

Portal Knights

Portal Knights è il perfetto anello di congiunzione tra **Minecraft** e **Dragon Quest Builders**, che lascia libertà quasi totale lasciata al giocatore ma al contempo incanalandolo attraverso gli stilemi classici dei giochi di ruolo.

Un evento denominato "**Frattura**" ha diviso il globo in 47 distinti biomi, ora accessibili solo attraverso la scoperta di portali, ognuno dei quali necessiterà di diversi materiali per potere essere ripristinato. Il gioco ci presenta il suo carattere ruolistico fin dalla creazione del personaggio: avremo la possibilità di scegliere tra le classi **Cavaliere**, **Mago** e **Arciere**, ognuna contraddistinta con un apposito albero delle abilità. **Portal Knights** dà la possibilità di affrontare il gioco in diverse modalità: sarà possibile costruire un nuovo equipaggiamento per uccidere i mostri e salire di livello o varcare i portali col solo scopo di prendere i materiali necessari e dedicarci esclusivamente al crafting.

Come ogni buon **sandbox**, il gioco permette di distruggere ogni singolo cubo sulla mappa e poi riposizionarlo dove meglio si ritiene per costruire edifici, fortificazioni, dungeon o fortezze volanti: quelli della propria fantasia saranno gli unici limiti per il giocatore.

Se il vostro scopo è unicamente quello di saltare da un'isola all'altra il più velocemente possibile costruendo i portali, in una **quindicina d'ore** potreste aver già fatto tutto quel che vi serve ma, nel caso voleste prendervela con calma e creare un mondo tutto vostro, le ore da spendere nel gioco potranno essere infinite. Potrete poi invitare anche altri **tre amici** sulla vostra isola e lavorare in quattro a un progetto comune o persino andare a caccia di materiali rari insieme, altra nota di merito per una produzione che offre un'esperienza piuttosto valida.

Tuttavia, ciò che rende veramente Portal Knight distante dall'essere un epigone di altri modelli già visti, sono i vari **elementi GDR**: talvolta incontreremo altri personaggi che ci forniranno numerose **side quest**, rinfocolando la motivazione a continuare l'esplorazione dei vari mondi.

L'unico appunto che ci sentiamo di sottolineare, semmai, concerne **l'inventario**, basato su un'impostazione a menù e sottomenù che non sembra fare dell'immediatezza la propria virtù: navigarci risulta macchinoso, a tratti sgradevole.

Da un titolo come **Portal Knights**, che presenta una struttura lineare di crescita e di scoperta ci si poteva aspettare una storia di maggior spessore, la **narrazione** rimane sullo sfondo e non si erge praticamente mai nel procedere del gameplay, lasciando la sensazione che siano i giocatori stessi a creare il proprio racconto (e questo non è sempre un bene).

Sotto il **profilo tecnico**, il titolo gode infine di **60 fps** e non mostra segni di cedimento regalando dei buoni colpi d'occhio: il ciclo giorno e notte, con alcuni nemici che compaiono solo all'imbrunire, e una dinamica dei fluidi particolarmente riuscita sono solo altre piccole chicche che migliorano l'esperienza globale.

Dal punto di vista **sonoro**, il gioco gode di un buon impianto tipico degli adventure game, pensata in maniera accurata con effetti realistici in azioni elementari (dai colpi sferrati a un nemico ai semplici passi in fase di movimento). È probabilmente la **colonna sonora** a far però la differenza, con deliziose variazioni melodiche che vanno di pari passo con i cambi di scenario e d'azione. Il lavoro

orchestrata è davvero di pregio, le composizioni della **Synthetic Orchestra** (dietro la quale si nasconde il nome del solo **Blake Robinson**, che aveva già contribuito al lavoro sulla OST di **Terraria**) richiamano sonorità di maestri come **John Williams** e **Danny Elfman** innestandosi benissimo nell'opera di **Keen Games**.

