

# VR in the Box: la realtà virtuale di Nintendo

Seppur lenta, l'[ascesa della realtà virtuale](#) non pare arrestarsi, e anche **Nintendo** si butta nella mischia con il **Toy-con 04 VR Kit**, nuovo prodotto della linea **Nintendo Labo**.

Sulla falsariga dei precedenti kit, un'oretta piena verrà dedicata all'assemblaggio degli stravagantissimi controller "*Do It Yourself*", poi basterà inserire la cartuccia e godersi la realtà virtuale in salsa **Nintendo**.

**La grande N** sfrutta qui la versatilità di **Labo** per fornire esperienze che i competitor rendono possibili solo acquistando periferiche esterne: se per avere un fucile in mano giocando con il **PSVR** è necessario l'acquisto di un **AIM controller**, qui è possibile costruire da sé un'arma con cui sparare, senza dover ricorrere ai controller classici. La risoluzione di **Switch** in dock può essere un ostacolo a chi ha già provato altri visori di sicuro più avanzati, ma questo non sembra spaventare la casa di Kyoto, che punta sulla creatività offrendo **toy-con** di ogni sorta come quello del **cigno**, le cui ali genereranno addirittura un po' di vento (regalando agli utenti un ulteriore layer di realismo), quello dell'**elefante**, che sarà il tool per creare dei disegni in 3D, quello della **fotocamera** e quello della **girandola**.

La grande N ha aspettato tanto prima di gettarsi nella mischia del **VR**, e questo era di certo dettato da ragioni di studio di una tecnologia ancora delicata: il prezzo di lancio di **70€** è di certo il più competitivo a fronte di una **VR** ancora costosa sul mercato, anche se, come già criticato per i precedenti **kit Labo** in passato, al momento si tratta di investire di fatto su una sorta di super-demo di 60€ con dei controller *DIY* venduti per 10€.

**Nintendo** pare voler mandare un messaggio chiaro: **un software, un kit DIY**. L'unicità di questa esperienza, legata soprattutto al tenere con mano oggetti simili a quelli utilizzati nei giochi, spinge a credere che **Nintendo** difficilmente lancerà nei negozi un visore **VR** dai prezzi simili al **Google Cardboard**, senza software o controller *DIY* da accostarvi, non almeno in tempi brevi. Per quanto interessante sia il modellare un controller di cartone attorno al Joycon questo potrebbe costarci una fortuna ogni volta che un titolo debba accostare un'esperienza VR, senza considerare poi lo spazio da dedicare in casa per i controller già costruiti, specialmente se abbiamo collezionato anche i kit precedenti! In questi giorni sono stati rilasciati gli aggiornamenti per [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e [Super Mario Odyssey](#) e in molti non sono rimasti soddisfatti per il fatto che le esperienze **VR** non aggiungono quasi nulla all'esperienza di base. Tuttavia la scelta di inserire queste nuove opzioni per due capisaldi dello **Switch** è secondo noi una scelta dettata dalla fretta di rendere il parco titoli per il **VR** immediatamente vario ma non necessariamente divertente o funzionale: nessuno dei due titoli è stato progettato con un'esperienza **VR** in mente e perciò era comunque difficile aspettarsi un miracolo. Almeno i possessori avranno adesso tre titoli da sperimentare col visore ma per un'esperienza **VR** pensata a 360° bisognerà aspettare ancora un po'. Sappiamo inoltre che lo sviluppo di **Metroid Prime 4** è partito da capo: che includerà, visto che il mondo viene letteralmente visualizzato tramite il casco di **Samus Aran**, un'esperienza **VR** incredibile?



Una domanda sorge comunque spontanea: le compagnie 3rd party potranno offrire in futuro **alternative al Kit VR** con dei controller più versatili per ogni titolo e senza includere software extra? Se così fosse vedremo molti più visori 3rd Party sugli scaffali, possibilmente costruiti con materiali migliori del cartone, e che potrebbero eclissare l'invenzione originaria **Nintendo**. Il lancio di questo **Kit VR** ha senza dubbio ottime premesse, ma adesso **Nintendo**, se non vorrà che altre compagnie ci pensino al posto suo, dovrà puntare a tutta quella fascia di pubblico che non ha intenzione di possedere il **Toy-con Kit 04** di **Nintendo Labo**, né possedere miriadi di controller di cartone sparsi per casa, e potrebbe farlo con la semplice mossa di offrire un visore **VR** della qualità e del prezzo del **Google Cardboard**, con tutto quel che comporta (prima fra tutti l'assenza di ulteriori controller o software, o l'inclusione di accessori più versatili): una strategia semplice, che potrebbe portare ottimi frutti.

