

[Nuovi bonus per celebrare l'inizio del 2018 per Fire Emblem Heroes](#)

Il 2018 è arrivato ufficialmente e mentre l'anno è ancora agli inizi, c'è già tanto da fare in **Fire Emblem Heroes**, che celebra il nuovo anno con un evento.

I giocatori che faranno il login oggi (fino a un massimo di 10 volte) riceveranno fino a 20 sfere per giocare e, inoltre, si avrà la possibilità di riceverne altre per aver completato le mappe speciali; completando le missioni si riceveranno sia sfere che pozioni della stamina.

Fire Emblem Heroes è uscito nel Febbraio 2017 e da allora ha riscontrato un notevole successo, dando ai fan del gioco un'esperienza "on the go". Al momento, l'evento permette ai giocatori di ottenere speciali eroi a tema per il nuovo anno, tra i quali **Azura**, **Camilla** e **Takumi**.

Fire Emblem Heroes è disponibile su **iOS** e **Android**. In basso il tweet di **Nintendo of America** che annuncia l'evento.

The [#FEHeroes](#) New Year Event is here!

① Log-in Bonus: Log-in up to 10 times for a max total of 20 Orbs

② Special Maps: Earn Orbs the first time you clear them

③ Quests: Earn Orbs and Stamina Potions pic.twitter.com/GMOF40kmY5

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [January 1, 2018](#)

[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.

[Hidemaro Fujibayashi: abbiamo un sacco d'idee per il futuro di Zelda](#)

Di recente **Hidemaro Fujibayashi**, direttore di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, ha discusso sul futuro dell'ormai leggendaria saga. **Eiji Aonuma** ha già confermato che un team è già al lavoro per il prossimo titolo della serie; così **Fujibayashi** ci parla delle idee che sono state prese in considerazione e quali scartate:

«Non posso confermare al momento che ci saranno sequel o continuazioni ma al momento abbiamo un sacco di idee e motivazione. [...] Penso che mentre stavamo lavorando al gioco principale e ai DLC, che è di suo un processo in cui molteplici idee vengono prese costantemente in considerazione, ne siano uscite diverse che hanno definito il titolo e soddisfatto la nostra visione del gioco. [...] Anche in situazioni del genere, parlare con le persone e scoprire che questi vogliono accarezzare i cani all'interno gioco mi da tanta motivazione, sono un sacco di idee che possiamo aggiungere nel gioco.».

Il produttore **Eiji Aonuma** aggiunge:

«Ciò che abbiamo imparato questa volta è che un DLC può espandere e migliorare il mondo all'interno del gioco. [...] In passato abbiamo sempre dovuto ricominciare da capo una volta completato lo sviluppo. Ci siamo spesso ritrovati a pensare: "oh, avremmo potuto aggiungere questo, potevamo fare così". Avremmo poi cominciato lo sviluppo di un nuovo gioco partendo da ciò che non siamo riusciti ad inserire in quello vecchio. Ma col DLC abbiamo capito che è un ottimo modo migliorare il mondo del gioco, renderlo più bello, farlo crescere un po' come se fosse un figlio.».

[PacMan ritorna a cacciare Fantasmi, ma questa volta lo farà su Switch](#)

Bandai Namco annuncia il ritorno di **PacMan** con uno strepitoso porting su **Nintendo Switch**, della versione già uscita in precedenza per le altre piattaforme.



Il gioco uscirà il **22 Febbraio 2018** sotto il nome di **Pac-Man Championship Edition 2 PLUS** e prevede anche un'elaborata modalità co-operativa in esclusiva proprio per le console **Nintendo**, nella quale si potranno condividere i joycon in modo che quando un giocatore verrà catturato dai fantasmi, l'altro potrà correre in suo soccorso. Teniamo a sottolineare che questa modalità non sarà purtroppo implementata a chi in precedenza ha acquistato il gioco per le altre piattaforme, quindi se vi piace l'idea, andate dal negoziante più vicino, e munitevi di un **Nintendo Switch**.



Nell'articolo potrete vedere gli screenshot del gioco in questione. Siamo certi che **Pac-Man**

Championship Edition 2 PLUS sia uno dei porting meglio riusciti che va ad aggiungersi al già promettente e sempre in crescita parco giochi di **Nintendo Switch**.



Ideare delle feature esclusive per un gioco su una piattaforma piuttosto che per un'altra, rendono essa stessa un'esclusiva console da gioco, proprio per questo il titolo Bandai Namco su **Switch**, pur essendo un porting sarà comunque una spanna sopra i suoi gemelli. Molte software house sembrano aver afferrato bene in messaggio, e molti porting sono già stati sviluppati. A questo punto vien da chiedersi: "Nintendo Switch sarà la console del futuro?"

