

[L'inizio di Mario + Rabbids Kingdom Battle in un video](#)

Manca poco all'uscita di *Mario + Rabbids: Battle Kingdom* per Nintendo Switch, e in questi giorni è stato pubblicato in rete non poco materiale del nuovo gioco sviluppato da Ubisoft e Nintendo. Uno degli ultimi è la cinematica di apertura dello strategico in cui l'idraulico più famoso del mondo videoludico dovrà affrontare gli strambi coniglietti antropomorfi originari della Luna.

In rete si trovano già alcuni gameplay del gioco in uscita per il **prossimo 29 agosto**, ma noi vi consigliamo di non perdervi i divertenti 7 minuti di questo video:

[Annunciato il remake di Secret of Mana](#)

Un po' a sorpresa arriva il remake di un titolo che, agli inizi degli anni '90 ebbe un grande successo: ***Secret of Mana***.

Pubblicato infatti nel 1993, con il titolo originale ***Seiken Densetsu 2***, era uno dei titoli di punta del **SNES** di Nintendo e, dalle prime indiscrezioni, sembra che tale remake godrà di tutti i benefici portati dal XXI secolo come, ad esempio, un grande miglioramento grafico (sarà in 3D) e audio, compreso il **totale doppiaggio dei personaggi, nuova musiche e nuovi elementi di gameplay**. Il titolo sarà disponibile - almeno per ora - su Playstation 4, Playstation Vita e PC.

L'annuncio è arrivato come un fulmine a ciel sereno e mancano ancora molti dettagli. Resteremo vigili per darvi ulteriori aggiornamenti.

[Nintendo Switch: in Giappone si potranno creare combinazioni con i Joy-Con](#)

Il Nintendo Store giapponese ha dato il via a una bella iniziativa per chi ha intenzione di comprare **Switch**: si potranno creare infatti le proprie combinazioni preferite di Joy-Con, scegliendo tra le varie colorazioni messe a disposizione.

Unica pecca - se la si vuol chiamare così - è che alcuni colori saranno disponibili solo per alcuni controller (ad esempio, lo "Splatoon Green" potrà essere scelto solo per la sinistra mentre lo "Splatoon Pink" solo per la destra). Inoltre, sarà possibile scegliere anche il colore di entrambi i laccetti che non dovranno essere per forza abbinati al Joy-Con scelto.



設定 画面 Joy-Con装着時 Joy-Con+Joy-Conストラップ

1 「Joy-Con (L)」の色を選ぶ



ネオンブルー

※ネオンピンクはありません。

2 「Joy-Con (R)」の色を選ぶ



ネオンレッド

※ネオングリーンはありません。

Guai legali per Nintendo Switch

Nintendo Switch è già sul mercato da qualche mese, riscuotendo un buon successo. Di certo l'idea di utilizzare un **tablet** dedicato al gaming non è certo nuova (vedesi **Nvidia Shield**), e di questo **Gamevice**, famoso costruttore di accessori per console, sembra essersi accorto: a quanto pare la nuova console ibrida nipponica risulterebbe fin troppo simile a **Wikipad**, un tablet da gioco con schermo estraibile dai comandi. Non si sanno ancora i dettagli, ma pare che Gamevice abbia chiesto un grosso rimborso in denaro e, cosa ancora più clamorosa, uno stop alle vendite di Switch. È molto difficile che Gamevice abbia successo ma vi terremo comunque aggiornati in caso di importanti novità.



[Apollo Justice: Ace Attorney sbarca su 3DS](#)

Capcom ha annunciato che ***Apollo Justice***, quarto capitolo della serie ***Ace Attorney***, giunto su **Nintendo DS** nel 2008, uscirà anche su **Nintendo 3DS** nel mese di novembre. Il gioco sarà disponibile solo in formato digitale sul Nintendo eShop, e la sua riedizione, oltre a proporre una grafica aggiornata, includerà la possibilità di permettere ai giocatori di passare in qualsiasi momento alla versione giapponese del gioco dato che le due versioni presentano alcune differenze per quanto riguarda i personaggi e gli sfondi. I testi scorreranno più velocemente e sarà possibile anche saltarli e vi saranno nuovi misteri da risolvere e tanti altri casi da scoprire.



[Splatoon 2](#)

Dopo il rilascio di nuovi titoli di **IP** storiche quali *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* e *Mario Kart 8: Deluxe Edition*, e dopo l'uscita di *Arms*, **Nintendo** fa un altro passo nella direzione degli esport con *Splatoon 2*.

