

Un nuovo Banjo Kazooie potrebbe arrivare su Nintendo Switch

Il genere **platform** è stato da sempre uno di quelli che si è meglio adattato al **3D**; c'è stato un periodo, esattamente nel passaggio dalla generazione **16-bit** alla **32/64-bit**, in cui tutti giochi sarebbero dovuti diventare **tridimensionali**, indipendente dal loro genere, ma questa decisione non giovò per molti titoli (basti pensare a *Castlevania* su **N64**, *Contra: Legacy of War* su **Sony Playstation** e *Sega Saturn* o l'orrendo *Bubsy 3D*). *Super Mario 64* dimostrò al mondo come il **platform** poteva funzionare, ma soprattutto evolversi, nelle console di nuova generazione; in uno scenario in cui in molti tentavano di dare la miglior definizione di **platform 3D**, come la **Sony Computer Entertainment** con *Spyro the Dragon*, uscì un platform che riscrisse le regole di un genere quasi ancora agli albori: stiamo parlando di *Banjo-Kazooie*, titolo di **Rare** uscito esclusivamente su **Nintendo 64** nel 1998. Lo studio inglese non solo andava d'accordo con **Nintendo** ma lo era ancora di più con l'innovazione: già ai tempi dello **SNES** tirarono fuori *Donkey Kong Country*, titolo che utilizzava l'allora innovativa **grafica 3D pre-renderizzata**, e su **Nintendo 64**, **Rare** finì per gettare le basi per gli **FPS moderni** con *Goldeneye 007*.

Banjo-Kazooie prese i concetti di *Super Mario 64*, gioco già innovativo di suo, e li espanse: il titolo, che vedeva un orso campagnolo e un picchio rosso chiacchierone (o meglio, chiacchierona... sì, **Kazooie** è femmina) al salvataggio della sorella del primo, presentava un *overworld* e livelli più espansi, una storyline e dei personaggi più definiti, mosse e meccaniche sempre nuove ma soprattutto tantissimi oggetti da collezionare (tanto che fu coniato il termine "**Collectathon**" per descrivere giochi simili a questo). **Rare** utilizzò più in là lo stesso motore grafico per produrre *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day* ma soprattutto l'ancora più espanso sequel *Banjo-Tooie*, rilasciato verso la fine del ciclo vitale del **Nintendo 64**.



Il passaggio a Microsoft

Le relazioni fra **Nintendo** e lo studio inglese sembravano solide, ma nel 2002 **Rare** terminò i rapporti con la compagnia di Kyoto e diventò sviluppatore esclusivo **Microsoft**; alcuni diedero la colpa alla vicenda relativa a **Dinosaur Planet**, che nelle ultime fasi dello sviluppo diventò **Star Fox Adventures** per volere di **Nintendo** (sconvolgendo anni di sviluppo con risultati non esaltanti), ma **Tim Stamper**, co-fondatore della compagnia insieme al fratello **Chris**, in un [intervista al Develop Awards 2015](#) dichiarò di «non avere idea del perché **Nintendo** non comprò mai gli interi asset da **Rare**». Molti fan concordano nel dire che l'acquisto da parte di **Microsoft** non fu la cosa migliore per **Rare** e ciò è dimostrato dai titoli poco convincenti usciti nel tempo per **Xbox** e **Xbox 360**, come **Grabbed by the Ghoulies** e **Kameo: Elements of Power**; tuttavia il mondo tremò quando su internet apparve il trailer di un nuovo gioco della saga di **Banjo-Kazooie**.

Questo nuovo titolo sembrava essere un *platformer* come i due giochi precedenti ma quello che ne venne fuori, più in là, fu **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts**, un titolo che aggiunse meccaniche superflue e che stravolse (in negativo) la formula classica. Sebbene i fan distrussero quel gioco (gli stessi che gli fecero ottenere l'etichetta "**Platinum Hits**", il che significa che il gioco vendette almeno 400.000 copie nei primi nove mesi dall'uscita) **Microsoft** ha dimostrato di aver creduto nel progetto, sia prima che dopo il rilascio di questo gioco; **Banjo** e **Kazooie** apparvero successivamente in **Sega All-Star Racing** come DLC esclusivo per **Xbox 360** e **Nuts & Bolts** è apparso di recente all'interno della collezione **Rare Replay** insieme ai primi due titoli per **Nintendo 64**, ricordando ai fan che questo discusso titolo non è semplicemente una parentesi (e anche che non è così brutto come lo si dipinge). Con queste recenti uscite **Microsoft** ha forse dichiarato di non aver intenzione di terminare la saga e che conosce il valore di **Banjo-Kazooie** nella storia dei videogiochi; sicuramente aspettano il momento ideale per lanciare un nuovo titolo della saga, che è in stallo dal 2008, e forse adesso è arrivato il momento di tornare a sperare.



