

Una nuova avventura di Link su mobile?

Secondo il "[Wall Street Journal](#)", Nintendo e DeNA starebbero sviluppando una nuova avventura della saga di **The Legend of Zelda** per il mercato mobile.

In base alle fonti, il colosso Giapponese, si starebbe occupando anche dello sviluppo di **Animal Crossing**, sempre per mobile, che dovrebbe precedere l'uscita del nuovo **Zelda** (che potrebbe anche essere una versione mobile di **Breath of The Wild**) tra qualche mese.

Nintendo e DeNA non vogliono rilasciare alcuna voce ufficiale al riguardo.

Breath Of The Wild: annunciati i contenuti del primo DLC

Dopo quasi due mesi dal lancio di *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*, Nintendo ha finalmente deciso di mostrarci il contenuto del primo dei due dlc previsti entro fine anno. **The Master Trials** - questo il titolo - arriverà nel corso di quest'estate, si vocifera ad Agosto, e offrirà svariati contenuti: sarà aggiunta una modalità chiamata **Trial of the Sword**, che sarà una sorta di riproduzione della **Cave of Shadows** presente in *The Legend Of Zelda - Twilight Princess HD*, nella quale **Link** dovrà affrontare una sfida composta da 45 stanze piene di nemici da abbattere. Dopo aver fatto piazza pulita dei nemici presenti nella stanza sarà possibile passare alla stanza successiva dove si troveranno avversari sempre più forti; ogni stanza avrà sempre una diversa composizione così da dare al giocatore la possibilità di scegliere la strategia che si preferisce. Il premio finale di questa prova sarà quello di poter usufruire per sempre del potere speciale della **Master Sword**.



Verrà aggiunta inoltre la tanto attesa **Hard mode**, nella quale i nemici saranno molto più difficili da uccidere. Se in modalità normale nella zona iniziale si trovano i **Boblin rossi**, nella modalità Hard si troveranno i **Boblin blu**. Un elemento da non sottovalutare è la capacità uditiva dei nemici, che potranno scoprire Link molto più facilmente. Inoltre, durante il gioco sarà possibile avvistare diverse piattaforme in cielo con nuovi nemici e nuovi tesori.



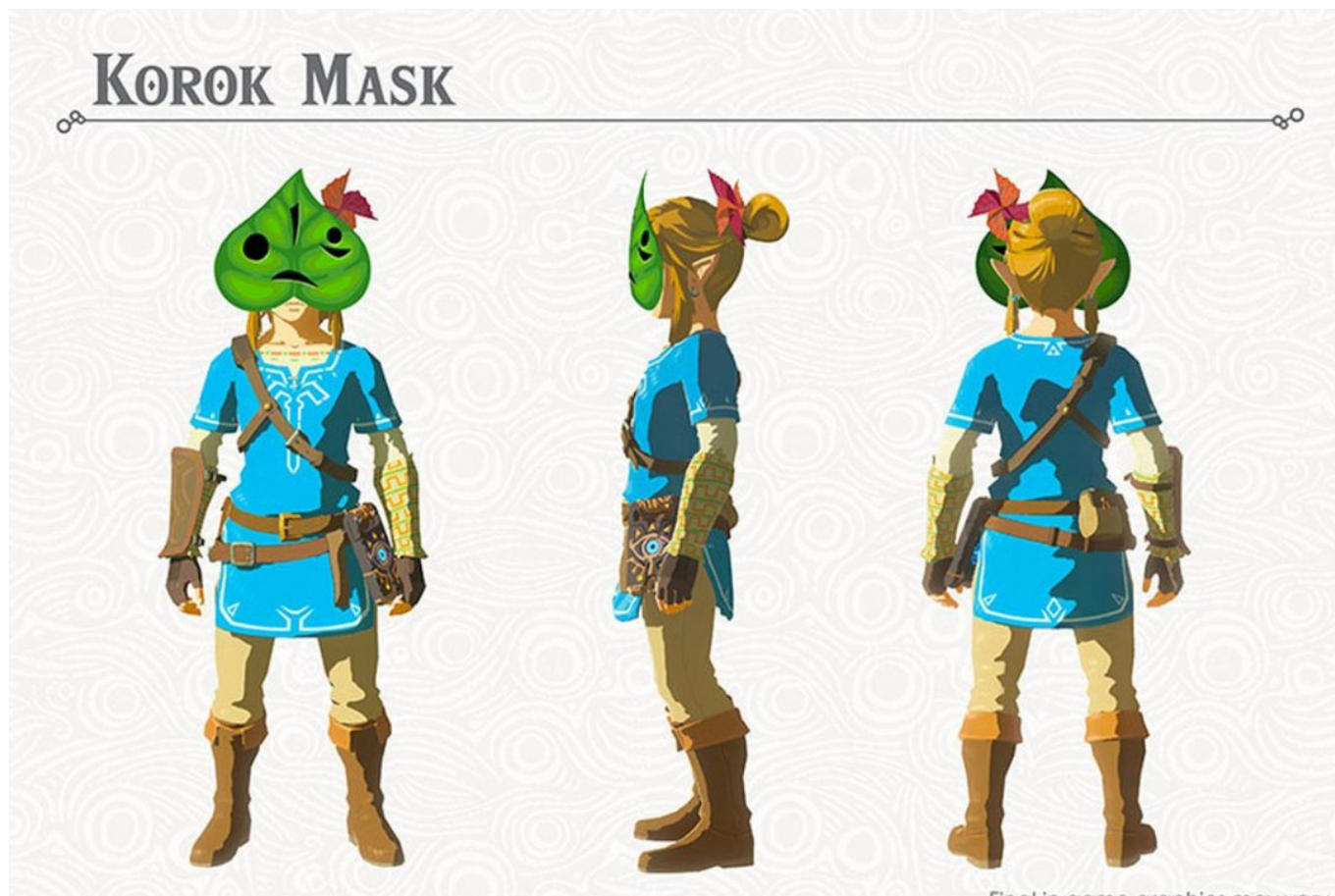
Nintendo ha anche mostrato in un video la **Hero's Path Mode**. Vista la vastità di **Hyrule**, è veramente difficile ricordarsi tutti i luoghi visitati in precedenza. Per aiutare il giocatore in quest'operazione, questa funzione permetterà di "vedere" tutti gli spostamenti di Link, che verranno segnati in verde sulla mappa. Tranquilli, anche se avete nerdato come me per più di 100 ore sarete in grado di vedere il percorso già fatto anche prima dell'uscita della funzione e del DLC stesso.



