

[Nintendo Switch vicino alle 15 milioni di unità vendute](#)

Continua la marcia trionfale di **Nintendo**: la casa di Kyoto ha avuto un grande aumento di ricavi e profitti, soprattutto grazie a **otto giochi che hanno venduto più di un milione di copie ciascuno** nel precedente anno fiscale.

Negli ultimi nove mesi del 2017, **Nintendo** ha guadagnato **857 miliardi di yen** (più di 6 miliardi di euro) con un incremento annuo del 175,5%, e un guadagno netto di 135.2 miliardi di yen (quasi 1 miliardo di euro), superiore del 31,1% rispetto al precedente anno fiscale.

L'ottimo risultato finanziario è dovuto alle vendite di **Nintendo Switch**, che si assestano intorno alle **15 milioni di unità vendute**, battendo **Nintendo Wii U** di 1.3 milioni dopo un solo anno di vendita.

Bene anche le vendite software, con **Super Mario Odissey** in testa grazie alle quasi 10 milioni di copie vendute. L'ultima fatica della mascotte **Nintendo** risulta essere il gioco più popolare su **Switch**, staccando di molto **Mario Kart 8 Deluxe** (7.33 milioni di copie), **Zelda: Breath of the Wild** (quasi 7 milioni di copie) e **Splatoon 2** (quasi 5 milioni di copie). Secondo **Nintendo**, oltre ai giochi precedentemente menzionati, hanno sfondato la barriera del milione di copie anche **1-2 Switch** (quasi 2 milioni di copie vendute), **Arms** (1.61 milioni di copie) e **Xenoblade Chronicles 2** (1.06 milioni di copie).

Bene anche le vendite digitali, con un guadagno di 43.1 miliardi di yen (circa 318 milioni di euro), in rialzo dell'87% annuo, ma solamente il 5% del ricavo totale.

In calo, invece, i numeri del **Nintendo 3DS**: 9% rispetto allo scorso anno, con 5.86 milioni di console vendute. Diminuiscono del 33% anche i giochi venduti, con 31.25 milioni di copie vendute, nonostante l'uscita di **Pokémon Ultra Sole** e **Pokémon Ultra Luna** che si assestano in totale sulle 7 milioni di copie vendute da novembre 2017. Sostanziale rialzo per quanto riguarda il business su smartphone: 172% rispetto al precedente anno finanziario, grazie all'uscita di **Animal Crossing: Pocket Camp**. Ciò nonostante, i ricavi per il mobile ammontano solo a 29.1 miliardi di yen (215 milioni di euro).

Grazie ai risultati di **Nintendo Switch**, la casa giapponese ha aumentato le previsioni per l'anno fiscale, ora fissate a 1.02 trilardi di yen (quasi 7.5 miliardi di euro), in rialzo del 6,3% rispetto alla precedente previsione. Con un guadagno di 120 miliardi yen (quasi 900 milioni di euro), ovvero il 41% in più.

[Un nuovo trailer per Sky di Thatgamecompany](#)

Thatgamecompany ha pubblicato un nuovo trailer della durata di ben 30 minuti per **Sky**, nuovo gioco degli sviluppatori esclusivo per **iOS**.

Da quanto si vede dal trailer, ricorda **Journey**, ma con un più di interattività rispetto al gioco uscito su **Playstation 3**, vista l'interazione con l'ambiente e la possibilità di personalizzare il proprio

personaggio con parrucche e diversi tipi di vestiti. Il tutto mantenendo lo stile minimale che ha fatto il successo della casa di sviluppo.

Non abbiamo ancora una data di uscita per **Sky**, ma a quanto si evince dal trailer, pare che il gioco sia pronto per la pubblicazione.

[Nuovo trailer per Civilization VI: Rise and Fall](#)

2K e **Firaxis Games** hanno pubblicato un nuovo trailer che mostra le novità di **Civilization VI: Rise and Fall**, prima espansione del celebre strategico a turni ideato **Sid Meier**.

Il video si concentra sulle novità del DLC, come le otto nuove **grandi meraviglie**, i **governatori**, le **emergenze** e i nuovi sistemi di **lealtà** e **alleanze**. Viene dato grande spazio ai nove **nuovi leader** e alle otto **nuove civiltà**.