Pur non risultando esente da bug, **Portal Knights** risulta davvero un bel prodotto, estremamente leggero e affascinante sul piano visivo e sonoro, e con un gameplay semplice e mai snervante, con un combat system basilare ma efficace. basato su attacchi e schivate, perfetto per il pubblico giovane a cui il titolo si rivolge.

[Splatoon 2](#)

Dopo il rilascio di nuovi titoli di **IP** storiche quali **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild** e **Mario Kart 8: Deluxe Edition**, e dopo l'uscita di **Arms**, **Nintendo** fa un altro passo nella direzione degli esport con **Splatoon 2**.

Il nuovo titolo per Switch è uno shooter in terza persona che, come nel primo capitolo, ha come personaggi centrali gli **Inkling**, ragazzini calamaro che in un'arena dovranno sfidarsi a colpi di inchiostro colorato in cui potranno anche nuotare, nascondersi e ricaricare il proprio colore.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0MjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRV9DTWR3U3lwQWslMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

La campagna di **Splatoon 2** è un ottimo modo per insegnare al giocatore le meccaniche di gioco, ed è fatta apposta per imparare a padroneggiare alcune delle armi utilizzabili nella modalità multigiocatore.

Il giocatore verrà guidato da **Marina**, una delle Squid Sister, la quale, una volta arrivati a Valle Polpo, ci metterà al corrente della misteriosa scomparsa dell'enorme **Pesce Gatto** e di **Stella**, altro membro delle Squid Sister. Ragion per cui vestiremo i panni dell'**Agente 4** per andare alla loro ricerca.

Le meccaniche sono molto simili a quelle del capitolo precedente: la nostra avventura si svolgerà in **5 zone diverse**, ognuna delle quali è composta da aree completamente esplorabili e zeppe di segreti, isole fluttuanti tra loro collegate alle quali accederemo in serie dopo aver superato con successo ogni ostacolo e la classica *boss-fight*, che in **Splatoon** diventa un momento spettacolare, divertente e molto originale.

L'armamentario è stato quasi del tutto rinnovato rispetto al precedente capitolo, avremo infatti l'occasione di giocare con moltissime armi primarie e armi speciali totalmente nuove. Nel corso del gioco sarà fondamentale ottenere **vestiti** che ci faranno acquisire abilità specifiche, che saranno acquistabili assieme alle armi nei negozi della piazza di Coloropoli e attraverso l'app "**Nintendo Switch Online**", nella quale sono presenti alcuni accessori esclusivi.

La modalità principale delle partite amichevoli è "**Mischia mollusca**", il cui obiettivo è quello di colorare più dell'avversario la mappa a disposizione.

Oltre alle amichevoli, sono presenti le **"Partite pro"**, accessibili dal **livello 10** in poi, e le impegnative **"Partite lega"**, accessibili dopo aver raggiunto il **rango B-** nelle partite pro. All'interno delle partite potremo scegliere fra tre tipi di modalità: **"Zona splat"**, in cui i team dovranno affrontarsi per il controllo di zone specifiche, **"Torre mobile"**, una frenetica modalità in cui i giocatori dovranno scortare una torre attraverso i vari checkpoint prima della squadra avversaria, e **"Bazookarp"**, nella quale bisognerà trasportare l'omonima arma speciale all'interno della base nemica. Nelle "partite pro" il giocatore dovrà giocare senza un team, al contrario delle "partite lega", giocabili in sessioni da due ore insieme a una squadra di amici.

Il **comparto online** lascia qualche dubbio: ci sono molti dettagli che sembrano essere stati tralasciati, dalla mancanza di un'opzione che consenta di uscire dal **matchmaking** fin quando non si riescono a trovare abbastanza persone per iniziare una partita all'impossibilità di cambiare armi ed equipaggiamento durante le partite se non interrompendo tutto e tornando nella piazza.