[Aumentano le vendite per Nintendo 3DS negli USA](#)

Dopo il lancio sul mercato di **Switch** sarebbe stato facile immaginare un calo di vendite per le altre console portatili dell'azienda di Kyoto: al momento sta invece avvenendo l'esatto opposto. In un'intervista rilasciata a **Forbes**, il presidente e capo operativo della **Nintendo America, Reggie Fils-Aime** ha dichiarato: «Negli stati uniti siamo sulla buona strada per vendere più **Nintendo 3DS** dello scorso anno. Incredibile per un sistema che è uscito sul mercato 7 anni fa.»

Nintendo ha rilasciato alcuni titoli per **Nintendo 3DS** nell'ultimo anno come *Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia*, *Mario & Luigi: Superstar Saga + Scagnozzi di Bowser*, *Pokemon Ultra sole/Ultra luna*, *Metroid: Samus Returns* che sembrano aver attratto più gli statunitensi degli [europei](#).

Wulverblade

Wulverblade narra la storia della **Nona Legione Hispania**, un vero e proprio esercito formato dai veterani delle legioni di **Cesare** scelti dall'Imperatore **Augusto**. La legione compare misteriosamente tra le foreste della **Caledonia** (Gran Bretagna) nel 120 D.C., dopo esser stata inviata per ampliare i territori romani al Nord. Non ci ritroveremo nei panni di uno dei soldati romani, ma vestiremo i panni dei **Bretoni**. Non fatevi trarre in inganno però dalla grafica cartoonesca del titolo: questo gioco ha ben poco di infantile, lasciando spazio a copiosi spargimenti di sangue e a extra con racconti e approfondimenti storici. **Wulverblade** è un arcade vecchia scuola d'azione a scorrimento laterale, composto da **8 livelli** molto ostici che ci portano attraverso antiche foreste, fiumi fragorosi, boschi illuminati dalle torce e fortezze romane. Passando tra questi livelli sarà possibile trovare documenti che raccontano le leggende e approfondiscono il folklore britannico e non solo. [/dropcap]



Nel gioco avremo a disposizione tre personaggi appartenenti alle tribù locali, ognuno differente per caratteristiche. **Caradoc** è un guerriero che dispone di un'uniformità delle abilità, **Brennus** è il tipico omaccione immortale molto lento nei movimenti ma dai colpi letali. Infine, l'unico guerriero dal sesso femminile, **Guinevere**, molto agile nei movimenti e negli attacchi che non dispone di una grandissima forza. I nostri eroi dispongono, inoltre, della rabbia e della possibilità di poter chiamare in loro soccorso (1 volta per livello) **tre lupi** pronti a venire in loro soccorso. Come detto poco prima, il gioco è molto brutale: durante i combattimenti sarà possibile mutilare teste, braccia, mani che poi potranno essere pure utilizzate come armi da lancio. Infine, durante le missioni, sarà possibile trovare armi pesanti con una durabilità variabile. Eseguendo delle esecuzioni sui nemici o uccidendoli caricheremo la barra della rabbia, che trasformerà il nostro guerriero in una macchina da guerra furiosa ed estremamente letale per poco tempo.



Gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro anche sul **piano grafico**: infatti, i livelli hanno una resa del paesaggio “dinamico”. La grafica cartonesca rende il fattore “massacro” molto divertente e meno stressante (vista la difficoltà del gioco). Il **comparto sonoro** è ben strutturato e orecchiabile, tale da rendere le ore di gameplay molto più rilassanti, ad onta dell’efferatezza su schermo. Le cutscene sono ben fatte e possono essere riviste.



la trama è praticamente ridotta all’osso portando il tutto a una vera e propria “sagra” del massacro.

Il team di **Fully Illustrated** ha fatto un ottimo lavoro con la versione per **Nintendo Switch**, che raggiunge i 1080p. Inoltre, all'interno del titolo è presente la modalità co-op in locale che riesce ad aumentare il divertimento.

Il titolo è davvero consigliabile, anche il relazione a un prezzo di lancio congruo (16,99€), e vista anche le emozioni nostalgiche che un titolo del genere può portare nel cuore dei veterani del mondo videoludico.

[Le novità della versione 1.20 di Final Fantasy XV](#)

Avete mai voluto giocare nei panni di **Prompto**, **Ignis** o **Gladio** durante le vostre scorribande in *Final Fantasy XV*? Ora si può! A distanza di più di un anno dal rilascio, col passaggio dalla patch 1.18 alla 1.20 è finalmente possibile scegliere con quale dei compagni di viaggio di **Noctis** si vorrà giocare nella modalità storia, dando quel tocco di varietà e longevità che tantissimi fan stavano aspettando sin da prima che il titolo uscisse. L'aggiornamento porta anche qualche altra feature, tra cui piccoli bug fix, la compatibilità con il DLC **Episode Ignis** (in arrivo il 13 dicembre) e l'aggiunta della soundtrack di quest ultimo e di *Comrades* alla musica di gioco.

