

Con lo sviluppo di smartphone e tablet, sempre più potenti e con display di qualità elevata era solo questione di tempo entrare in collisione col mondo delle **console tradizionali**, che del resto diversi analisti indicano da tempo come destinate all'estinzione proprio a causa di questi nuovi device ultramobili. Per gli hardcore gamer infatti il computer resterà sempre insuperabile e la piattaforma di riferimento ma i casual gamer che vogliono solo trascorrere qualche ora di tempo di tanto in tanto senza troppe pretese su storia, gameplay o grafica troveranno sempre più appetibili smartphone e tablet, che magari hanno già in casa, rispetto a una costosa e ingombrante gamestation tradizionale.



Alcuni imprenditori hanno quindi capito che i sistemi operativi Apple e Google saranno in futuro sempre più utilizzati per giocare e, data al loro relativa semplicità e leggerezza, non richiedono hardware particolarmente potenti e dunque involucri di grandi dimensioni. Da un'intuizione del genere nasce ad esempio [Ouya](#), che dovrebbe raggiungere il mercato il prossimo aprile a un prezzo di appena 99 dollari, a cui bisognerà però aggiungere altri 30 per acquistare il controller wireless.

Scritto da Alessandro Crea
Domenica 06 Gennaio 2013 11:26 -

Aperta questa nuova porta però era facilmente prevedibile che presto vi si sarebbero affacciate ulteriori soluzioni. E' di questi giorni infatti la notizia che è in sviluppo una nuova console ultraportatile, chiamata **GameStick**, che consiste praticamente solo nel **controller wireless** e in un altro dispositivo poco più grande di una

penna USB

, dotato di interfaccia

HDMI

e pronto per essere connesso direttamente a un display di grandi dimensioni. Questo secondo dispositivo sarebbe in realtà il cuore stesso della "console", le virgolette sono d'obbligo viste le dimensioni.

All'interno infatti troveremo un [SoC AMLogic AML8726-M6](#), formato da una CPU dual core ARM Cortex A9 con clock rate di 1.5 GHz e da una GPU ARM Mali 400, affiancato da 1 GB di RAM

, da

8 GB di memoria NAND Flash

per lo storage e dotato di moduli

WiFi 802.11b/g/n e Bluetooth

, quest'ultimo al fine di dialogare col controller wireless, e del sistema operativo

Google Android 4.1 Jelly Bean

, dotato per l'occasione di una particolare interfaccia proprietaria atta a facilitare la navigazione dei titoli videoludici su schermi di grandi dimensioni.

GameStick dovrebbe avere un costo finale di appena **79 dollari**, ma la prosecuzione del progetto sarà garantita soltanto se, entro il 1 febbraio 2013, il team di sviluppo riuscirà a trovare almeno 100.000 dollari di fondi.

In ogni caso al momento il lavoro di sviluppo della piattaforma continua, così come la collaborazione con gli sviluppatori al fine di assicurare che le varie app funzionino correttamente nella versione finale del device. Attualmente comunque sarebbero già oltre 200 i videogame Android compatibili, tra cui titoli come Shadowgun, Dead Trigger, Canabalt e Boulder Dash XL

Se il team riuscirà a trovare i fondi il GameStick dovrebbe raggiungere il mercato nello stesso periodo di Ouya, ad aprile 2013, e probabilmente sarebbe venduto anche tramite alcuni canali retail, non resta che attendere gli sviluppi dunque.

GameStick: la console Android che sfida Ouya - Notebook Italia

Scritto da Alessandro Crea

Domenica 06 Gennaio 2013 11:26 -

Via: [Liliputing](#)