Una nuova speranza

Oggi il *landscape* videoludico è ben diverso da quell'ormai lontano 2008: **Microsoft** non è più in testa nella console war ma accedere al catalogo della **Xbox One** è molto semplice per via del fatto che il suo catalogo è **in condivisione** con gli utenti **PC**. **Phil Spencer**, leader del brand **Xbox**, ha già dichiarato di [essere propenso nel portare alcuni dei loro titoli di punta sulle altre console](#); ancora più interessante fu la sua risposta positiva a un utente che, su **Twitter**, gli chiedeva se gli fosse piaciuto vedere **Banjo e Kazooie** nell'appena annunciato **Super Smash Bros** per **Nintendo Switch**.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
CUyMml0JTlyJTNEJTNdcCUyMGxhbmc1M0QIMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRSUzQ2
ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlhib3hQMyUzRnJlZl9zcmMl
M0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTlyJTNEJTNFJTQwWGJveFAzJTNDJTGYSUzRSUyMGFyZSUyMHlvdSUyMH
N0aWxsJTIwd2lsbGluZyUyMHRvJTIwbGV0JTIwYmFuam8lMjBhbmQlMjBrYXpzb2llJTIwYXBwZWYyJ
TIwaW4lMjBzbWFzaCUyMGJyb3MlM0YlM0YlMjAlM0ElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dH
BzJTNBJTJGJTJGdC5jbyUyRnFObENrZFPkGslMjIlM0VwaWMudHdpdHRlci5jb20lMkZxTmxDa2RaS
nRrJTNDJTGYSUzRSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMGJhbmpvJTIwYm95JTIwJTI4JTQwQmF
uam9FWEUIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZCYW
5qb0VYRSUyRnN0YXR1cyUyRjk3NjExNDIxMTEzZmZyY2NTI4MSUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNT
VFdGZ3JTlyJTNEJTNFJTIyYXNzJTNEJTIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9yYyUzRSUzRSU
wQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9yYyUzRSUzRSU
dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MIMkZzY3J
pcHQlM0UIMEE=

Contemporaneamente, **Craig Duncan**, CEO di **Rare**, ha anche dichiarato di [essere disposto a concedere le loro IP per lo sviluppo a terze parti](#) quindi, in realtà, l'idea di vedere questa strana coppia nel fantastico picchiaduro crossover non è necessariamente campata in aria. Se è per questo **Rare**, ai tempi dell'acquisto da parte di **Microsoft**, rimase in buoni rapporti con **Nintendo** poiché l'esclusività, in realtà, si limitava alle sole console casalinghe: lo studio inglese ha infatti sviluppato diversi titoli per **Gameboy Advance**, come **Sabre Wulf**, i porting di **Donkey Kong Country** e addirittura **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** e **Banjo Pilot**, ben due titoli relativi al franchise.

Tuttavia, molti dei *developer* chiave che lavorarono per i titoli del **Nintendo 64** non sono più in **Rare** e hanno fondato **Playtonic Games**, lo studio che di recente ci ha portato **Yooka-Laylee**, titolo posto come il sequel spirituale di **Banjo-Kazooie**; il progetto fu un successo istantaneo su **Kickstarter** ma alla consegna del gioco i fan trovarono sì un buon gioco ma non all'altezza dei titoli di cui si poneva come sequel spirituale. Adesso, con **Microsoft** disposta a portare alcuni dei suoi più grandi titoli al di fuori del suo "campo", **Rare** disposta a cedere le sue IP per lo sviluppo e anche **Playtonic** coinvolta con tutte le compagnie in questione (in quanto lo studio, come già ribadito, è formato da ex dipendenti **Rare** e **Yooka-Laylee** è presente sia su **Xbox One** che su **Nintendo Switch**) le possibilità di rivedere un nuovo titolo di **Banjo-Kazooie** in una console **Nintendo**, dove nacque il fenomeno **Rare**, esistono; **Playtonic** potrebbe tranquillamente essere tirata in ballo per lo sviluppo di una IP di cui ne conoscono le meccaniche e la filosofia generale e, una volta completato il processo di produzione, potrebbe apparire sia su **Xbox One** che su **Nintendo Switch**, console la cui utenza potrebbe meglio valorizzare un titolo come **Banjo-Kazooie**. Se **Mega Man 11**, dopo l'esperienza di **Mighty No. 9**, sta per rilanciare una saga in stallo da anni lo stesso potrebbe accadere per il noto platformer della **Rare** e, visto che le possibilità ci sono tutte, a noi non resta che incrociare le dita e sperare di ricevere un nuovo titolo di **Banjo-Kazooie** per **Switch** in futuro, o

magari di vedere i due bizzarri personaggi nel picchiaduro crossover che uscirà in questo 2018!

[Alcune interessanti novità per Dark Souls: Remastered](#)

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di **Dark Souls** di prossima uscita su **Nintendo Switch, PC, e PS4**.

Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei [video](#) che mostrano la nuova versione per **PS4 pro**, paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

IGN ha creato [una lista](#) con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a **Dark Souls III**. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.
- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i **phantom**.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.