---

## [Pokémon Let's Go: 3 milioni di copie vendute](#)

Uno dei brand più grandi della **società giapponese** continua ad abbattere record su record, riuscendo a superare anche le vendite, durante la prima settimana dal rilascio, di **The Legend of Zelda: Breath of The Wild** e **Super Mario Odyssey**. Con ben 3 milioni di copie vendute in soli sette giorni, **Pokémon Let's Go Pikachu/ Eevee** riscuotono un grande successo tra i fan anche dopo le varie "polemiche" sul tanto discusso sistema di cattura dei "mostri" selvatici.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR  
CUyMml0JTlyJTNEJTNdcCUyMGxhbmclM0QIMjJqYSUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRSUz  
Q2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRmhhc2h0YWwclMkYlMjVl

MyUyNTgzJTI1OTQlMjVFMjUyNTgyJTI1QUllMjVFMjUyNTgzJTI1OTYlMjVFMjUyNTgyJTI1QTQlM0  
ZzcmMlM0RoYXNoJTl2YW1wJTNCcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjllM0UllMjMlRTMlOD  
MIOTQlRTMlODIiQUllRTMlODMlOTYlRTMlODIiQTQlM0MlMkZhJTNFJTlWJUUzJTgyJTkxJUzJTGzJT  
k3JUzJTGzJUFDJUzJTGyJUE0JUzJTGxJThGJUzJTGyJThDJUzJTGxJUE2JUzJTGxJTG0JUzJTGyJ  
ThCJUzJTGxJUJGUzJTGxJUFBJUzJTGxJTk1JUzJTGyJTkzJUzJTGxJUUFFJUzJTGxJThBJUzJTGxJ  
ThCJUzJTGxJTkxJUzJTGxJUE3JTNDYnlM0UllRTclOTklQkEIRTIUQTMIQjllRTUODglOUQlRTklODA  
lQjEIRTIODElQUUllRTQlQjglOTYlRTclOTUlOEMlRTclQjQlQUYlRTglQTglODglRTglQjllQTklRTUQT  
MIQjllRTYlOUMlQUMlRTYlOTUlQjAlRTMlODElOEMlMjAzMDAlRTQlQjglODclRTYlOUMlQUMlRTMl  
ODIiOTlRTklODElOTQlRTYlODglOTAlRjAlOUYlOEUlODklM0NiciUzRU5pbmRlbnRvJTIwU3d0aWNoJ  
UUzJTGyJUJEJUzJTGzJTk1JUzJTGzJTg4JUzJTGxJUE4JUzJTGxJTk3JUzJTGxJUE2JUzJTGwJTgxJ  
UU3JTk5JUJBJUU1JUeZJUlyJU1JTg4JTlEJU5JTgwJUlxJUzJTGxJUUFFJU0JU14JTk2JU3JTk1JThD  
JU2JTlDJTgwJU5JUFCJTk4JU4JUyJUe5JU1JUeZJUlyJU2JTlDJUFDJU2JTk1JU1wJUzJTGyJT  
kyJU2JTlCJU1JU2JTk2JU1wJUzJTGxJTk3JUzJTGxJTlGJUzJTGxJTlEJUzJTGxJTg2JUzJTGxJUE  
3JUzJTGxJTk5JUUVGJUJDTGxJTNDYnlM0UllM0NiciUzRSVFMjU4MiU4MiVFMjU4MSVBMjVFMjU  
4MSVBOCVFMjU4MSU5RiVFMjU4MSU4RiVFMjU4MSU5NSVFMjU4MiU5MyVFMjU4MSVBRSVFMjU  
NCVCQSVCSVFMjU4MSVBQlVFOU4MSU4QSVFMjU4MiU5MyVFMjU4MSVBNyVFMjU4MiU4  
MiVFMjU4MiU4OSVFMjU4MSU4OCVFMjU4MiU4QiVFMjU4MiU4OCVFMjU4MSU4NiUzQ2JyJTN  
FJUzJTGxJTkzJUzJTGyJThDJUzJTGxJThCJUzJTGyJTg5JUzJTGyJTGyJTlWJTNDYSUyMGhyZWYlM  
0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXluY29tJlJGaGFzaHRhZyUyRiUyNUUzJTI1ODMlMjU5NC  
UyNUUzJTI1ODlMjVBCiUyNUUzJTI1ODMlMjU5NiUyNUUzJTI1ODlMjVBCUzRnNyYyUzRGhhc2g  
lMjZhbXAiM0JyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRSUyMyVFMjU4MyU5NCVFMjU4M  
iVBQlVFMjU4MyU5NiVFMjU4MiVBCUzQyUyRmElM0UllMjAlRTMlODElQUUllRTklQUQlODUllRTU  
lOEElOUllRTMlODIiOTlRTMlODElOEElRTQlQkMlOUQlRTMlODElODglRTMlODElOTclRTMlODElQk  
UllRTMlODElOTklRjAlOUYlOTMlQTElM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJlNBjJlGJlJGdC5jbyUyRj  
A0VVRV0hUeJglMjllM0VodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXluY29tJlMkYwNFVXUVdVH04JTNDJTlGYSUzRS  
UyMCUzQ2ElMjBocmVmJlTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0LmNvJlJGVU5TVWNhc2tjSSUyMiUzR  
XBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRlVOU1VjYXNrY0klM0MlMkZhJTNFJTNDJTlGcCUzRSUyNm1kYXNoJT  
NCJTlWJUzJTGwJTkwJU1JTg1JUFDJU1JUJDTGxJThGJUzJTGwJTkwJUzJTGzJTlEJUzJTGyJUlxJUz  
JTgzJUEyJUzJTGzJUzJTGzJTg1JU1JUeWJUlxJU1JUlxJTgwJTlWJTl4JTQwcG9rZV90aW1lcYU  
yOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJlTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRnBva2VfdGlt  
ZXMlMkZzdGF0dXMlMkYxMDY1NDc5MjAyMjI3NTM1ODcyJlNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NU  
V0ZnclMjllM0UyMiUyMG5vdmVtYnJlJlIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UllM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJlTNFJ  
TBbJTNDc2NyaXB0JTlWYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3a  
XR0ZXluY29tJlJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGN0YXJzZXQlM0QlMjJldGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNj  
cmlwdCUzRSUwQQ==

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.