Sono anche stati annunciati diversi oggetti molto utili al giocatore: uno di questi è il **Travel Medallion**, che si troverà in un forziere sperduto nella vastissima **Hyrule**. Con l'ausilio di questo strumento per i giocatori sarà possibile creare un punto di viaggio rapido temporaneo che Link potrà usare in qualsiasi momento.



Per tutti coloro che sono riusciti a prendere i 900 **semi di Korogu** senza l'utilizzo della guida arriva una brutta notizia. All'interno del prossimo DLC sarà possibile trovare ed equipaggiare la **Korok Mask**, che segnalerà al giocatore la presenza di un Korogu rendendo la ricerca più semplice.



Da ultimo, saranno presenti anche nuove armature dedicate a personaggi presenti nelle precedenti avventure di Link come **Midna**, **Tingle**, **Phantom** e la **maschera di Majora**.



[Cluedo dedica a The Legend Of Zelda una nuova edizione](#)

Vi ricordate di **Cluedo**? Sì, quel famoso gioco da tavolo in cui bisogna fare luce su un omicidio. Da poche ore è stata annunciata una **nuova edizione** che farà felici i fan della saga **Nintendo** più amata di sempre, **The Legend Of Zelda**.



Merchoid e **USAopoly** hanno comunicato che sarà prodotta una nuova edizione di **Cluedo** ispirato al popolare j-rpg.

La confezione sarà dedicata alla saga, dal tabellone, raffigurante la mappa di **Hyrule**, alle pedine, che raffigurano alcune armi come boomerang, spade e archi.

Non è la prima volta che un gioco da tavola si ispira al titolo di casa Nintendo: qualche anno fa anche **Monopoli** aveva annunciato una nuova edizione proprio dedicata alla saga. L'edizione di **Cluedo** ispirata a **The Legend Of Zelda** può [essere preordinata](#) al costo di **44,99\$**.



[Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch](#)

E' di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come *Galactic Civilizations III*), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: “la console **Switch** è troppo diversa, non c'è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa”, ribadisce “non ha bisogno di giochi di terze parti.”

Conclude dicendo: “pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c'è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000\$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così”.

