

## [Il Nintendo Classic Mini tornerà nei negozi](#)

Dopo essere andato rapidamente sold-out e dopo l'uscita (con ottimo riscontro di pre-order) del **Super Nintendo Classic Mini**, Nintendo annuncia il ritorno sul mercato della versione mini della sua storica console 8-bit. La grande N aveva dichiarato di aver messo il Nintendo Classic Mini fuori produzione, ma adesso pare averci "ripensato", annunciando che la piccola console tornerà nel **2018**.

La casa nipponica sembra muoversi in maniera intelligente sul mercato, mantenendo alto l'entusiasmo dei fan per i propri prodotti e sfruttando benissimo l' "effetto nostalgia" che permea questo tipo di prodotti.

In attesa del ritorno sul mercato del Nintendo, non ci resta che aspettare l'uscita della versione Classic Mini del Super Nintendo, che avverrà il prossimo **29 settembre**.

---

## [Vuoi la copia fisica di L.A. Noire per Switch? Devi spendere 10\\$ in più](#)

Le versioni digitali di **Rockstar L.A. Noire** per **PS4**, **Xbox One**, e **Nintendo Switch** costeranno **40\$** ciascuna, come anche la versione fisica per PS4 e Xbox One.

Invece, la copia fisica di *L.A. Noire* per Switch costerà **50\$**.

Questa informazione è apparsa sul sito ufficiale di Rockstar, ma sembra che in seguito il sito sia stato aggiornato.

Dunque, perchè la copia fisica di *L.A. Noire* per Nintendo Switch sarà più costosa?

Secondo **US Gamer**, la causa è il costo della produzione di **cartucce per Switch**; queste ultime sembrano avere un maggiore costo di produzione rispetto ai **CD**.

L'edizione Switch include l'**intero gioco originale** e tutte le espansioni precedentemente rilasciate.

Caratteristici della versione Switch saranno i controlli basati sui movimenti con i **Joy-Con**.

Inoltre sarà incluso il **rumble HD** e nuove angolazioni della visuale: **grandangolare** e **over-the-shoulder**. Infine, saranno presenti "**controlli touch-screen contestuali**" per quando si gioca con la modalità portatile.

*L.A. Noire* per Switch sarà lanciato il **14 novembre** contemporaneamente all'uscita delle versioni PS4, Xbox One e **HTC Vive** del gioco.

---

## [Arrivano i Giganti su 3DS](#)

L'amato anime **Shingeki no Kyojin** (meglio conosciuto in Italia come *L'Attacco di Giganti*) arriva su **Nintendo 3DS**, dando la possibilità ai giocatori di entrare a far parte del Corpo di Ricerca per sconfiggere tutti i giganti. Dopo l'arrivo della seconda stagione del famoso anime, il team di **Koei Tecmo** ha iniziato a lavorare sul secondo action game dedicato ad *Attack on Titan* e, proprio qualche

ora fa, ha annunciato che il gioco sarà disponibile per Nintendo 3DS il **30 novembre 2017**.

Ci sono molte novità, come ad esempio il multiplayer: infatti sarà possibile giocare con altri 3 giocatori (in tutto 4 utenti).

- Inoltre saranno presenti altre due modalità:
  - **Story Mode**, dove il protagonista vestirà i panni di un membro del corpo di ricerca.
  - **World Mode**, dove è possibile creare un personaggio partendo da zero.

---

## [Nintendo farà di tutto per soddisfare la richiesta di Switch](#)

«**Nintendo** di recente si è focalizzata sulla soddisfazione della richiesta di altri Nintendo Switch, console che attualmente ha raggiunto una vasta popolarità». È quanto afferma il Presidente e Direttore Operativo **Reginald Fils-Aime** durante il "Variety's Entertainment and Technology Summit" a Los Angeles.

Si prevede una vendita di 10 milioni di piattaforme Switch durante il corrente anno fiscale, ma è da vedere se la società sarà in grado di soddisfare la domanda di tutti i suoi clienti.

