

[GameCompass #13 - Season Finale](#)

Con questa puntata termina la prima stagione televisiva di GameCompass e si inaugura una serie di mini puntate settimanali estive fino al rientro a fine agosto in occasione della **Gamescom** di Colonia!

[Stop alla produzione di New Nintendo 3DS in Giappone](#)

Nintendo ha comunicato che la produzione del New Nintendo 3DS è stata interrotta, quantomeno in Giappone. Ciò è causato dal fatto che negli anni Nintendo ha sempre spinto i giocatori verso una nuova console per poi spingerli successivamente verso la versione XL (vedi **Nintendo DSi** oppure **Nintendo 3DS**), portando la console "originale" a vendere meno.

A causa di ciò, è stato deciso che la produzione della New Nintendo 3DS subirà una battuta d'arresto, ma che verrà comunque mandata avanti la produzione di New Nintendo 3DS XL. Ciò non vale per il 2DS, che continuerà ad essere in commercio, e avrà anch'esso una versione XL.

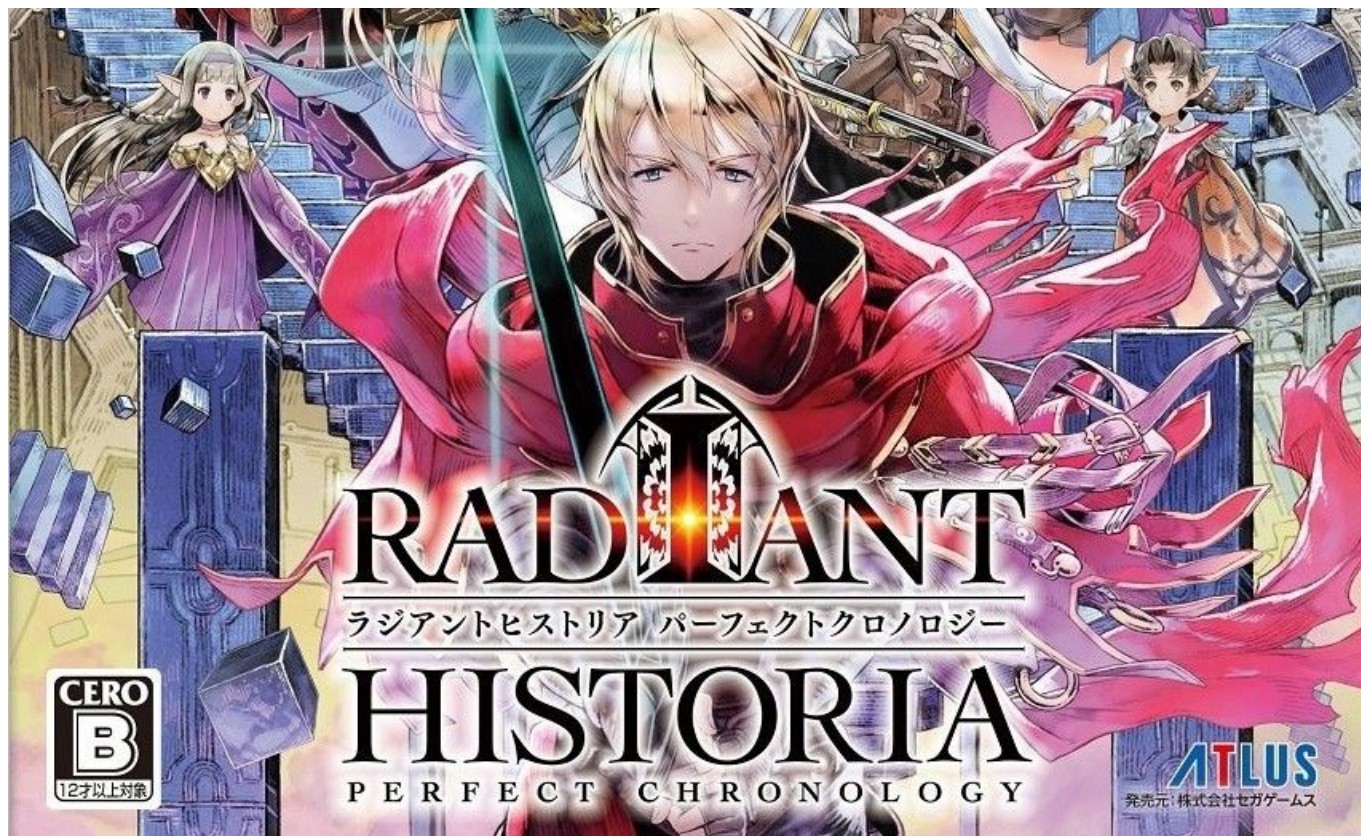
[Nintendo Switch: sold out in 7 minuti](#)

