

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.



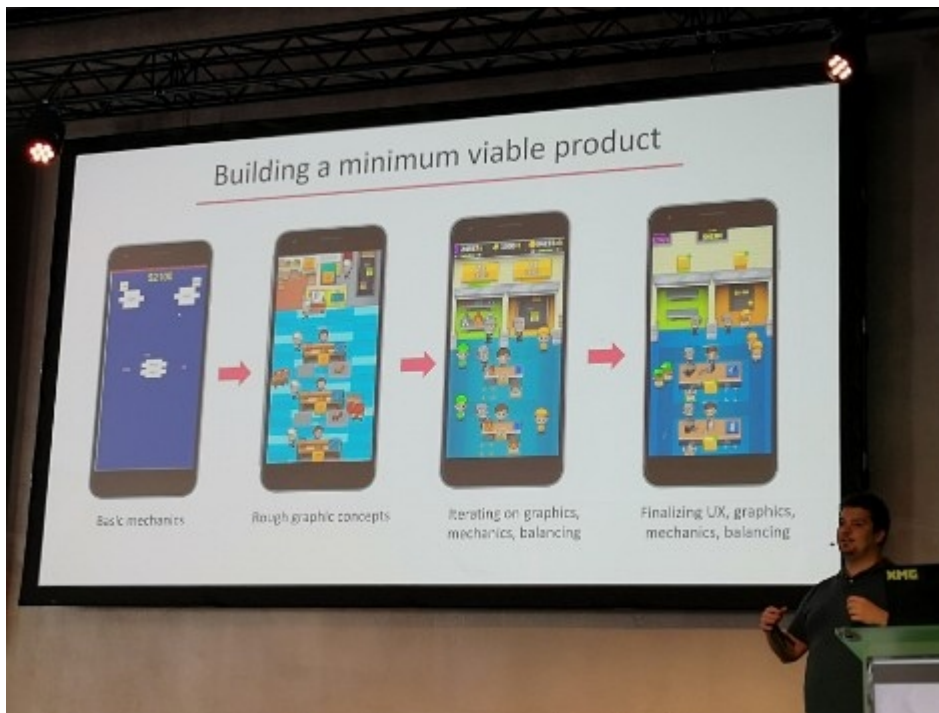
Chiudiamo la nostra rassegna con ***Eternium***, un titolo non recentissimo ma che è stato costantemente migliorato nel corso degli ultimi anni. Ispirato a ***Diablo***, capostipite dei giochi fantasy e pronto ad arrivare [sui nostri schermi come serie animata](#), *Eternium* stupisce per il sistema 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.

[Click milionari: il modello Kolibri Games](#)

Il co-CEO di **Kolibri Games**, **Daniel Stammler**, ha illustrato ieri al **Quo Vadis 2019** di Berlino il processo di sviluppo dello studio tedesco che ha registrato più di **70 milioni di installazioni** con i soli giochi ***Idle Miner Tycoon*** e ***Idle Factory Tycoon***, i quali contano globalmente circa **10 milioni di utenti attivi al mese**. Dell'intervento ha fornito un puntuale resoconto il sito **[PocketGamer](#)**, del quale riportiamo i contenuti salienti a giovamento dei lettori italiani.

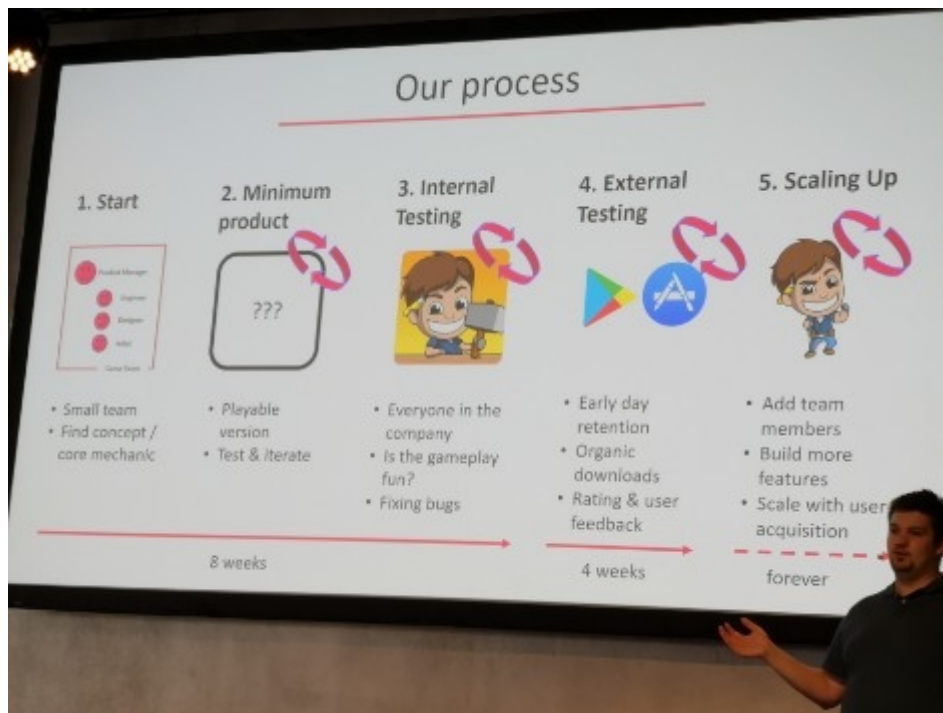
La prima versione di ***Idle Miner Tycoon*** era molto più basilare dell'attuale e non includeva meccanismi di monetizzazione. Il primo obiettivo era verificare che vi fosse un'utenza target pronta a recepire il gioco.



