

# I giochi per cellulari sono pronti a diventare 3d

ABBIAMO AVUTO diversi incontri alla **Game Developers Conference** con i produttori di contenuti per telefonini come Nokia, Sony Ericsson, EA e Gameloft. Gameloft ha ottenuto entrate per \$ 88,8 milioni nel 2006 (EA ne ha fatte per circa \$ 100 milioni), il che mostra che lentamente ma con costanza **i risultati di chi vende sfondi e suonerie stanno calando in favore degli sviluppatori di giochi**. Più interessante è il fatto che i **giochi 3D sono raddoppiati** rispetto all'anno scorso. Gameloft, nel 2007 offriva 20 giochi 3D e 30 bidimensionali, e il numero di questi ultimi è destinato a diminuire in futuro. La società è anche un partner del progetto **N-Gage di Nokia**, con sei nuovi titoli annunciati. Ciò che rende possibile il passaggio è la maggiore quantità di spazio di **storage** disponibile per i giochi nei telefonini. Due anni fa i giochi occupavano da 150 a 300 kB e la distribuzione avveniva via WAP. **Oggi molti utenti hanno telefoni EDGE o UMTS** e la distribuzione avviene sempre più spesso attraverso questi servizi a banda larga, che consentono giochi di due MB per il 3D e 500-700 kB per quelli bidimensionali. Nei prossimi cinque anni si arriverà a titoli da 5-10 MB. **Gameloft è anche in trattativa con Apple riguardo all'iPhone**, ma non è facile superare le difficoltà necessarie per cogliere qualche frutto dall'albero di Cupertino. **LA COMUNICAZIONE vocale all'interno dei giochi è un grosso affare**, soprattutto quando si tratta di grandi titoli, giochi che centinaia o migliaia di persone utilizzeranno. Riuscire a far funzionare la comunicazione è la più grossa sfida che si trovano ad affrontare quelli di World of Warcraft, Rainbow Six, Vegas e anche Second Life. La Vivox ha annunciato che la tecnologia necessaria è già disponibile per due giochi "hot" del momento, EVE: **Online e Second Life**. Quello che sembra attrarre di più i giocatori solitari della rete è il fatto di **poter interagire con il gioco pur non essendo presenti nel gioco**. Sì, avete letto bene. Vivox rende disponibili alcune interessanti feature in EVE: Online, **inclusa la possibilità di utilizzare il telefono cellulare per chiamare un amico all'interno del gioco**, o anche **ricevere sms per le transazioni che hanno luogo nel gioco**. Il secondo gioco supportato da tale tecnologia è Second Life, il posto dove alcuni dei nostri autori passano il loro tempo a bere birra virtuale. **L'approccio a Second Life** è stato diverso da quello di EVE. Il suono è **su tre dimensioni e circonda il giocatore con diversi livelli di voci di personaggi**, e il software ti permette pure di **manipolare la voce utilizzando dei cosiddetti "voicefonts"**.