

## Sunset Overdrive presto su PC?

In Corea, **Sunset Overdrive** è stato inserito nella *Game Rating Board* coreana, ovvero il sito che raccoglie le schede di tutti i giochi presenti sul mercato. Sembrerebbe cosa normale, dato che stiamo parlando di un **free roaming** del 2014, ma la scheda conteneva un particolare che non è certo passato inosservato; si tratta infatti della versione **PC**. Che sia in arrivo sul mercato? Meglio però ripassare visto che il titolo è uscito 4 anni fa, vi lasciamo al trailer della versione **Xbox**.

---

## La visione di Bethesda per Nintendo Switch

**Nintendo Switch** è la console che ha venduto di più nel primo anno di vita, riscuotendo molto successo, soprattutto per aver cambiato la visione delle console portatili e casalinghe da parte delle aziende. Infatti, fino a qualche anno fa, il mondo ha visto alcuni tentativi di portare una console ibrida sul mercato ma che non hanno avuto il successo sperato. La di questo tipo di console è dunque cambiata, anche tra il pubblico: a tal proposito, i colleghi di **Dualshockers** hanno intervistato **Pete Hines**, vice presidente senior al marketing di **Bethesda Softwork**, in occasione dell'imminente uscita di **Wolfenstein II: The New Colossus** (del quale vi [riportiamo la nostra recensione](#)) per Nintendo Switch. Hines alla domanda se volevano o meno portare, alcuni titoli **Bethesda**, come già fatto per **The Elder Scrolls V: Skyrim** e **DOOM**, Hines risponde:

«Dipende. Dipende se pensiamo o meno sul fatto che il gioco sia adatto alla piattaforma tecnicamente, e se pensiamo che sia qualcosa che il pubblico vuole su Switch. In questo modo, non è letteralmente diverso da qualsiasi altra piattaforma che guardiamo o da qualsiasi altro gioco che facciamo. Spero che sarà un mix di entrambi. Se ci sono cose che la gente vuole che pubblichiamo su Switch, è una buona idea e potrebbe funzionare. Se si tratta di cose nuove che pensiamo siano perfette e funzionino su Switch, lo faremo anche noi. »

Successivamente gli è stato chiesto se Bethesda svilupperà titoli in esclusiva per Switch, come fatto da **Ubisoft** con **Mario + Rabbits Kingdom Battle**:

«Non lo so, vedremo. Tutta questa roba arriva sempre dall'idea degli sviluppatori e ciò che pensiamo sia una buona idea per il saggio e la piattaforma .»

Infine gli è stato chiesto se i titoli verranno lanciati in contemporanea sia su Switch che su altre piattaforme; Hines risponde che, se lo fosse, sarebbe un'ottimo obiettivo per la software house, concludendo con:

«Questa è sempre la nostra preferenza, ma nel caso di **The Elder Scroll V: Skyrim** e **DOOM**, beh,

questo non era possibile. Invece per il caso di *Wolfenstein II: The New Colossus*, abbiamo avuto bisogno di più tempo e non avevamo intenzione di tenere le altre piattaforme in attesa di Switch. Dal mio punto di vista, ogni volta che avremo la possibilità di farlo sia su Switch, che su altre piattaforme contemporaneamente, lo faremo . »



---

## [Mario Maker: quando su Switch?](#)

**Nintendo** piena di sorprese: sembra stia rispolverando quelli che AVREBBERO DOVUTO essere grandi successi sulle vecchie console domestiche. Mi sto riferendo all'ultimo Direct Mini, nel quale sono stati presentati i prossimi porting in lavorazione da **Wii/WiiU** a **Switch**: a breve infatti si potranno mettere le mani su *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* e *Hyrule Warriors* che, com'è giusto che sia, vedranno l'implementarsi di nuove funzionalità "ad hoc" per la nuova console.