# Italian Video Game Awards

Il Drago d'Oro cambia nome, veste e location e diventa Italian Video Game Awards. Un tocco di maggior internazionalità, categorie ripensate, platea delle grande occasioni. Dopo 5 edizioni, quella del **Teatro della Vetra** rappresenta un po' l'inizio di un nuovo ciclo, una prima edizione di un nuovo corso verso una manifestazione che aspira a un respiro più ampio rispetto a quello limitato all'ambito del **Belpaese**. La strada da fare è ancora tanta, ma fa piacere vedere come i progressi rispetto al passato non manchino.

La giuria, composta da 12 elementi provenienti quasi interamente dal mondo del giornalismo videoludico, fra testate generaliste e specialistiche e outsider, ha scelto i migliori titoli per ogni categoria dei quali di seguito trovate l'elenco completo:



**Game of the Year: The Legend of Zelda: Breath of the Wild**



**People's Choice: Horizon: Zero Dawn**

**Best Selling Game: FIFA 18**



**Radio 105 eSports Game of the Year: Tom Clancy's Rainbow Six Siege**



**Best Art Direction: Cuphead**





**Best Audio: Nier: Automata**



**Best Character: Senua - Hellblade**



**Best Narrative: Prey**



**Best Game Design: Super Mario Odyssey**



**Best Evolving Game: GTA Online**





# grand theft auto ONLINE



**Game Beyond Entertainment: Last day of June**



**Innovation Award: PlayerUnknown's Battlegrounds**





**Best Mobile Game: Monument Valley 2**



**Best Indie Game: What Remains of Edith Finch**



**Best Italian Game: Mario + Rabbids Kingdom Battle**



**Best Italian Debut Game: Downward**



**MCV Special Recognition Award to the most successful individual in the Italian Industry: Davide Soliani, Ubisoft Milan**



**MCV Special Recognition Award to the most successful Italian company in the world: Digital Bros**



# Super Mario Odyssey





## Let's do the Odyssey

Ancora una volta la **principessa Peach** verrà rapita da **Bowser**, il quale questa volta lo fa in grande stile e con "serietà", ovvero organizzando un bel matrimonio con tanto di vestiti, fiori, torte e anelli nuziali. **Mario**, intento a fermare queste nozze a tutti i costi, si metterà all'inseguimento del vascello volante di **Bowser** in giro per il mondo, accompagnato in quest'avventura da **Cappy**, un esserino che può nascondersi nei cappelli e che ha come scopo quello di salvare la sorella, che sarebbe poi la **tiara** del vestito nuziale di Peach. Una storia più che classica ma in fondo non potevamo aspettarci di meglio per un gioco di Mario: un dinosauro tartaruga che rapisce la principessa del Regno dei Funghi! Dopo queste premesse cominceremo a capire le meccaniche di questa nuova avventura: ai comandi classici di **Mario**, correre, saltare, nuotare, **ground-stomp** e **wall-jump**, si aggiungono le azioni di **Cappy**, la possibilità di utilizzarlo come oggetto contundente contro alcuni nemici, come piattaforma ausiliaria per un salto più lungo ma soprattutto per la sua abilità di **captura**; una volta lanciato il cappello in testa a certi nemici sarà possibile infatti controllarli espandendo le nostre abilità in una maniera mai vista: potremo vestire i panni di un **Fratello Martello** e lanciare i martelli, di un **Pallottolo Bill** o di un **dinosauro** e distruggere i muri, insomma, ce n'è per tutti i gusti! Le possibilità di **captura** sono diversissime e molteplici, un elemento che migliora decisamente le meccaniche di un franchise talvolta difficile da innovare e che spesso, per gli sviluppatori, possono rivelarsi una vittoria schiacciata o un'amara sconfitta. Affinata l'abilità coi comandi base, partiremo alla volta delle **lune d'energia** che serviranno a potenziare la nostra **Odyssey**, la navicella di **Cappy**, con la quale viaggeremo attraverso gli altri regni del gioco. Le **lune** sostituiranno in un certo senso le classiche **stelle**, e ogni livello ne vedrà un numero ampissimo che solitamente oscilla fra le 50 e le 70, per un totale di oltre 900 lune (in realtà il numero resta indefinito visto che un infinito numero di **lune** può essere acquistato nei negozi) che garantiranno ovviamente una longevità ampiamente soddisfacente. Finiti gli obiettivi principali di un livello, lo stesso si "aprirà" per garantire al giocatore la raccolta totale delle **lune** presenti al suo interno: sarà possibile accedere ad aree precedentemente irraggiungibili, incontrare NPC precedentemente nascosti ma soprattutto far apparire **Toad Aiutante** e **Nonno Amiibo**. Questi due NPC saranno decisivi per il completamento alcuni livelli, in quanto daranno degli indizi per trovare le **lune** che



non siamo riusciti a trovare durante la nostra prima run nel livello: **Toad Aiutante** ci darà un indizio per la modica somma di 50 monete d'oro mentre **Nonno Amiibo**, uno strano robot che somiglia a un Roomba, ci darà gli stessi indizi gratuitamente scansionando un **Amiibo**, anche se dovremmo aspettare sempre 5 minuti affinché questo compia il suo dovere; tuttavia, scansionando alcuni particolari **Amiibo**, il robot ci premierà regalandoci dei costumi esclusivi. I veri maestri della ricerca delle lune potranno affidarsi solamente al **Chiacchierotto**, un pappagallino presente in ogni livello che rivelerà solamente il nome della quest da affrontare per l'ottenimento di una luna ma mai il punto esatto nella mappa, a differenza di **Toad Aiutante** e **Nonno Amiibo**.

