibile la nostra libreria **Steam** su smartphone, tablet e smart tv sia **iOS** che **Android**, anche se, per quest'ultima, l'app uscirà inizialmente in stato di beta.

Steam Link App, per funzionare, avrà bisogno di esser collegata a una rete wireless a 5ghz o tramite cavo ethernet, e offrirà il supporto allo **Steam controller** e ad altri, come quelli MFI.

La seconda applicazione in arrivo su mobile è **Steam Video**, e arriverà nel periodo estivo: gratis anch'essa, l'app metterà a disposizione migliaia di film e spettacoli disponibili sulla piattaforma di **Valve**, e offrirà lo streaming tramite reti **WiFi** e **4G LTE**, oltre alla possibilità di vedere i video anche offline.

Nuove info su Nintendo Switch Online

Come già annunciato, il servizio a pagamento dedicato alla console ibrida arriverà questo settembre. Al momento è possibile giocare online in modo completamente gratuito, ma all'arrivo del suddetto mese, chiunque vorrà continuare a farlo dovrà pagare un abbonamento mensile (4€), trimestrale (8€) o annuale (20€); un prezzo relativamente basso, se paragonato a **Playstation Plus** o **Xbox Live Gold**.

Chiaramente nell'abbonamento non sarà inclusa solo la possibilità di giocare online.

Vecchi titoli per NES "rimodernati"

Non si parla di remake o remaster, ma dei giochi originali per **Nintendo Entertainment System** con qualche modifica ad hoc, come l'aggiunta del multiplayer online oltre a quello in locale, già implementato nativamente in molti dei giochi proposti. Al lancio del servizio saranno 20, **di cui 10 già annunciati**: *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *Balloon Fight*, *Tennis*, *Soccer*, *Dr. Mario*, *Mario Bros.*, *Super Mario Bros.* e *Super Mario Bros. 3*.

App Nintendo Switch Online

Già scaricabile su dispositivi IOS e Android, la sua funzione principale è quella di poter creare dei party e **comunicare vocalmente** con i giocatori facenti parte della lista amici del nostro account (sempre ammesso che anche questi siano in possesso del software). L'app offre anche utilizzi diversi, in base al gioco che si sta usando.

Salvataggi in cloud

Sembra che non sia compatibile con tutti i titoli, ma chiunque sarà abbonato a Nintendo Switch Online potrà **salvare i propri progressi** anche su un server cloud, così da averne una copia di

backup e poterla trasferire su un'eventuale nuova console nel caso la prima dovesse rompersi, danneggiarsi o andare persa. A differenza di Wii U e 3DS, finalmente si potranno recuperare i dati senza dover avere per forza entrambi i dispositivi (il vecchio e il nuovo appunto) fisicamente vicini.

Nintendo parla anche di "offerte esclusive" dedicate ai membri iscritti al servizio, ma non ha rilasciato informazioni aggiuntive.

Per quanto riguarda un'eventuale sezione **Virtual Console** che consentirebbe di scaricare in digitale i titoli più famosi per NES, SNES, Nintendo 64, Nintendo Gamecube, ma anche console non Nintendo come **Commodore 64** e **Sega Mega Drive**; presente su 3DS e Wii U, la casa giapponese ha purtroppo confermato che **non sarà presente su Switch**. Un boccone decisamente amaro da mandar giù.

Ma consoliamoci così: nel caso un gruppo di persone voglia abbonarsi e allo stesso tempo risparmiare sarà possibile scegliere, in puro stile Netflix, un'**iscrizione familiare**, che fornirà l'online e tutti i relativi vantaggi fino ad **8 account diversi**, che non devono essere per forza loggati sulla stessa console, bensì devono far parte dello stesso [gruppo famiglia](#). Il prezzo sarà di 35€ annuali.

Un servizio non proprio al top, ma quantomeno economico.

[Nintendo continua ad espandersi sul mercato mobile](#)

Si sa, in questo periodo la grande N sta passando uno dei suoi periodi migliori degli ultimi anni grazie al boom di vendite di **Switch**, ma la compagnia non si sta certo adagiando sui suoi successi, anzi, sta osando anche di più: quasi contemporaneamente all'annuncio delle [dimissioni di Tatsumi Kimishima](#) è stata resa nota una partnership tra il colosso giapponese e [Cygames](#), una piccola casa di sviluppo di Tokyo che, dal 2011, produce videogiochi prevalentemente per sistemi IOS e Android. Subito dopo l'annuncio, è stato presentato il primo titolo, ovviamente per dispositivi mobile, che nascerà da questa collaborazione: **Dragalia Lost**.

Ciò non significa però che Nintendo cesserà i suoi rapporti con DeNA, grazie alla quale sono nati *Miitomo*, *Animal Crossing: Pocket Camp* e *Super Mario Run*; inoltre si occupa anche della gestione degli account Nintendo. La compagnia è persino disposta a cooperare con altre aziende per crescere all'interno del mercato mobile.

I piani di Nintendo a tal proposito non sono cambiati: la sua presenza al di fuori delle console si baserà su **IP già esistenti** così da diffonderne la popolarità a macchia d'olio; in secondo piano, punta a trasformare questo business in una delle sue principali fonti di guadagno.

Sarà una mossa azzardata dedicarsi così tanto ai prodotti per smartphone? Non resta che aspettare cos'altro sarà annunciato e il feedback del grande pubblico.