Splatoon 2 vede l'aggiunta della modalità **"Salmon Run"**, nella quale si dovranno affrontare orde di nemici - i **Salmonoidi** - in un'avvincente battaglia in tre round che potrà ospitare un massimo di quattro giocatori, ognuno con un'arma differente assegnata a rotazione. L'obiettivo è quello di raccogliere il numero di **uova dorate** rilasciate dai vari mini boss che spawneranno nel tempo, battendo tutti gli avversari che tenteranno di riprenderselo. terminate le ondate nemiche si riceverà un punteggio che si accumulerà di partita in partita e che darà diritto a ricevere premi che vanno da armi a bonus speciali a vestiario con relative abilità.



Tirando le somme, ***Splatoon 2*** si può considerare un altro piccolo capolavoro a marchio Nintendo, risultando un gioco divertente, dal gameplay veloce, coinvolgente, dotato di una grafica cartonesca e bellissima che non scade nell'infantile e sorretto da coinvolgenti soundtrack che infondono calma ma accompagnano bene anche le sfide nei momenti più concitati. Pur essendo totalmente diverso nel genere, il titolo può rivaleggiare senza timore con i più famosi (e più "seri") shooter sul mercato e ambire a diventare un esport al rango dei più giocati.

Overcooked: in arrivo la versione Switch

Overcooked è un gioco di cucina arcade sviluppato da **Ghost Town Games**. Considerato uno dei migliori giochi multiplayer del 2016, *Overcooked* sarà disponibile in una **Special Edition** in versione digitale sul **Nintendo e-shop** a partire dal 27 Luglio. Fra le novità spicca il supporto al **HD Rumble**, con il quale riusciremo a sentire vibrare ogni minimo dettaglio.

Il prezzo sarà di **€19,99** e saranno inclusi tutti i contenuti aggiuntivi finora rilasciati: **44 livelli** di campagna che possono essere giocati in co-op con fino a 4 giocatori, **9 livelli** per giocare testa a testa localmente con 2 o 4 giocatori, **22 chef diversi** fra cui scegliere e una serie di cucine pazzesche con tante ricette da cucinare e molto altro. La modalità campagna potrà essere giocata anche in solitario.

Vi ricordiamo che *Overcooked* è già disponibile su **Playstation 4, Pc Windows e Xbox One**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGYVgtZUJfRlFYa1ElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

I nano-device promettono prestazioni ultra veloci per le console

Un team internazionale di scienziati guidato dall'**ANU (Australian National University)** ha progettato un nuovo **nano-device** che promette un **rendering ultra veloce** della grafica sulle **console**.

Il ricercatore senior del **Nonlinear Physics Centre** dell'**ANU Research School of Physics and Engineering**, **Dragomir Neshev**, ha dichiarato che l'invenzione - una **piccola antenna** che è **100 volte più sottile di un capello umano** - potrebbe anche aiutare i computer utilizzati per creare animazioni e effetti speciali:

«Uno dei grossi problemi che incontrano i giocatori durante le sessioni di gioco sono i **cali di framerate**, che il nostro **nano device** potrebbe migliorare notevolmente accelerando lo scambio di dati tra i multi processori nella console» afferma Neshev, che prosegue

«La velocità di questo tipo di trasferimento di dati è attualmente **limitata** dalla velocità degli elettroni lungo i cavi di rame che collegano i processori nelle console di gioco.

La nostra invenzione può essere utilizzata per collegare questi processori con **cavi ottici** che trasmetteranno i dati tra i processori **migliaia di volte più veloci** dei cavi metallici,

consentendo un **rendering veloce** e un **calcolo parallelo su larga scala** necessari per una buona esperienza di gioco.»

L'ANU ha collaborato con **Friedrich-Schiller-Universität Jena**, il **Leibniz Institute of Photonic Technology** e la **Technische Universität Darmstadt** in Germania.

Il professor Neshev ha affermato che i ricercatori hanno utilizzato l'antenna a nano scala per trasmettere e indirizzare i segnali di telecomunicazione dall'aria in diverse direzioni in un filo ottico per la prima volta.

«Siamo i primi a realizzare una piccola **nano antenna ottica** con la capacità di ordinare e percorrere segnali di telecomunicazione **a bitrate ultra veloci**.