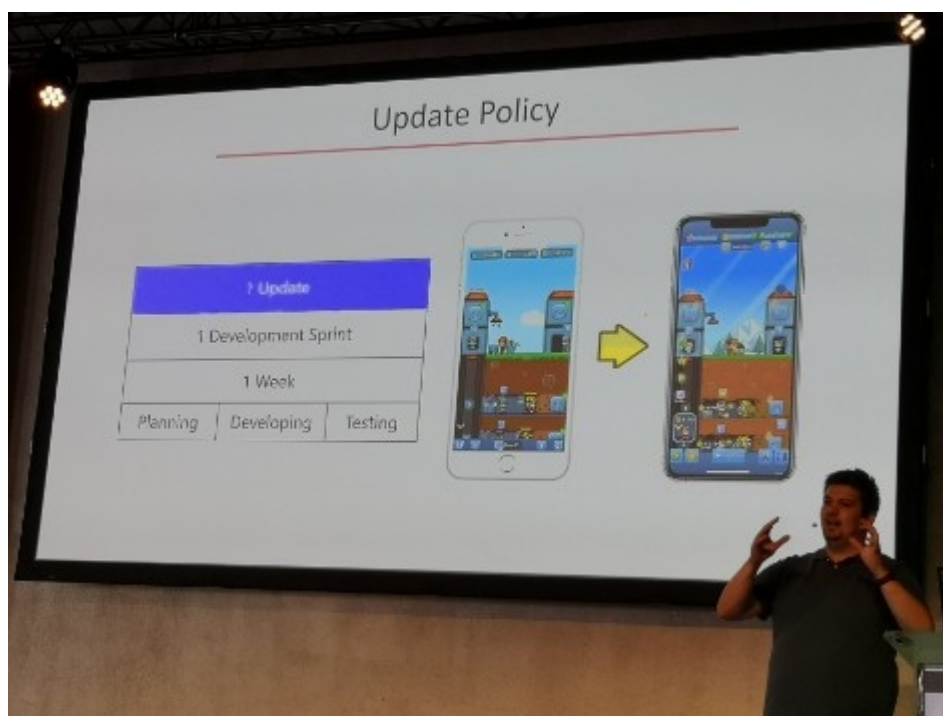
Il gioco era inizialmente “**minimum viable**”, quindi non strutturato e completo in tutte le sue parti, ma concepito in modo da poter comprendere se quel tipo di prodotto aveva possibilità di sopravvivere sul mercato. La vera sfida all’inizio non è stata quindi quella di inserire feature, quanto decidere di non metterle, per non rischiare che innesti sbagliati inficiassero il gioco.

Inizialmente questo ha comportato una perdita di utenti per Kolibri, ma l’idea pareva funzionare, e appurarlo ha permesso allo sviluppatore tedesco di concentrarsi sulla retention. Stammler ha sottolineato come questa sia un elemento chiave per misurare il core gameplay: se un gioco non ha una buona **Day-1 retention** difficilmente raggiungerà una **Day-30 retention**. Svariate hit mobile hanno il **40%** di Day-1 retention, mentre i due *Idle Tycoon* di Kolibri riescono addirittura a raggiungere il **75%**.

