

# Premiata la collezione di Zelda più grande al mondo

Il **Guinness World Records** ha mostrato un singolare record correlato ai videogame sulla propria home page mostrando [la più grande collezione al mondo di memorabilia di \*The Legend of Zelda\*](#). La proprietaria della raccolta (e detentrica del primato) è la norvegese **Anne Martha Harnes**, che ha collezionato ben 1.816 singoli articoli basati sulla classica serie di Nintendo.

Il numero è impressionante, e nel video ci si può far un'idea di quanto mastodontica sia una simile collezione. La Harnes ha dichiarato che il suo capitolo preferito della serie di Zelda è **Majora's Mask** e che l'elemento più prezioso della sua enorme collezione è la "**Zoraxe**", chitarra fatta da ossa di pesce fabbricata dalla Jackson che riproduce la chitarra di Zora.

---

## Game Boy Mini: possibile leak di produzione

**Nintendo** sa benissimo come giocare con i nostri sentimenti e l'introduzione delle sue mini retro console **NES** e **SNES** ha spinto i più nostalgici a sborsare suon di quattrini per accaparrarsene una. Il prossimo anno **Nintendo** potrebbe essere pronta ad aggiungere un posto in famiglia con un nuovo modello basato sulla console **Game Boy**. **Il 15 Settembre** Nintendo avrebbe infatti **depositato un marchio** che conterrebbe appunto l'immagine del famoso **Game Boy** spingendo i più a speculare sulla probabile release di un **Game Boy Mini**.

La notizia pubblicata inizialmente su di un sito Giapponese chiamato **Japanese Livedoor** è riapparsa successivamente anche su **Twitter** attraverso il feed di un [bot](#) che si occupa di pubblicare in maniera automatica tutti nuovi marchi registrati in Giappone.

[商願2017-123766]

商標:[画像] /

出願人:任天堂株式会社 /

出願日:2017年9月15日 /

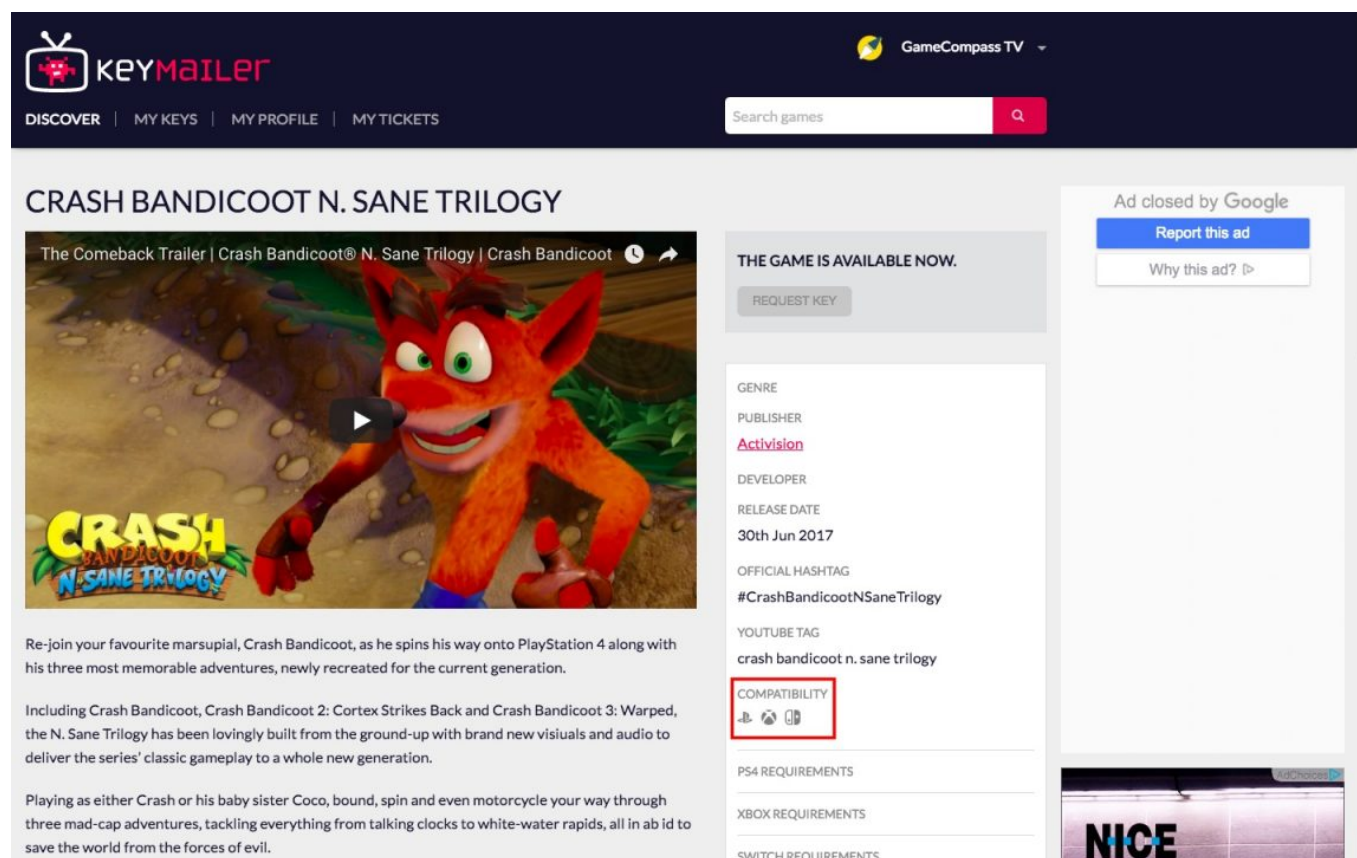
区分:9(家庭用テレビゲーム機用プログラムほか),14(キーホルダーほか),18(かばん金具ほか),21(化粧用具ほか),25(被服ほか),28(家庭用テレビゲーム... [pic.twitter.com/noRhof6vF1](https://pic.twitter.com/noRhof6vF1))