Il CEO di **Pokémon Company** dubita del successo di Nintendo Switch: «Non dovremmo sovrastimare il suo potenziale»

«Certamente la richiesta è consistente, e la nostra catena di fornitura è presente» dice l'Executive di Nintendo «Avremo abbastanza fornitura per le vacanze? È su questo che ci stiamo focalizzando.»

Dopo aver riscontrato difficoltà con la richiesta di console Switch da quando ha lanciato la piattaforma a marzo, inizialmente Nintendo ha spedito le console per via aerea, ma la console è andata subito sold-out e l'azienda ha promesso di aumentarne la produzione per soddisfare la richiesta durante l'estate di quest'anno.

«Stiamo facendo tutto il possibile per assicurarci che chiunque voglia acquistare Nintendo Switch possa farlo», ha dichiarato Nintendo al **The Wall Street Journal**, aggiungendo inoltre che tutto dovrebbe essere in regola entro le prossime vacanze natalizie.

---

## [Sonic Forces arriva in rete](#)

Proprio qualche ora fa è stato inaugurato il [sito web](#) (giapponese) del nuovissimo titolo di casa **SEGA**, **Sonic Forces**, tramite il quale è possibile vedere in anteprima i personaggi presenti nel gioco, che verrà rilasciato in data **7 Novembre 2017** per le piattaforme: **Switch, PS4 e Xbox One**. Oltre ai personaggi, è possibile visualizzare anche 8 piccoli **trailer** (in lingua inglese con sottotitoli in giapponese) della durata di circa **1 minuto** ciascuno, che danno un accenno della storyline, giusto

per dare un assaggio agli appassionati della saga.

---

## Mario + Rabbids Kingdom Battle

Quei maledetti conigli. Quei maledetti conigli! La battaglia per il regno si apre con un piccolo **cortometraggio animato**. Lo stile è quello tridimensionale proprio delle grandissime produzioni, sì quelle a cui il cinema ci ha abituato nell'ultimo ventennio. Siamo in casa di una misteriosa **geek**, appassionatissima della saga di **Mario** - come possiamo notare dalla sua cameretta letteralmente tappezzata di action figures, poster e persino un tappeto a tema **Nintendo** - la quale sta arremggiando con quello che sembra essere un caschetto per la realtà virtuale e che invece è un'invenzione che le permette di **fondere gli oggetti fra loro**. Nel momento in cui il misterioso personaggio si allontana dalla propria camera, lasciando incustodito l'oggetto tecnologico, una **"lavatrice del tempo"** si materializza all'interno della stanza, e da essa fuoriescono loro, i **maledetti conigli**. Inutile dire che riescono ad appropriarsi indebitamente dell'oggetto in questione prima di ripartire accidentalmente alla volta del **Regno dei Funghi**, dove cominceranno - come è lecito aspettarsi - a combinare un guaio dietro l'altro ottenendo come risultato i **mash-up** più improbabili: una **Rabbid Peach**, un **Donkey Kong Rabbid**, altri ibridi di ogni sorta e via dicendo. A Mario e ai suoi **amici di sempre** toccherà il compito di riparare a questo disastro combattendo gli invasori, aiutato anche da quei pochi **Rabbids** che si sono fusi ai costumi dei personaggi del **Regno dei Funghi**.