Il nuovo titolo per Switch è uno shooter in terza persona che, come nel primo capitolo, ha come personaggi centrali gli **Inkling**, ragazzini calamaro che in un'arena dovranno sfidarsi a colpi di inchiostro colorato in cui potranno anche nuotare, nascondersi e ricaricare il proprio colore.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0MjAlMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRV9DTWR3U3lwQWslMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MIMkZpZnJhbWUIM0U
=

La campagna di *Splatoon 2* è un ottimo modo per insegnare al giocatore le meccaniche di gioco, ed è fatta apposta per imparare a padroneggiare alcune delle armi utilizzabili nella modalità multigiocatore.

Il giocatore verrà guidato da **Marina**, una delle Squid Sister, la quale, una volta arrivati a Valle Polpo, ci metterà al corrente della misteriosa scomparsa dell'enorme **Pesce Gatto** e di **Stella**, altro membro delle Squid Sister. Ragion per cui vestiremo i panni dell'**Agente 4** per andare alla loro

ricerca.

Le meccaniche sono molto simili a quelle del capitolo precedente: la nostra avventura si svolgerà in **5 zone diverse**, ognuna delle quali è composta da aree completamente esplorabili e zeppe di segreti, isole fluttuanti tra loro collegate alle quali accederemo in serie dopo aver superato con successo ogni ostacolo e la classica *boss-fight*, che in Splatton diventa un momento spettacolare, divertente e molto originale.

L'armamentario è stato quasi del tutto rinnovato rispetto al precedente capitolo, avremo infatti l'occasione di giocare con moltissime armi primarie e armi speciali totalmente nuove. Nel corso del gioco sarà fondamentale ottenere **vestiti** che ci faranno acquisire abilità specifiche, che saranno acquistabili assieme alle armi nei negozi della piazza di Coloropoli e attraverso l'app "**Nintendo Switch Online**", nella quale sono presenti alcuni accessori esclusivi.

La modalità principale delle partite amichevoli è "**Mischia mollusca**", il cui obiettivo è quello di colorare più dell'avversario la mappa a disposizione.

Oltre alle amichevoli, sono presenti le "**Partite pro**", accessibili dal **livello 10** in poi, e le impegnative "**Partite lega**", accessibili dopo aver raggiunto il **rango B-** nelle partite pro. All'interno delle partite potremo scegliere fra tre tipi di modalità: "**Zona splat**", in cui i team dovranno affrontarsi per il controllo di zone specifiche, "**Torre mobile**", una frenetica modalità in cui i giocatori dovranno scortare una torre attraverso i vari checkpoint prima della squadra avversaria, e "**Bazookarp**", nella quale bisognerà trasportare l'omonima arma speciale all'interno della base nemica. Nelle "partite pro" il giocatore dovrà giocare senza un team, al contrario delle "partite lega", giocabili in sessioni da due ore insieme a una squadra di amici.

Il **comparto online** lascia qualche dubbio: ci sono molti dettagli che sembrano essere stati tralasciati, dalla mancanza di un'opzione che consenta di uscire dal **matchmaking** fin quando non si riescono a trovare abbastanza persone per iniziare una partita all'impossibilità di cambiare armi ed equipaggiamento durante le partite se non interrompendo tutto e tornando nella piazza.

Splatton 2 vede l'aggiunta della modalità "**Salmon Run**", nella quale si dovranno affrontare orde di nemici - i **Salmonoidi** - in un'avvincente battaglia in tre round che potrà ospitare un massimo di quattro giocatori, ognuno con un'arma differente assegnata a rotazione. L'obiettivo è quello di raccogliere il numero di **uova dorate** rilasciate dai vari mini boss che spawneranno nel tempo, battendo tutti gli avversari che tenteranno di riprenderselo. terminate le ondate nemiche si riceverà un punteggio che si accumulerà di partita in partita e che darà diritto a ricevere premi che vanno da armi a bonus speciali a vestiario con relative abilità.



Tirando le somme, **Splatatoon 2** si può considerare un altro piccolo capolavoro a marchio Nintendo, risultando un gioco divertente, dal gameplay veloce, coinvolgente, dotato di una grafica cartoonesca e bellissima che non scade nell'infantile e sorretto da coinvolgenti soundtrack che infondono calma ma accompagnano bene anche le sfide nei momenti più concitati. Pur essendo totalmente diverso nel genere, il titolo può rivaleggiare senza timore con i più famosi (e più "seri") shooter sul mercato e ambire a diventare un esport al rango dei più giocati.