— 商標速報bot (@trademark\_bot) [October 6, 2017](#)

Sperando che **Nintendo** decida di rilasciare la versione mini della GB non ci resta che aspettare.

# Crash Bandicoot potrebbe arrivare su Nintendo Switch e Xbox

Si parla da tempo della temporaneità dell'esclusiva di **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** su PS4, e si sono spesso susseguiti rumor che vorrebbero il noto marsupiale sbarcare sulle console concorrenti. A corroborare queste ipotesi ci pensa adesso **Keymailer** - nota piattaforma tramite la quale creatori di contenuti su YouTube e Twitch possono chiedere a publisher e sviluppatori codici dei giochi per recensirli - che ha messo in lista, fra le console disponibili per la richiesta della chiave, Xbox e Nintendo Switch, come riporta un utente [Reddit](#).



The screenshot shows the Keymailer website interface. At the top, there's a navigation bar with 'DISCOVER | MY KEYS | MY PROFILE | MY TICKETS' and a search bar for games. The main content area features a video player for 'The Comeback Trailer | Crash Bandicoot® N. Sane Trilogy | Crash Bandicoot'. Below the video, there's a description: 'Re-join your favourite marsupial, Crash Bandicoot, as he spins his way onto PlayStation 4 along with his three most memorable adventures, newly recreated for the current generation.' It also mentions that the game includes 'Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back and Crash Bandicoot 3: Warped, the N. Sane Trilogy has been lovingly built from the ground-up with brand new visuals and audio to deliver the series' classic gameplay to a whole new generation.' Below this, it says 'Playing as either Crash or his baby sister Coco, bound, spin and even motorcycle your way through three mad-cap adventures, tackling everything from talking clocks to white-water rapids, all in an bid to save the world from the forces of evil.'

On the right side, there's a section titled 'THE GAME IS AVAILABLE NOW.' with a 'REQUEST KEY' button. Below this, there's a list of metadata: GENRE, PUBLISHER (Activision), DEVELOPER, RELEASE DATE (30th Jun 2017), OFFICIAL HASHTAG (#CrashBandicootNSaneTrilogy), and YOUTUBE TAG (crash bandicoot n. sane trilogy). A 'COMPATIBILITY' section is highlighted with a red box, showing icons for PS4, Xbox, and Switch. Below this are sections for 'PS4 REQUIREMENTS', 'XBOX REQUIREMENTS', and 'SWITCH REQUIREMENTS'. At the bottom right, there's a small video player with the word 'NICE' overlaid.