[Dal 3DS allo Switch: l'evoluzione di Circle Entertainment](#)

Circle Entertainment è un nome che sarà immediatamente familiare ai giocatori dei dispositivi marchiati **Nintendo**, grazie alla sua gamma di eccellenti titoli scaricabili su **3DS** e **Switch**. Con IP del calibro di **Mercenary Saga** e **World Conqueror** alle sue spalle, la software house si sta preparando a rilasciare un nuovo titolo. Il team di **Nintendo Life** ha intervistato **Thomas Whitehead**, *Product Manager*, per conoscere il passato, presente e futuro della società giapponese. **Circle Entertainment** è sul mercato da oltre un decennio, quindi ha una lunga storia alle sue spalle. **Whitehead**, ha scoperto la società per cui lavora tramite il DSiWare (un gioco per DSi che può essere acquistato solo nel canale DSishop) e all'interno del 3DS eShop, dove la software house si presentava con un numero prolifico di pubblicazioni in Occidente, con giochi dai temi bizzarri e con prezzi convenienti. Oltre 170 giochi di **Circle** sono stati pubblicati in varie forme, territori e

piattaforme in oltre 12 anni.



Whitehead, ha affermato che la **Circle Entertainment** è vicina a un'altra software house, **Flyhigh Works**, descrivendole come un "duo editoriale". A rafforzare la sua tesi ha aggiunto che il suo biglietto da visita è a doppia faccia: da un lato la **Circle** e **Flyhigh** sull'altro.

Il productive manager ha imparato molto dal suo periodo da editore di **Nintendo Life**, arrivando all'idea che i giocatori sono molto interessati i giochi in formato digitale. L'input principale, glielo ha fornito il **Nintendo Wii**, e il suo **WiiWare**, studiandone il funzionamento come poi fatto successivamente con DSi, 3DS, Wii U e Switch. Parte del loro successo, secondo **Whitehead**, potrebbe essere dovuto al fatto che i sistemi **Nintendo** non vengono inondati da tutti i principali giochi AAA, dando quindi più spazio a realtà minori che altrimenti non avrebbero modo di farsi notare. Tutto questo, è sospinto anche degli ottimi rapporti tra **Circle** e **Nintendo**, elogiando l'ottima disponibilità del colosso nipponico.

WhiteHead, è rimasto inoltre sorpreso dallo strepitoso successo di Nintendo Switch. Nintendo è stata intelligente, creando un prodotto versatile e soprattutto curando la *line-up* nei suoi primi mesi di vita così da poter garantire almeno 3 giochi a settimana nel suo E-Shop. Il futuro è ancora incerto ma pare che il *producer* abbia le idee chiare: si aspetta un arrivo di diverse tipologie di videogiochi come, per esempio, un mix di giochi per console e per PC in uscita su Switch.

Circle ha appena rilasciato **World Conqueror X**, mentre l'arrivo di **OPUS: Rocket of Whispers Shelter Generations** è imminente. La software house ha una lunghissima lista di videogiochi che verranno rilasciati strategicamente a seconda delle tendenze d'interesse globale, asiatico e occidentale.

La lore di Super Smash Bros.

Durante l'ultimo [Nintendo Direct](#) è stata rivelata una fantastica sorpresa, l'arrivo di un gioco i cui fan considerano quasi un evento, una tradizione che si ripete dal **Nintendo 64** e che, come un grande evento cittadino, richiama un grosso numero di fan e giocatori al di fuori dell'utenza della grande N: stiamo parlando di **Super Smash Bros.**, il rivoluzionario **picchiaduro crossover** che fa da arena ai protagonisti dei più famosi titoli **Nintendo**. A differenza del picchiaduro classico, i personaggi non hanno una barra dell'energia ma una percentuale che aumenterà a ogni colpo e che segnerà la possibilità di spedire un avversario "oltre i bordi dello schermo", unico modo per vincere, oltre al far cadere i nemici nelle voragini; il suo stile è molto ammirato e il gameplay è stato più volte emulato in giochi come **Playstation All-Stars Battle**, **Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up** e **DreamMix TV World Fighters**. La natura crossover del titolo spingerebbe a pensare che questo non abbia una *lore*, non una almeno, che coinvolgerebbe i singoli personaggi della storia; in realtà **Super Smash Bros.** ha un'identità nascosta, un tema che non è così evidente ma è presente sin dal primo gioco e che, specialmente verso gli ultimi titoli della saga, diventa sempre più cupa e tragica. Anche se la *lore* di questo gioco è celata e gli elementi della trama abbastanza difficili da identificare, preferiamo lanciare uno **spoiler alert** per quei giocatori che non hanno ancora giocato ai titoli precedenti, anche se in realtà questi non rovineranno la vostra prima esperienza con i vecchi **Smash**.