Anche se **Nintendo Switch** è già uscito da tempo continua nonostante le previsioni ad andare letteralmente a ruba: in meno di 7 minuti in Giappone il **My Nintendo Store** ha infatti registrato il sold-out delle scorte in deposito. La mancanza di rifornimenti è diventata un problema nel paese dove le richieste della console della grande N continuano costanti. La motivazione di questa altissima richiesta si potrebbe accostare ai lanci di nuovi giochi come **Splatoon 2** e **Super Mario Odyssey**.



[Radiant Historia: Perfect Chronology vende 25.000 copie in Giappone](#)

Radiant Historia: Perfect Chronology, remake per 3DS dell'omonimo titolo uscito nel 2010, ha fatto il suo debutto in Giappone il 29 Giugno. **Media Create**, ovvero il tracker delle vendite, ha confermato la vendita di ben **24.596 copie** nella sola prima settimana. Il gioco originale, ovvero ***Radiant Historia*** per Nintendo DS, uscì il **3 Novembre 2010** e vendette ben **32.807 copie**. Il titolo si piazza al primo posto nelle vendite della settimana che va dal 29 Giugno al 2 Luglio 2017.



Di seguito riportiamo la lista stilata da Media Create:

1. **[3DS] Radiant Historia: Perfect Chronology (Atlus) {2017-06-29} - 24,596 / NEW**
2. **[NSW] Arms (Nintendo) {2017-06-16} -19,307 / 148,707**
3. **[NSW] Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo) {2017-04-28} - 14,423 / 550,059**
4. **[PSV] Osomatsu-San: The Game - Hang-Up Finding Employment Advice - Dead or Work (Idea Factory) {2017-06-29} -11,579 / NEW**
5. **[PS4] Portal Knights (Spike Chunsoft) {2017-06-29} -11,498 / NEW**
6. **[3DS] The Alliance Alive (FuRyu) {2017-06-22} -10,085 / 36,506**
7. **[NSW] The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo) {2017-03-03} - 9,144 / 522,182**
8. **[3DS] Monster Hunter Double Cross (Capcom) {2017-03-18} - 6,003 / 1,534,666**
9. **[NSW] LEGO City Undercover (Warner Entertainment Japan) {2017-06-29} - 5,351 / NEW**
10. **[PS4] Grand Theft Auto V [New Price Edition] (Take-Two Interactive Japan) {2015-10-08} - 3,927 / 357,211**
11. **[PS4] Ys VIII: Lacrimosa of Dana (Nihon Falcom) {2017-05-25} - 3,681 / 56,687**
12. **[PS4] Call of Duty: Black Ops III - Game of the Year Edition <Call of Duty: Black Ops III \ Call of Duty: Black Ops III - Awakening \ Call of Duty: Black Ops III - Eclipse \ Call of Duty: Black Ops III - Descent \ Call of Duty: Black Ops III - Salvation> (Sony Interactive Entertainment) {2017-06-29} - 3,244 / NEW**
13. **[PSV] Minecraft: PlayStation Vita Edition (Sony Computer Entertainment) {2015-03-19} - 3,175 / 1,170,416**
14. **[PSV] Tsumigui: Sen no Noroi, Sen no Inori for V (Dramatic Create) {2017-06-29} - 3,105 / NEW**
15. **[3DS] Pokemon Sun / Moon (Pokemon Co.) {2016-11-18} - 3,069 / 3,281,483**
16. **[PSV] Karumaruka Circle (Entergram) {2017-06-29} - 2,937 / NEW**
17. **[3DS] Animal Crossing: New Leaf - Welcome amiibo (Nintendo) {2016-11-23} - 2,880 / 195,892**

18. **[3DS] Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X (Bandai Namco Games) {2017-04-27} - 2,764 / 172,897**
19. **[PS4] Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (Ubisoft) {2015-12-10} - 2,575 / 208,764**
20. **[3DS] Super Mario Maker for Nintendo 3DS (Nintendo) {2016-12-01} - 2,470 / 1,057,256**

Radiant Historia: Perfect Chronology uscirà a inizio 2018 in Nord America e in Europa.