Il **level design** è probabilmente il migliore mai visto in un titolo di **Mario**: i regni sono grandi, stimolanti e, come quell' "Odissey" nel titolo suggerisce, sembrerà veramente di compiere un viaggio intorno al mondo in quanto gli ambienti sono fortemente caratterizzati. Ecosistemi e paesaggi diversi, gente dagli usi e dai costumi differenti in ogni luogo e persino una moneta tipica di colore viola in ogni regno che servirà a comprare nuovi costumi da indossare e souvenir per la nostra navicella esclusivi di quella zona. Ogni livello sembra costruito in maniera tale da costituire un flow costante e naturale, fatto in modo da esplorare e riesplorare il livello più volte senza mai stancarsi e trovando di tanto in tanto qualcosa di nuovo; ottima caratteristica considerando che bisognerà vistare spesso i livelli visto l'alto numero di **lune**. Un plauso speciale va fatto tuttavia al livello **New Donk City**, che non solo mette Mario in una fittizia New York fra strade affollate e altissimi grattacieli, ma è in realtà una celebrazione coi fiocchi delle origini della saga di **Super Mario**; i giocatori più appassionati coglieranno certamente ogni singola citazione presente al suo interno, dall'iconografia del primo **Donkey Kong** - gioco in cui l'idraulico più famoso al mondo fece la sua prima apparizione - alla presenza di **Pauline**, la donna di cui **Mario** era all'inseguimento nel famoso cabinato arcade del 1981. Ad ogni modo, **Super Mario Odyssey** è una continua sorpresa, sia per ciò che riguarda il lato del platforming puro sia per il senso di scoperta che questo titolo riesce a regalare, e più volte si finisce anche solo per girare a vuoto senza necessariamente soddisfare un vero obiettivo: giusto correre, saltare, ammirare il paesaggio trovando di tanto in tanto qualche moneta locale o qualche **luna** inaspettata.



## It's freedom like you never knew

**Switch** ci sorprende ancora una volta mostrandoci una vastità di livelli molto grandi, texture ben definite e dettagli grafici di tutto rispetto; il level design, come già ribadito, è uno dei migliori mai visti nella saga, e il tutto è accompagnato da una grafica pulitissima e chiara, che coinvolge il giocatore e che rende bene sia in dock che in modalità portatile. Non mancheranno i tuffi di nostalgia nelle sezioni in 2D sullo stile di **Super Mario Bros.** o elementi come il costume di **Super Mario 64** con cui la grafica si rifarà esattamente alle console di quelle generazioni; in espedienti del genere **Nintendo** è sempre la numero uno, il richiamo nostalgico è sì presente ma mai troppo troppo invasivo, la giusta dose al momento giusto. Lo stile grafico dei titoli di Mario non è mai cambiato nelle linee di fondo, solamente, grazie al nuovo concept del viaggio, gli elementi grafici e gli ambienti hanno un rimando terreno molto forte senza però che manchino i classici elementi della saga, come i nemici classici o alcuni particolari abitanti di qualche strano regno.

Il **comparto audio**, curato in parte dallo storico **Koji Kondo** ma in gran parte da **Naoto Kubo** e **Shiho Fujii**, è come sempre eccezionale: i brani dei livelli sono sempre composti in maniera magistrale e gli stili musicali vanno dalla classica, all'etnico, al moderno e persino al jazz, come già anticipato nei trailer; Il pezzo **Jump Up, Super Star** è già entrato persino nella testa dei giocatori che non hanno nemmeno preso in considerazione l'acquisto di questo titolo e vi garantiamo che la stessa qualità con la quale è stato composto il famoso brano del trailer è presente in ogni brano della colonna sonora, che è sicuramente una di quelle che finirete per mettere in autoradio o nella playlist del cellulare!

Il gioco non è ovviamente esente da qualche difetto, nulla che inquina la nostra esperienza di gioco ma certamente degli elementi poco curati e che potevano essere sistemati. Primo fra tutti è forse la **modalità due giocatori** poco stimolante, mal programmata e che compromette la collaborazione vera e propria fra i giocatori: in pratica dividendo i **Joycon** fra due giocatori sarà possibile controllare **Mario** e **Cappy** individualmente, mettendo uno dei due in condizione di giocare nel vero senso della parola, controllando il personaggio principale, mentre l'altro pensa solo a "sgomberare" la strada dai nemici, senza contare che molti di essi serviranno per la funzione captura e dunque ci sarà ben poco da "sgomberare"; spesso e volentieri, presi dall'euforia, **Cappy** rimarrà fuori dalla nostra portata e saranno più le volte che ce lo ritroveremo in mezzo ai piedi, facendoci fare dei salti inutili, che le volte in cui sarà veramente d'aiuto; un vero peccato non aver potuto aggiungere una modalità co-op simile a quella vista in **Super Mario 3D World**. Un altro difetto riguarda i nemici, davvero pochi nei vari livelli, e serviranno principalmente per scopi di **captura**; c'è poca armonia fra le sezioni di platforming e di combattimento, i nemici veri e propri, a parte i boss, sono veramente pochini e dunque si perde giusto un po' quella magia tipica della saga anche se qui, in fondo, abbiamo un concept del tutto nuovo.