La spensierata gioventù

La saga, come già ribadito, comincia su **Nintendo 64** con l'omonimo titolo che dà il nome alla saga. Gli elementi della trama sono già presenti sin dal filmato iniziale: vediamo **Master Hand**, il boss finale della **classic mode** di ogni capitolo, prendere dei giocattoli (dei pupazzetti di **pelouche**) da

una scatola, sistemare libri, portapenne e una scatola di kleenex e “dare il via alle danze”. È teoria concordata che i combattimenti, così come anche gli scenari, siano frutto dell’immaginazione di **Master Hand**, il quale in **Super Smash Bros.** sarebbe un ragazzino fra i 12 e i 14 anni d’età. Analizziamo insieme la stanza dell’intro: vi è il poster di un’automobile sul muro e uno stereo, il che ne conferma il sesso maschile e che si interessa ad argomenti “da grandi”, dei libri e delle penne, che ci suggeriscono che va ancora a scuola, e una scatola di giocatoli accanto al suo letto che suggerisce la sua ancora tenera età. Giocare con i giocatoli immaginandosi scenari e storie fantastica è la più comune delle abitudini dei ragazzi di questa età; è un po’ la stessa cosa che avviene all’inizio di **Toy Story 3** nella testa di **Andy**, il quale immagina uno scenario fantastico di cui **Woody** e compagni sono i protagonisti. Il gioco ha tuttavia un’atmosfera spensierata e la sola cosa che al giocatore interessa, e soprattutto a **Master Hand**, è spassarsela senza alcun pensiero per la testa.

I primi passi verso la maturità

Arriva il **Gamecube** e, dopo pochi mesi dalla sua uscita, arriva **Super Smash Bros. Melee**, da molti considerato il titolo più bello e competitivo della nota saga **Nintendo**. Proprio nel filmato iniziale, è possibile vedere un braccio di un ragazzo che nel frattempo è cresciuto e che, vista la sua più matura età, ha sostituito i suoi peluche con delle figurine collezionabili, più precisamente dei trofei (o al giorno d’oggi: **Amiibo**). Grazie all’opzione “**stanza dei trofei**” abbiamo la possibilità di dare un’occhiata alla sua vita: vediamo che il protagonista ha un mobile dove ha sistemato una TV, altri oggetti, diversi dal gaming, nonché diverse console **Nintendo** che, probabilmente, colleziona dalla sua tenera età; l’ordine nella sua stanza denota una certa maturità, ma la dozzinale disposizione dei trofei sul suo tavolino indica che ancora non è ancora pienamente adulto, con buona probabilità è un ragazzo fra i 18 e i 20 anni. In questo gioco, però, verrà introdotto **Crazy Hand**, un boss più o meno simile a **Master Hand** ma dalle caratteristiche ben diverse: se quest’ultimo è elegante, delicato ma anche brutale, questo nuovo personaggio è imprevedibile, incostante e tutto sommato un po’ pazzo. In **Master Hand**, come già ribadito, si può evincere lo spirito creativo e la fantasia, mentre in **Crazy Hand** si può notare una certa voglia “di fare casino” che fa emergere quello spirito ludico nel protagonista, e che fa sì che giochi ancora con i suoi trofei disposti sul tavolino in maniera disordinata. Si nota anche un certo disappunto che nasce dal voler rimanere ragazzi mentre si è costretti a fare i conti con la società moderna e l’inevitabile processo di maturità. La descrizione del suo trofeo è abbastanza inquietante:

«mentre a Master Hand piace creare, il suo alter ego è impulsivo e distruttivo, consumato da quella sensazione di vuoto che ci prende quando vogliamo distruggere le nostre creazioni.».

Ma perché mai questo personaggio, che ama creare queste storie e giocare con questi personaggi, vorrebbe distruggere le sue creazioni allo stesso tempo?



L'accettazione

Finalmente, dopo diversi anni, arriva **Super Smash Bros. Brawl** su **Wii**, il titolo che introduce le **sfere smash** e i primi personaggi **non-Nintendo**, come **Solid Snake** e **Sonic**. La nuova **modalità avventura** è identificabile nella campagna "**L'Emissario del Subspazio**", una storia partorita dalla mente di **Kazushige Nojima**, scrittore che ha sviluppato la trama per diversi episodi di **Final Fantasy** e **Kingdom Hearts**. La storia vede **Bowser**, **Ganondorf** e **Wario** collaborare con **Master Hand** per far sì che tutti i personaggi diventino dei trofei di pietra e non muovano più un muscolo per sempre; ma perché quest'ultimo, che in tutti questi anni si è divertito con questi personaggi **Nintendo**, vuole disfarsene? Scopriremo più in là che **Master Hand** non è in sé ed è controllato da un misterioso personaggio semplicemente chiamato **Tabuu**. Il nome di questo potente essere non è scelto a caso e, appunto, rimanda proprio al vocabolo usato anche in lingua italiana: un **tabù** è qualcosa di proibito o ristretto a una parte della società. In poche parole, rimanendo nel contesto di **Super Smash Bros. Brawl**, ai bambini è concesso di giocare con i giocattoli, agli adulti no, e **Tabuu** rappresenta proprio la **società** che vuole fare in modo che **Master Hand** smetta di giocarci. Alla fine, i personaggi **Nintendo** avranno la meglio su **Tabuu** e la sua sconfitta rappresenterà proprio l'accettazione di questa condizione. Il ragazzo che giocava nella sua stanza è finalmente cresciuto e la famosa immagine dei personaggi che guardano l'orizzonte luminoso rispecchia proprio il luminoso futuro; nonostante questo lo abbia portato verso dimensioni creative lontane, i ricordi delle battaglie immaginarie all'interno della sua stanza saranno sempre parte di lui e non dovrà mai vergognarsene o giustificarlo di fronte alla **società**.



