

Questo ritorno al passato ideato da **Nintendo** si mostra sicuramente un'idea azzeccata: viste le vendite, pare aver convinto molti giocatori giocando su un buon effetto nostalgia, portandoli indietro nel tempo nella magnifica **Kanto** e sfruttando un gioco che ha accompagnato giocatori del passato con l'aggiunta di nuove meccaniche che coinvolgono anche *Pokémon Go*.

Infine, insieme a *Super Smash Bros Ultimate*, il gioco forma la punta di diamante della grande **N** per il periodo natalizio.

La caduta di Nintendo

Siamo a ormai quasi un anno e mezzo dall'uscita di Nintendo Switch: la risposta del mercato ci autorizza a definirla senza remore un successo, fin dal lancio la console ha registrato numeri di vendita ragguardevoli, un ottimo indice di gradimento degli utenti e anche delle prestazioni medie riguardo i giochi terze parti che hanno smentito le meno ottimistiche previsioni dei detrattori. Tutto bene, dunque, direte. E invece no, perché da marzo le azioni **Nintendo** hanno cominciato a perdere inesorabilmente valore. Non si tratta di un calo da poco: la grande **N** ha perso **quasi un quarto del suo valore** alla Borsa di Tokyo da fine maggio ad adesso. Miliardi su miliardi di Yen.

Attenzione, le vendite di Nintendo Switch continuano ad andare bene, gli ultimi dati - proprio di fine marzo - **riportano circa 18 milioni di unità vendute**. Perché allora il titolo in borsa cala? Da questo punto di vista la finanza non lascia spazio a equivoci: se il valore è in calo, significa che molti hanno messo in vendita le proprie azioni, perché viene meno la fiducia nella tenuta del prezzo. Non di rado, in simili casi, i grossi produttori pagano lo scotto di scelte avventate: il rilascio di un'update che comporta problemi al software, un'inadeguata (in eccesso o in difetto) fornitura di hardware sul mercato (Nintendo ha corso questo rischio poco dopo il lancio, ma ha tempestivamente provveduto), problemi con il servizio online che oggi possono avere pesanti ripercussioni... le cause di solito riguardano qualche problema legato all'andamento del proprio lavoro.

Ciò che è curioso, nel caso in questione, è che Nintendo pare **non essere incappata in alcuno di questi problemi** - quantomeno non in maniera così drastica da comportare una simile inflessione - e che i consumatori sembrano continuare a dar fiducia alla casa di Kyoto. Quale problema hanno sentito allora gli investitori, quelli che hanno dapprima comprato il titolo e l'hanno recentemente messo in vendita? C'è da notare come il valore sia sceso di circa il **32%** (circa un terzo, mica roba da poco) dopo la fallimentare **presentazione all'E3**, nella quale si è scelto di dar molto - troppo - spazio a **Super Smash Bros. Ultimate** a scapito di altri contenuti, con il risultato che gli annunci che non pochi fan attendevano con ansia non sono mai arrivati.

Alcuni analisti hanno puntato il dito proprio sulla **manca di un chiaro orizzonte d'attesa**: a differenza di **Sony** e **Microsoft**, che, pur non fornendo release date, hanno dato agli utenti la possibilità di uno sguardo sui titoli in lavorazione, giocando su un facile marketing, cultura dell'hype e spettacolarizzazione, Nintendo ha puntato su una scelta "specialistica", probabilmente più concreta, con un deep dive dedicato a un'IP forte, in cui ha mostrato di credere molto. Scelta non apprezzata dal pubblico, e anche da buona parte dei fan. Inoltre, come può anche essere normale in certi momenti del ciclo di vita di una console, le **vendite di Switch hanno subito una contrazione**, portando alcuni analisti a pensare che il combinarsi dei due fattori sia stato determinante nel crollo del titolo in Borsa:

-5.27%. Nintendo stock again got slaughtered at the Tokyo Stock Exchange today.

The Nikkei thinks it's because of a lack of new information on the game pipeline and sluggish sales of the Switch, causing foreign shareholders to get rid of the stock.