Parlando di **nuove abilità** probabilmente una grossa occasione mancata riguarda quelle collegate all'abbigliamento: la varietà offerta dai costumi è veramente ineguagliabile, vestire Mario con i diversi completi che si trovano per i mondi è un sacco divertente, ma è purtroppo un'attività fine a se stessa. I vestiti, anche se sono una vera e propria droga, non conferiscono alcuna abilità particolare a Mario, solamente in alcuni casi lo faranno smettere di tremare (e non succederà nulla se lo lascerete morire di freddo) o lo faranno accedere a dei posti altrimenti inaccessibili; a parte questo nulla, ed è un vero peccato perché sarebbe stato molto bello ottenere qualche abilità in più come resistenza al fuoco, nuoto più veloce, aumento del peso (visto che c'è il costume di **Metal Mario** direttamente da **Super Mario 64**)... insomma, si sarebbe potuto sviluppare un intero sistema di power up attorno ai vestiti ma purtroppo nulla è stato fatto. Per carità, il gioco è eccezionale, così come lo è vestire Mario con i diversi costumi ma da questo punto di vista si sarebbe potuto fare di più. Inoltre, anche se stranamente nell'insieme questo difetto conta pochino, le quest per ottenere le lune sono spesso ripetitive e fra livello e livello troveremo sempre le stesse attività da fare per

ottenere una luna, specialmente dopo che avremmo attivato i blocchi lunari: **atletic tic tac**, **inseguì il coniglio**, **vai in cerca delle casse luminose**, **vai in cerca dei pali luminosi**, **gareggia contro koopa** (due volte), **sezione in 2D**, **sezione in 2D nascosta**... è vero anche che riempire il livello con 70 e passa quest è comunque difficile però un po' di più varietà sarebbe stata gradita.



## Jump up, don't be scared

Ad ogni modo **Super Mario Odyssey** è un gioco spettacolare, stimolante ma soprattutto divertentissimo e immenso. Il divertimento, come è tipico dei giochi di **Mario**, non finisce alla quest principale; infatti, al completamento della quest, non solo bisognerà andare alla ricerca delle **lune** rimanenti ma sarà possibile sbloccare ulteriori regni per rendere l'esperienza di gioco ancora più lunga e duratura; inoltre fra poco arriverà il nuovo DLC che porterà gratuitamente ai giocatori la modalità "**Caccia al palloncino**", che introdurrà fra l'altro anche il fratello **Luigi**, e diversi nuovi capi d'abbigliamento. Abbiamo fra le mani un gioco che difficilmente riusciremo a riporre sullo scaffale, uno di quei titoli che, anche se ci promettessimo di giocarci per massimo un'oretta, ci ritroveremo a giocare per ore, tanto risulta immersivo e coinvolgente il gameplay.

Un'esperienza imperativa per i possessori della console **Nintendo**, un gioco che da solo vale decisamente l'acquisto di **Nintendo Switch** e che definisce tutto ciò che rende una macchina e un gioco della grande N semplicemente unico.



## Grandi annunci nell'odierno Nintendo Direct

Un po' a sorpresa è arrivato il nuovo **Nintendo Direct**, ricco di annunci, a cominciare da un titolo che è stato una delle fortune di **Nintendo DS: The World Ends With You** arriverà su **Switch** nel corso di quest'anno e consentirà sia l'utilizzo dei controlli tradizionali che quelli touch.

Sono stati annunciati anche **nuovi DLC** per **Pokken Tournament DX**, suddivisi in due *tranche*: il **31 Gennaio** arriverà un nuovo personaggio (**Aegislash**) insieme alla possibilità di supporto di **Mega Rayquaza** e **Mimiky**, mentre, il **23 Marzo** sarà aggiunto al *roster* **Blastoise**, con il supporto di **Mew** e **Celebi**.

Il **16 Marzo** sarà il turno di **Kirby Star Allies**, che presenta nuovi *moveset* e la possibilità di combinare le abilità in modalità cooperativa.

Questo mese si attende il rilascio di **Dragon Quest Builders** ma, già da questo momento, è possibile provarlo su Nintendo Switch, attraverso una demo.

Questa primavera sarà anche il turno di **Zelda Hyrule Warriors** che, nella sua versione **Ultimate**, includerà tutte le espansioni rilasciate su **Wii U** e **3DS** con inclusa la possibilità di giocare in *co-op* con schermo condiviso.

Oltre a Zelda, arriverà sulla console ibrida anche **Mario Tennis** che per la prima volta, introdurrà una modalità storia.

Qualche mese più tardi, dopo aver debuttato su PS4, PS Vita e PC, sarà il momento di vedere **Ys VIII: Lacrimosa of Dana** anche su Switch, l'action-RPG, sviluppato da **Nihon Falcom**.

A **Febbraio** arriverà la prima espansione per l'acclamatissimo **Super Mario Odyssey** in cui **Luigi** aiuterà il protagonista all'interno di un nuovo mondo, dopo aver concluso il *plot* principale. Il fratello di Mario dunque, ci darà la possibilità di avviare la modalità "**Caccia al Palloncino**", una sorta di "Nascondino" in cui sarà necessario nascondere o trovare i vari palloncini che ci permetteranno di entrare nella classifica generale. L'aggiornamento includerà anche **nuove skin** e nuovi filtri per la modalità fotografica.