L'eterna lotta interiore

L'Emissario del Subspazio sarebbe stato il perfetto finale della saga, ma una console **Nintendo**, a oggi, non è tale se non è presente un titolo di questa serie; ecco così che arriva **Super Smash Bros. for Nintendo 3DS and Wii U**, un titolo espanso più che mai. Qui la *lore* del gioco prende una piega ancora più negativa e oscura: una volta sconfitto **Master Hand**, viene sprigionato **Master Core**, un'entità inquieta e distruttiva come nessun'altra nella serie. Questa entità vive appunto dentro la mano creatrice e, a quanto pare, è sempre stata parte di lui: secondo alcune teorie, egli è presente in ogni gioco e persino visibile in **Super Smash Bros. Melee** come parte dello stage "Battlefield". La battaglia contro di lui è la più feroce della saga, e questa entità è in grado di assumere diverse forme: una persona gigante, un mostro, una forma oscura del personaggio in uso, una fortezza, ma il finale ha molti aspetti interessanti: dopo una vera e propria carneficina, **Master Core** assume la sua vera forma, una sfera con dentro una sfera più piccola con il simbolo di **Super Smash Bros.**, e da lì il combattimento non è più tale. La sfera rimane ferma al centro dello stage, passiva, in attesa che il personaggio in uso la scaraventi al di fuori dello schermo. Chi è davvero **Master Hand** e perché dopo una lotta all'ultimo sangue si arrende in questo modo? Se lui è il creatore di tali battaglie, allora non ci resta che associare questa figura a **Masahiro Sakurai**, creatore della saga picchiaduro, nonché del notissimo **Kirby**; la sua vita è praticamente riassumibile seguendo gli episodi di **Smash**.



Il lato oscuro del successo

Masahiro Sakurai nacque nel 1970, il che significa che ai tempi del **Famicom** aveva 13 anni, l'età del ragazzo del primo titolo della saga; **Nintendo** fu parte dell'infanzia di **Sakurai**. Da giovanissimo fu assunto alla **HAL Laboratory** dove a soli 19 anni concepì **Kirby**, una delle saghe platformer più amate di sempre, che vide il suo successo proprio nel **Gameboy** e soprattutto nel **Famicom**; il successo della saga, tuttavia, aveva un lato oscuro, ovvero il dover produrre sequel in continuazione. Questo comportò che il suo senso di frustrazione crebbe in maniera esponenziale, e in **Super Smash Bros. Melee** si presenta proprio **Crazy Hand**, la sua voglia di distruggere ciò che ha creato per via della troppa fatica da investire nei sequel; non a caso, dopo qualche anno dalla sua uscita, Sakurai lasciò la **HAL** per via dei troppi episodi richiesti sia per la saga di **Kirby** che per la nuova saga di picchiaduro crossover. Di quel periodo egli ricorda:

«era dura per me accettare il fatto che per ogni gioco che facevo la gente desse per scontato che avrei fatto un sequel. In un sequel, tanta gente deve ridere lo stesso il massimo per creare un gioco fantastico, ma il pubblico pensa che un sequel nasca secondo un processo naturale.»

Super Smash Bros. Brawl è la storia della sua accettazione: **Sakurai** crea giochi per vivere ma questi, agli occhi di molti, sono solamente dei "giocattoli", specialmente in una società rigida come il **Giappone**. **Tabuu** rappresenta la pressione di dover crescere ma, alla fine, terminata la campagna "L'Emissario del Subspazio", questa viene sconfitta; egli rigetta le aspettative della società e accetta il lato di sé che è cresciuto con **Nintendo**, che vuole dar vita alle cose che da piccolo lo rendevano felice, che ama giocare anche se questo significa non poter distogliere l'attenzione da questa saga e non potersi cimentare in nulla di nuovo, specialmente perché dietro a ogni **Super Smash Bros.** ci sono anni di sviluppo. **Sakurai** [ha confessato a Game Informer](#) che la programmazione di questi titoli è infinitamente stancante, e si chiede spesso se lui sia la persona adatta per mantenere tale impegno. Nonostante la costanza e la serietà che dedica alla saga, la sua creatura è diventata così grande da non poterla più controllare (come per esempio l'inclusione di

