

Mobile Gaming: i migliori giochi per smartphone dei primi 4 mesi del 2019

Sono passati appena 4 mesi in questo 2019 e già possiamo considerarlo l'anno del **mobile gaming**. Grazie alla costante attenzione per il settore e ai progressi tecnologici degli hardware, gli sviluppatori più importanti hanno lanciato in questo primo quadrimestre alcuni dei più bei giochi mai visti su smartphone e tablet. Andiamo a scoprirli.



L'anno si è aperto con il botto per gli appassionati di mobile gaming sportivo. A gennaio è infatti [arrivata la nuova versione di PES 2019](#), uno dei migliori simulatori di calcio per dispositivi mobili. Basato sull'**Unreal Engine 4**, lo stesso motore grafico della versione console, il gioco è stato migliorato sia nella veste grafica che in quella del numero delle opzioni offerte ai giocatori. Molto interessante al riguardo la possibilità di creare tornei multi player in locale con i propri amici e l'aggiornamento delle skills dei giocatori basato sulle prestazioni messe in campo nel mondo reale.



La principale novità di febbraio è stata l'aggiornamento alla **versione 7.30 di Fortnite** per smartphone. Che il titolo della Epic sia [uno dei fenomeni del gaming globale](#) degli ultimi anni è ormai cosa nota. Quello che però rende interessante la nuova versione mobile è che è stata aggiunta la possibilità di supportare i gamepad esterni. Una decisione che avvicina le prestazioni del gioco a quelle della versione console. I pad si configurano automaticamente al momento dell'apertura del gioco e permettono esperienze molto più complete e personalizzate.



Quest'anno ricorre anche il decennale dell'arrivo sul mercato italiano dell'app **Poker Stars Mobile**, vero e proprio punto di riferimento per gli appassionati di Texas Hold'em che non vogliono rinunciare al divertimento anche in mobilità. E se c'è un momento ideale per provare l'app della è proprio questo: in questi giorni ci saranno le celebrazioni per [la mano numero 200 miliardi](#) e la Casa della Picca Rossa ha creato eventi ad hoc per festeggiare l'evento, compresi tornei speciali, nuovi bonus per i giocatori ed estrazioni che offrono la possibilità di partecipare agli eventi più prestigiosi. In questo decennio il gruppo Stars non ha mai smesso di rinnovare il proprio software che oggi permette di disputare, sia agli utenti iOS che Android, partite di **Texas Hold'em** e **Omaha**, le due specialità di poker più diffuse al mondo. Ma c'è di più. Sono state aggiunte molte nuove opzioni di gioco, tra cui multi-tavolo, **Sit & Go** e **cash games** ed è stata migliorata la funzionalità "trova giocatore" e "trova torneo", veri e propri motori di ricerca interni che permettono di individuare avversari ed eventi in ogni angolo dl globo.



A marzo gli appassionati di avventure ai limiti del paranormale si sono esaltati per l'arrivo di **Life is Strange** e **Life is Strange: Before the Storm**, due giochi identici dal punto di vista tecnico e del gameplay, ma diversi per argomenti narrati.

Dopo il successo mondiale ottenuto su Pc e console, la saga di **Dontnod** è arrivata anche su smartphone e tablet e ripropone la ricetta vincente fatta di suspense, colpi di scena e una trama estremamente profonda e articolata. Protagonista del gioco **Max**, che dopo aver assistito a un fatto di cronaca nera scopre di avere il potere di tornare indietro nel tempo e di modificare il corso degli eventi. Il gameplay ricorda quello dei giochi di ruolo più famosi, con risposte multiple e interazioni con i personaggi che modificheranno lo sviluppo della storia. Un titolo dalle prestazioni estremamente elevate per il mobile gaming che rispetto alle versioni per altre piattaforme pecca solo dal punto di vista puramente grafico.



Chiudiamo la nostra rassegna con ***Eternium***, un titolo non recentissimo ma che è stato costantemente migliorato nel corso degli ultimi anni. Ispirato a ***Diablo***, capostipite dei giochi fantasy e pronto ad arrivare [sui nostri schermi come serie animata](#), *Eternium* stupisce per il sistema di controllo del personaggio (basato su gesture e tocchi) e per le grandi possibilità di personalizzazione offerte ai giocatori.

È infatti possibile creare fino a **5 personaggi diversi** e gestirli in contemporanea, richiamandoli in gioco in qualsiasi momento dal menu principale. A differenza di altri giochi di questo tipo, *Eternium* può essere giocato anche in assenza di connessione e non presenta contenuti a pagamento invasivi: due caratteristiche che hanno fatto del prodotto di casa **Making Fun**, uno dei più apprezzati giochi di ruolo a livello globale.

[Book of Demons](#)

Sviluppato da **Thing Trunk**, ***Book of Demons***, oltre a essere il primo titolo della software house polacca, è un Hack & Slash che ha, inoltre, una componente principale basata sulla costruzione di un deck. Il titolo narra le vicende di un'eroe che dovrà salvare il mondo dalla recente minaccia. Inoltre, il videogioco è apertamente un tributo al primo ***Diablo***.