[Overcooked: in arrivo la versione Switch](#)

Overcooked è un gioco di cucina arcade sviluppato da **Ghost Town Games**. Considerato uno dei migliori giochi multiplayer del 2016, *Overcooked* sarà disponibile in una **Special Edition** in versione digitale sul **Nintendo e-shop** a partire dal 27 Luglio. Fra le novità spicca il supporto al **HD Rumble**, con il quale riusciremo a sentire vibrare ogni minimo dettaglio.

Il prezzo sarà di **€19,99** e saranno inclusi tutti i contenuti aggiuntivi finora rilasciati: **44 livelli** di campagna che possono essere giocati in co-op con fino a 4 giocatori, **9 livelli** per giocare testa a testa localmente con 2 o 4 giocatori, **22 chef diversi** fra cui scegliere e una serie di cucine pazzesche con tante ricette da cucinare e molto altro. La modalità campagna potrà essere giocata anche in solitario.

Vi ricordiamo che *Overcooked* è già disponibile su **Playstation 4**, **Pc Windows** e **Xbox One**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGYVgtZUJfRlFYa1ElMjIlMjB

[Secondo Michael Pachter i videogiochi giapponesi non contano nulla sul mercato](#)

Il Giappone è un mercato che vede molte opere di rilievo in campo videoludico, titoli importanti come **Persona 5**, numerose saghe jrpg quali **Fire Emblem**, **Final Fantasy** e **Shini Megami Tensei** nascono nella terra del Sol Levante, diventandone oggi un'espressione culturale distintiva. Nonostante il grande numero di appassionati registrato dalle saghe orientali, il noto analista di settore **Michael Pachter** ha affermato, [durante un'intervista a Gamingbolt](#), che i giochi giapponesi sono irrilevanti per il grande mercato.

Proprio riguardo le vendite di **Persona 5**, Pachter ha affermato: «Si sta parlando di 2 milioni di unità vendute, mentre una schifezza come **Mafia 3** ha venduto 5 milioni di unità, nonostante faccia schifo. Quindi, no, 2 milioni di unità non rilevano a nulla: Nessuno sta facendoci dei soldi.»

Nella stessa intervista, Pachter chiarisce che **Persona 5** gli è piaciuto molto, che è il gioco più "giapponese" in circolazione, ma che questo non c'entra con le scelte del mercato di massa: «**Persona 5** è stato davvero il primo gioco nipponico - escluse le opere di Kojima e di Nintendo - che mi sia piaciuto in questi anni. Ma non credo sia importante. Giochi come **Final Fantasy** che vendono 8 o 10 o 20 milioni di copie sono eccezioni: i titoli giapponesi che in ultima analisi funzionano sono quelli come **Metal Gear**, quelli che hanno un appeal occidentale, e che quindi fanno presa sulle masse. I giochi giapponesi non hanno fascino sulle masse, e non si traducono bene in altre culture. Detto questo, sono convinto che **Persona 5** non abbia tradito le aspettative di **Atlus**, la quale credo sia felice dei 2 milioni di unità vendute, che per loro rappresentano un successo»



Ma allora come fa **Nintendo** ad avere successo nonostante non si “pieghi” all’estetica occidentale? Pachter se lo spiega così:

«Direi che Nintendo è l’eccezione che dimostra la regola: se tu fossi un marziano», dice l’analista al suo intervistatore «e non avessi mai visto un videogioco prima, e io ti mostrassi un gioco Nintendo e in parallelo *Persona 5* o *Final Fantasy*, non diresti mai che provengono dallo stesso luogo. Non sembrano affatto uguali. Nintendo ha un proprio stile, proprio come i disegni Disney, c’è qualcosa di totalmente diverso. Non so cosa sia, sarà il fatto che il divertimento offerto da Nintendo è accessibile, familiare, bizzarro. Guarda che polemica è scoppiata all’E3 perché Mario impugnava una pistola in **Mario+Rabbids**, è un elemento fuori dallo stile Nintendo, che ormai è conosciuto da chiunque. Nintendo è una società completamente diversa, è la cosa più vicina a Disney che ha il Giappone, sfuggono alle regole convenzionali. Sono l’eccezione che dimostra la regola, nessuno in Giappone fa niente di simile, a eccezione di forse *Sonic*»

Insomma, a parte quelli della **grande N**, titoli come *Persona*, *Nier* e *Nioh*, o gli stessi *Souls*, non conterebbero poi tanto in termini di mercato, non quanto i giochi tripla A occidentali.