personaggi molto lontani dal canone della saga, come **Mega Man**, **Pac Man** o **Cloud** solo per poter vendere di più, o il più chiaro fatto che i nuovi titoli debbano essere pronti in tempo senza potersi dedicare ad altro); **Master Core**, la rappresentazione dell'essenza del creatore stesso, esce rabbioso da **Master Hand** non solo rivendicando ciò che è suo, ma anche mettendo in guardia i fan sul futuro della saga stessa, ovvero abbandonare la direzione della sua creatura, esattamente come è successo per **Kirby**; tuttavia, nonostante ne rivendichi il possesso, egli rappresenta il suo senso di frustrazione nel non poter più abbandonare la serie nonostante la sua voglia di allontanarsi e dedicarsi ad altro, tanto è vero che alla fine dell'infuocata lotta, Master Core si abbandona a se stesso in attesa che il giocatore lo faccia fuori e faccia della serie quello che vuole. Ai colleghi di **Game Informer** il noto game designer ha detto che ogni scadenza è per lui un cappio che si stringe sempre di più man mano che il tempo passa, e che vorrebbe dedicare un po' più di tempo a se stesso ma, non solo non ci riesce, è anche incapace di immaginarsi un'altra persona che possa sostituirlo nel suo lavoro. Di certo **Masahiro Sakurai** non vuole rinunciare alla programmazione di ogni nuovo **Super Smash Bros.** ma è decisamente logorato dal fatto che a ogni gioco che produce i fan debbano chiedere automaticamente un sequel; pensate che egli aveva intenzione di chiudere la serie già ai tempi del **Gamecube** per potersi dedicare ad altro, ma la richiesta di un sequel è stata così alta da non poter essere ignorata e lo stesso **Sakurai** sa che il compito di continuare la saga spetta solo a lui, per senso di responsabilità e per amore verso la sua creatura; egli in fondo è **Master Hand** e sa benissimo che la saga senza di lui non potrebbe mai essere la stessa e perciò rimane anche se ciò significa versare sangue, sudore e lacrime, a sacrificio di altri progetti a cui si potrebbe dedicare.



I giocatori comandano

Il vero insegnamento di questa storia, alla fine della fiera, è che il compito di mettere il punto alla serie è in mano ai fan, e **Masahiro Sakurai** non può fare altro che del suo meglio per poter consegnare ai giocatori la migliore esperienza possibile. Fortunatamente **Super Smash Bros.** è una saga che (ancora) non ha visto alcun periodo buio; ogni uscita rappresenta per **Nintendo** una grossa opportunità per richiamare i fan e giocatori sempre nuovi, e **Sakurai** non può che esserne fiero.

Chissà se l'ex prodigio del game design nasconderà un nuovo messaggio nel nuovo **Super Smash Bros.** per **Switch**, se abbia accettato con più serenità il fatto che questa saga dovrà essere presente su ogni console **Nintendo** o se sarà ancora più logorato del capitolo scorso. Di una cosa siamo comunque certi: **Masahiro Sakurai** farà del suo meglio e, con la sua umiltà, consegnerà un altro titolo che cercherà di essere all'altezza - se non migliore - dei suoi predecessori.

[Toy-Con Garage: una modalità "extra" creativa per i kit di Nintendo Labo](#)

Siamo ormai agli sgoccioli dal lancio sul mercato di **Nintendo Labo** ed è la stessa casa nipponica che ha da pochissimo rilasciato una clip in cui viene mostrata una modalità extra, chiamata **Toy-Con Garage**, che sarà presente in tutti i kit, ma accessibile solamente dopo diverse ore di gioco. Tale modalità, adatta ai giocatori più creativi, permetterà di far pratica sui concetti della programmazione base di "input-output" o per meglio dire di "causa-effetto", lasciando quindi la libertà, per esempio, di poter decidere quale sia il comando da dare per una determinata azione da svolgere. In questo modo i giocatori, potranno progettare e sperimentare nuovi modi del tutto personalizzati per giocare.

Negli esempi forniti si può vedere la rielaborazione di una canna da pesca e persino di un simpatico dispenser di caramelle a gettoni realmente funzionante.

I kit saranno disponibili dal **27 Aprile 2018**.

[Nintendo Direct 08.03.2018: riepilogo e opinioni a freddo](#)

L'ultimo **Direct** di **Nintendo** a Gennaio, non contando l'annuncio di **Nintendo Labo**, è stato abbastanza agrodolce. Pochine le novità, **Mario Tennis Aces** era l'unico gioco nuovo da parte di **Nintendo** e per il resto abbiamo ricevuto solamente annunci riempitivi: DLC, date di uscita, re-release, remastered... Insomma, non si può dire di aver testimoniato a dei grandi annunci. Il **Direct** del 8 Marzo, al contrario, è stato veramente un successo e gli annunci si sono dimostrati all'altezza delle aspettative; la trasmissione live **Nintendo** ha decisamente messo i possessori di **Switch** e **3DS** sulle spine e i giocatori non vedono l'ora di comprare alcuni di questi favolosi titoli. Diamo un'occhiata più da vicino agli annunci del **Direct** del 3 Marzo.

Warioware Gold

Un po' come *Mario Party: The Top 100*, la saga di *Warioware* riceverà un titolo simile per **3DS**; una collezione di **300 minigiochi** che impiegheranno, al solito, l'uso del touchscreen, il microfono e altro. Un bellissimo annuncio visto che l'ultimo titolo della serie, **Game & Wario**, è uscito nel 2013; dal **3 Agosto 2018** in poi i giocatori potranno divertirsi con l'atipico personaggio Nintendo a scacolare nasi, mangiare aglio e tuffarsi in altre imprese bizzarre!