**SNK Heroines Tag Team Frenzy** potrebbe sembrare la festa del *fan service* ma potrebbe riservare qualche sorpresa. Questo picchiaduro presenterà infatti alcune caratteristiche care agli estimatori del genere. In arrivo questa estate su Nintendo Switch.

È previsto anche l'arrivo di un **nuovo DLC** per **Mario+Rabbits: Kingdom Battle**, per questa primavera. **Donkey Kong** sarà il nuovo personaggio disponibile.

Qualche data precisa l'abbiamo a disposizione, come quelle del **27 Febbraio**, che vedrà l'arrivo di **Payday 2** su Switch. Per l'occasione sarà disponibile un nuovo personaggio, il "**Mago del computer giapponese**" Joy.

Continuando su questa riga troveremo il **16 Gennaio** il titolo indie EA, **Fe** mentre il **25 dello stesso mese, Celeste**. Entrambi saranno disponibili su Switch.

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze** sarà disponibile per Switch invece il **4 maggio**. Il gioco aggiungerà un nuovo personaggio giocabile, **Funky Kong**, che influenzerà in modo unico il gameplay del *platform*.

Infine, ultimo ma non ultimo, la tanto attesa *remastered* di **Dark Souls**. Il **25 Maggio** sarà il turno di un titolo sicuramente rinnovato sotto il profilo tecnico, avvalorandosi di **nuovi shader** e soprattutto di un comparto luci derivante dal terzo capitolo della saga. Oltre che su Switch, il titolo sarà disponibili anche sulle console rivali e PC.

---

## [Super Mario Odyssey: nuovo trailer per le vacanze natalizie](#)

Disponibile dal 27 Ottobre **Super Mario Odyssey** è uno dei migliori giochi dell'anno. Questo magnifico platformer ha già venduto oltre le 2 milioni di copie e le vacanze di Natale non sono ancora arrivate. Per promuovere il gioco e dare una spinta alle vendite di questo Natale **Nintendo** ha pubblicato un nuovo trailer.

Il trailer mostra **Mario** e **Cappy** nelle loro tipiche mosse e, a giudicare dall'aspetto del video, sembra che il video sia rivolto ai non appassionati dei videogiochi. Che venga utilizzato come pubblicità alla TV?

---

## [Top 5: le migliori uscite di Novembre 2017](#)

Siamo ormai arrivati alle battute finali e fra poco potremo tirare le somme di questo 2017 videoludico. Nel frattempo, vediamo quali sono stati i cinque migliori giochi di Novembre, selezionati dalla redazione.



Al **quinto posto** troviamo l'ultima trasposizione di una saga decennale: *Football Manager 2018* rappresenta la summa di tutte le ultime novità apportate, avvicinandosi il più possibile a diventare un vero e proprio manager calcistico. Essere un **Sabatini** o un **Mirabelli** dipende solo da voi.



Al **quarto posto** la nuova avventura grafica THQ, *Black Mirror*: Lontana dalle tematiche

dall'omonima serie tv con cui non condivide nulla, è caratterizzata da una forte tendenza al tetro, riprendendo quanto visto nel capitolo originale del 2003. Il remake non riesce a centrare l'obbiettivo fino in fondo, ma con qualche spunto interessante riuscirà a intrattenere il giocatore quanto basta.



Al **terzo posto** abbiamo il ritorno del *Call of Duty* vecchia scuola, quindi abbandono di jet-pack e armi laser per portarci alla riscoperta delle battaglie decisive durante la Seconda Guerra Mondiale. Una narrazione che cerca di raggiungere i fasti di film o serie TV quali *Salvate il Soldato Ryan* o *Band of Brothers*, e che ci riesce purtroppo solo in alcuni frangenti, ma resta comunque un ottimo ritorno per tutti i fan della serie.



Al **secondo posto** abbiamo *Star Wars: Battlefront II*. Il secondo capitolo di Guerre Stellari ha avuto un inizio di mercato tribolato, al punto da dover ritirare le tanto criticate **microtransazioni** ma ciò nonostante rimane uno dei migliori titoli dedicati alla celebre saga. L'introduzione poi di una campagna single player che va ad intersecarsi tra **Episodio VII** ed **Episodio VIII** riesce a unire efficacemente il mondo videoludico e cinematografico, inserendosi efficacemente nel contesto dell'Universo Espanso.





E al **primo posto** una remastered: **Rockstar Games** ci aveva deliziato con il suo **L.A. Noire**, un poliziesco ambientato in una Los Angeles del dopoguerra, con un ottima **MotionScan** in grado di ricreare alla perfezione le movenze degli attori. Adesso è disponibile per le nuove console con tutti i miglioramenti tecnici del caso, diventando quindi una buona occasione di rispolverare un classico della vecchia generazione.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