Civilization VI: Rise and Fall, [come abbiamo detto precedentemente](#), uscirà su **PC** l'8 febbraio 2018.

[Nintendo Switch è la console venduta più velocemente in Italia](#)

Dopo aver registrato il record come [console venduta più velocemente nella storia del mercato americano](#), e le ottime vendite riscontrate nel periodo natalizio in Giappone, è il turno di un altro record per **Nintendo Switch**: infatti la nuova console di casa Kyoto è diventata **la console venduta più velocemente nella storia del mercato italiano**, battendo i primi 10 mesi di vendita di un'altra console **Nintendo**, ovvero il **Wii**.

Tramite un comunicato stampa, il direttore generale di **Nintendo Italia**, Andrea Persegati, si è detto molto soddisfatto delle vendite della console ed è sicuro che tale successo continuerà anche nel 2018, grazie ad una serie di giochi in uscita come **Kirby Star Allies**, **Bayonetta 2**, **Dragon Quest Builders** e un nuovo gioco di **Yoshi**. A questa *line-up* si aggiunge l'attuale libreria formata da titoli di qualità come **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, **Super Mario Galaxy**, **Splatoon 2**, **ARMS**, **Mario Kart 8 Deluxe** e **Xenoblade Chronicles 2**.

Nel comunicato trovano spazio anche gli oltre 300 titoli di terze parti e il costante afflusso di giochi indie disponibili sullo store digitale della console.

Il remake di Secret of Mana valutato dal PEGI americano

La **ERSB**, equivalente nordamericano del **PEGI** europeo, ha recentemente valutato il remake di **Secret of Mana** con il rating di E10+, ovvero **dai dieci anni in su**.

Al contrario della versione mobile e quella uscita su **Nintendo Wii**, la commissione ha deciso di dare tale rating a causa di "alcuni doppi sensi" e un "moderato numero di scollature".

Secret of Mana è un *JRPG* a tinte fantasy uscito originariamente per **Super Nintendo** nel 1993 e sviluppato da **Square Enix**. La sua particolarità era quella di offrire un *co-op* locale fino a tre giocatori.

Il remake è in uscita per il 15 febbraio 2018 per **PC**, **Playstation Vita** e per **Playstation 4**, con quest'ultima che beneficerà anche di una versione fisica acquistabile nei rivenditori specializzati.

Nuova modalità per Super Meat Boy su Switch

Team Meat, sviluppatori del popolare platform indie **Super Meat Boy**, ha annunciato una nuova modalità di gioco per la versione **Nintendo Switch**: la **race mode**.

Essa consisterà in un multiplayer per due giocatori via *split-screen* dove si cercherà di completare un livello nel minor tempo possibile. Tale modalità potrebbe arrivare anche su altre piattaforme, ma per il momento verrà testata sulla nuova console **Nintendo**.