Dillon's Dead Heat Breakers

L'ultimo titolo della saga *Dillon's Rolling Western*; questo gioco, che fonde meccaniche **action** e **tower defense**, vi darà la possibilità di fare squadra con i vostri **Mii** in forma animale. L'uscita del gioco è prevista per il **24 Maggio** su **3DS** ma i giocatori potranno provare la demo a partire da giorno 10 dello stesso mese.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey

L'acclamato gioco per **Nintendo DS**, il terzo nella saga **RPG Mario & Luigi** sviluppata da **AlphaDream**, fa il suo ritorno su **3DS** con una nuova grafica e nuove feature, come la possibilità di alternare il controllo fra **Bowser** e i **fratelli** e una nuova prospettiva della storia dagli occhi di **Bowser Jr.** Queste nuove caratteristiche faranno di questo gioco più di un semplice remake e, anche se la scelta è caduta su un titolo "vintage", i nuovi giocatori che non hanno avuto modo di provare il titolo originale su **DS** non si sentiranno certamente estranei né alla storia e né alle meccaniche, che da sempre contraddistinguono questa spettacolare saga. Non abbiamo notizie esatte sul rilascio di questo titolo ma **Nintendo** prevede l'uscita per il **2019**.

MARIO & LUIGI
BOWSER'S INSIDE STORY
BOWSER JR.'S JOURNEY

Detective Pikachu

Un titolo bizzarro... tanto quanto interessante! Chi l'avrebbe mai detto che avremmo visto **Pikachu** parlare in questo modo, bere caffè e prendere le vesti di un detective? L'uscita di questo titolo per **3DS** è prevista per il **23 Marzo** ma l'annuncio del **Direct** si è concentrato di più, oltre all'apertura dei preorder sul **Nintendo eShop**, sul nuovo **Amiibo** di **Detective Pikachu** che verrà lanciato il giorno dell'uscita e sarà alto ben 13 cm.



Luigi's Mansion 3DS Remake

È stato uno dei titoli di lancio dell'ormai lontanissimo **Nintendo Gamecube**, una saga che negli anni è stata un po' dimenticata; ma l'uscita di **Luigi's Mansion: Dark Moon** per **Nintendo 3DS** nel 2013 (annunciato come l'"anno **Luigi**") ha dato nuova vita alla serie che vede protagonista l'adorabile fratello del più famoso **Mario**. **Nintendo** oggi ci propone il classico che ha dato vita alla saga e che, stranamente, non ha visto alcuna *re-release* dal 2001 a oggi; questa nuova versione include una **mappa attiva** nello schermo inferiore della console e una nuova **modalità Boss Rush**. Non è stata annunciata una data ben precisa ma **Nintendo** dovrebbe riuscire a consegnare questo gioco **entro il 2018**.



Kirby Star Allies

Questo titolo verrà lanciato fra pochissimo su **Nintendo Switch**, esattamente giorno **16 Marzo**; il **Direct** ha mostrato solamente l'interazione con alcuni personaggi storici della saga come **King Dedede** e **Meta Knight**. Altri personaggi verranno lanciati successivamente alla data d'uscita e i primi saranno **Rick**, **Kine**, **Coo**, **Marx** e **Goopy**. Nel frattempo vi ricordiamo che potete avere un assaggio di questo gioco grazie alla demo presente sul **Nintendo eShop** di **Switch**.



Okami HD

Uno di quei giochi che ha decisamente superato il confine fra videogioco e opera d'arte. L'acclamatissimo titolo **Capcom** è in arrivo su **Nintendo Switch** in **HD**; in questa nuova versione potrete usare il **pennello celestiale**, caratteristica principale di questo titolo, tramite **touch screen** in modalità portatile o con i Joycon in modalità *dock*. A quanto pare **Okami HD** verrà lanciato solamente in versione digitale sul **Nintendo eShop** per l'estate **2018**.



Sushi Striker: The Way of Sushido

Da **Indieszero** arriva questo particolarissimo titolo **puzzle** per **Nintendo Switch** e **3DS**. Lo scopo del gioco sarà mangiare più sushi possibile da piatti di uno stesso colore; una volta fatta una bella pila di piatti potremo lanciarla al nostro nemico e accumulare più punti possibili. Il gioco, da buon **puzzle game** che si rispetti, avrà una **modalità multiplayer online** e uscirà simultaneamente per entrambe le console per **l'8 Giugno**.