In questo modo veniamo introdotti alla **battaglia a squadre**, perno sul quale ruota l'intera esperienza di gioco. Tutti i concetti alla base degli **strategici a turni** ci vengono spiegati esattamente come si illustrerebbero a un bambino ed ecco che, dopo pochissime missioni introduttive, ci ritroviamo a padroneggiare le tecniche di **copertura**, a saper leggere le percentuali di **probabilità che un attacco vada a segno**, a familiarizzare con gli **effetti di stato**. Man mano che procediamo ci rendiamo conto che le battaglie si fanno sempre più difficili e ad un certo punto viene spontaneo chiedersi come siamo arrivati a giocare qualcosa del calibro di *XCOM* partendo da un'introduzione così volutamente sciocca e divertente. È chiaro che gran parte del lavoro di **Ubisoft Milano** si sia concentrato proprio sul riuscire a rendere, in maniera magistrale, semplice da approcciare, un tipo di gioco che si basa principalmente sulla complessità. Allo stesso tempo gli sviluppatori sono riusciti nell'altra epica impresa, quella di **distaccarsi dai sopracitati colossi** del genere implementando delle meccaniche (soprattutto per quanto riguarda le fasi di movimento in battaglia) davvero originali, che combinano le capacità dei personaggi che formano il team, facendoli interagire. Ci ritroveremo dunque a far saltare **Mario** sulla testa di **Rabbid Peach**, per raggiungere zone più distanti o livelli sopraelevati, dai quali avremo ad esempio dei **bonus in attacco** se attiveremo l'abilità corrispondente, che possiamo acquistare solo grazie alle **sfere di potere**, che a loro volta troveremo anche durante le **fasi esplorative**, a riposo fra una battaglia e l'altra. Più si va avanti e più le sfide si faranno complesse e i nemici agguerriti. Il gioco si sviluppa in **quattro mondi** caratterizzati meravigliosamente bene, ciascuno con i suoi **nove livelli**, più quelli bonus, un **midboss** e un **boss** alla fine di ognuno. Quello che stupisce però, è come il team **Ubisoft** abbia pensato anche ai meno avvezzi a questo grado di sfida, dandoci la possibilità di affrontare ogni

missione in **modalità facile**, avvalendoci di un bonus salute col quale affrontare le battaglie in maniera meno concitata.

I pochi **punti deboli** del gioco li ritroviamo concentrati all'interno del **Centro Battaglie**, dove ci recheremo spesso ad acquistare **nuove armi e nuove abilità** per i personaggi che compongono il nostro team. Mentre ogni arma ha **bonus diversi** e altrettanti **effetti di stato** sui quali far perno a seconda delle debolezze di ciascun nemico, ci ritroveremo con davvero **pochissima varietà** all'interno dell'armeria stessa. Si apprezza la scelta di avere perlomeno inserito **armi primarie e secondarie**, con effetti ad area ravvicinati per i personaggi **tank** e a distanza per i **cecchini**. Anche gli alberi delle **skill** tutto sommato non ci permettono di costruire delle **build** particolarmente differenziate e ci si ritroverà pertanto a combattere, con lo stesso personaggio, in maniera simile dall'inizio alla fine del gioco, solamente con effetti più potenti o moltiplicatori maggiori. Fra una battaglia e l'altra invece, durante le **fasi esplorative**, ci ritroveremo a risolvere dei **semplici puzzle** e visitare dei **livelli bonus** che ci permetteranno di mettere le mani su **nuove armi o collezionabili** che poi potremo acquistare - nel primo caso - o rivedere - nel secondo - **al museo** situato nell'**hub di gioco**. Avremo modo di **rigiocare le missioni precedenti**, e questa possibilità dona molta più longevità al titolo, poiché potremo sfidare noi stessi fino a raggiungere la perfezione in ogni singola missione, completandola nel **numero di round stabiliti** senza perdere alcun membro del team. Avremo inoltre a disposizione l'**Amicolosseo**, luogo nel quale potremo combattere in modalità **multiplayer cooperativa** delle speciali battaglie in compagnia dei nostri amici, ciascuno alla guida del proprio team.

**Mario+Rabbids** è un'opera unica che pur prende spunto dai maggiori titoli del genere, riuscendo però nella difficilissima impresa di trovarsi una propria dimensione. Questo grazie all'egregio lavoro svolto dagli sviluppatori **italiani e francesi**, che hanno saputo sfruttare appieno tutti gli elementi che caratterizzano il mondo di **Mario** e a fonderli con la follia - per molti fastidiosa - dei **Rabbids**, riuscendo a tirarne fuori il meglio. Il tutto è accompagnato da una **colonna sonora d'eccezione**, a opera di **Grant Kirkhope** che riesce a rendere ancora più epico il titolo. La quantità dei contenuti è tale da tenerci impegnati per **più di venti ore** e anche oltre se si giocano tutte le modalità e si decide di completare appieno il titolo. Un altro centro per **Nintendo Switch** che, a soli sei mesi dall'uscita, può fregiarsi già di tantissimi titoli di spessore.