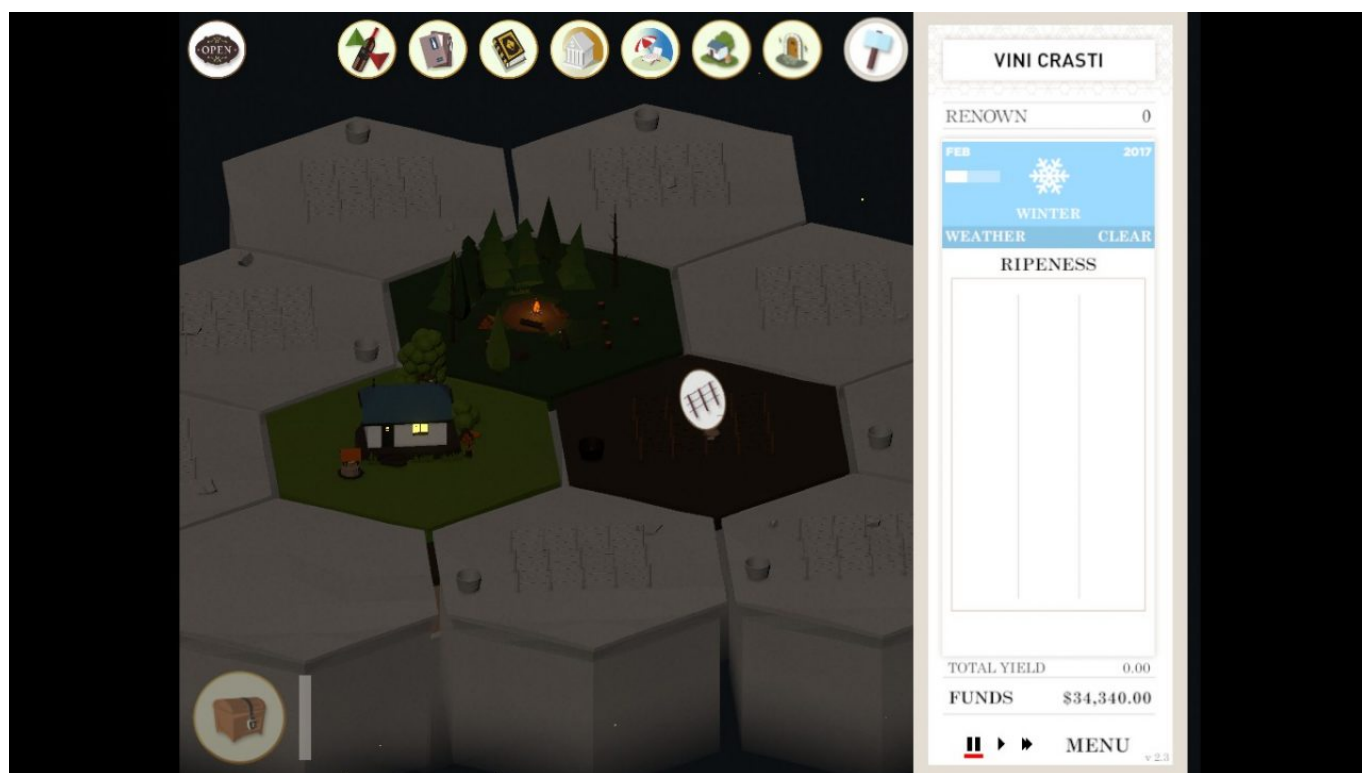
Super Meat Boy per **Switch** arriverà nei negozi l'11 gennaio 2018.

Terroir

«Camminare con quel contadino che forse fa la stessa mia strada, parlare dell'uva, parlare del vino che ancora è un lusso per lui che lo fa» diceva **Rino Gaetano** in **Ad esempio a me piace il sud**. E "lusso" è la parola giusta per descrivere la bevanda amata dal Dio Bacco, e in parte anche **Terroir**, prima fatica per lo studio di sviluppo **General Interactive Co.**, autori di un **Tycoon Game** basato sulla gestione di una compagnia vinicola.

Appena avviato il gioco, ci si trova di fronte a una schermata principale realizzata in una grafica **low polygon 3D** che ben si sposa con il tono minimale dell'opera. Vi è anche una schermata di tutorial dove vengono spiegate la gestione dell'azienda e soprattutto le quattro fasi usate per preparare il vino, ovvero, **vendemmia**, **fermentazione**, **pressatura** e **invecchiatura**. Tali schede ci vengono in

aiuto durante la partita e possono essere richiamate in ogni momento. Il gioco ci offre tre diverse difficoltà: **facile**, con più soldi e meno imprevisti, **standard**, con una disponibilità monetaria nella media, e **difficile**, con un budget esiguo e più difficoltà dovute all'infestazione di insetti, piante malate e molto altro.