### **Andrea Celauro**

1. Star Wars Battlefront 2
2. L.A. Noire
3. Super Lucky's Tale
4. Football Manager 2018
5. Lego Marvel super heroes 2

### **Calogero Fucà**

1. Call of Duty: WW2
2. Star Wars Battlefront 2
3. Need for Speed Payback
4. L.A. Noire
5. Sonic Forces

### **Dario Gangi**

1. Call of Duty: WW2
2. Star Wars Battlefront 2
3. L.A. Noire
4. Black Mirror
5. Lego Marvel Super Heroes 2

### **Gero Micciché**

1. L.A. Noire
2. Star Wars: Battlefront II
3. Call of duty: WWII
4. Football Manager 2018
5. Lego Marvel Super Heroes 2

### **Marcello Ribuffo**

1. Star Wars: Battlefront II
2. Call of Duty: WWII
3. Football Manager 2018
4. Need for Speed: Payback
5. Black Mirror

### **Gabriele Sciarratta**

1. Football Manager 2018

2. L.A. Noire
3. Pokémon Ultrasole e Ultraluna
4. Super Lucky's Tale
5. Lego Marvel Super Heroes 2

### **Gabriele Tinaglia**

1. Black mirror
2. Star Wars Battlefront 2
3. L.A Noire
4. Super Lucky's Tale
5. Call Of Duty: WW2

### **Vincenzo Zambuto**

1. Call of Duty: WW2
2. L.A. Noire
3. Need for Speed Payback
4. Star Wars Battlefront 2
5. Super Lucky's Tale

La **classifica finale** vede dunque:

1. L.A. Noire
2. Star Wars: Battlefront II
3. Call of Duty: WWII
4. Black Mirror
5. Football Manager 2018

---

## **Top 5: le migliori uscite di Ottobre 2017**

Ottobre è uno dei mesi che ha dato il maggior imbarazzo della scelta in campo videoludico, con release di grandissimi titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



Al **quinto posto** abbiamo **South Park: Scontri Di-retti**: dopo *Il bastone della Verità* gli irriverenti personaggi di Trey Parker e Matt Stone tornano in un'avventura ricca di gag che unisce puzzle ben congegnati a sfide che ricordano da vicino quelle dei grandi role playing game giapponesi, e che si attesta certamente come uno dei titoli più strambi e divertenti degli ultimi anni .

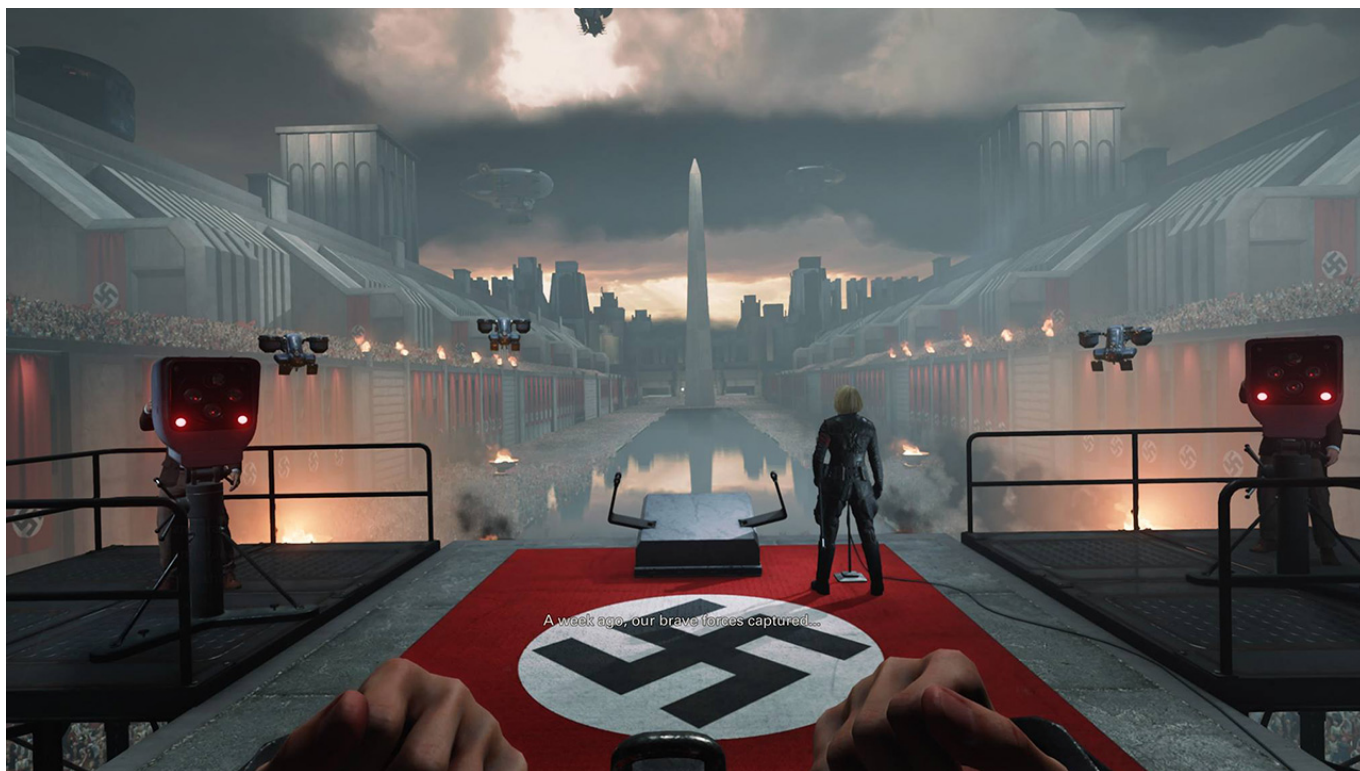


Al **quarto posto** abbiamo **Assassin's Creed: Origins**, dove Ubisoft ci riporta agli albori della Setta

degli Assassini in un Egitto misterico e affascinante, nel quale il giocatore affronterà le classiche sfide e i combattimenti ben noti agli amanti della saga con l'aggiunta di un comparto da role-playing game che rappresenta un valore aggiunto non da poco in termini di potenziale e di evoluzione del personaggio.



