

[Il DLC di Breath of the Wild, La Ballata dei Campioni, potrebbe arrivare a Dicembre](#)

Una lista dell'**e-Shop** ci avrebbe fornito una possibile data di uscita del DLC **La Ballata dei Campioni** per **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**: il contenuto aggiuntivo dovrebbe essere rilasciato il mese prossimo, **dicembre 2017**.

Il DLC introdurrà un nuovo dungeon e una nuova storyline inedita. Inoltre, il DLC non potrà essere comprato separatamente e che per poterlo giocare bisognerà comprare il Season Pass del gioco.

[Blizzcon 2017: le novità in casa Blizzard](#)

Anche quest'anno è arrivato il **Blizzcon**, con una moltitudine di notizie riguardanti alcuni dei più famosi giochi di **Blizzard**, dal nuovo personaggio di **Overwatch**, all'annuncio della nuova espansione di *World of Warcraft*. Passiamo in rassegna le principali novità:

Hearthstone

La nuova espansione di *Hearthstone* include un'inedita modalità di gioco **single-player**. Durante la cerimonia di apertura del BlizzCon, Blizzard ha svelato la modalità **Dungeon Run**, una nuova modalità per giocatore singolo che permette al giocatore di battersi contro otto boss casuali. Tutte le carte della nuova espansione di *Hearthstone*, **Kobolds & Catacombs**, sono state svelate.

Heroes of the Storm

È stata annunciata l'inclusione di **Hanzo** di *Overwatch* e **Alexstrasza** di *Warcraft* in *Heroes Of The Storm*. Blizzard rivela anche alcuni importanti miglioramenti apportati a *HotS*, tra cui la rifinitura di una moltitudine di meccaniche.

Overwatch

La nuova mappa di *Overwatch* è un parco a tema Blizzard. Oltre a un nuovo personaggio, *Overwatch* aggiunge una nuova mappa che piacerà agli appassionati, con aree tematiche che riprendono gli ambienti di *Warcraft*, *StarCraft* ed altri.

Per questa edizione è stato rivelato un nuovo eroe, **Moira Il Guaritore DPS**, un nuovo personaggio ibrido che si scoprirà aver avuto legami con **Reaper** in passato.

Il nuovo **Reinhardt Short** di *Overwatch* sembra studiato per innescare forti reazioni emotive nel giocatore.

Le nuove skin saranno basate su *Diablo*, *StarCraft* e altri giochi Blizzard.

StarCraft II

StarCraft II sarà presto disponibile in versione free-to-play. A partire da questo mese, i giocatori potranno giocare con la campagna di *StarCraft II* chiamata *Wings of Liberty* usando la modalità **co-op** senza alcun costo.

World of Warcraft

È stato annunciato *World Of Warcraft Classic*, nel quale sarà possibile giocare senza espansioni. Finalmente Blizzard sembra aver dato una risposta ai fan che chiedono una versione ammorbidita di un **MMO**.

Inoltre è stata rivelata la nuova espansione di *World of Warcraft: Battle For Azeroth*, il livello di protezione è aumentato e sono aggiunti nuovi continenti.

L'Open Beta di GranTurismo Sport giocata da oltre 1 milione di persone

GranTurismo Sport verrà rilasciato il 18 ottobre 2017 in tutto il mondo e nell'attesa i giocatori hanno avuto l'occasione di provare il gioco grazie all'**Open Beta**, rilasciata da **Poliphony Digital** e che sarà disponibile fino a oggi.

Il producer **Kazunori Yamauchi** ha twittato stupito dei risultati ottenuti dall'**Open Beta**, che è stata giocata da oltre 1 milione di appassionati.

I was surprised to see over 1 million players off the bat in the Open Beta. [#GTsport](#)

— 山内 一典 (@Kaz_Yamauchi) [October 12, 2017](#)

Ubisoft registra un significativo aumento delle vendite digitali

Ubisoft ha reso noti alcuni numeri di vendita per il primo trimestre dell'anno fiscale corrente, terminato il 30 giugno, uscendo con un bilancio positivo, specialmente in versione digitale.

