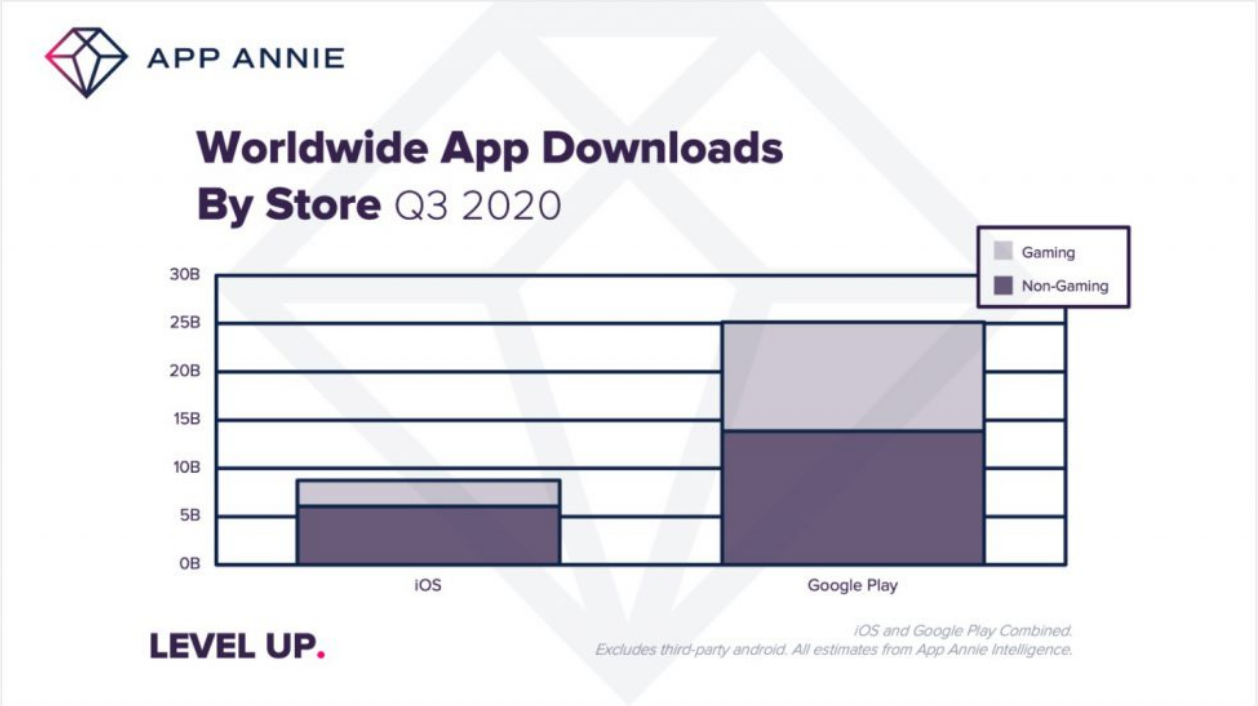
Giochi streaming e smartphone-console, il 2020 è l’anno d’oro

Almeno per qualche settimana, l’Europa sembra condannata a dover **chiudere di nuovo**, sia che si tratti di **lockdown** parziali o gli ancor più temuti lockdown totali.

E se c’è chi pensa che in un periodo del genere non si abbia una gran voglia di dedicarsi ad attività futili, in realtà è vero il contrario: la gravità della pandemia e la sua particolare **logistica**, che spinge a restare a casa anche al di là di quanto già dovuto ai primi freddi, hanno dato origine nei mesi scorsi a una crescita senza precedenti delle attività di intrattenimento digitali, da **Netflix** ai videogame.

Ci si vuole distrarre, insomma, svuotando un po’ la mente da ansie e preoccupazioni, o semplicemente per vincere la noia. C’è da aspettarsi che nelle prossime settimane stia per succedere la stessa cosa, complici anche le uscite delle più attese console di nuova generazione (**PS5** e **XBox Series X**) e il tanto, troppo tempo libero a disposizione che ci attende.

E con ogni probabilità, e in qualche modo per uno strano controsenso (potendo contare sulla maggiore disponibilità di grandi schermi e dispositivi potenti a casa propria, sarebbe logico pensare che si utilizzino proprio questi), sarà ancora lo **smartphone** a essere protagonista delle attività videoludiche: i dati, e le previsioni, parlano chiaro.