— Dr. Serkan Toto (Kantan Games Inc.) (@serkantoto) [4 luglio 2018](#)

«-5,27%. Le azioni Nintendo nuovamente massacrate nella borsa di Tokyo. Il Nikkei ritiene che la causa siano l'assenza di informazioni sulla produzione di videogame e le fiacche vendite di Switch, fattori che hanno indotto gli azionisti esteri a disfarsi delle azioni.»

Tatsumi Kimishima, ex presidente di Nintendo, ha dichiarato qualche settimana fa che la grande N ha ancora dei titoli da annunciare entro la fine dell'anno, ma questa rimane allo stato di fatto una dichiarazione di intenti: l'utenza videoludica è molto pragmatica, spesso impaziente e dalla memoria corta, e non pare che una simile prospettiva abbia avuto alcun influsso positivo sul titolo già in discesa.

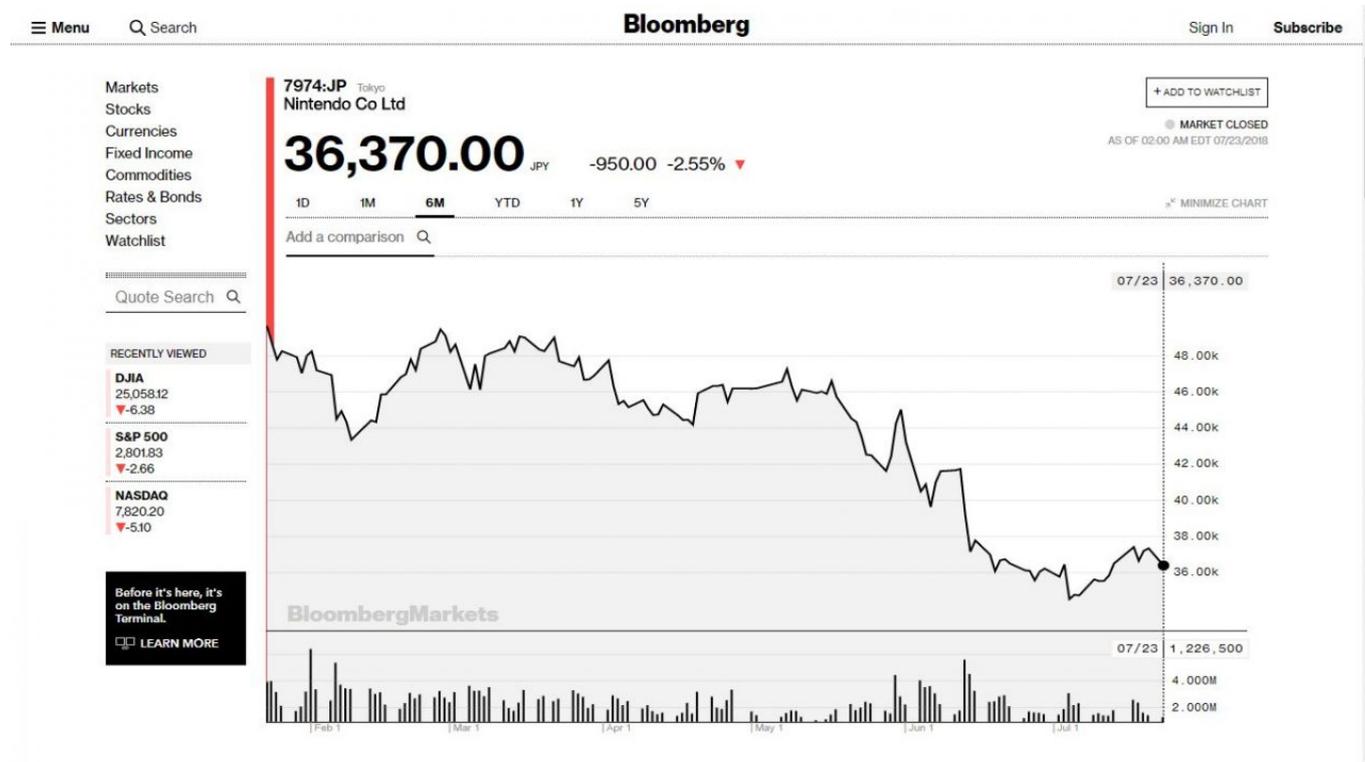
Parte del problema è dunque da ricondursi alla **cattiva gestione della conferenza dell'E3**, sul punto pochi dubbi, ma non bisogna dimenticare che **il titolo è in calo già dal mese di marzo**, i miliardi si perdono già da più di un trimestre. Il mercato di riferimento (la **Borsa di Tokyo**) gode strutturalmente di buona salute, e questo ci porta a escludere le cause siano congiunturali, legate a una generica sfiducia o alla fiacchezza del mercato: il problema è direttamente legato all'azienda. Il ritmo del ribasso è rallentato nelle ultime settimane, ma la situazione è ancora lungi dall'essere sotto controllo.