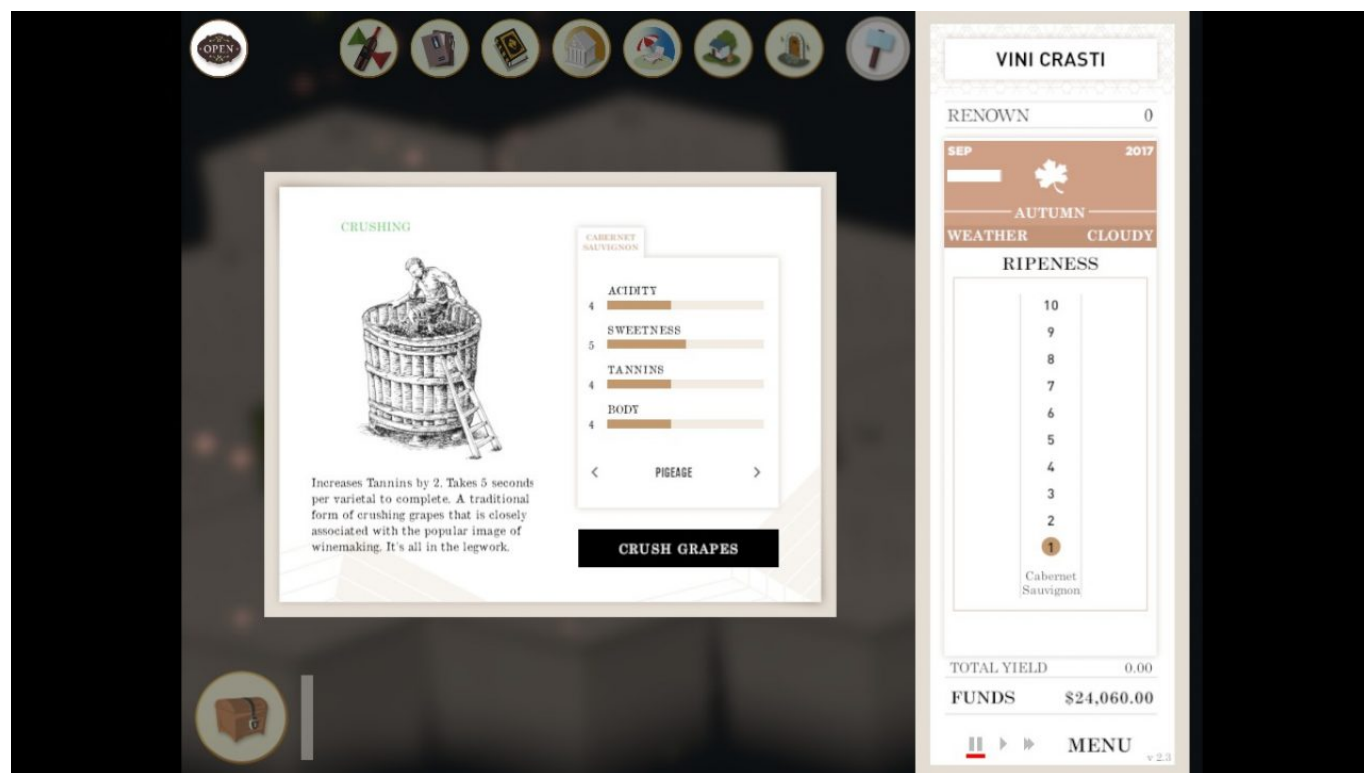


Avviando la partita, ci troviamo catapultati in una serie di **tile** esagonali che ricordano quelli di giochi più celebri come **Sid Meier's Civilization**: abbiamo la nostra tenuta e delle caselle di terreno variabile (terra, sabbia e argilla) dove possiamo far crescere diverse tipologie di uva da cui trarre molteplici varietà di vino: dal **Cabernet-Sauvignon** passando per il **Syrah**, il **Merlot** e lo **Chardonnay**.

Bisogna stare attenti a far crescere bene l'uva, tenendo d'occhio lo stato delle viti e, soprattutto, il **metro di maturità** sulla destra, dove un valore troppo basso o troppo alto potrebbe rovinare la qualità del nostro prodotto finale. Con la fase di vendemmia, il gioco comincia a farsi più strategico: dovremo compiere diverse scelte atte a migliorare le quattro caratteristiche della bevanda (**acidità, dolcezza, colore e corporatura**), come il metodo di spremitura dell'uva, o delle botti dove effettuare l'invecchiamento del vino. Il tutto viene illustrato da immagini in **xilografia** che si sposano perfettamente con la vena artistica del gioco. Dopo aver imbottigliato la nostra bevanda, verrà il momento di un assaggio da parte dei **sommelier** (divisi per bravura, da 1 a 5 stelle) che daranno un voto al nostro vino, così da stabilire un prezzo di vendita per poi esser distribuito nelle botteghe specializzate o, a un prezzo molto più basso, nei supermercati.