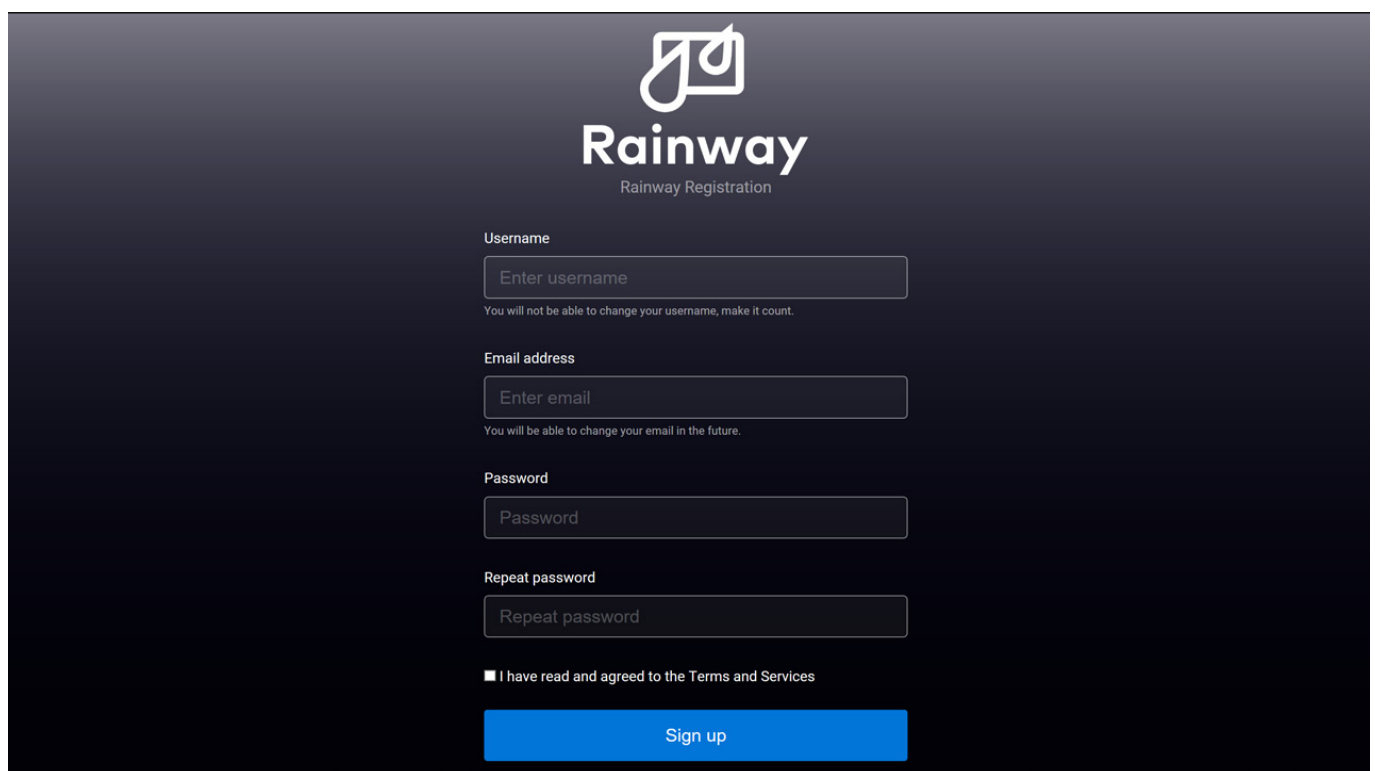
[Rainway promette i giochi per PC su Switch](#)

Se ne parlava già a marzo, quando gli sviluppatori di *Rainway* avevano dichiarato di essere riusciti, grazie ad “alcune delle più recenti tecniche software”, a trasmettere giochi dal proprio pc a un qualsiasi altro dispositivo in **super high quality** e in totale assenza di **lag**.

La novità starebbe nel fatto che **Rainway** sarà disponibile su ogni device provvisto di un web browser, inclusi tablet, smartphone ma anche Mac e sistemi Linux, semplicemente accedendo al sito **play.rainway.io** e attraverso il quale basterà utilizzare pochissime risorse di sistema per giocare i nostri giochi ovunque.

Giusto ieri è stato annunciato dagli sviluppatori su *Reddit* che è in arrivo l'app di **Rainway** anche nell'*eShop* di Nintendo Switch; nel caso in cui la dichiarazione dovesse rivelarsi veritiera **Rainway** sarebbe di fatto anche la prima app in assoluto ad approdare sullo store Nintendo.