I **fattori** in gioco sono certamente svariati. Diamo per buoni i due che abbiamo già citato sopra, lasciamoli tra le concause e guardiamo **agli investitori**: alcuni dubbi da parte di quest'ultimi sono certamente legati all'ambizioso **obiettivo di vendita per l'anno 2018**, alla fine del quale Nintendo ha prospettato di arrivare a **20 milioni di unità**, senza però apportare variazioni di rilievo nel prezzo di mercato né introdurre killer app. I più preoccupati riguardo queste previsioni sembrano essere soprattutto gli **investitori non nipponici**: mentre in Giappone la fiducia nella compagnia pare sostanzialmente invariata, fuori dal paese del Sol Levante molti temono il **non ancora consolidato sostegno da parte dei grossi publisher**. Un problema in realtà ultradecennale per Nintendo, che restituisce un'idea di un aspetto rilevante del mercato videoludico: la grande N avrà certamente svariati assi nella manica, è certo che Kimishima non menta quando parla di titoli ancora da annunciare. Le IP ancora da sfruttare non sono poche ma, in attesa di un domani in cui queste vengano annunciate, la mancanza di importanti terze parti di rilievo non fa stare tranquilli oggi gli investitori.

Il supporto delle *third parties* è da tempo un indicatore chiave non da poco per il mercato, e l'incertezza riguardo la presenza di titoli di peso su Switch è un fattore che potrebbe aver inciso sulla fiducia degli azionisti: arriveranno mai titoli come **Far Cry 5** o **Kingdom Hearts III**? O il tanto atteso **Anthem**? E **Red Dead Redemption 2**? Se certe assenze pesano relativamente sull'utente che colloca Nintendo Switch in una dimensione ben precisa nel mondo videoludico, vedendola come console alternativa o complementare nell'utilizzo, nella fruibilità e quindi anche nella line-up rispetto alle due rivali principali, lo stesso non si può dire che il mercato più ampio, quello dei casual gamer, quello dove si muovono i grandi numeri, sia della stessa idea.

In un [articolo pubblicato alla fine dello scorso anno su IGN](#), **Mattia Ravanelli** sosteneva che questo non fosse un problema: ricordo che, se da utente e fruitore mi trovavo completamente d'accordo con questa visione, nutro i miei dubbi dal punto di vista del mercato. E non perché Nintendo Switch possa non farcela senza l'ampio parco titoli delle rivali, ma perché senza terze parti cresce la necessità di offrire un differenziale che permetta di tenere una stabilità di medio-lungo periodo. Al

primo anno si poteva puntare sul fattore novità e su due killer app come **Breath of The Wild** e **Super Mario Odissey**: adesso bisogna inventarsi qualcosa. E la risposta non è purtroppo **Nintendo Labo** che, pur ricevendo numerosi apprezzamenti dalla critica e dai fruitori, non sta restituendo numeri rilevanti in termini di vendite. E anche a questi risultati gli investitori risultano sensibili.