Il comunicato stampa rivela che le vendite della società sono **aumentate del 45,2%**, pari a **202,1 milioni di euro**; in particolare, il comparto delle **vendite digitali** ha registrato un aumento del **55%**, pari a **162,4 milioni di euro**. Ciò significa che le vendite in digitale rappresentano l'**80,4%** delle vendite, rispetto al 75,3% dell'anno scorso.

Il co-fondatore e amministratore delegato della società **Yves Guillemot** ha dichiarato: «alimentate dal segmento digitale, le nostre vendite per il primo trimestre del 2017/18 sono andate ben oltre i nostri obiettivi, che si mostrano in crescita del 45% nonostante non ci siano state nuove uscite durante questo periodo.».

Ubisoft ha anche affermato che le vendite del proprio **back-catalogue** sono arrivate a **190,4 milioni di euro**, che rappresentano il **94,3% delle vendite totali** contro il 91,1% nel corrispondente trimestre dello scorso anno.

La piattaforma che ha registrato il maggior numero di vendite è **PS4**, con un **44%** di titoli venduti, seguita dalle versioni per Xbox One al 22% e da quelle per PC al 21%.

Quello nord americano resta il mercato più importante, nel quale si registrano circa la metà delle vendite totali, mentre il titolo più importante di tutto il mercato videoludico pare al momento **Ghost Recon: Wildlands**.

«Grazie alla nostra crescente capacità di coinvolgere i giocatori a lungo termine, combinata con i nostri punti di forza in termini di creatività e unicità dell'offerta» ha continuato Guillemot «siamo ancora più sicuri di raggiungere i nostri obiettivi per il 2017/18 e il 2018/19. Grazie a questi fattori, ci aspettiamo di continuare a essere motori chiave della creazione di valore nei prossimi anni».

[Annunciati i titoli PS PLUS di luglio 2017](#)

Dopo i grandi titoli dello scorso mese, tra cui *Life is Strange* e *Killing Floor 2*, che hanno fatto felici molti utenti, sono stati annunciati i giochi che saranno presenti nell'offerta **PS+** del mese di **luglio 2017**, che non hanno niente da invidiare a quelli dello scorso mese. Ecco la lista:

- **Until Dawn** (PS4)
- **Game of Thrones: A Telltale Series** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Tokyo Jungle** (PS3)
- **Darkstalker Resurrection** (PS3)
- **Don't Die Mr Robot** (PS Vita)
- **Element41** (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 luglio**.

[Speciale E3 - Detroit si mostra in un nuovo trailer](#)

Un nuovo titolo è stato annunciato da **Sony: Detroit Become Human**. L'esclusiva Playstation è ambientata in una futuristica Detroit dove gli "Androidi" vivono tra la gente comune e narra di un ragazzo che usa questi robot a suo favore controllandoli. Da precisare che all'interno del gioco ad ogni azione può susseguirsi una serie di reazioni che influenzano la trama e a loro volta determinano un finale diverso.

[Ecco i titoli PS PLUS disponibili per il mese di giugno 2017](#)

Ieri sono trapelate alcune informazioni sui titoli **PS4** per il **PS PLUS** di giugno, oggi sono stati resi noti i titoli ufficiali:

Killing Floor 2 (PS4)

Life is Strange (PS4)

Abyss Odyssey (PS3)

WRC 5: World Rally Championship (PS3)

Neon Chrome (PS Vita - cross-buy con PS4)

Spy Chameleon (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 giugno**.

[Darksiders III: analisi del gameplay](#)

Dopo l'annuncio ufficiale, è arrivato anche il primo gameplay di **Darksiders III**, terzo capitolo della saga che vede come protagonisti i **Cavalieri dell'Apocalisse**. Sotto la guida artistica di **Joe Madureira**, la serie *Darksiders* è riuscita pian piano a conquistare pareri favorevoli da parte di critica e pubblico grazie a uno stile unico nel suo genere. Dopo **Guerra** e **Morte**, ora tocca a **Furia** cercare di riportare ordine nel caos tra Paradiso e Inferno.

Il [video di IGN](#) mostra un titolo ancora in *pre-alpha* ma capace già di far chiarezza sulle direzioni intraprese riguardo il gameplay e il comparto tecnico-artistico.

Vediamo più nel dettaglio quali sono e quali potrebbero essere le novità apportate.