Nel frattempo è possibile effettuare una pre-registrazione per assicurarsi un posto in prima fila alla Beta, che è prevista per il prossimo *5 maggio*.



The image shows a registration form for Rainway. At the top center is the Rainway logo, which consists of a stylized white 'R' and 'W' inside a square frame. Below the logo, the text 'Rainway' is written in a large, bold, white font, and 'Rainway Registration' is written in a smaller font below it. The form itself is centered and contains the following fields and elements:

- Username:** A text input field with the placeholder text 'Enter username'. Below the field is a small note: 'You will not be able to change your username, make it count.'
- Email address:** A text input field with the placeholder text 'Enter email'. Below the field is a small note: 'You will be able to change your email in the future.'
- Password:** A text input field with the placeholder text 'Password'.
- Repeat password:** A text input field with the placeholder text 'Repeat password'.
- Terms and Services:** A checkbox with the text 'I have read and agreed to the Terms and Services'.
- Sign up:** A blue button with the text 'Sign up'.

[Fire Emblem Heroes](#)

Nintendo alla ribalta, questa volta sul mercato mobile, con uno dei suoi titoli di punta, **Fire Emblem Heroes**, nuovo episodio della nota saga sviluppato dal team di **Intelligent Systems**. Tentativo sicuramente più riuscito - in termini di mercato - rispetto al precedente **Super Mario Run**, che ha fatto guadagnare alla compagnia di Kyoto molto meno di quanto previsto, complice il

prezzo di 10 euro per avere accesso al gioco completo, cifra non ritenuta congrua da molti utenti, considerando che solo il 5% di chi lo ha scaricato ha deciso di pagarla. Di fatto, studi su questo tipo di mercato hanno dimostrato che gli utenti finali apprezzano di più il “**free to play**” ed eventualmente acquistare “in game”, piuttosto che pagare per avere subito il gioco completo, o a conclusione di livello come nel caso di *Super Mario*. **Fire Emblem Heroes** va valutato come *standalone*, non avendo nulla a che spartire con gli altri capitoli della saga congegnati per le console domestiche: è anche per questo che ci troviamo dinanzi ad una storia molto semplice e poco strutturata. Di contro però vengono rilasciati spesso aggiornamenti che includono nuovi eroi ed eventi a tema.





Camilla

Dobbiamo lanciarcì di nuovo nella mischia. Magari mangiando qualche carota avremo chance migliori?



Storyline

In **Fire Emblem Heroes** incontreremo personaggi già visti nei precedenti capitoli della saga, come **Marth**, **Alphonse**, **Daraen**, **Chrom** e tantissimi altri Eroi. La narrazione ci guiderà attraverso diversi campi di battaglia per scontrarci con gli eroi degli altri mondi chiamati a raccolta dalla principessa dell'impero Embliano, **Veronica**, che lotta per distruggere il regno di **Askr** e conquistare il mondo.

A questo punto spetta ai **Guardiani di Askr** il compito di sconfiggere e redimere gli eroi che si sono legati, con un contratto ingannevole, alla causa della principessa **Veronica**.

Salta

Veronica

Dunque... con quale fra i miei preziosi eroi mi baloccherò, ora?



Salta

???

Sono alla ricerca di qualcosa.
Purtroppo, presto dovrò ripartire.



Il potere dell'invocazione

Dalla nostra parte, i nostri personaggi avranno un potere che permetterà di invocare gli eroi in aiuto per sconfiggere gli eserciti che marciano per la conquista del mondo.

Grazie, infatti, alle battaglie che si affronteranno nel corso del gioco, si otterranno, in cambio, tra i vari oggetti e bonus, anche delle **sfere** che potranno essere utilizzate appunto per richiamare gli eroi.

Il sistema delle invocazioni è molto semplice: basterà entrare nel menù apposito e iniziare l'invocazione spendendo **5 sfere** per il primo eroe; se deciderete di richiamare 5 eroi in una sola sessione di invocazione, risparmierete ben 5 sfere.

Se evochi cinque eroi durante lo stesso rituale, risparmierai cinque sfere!



Scegli una pietra. Il suo colore indica il tipo di eroe evocato.

Conferma





Gameplay

Il gioco è ben sviluppato, il livello di difficoltà cresce in base alla nostra esperienza ed è molto scorrevole: difficilmente ci troveremo a fermarci nel corso della nostra avventura.