Ovviamente anche le terze parti e un Labo non del tutto incisivo sul mercato sono concausa da sommare alle precedenti. Ce n'è anche un'altra da non sottovalutare, direttamente legata al mercato, alla brand reputation e al mindset dell'investitore di Borsa medio.

Quello finanziario è infatti un mercato che si costruisce momento per momento attraverso **stime e previsioni**, e che subisce smottamenti di ogni natura, anche quelle legate a cause di natura "storica". Nintendo proveniva da numeri passati altalenanti, generati soprattutto dai **pessimi risultati di WiiU in termini di vendite**. Questo gli investitori non lo dimenticano di certo. Dopo aver assistito a un rialzo del titolo conseguente al successo di **Pokémon Go**, seguito dall'ottimo lancio di Switch l'anno successivo che ha comportato un'ulteriore crescita, molti hanno certamente cominciato a chiedersi quando una simile ascesa si sarebbe fermata, proprio per prevedere il momento migliore **e vendere al massimo prezzo**. Alcuni analisti hanno previsto un cambio di passo a **maggio**, e molti hanno semplicemente visto questo trimestre come il momento migliore per una **exit strategy**.

Nintendo avrebbe potuto farci qualcosa? Probabilmente sì: l'annuncio di un nuovo titolo della serie **Yoshi** (abbiamo avuto un trailer, ma non abbiamo una release date, né tantomeno un titolo definitivo) o di un **Animal Crossing**, ma anche l'uscita di **Fire Emblem: Tree Houses** entro l'anno avrebbero certamente aiutato. Il 2018 potrebbe chiudersi con Labo come unico prodotto inedito degli studi di **Nintendo Entertainment Planning & Development**, senza alcun nuovo videogame su Nintendo Switch. Probabilmente a Kyoto prenderanno contromisure, organizzandosi per evitarlo. La **chiusura di trimestre** fra circa una settimana sarà inevitabilmente deludente per Nintendo, la quale vedrà probabilmente un ulteriore (seppur non drammatico) calo del titolo entro la fine del mese, con vari investitori pronti anche oggi al bail out.

Ma attenzione: quel che abbiamo scritto finora non deve affatto portarci a concludere che Nintendo sia in crisi o che il suo business sia traballante. I fattori che abbiamo analizzato hanno contribuito a un calo drastico del titolo in un dato frangente, sì, ma certi momenti nell'andamento azionario di una grande compagnia sono in parte fisiologici e vanno messi in conto, specie se si tratta di un'azienda che opera scelte di mercato non canoniche come la casa di Kyoto: le scelte degli **shareholder** si basano sulle informazioni disponibili nel momento storico di riferimento, e basterebbero delle contromosse strategiche a risollevare in breve tempo la situazione e compensare alle perdite.

Ci sono tutti i motivi per ritenere la strategia della grande N ancora solida, il potenziale in termini di IP è ancora consistente, ribadiamo, e il gradimento del pubblico nei confronti di Switch è ancora alto. *Super Smash Bros. Ultimate* deve ancora dispiegare i propri effetti sul mercato (sarà il titolo da trovare sotto l'albero di Natale), come del resto i due **Pokémon Let's Go** che usciranno a novembre: tutto porta a puntare gli occhi sull'ultimo trimestre del 2018, insomma. Pur rallentate, le vendite della console continuano a un buon passo, e la fine dell'anno potrebbe riservare ancora qualche sorpresa in termini di IP. Anche in assenza di queste ultime, gli ultimi mesi del 2018 saranno certamente quelli con i migliori risultati.

Seppur non indolore, il calo del titolo Nintendo in Borsa è quindi da considerarsi figlio di piccoli errori e varie concause ma anche il frutto di una congiuntura fisiologica, che poteva essere in qualche modo messa in conto nel ciclo economico aziendale, e che sarà certamente gestibile con adeguate contromisure strategiche.