Siamo stati inoltre in grado di **ridurre** i componenti ottici per colmare la differenza di dimensioni con le parti elettroniche sempre più piccole»

L'invenzione ha impiegato **due anni** per avere questi risultati, ed è stata sostenuta dall'**ARC** attraverso il **CUDOS, Centre of Excellence** e l'**Australian National Fabrication Facility**. La ricerca è stata pubblicata su **Science Advances**.

[Con il nuovo Metroid, Samus ritorna a far tremare... il 3DS](#)

La prima eroina dei videogiochi venne concepita proprio da Nintendo, più precisamente da [Gunpei Yokoi](#), si chiama [Samus Aran](#) ed è una cacciatrice di taglie interspaziale. Samus mancava dalla scena da parecchio tempo ormai. Fece la sua ultima apparizione in [Metroid Prime: Corruption](#) - il terzo capitolo della serie *Metroid Prime* - uscito per la console Nintendo Wii nel lontano 2007.

New Metroid: Samus Returns questa volta sbarcherà invece sul Nintendo 3DS, console sulla quale la grande N sta puntando moltissimo negli ultimi tempi.

Sembra quasi riprendere il titolo dall'attentato [Metroid II: Return of Samus](#), uscito all'epoca per la console portatile Gameboy ma ovviamente questa, è tutta un'altra storia.

New Metroid: Samus Returns, arriverà nei negozi il **15 settembre 2017**: sarà acquistabile in edizione standard o in edizione Legacy, la quale comprenderà parecchi ninnoli da collezione per gli appassionati. Nel frattempo, è stato rilasciato da poche ore un assaggio di gameplay dell'attesissimo titolo.

Arriva l'app mobile per Nintendo Switch

Come già annunciato da tempo sul sito ufficiale **Nintendo**, arriva la companion app sugli store di **Apple** e **Google Play**, a due giorni dall'uscita ufficiale di **Splatoon 2** - che, per la cronaca, sta riscuotendo un enorme successo di critica su tutti i siti specializzati - e quindi in anticipo sulla tabella di marcia.

L'app permette di estendere le funzionalità online della nuova console, grazie a **chat vocali**, **statistiche** e connettività attraverso i **social network**.

Purtroppo al momento, anche se scaricabile, l'app non risulta ancora attiva. Siamo certi che in concomitanza con l'uscita di *Splatoon 2*, prevista per il **21 luglio**, i server verranno attivati da Nintendo. Di seguito i link per il download:

[App Store](#) [Google Play](#)

Cosa Nintendo ha imparato da Super Mario Run

Il gioco per smartphone di **Nintendo Super Mario Run** è stato un grande successo in termini di download, oltre 150 milioni in tutto il mondo. Tuttavia, la società ha riconosciuto che il gioco non ha fruttato in termini economici tanto quanto aveva sperato. In un **briefing** tra investitori, recentemente, il presidente di Nintendo, **Tatsumi Kimishima**, ha riconosciuto che **Nintendo** è «ancora una nuova arrivata nel settore degli **smart device**» e ha aggiunto che la società sta ancora decidendo cosa potrebbe essere meglio nell'ambito dei modelli di pagamento.

Super Mario Run, ad esempio, sembra gratis inizialmente, ma in realtà è necessario pagare 10 dollari per sbloccare tutti i livelli. **Fire Emblem Heroes** e **Miitomo**, d'altro canto, sono gratuiti e sostenuti da microtransazioni.

«Anche se nessun singolo modello è chiaramente superiore, siamo stati in grado di imparare molto», ha detto **Kimishima** «vogliamo continuare a pensare a come i consumatori vorrebbero pagare i contenuti nelle nostre prossime applicazioni per smart device».