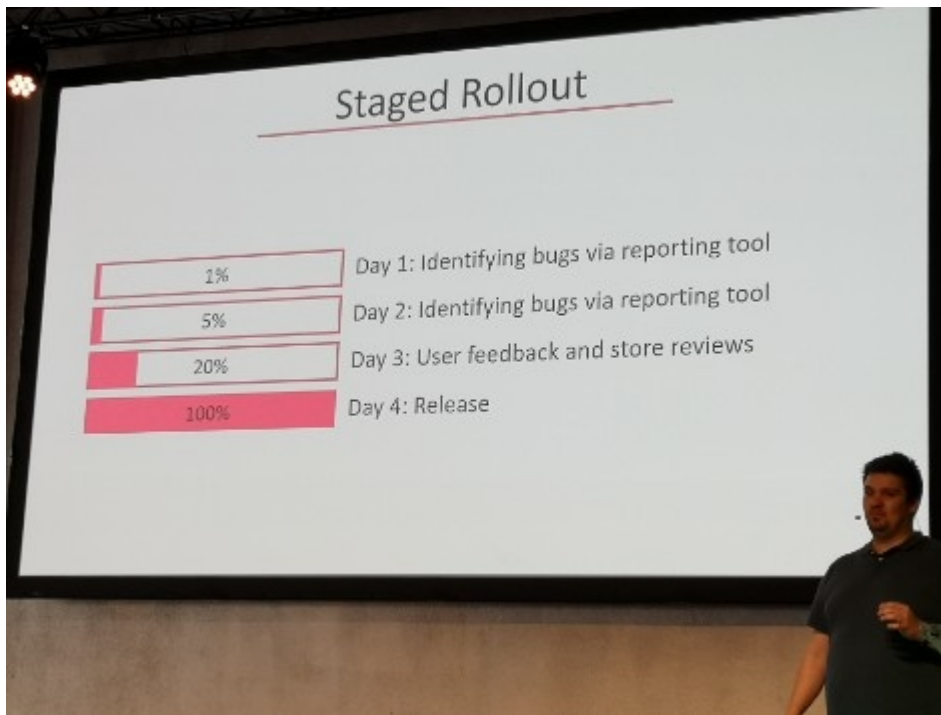
Stammler ha mostrato anche il processo creativo di Kolibri, dal **concept design** del gioco base nelle prime due settimane fino al soft launch (nel quale si effettua un primo test esterno sugli utenti) all’implementazione del titolo, nella quale è importante che si centrino i propri obiettivi misurando i risultati alla luce dei propri KPI.



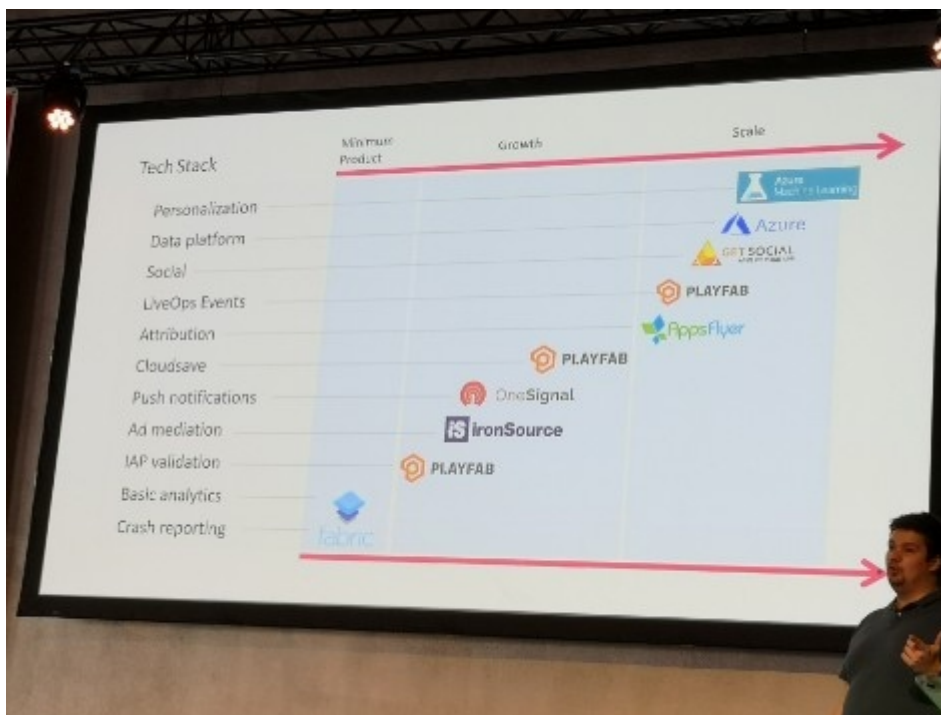
Kolibri aggiorna i propri live game settimanalmente, arricchendoli di feature ed eventi: a oggi, **Idle Miner Tycoon** può contare la bellezza di 120 update nel suo storico.



Ogni aggiornamento è rilasciato agli **utenti in maniera incrementale**, e questo assicura che qualunque problema possa sorgere andrà a impattare su un numero limitato di utenti, dando modo a Kolibri di valutare i feedback ricevuti e le recensioni sullo store dopo la release prima del rilascio all'intera utenza del gioco: questo processo occupa ogni volta all'incirca **4 giorni**.



Stammler ha anche mostrato gli strumenti utilizzati per vari scopi:



Il co-CEO di Kolibri ha concluso con un consiglio, sottolineando l'importanza di partire dagli elementi più semplici, nella creazione di un gioco, per poi aggiungere complessità solo nelle successive feature, come fatto in **Idle Miner Tycoon** che nell'arco di 2 anni ha integrato shop, eventi, dinamiche social e altri elementi che hanno indubbiamente arricchito il gioco principale. Il mantra è uno: fare le cose giuste al momento giusto, principio che ha reso Kolibri in pochi anni una realtà da oltre 30 milioni di euro annui.