[Phil Harrison: Switch apre le porte a nuovi videogiocatori](#)

Negli ultimi anni, le case produttrici hanno combattuto tra loro per contendersi il trono della console migliore nel mercato videoludico: **Sony** e **Microsoft**, hanno creato modelli di console sempre più potenti, portando a un'evoluzione rapidissima.

Da pochi mesi **Nintendo** ha lanciato sul mercato **Switch**, una console ibrida, non potente come **PS4** o **Xbox One**, ma che ha visto una gran risposta di pubblico e un'ottimo riscontro in termini di vendite.

Nintendo non punta sulla potenza hardware ma cerca di intrattenere in qualunque modo i giocatori, fornendo titoli sempre diversi e divertenti, da giocare in singolo o in compagnia.

Lo stesso **Phil Harrison**, ex vice presidente di MS e Sony, ha lodato ai microfoni di **GameReactor** il lavoro di Nintendo sulla nuova console:

«Penso che Sony abbia fatto un ottimo lavoro con PlayStation 4, rendendola molto popolare in tutto il mondo. Quello che mi chiedo, che è forse una preoccupazione, è: Microsoft e Sony stanno facendo sì che il mercato cresca? Si stanno impegnando per ampliare i contenuti per attirare più pubblico e più videogiocatori? Le ultime dichiarazioni e annunci fanno capire che si stanno concentrando sul pubblico hardcore. Considerando che Switch ha la possibilità attirare e far giocare un pubblico più ampio, sarà davvero interessante vedere come le dinamiche del mercato si modificheranno nei prossimi tre o quattro anni.»

Le parole di **Phil** sono state molto chiare: **Sony** e **Microsoft** dovrebbero dedicarsi di più al pubblico. Adesso non ci resterà che vedere come proseguirà il trend di **Nintendo Switch** e quale sarà la risposta delle due grandi concorrenti.

[Annunciata la data d'uscita di The Binding of Isaac: Afterbirth+ per Switch](#)

Dopo vari svariati rinvii, **Nicalis** ha annunciato la data di uscita per **Nintendo Switch** di *The Binding of Isaac: Afterbirth+*. Il gioco sarà disponibile in Europa a partire dal 7 settembre anche in versione fisica, la quale conterrà alcuni contenuti speciali: con l'acquisto dell'edizione retail si riceveranno, infatti, anche degli adesivi del gioco e un manuale di istruzioni sullo stile di quelli che si trovavano nei vecchi videogame, come potete vedere nell'immagine di seguito:



[Miitopia](#)

Nintendo ci ha sempre regalato giochi entusiasmanti con personaggi che hanno fatto la storia, personaggi che ormai sono icone da decenni. Con l'invenzione dei **Mii**, Nintendo ha permesso al giocatore di diventare egli stesso un personaggio, inserendosi in determinati giochi con un avatar appositamente creato. Questo micromondo, che è la base di una community ideata nell'alveo della grande N, ha cominciato col tempo a farsi indipendente, vedendo vari titoli dedicati. L'ultimo a essere annunciato è **Miitopia**, rpg di prossima uscita in cui i giocatori stessi potranno creare il personaggio principale, gli aiutanti e i cattivi.

La trama del titolo è semplice: ambientato su un'isola, il protagonista sarà un eroe o un'eroina (in relazione al Mii creato) che presto si scontrerà con il perfido Duca del Male - del quale si potrà scegliere nome e aspetto - un essere malvagio vagante per **Miitopia** rubando le facce degli abitanti per cederle a dei mostri. Con l'aiuto di una misteriosa forza divina e dei nostri alleati, il nostro

compito sarà quello di sconfiggere il Duca del Male e di restituire i volti rubati alle povere vittime del sommo nemico.