---

## [Necessaria una microSD per giocare ad alcuni titoli di Nintendo Switch](#)

**Nintendo** ha stretto una collaborazione con Western Digital per la produzione di schede microSD. Un pezzo del relativo comunicato stampa ha però colto l'attenzione di molti.

«Una scheda microSD sarà necessaria per alcuni giochi **Nintendo Switch** che contengono un grande quantitativo di contenuti e richiedono uno spazio di archiviazione aggiuntivo per far sì che i giocatori possano godersi l'intera esperienza»

Interrogata sulla questione, **Nintendo** ha puntualizzato: «La nostra soluzione per l'espansione della memoria offre flessibilità per coloro che hanno bisogno di giocare questi titoli.»

Quindi se privi di una scheda microSD, sarà possibile giocare questi titoli "in parte", ottenendo accesso limitato ai suoi contenuti ludici.

Se acquistate la versione fisica di un titolo che richieda una microSD, sarete in grado di giocare solamente una porzione del gioco. Per usufruire dell'intera esperienza, è necessario il download aggiuntivo, come quando acquistate un gioco in formato digitale dato che è necessario l'utilizzo di una microSD dipendentemente dalle richieste del gioco e dallo spazio disponibile sulla console.

Inoltre *NBA 2K18* è stato confermato fra i titoli che avranno necessariamente bisogno di una scheda microSD per poter essere giocati per intero.

---

## [Mario+Rabbids: Kingdom Battle, le congratulazioni di Jake Solomon](#)

Continuano i riscontri positivi per **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** e, come se non bastassero le numerose recensioni positive, arrivano i complimenti direttamente da **Jake Solomon**. Il Lead Designer degli ultimi due capitoli della saga di *XCOM* ha infatti indirizzato a **Davide Soliani** il seguente tweet:

A very big congratulations to [@DavideSoliani](#) and the Mario + Rabbids Kingdom Battle team. They've made something special, I'm a big fan.

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Al ringraziamento commosso di Soliani, lo stesso Solomon ha risposto con una foto dell'intero team:

Here's what my team did after our launch party: so you guys have a lot of fans here.  
[pic.twitter.com/Xs8tWZcTjk](https://pic.twitter.com/Xs8tWZcTjk)

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Un riconoscimento molto significativo considerando l'alto numero di titoli sul mercato ispirati a *XCOM* che non hanno goduto della stessa accoglienza da parte del Lead Designer del gioco.

---

## [iLife vince la causa e Nintendo pagherà 10 milioni di dollari](#)

Dopo circa 4 anni, la causa che vedeva contro **iLife** e **Nintendo** si è conclusa a sfavore della grande N, la quale si ritroverà a pagare ben **10 milioni di dollari**.

È questa la decisione presa dalla Corte di Dallas, a fronte della richiesta di iLife, che chiedeva 144 milioni di dollari (4\$ per ogni Wii e Wii U venduta dopo l'inizio della causa legale).

La Corte ha ritenuto che **Nintendo of America** abbia utilizzato - e quindi violato i diritti - sei brevetti della iLife, tra cui il **motion tracking**, utilizzato da iLife per monitorare e prevenire la morte improvvisa infantile e quella degli anziani provocata da cadute.

La decisione della Corte non preoccupa però Nintendo, la quale sostiene di non aver mai violato i diritti dei brevetti, **perché non validi**; pertanto Nintendo si rivolgerà nuovamente al Tribunale Distrettuale e al Tribunale di Appello per perorare le proprie ragioni sul piano legale.

---

## [Xenoblade Chronicles 2: novità riguardanti la data di rilascio](#)

**Amazon.es** e **Amazon.it** hanno modificato di recente la data d'uscita del prossimo capitolo della saga di *Xenoblade Chronicles*, il quale potrebbe essere rilasciato il 29 Dicembre 2017.

Inoltre, il noto sito **Mediamarkt.es** ha aggiornato la data di rilascio al 15 Dicembre.

Il 15 Dicembre è la data che risulta più credibile: è infatti improbabile che **Nintendo** rilasci mai un titolo del genere dopo le vacanze natalizie.