Al **terzo posto** abbiamo ***La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra***, videogame tratto dal celebre *Signore del Anelli* e che unisce ottimi combattimenti a una storia che, pur ammiccando ai film di Peter Jackson, non tradisce lo spirito tolkeniano e si mantiene a ottimi livelli, in un gioco che rimane di alta qualità nonostante la presenza delle tanto vituperate microtransazioni in-game.



Al secondo posto un videogame che sarebbe probabilmente piaciuto a Philip K. Dick: **Wolfenstein II: The New Colossus** ricorda infatti la celebre ucronia *La Svastica sul Sole* e unisce una storia ben curata a uno shooter di straordinario livello con un gunplay efficacissimo e un comparto tecnico di alta fattura.



E il primo posto non poteva non andare a uno dei titoli più acclamati dell'anno: in **Super Mario Odyssey**, l'idraulico più famoso del mondo ritorna infatti in un'avventura che richiama per molti

versi il grande classico *Mario 64*, con l'implementazione di Cappy e scenari urbani totalmente inediti nella famosa IP Nintendo, che si conferma sempre in forma collezionando fin dall'uscita ottimi riscontri di pubblico e critica.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

### **Andrea Celauro**

1. Super Mario Odyssey
2. WWE 2K18
3. Fire Emblem Warriors
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. Forza Motorsport 7

### **Emanuele Cimino**

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Assassin's creed Origins
3. Super Mario Odyssey
4. South Park Scontri di-retti
5. The Evil Within 2

### **Calogero Fucà**

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odyssey
3. Assassin's Creed: Origins
4. Gran Turismo Sport
5. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra

### **Dario Gangi**

1. Assassin's Creed: Origins
2. Super Mario Odyssey
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
5. Forza Motorsport 7

### **Gero Micciché**

1. Super Mario Odissey
2. South Park: Scontri Di-retti
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. The Evil Within 2

### **Marcello Ribuffo**

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odissey
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Forza Motorsport 7

## **Gabriele Sciaratta**

1. South Park: Scontri di-retti
2. Super Mario Odyssey
3. Forza Motorsport 7
4. WWE 2K18
5. Dragon's Dogma: Dark Arisen

## **Alfonso Sollano**

1. Super Mario Odyssey
2. Wolfenstein II: The New Colossus
3. La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra
4. Dragon's Dogma Dark Arisen
5. The Evil Within 2

## **Daniele Spoto**

1. Super Mario Odyssey
2. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. South Park Scontri di- retti
5. Assassin Creed Origins

## **Gabriele Tinaglia**

1. Super Mario Odyssey
2. Dragon's Dogma Dark Arisen
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Fire Emblem Warriors

## **Vincenzo Zambuto**

1. Forza Motorsport 7
2. Assassin's creed: Origins
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. The Evil Within 2
5. Dragon's dogma Dark Arisen

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Super Mario Odissey (39 pt.)**
  2. **Wolfenstein II: The New Colossus (27 pt.)**
  3. **La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra (22 pt.)**
  4. **Assassin's Creed Origins (21 pt.)**
  5. **South Park Scontri di-retti (12 pt.)**
-

# Super Mario Odyssey: Cappy può uccidere Mario

**Cappy** può sbarazzarsi di **Mario**. Avete capito bene, in *Super Mario Odyssey*, uscito poco meno di un mese fa, è presente un **glitch** che permette al cappello di Mario di sbarazzarsi definitivamente del suo proprietario.

Questo glitch si può mettere in atto solo in modalità **co-op**, basterà visitare un regno che abbia una **Pianta Piranha**, lanciarle il cappello e poi schiacciarla; la Pianta Piranha e Mario scompariranno, lasciando Cappy libero di vagare senza Mario al suo fianco. Per far comparire l'ex idraulico basterà teletrasportarsi in un'altra area.

I found a glitch in [#SuperMarioOdyssey](#)'s 2 Player-mode that lets Cappy kill Mario when capturing a Piranha Plant. [#NintendoSwitch pic.twitter.com/SzM3bMjZEN](#)

— DefinitivNichtSascha (@NichtSascha) [November 13, 2017](#)

---

# Super Mario Odyssey ha venduto due milioni di copie in tre giorni

Buone notizie per i fan di **Super Mario**: in un recente report finanziario di **Nintendo**, la casa di Kyoto ha sottolineato che le vendite globali di **Super Mario Odyssey**, uscito lo scorso venerdì, hanno superato la quota di **due milioni di copie**, e che il gioco sembra aver raggiunto le aspettative poste dalla casa madre, visti i voti alti delle testate videoludiche e le lodi sui social media da parte dei giocatori.





Questo risultato non sorprende, visto che l'ultima fatica dell'idraulico baffuto è anche **il secondo gioco più venduto su Amazon del 2017**. Il documento aggiunge anche che **Nintendo** sta progettando un aumento di unità di **Nintendo Switch** da distribuire nei negozi per la imminente stagione natalizia, così da aumentare il numero di acquirenti disposti a comprare sia la console che il gioco.