



NINTENDO 3DS

Nintendo

Funzioni: Nintendo e-Shop effetto autostereoscopico (3D senza occhiali), doppio schermo, multi-touch fotocamera posteriore e anteriore, Wi-Fi, infrarosso

Interfaccia: due display Touch screens, pennino, tasti a croce, digital pad, circle pad, microfono, pulsanti

Display e grafica: schermo superiore: 3,53 pollici (8,97 cm) capace di visualizzazione 3D senza bisogno di occhiali, con risoluzione 800x240 pixel, schermo inferiore, risoluzione: 320x240 pixel

Prezzo: 179 euro. Giochi a partire da 40 euro

Super Mario è Super Mario. Dopo aver tagliato il prezzo Nintendo 3DS ha avuto un'impennata di vendite a livello globale (15 milioni di unità vendute). In Italia ha fatto meglio di Wii e Ds (243.700 unità). Merito più di titoli di successo come Super Mario 3D Land e Mario Kart 7 che del 3D in sé. L'effetto autostereoscopico si è dimostrata una piccola magia rispetto all'antica creatività made in Nintendo.

PS VITA

Sony Computer Entertainment

Funzioni: Psn Store, touch pad posteriore, display multitouch, fotocamere anteriore e posteriore, giroscopio, accelerometro, Gps, connettività a rete mobile e Wi-Fi, bluetooth

Interfaccia: schermo multitouch, tasti direzionali, tasti azione (triangolo, cerchio, croce, quadrato), tasti laterali, due stick analogici, touch pad posteriore

Display e grafica: schermo multitouch oled da 5 pollici (16:9), risoluzione: 960 x 544

Prezzo: 249 euro (modello solo Wi-Fi), 299 euro (3G). Giochi: a partire da 40 euro

La console che si tocca sotto. Il touch pad posteriore è la novità di interfaccia più interessante. Il prezzo (249 euro) se teniamo in considerazione la quantità e qualità di tecnologia compressa dentro è un piccolo miracolo. Le potenzialità sono davvero molte per una console molto - forse troppo - tradizionale nell'architettura. Starà ai game designer inventarsi qualche cosa di veramente innovativo e unico.

IPHONE 4S

Giochi su piattaforma iOS

Funzioni: App Store, telecamera anteriore e posteriore, giroscopio, accelerometro, sensore di prossimità, sensore di luce ambientale, connettività Wi-Fi e rete mobile, Gps

Interfaccia: display multitouch, no tasti, no leve, no pulsanti, microfono

Display e grafica: display retina widescreen da 3,5" (diagonale), risoluzione di 960x640 pixel a 326 ppi

Prezzo: a partire da 549 euro da 8Gb. Giochi: da 0 a 5 euro in media

Creativi ma poco ludici. I giochi sono il 36% dei download di iTunes. La percentuale cresce, secondo Chomp, come anche il prezzo medio di acquisto (0,67 dollari). Su iPhone si sono esercitati alcuni tra i più talentuosi game designer del momento. ZeptoLab, Mobigames, Smule stanno innovando un genere su iPhone. Per esercitarsi gli sviluppatori hanno un hardware di primordine. Inadatto però per i classici (giochi sportivi e sparattutto).

SAMSUNG GALAXY S II

Giochi su piattaforma Android

Funzioni: android

Interfaccia: android market, telecamera posteriore e anteriore, accelerometro, sensore di prossimità, giroscopio, Wi-Fi, rete mobile, Gps

Display e grafica: display da 4.27 pollici WVGA (480x800) Super AMOLED Plus

Prezzo: a partire da 549 euro. Giochi: da 0 a 5 euro in media

Piattaforma emergente. I titoli di successo (Angry Bird, Dead Space, Cut the rope) ci sono tutti. Ma la mancanza di un hardware di riferimento è attualmente un problema per gli sviluppatori. Che però possono contare su un mercato più vasto dei prodotti Apple e su un sistema meno chiuso di quello di Cupertino. Per ora chi sperimenta di più sta su iOS. Ma in futuro gli equilibri potrebbero cambiare.

I VOTI (massimo punteggio = 100)