Nessuna conferma ufficiale ma, insomma, a meno che non si tratti di un errore, le probabilità che la fine dell'esclusiva sia vicina sono alte. Non sarebbe la prima volta che **Crash Bandicoot** appare su una console Nintendo (è già stato su Wii, Nintendo DS e Game Boy Advance), ma stavolta tornerebbe con un titolo che ha già avuto enorme successo. Non ci resta che attendere conferme o smentite dalla stessa **Activision**.

## [Doom arriva su Nintendo Switch](#)

**Id Software** ha appena annunciato che la versione **Switch** di **Doom** arriverà nei negozi americani il **10 Novembre**. Nintendo aveva già dichiarato che il titolo sarebbe stato accompagnato da un'altra importante *IP* degli stessi sviluppatori: *Wolfenstein 2*.

**Doom** su **Nintendo Switch** godrà della campagna single-player completa e di tutti i livelli di difficoltà inclusa la *ultra-nightmare*; i giocatori potranno inoltre scegliere di giocare in modalità arcade e in multiplayer con il death match a squadre e la classica modalità capture flag. Infine il titolo sarà corredato da **18 mappe** e tutti i contenuti **DLC** finora rilasciati.

---

## [The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild rinnovato con un nuovo pacchetto di shader su pc](#)

**The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild** è ancora oggi il gioco con i punteggi più alti dell'anno, il che fa intendere la qualità di quest'ultimo. Grazie a **CEMU**, il famoso emulatore di **Wii U**, i fan della saga che non possiedono le ultime due console di casa **Nintendo**, possono giocare a questo capolavoro sul loro **PC**. Con il passare del tempo, la qualità di *The Legend Of Zelda* su quest'emulatore è aumentata notevolmente.

Quest'oggi è arrivato uno degli aggiornamenti più importanti riguardanti la resa grafica: il **Clarity Pack**, appena rilasciato dall'utente **jamielinuxxx**, che mira a rendere le ombre più profonde e più scure, mentre i colori avranno un aspetto più nitido e meno scarico. I risultati di questo pack sono sorprendenti. Infine, ecco la video-guida:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcDIxOVVsbG80bFUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U  
=

Voi cosa ne pensate? Lo proverete?

---

# Novità su Etrian Odyssey V e video unboxing della Launch Edition

Atlus USA ha caricato un video unboxing della **Launch Edition** di *Etrian Odyssey V: Beyond the Myth*, e con esso ha annunciato i giorni in cui i giocatori potranno comprare i contenuti scaricabili del gioco.

**La Launch Edition verrà distribuita solo in America, e conterrà:**

- Un Artbook di 24 pagine.
- Un CD contenente 6 tracce del gioco.
- Una scatola speciale.

Chi prenoterà o comprerà il titolo al lancio in Europa invece riceverà il gioco e l'Artbook.

**Un tema gratuito per il 3DS:**

I possessori del gioco potranno scaricare un tema gratuito di Etrian Odyssey V. Il tema è già disponibile in America, mentre in Europa uscirà al lancio del titolo.



**Ecco il calendario d'uscita dei DLC:**

**17 Ottobre (Data di lancio del gioco):**

- **New Explorers 1 (\$1.99):** Uniforme scolastica maschile;
- **New Explorers 2 (\$1.99):** Uniforme scolastica femminile;
- **New Explorers 3 (\$1.99):** Maglione femminile.

**24 Ottobre:**

- **New Explorers 4 (\$1.99):** Etrian Odyssey 1 Protettore;
- **New Explorers 5 (\$1.99):** Etrian Odyssey 1 Medico;
- **Wizardly Experience Quest (\$1.99):** Aggiunge una nuova quest e un'accessorio che triplica l'esperienza ottenuta;
- **Wizardly Fortune Quest (\$1.99):** Aggiunge una nuova quest e un'accessorio che aumenta del 100% la possibilità di ottenere oggetti dai nemici.

**31 Ottobre:**

- **New Explorers 6 (\$1.99):** Etrian Odyssey 2 Artigliere;
- **FM Synth Arranged Sounds (\$4.99):** Aggiunge una nuova funzione che permette di cambiare la musica del gioco dal menù.