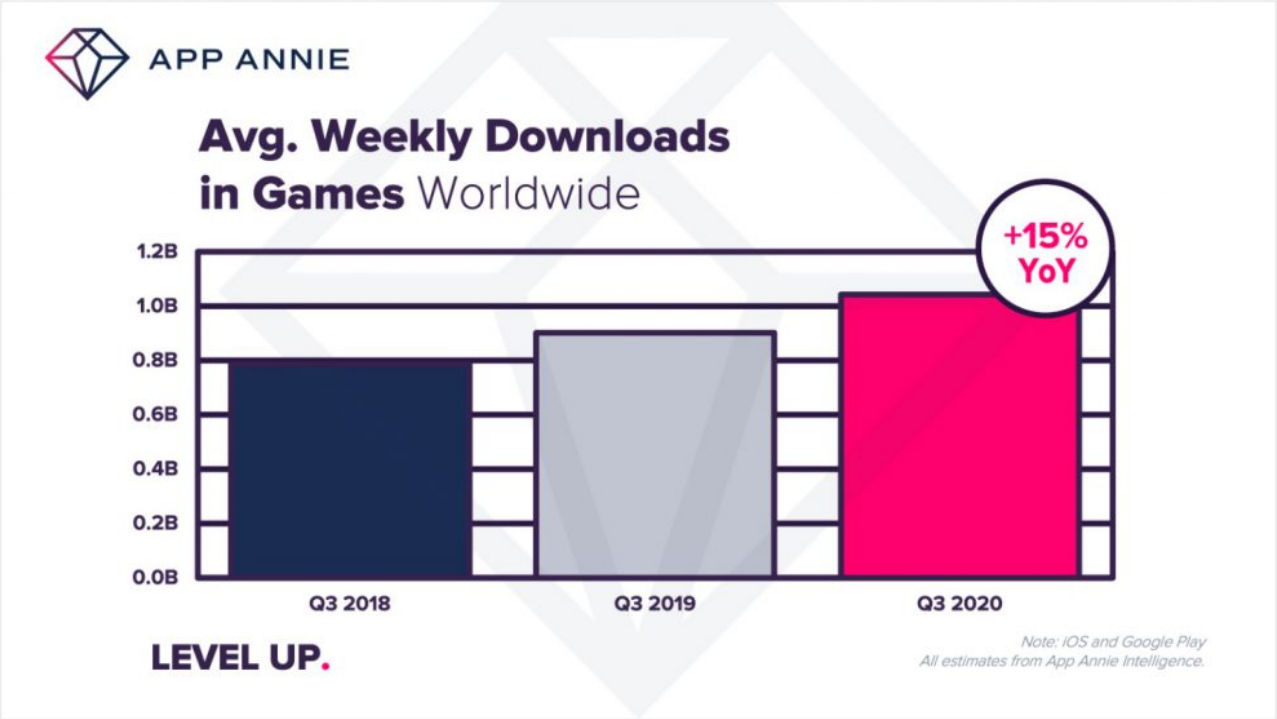


L’«hyper-casual» e le miniere d’oro degli acquisti in-app

Il **2020** è stato un anno incredibile per i produttori di videogame per piattaforme mobili, si diceva; in particolare il terzo quadrimestre si sono superati i **20 miliardi di dollari** spesi in acquisti legati al gaming, con una media di un miliardo di download a settimana (il 15% in più dell’anno scorso), come rivela l’ultimo rapporto di **App Annie**. I maggiori mercati in questo senso sono stati India e Brasile per Google Play, Stati Uniti e Cina per iOS.

A riprova che i nuovi adepti dell’incontro tra videogiochi e **telefonia mobile** (su **SOStariffe.it** sono sempre a disposizione le analisi sulle tariffe più convenienti per non rimanere mai senza gigabyte di traffico) non sono giocatori di vecchia data, le tipologie di app che si trovano in cima alle classifiche delle più scaricate: spopola il genere “**hyper-casual**”, ovvero giochi (come il popolarissimo **Scribble Rider**) che non richiedono una particolare dedizione ma sono invece adattissimi per trascorrere un po’ di tempo senza pensieri.

Per quanto riguarda invece la spesa, nessuna sorpresa: a dominare sono ancora i vari giochi online di massa, da **PUBG Mobile** a **Lineage** (per **Fortnite** c'è stata invece la questione della battaglia legale con Apple). Per capire di quanto denaro si sta parlando, basti pensare che un gioco come **Genshin Impact** in un solo mese ha avuto un fatturato di **245 milioni di dollari**, solo per quanto riguarda la versione mobile (60 milioni solo nella prima settimana).