Io sono Furia

La caratteristica essenziale in un titolo che prevede più protagonisti è la loro **caratterizzazione**, sia estetica che narrativa. Per ora possiamo osservare solo il primo aspetto, in quanto ancora si sa poco o nulla del *background* narrativo di **Furia**. I primi elementi che saltano all'occhio sono la sua **armatura** (anche se si prevede una certa personalizzazione dell'equipaggiamento) e il suo **look**, con lunghi capelli in perenne movimento, che ci permettono di farci un'idea del suo carattere: una donna forte, una guerriera, quasi una *femme fatale*, con un possibile passato burrascoso.

Salta inoltre all'occhio il suo **stile di combattimento**, che sembra unire le peculiarità dei protagonisti precedenti: l'agilità di **Morte** e alcuni *moveset* di **Guerra** nonostante la nostra eroina impugni un lunga frusta invece di **Divoracaos**, lo spadone del cavaliere del destriero rosso.



Nomen non omen

Passando alla parte principale del video, ovvero il puro gameplay, notiamo delle caratteristiche familiari: un mondo vasto e aperto da esplorare e soprattutto una vasta gamma di nemici da affrontare.

Il periodo sembra contemporaneo a quello che ha visto Morte protagonista nel secondo capitolo, con Guerra nel frattempo imprigionato dall'**Arso Consiglio**. Le vicende quindi si svolgerebbero prima di *Darksiders*, il che sembra confermare il progetto iniziale: un capitolo dedicato a ognuno dei Quattro Cavalieri e uno finale, diretto sequel del primo titolo.

Le mappe mostrateci ricalcano quanto già visto, ma con la novità di poter sfruttare piccoli passaggi di collegamento tra le diverse aree. Questo è dovuto alla caratteristica di Furia di potersi rannicchiare per potersi intrufolare in condotti o cunicoli vari, il che si presterebbe a sezioni di natura *stealth*, ma questa è solo una congettura.

Ovviamente è la **frusta** la vera protagonista: in questo video il suo *moveset* sembra abbastanza limitato, sicuramente ampliabile, ma con caratteristiche che non solo la rendono adatte a fendere, ma anche utile a fini esplorativi e di mobilità come, per esempio, il potersi aggrappare a sporgenze, dondolare e raggiungere la parte opposta. Un po' come Indiana Jones.

In aperto combattimento i nemici sono tanti e diversi tra loro, per cui servirà un approccio specifico. L'agilità di Furia pare essere ottimizzata per effettuare rapide schivate dato che non sembra esserci alcun modo per pararsi. Per adesso i combattimenti mancano di quella frenesia sfoggiata dai primi capitoli, avvicinandosi più verso caratteristiche dei *Souls* in tal senso. Altra caratteristica interessante è che i nemici sembrano essere coerenti con l'ambiente di gioco. Ad esempio, creature simil-granchio le troveremo soltanto in prossimità di ambienti ove è prevista acqua, e insetti solo vicino ai propri nidi, ma servirà ulteriore approfondimento da questo punto di vista.

Purtroppo non sono state fatte vedere altre armi e soprattutto le abilità magiche della protagonista, cosa di cui si ha certezza anche dalla presenza di una seconda barra di colore azzurro oltre a quella dedicata alla vita.

Alla fine del video ci sarà anche una boss fight, **Sloth - il Signore delle Mosche**. È una lotta in più fasi e con la possibilità di stordire l'avversario. Si nota una certa tendenza a rendere il tutto più coreografico ma in alcuni momenti la telecamera di certo non aiuta.



Bello, ma non bellissimo

Ricordando che si tratta pur sempre di una **pre-alpha**, il lato artistico non sembra discostarsi tanto dai precedenti capitoli. La paura più grande è che per via della mancanza di direzione da parte di Joe Madureira, non più presente nel nuovo team di sviluppo, si perda un po' di quella magia che ci aveva accompagnato sulla Terra post-Apocalisse. Per quanto si è potuto vedere, la **coerenza artistica** è presente, forse troppo, lasciando l'impressione che magari si sarebbe potuto osare un tantino.