Finché l'andamento a ribasso sarà contenuto entro una determinata finestra temporale, la strategia Nintendo nell'era Switch potrà ancora considerarsi un successo, dato che già adesso, a 21 mesi dall'uscita, il buio periodo di mercato dell'epoca WiiU sembra essere ormai un brutto ricordo.

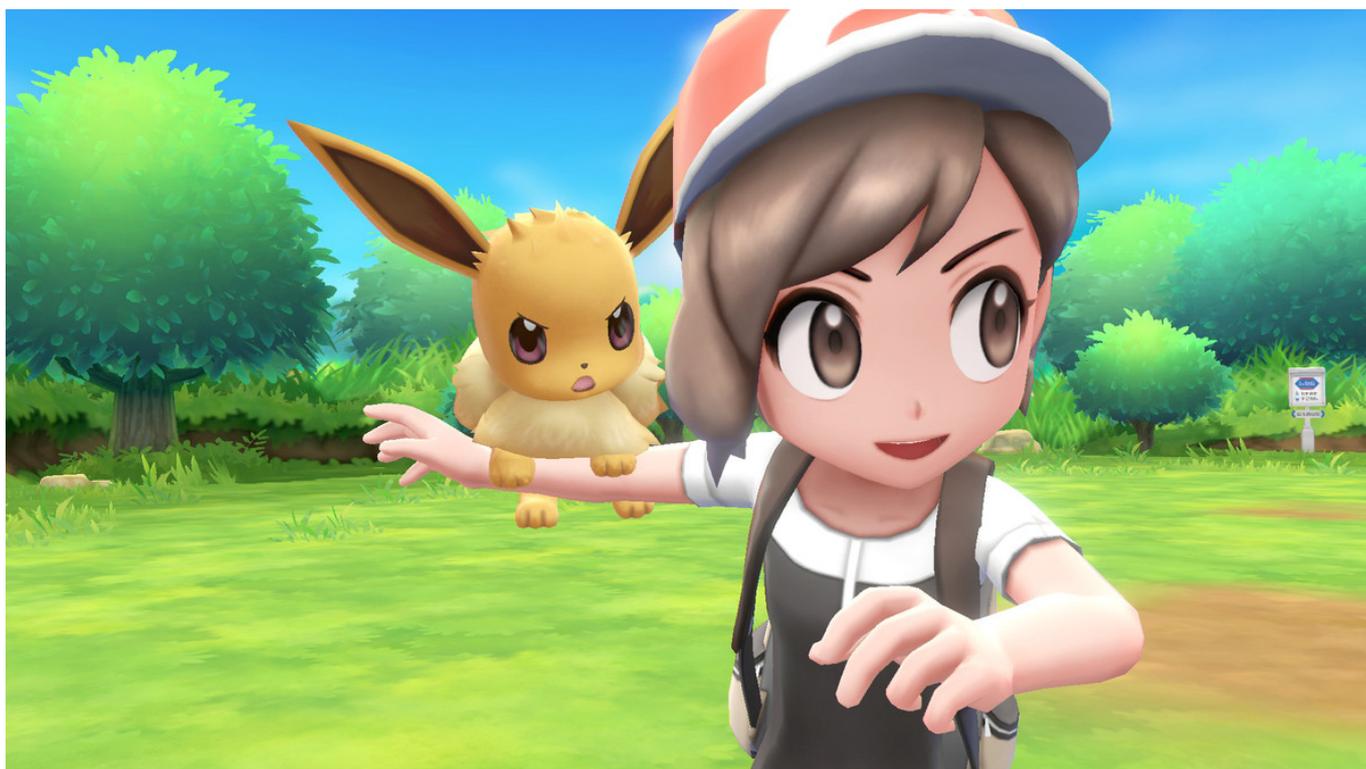
[Speciale E3 2018: Conferenza Nintendo](#)

Ed eccoci qua! Dopo le conferenze [Ubisoft](#), [Sony](#) e [Pc Gaming](#) parte la **conferenza Nintendo**, un direct pieno di sorprese e a un orario veramente comodo per gli spettatori italiani. Diamo uno sguardo ai titoli annunciati e che, nei prossimi tempi, giocheremo sui nostri **Nintendo Switch**.