Il gioco presenta anche un sistema di **meteo dinamico**, semplice ma ben fatto, oltre a un sistema di **imprevisti e di probabilità**, attivabile a richiesta solamente dopo aver realizzato il primo vino col voto massimo. Queste variabili aggiungono un po' più di pepe alla partita, soprattutto usando le probabilità, vere e proprie *quest* completabili entro un determinato arco temporale che potranno determinare la nostra fortuna o sfortuna. Una partita può durare fino a un massimo di **60 anni**, anche se potremo continuare la nostra carriera di viticoltori oltre il tempo limite del gioco, a patto di

non aumentare il punteggio massimo, e sempre se riusciremo a non andare in bancarotta!
Da segnalare anche la buona colonna sonora realizzata dal **CLARQinet Ensemble** di Singapore, che accompagnerà le nostre sessioni con delle composizioni Soft Jazz orecchiabili che tendono a non stancare.



Terroir è una buona prima opera, che gode di scelte ben pensate e ben realizzate e altre migliorabili, come alcuni aspetti inerenti la **gestione economica**, che ho trovato un po' raffazzonata (non c'è una schermata dove controllare il nostro bilancio, le perdite e guadagni mensili, e questo lede non poco in termini di pianificazione e visione d'insieme), ma tutto sommato il titolo gode di una buona longevità, a patto di entrare nell'ottica della filosofia "**losing is fun**" tanto cara a un pilastro del gestionale come **Dwarf Fortress**, visto che il gioco è parecchio spietato nei nostri confronti già a difficoltà standard, e tenderà a farci pagare cara una cattiva gestione vinicola o monetaria. D'altronde, dovrete mettervi alla prova per scoprire quanto siete bravi: e, come dicevano i latini, «in vino veritas!»

[Primo video gameplay per Civilization VI: Rise and Fall](#)

2K Games e **Firaxis Games** hanno annunciato l'arrivo della **Mongolia** come prossima civiltà giocabile in **Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall**, prossima espansione della celebre saga strategica.

La **Mongolia** possiede delle peculiarità uniche, come la **Örtöö**, ovvero la possibilità di creare dei mercati cittadini subito dopo la stipulazione di una rotta commerciale. Così facendo guadagneremo punti diplomatici con il leader della tratta di mercato e più forza di combattimento per le unità militari.

A completare le novità abbiamo anche l'**Ordu**, miglioramento delle scuderie, che aggiungerà un bonus al movimento della cavalleria, come il **Keshig**, una unità capace di attaccare a distanza. Infine abbiamo l'**orda mongola**, abilità esclusiva del leader **Gengis Khan** che fornisce un bonus d'attacco verso tutte le unità cavalleresche e anche la possibilità di catturare le truppe nemiche dello stesso tipo.

La civiltà mongola va quindi ad affiancarsi alle già annunciate civiltà coreane e olandesi: **Civilization VI: Rise and Fall** uscirà su PC l'8 febbraio 2018.

Rivelato un nuovo personaggio per Shenmue

3

YS Net, il team di sviluppo condotto da **Yu Suzuki**, ha annunciato ieri l'introduzione di un nuovo e misterioso personaggio femminile per l'atteso **Shenmue III**. Lo sviluppatore nipponico ha solamente accennato a un legame tra la ragazza e il tempio che verte alle sue spalle. **Suzuki** ha poi promesso ai fan che ci saranno altre nuove aggiunte nel cast.

L'arrivo di questo nuovo personaggio è servito anche per annunciare la collaborazione tra **YS Net** e lo studio indiano **Lakshya Digital**, che ha già lavorato in alcuni progetti tripla A come **Bloodborne** e **Metal Gear Solid V**.

Ricordiamo che **Shenmue III** ha registrato una campagna da record su **Kickstarter**, e che verrà distribuito dal publisher **Deep Silver**. L'uscita è prevista su **PC** e **Playstation 4** per la seconda metà del 2018.