Il salto generazionale sicuramente si vede: la mole poligonale è certamente aumentata, così come sono migliorate la risoluzione di **texture** e l'utilizzo di **shader** e materiali. Purtroppo non si ha

parvenza di luci dinamiche ed effetti *post-processing*. Il risultato è che, se da un lato appare sicuramente più bello da vedere nel complesso, dall'altro si mostra il fianco a deficit sicuramente dovuti alla prematurità della *release*, ma anche al basso budget messo a disposizione per **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.

Da migliorare sicuramente anche il **comparto animazioni**, a volte un po' slegate tra loro, e la **telecamera**, che a volte manca il bersaglio e varie compenetrazioni poligonali. Ma questi sono problemi sicuramente dovuti alla gioventù della *release*.

In conclusione

La visione del primo gameplay di *Darksiders III* ha lasciato più dubbi che certezze. Sicuramente lo sviluppo travagliato, il fallimento della casa madre (**THQ**) e innumerevoli problemi finanziari stanno minando un po' il progetto. Ma la fine del 2018 (periodo previsto di rilascio) è ancora lontana, per cui rimaniamo in attesa di novità e miglioramenti già a partire dall'**E3** di giugno.

[Mass Effect: Andromeda](#)

Riuscire a far breccia nuovamente nei cuori dei giocatori di una saga importante come quella che è stata **Mass Effect**, è sicuramente un compito arduo in cui **Bioware** si è cimentata, con risultati indubbiamente positivi, ma non senza parecchie macchie che saranno difficili da dimenticare.

Una galassia tutta nuova da esplorare, nuove storie, nuovi personaggi e dinamiche rivisitate sono gli elementi di **Andromeda**, l'ultimo capitolo della saga che vede nel nuovo personaggio di **Ryder** (versione maschile o femminile) la nuova sfida nata dalla fantasia della software house canadese.



Storia

Citare il celebre motto *“Spazio, ultima frontiera”* sembra il modo migliore per spiegare la storia del nuovo **Mass Effect**.

Nel 2819 i *“Pionieri”*, a bordo della nave-arca **Hyperion** giungono tra i pianeti di **Heleus**, un settore della galassia di **Andromeda** che, secondo le ricerche condotte sulla Terra, apparirebbe ricco di pianeti abitabili e risorse naturali, elementi cardine per la creazione di nuove colonie umane. Dopo 632 anni trascorsi in ibernazione criogenica, l'equipaggio della **Hyperion**, si trova però in una situazione ben diversa da quella che ci si aspettava.

Una forza naturale sconosciuta, il **Flagello**, ha reso poco adatti alla vita gli habitat selezionati prima della partenza, con il conseguente rischio di aver condannato a morte certa i 20.000 coloni che avevano lasciato i propri affetti o averi sulla Terra. A ciò si aggiunge il nuovo nemico della serie, una misteriosa fazione aliena, i **Kett**.

Tocca naturalmente al giocatore - nei panni del **Pioniere Ryder** - trovare una soluzione, un modo alternativo per trasformare una situazione critica in una nuova speranza per gli uomini e le donne della **Hyperion**, trovare una casa dove ricominciare a vivere. Una rivoluzione quindi rispetto alla prima trilogia legata al tema della tecnologia e dell'estinzione su scala galattica. Qui risiede la prima grande differenza con i titoli originali: mentre da una parte vi era una lotta per la sopravvivenza quasi disperata, e il mordente dell'avventura era dato proprio dal senso imminente di pericolo, in **Andromeda** a muovere il giocatore è più la voglia di esplorare e scoprire nuovi mondi.



Gameplay e caratterizzazione

Anche in questa avventura i dialoghi rivestono un momento importante del gameplay: a differenza però del passato, la tipologia di risposte o domande possibili da formulare non comprende le opzioni *Eroe* o *Rinnegato*; vi sono adesso a disposizione dei giocatori quattro tipologie di tono (*Emotivo*, *Logico*, *Disinvolto*, *Professionale*) che offrono più possibilità di caratterizzazione del personaggio, ma che in realtà non hanno reali ripercussioni sulla storia.