Si comincia con una ip **non Nintendo** totalmente nuova: **Marvelous Entertainment** ci ha presentato **Daemon X Machina**, un gioco incentrato sulle battaglie fra *mech* alla **Gundam** e che ricorda vagamente **Virtual On**. Una delle sorprese più belle di questa conferenza e che ci lascia onestamente con molta curiosità. Davvero interessante!

Un regalino per chi gioca **Xenoblade Chronicles 2** e ha acquistato il season pass: un prequel intitolato **Torna - The Golden Country** e disponibile dal **21 Settembre**. Il gioco avrà anche una versione fisica per chi volesse acquistare il pacchetto completo sin dall'inizio; una vera chicca per chi non ha ancora preso in esame l'acquisto di **Xenoblade Chronicles 2**.

Finito il trailer è apparso **Reggie Fils-Aime** che, dopo una bella introduzione sulle diverse opzioni di gioco che offre **Nintendo Switch**, ha mostrato **Pokémon Let's go Pikachu e Pokémon Let's go Eevee**: il presidente di **Nintendo of America** ha illustrato le funzionalità di condivisione con **Pokemon Go** e le battaglie competitive con gli amici, per la prima volta, su un sistema solo. Ma ciò che ha rubato la scena è decisamente la **Pokeball Plus**, mostrata nei trailer qualche settimana fa ma il cui utilizzo rimase un po' ignoto: al di là dell'utilizzarlo come sostituto per un **Joycon**, sarà possibile portare con voi un **Pokémon** dal gioco e utilizzarlo al di fuori dal suo contesto originale. Chi acquisterà questo gadget, che uscirà il **16 Novembre 2018**, avrà inoltre **Mew** in regalo, uno dei **Pokémon** più rari di sempre.



Abbiamo poi una sorpresa del tutto inaspettata, il ritorno di uno dei giochi più divertenti del panorama **Nintendo**: **Super Mario Party**. Al centro dell'attenzione è l'interattività fra più schermi di **Switch** se utilizzati in modalità portatile: l'azione potrà dividersi e dare a tutti i giocatori una prospettiva diversa dei divertentissimi minigiochi che contraddistinguono da sempre il gameplay di questo divertentissimo brand.

E dopo un titolo mobile e un *musou*, ecco che arriva **Fire Emblem: Three Houses**, un gioco che riprende la forma più classica di questo brand **Nintendo**. Apparentemente nulla di nuovo ma il trailer mostrato è senza dubbio esaustivo, mostrando un buon comparto tecnico e delle belle cutscene in stile anime; si aspetta questo titolo per la **primavera 2019**.

Preannunciato, aspettato e certi di vederlo a questa **E3 2018**: la frenesia di [Fortnite](#) arriva integralmente su **Nintendo Switch**, una console che, senza dubbio, saprà utilizzare la sua natura **online** e **cross-platform** (che, secondo le ultime indiscrezioni, funziona con tutte le console eccetto la **PlayStation 4**). Tuttavia, la più grande sorpresa è che il gioco è **già disponibile** negli store di tutto il mondo; perciò, agguantate i controller e cominciate pure a scendere in campo!

Dopo questo bel trailer, **Reggie** è tornato sotto i riflettori, introducendo una serie di titoli indipendenti per **Nintendo Switch**: si aprono le danze con **Overcooked! 2**, un sequel che introduce nuove ricette, personaggi, cucine, abilità, come quella di lanciare gli ingredienti, modalità e la possibilità di giocare con gli amici in cooperativa locale o online.

L'attenzione si è poi spostata a **Killer Queen Black**, un gioco originariamente per **arcade** e che sta per fare il suo debutto su **Nintendo Switch**; il suo originale gameplay è molto simile a **Joust** e, contrariamente al titolo storico di **Williams**, sarà possibile giocare in due squadre da 4 giocatori ciascuno, per un totale di otto. La sua uscita è prevista per il **2018** ma non è stata annunciata una data precisa.