Qui sotto il video dell'unboxing:

---

## [Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch](#)

**Blizzard**, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

---

## [Axiom Verge](#)

Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione alla musica, mente che ha già sviluppato progetti del calibro di **Grey Goo** e le serie dei titoli sportivi **NFL Street** e **Tiger Woods PGA Tour** e che ha lavorato ad **Axiom Verge** nel tempo libero dal 2010. Ad oggi questo è senz'altro uno dei titoli indie più acclamati e sicuramente uno dei migliori del suo genere: i **metroidvania** o **sidescroller action adventure**. A tal proposito, visto che ne abbiamo citato il termine, **Axiom Verge** è un titolo che ha molto in comune con **Metroid**, principalmente gli scenari oscuri, il senso di disorientamento, l'essere soli contro delle specie aliene selvagge e tanto altro; tuttavia quello che stupisce di questo titolo sono invece tutte quelle differenze che lo rendono un titolo unico e ben più di un clone della famosa saga **Nintendo**.

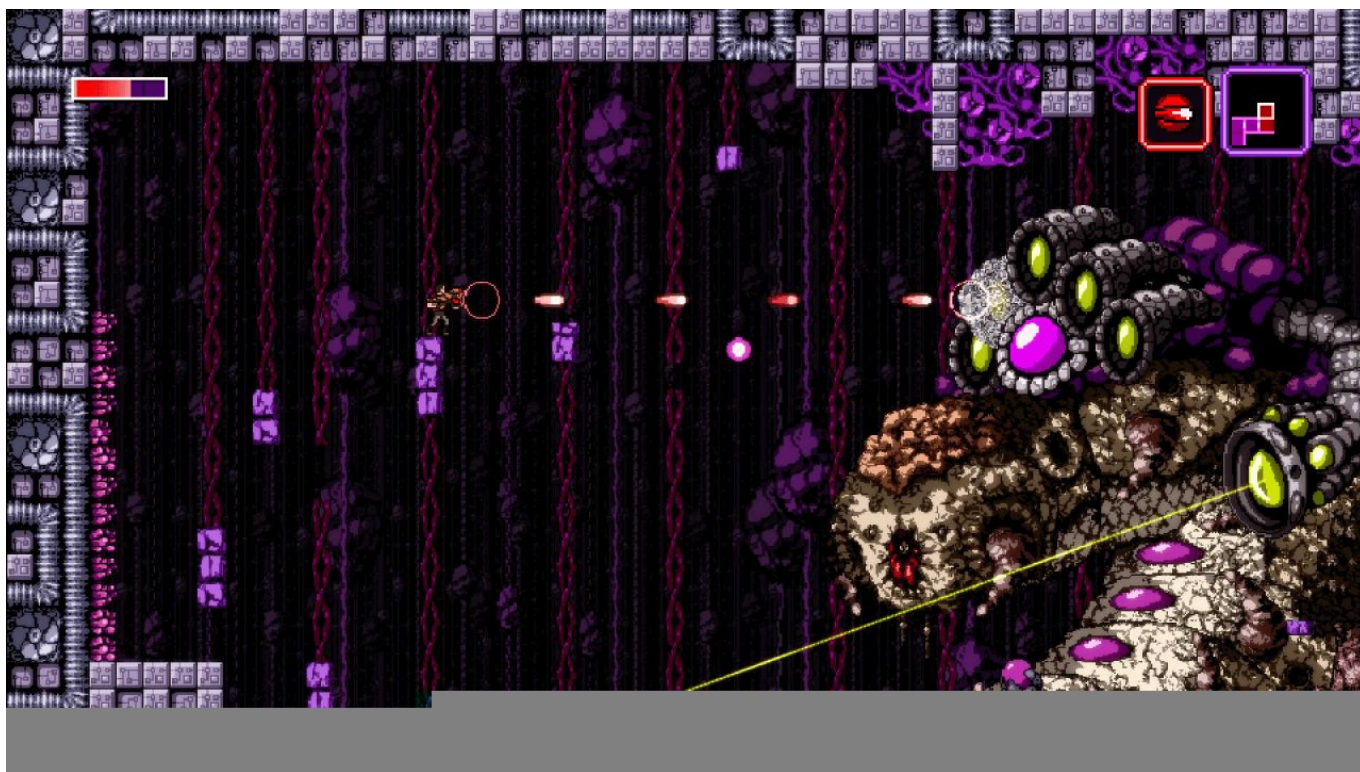




## 1 + 1 = 1

La storia comincia con un esperimento scientifico: un'esplosione in un laboratorio in New Mexico manda in un qualche modo lo scienziato **Trace** nel pianeta **Sudra**, sprofondato nel caos e apparentemente disabitato. Una volta risvegliati nell'**uovo della rinascita**, frutto dell'ingegno della civiltà che un tempo abitava il pianeta, verremo contattati da **Elsenova**, una delle protettrici del pianeta **Sudra**, che ci guiderà durante le prime fasi del gioco e ci spiegherà, man mano che l'aiuteremo, che cosa è successo nel pianeta. Tuttavia la vera e propria lore di questo titolo si cela nei documenti sparsi per il pianeta che, una volta raccolti, ci potranno dare un'idea più chiara di cosa sia successo e il perché di un simile caos nel pianeta, sempre se siamo in grado di capirle e metterle in ordine cronologico. Il pianeta e le creature sopravvissute sembrano ostili ma queste sembrano cadere tutte come dei domino di fronte alla potenza del **distruzione Axiom**, potentissimo fucile in grado di sparare scariche energetiche in diversi modi. L'arma in questione ci offrirà, man mano che andremo a trovare le varie espansioni del fucile, una vastità di modi per farci largo attraverso i nemici; gli scontri a fuoco sono ben calibrati e le diverse opzioni permettono diverse strategie di avanzamento a seconda del tipo del giocatore. Fatevi strada a colpi di **Kilver**, ad esempio, se siete dei giocatori che preferiscono gli scontri faccia a faccia altrimenti, se volete rimanere inosservati, sparate da lontano con il **Voranj**; **Axiom Verge** in questo senso offre l'imbarazzo della scelta! Una buona strategia è necessaria visto che **Trace** non sembra per niente un personaggio forte e, specie durante le prime fasi di gameplay, ogni nemico, piccolo o grande che sia, sembrerà sempre una minaccia; tutto questo è aggravato dalla difficoltà nel reperire energia extra al di fuori delle aree di salvataggio (rappresentate dalle **uova della