Al posto della **Normandy**, l'astronave che farà da principale mezzo di trasporto sarà la **Tempest**, e il nuovo equipaggio con cui poter interagire sarà composto da un gruppo appartenente alle razze intergalattiche che i veterani ricorderanno con affetto, con i cui componenti si stringeranno legami più o meno profondi, fino a poter anche instaurare relazioni sentimentali da coltivare attraverso un percorso condiviso fatto di fiducia e sostegno reciproco.



Muovendo i primi passi in *Mass Effect: Andromeda*, la sensazione è fin da subito familiare ma, a differenza soprattutto del terzo capitolo della saga originale, le prime ore di gioco risultano davvero prive di mordente. L'incipit non cattura, e protagonista e comprimari non sembrano avere lo stesso carisma dei predecessori. Affrontando il titolo poco per volta però ci si rende conto che la **storia** ci porta in un mondo nuovo colmo di intrighi, nemici temibili, giochi di potere interplanetari e colpi di scena di grande impatto.

La trama risulta convincente e interessante, con buon ritmo narrativo e contenuti profondi e vasti. La conclusione del gioco non delude, risultando autoconclusiva ma lasciando alcuni buchi narrativi probabilmente voluti per dar spazio a un possibile seguito.

Il gioco consente di definire il **carattere del protagonista** attraverso le diverse possibili linee di dialogo e di personalizzarne l'aspetto in una prima fase. I lineamenti sono affidati a un editor molto scarno e con poche possibilità di reale personalizzazione; creare un viso che ci somiglia è davvero difficile, ci si può avvicinare ma con risultati piuttosto scadenti, tanto che, dopo un primo tentativo, molti giocatori sembrano essere tornati a utilizzare **Ryder** nelle fattezze standard, limitandosi alla sola scelta di impersonare la versione maschile o femminile.

Una volta definiti genere e aspetto del protagonista, il gioco ci chiederà di selezionare l'**archetipo di classe**, che definirà la dotazione di base per quel che riguarda poteri e abilità.

Questa scelta non è comunque vincolante: è infatti possibile stravolgere in ogni momento le caratteristiche del personaggio dando luogo a un sistema di progressione interessante e che non rende frustranti gli errori di crescita che si trovano in titoli ben più punitivi.

È possibile giocare come si preferisce, potenziando le molte abilità suddivise in tre macroaree **Combattimento, Biotica e Tecnologia** senza però reali restrizioni.

Come nei più classici **GDR**, a ogni passaggio di livello si otterranno dei punti da investire nel potenziamento di abilità attive o passive ognuna collegata ad altre con diramazioni e un corposo sviluppo ad albero.

In base ai punti investiti si potrà sbloccare e utilizzare un **profilo di classe** che garantirà ulteriori bonus statistici e capacità speciali.



Punto a favore anche rispetto ai predecessori sul fronte del *gameplay* è la parte **shooting**: i combattimenti sono adrenalinici, veloci e con una buona componente verticale grazie al **jetpack** utilizzabile per schivare o raggiungere luoghi sopraelevati.

Ogni "arena" è dotata di varie coperture da utilizzare a proprio vantaggio. La qualità del **combat system**, tra l'altro, permette di percepire chiaramente gli effetti dell'avanzamento del personaggio, offrendo grandi soddisfazioni per i progressi raggiunti. Nonostante questi ottimi elementi, non mancano le imperfezioni: se da una parte le armi da fuoco funzionano egregiamente, gli attacchi in mischia hanno animazioni inutilmente lunghe e la gestione delle collisioni non è precisa, con effetti spesso poco felici.

L'intelligenza dei nemici è invece interessante in certe dinamiche di accerchiamento o con l'uso di granate che ci costringono ad abbandonare le coperture faticosamente conquistate, ma non brilla di certo per trovate memorabili. Spesso sembra di assistere a cariche prive di tattica e che si basano sostanzialmente su una buona resistenza ai colpi sperando di ucciderci con manovre quasi suicida. In battaglia si possono utilizzare **tre abilità attive** a scelta tra quelle sbloccate. Ciò facilita il compito del giocatore senza renderlo mai troppo potente contribuendo a una curva di difficoltà sempre ben calibrata.

Un ulteriore difetto risiede nella **struttura dei livelli**. Ogni qual volta è previsto uno scontro a fuoco, la mappa presenta infatti un cospicuo numero di coperture ben visibili anche a distanza. Ciò rovina l'effetto sorpresa e fa sì che il giocatore non si trovi mai impreparato.