[Football Manager 2018](#)

Anno Domini 2018: l'**Italia** si ferma ai quarti di finale dei Mondiali dopo i maledettissimi calci di rigore contro il **Belgio**. Nonostante la cocente eliminazione, il CT **Giampiero Ventura** verrà riconfermato e sarà chiamato al riscatto per gli europei del 2020. Il mondiale russo andrà alla **Francia**, che sconfiggerà la **Colombia** di misura per 1-0. Mentre, restando in territorio nazionale, la **Juventus** di **Massimiliano Allegri** riuscirà a centrare il settimo scudetto di fila con ben 104 punti, due in più rispetto al record realizzato nel 2014 con **Antonio Conte** alla guida della compagine sabauda, che nel frattempo si sta godendo il *back-to-back* sulla panchina del **Chelsea**.

Dite che nella vita reale sarà andato tutto diversamente e che il futuro sarà differente? In effetti avete ragione, ma questa non è la vita reale: questa è la mia annata su **Football Manager 2018**, nuovo capitolo della pluripremiata saga manageriale calcistica sviluppata da **Miles Jacobson** e dai ragazzi di **Sports Interactive**.

The screenshot displays the Football Manager 2018 interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME' and 'Giovani Squadra - Trova'. Below it, a search bar and a 'Continua' button are visible. The main area is divided into several sections:

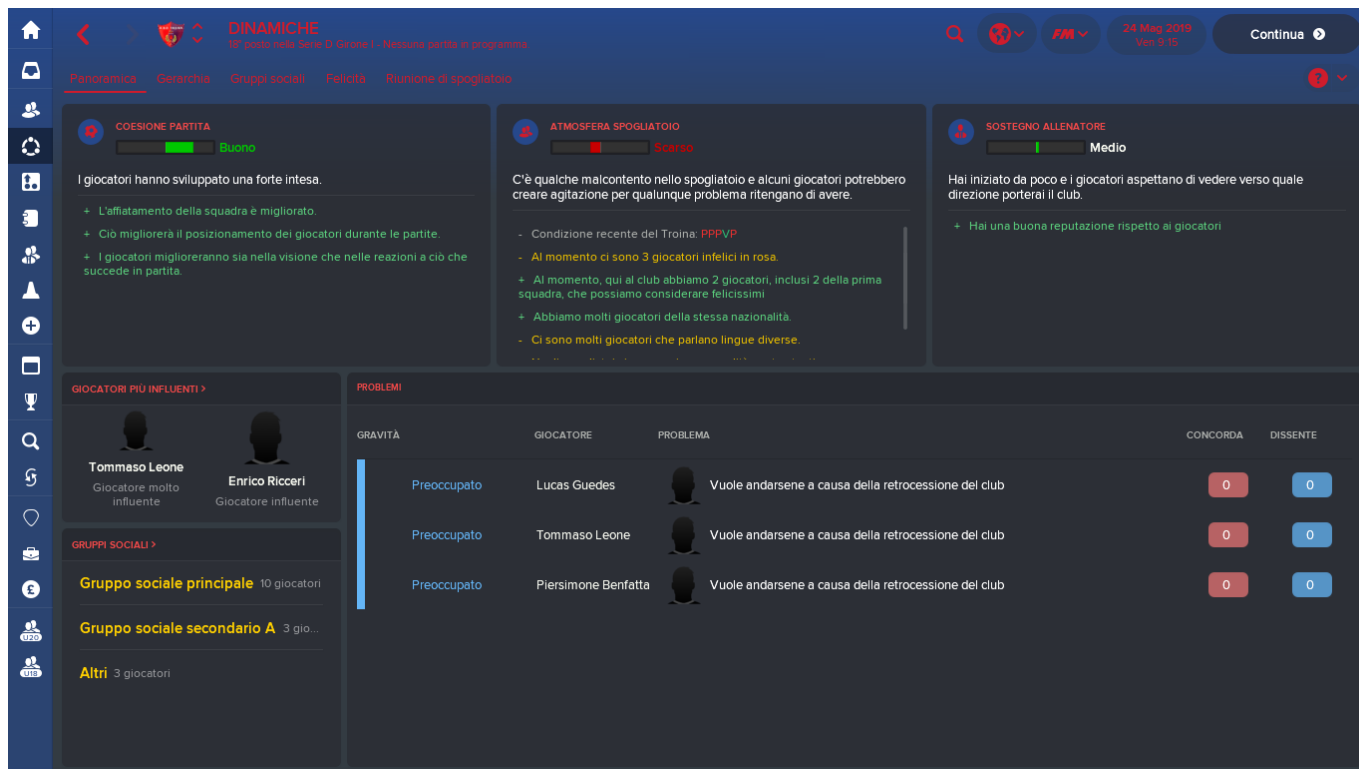
- COMPETIZIONI:** Shows 'Serie D Girone I' (18ª Retrocessione) and 'Coppa Italia Serie D' (Sconfitta nel Secondo Turno (contro Il Palaz...)).
- STATISTICHE GIOCATORI:** Lists top performers:
 - CAPOCANNONIERE: Tommaso Leone (7 gol)
 - MIGLIOR MEDIA VOTO: Lucas Guedes (6,74)
 - MAGGIOR NUMERO DI ASSIST: Tommaso Leone (6 assist)
 - MIGLIORE PERCENTUALE DI PASSAGGI COMPLETATI: Salvatore Filippone (74%)
 - PIÙ VOLTE UOMO PARTITA: Gianpaolo Fonti (2 premi come migliore in campo)
 - MAGGIOR NUMERO DI AMMONIZIONI: Gianpaolo Fonti (6 ammonizioni)
 - PEGGIOR DISCIPLINA: -
- STAT. SQUADRE:** Shows team statistics for 'Serie D Girone I' (34 partite giocate):
 - Gol segnati: 26 - 16° posto
 - Gol subiti: 53 - 18° posto
 - Ammonizioni: 26 - 7° posto
 - Espulsioni: 0 - 12° posto
- CLASSIFICA:** Shows the league table with columns for POS, SQUADRA, G, V, DR, PT. The table lists teams from 6th to 17th place, with Ercolanese highlighted in red.