rinascita**). Non tutti i nemici, specialmente i più piccoli, rilasciano energia e dunque non è mai raccomandabile affrontare un'area gremita di creature sperando di poterla recuperare man mano che andiamo annientando. Il **distruzione di indirizzamento** è una parte del fucile in grado di modificare la realtà con un raggio a base di radiazioni che "glitcherà" i nemici e li renderà più vulnerabili; questa è decisamente un'abilità chiave nell'identità del gioco in quanto il **distruzione di indirizzamento** ci sarà utile per fare apparire o scomparire determinate piattaforme nel gioco, rivelare segreti e modificare la realtà circostante. Altre abilità di **Trace** e il **Distruzione Axiom** sono il **drone remoto** che servirà per

esplorare i cunicoli più stretti, dunque una sorta di sostituto della **morfosfera** di **Samus**, e il **rampino** che, anche dopo aver accumulato diversi power up, risulterà sempre utile al contrario del **rampino laser** di **Super Metroid** che diventa obsoleto non appena si acquisisce lo **space jump**. **Axiom Verge**, anche a difficoltà normale, offre una difficoltà poco adatta per chi è alle prese con un **metroidvania** per la prima volta ma invece è perfetta per tutti gli appassionati del genere; le diverse strategie garantiscono una rigiocabilità immediata e la **modalità difficile**, nonché la **speedrun**, offriranno ai giocatori un terreno fertile per poterle risperimentare nonché diverse ore di gioco aggiuntive.



## Il senza luogo

La grafica di **Axiom Verge**, come ormai va di moda, fonde elementi 8 bit e 16 bit aggiungendo però un pizzico di **H.R. Giger** allo stile del design generale; in fondo lo stesso **Metroid** (il primo titolo dell'omonima saga) è stato ampiamente ispirato al film **Alien** del 1979 e uno stile grafico simile a quello di **H.R. Giger**, che creò per il film il modello della creatura, sembra un voler tributare tutto questo susseguirsi di opere cinematografiche e videoludiche in maniera molto originale. Il gusto retrò della grafica si intona perfettamente con i toni cupi del gioco offrendo comunque fondali molto ricchi e curati e sprite di boss dettagliati ed immensi; il tutto sarà dimostrato più volte in alcune boss fight in cui la telecamera si allontanerà dal protagonista per esprimere in tutto e per tutto la grandezza di questi ultimi senza distorcere la risoluzione generale. Tuttavia, nonostante il particolarissimo stile grafico, gli scenari risultano stranamente molto sterili; gli ambienti che **Trace** andrà ad esplorare mancano di caratterizzazione e questi, se pur molto belli e ben definiti, risulteranno comunque poco diversi l'uno dall'altro. Questi scenari oscuri popolati da mostri orripilanti sono accompagnati da una colonna sonora sensazionale e curatissima in ogni dettaglio. Il genere musicale si mantiene sulla musica elettronica, il synth pop e la musica ambient, generi sicuramente apprezzati dal nostro **Tom Happ** che, ovviamente, ha composto anche la colonna sonora. Gli amanti di questi generi musicali sicuramente apprezzeranno questa colonna sonora