[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 guardia gli utenti riguardo gli acquisti in-game:

THIS GAME CONTAINS BOTH IN-APP PURCHASES AND THE OPTION TO WATCH ADS FOR REWARDS. TO DISABLE THE ABILITY TO MAKE IN-APP PURCHASES ADJUST YOUR DEVICE SETTINGS. IN-APP PURCHASES COST REAL MONEY AND ARE CHARGED TO YOUR ACCOUNT AND FOR THOSE REASONS THIS GAME SHOULD NOT BE PLAYED BY ANYONE.

«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.»

[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.»**

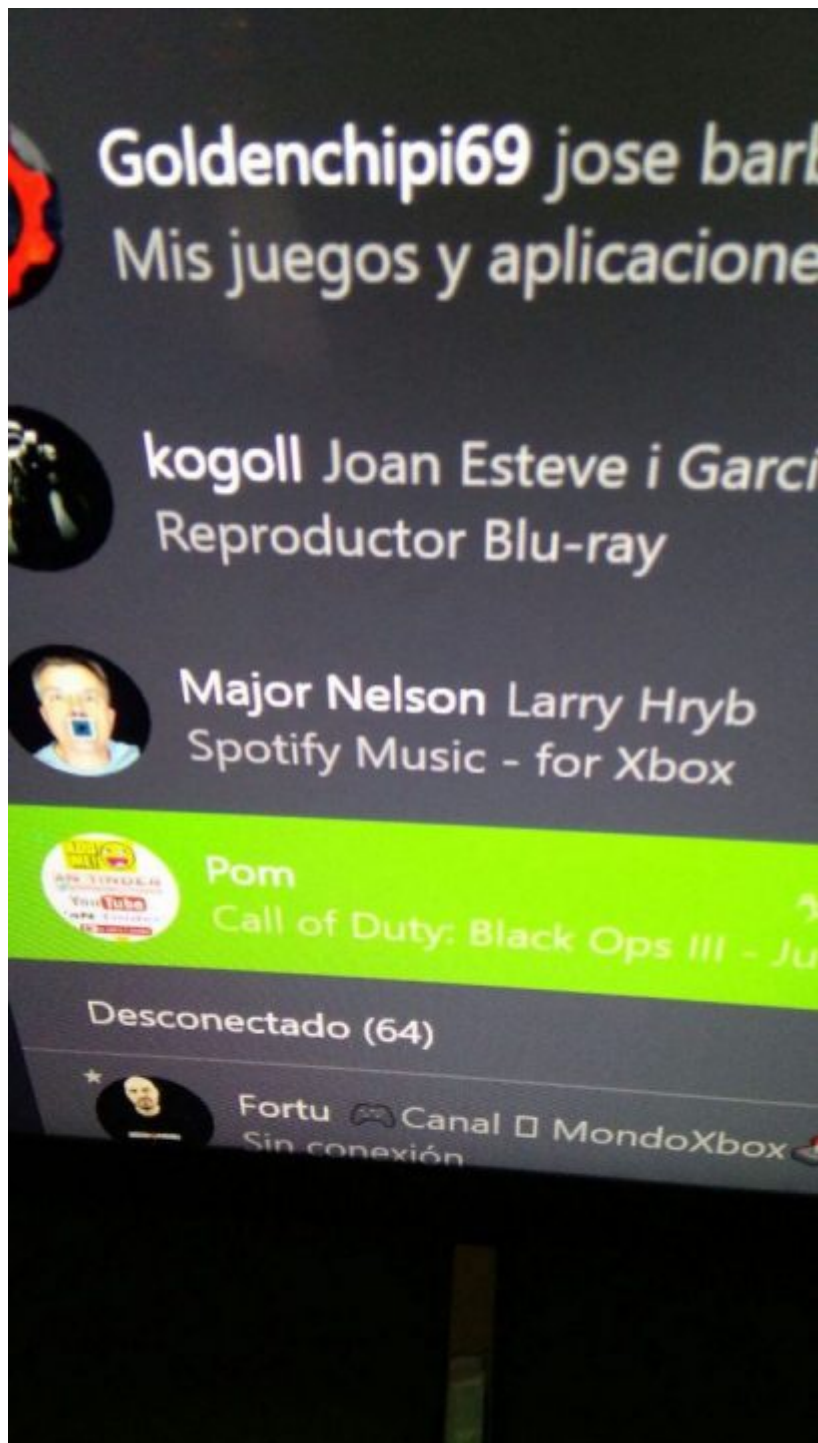
Soderbergh specifica che saranno presenti due versioni di *Mosaic*, una che andrà in onda su **HBO** a Gennaio, e a seguire la versione principale disponibile sotto forma di App.

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.

Spotify a tutto volume su XBOX ONE

Sembra che un'app di **Spotify** sia in arrivo per le nostre **Xbox One**. Le fonti affermano che attualmente l'applicazione sia in fase di test ma che arriverà presto nello store.

Lo testimonia uno screenshot di **Mayor Nelson Larry Hryb** di **Microsoft**, postato su [Xbox One Reddit](#) proprio questa settimana. Alcune voci sostenevano che l'app non sarebbe mai arrivata a causa di un accordo di esclusività con Sony, ma a quanto pare non è così.



Sony aveva annunciato il suo accordo esclusivo con **Spotify** per PS3 e PS4 nel 2015. Oggi, a quanto afferma il vice presidente senior di Sony e capo di Playstation Network **Eric Lempel**, l'azienda si ritiene soddisfatta ed entusiasta della nascita di **Playstation Music** con Spotify nelle vesti di partner esclusivo.