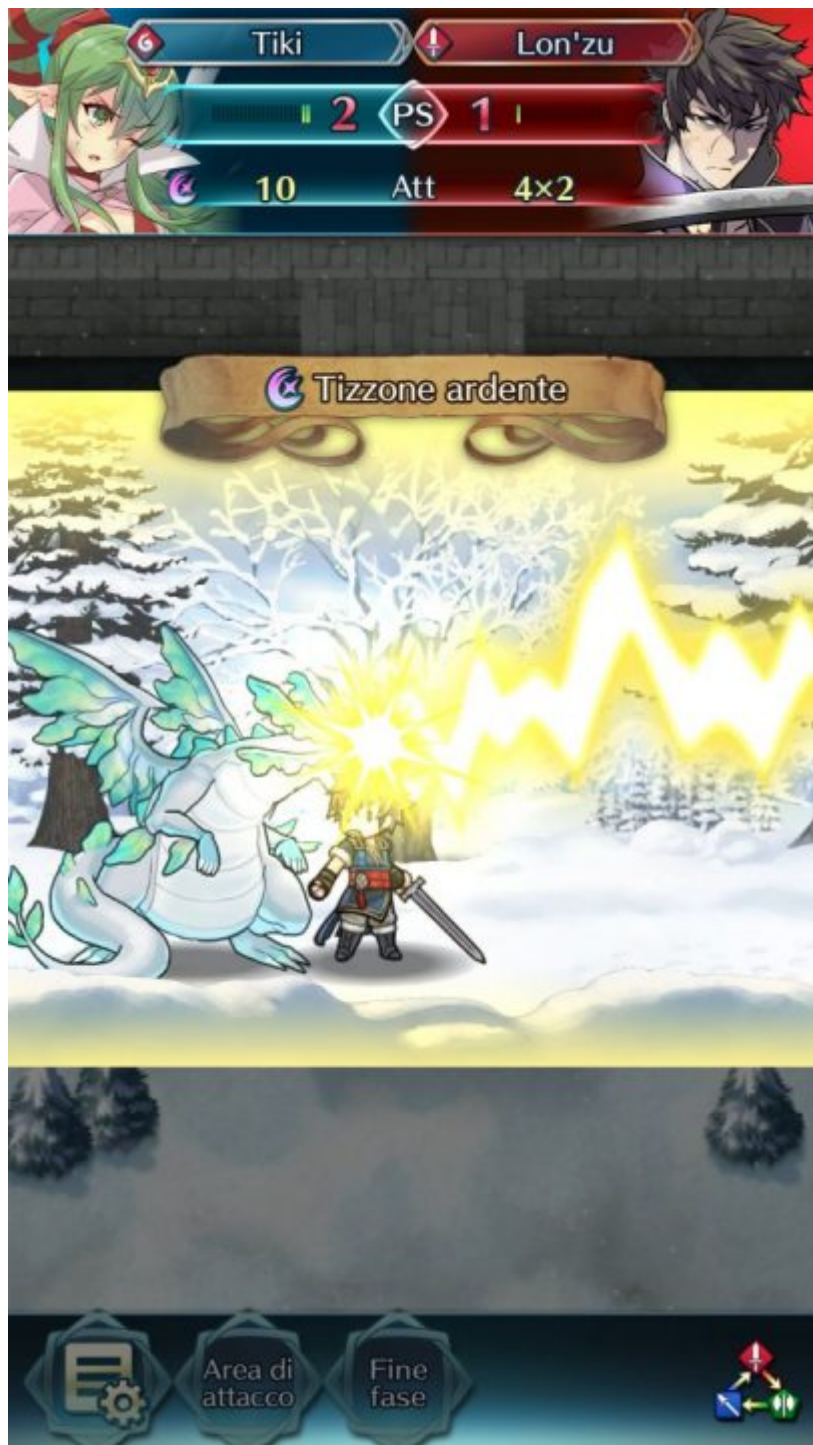
Pur essendo, come dicevamo, una versione semplificata rispetto agli altri capitoli della stessa saga, **Fire Emblem Heroes** possiede comunque lo stesso **combat system strategico** e molto intuitivo che caratterizza l'intera serie.