La peculiarità di **Miitopia** risiede senz'altro nel sistema di **personalizzazione dei personaggi**. Possiamo scegliere infatti ogni singolo personaggio che andrà ad aiutarci nelle nostre avventure, il cattivo e gli abitanti dei vari villaggi; quest'ultimi possono anche essere generati in maniera casuale, o dai Mii dei nostri amici tramite SpotPass.

Si potranno creare partendo dalle basi o anche importarne alcuni già creati, anche da altri titoli come **Tomodachi Life** e **Miitomo**, o utilizzare i Mii creati e salvati sul proprio account Nintendo: un surplus non da poco possono darlo gli amiibo, i quali - quelli compatibili - possono fornire nuovi costumi e item.

Il gioco permette inoltre di scegliere diverse **classi** per i propri personaggi, che vanno dal guerriero, al mago, al sacerdote, al ladro ad alcune più particolari come cuochi e cantanti, e per ogni classe si potrà definire maggiormente la personalità di ognuno (es. coraggioso, timido, cauto) come in ogni rpg che si rispetti.

Per quanto riguarda il **gameplay**, il gioco presenta varie zone della mappa, che possono presentare diverse diramazioni e che potrebbero portare alla scoperta di tesori, combattimenti più ardui o aree aggiuntive. Alla fine di ogni area, si trova una locanda in cui è possibile riposare, comprare oggetti per i vostri Mii e nutrirli, aumentando così le statistiche in base al cibo scelto e aumentare le relazioni fra i vostri mii. Durante le **battaglie**, ovviamente a turni, potrete controllare il protagonista o farlo combattere automaticamente, mentre gli alleati combatteranno o meno in relazione alla classe scelta, al rapporto con gli altri Mii o dal carattere.

La demo termina dopo aver liberato il villaggio iniziale, facendoci aspettare con ansia l'uscita definitiva prevista per il 28 luglio. **Miitopia** è un titolo che coinvolge da subito il giocatore, facendolo entrare nel mondo di gioco senza troppi preamboli; le modalità di gioco sono davvero ben studiate e rilassanti, si ha quasi il pieno controllo del personaggio, e si ha la sensazione che non sia tanto il senso della sfida a prevalere, quanto quello del divertimento.

Un titolo che rispetta dunque le caratteristiche del RPG classico ma dal buon potenziale, dove i personaggi che ormai rappresentano l'aspetto "social" di Nintendo, possono regalare al giocatore molte ore di gradevolissimo intrattenimento.

[Rainway App mostra le demo di Batman Arkham Knight, NieR: Automata e The Witcher 3](#)

Andrew Sampson, sviluppatore della **Rainway App** e **Borderless Gaming**, ha mostrato il primo gameplay dell'applicazione streaming in esecuzione su **Nintendo Switch**. L'applicazione Rainway è gratuita ed è stata progettata per consentire uno **streaming** fluido tramite rete wireless tra un **PC performante** e, in questo caso, una console Nintendo Switch, semplicemente utilizzando un browser web (anche se Andrew Sampson sogna di sviluppare un'app *ad hoc*, sempre se Microsoft, Sony e Nintendo lo consentiranno).

Le prime registrazioni di **Rainway** mostrano quanto seriamente sia stato preso lo sviluppo dell'app. Per questa occasione è stato fatto un test con il gioco **Batman: Arkham Knight**, che purtroppo ha sofferto di evidenti cali di framerate. Tuttavia, secondo **Sampson**, è solo questione di tempo prima che il gioco funzioni senza problemi rilevanti.

Lo sviluppo dell'applicazione Rainway per il browser web è attualmente molto più avanzato rispetto alla versione Switch e sembra funzionare senza problemi.

Di seguito è possibile vedere una sessione 1080p a 60fps di **Batman: Arkham Knight** su web browser.