Piuttosto, c'è un titolo che mi colpì particolarmente quando acquistai **WiiU** e fu **Super Mario Maker**: ve lo ricordate? Girano voci sia in cantiere anche questo, ma sono pur sempre voci. In ogni caso, sono più che sicuro che risulterebbe essere una delle "killer application" di **Switch**. A partire dalle funzionalità che potrebbero essere implementate, come un **pennino capacitivo** per la navigazione per l'editing su schermo. Certo, è vero che potrebbe essere tutto un "deja vù" considerata la forte somiglianza dei concept tra **WiiU** e **Switch** e, se vogliamo, anche **3DS**, ma di sicuro con i giusti accorgimenti **Super Mario Maker** su **Switch** potrebbe dare molto di più.

Ovviamente non è passato inosservato a nessuno il flop commerciale subito da **WiiU**, vuoi per la somiglianza a **Wii**, vuoi per il costo spropositato della console al lancio, vuoi per un marketing non del tutto azzeccato, la console venne presto accantonata sia dai giocatori che dagli sviluppatori e, in seguito, anche dal produttore: che stava già mettendo nuova carne al fuoco per un ambizioso progetto, la **Nintendo NX**, adesso conosciuta come "**Nintendo Switch**". Quasi a voler porre

rimedio al poco successo avuto da questi titoli, che avrebbero dovuto trovare un posto più dignitoso nel panorama videoludico, **Nintendo** vuole provare a rilanciarli sul sicuramente più fortunato **Nintendo Switch**, che dal lancio [un po' ovunque registra numeri da record](#). Quindi non rimane che aspettare e vedere cosa ci riserverà il futuro!

---

## [Le novità della versione 1.20 di Final Fantasy XV](#)

Avete mai voluto giocare nei panni di **Prompto, Ignis o Gladio** durante le vostre scorribande in *Final Fantasy XV*? Ora si può! A distanza di più di un anno dal rilascio, col passaggio dalla patch 1.18 alla 1.20 è finalmente possibile scegliere con quale dei compagni di viaggio di **Noctis** si vorrà giocare nella modalità storia, dando quel tocco di varietà e longevità che tantissimi fan stavano aspettando sin da prima che il titolo uscisse. L'aggiornamento porta anche qualche altra feature, tra cui piccoli bug fix, la compatibilità con il DLC **Episode Ignis** (in arrivo il 13 dicembre) e l'aggiunta della soundtrack di quest ultimo e di *Comrades* alla musica di gioco.

*Final fantasy XV* è disponibile su **PS4** e **Xbox One**, ma arriverà anche su **PC** in data da definire, all'inizio dell'anno nuovo. E a proposito di porting, **Square Enix** non sembrerebbe interessata solo a questa piattaforma, ma anche a **Switch**. Secondo il CEO Yosuke Matsuda infatti, la console Nintendo sarebbe perfetta per far conoscere alle nuove generazioni di giocatori quei titoli di cui magari hanno sentito parlare ma non hanno potuto provare, che hanno reso grande la ex Squaresoft, come i primi *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Odin Sphere* e tantissimi altri. Per fare il lavoro come si deve però, sempre a opinione di Matsuda, non bisogna portare i giochi su Switch così come sono, bensì **aggiornarli e renderli più moderni** così che siano più appetibili, soprattutto per chi li proverà per la prima volta.

Pare proprio che Square abbia voluto regalare qualcosa un po' a tutte le categorie di gamer questo Natale.

---

## [GameCompass - Porting \(02×10\)](#)

Giubilo e gaudio per il ritorno in studio dopo mesi d'assenza del nostro Lanfranco Della Cha, che con Gero Micciché e Simone Bruno chiacchiera della difficile arte del **porting**: in occasione dell'uscita della versione di **RiME** su Nintendo Switch, Gero Micciché ne approfitta per recensire il titolo di Tequila Games e Marcello Ribuffo ci racconta i 7 peggiori porting della storia videoludica nella consueta top finale!