Facebook e lo streaming con Gaming

Che tutti stiano puntando sul **mobile gaming** è indubbio, compreso chi per mestiere dovrebbe invece cercare di far sedere comodamente i giocatori davanti a una tradizionale console. Se l'estensione del **Remote Play** per la nuova PS5, in modo da poter eseguire anche dagli smartphone Android i giochi disponibili, fa capire che anche **Sony** è perfettamente al corrente di come siano mutate le abitudini dei giocatori rispetto a una decina di anni fa, ancora più significativa è la nascita di **Facebook Gaming**.

Non è infatti un mistero che nella strategia dello **streaming multi-piattaforma** (che si affida a potenti computer e data-center in remoto, che eseguono giochi poi "trasmessi" sui vari dispositivi degli utenti) stiano investendo un po' tutti. Non solo i big del gaming come Sony, **Microsoft**, **Nvidia**, ma anche **Google** e appunto Facebook, convinti che ci si stia sempre più avvicinando a un modello per cui ci si abbona a un servizio per accedere a un catalogo di giochi disponibili ovunque. Iniziare una partita al mattino sul telefono, mentre si aspetta la metro, concluderla alla sera, quando si ha a disposizione un grande schermo. Ma ancora più di **Google Stadia**, Facebook ha come ispirazione non soltanto il dispositivo mobile, quanto la tipologia di giochi.

Niente titoli "Tripla A", come si definiscono i giochi-evento i cui titoli di coda durano dieci minuti per poter citare tutti coloro che ci hanno lavorato; al contrario, esperienze free-to-play, facili, immediate, magari da condire con un pacchetto di benvenuto e una sottoscrizione per avere vantaggi speciali – o, meglio ancora, tanta, tanta pubblicità. **Josh Rubin**, il VP del gaming di Facebook, è stato chiaro: Menlo Park non ha alcuna intenzione di sbandierare tecnologie clamorose come il **4K** o chissà quanti frame al secondo, oggetto del desiderio dei gamer semi-professionisti. Lo streaming di giochi di Facebook punta a un altro settore, molto, molto più ampio.

Un computer tra le mani

Per questo non stupisce che gli smartphone da gaming, dati per morti qualche tempo fa, stiano ritornando, con specifiche di tutto rispetto, in grado di ingolosire anche chi pretende sempre il massimo. Tra gli ultimi arrivi l'**ASUS Rog Phone 3**, con un refesh altissimo (144 Hz), un processore di grande qualità (Qualcomm Snapdragon 865 Plus 5G) e perfino un sistema di raffreddamento dedicato (GameCool 3) per evitare di tenere fra le mani un mattoncino incandescente dopo qualche minuto.

Anche quello che forse è il principale difetto degli **smartphone da gioco**, ovvero la durata della batteria (non è bello trovarsi al 10% al mattino per una mezz'oretta passata su qualche titolo particolarmente esoso di risorse), è mitigato da una batteria da 6000 mAh e da diversi meccanismi pensati per favorire il risparmio energetico. Un altro nome da tenere sott'occhio è **realme 7** (e **realme 7 Pro**), ma sono tante le mini-console portatili che attirano l'attenzione degli appassionati. Con il dubbio di sempre: ha senso investire tanto per un solo dispositivo quando a detta di molti il futuro passa solo attraverso lo streaming? In questo caso, a fare la differenza sarà la **qualità della connessione**: la velocità ma soprattutto la bassa latenza del **5G** daranno un'ulteriore spinta a un settore che, in un modo o nell'altro, non sembra proprio avere intenzione di smettere di crescere in maniera esponenziale.

Fonti

https://www.appannie.com/en/insights/market-data/mobile-game-consumer-spend-exceeded-20-billion-in-q3-2020/

https://www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/20_ottobre_27/facebook-lancia-gaming-servizio-cloung-giocare-smartphone-che-sfida-amazon-apple-google-53e5555a-183f-11eb-8b6a-8e17b1e81f26.shtml

https://www.gqitalia.it/tech-auto/article/asus-rog-phone-3-perche-dovremmo-comprare-o-no-uno-smartphone-da-gaming

https://www.key4biz.it/giochi-streaming-e-smartphone-console-il-2020-e-lanno-doro/328438/