Altro titolo che potrete giocare già **oggi** (per **14,99€**) è **Hollow Knight**, un **metroidvania** sensazionale e pluripremiato che, come tipico del genere, si divide fra sezioni di esplorazione e azione infuocata; la versione per **Nintendo Switch** includerà inoltre **tutti i DLC** rilasciati originariamente **PC**.

Ancora un aggiornamento per **Octopath Traveler** che, come annunciato nello [scorso Direct](#), arriverà giorno **13 giugno** esclusivamente su **Nintendo Switch**: proprio il **giorno dopo** sarà possibile scaricare una nuova demo che includerà il primo capitolo di ogni personaggio.

Dopo questi tre titoli, il presidente di **Nintendo of America** ci ha riempito con una valanga di titoli per **Switch**, alcuni in uscita e altri già disponibili: **Starlink** (10 Ottobre) con il suo DLC esclusivo a tema **Star Fox**, [Arena of Valor](#) (autunno 2018), **Minecraft** (21 Giugno), **Sushi Striker: the way of Sushido** (già disponibile), il DLC **Donkey Kong Adventure** per **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** (26 Giugno), **Pixark** (autunno 2018), l'annuale **Just Dance 2019** (25 Ottobre), [Dragon Ball Fighterz](#) (imprecisato 2018), **Splatoon 2: Octo Expansion** (Estate 2018) **Captain Toad Treasure**

Tracker (13 Luglio), **Crash Bandicoot: N-sane Trilogy** (29 Giugno), **Ninjala** (primavera 2019), **Carcassonne** (2018), l'update per **FIFA 18** contenente **il Mondiale di Russia** (già disponibile), **FIFA 19** (28 Settembre), **Ark: Survival Evolved** (autunno 2018), **Wasteland 2: Director's Cut** (autunno 2018), **Paladins: Champions of the Realm** (già disponibile), **Fallout Shelter** (già disponibile), **Dark Souls Remastered** (estate 2018), **SNK Heroines: Tag Team Frenzy** (7 Settembre) **Monster Hunter Generation Ultimate** (28 Agosto), **Wolfenstein II: the New Colossus** (29 Giugno), **The World Ends with You** (autunno 2018), **Mega Man 11** (2 Ottobre) e **Mario Tennis Aces** (22 Giugno).

Dopo una breve parentesi di **Shinya Takahashi**, general manager della divisione *entertainment planning & development*, la parola è passata a **Masahiro Sakurai** che ha mostrato in dettaglio il gameplay del nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**. Sarà il più vasto titolo della saga, in quanto includerà ogni personaggio mai apparso nei capitoli precedenti; ciò significa che troveremo, oltre ai più classici **Mario**, **Link**, **Samus**, **Kirby** e **Captain Falcon**, anche tutti quei personaggi non-Nintendo, come **Snake**, **Pac Man**, **Mega Man**, **Bayonetta**, **Ryu** e **Cloud**. Saranno inclusi diversi costumi alternativi e i nuovi **echo fighters** che, al di là del semplice cambio di skin, avranno anche delle piccole differenze in termini di gameplay: sarà possibile, per esempio, scegliere **Daisy** da **Peach**, **Lucina** da **Marth** e **Dark Pit** da **Pit**; inoltre, molti **Smash** finali e caratteristiche di alcuni singoli personaggi verranno ridisegnati per bilanciare il gameplay. Torneranno, ovviamente, tutti gli stage classici, fra cui il popolare **Big Blue**, il **Castello di Peach** e le **Cascate di Donkey Kong**, insieme ad alcuni nuovi, come la **Torre delle Origini** di [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e tutti gli stage, avranno una forma **Battlefield** e una forma **Omega**; come se non bastasse, riavremo tutte le **armi classiche** e gli **assist trophy**, fra cui il nuovissimo **Bombberman** insieme a molti altri. Verso la fine ci vengono svelati ancora nuovi dettagli riguardanti il gameplay più puro, come aggiornamenti riguardanti le schivate e gli smash, ci viene garantita la compatibilità con gli **Amiibo** e, come fu per il precedente **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS**, col controller del **GameCube** (anche se non capiamo se sarà installabile direttamente via USB). Finita la lunghissima presentazione ci vengono svelate due fantastiche sorprese: la prima è l'inclusione di **Ridley**, lo pterodattilo a comando dei **pirati spaziali** nella saga di **Metroid**, e la seconda è la data d'uscita fissata per il **7 Dicembre**, giusto in tempo per averlo per le feste natalizie.