(uscita anche in vinile) che ricorda tantissimo lo stile dei **Kraftwerk**, **Depeche Mode**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Air**, **Vangelis** e molti altri. Provare per credere!



## Il futuro è il presente

Anche se le sue meccaniche di base si rifanno alla saga di **Metroid**, che nel complesso del giudizio costituisce il vero e proprio metro di paragone, **Axiom Verge** è ben più di un clone: è un gioco che non solo rappresenta probabilmente un tributo ad una delle sage videoludiche più acclamate di tutti i tempi ma è soprattutto un titolo che unendo il passato ed il presente consegna un qualcosa di fresco e con un carattere tutto suo. I diversi premi e le nomination ricevute dimostrano che **Axiom Verge** non è certamente un titolo indie qualunque e che il mercato è sempre pronto ad accogliere titoli come questo.

---

## [Nintendo dice “NO!” allo Streaming](#)

La scorsa notte **Nintendo** ha inviato un'email ai partecipanti al suo programma di monetizzazione di **Youtube**, **Nintendo Creators**. L'email ha delineato la nuova politica della grande N, sul live streaming dei propri giochi su Youtube, proibendone la monetizzazione: l'intenzione potrebbe essere quella di proibire completamente lo streaming.

**Nintendo Creators** è stato creato in risposta all'azione di de-monetizzazione effettuata da **Nintendo** riguardante tutti i video per i propri giochi pubblicati su **Youtube**. In questo nuovo programma, gli **Youtuber** si registrano per condividere le proprie entrate con **Nintendo**, a



condizione che siano conformi alle linee guida di Nintendo, la quale inoltre vieta categoricamente il linguaggio scurrile. Questo non varrà solo per i video "Let's Play" dei giochi **Nintendo**, ma anche per cose di poco conto come i filmati possibilmente utilizzati nelle video-recensioni o nelle analisi in generale.

La nuova politica di Nintendo recita:

"Lo streaming in diretta YouTube non rientra nel programma Nintendo Creators, il che significa che non puoi inviare contenuti live su YouTube tramite l'account registrato al programma Nintendo Creators".

**Nintendo** consiglia agli utenti interessati già facenti parte di **Nintendo Creators**, di aprire eventualmente un nuovo account che non fa parte del programma, oppure di lasciare il programma come canale e registrare singolarmente ogni video per le recensioni prima che possano monetizzare nuovamente.

La formula della nuova politica sembra anche indicare che i giochi **Nintendo** in diretta streaming nel suo complesso, che monetizzino o meno, saranno soggetti ad azione da parte di **Nintendo** stessa.

Per partecipare al programma **Nintendo Creators**, un canale deve anche essere parte del programma **partner di Youtube**, deve avere almeno **10.000 visualizzazioni** e contenuti visionati da Youtube. Tutti coloro che desiderano monetizzare o "streammare" giochi Nintendo, avranno una lunga strada in salita di fronte a loro.

---

## [Wii Shop Channel chiuderà i battenti nel 2019](#)

**Nintendo** ha annunciato la data di chiusura del **Wii Shop Channel**. Il canale tramite il quale è possibile acquistare contenuti digitali per **Wii** chiuderà i battenti il **31 gennaio 2019**. Inoltre, già dal prossimo 27 marzo 2018 non sarà più possibile registrare i **Wii Point** per acquistare nello shop. Ma viene precisato che sarà possibile continuare a scaricare i prodotti già acquistati oppure utilizzare il sistema di trasferimento dei contenuti da **Wii** a **Wii U**, anche se questi servizi verranno resi inaccessibili in futuro.

Ovviamente i contenuti già scaricati sulla propria console continueranno a funzionare fino a quando rimarranno memorizzati sulla console.

