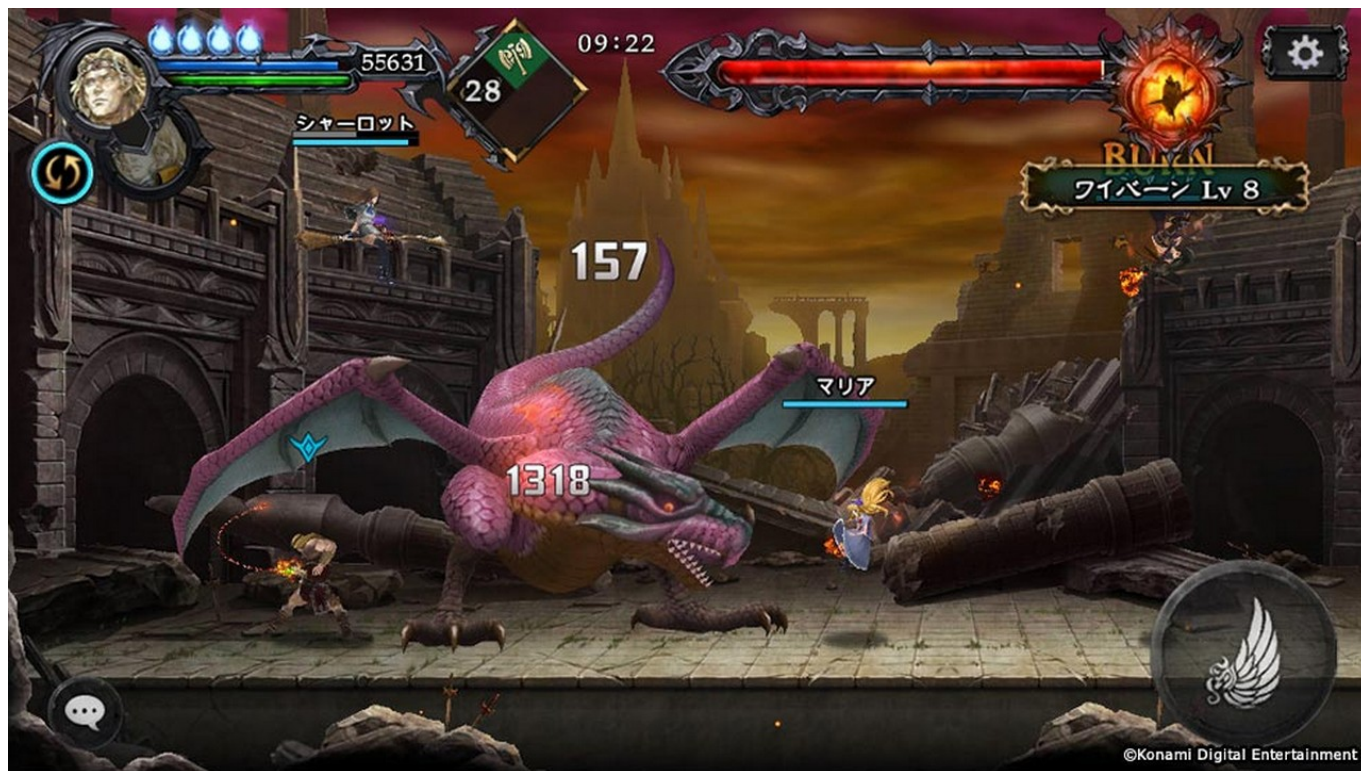


Castlevania: Grimoire of Souls per iOS. I perché di tali scelte

Konami ha fatto un po' di fatica da quando **Hideo Kojima** ha lasciato la compagnia che ha dato i natali al suo **Metal Gear** e altre popolarissime serie come **Contra**, **Ganbare Goemon** e **Silent Hill**; sono diversi anni ormai che il popolarissimo developer cerca di trovare una propria identità all'interno della scena videoludica. In fondo, si fa viva quando c'è da lanciare qualche nuova IP come il recentissimo **Metal Gear Survival** o l'annuale **Pro Evolution Soccer** anche se, specialmente per i fatti relativi al licenziamento di **Kojima**, non sembrano entusiasmare mai i fan. A ogni modo non è che lo storico developer non abbia titoli da sfornare o non sia pronto per un ritorno in grande stile: i fan ebbero un barlume di speranza quando, nel 2015, **Konami** lanciò un sondaggio che chiedeva agli utenti quali fossero i titoli che più conoscevano e, un primo risultato si vide con l'uscita di **Super Bomberman R** per **Nintendo Switch**, un titolo addirittura ripescato dalle IP di **Hudson Soft** (compagnia che **Konami** comprò nel 2012).

In questi giorni è apparso un nuovo probabile frutto di quel sondaggio, il ritorno di una delle saghe più amate di sempre: **Castlevania: Grimoire of Souls**. La popolare saga degli ammazza-vampiri è in stallo da **Castlevania: Lords of Shadows 2**, un bel gioco ma che, come i precedenti **Lords of Shadows** e **Lords of Shadows: Mirror of Fate**, portò la saga in acque sconosciute. **Koji Igarashi**, lo storico direttore che diresse la saga dopo il leggendario **Symphony of the Night**, lasciò **Konami** perché contrario alla loro decisione di metterlo dietro allo sviluppo di titoli mobile distogliendolo, se non altro, dalla sua visione di **Castlevania** in favore di **MercurySteam** (gli sviluppatori dietro agli ultimi tre capitoli della saga) che non vedeva di buon occhio.