Le schermaglie avverranno in un campo di battaglia di **8x6 caselle**, che cambierà ambientazione in base alla storia e che potrà essere caratterizzato da ostacoli e strettoie. Il combattimento si svilupperà **a turni** tra il giocatore ed i nemici, la nostra squadra potrà avere al massimo 4 eroi che converrà selezionare in base alle abilità speciali e alla tipologia. Ogni qual volta sconfiggeremo un nemico, il personaggio che ha inferto il colpo di grazia guadagnerà esperienza per poter aumentare

il proprio livello e potenziare le proprie caratteristiche. Purtroppo l'unico punto sfavorevole potrebbe essere la modalità **multiplayer PVP** presente nelle arene, che non prevede un vero e proprio scontro "live" diretto giocatore contro giocatore, come di consueto, ma piuttosto non sarà altro che uno scontro contro squadre, casuali, preimpostate si dai giocatori, ma dirette da una **IA** (*intelligenza artificiale*) che ne deciderà le azioni.







In Conclusione

Fire Emblem Heroes è dunque uno di quei giochi che, grazie al sistema del consumo di energia per ogni battaglia affrontata, riesce a tenerci incollati per molto tempo, finché non dovremo smettere per attendere circa 4 ore e avere di nuovo il pieno di energia da spendere. Forse proprio perché il tempo di gioco viene scandito da queste lunghe pause comandate è un ottimo espediente ad esempio per trascorrere un po di tempo tra pausa caffè e lavoro. Gli appassionati della saga **Fire Emblem** sicuramente troveranno molto interessante questo capitolo, ma sono sicuro che anche per chi vi si avvicina per la prima volta potrebbe risultare una bellissima esperienza.

[Mario Kart 8 Deluxe Edition: un video mostra le differenze tra Wii U e Switch](#)

Mancano ormai pochi giorni all'uscita dell'atteso **Mario Kart 8 Deluxe edition** per **Nintendo Switch**. Da pochi giorni la nota testata *Nintendo Life* ha pubblicato un video in cui mette a confronto le versioni di *Mario Kart 8* per **Wii U** e **Switch**, cercando di mostrare le stesse scene in modo da far notare i miglioramenti apportati alla versione per **Nintendo Switch**.

Ovviamente una cosa che cade subito all'occhio è che la versione che uscirà per **Switch** gira a **1080p 60fps**, un passo avanti, dal punto di vista grafico, alla versione di **Wii U** che gira a **720p 60fps**.

Potete vedere di seguito il video rilasciato da *Nintendo Life*:

[Mario Kart 8 Deluxe Edition: trapelati i primi voti](#)

Mario Kart 8 Deluxe Edition sarà disponibile per **Nintendo Switch** dal 28 Aprile, ma da qualche ora sono disponibili online i primi voti provenienti da alcune delle maggiori testate videoludiche mondiali. I voti della critica sono altissimi, ecco i principali:

God is a Geek - 10 / 10

Guardian - 10 / 10

US Gamer - 10 / 10

Nintendo Life - 10 / 10

Destructoid - 9.5 / 10

GameRant - 9 / 10

IGN - 9.3 / 10

DualShockers - 8 / 10

GameSpot - 9/10

GamesRadar - 5/5

Game Informer - 9.25 / 10

GamesBeat - 90/100

Nintendo World Report - 85/100

Vita Nintendo - 10/10

Destructoid - 9.5 / 10

Gamereactor UK - 10/10

USGamer - 5/5

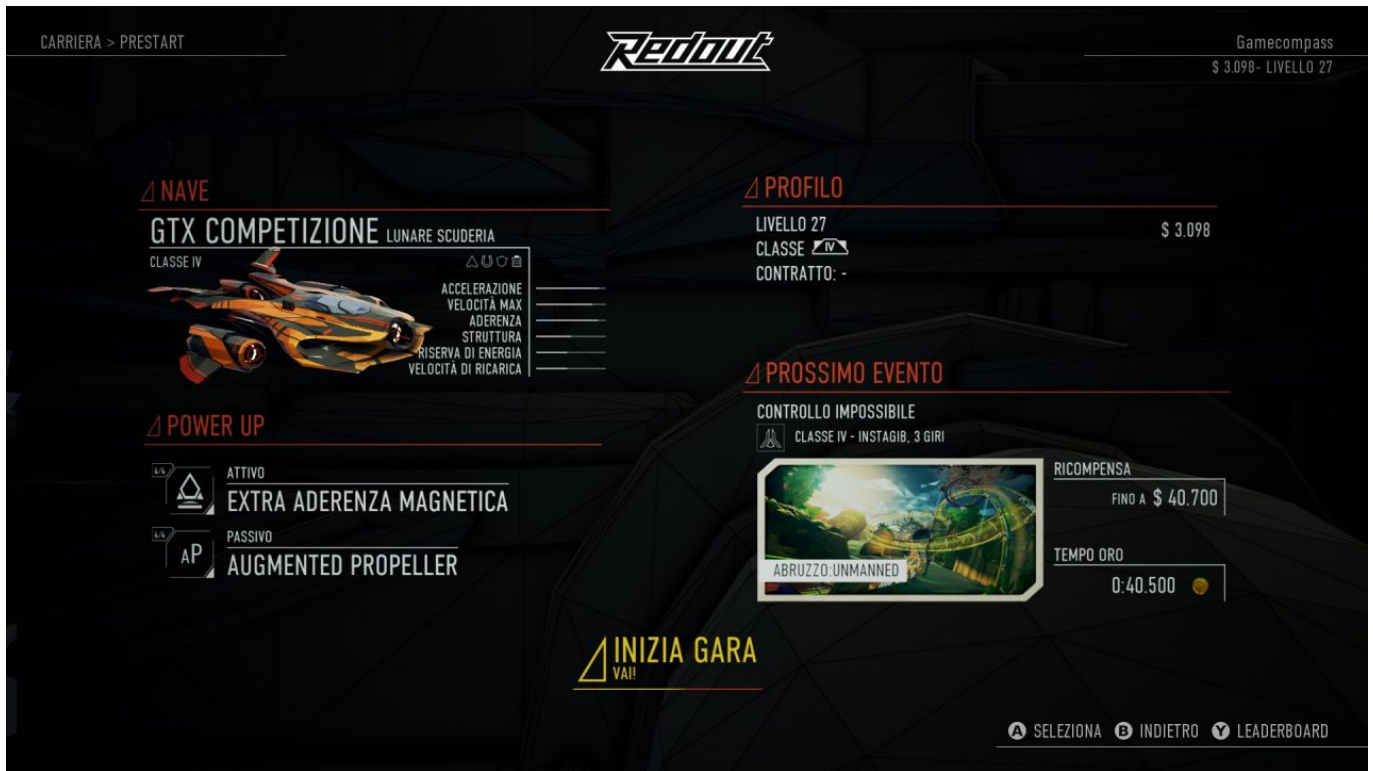
Fra le due versioni, pare che quella per **Nintendo Switch** sia generalmente reputata migliore di quella per **Wii U**.

[Redout: Race faster than ever](#)

Nell'ultima edizione del premio **Drago d'Oro** a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**.

La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.

E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La "flotta" è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un'idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall'altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità "carriera"** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio "**livello pilota**", tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare "FINALMENTE CE L'HO FATTA!" che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere

arcade “**gravità 0**”.

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in “corsa”, “prova a tempo”, “boss”, “a punteggio”, “eliminazione” e tante altre ancora.

D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

[Svelata la data d'uscita di Tumbleseed](#)

Ha destato la curiosità di numerosi gamer e adesso ne è stata annunciata la data d'uscita con un tweet:

? TumbleSeed will be launching on Switch, PS4, and Steam on May 2nd!
?<https://t.co/iwietfvdnt> [pic.twitter.com/mraHMWjQxi](https://t.co/mraHMWjQxi)

— TumbleSeed (@TumbleSeedGame) [14 aprile 2017](#)

Definito un “**rolly roguelike**” dagli stessi sviluppatori (nessuna software house, semplicemente “**Benedict, Joel, Greg, Jenna & David**”, come scrivono sul sito web ufficiale del gioco), e basato sulle meccaniche di gioco di **Ice Cold Beer**, **Tumbleseed** è un videogame in cui il giocatore ha lo scopo di tenere in equilibri un seme su un piano orizzontale inclinato che avanza gradualmente, superando vari ostacoli e nemici per raggiungere la cima di una montagna. Il “Greg” che figura tra gli sviluppatori è nient'altro che lo statunitense **Greg Wohlwend**, già autore di *Threes!*, *Hundreds*, *Ridiculous Fishing*, *Puzzlejuice* e *Solipskier*.

Definito il “dark souls of marble rolls”, **Tumbleseed** uscirà il prossimo **2 maggio** per PS4, Nintendo Switch e PC (su Steam).