

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 /

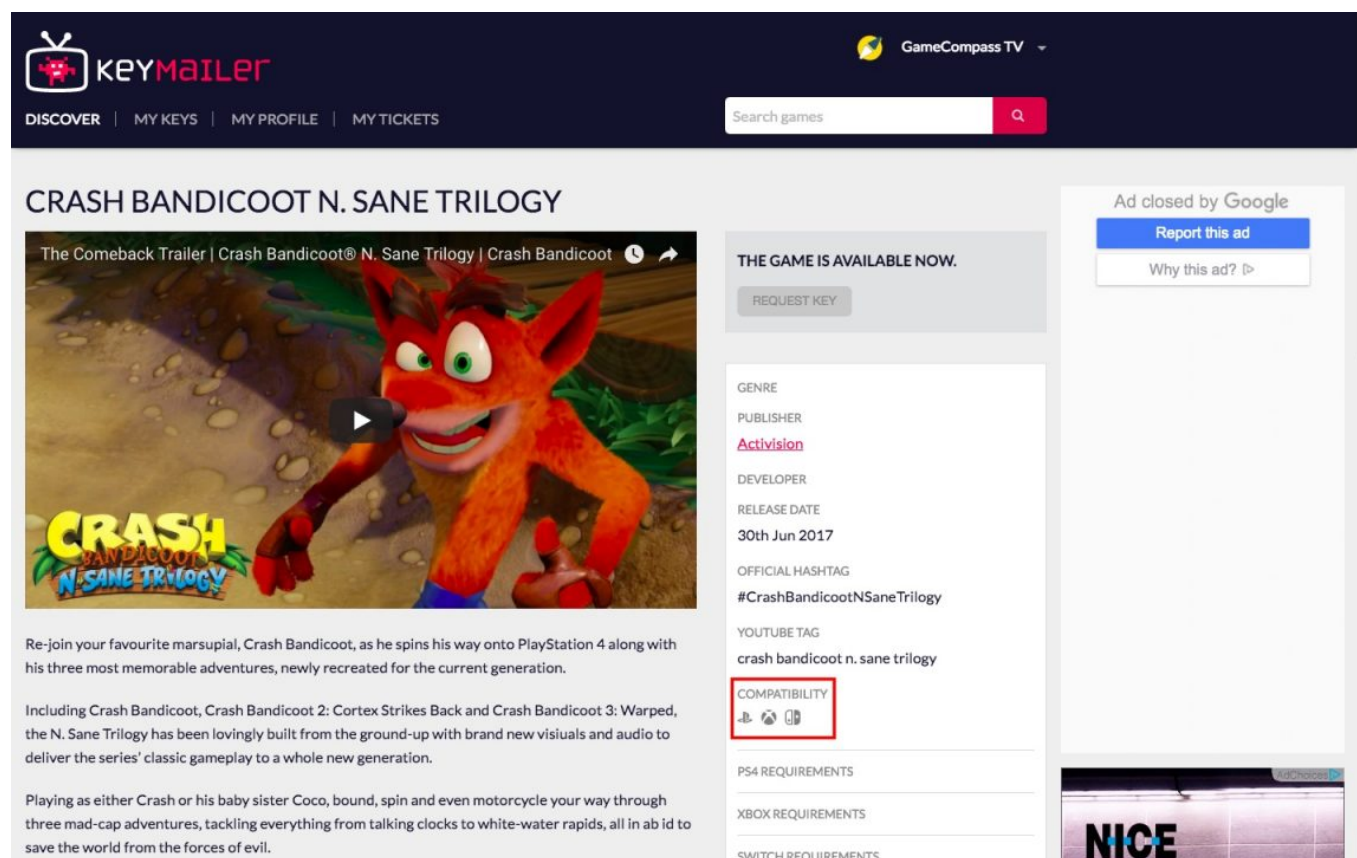
区分:9(家庭用テレビゲーム機用プログラムほか),14(キーホルダーほか),18(かばん金具ほか),21(化粧用具ほか),25(被服ほか),28(家庭用テレビゲーム... pic.twitter.com/noRhof6vF1)

— 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 labeled 'Search 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 that, 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](#)

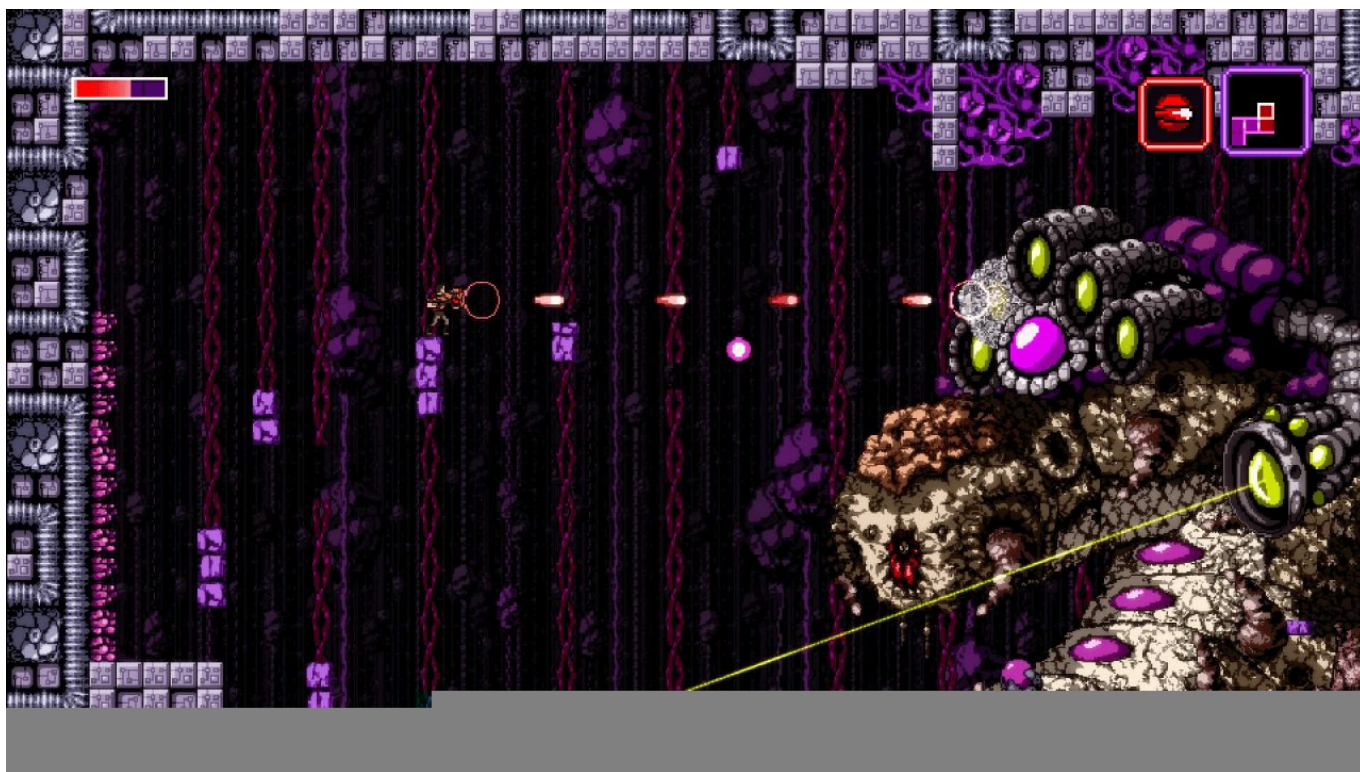
Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione 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.

