

# 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.»

---

## Speciale E3 - Rivelata la data d'uscita di

# Super Mario Odyssey

Il gran finale dello spotlight di **Nintendo** è stato dedicato all'ultimo capitolo del nostro amato **Super Mario**, che si mostra in tutto il suo splendore con un nuovo trailer. In questo capitolo della saga, il nostro protagonista dovrà ancora una volta salvare la principessa **Peach** dalle grinfie di **Bowser**, questa volta intento a sposarla. **Super Mario Odissey** si mostra a noi con un gameplay quasi del tutto rinnovato, uno stile di gioco diverso e, per la prima volta, con il cappello di **Mario** a far da arma principale. Il nostro protagonista potrà prendere il controllo di tantissimi esseri viventi/oggetti (esseri umani, razzi, cavi elettrici, etc...). *Super Mario Odyssey* sarà strutturato in mondi, ognuno dei quali avrà a caratterizzarlo nemici e boss peculiari e costumi che il nostro protagonista potrà indossare: sarà, infatti, possibile cambiare vestiti e tipologia di cappello. In questo capitolo sono presenti inoltre dei collezionabili come **monete** (che si porteranno in tutti i mondi), **monete speciali** (che saranno di diverso tipo in ogni mondo), **la Luna** (che si otterrà superando dei mini livelli all'interno dei mondi) e **la Grande Luna** (che si otterrà sconfiggendo un boss). Quel che è di bello è che abbiamo una data: questa fantastica avventura sarà infatti disponibile dal **27 Ottobre 2017**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGd0dRSFFjXzN5Y0UIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

---

## Speciale E3 - Nintendo annuncia un nuovo gioco di Yoshi

Durante la live di **Nintendo**, la casa nipponica ha mostrato il trailer di un nuovo gioco con protagonista **Yoshi**, il piccolo dinosauro verde del mondo di Mario. Il nome non pare essere stato ancora assegnato, e il titolo è stato presentato con un generico *Yoshi*, ma lo vedremo negli scaffali dal prossimo anno (**2018**).

---

## Speciale E3 - Annunciato Mario+Rabbids Kingdom Battle

**Ubisoft** sta per sfornare un nuovo gioco per Switch, si intitolerà *Mario+Rabbids Kingdom Battle*

e sarà uno strategico a turni che supporterà multiplayer co-op in locale. Hanno mostrato un video gameplay e un trailer.

*Mario+Rabbids* uscirà per Switch il 29 agosto.

---

## Switch: arriverà un bundle con Mario Kart 8 Deluxe

**Nintendo Switch** non ha ancora avuto nessun bundle con alcun gioco, ma potrebbe averlo a partire dal 28 aprile: la grande N, infatti potrebbe lanciare un bundle con *Super Mario Kart 8 Deluxe*.

La pagina del negozio russo che ha lanciato la notizia mostra che il bundle di Switch con *Mario Kart 8 Deluxe* avrà un costo di **24.999 rubli**, circa **440 \$**. Il prezzo non è ufficiale, quindi potrebbe variare da paese a paese, ma essendo una IP molto conosciuta, non ci sarà da meravigliarsi che **Nintendo** la ponga in quella fascia di prezzo, magari per vendere ancor più console.



*Mario Kart 8 Deluxe* è una riedizione di *Mario Kart 8*, uscito per **Wii U**, con l'aggiunta di nuovi personaggi, nuovi kart e molto altro. Per chi voglia acquistarlo in formato digitale, il gioco

occuperà circa 6,75 GB sulla console.