[Pokémon GO ha aumentato gli incidenti stradali](#)

Al lancio di **Pokémon Go**, molte persone erano entusiaste e altre pensavano che il gioco potesse essere causa di distrazione in momenti importanti, come per esempio mentre si guida. Per evitare ciò, attraverso vari aggiornamenti vennero aggiunte delle segnalazioni di pericolo che cercavano di sensibilizzare l'utente. Successivamente venne anche aggiunta la funzione che non permetteva l'incontro dei pokemon se l'utente si stava muovendo troppo velocemente. Una ricerca, intitolata **Morti a causa di Pokemon GO**, condotta da due scienziati Americani, ha mostrato dei dati per cui il gioco sia la causa di molti incidenti. In Tippecanoe, Indiana, sono stati registrati circa 12.000 incidenti d'auto tra il 1° Marzo 2015 e il 30 Novembre 2016, di cui sembra colpevole il gioco poiché i vari incidenti sono avvenuti vicino i punti di **Pokéstop**. Oltre ciò, risultano anche 31 feriti e 2 morti, e circa 500.000 dollari di danni che potrebbero essere stati fatti a causa del gioco. Questi due scienziati hanno estrapolato dei dati lungo tutti gli Stati Uniti, ammontando a circa 145.632

incidenti, 29.370 feriti e 256 morti, così come dei danni tra i 2 e i 7.3 miliardi di dollari. Questi dati, però, non sono scientifici. La correlazione tra il numero di incidenti, comunque, dovrebbe essere un campanello di allarme. Non è sicuro che la causa sia *Pokémon Go*, ma negli ultimi mesi c'è stato un incremento degli incidenti che si potrebbero attribuire ad esso.

The correlation between the number of accidents is perhaps a stretch to pin beyond doubt on *Pokémon Go*, but particularly during those early months it sounds plausible that the game was responsible for at least some of the increase.

[Pokémon Go festeggia il primo anniversario con alcune sorprese speciali](#)

Pokémon Go è stato rilasciato nel luglio 2016 e adesso celebra il suo primo anno di vita. Per festeggiare, **Niantic** ha deciso di creare un evento che terminerà il 24 luglio e ci permetterà di trovare degli strumenti molto rari e di catturare pokémon altrettanto difficili da trovare.

Niantic ha anche inserito uno speciale **Pikachu**, dei primi rumor sostenevano che il pokémon in questione fosse cromatico, ma adesso si è scoperto che lo speciale **Pikachu** indosserebbe il cappello di **Ash Ketchum**, inoltre alcuni giocatori hanno trovato, facendo schiudere delle uova, un **Pichu** (pre-evoluzione di Pikachu) con lo stesso cappello, quindi per riuscire a beccare il pokémon evento, i giocatori dovranno far schiudere le uova con la speranza di trovarne uno, per poi farlo evolvere.

Oltre agli speciali Pichu e Pikachu, Niantic ha rilasciato anche uno speciale **pacchetto regalo** che comprende: **6 incubatrici uova**, **2 biglietti premium per partecipare a un raid**, **6 Revitalizzanti Max** e **20 Ultra Ball**. Purtroppo non è un vero e proprio regalo, ma costerà **1200 PokeMonete**.

Avete tempo fino al 24 luglio per racimolare 1200 PokeMonete e per cercare di catturare lo speciale Pikachu.