D'allora **Igarashi**, similmente a **Keiji Inafune** quando lasciò **Capcom**, lanciò uno dei **kickstarter** più efficaci della storia, indirizzato verso la creazione di **Bloodstained: Ritual of the Night**, con l'obiettivo finale di 500.000 dollari; raggiunse 5 milioni in pochissimo tempo e si aspetta il suo rilascio in questo 2018. **Konami**, visto anche l'interesse dei fan verso il titolo indipendente di **Igarashi**, ha sicuramente pensato bene di produrre e annunciare **Castlevania: Grimoire of Souls** (un po' come ha fatto **Capcom** con l'annuncio di **Mega Man 11**, giusto per offrire un'alternativa al malandato **Mighty No. 9**), annuncio che è stato in grado di far tremare la terra per una frazione di secondo. Anche se le immagini mostrano molti personaggi cari alla saga, un art-style tradizionale, una grafica 2.5D e, uno "story mode" con la possibilità di un multiplayer in cooperativa (simile forse a quella già vista in **Castlevania: Harmony of Despair**), **Konami** ha comunque - e decisamente - smorzato l'entusiasmo generale, annunciando il rilascio per dispositivi **iOS**. I prodotti **Apple**, anche se non pensati appositamente per il gaming, sono ottimi dispositivi in grado di restituire un'azione di tutto rispetto, ma è chiaro che quando si pensa a titoli classici come questi non è la prima piattaforma che viene in mente ai giocatori; dunque, perché questa scelta?



È probabile che **Konami** non voglia semplicemente lanciare titoli per l'utenza che conosce e desidera ancora dei nuovi **Castlevania** ma, da quel che sembra, una mossa del genere evidenzia la volontà di raggiungere più giocatori possibili. Ogni persona fisica con un cellulare, in fondo, è un potenziale giocatore e, in un'epoca in cui il mercato cinese si apre verso il gaming, in grado di diventare in pochissimo tempo leader nel settore, è chiaro che **Konami** voglia ricavarci uno spazio in questo nuovo scenario rinnovando, nel processo, la sua immagine; se non altro, anche se non nel modo in cui potremmo pensare, **Konami** è stata molto presente nella scena mobile in questi ultimi anni ed è possibile che il loro *core business* si stia spostando piano piano in quel determinato settore. Può dunque essere che **Castlevania: Grimoire of Souls** non sia "il loro **Mega Man 11**" poiché non vogliono semplicemente consegnare qualcosa ai fan della saga storica ma anche far conoscere la saga a chi non l'ha mai presa in considerazione, soprattutto in un paese come la **Cina** in cui le saghe classiche sono semi-sconosciute.

Tuttavia, **Konami** sa ancora che i giocatori che vogliono un loro ritorno in pompa magna si trovano principalmente fuori dalla scena mobile ed è per questo che titoli come **Metal Gear Survive** e **Super Bomberman R** non sono mancati, assenti nell'**App Store** e **Google Play** e che probabilmente, mai ci saranno. Gli **iPhone** e gli **iPad** non sono le "migliori console di gioco" (anche se i comandi su touch screen possono essere quasi sempre sostituiti da un bel controller fisico bluetooth) ma ciò non significa che non potremmo vedere questo titolo in altre piattaforme. **Nintendo Switch**, per esempio, ha accolto positivamente molti titoli già presenti su mobile (come **Sparkle 2**) e il processo contrario non è neppure un'assurdità al giorno d'oggi (basti pensare alle versioni mobile di **Minecraft** o **Playerunknown's Battleground**). Ci sono ancora pochissime informazioni su questo nuovo titolo **Konami**: anche se stiamo parlando di un titolo **mobile**, le immagini sembrano promettere bene (ricordando molto **Castlevania: The Dracula X Chronicles** per **PSP**) e il solo fatto di rivedere **Simon Belmont**, **Alucard**, **Soma Cruz**, **Charlotte** e **Shanoa** e altri, scartando così lo stile e i personaggi dell'universo alternativo di **Lords of Shadows**, è certamente un buon punto a loro favore.

Qualsiasi saranno le scelte di **Konami**, tuttavia, sappiamo che queste non saranno mai fatte senza logica e se hanno deciso di puntare su **mobile** avranno certamente dati di mercato a supporto delle loro azioni anche se, comunque, non esclude a prescindere un rilascio per **console** o **PC** più in là. Ci

auguriamo, inoltre, che questo non sia l'ultimo revival delle saghe storiche **Konami** e che potremo presto vedere presto dei nuovi **Contra**, **Gradius**, **Ganbare Goemon**, **Zone of the Enders** o **Suikoden** su **console**, **PC** o **mobile** (tutto pur di poterli rigiocare).



[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, poichè 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!