Amichevoli pre-stagionali

Come in ogni anno pari, **Football Manager 2018** aggiunge delle novità rispetto al precedente anno: tra queste abbiamo **il ritorno della simulazione della Brexit**, la possibilità che **i nostri regen** (ovvero i giovani calciatori creati dal gioco stesso che andranno a popolare le nostre squadre primavera) **facciano outing** (novità introdotta dagli sviluppatori per sensibilizzare sul tema dell'omofobia), e due aggiunte ex novo: **l'introduzione del centro medico e delle dinamiche**, ovvero la gestione umana della propria rosa.

Partiamo proprio dalle **dinamiche**, probabilmente l'aggiunta più succosa di questo **Football Manager 2018**: in passato la micro gestione dei propri giocatori era frastagliata e confusionaria, adesso a venirci in aiuto abbiamo uno schema piramidale che mostra le gerarchie dei vari giocatori, dal più al meno importante, una suddivisione in gruppi sociali, e dei vari diagrammi che mostrano la felicità della nostra rosa, l'atmosfera nello spogliatoio, l'affiatamento della squadra e il sostegno nei nostri confronti. Insomma, dovrete proprio impegnarvi al fine di mantenere un gruppo unito e dal morale alto, onde evitare ammutinamenti che potrebbero essere pericolosi anche per la permanenza nella squadra. **Un'aggiunta che aumenta il grado di realismo del gioco**, visti esempi simili successi nella realtà, com'è successo al nostro **Claudio Ranieri**, che, nonostante lo storico scudetto vinto lo scorso anno, è stato esonerato dal **Leicester** per aver perso le redini dello spogliatoio.

Il **centro medico**, invece, è un *hub* dove possiamo monitorare la situazione degli infortuni, purtroppo sempre presenti in grande quantità (forse anche troppa...), al fine di prevedere delle ricadute anche parecchio gravi. Insomma, non è molto bello quando la stella della vostra squadra si trova costretta a mancare per gran parte della stagione a causa di un legamento che salta.



Heavy Metal Football, Tiki Taka o Sarrismo?