Dopo aver concluso l'introduzione guidata ci ritroveremo all'interno della "lobby" principale. Quest'ultima sarà la città che, appunto, riunirà i quattro principali personaggi attraverso cui eseguiremo determinate azioni: tramite il **Saggio** potremo identificare delle carte "sconosciute", aggiungere uno slot per poter posizionare più carte e sarà possibile accedere anche al bestiario di un nemico dopo averlo sconfitto; parlando con la **Locandiera** sarà possibile accedere a un calderone magico che si riempirà di oggetti dopo ogni missione completata (attenzione avventurieri, in caso di morte questo si svuoterà completamente); tramite il **Guaritore** sarà possibile recuperare salute, mana e, inoltre, per la modica cifra di **100k d'oro**, potremo acquistare la **Furia Mortale** (che consiste nel poter tornare in vita una sola volta a carica); infine, grazie alla **Cartomante** sarà possibile ricaricare il numero di utilizzi delle carte e, inoltre, attraverso alcune rune, potremo potenziare tutte quelle a nostra disposizione.



All'interno dell'hub noteremo in lontananza una cattedrale dalle sembianze malefiche. Una volta aver cliccato su di essa, ci troveremo di fronte a una vera e propria porta dell'inferno. Quindi, la nostra avventura attraverso gli inferi verrà rappresentata da una discesa che terminerà una volta arrivati al combattimento finale contro l'**Arcidemone**. Qui gli sviluppatori hanno avuto un'idea geniale, con l'introduzione del **Flessiscopio** in cui gli utenti, potranno giocare entro i loro limiti di tempo: una volta selezionato il livello infatti, ci verrà chiesto di scegliere una delle varianti di tempo a disposizione; più sarà lunga la durata della quest, maggiori saranno le ricompense e i nemici da affrontare. Questo è uno degli aspetti che abbiamo preferito: il fatto di essere in grado di modificare la durata della missione ha permesso più volte di poter avanzare semplicemente in una quindicina di minuti. I livelli, generati proceduralmente, presentano nemici di vario tipo, il che porterà a modificare il nostro mazzo in base alle varie situazioni.



Il titolo presenta una grandissima quantità di nemici, ognuno dei quali possiede poteri speciali come la possibilità di rallentare, congelare, ecc. Inoltre, durante la nostra permanenza all'interno dei dungeon è possibile trovare carte di diverso tipo, che si dividono in tre tipologie: **Consumabili**, **Carte Magia** e **Carte Potenziamento**. Nemico dopo nemico, morte dopo morte, guadagneremo esperienza che ci permetterà di avanzare di livello e, successivamente, sarà possibile scegliere se aumentare la nostra salute o il mana.



Book of Demons ha un comparto sonoro che si mantiene sulla media, senza eccellenze particolari. Invece, il comparto grafico risulta molto carino: l'utilizzo di una struttura completamente "cartacea" ha reso il tutto molto originale. Infine, consigliamo vivamente questo titolo a chi è un'amante del genere hack & slash vecchia scuola e che, soprattutto, vuole affacciarsi a qualcosa di diverso. Il titolo è finalmente disponibile su Steam con anche disponibile una versione demo così da verificare se, come dice il detto, **"il gioco vale la candela"**.

Overwatch 2 e Diablo IV potrebbero uscire entro il 2020

Da poco tempo la nota società di Wall Street, **Goldman Sachs**, ha alzato il valore delle azioni **Activision Blizzard**, in quanto prevede che i profitti dell'azienda statunitense supereranno le proprie aspettative, sia per il 2019, che per il 2020.

«Riteniamo che le recenti liquidazioni dei titoli azionari dei videogiochi siano in gran parte dovute a fattori tecnici relativi al posizionamento sulla riforma fiscale e non riflettano alcun cambiamento nelle fondamenta del gruppo, pertanto vediamo di interessanti punti di ingresso in tutta la nostra copertura, in particolare per ATVI (Activision Blizzard)»

afferma l'analista **Christopher Merwin**, che continua:

«Stiamo innalzando le nostre stime per il 2019 e il 2020 in vista di una robusta serie di giochi per molti anni: *Diablo [IV]*, *Overwatch 2* e un titolo mobile targato Blizzard - e non pensiamo che le stime di Street ne tengano pienamente conto»

Da notare all'interno della citazione, **Merwin**, cui parla di **Overwatch 2**, che secondo la sua analisi, uscirà nel 2020 e venderà più di 20 milioni di copie nel primo anno, prevedendo inoltre il lancio di un nuovo titolo di Diablo per il 2019, le cui stime di vendita si aggirano intorno ai 15 milioni di copie. Infine aggiunge anche:

«Aggiungendo il contenuto di titoli non pubblicati - un nuovo Diablo, Overwatch 2 e un gioco mobile Blizzard - crediamo che le stime di Wall Street siano piuttosto prudenti, in particolare riguardo il 2019 e il 2020».