Here is [@RainwayApp](#) running Batman Arkham Knight at 1080P 60FPS in a web browser.
pic.twitter.com/PfCqj6uOQs

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 24, 2017](#)

Qui alcuni istanti di **NieR:Automata** su **Switch** tramite **Rainway App**:

Super bonus round: NieR Automata gameplay on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/bl14MpnlaF

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Abbiamo anche un'immagine di **The Witcher 3** sempre su **Nintendo Switch**:

The Witcher 3 running on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/5wYxmLjusK

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Infine, ancora una volta su Switch, anche una dimostrazione di **Undertale** tramite Rainway App:

Yeah sure here you go pic.twitter.com/M72cWkgTC2

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Tirando le somme, siamo molto curiosi di vedere i futuri sviluppi di questa interessante applicazione e soprattutto se mai Nintendo accetterà di inserire Rainway nello **Switch eShop**.

[Super Nintendo Classic Mini già sold-out](#)

Amazon ha aperto oggi i preordini per il **Super Nintendo Classic Mini** per chiuderli in brevissimo tempo: le scorte sono infatti [esaurite in circa mezzora](#), portando il prodotto momentaneamente sold-out.

La console, che consta **21 giochi preinstallati, cavo HDMI, 2 joypad e cavo USB** (non è incluso l'alimentatore, ma si potrà utilizzarne uno standard per smartphone), è comunque ancora [preordinabile sul sito di GameStop](#) (a fronte di una caparra di 60 €) sarà disponibile dal **29 settembre** al prezzo di **79,99 €**.

[Star Fox 2 arriva su Super Nintendo](#)

No, non vi siete svegliati nel 1995.

Nella giornata di ieri **Nintendo** ha finalmente svelato il successore del **NES** nella **Classic Mini Collection**, il quale ovviamente non poteva essere altro che il **Super Nintendo**. Anche questa volta la fedele riproduzione in miniatura della vecchia console arriva sul mercato in diverse versioni: quella giapponese/europea, che hanno in comune il design ma [a quanto sembra](#) non i giochi e nemmeno il packaging, e quella americana che contiene gli stessi giochi della versione europea ma differisce nel design, proprio come negli anni 90.

In totale i titoli sono 21 in tutte le versioni e **Starfox 2** è quello di maggior risalto.

La pubblicazione ufficiale del gioco segna finalmente la conclusione di una delle più interessanti cancellazioni da parte di Nintendo. Mentre una versione alfa del titolo è stata disponibile per anni sui simulatori di **Super NES**, questa release darà finalmente la possibilità di provare il gioco a tutti quelli che [riusciranno ad accaparrarsi la console](#).

I lavori sul successore di *Star Fox*, il quale vide la luce nel **1993**, cominciarono subito dopo il rilascio di quest'ultimo. Nintendo si mise a lavoro insieme all'inglese **Argonaut Software** su una trama che continuasse direttamente gli eventi narrati nel primo capitolo, con la crew di *Star Fox* impegnata nella lotta contro **Andross**. I cambiamenti al gameplay furono diversi: i giocatori potevano adesso controllare due navi capaci di viaggiare ovunque attraverso il sistema spaziale, ingaggiando il combattimento con le navi nemiche man mano le incontravano sulla mappa. Fu implementato anche un contatore di danni sul pianeta **Corneria**, che i giocatori dovevano difendere dagli attacchi.

Nintendo mostrò il gioco al **CES del 1995** e i magazine del tempo se ne occuparono nel dettaglio, pubblicando anche diversi screenshot. Ma il progetto fu cancellato dopo non molto, lasciando di sé soltanto una build che fu riscoperta dai giocatori più in là nel tempo.



Nel 2015 **Dylan Cuthbert** di Argonaut raccontò a **Nintendo Life** che «*Star Fox 2* era completo al 95%» prima che Nintendo lo cancellasse. La ragione, dice, aveva a che fare con il completo cambiamento del panorama grafico attuato dai principali concorrenti.

«Durante l'estate del '95 **Playstation** e **Saturn** cominciarono a fare furore in Giappone» dice Cuthbert. «Penso che questo colse di sorpresa Nintendo».

Sempre nel 2015 **Shigeru Miyamoto** affermò: «preferisco che la gente giochi un nuovo titolo» della serie Star Fox piuttosto che l'ormai vecchio e dimenticato *Star Fox 2*. Per molti di noi invece *Star Fox 2* rappresenta il tanto atteso, nuovo titolo della serie. L'appuntamento è per il 29 settembre,

giorno di uscita della “nuova” console.