Per quanto riguarda la parte tattica, anche essa ha subito delle modifiche più o meno sostanziali: sono stati aggiunti nuovi ruoli come il **carrilero** e la **mezzala**, la possibilità di impostare ali e centrocampisti laterali come **registi larghi** e **l'introduzione grafica delle intese** nel nostro 11 titolare: ad esempio, due archi che mostrano l'intesa nella nazionale italiana della cosiddetta **BBC** tra **Barzagli**, **Bonucci** e **Chiellini**. È stata migliorata anche la gestione dei calci piazzati e la possibilità di creare degli scenari tattici personalizzabili da usare durante alcune fasi della partita, ad esempio se siamo in vantaggio o in svantaggio di una o più reti.

Un'altra novità è quella delle **riunioni pre-partita**, dove si possono istruire i propri giocatori a usare determinati compiti tattici, come quello di giocare in maniera più offensiva o difensiva. Fate attenzione su cosa puntare, perché potreste anche abbassare il morale e il sostegno dei giocatori nei vostri confronti!

Nonostante le migliorie sul piano tattico, bisogna purtroppo parlare anche della **nuova interfaccia grafica**, abbastanza grezza e pensata soprattutto per schermi grandi come i 22" o i 24": questo può penalizzare soprattutto gli utenti che giocano a **Football Manager 2018** sui laptop (e vi assicuro che è un titolo perfetto da giocare durante le lunghe tratte ferroviarie) o su schermi di piccole dimensioni. Trovo poco convincente anche il nuovo sistema di **scouting**, che, nonostante l'apporto di novità ben accette come i pacchetti per la ricerca di giocatori giovani e senior (si parte dall'area nazionale, il minimo disponibile, fino alla ricerca globale, completa ma parecchio cara per le casse della vostra società) rende il tutto pesante e confusionario.



La dura legge del gol

Spostandoci sul campo, **Football Manager 2018** riesce nel compito di realizzare qualche gol ma anche di sbagliare delle occasioni incredibili sotto porta. Da quest'anno il motore grafico supporta le **DirectX 11** mandando quindi in pensione le ormai vetuste **DirectX 9**, il che lo rende un gioco leggermente più pesante da far girare, soprattutto sugli hardware più datati: se siete possessori di un **PC** o un **laptop** poco performante (o se, semplicemente siete dei giocatori di vecchia data come il sottoscritto), continuerete a preferire la visualizzazione della partita in 2D.

Ci sono stati dei miglioramenti anche nelle riunioni negli spogliatoi prima della partita e nell'intervallo, adesso più intuitive e utili, e nelle interviste dai tunnel. Migliorate anche alcune animazioni dei giocatori, più realistiche e meno goffe, questo grazie al lavoro nel motion capture realizzato da **Creative Assembly**. Non si può dire lo stesso dei comportamenti dell'intelligenza artificiale, a mio parere migliorata sì nei giocatori di competizioni più celebrate come la **Serie A** o la **Premier League** inglese, ma ancora da sistemare negli atleti dei campionati inferiori come la **Lega Pro** o, ancora peggio, **le serie regionali inglesi**.

Tutto sommato questo **Football Manager 2018** continua la buona tradizione dei suoi predecessori: ha ancora qualcosa da limare, ad esempio alcune righe di testo tradotte in un italiano claudicante o, nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano skin e interfaccia di gioco o addirittura introducono campionati non disponibili nel gioco di base (volete allenare la squadra della vostra città che gioca in **Prima Categoria**? Basterà cercare il database apposito!) rendono **Football Manager** un gioco letteralmente infinito che conquista proprio tutti: dal semplice appassionato, fino agli addetti ai lavori (su tutti i calciatori **Antoine Griezmann** dell'**Atletico Madrid**, il **red devil Paul Pogba** o addirittura i vari scout delle società che approfittano dell'enorme database e delle statistiche fornite da **Prozone** per scovare nuovi talenti) e pure qualche celebrità del mondo dello spettacolo come i cantanti **Paolo Nutini** e l'ex **Take That Robbie Williams**!

Se siete spaventati dall'incredibile mole tattica e statistica, non disperate: dal 2016 a questa parte esistono altre due versioni più semplificate del gioco: **Football Manager Touch**, che offre una minor gestione societaria e tattica e la possibilità del cross-save tra **PC, tablet** e **smartphone**, oppure **Football Manager Mobile**, versione semplificata all'osso e disponibile sempre per **tablet** e **smartphone iOS e Android**.