Final fantasy XV è disponibile su **PS4** e **Xbox One**, ma arriverà anche su **PC** in data da definire, all'inizio dell'anno nuovo. E a proposito di porting, **Square Enix** non sembrerebbe interessata solo a questa piattaforma, ma anche a **Switch**. Secondo il CEO Yosuke Matsuda infatti, la console Nintendo sarebbe perfetta per far conoscere alle nuove generazioni di giocatori quei titoli di cui magari hanno sentito parlare ma non hanno potuto provare, che hanno reso grande la ex Squaresoft, come i primi *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Odin Sphere* e tantissimi altri. Per fare il lavoro come si deve però, sempre a opinione di Matsuda, non bisogna portare i giochi su Switch così come sono, bensì **aggiornarli e renderli più moderni** così che siano più appetibili, soprattutto per chi li proverà per la prima volta.

Pare proprio che Square abbia voluto regalare qualcosa un po' a tutte le categorie di gamer questo Natale.

[Capcom annuncia la 30th Anniversary Collection di Street Fighter](#)

Nel corso di un importante torneo annuale di **Street Fighter V**, Capcom ha annunciato la più grande antologia mai realizzata per la nota serie picchiaduro. La **Capcom Cup** è stata infatti interrotta per annunciare l'arrivo della **30th Anniversary Collection** di **Street Fighter**, che unirà svariati capitoli della saga, comprenderà varie funzionalità e sarà rilasciata a **maggio 2018**.

La Collection, che arriverà su PC, PS4, Xbox One e Nintendo Switch, comprenderà i seguenti titoli:

- Street Fighter
- Street Fighter II
- Street Fighter II: Champion Edition
- Street Fighter II: Hyper Fighting
- Super Street Fighter II
- Super Street Fighter II: Turbo
- Street Fighter Alpha
- Street Fighter Alpha 2
- Street Fighter Alpha 3
- Street Fighter III
- Street Fighter III: 2nd Impact
- Street Fighter III: 3rd Strike



Street Fighter II, *Super Street Fighter II Turbo*, *Street Fighter Alpha 3* e *Street Fighter III: 3d Strike* comprenderanno anche la modalità **multiplayer**.

Contestualmente, sul canale youtube della serie è stato rilasciato il trailer della Collection:

[Super Mario Odyssey: nuovo trailer per le vacanze natalizie](#)

Disponibile dal 27 Ottobre **Super Mario Odyssey** è uno dei migliori giochi dell'anno. Questo

magnifico platformer ha già venduto oltre le 2 milioni di copie e le vacanze di Natale non sono ancora arrivate. Per promuovere il gioco e dare una spinta alle vendite di questo Natale **Nintendo** ha pubblicato un nuovo trailer.

Il trailer mostra **Mario** e **Cappy** nelle loro tipiche mosse e, a giudicare dall'aspetto del video, sembra che il video sia rivolto ai non appassionati dei videogiochi. Che venga utilizzato come pubblicità alla TV?

[Xenoblade Chronicles 2: alcuni dati da uno Store Manager giapponese](#)

L'inizio di dicembre è solito segnare un momento proficuo per l'industria del videogioco, essendo l'inizio delle festività natalizie.

Una visuale interessante di questa situazione è offerta dal gestore di **Games Ma-Ya**, un famoso negozio di giochi vicino alla stazione Kasai nel quartiere di Edogawa a **Tokyo**, che ogni giorno prende nota sul suo blog personale di ciò che accade nel negozio.

Ieri era il giorno dell'uscita di **Xenoblade Chronicles 2**, e dal mattino al pomeriggio la giornata lavorativa è stata abbastanza tranquilla, ma verso sera le cose si sono movimentate, con l'affluenza di molti clienti maschi che sono entrati nel negozio per comprare il gioco, spesso insieme alla nuova console **Switch**. L'edizione limitata era già stata esaurita con i preordini e anche il controller "Xenoblade Chronicles 2 Pro" era molto quotato.

Per quanto riguarda la console Switch, il negozio ha ricevuto una nuova spedizione e a fine giornata, aveva ancora entrambi i colori disponibili. È stato constatato che, nelle vendite, la versione neon blu e rossa ha superato rapidamente la versione grigia.

Il manager del negozio recentemente ha incontrato il produttore mondiale di **Monster Hunter Ryozo Tsujimoto** alla cerimonia dei **PlayStation Awards**, e gli ha riferito che al momento il gioco è il più preordinato al negozio.

Il rapporto di oggi, che cade nel primo sabato del periodo festivo, evidenzia che come previsto, il negozio era stato assaltato dalle famiglie al mattino, per acquistare console e giochi Nintendo Switch.

Per quanto riguarda la **PS4 Pro**, al momento risulta essere popolare solo tra gli adulti, e molti clienti la stanno acquistando per prepararsi al **Monster Hunter World** di gennaio.

Fonte: [Dualshockers](#)