Tra i 150 milioni di download per **Super Mario Run**, meno del 10% dei giocatori ha pagato per acquistare tutti i livelli. **Kimishima** non ha confermato se questo fosse in linea o meno con le aspettative della società. Tuttavia ha fatto notare che, mentre il numero totale di download di **Fire Emblem Heroes** ammonta a "meno di un decimo" di **Super Mario Run**, il gioco ha effettivamente portato più entrate rispetto quest'ultimo.

«Il numero di download di **Fire Emblem Heroes** è inferiore a un decimo rispetto a **Super Mario Run**, ma la cifra totale che i consumatori hanno speso in questo titolo è superiore a **Super Mario Run**», ha spiegato.

Kimishima ha sottolineato che **Nintendo** sta studiando “un’ampia varietà” di utilizzi che i suoi giochi mobile possono creare verso gli utenti, inclusi quelli che spendono denaro sulle microtransazioni. Il prossimo grande gioco di smartphone di **Nintendo** si baserà su **Animal Crossing** e si può prevedere che i sistemi di monetizzazione del gioco riflettano ciò che l’azienda ha appreso dai suoi giochi passati.

«Stiamo pensando di rilasciare un’applicazione usando i personaggi di **Animal Crossing** », continua **Kimishima** «la composizione e la dimensione del pubblico di destinazione variano in base ai personaggi dell’**IP** e ai contenuti di gioco, per cui vogliamo prendere ciò che abbiamo appreso e considerare tutti questi elementi per fornire un’applicazione **smart device** che i consumatori avranno desiderio di giocare per un lungo periodo.»

[Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy il gioco più venduto](#)

La **saga** di *Crash Bandicoot* è stata un pezzo della storia videoludica. Il nuovo capitolo di **Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy** ha suscitato un certo interesse tanto da risultare il capitolo **più venduto** dal 3 al 9 luglio. a dirlo è una recente classifica **AESVI**.

La **top ten** dei giochi più venduti per **console** è la seguente:

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** - PS4
2. **Tom Clancy’s Rainbow Six Siege** - PS4
3. **Grand Theft Auto V** - PS4
4. **Minecraft** - PS4
5. **MotoGP** - PS4
6. **Final Fantasy XV** - PS4
7. **Rocket League Collector’s Edition** - PS4
8. **For Honor** - PS4
9. **Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration** - PS4
10. **Mario Kart 8 Deluxe** - Switch

Ma abbiamo anche i **10 giochi più venduti** per **PC**:

1. **The Sims 4**
2. **Grand theft Auto V**
3. **Call of Duty: Black Ops II Renegade Edition**
4. **Call of Duty Modern Warfare 3**
5. **The Sims 4 Limited Edition**
6. **Farming Simulator 17**
7. **Call of Duty 4 Modern Warfare**
8. **Football Manager 2017**
9. **Call of Duty Modern Warfare 2**

Stop alla produzione di New Nintendo 3DS in Giappone

Nintendo ha comunicato che la produzione del New Nintendo 3DS è stata interrotta, quantomeno in Giappone. Ciò è causato dal fatto che negli anni Nintendo ha sempre spinto i giocatori verso una nuova console per poi spingerli successivamente verso la versione XL (vedi **Nintendo DSi** oppure **Nintendo 3DS**), portando la console "originale" a vendere meno.

A causa di ciò, è stato deciso che la produzione della New Nintendo 3DS subirà una battuta d'arresto, ma che verrà comunque mandata avanti la produzione di New Nintendo 3DS XL. Ciò non vale per il 2DS, che continuerà ad essere in commercio, e avrà anch'esso una versione XL.

Nintendo Switch: sold out in 7 minuti

Anche se **Nintendo Switch** è già uscito da tempo continua nonostante le previsioni ad andare letteralmente a ruba: in meno di 7 minuti in Giappone il **My Nintendo Store** ha infatti registrato il sold-out delle scorte in deposito. La mancanza di rifornimenti è diventata un problema nel paese dove le richieste della console della grande N continuano costanti. La motivazione di questa altissima richiesta si potrebbe accostare ai lanci di nuovi giochi come **Splatoon 2** e **Super Mario Odyssey**.