Il meccanismo innesca un automatismo dopo pochissimo tempo che rende prevedibile una zona di combattimento ogni qual volta siano visibili dei ripari.



L'armamentario e l'equipaggiamento di **Ryder** sono invece punti a favore del gioco, potendo disporre di una vasta moltitudine di pistole, fucili d'assalto, fucili a pompa, fucili di precisione e armi da mischia che si possono acquistare, raccogliere o produrre, per mezzo di un enorme - seppur disordinato - sistema di *crafting*.

In sintonia con le finalità della **Andromeda Initiative**, nei panni del **Pioniere** si potranno visitare le superfici di un buon numero di pianeti a bordo del **Nomad** (sostituto del **Mako**), potente veicolo di terra anch'esso personalizzabile nelle prestazioni e nelle dotazioni. Le dimensioni delle aree esplorabili variano in base ai pianeti, ma una caratteristica comune a tutte è il buon level design e le tante cose da fare e vedere su ognuna di esse.

Su ogni pianeta sono presenti risorse e creature da scannerizzare un po' in stile **No Man's Sky**, nemici abbastanza vari e depositi minerali da sfruttare. I contenuti e le attività che si possono svolgere sono innumerevoli, così come sono presenti un buon numero di missioni secondarie. Le missioni principali sono naturalmente le meglio realizzate poiché scandiscono l'avanzamento della trama, mentre le secondarie spesso si limitano alle tipiche mansioni da raccoglitore di oggetti o risorse.

Il reparto **multigiocatore** di **Mass Effect: Andromeda** offre scontri cooperativi molto divertenti con nota dolente relativa alla stabilità delle partite, dovuta alla scelta del protocollo *peer to peer* già problematico in giochi prevalentemente online (vedi *For Honor*).



Comparto tecnico e bug

Sebbene tecnicamente il nuovo **Mass Effect** si attesti su buoni livelli, con un sapiente uso del **Frostbite Engine**, a nessuno è sfuggito forse il difetto più grosso del gioco dal punto di vista grafico: se da una parte il gioco incanta con i panorami dei suoi pianeti splendidamente riprodotti, dall'altra la nuova avventura del team canadese soffre di una quantità fin troppo consistente di *glitch* e problemi in grado di influire negativamente sulla qualità generale. Inutile negare il problema delle animazioni facciali dei personaggi che, anche dopo la *patch* correttiva, continuano a essere caratterizzati da sguardi ed espressioni totalmente fuori contesto; a ciò si aggiungono ritardi consistenti nello streaming delle **texture**, fenomeni di **stuttering**, **pop-in** dei modelli soprattutto vegetali oggi non più tollerabili, un **frame rate** piuttosto stabile negli esterni ma inspiegabilmente altalenante nelle scene interne o in quelle di dialogo. Tornando alle animazioni, si tratta di un problema evidente, che in un titolo che fa di trama e rapporti fra personaggi un elemento essenziale, inficia non poco l'immedesimazione e le emozioni dei dialoghi. **Bioware** avrebbe potuto fare di meglio anche per quel che riguarda la gestione del menu, dell'inventario e, più in generale, dell'interfaccia utente, a tratti disordinata. Fra i bug più volte riscontrati si segnalano un audio altalenante e, ancor più grave, in molte occasioni la telecamera cambia inquadratura durante i dialoghi, sdoppiando i personaggi o puntando verso un punto vuoto o verso il personaggio che in quel momento non parla (e no, spesso non sono controcampi). Tralasciando la **mancanza di localizzazione del doppiaggio in italiano**, questo anche in **lingua originale** non brilla per qualità recitative, mentre il comparto audio presenta buoni effetti sonori, musiche interessanti, ma lontane dai motivi ispirati della prima trilogia.



Conclusioni

In conclusione il nuovo *Mass Effect: Andromeda* è sicuramente un buon titolo, diverso dai predecessori, forse non allo stesso livello, ma che con la dovuta pazienza e sorvolando sui molti difetti, sa comunque regalare una bella esperienza di gioco in attesa di un probabile seguito magari più incisivo dal punto di vista della trama e dei personaggi.

[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".