[Cosa Nintendo ha imparato da Super Mario Run](#)

Il gioco per smartphone di **Nintendo Super Mario Run** è stato un grande successo in termini di download, oltre 150 milioni in tutto il mondo. Tuttavia, la società ha riconosciuto che il gioco non ha fruttato in termini economici tanto quanto aveva sperato. In un **briefing** tra investitori, recentemente, il presidente di Nintendo, **Tatsumi Kimishima**, ha riconosciuto che **Nintendo** è «ancora una nuova arrivata nel settore degli **smart device**» e ha aggiunto che la società sta ancora

decidendo cosa potrebbe essere meglio nell'ambito dei modelli di pagamento.

Super Mario Run, ad esempio, sembra gratis inizialmente, ma in realtà è necessario pagare 10 dollari per sbloccare tutti i livelli. **Fire Emblem Heroes** e **Miitomo**, d'altro canto, sono gratuiti e sostenuti da microtransazioni.

«Anche se nessun singolo modello è chiaramente superiore, siamo stati in grado di imparare molto», ha detto **Kimishima** «vogliamo continuare a pensare a come i consumatori vorrebbero pagare i contenuti nelle nostre prossime applicazioni per smart device».

Tra i 150 milioni di download per **Super Mario Run**, meno del 10% dei giocatori ha pagato per acquistare tutti i livelli. **Kimishima** non ha confermato se questo fosse in linea o meno con le aspettative della società. Tuttavia ha fatto notare che, mentre il numero totale di download di **Fire Emblem Heroes** ammonta a “meno di un decimo” di **Super Mario Run**, il gioco ha effettivamente portato più entrate rispetto quest'ultimo.

«Il numero di download di **Fire Emblem Heroes** è inferiore a un decimo rispetto a **Super Mario Run**, ma la cifra totale che i consumatori hanno speso in questo titolo è superiore a **Super Mario Run**», ha spiegato.

Kimishima ha sottolineato che **Nintendo** sta studiando “un'ampia varietà” di utilizzi che i suoi giochi mobile possono creare verso gli utenti, inclusi quelli che spendono denaro sulle microtransazioni. Il prossimo grande gioco di smartphone di **Nintendo** si baserà su **Animal Crossing** e si può prevedere che i sistemi di monetizzazione del gioco riflettano ciò che l'azienda ha appreso dai suoi giochi passati.

«Stiamo pensando di rilasciare un'applicazione usando i personaggi di **Animal Crossing** », continua **Kimishima** «la composizione e la dimensione del pubblico di destinazione variano in base ai personaggi dell'IP e ai contenuti di gioco, per cui vogliamo prendere ciò che abbiamo appreso e considerare tutti questi elementi per fornire un'applicazione **smart device** che i consumatori avranno desiderio di giocare per un lungo periodo.»

[Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy il gioco più venduto](#)

La **saga** di **Crash Bandicoot** è stata un pezzo della storia videoludica. Il nuovo capitolo di **Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy** ha suscitato un certo interesse tanto da risultare il capitolo **più venduto** dal 3 al 9 luglio. a dirlo è una recente classifica **AESVI**.

La **top ten** dei giochi più venduti per **console** è la seguente:

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** - PS4
2. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** - PS4

3. **Grand Theft Auto V** - PS4
4. **Minecraft** - PS4
5. **MotoGP** - PS4
6. **Final Fantasy XV** - PS4
7. **Rocket League Collector's Edition** - PS4
8. **For Honor** - PS4
9. **Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration** - PS4
10. **Mario Kart 8 Deluxe** - Switch

Ma abbiamo anche i **10 giochi più venduti per PC**:

1. **The Sims 4**
2. **Grand theft Auto V**
3. **Call of Duty: Black Ops II Renegade Edition**
4. **Call of Duty Modern Warfare 3**
5. **The Sims 4 Limited Edition**
6. **Farming Simulator 17**
7. **Call of Duty 4 Modern Warfare**
8. **Football Manager 2017**
9. **Call of Duty Modern Warfare 2**
10. **Need for Speed (2015)**