

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.

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?”

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 folkore 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.

[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?

Monolith vuole portare Xenoblade Chronicles X su Switch

Dopo una lunga attesa, è giunta l'ora di conoscere la storia di **Rex** e **Pyra** nell'ultimo capitolo della saga di *XenobladeChronicles*, prodotta da **Monolith**, in esclusiva su Nintendo Switch.

Tuttavia, se non hai mai posseduto una WII o la WII U e hai intenzione di fare una bella maratona della saga non avere paura, visto che in futuro potrebbero uscire delle *remastered* di quest'ultimi.

Infatti, il presidente di **Monolith**, **TetsuyaTakahashi**, in una recente intervista ha affermato che sarebbe felicissimo di poter giocare a *XenobladeChroniclesX* su Nintendo Switch.

Takahashi ha inoltre affermato che ne discuterà con **Nintendo**.

Cosa ne pensate? Vi piacerebbe giocare ai vecchi capitoli della saga sull'ultima console della grande N?

Grandi risultati di mercato per Xbox One X

Siamo da poco entrati nel periodo intermedio tra il **Black Friday** e il tanto atteso Natale, e nonostante alcune notizie incoronino **PlayStation 4** e **Nintendo Switch** come console più vendute dell'anno, il **CEO** di **Microsoft** sembra essere soddisfatto per i risultati raggiunti finora.

Proprio ieri si è tenuto l'**Annual Meeting of Shareholders**, e qui il **CEO Satya Nadella** ha rivelato alcune notizie su **Xbox One X**, e si è compiaciuto per la risposta da parte dei fan in questa stagione natalizia.

Recentemente gli analisti di **NPD** hanno affermato di attendersi il raggiungimento delle 600.000 console **Xbox One X** vendute negli Stati Uniti entro la fine dell'anno.



[Data d'uscita per Yooka-Laylee su Nintendo Switch](#)

Playtonic Games ha annunciato che il nostalgico **platform Yooka-Laylee** arriverà il 14 dicembre per **Nintendo Switch**.

Già rilasciato per **PC**, **Ps4** e **Xbox One** il **crowdfunding** per il gioco era stato creato per la versione **Wii U** ma poco dopo l'uscita lo sviluppo è stato spostato su Switch.

Yooka-Laylee nasce come campagna **kickstarter** e si presenta come un progetto delle menti dietro **Banjo Kazooie** con un omaggio verso la prima era dei **platform 3D**.

[Buone previsioni di vendita per Nintendo Switch e Xbox One X](#)

Secondo l'amministratore delegato di **GameStop**, Daniel DeMatteo, l'alta richiesta di **Nintendo Switch** sarà destinata a continuare per tutta l'imminente stagione natalizia. Previsione ribadita anche dal direttore operativo della compagnia, Tony Bartel, che ha aggiunto che la console della

casa di Kyoto è destinata ad avere ottime vendite, considerando il passaparola e il grande *hype* attorno alla nuova console **Nintendo**.

Non ci sono ottime previsioni solo per **Switch**: secondo lo stesso Bartel, c'è molta richiesta anche per **Xbox One X**, la nuova console di casa **Microsoft**, che sta avendo un ottimo riscontro iniziale a livello di vendite.

[GameCompass - Porting \(02×10\)](#)

Giubilo e gaudio per il ritorno in studio dopo mesi d'assenza del nostro Lanfranco Della Cha, che con Gero Micciché e Simone Bruno chiacchiera della difficile arte del **porting**: in occasione dell'uscita della versione di **RiME** su Nintendo Switch, Gero Micciché ne approfitta per recensire il titolo di Tequila Games e Marcello Ribuffo ci racconta i 7 peggiori porting della storia videoludica nella consueta top finale!