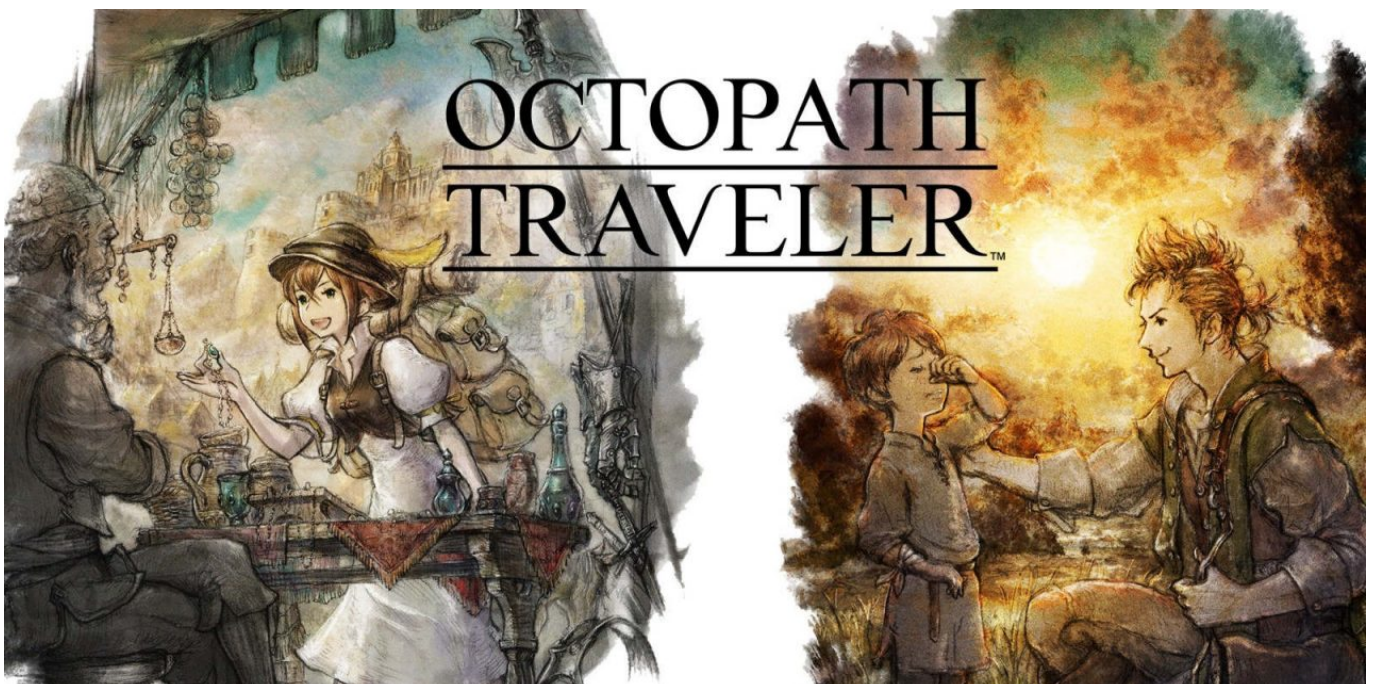
SUSHI STRIKER™

THE WAY OF SUSHIDO

Nintendo®

Octopath Traveler

L'attesissimo **RPG** targato **SquareEnix**, dalla grafica che mischia elementi 3D e 2D a la **SNES**, uscirà il **13 Luglio**; il **Direct** ha introdotto i personaggi **Tressa** e **Alfyn** ed è stata annunciata la versione speciale del gioco che includerà una **mappa**, un **libro animato** e una **replica di una moneta** presente nel mondo di **Octopath Traveler**. Purtroppo la confezione speciale non includerà la **colonna sonora** ma sarà disponibile in un secondo momento in formato digitale.



Travis Strikes Again: No More Heroes

Travis Touchdown e la sua **Beam Katana** tornano su **Nintendo Switch** in una nuova fantastica avventura. L'esuberante protagonista della saga esplorerà i meandri di una potentissima console da gioco, la **Death Drive Mark II**, e affronterà giochi d'azione, di corsa, puzzle e molti altri; sarà possibile giocare anche in **multiplayer** locale affiancando **Travis** al suo amico **Badman**; questa bizzarra avventura sarà disponibile **entro il 2018**.



Dark Souls

Il rilascio di questo titolo invidiato dai possessori di **Wii U** sta per arrivare finalmente su **Nintendo Switch**. Prima del lancio verranno effettuati dei **collaudi di rete** e **Dark Souls** verrà rilasciato giorno **25 Maggio** insieme all'**Amiibo** di **Solaire of Astora**, che vi permetterà di eseguire il gesto "*praise the sun*" a piacimento; una vera chicca anche per chi ha già giocato al primo capitolo di questa popolare saga altrove.



Captain Toad: Treasure Tracker

Un altro gioco proveniente dalla libreria del **Wii U** che arriverà su **Switch** e **3DS** giorno **13 Giugno**, un titolo molto particolare e dal successo semi-inaspettato; nato come **bonus stage** di **Super Mario 3D World**, **Captain Toad: Treasure Tracker** è un gioco che mischia elementi action ma soprattutto puzzle simili a **Fez**. Il gioco includerà nuovi stage tratti da **Super Mario Odyssey**, una **modalità co-op** per la versione **Switch** e dei controlli rivisitati per la versione **3DS**.



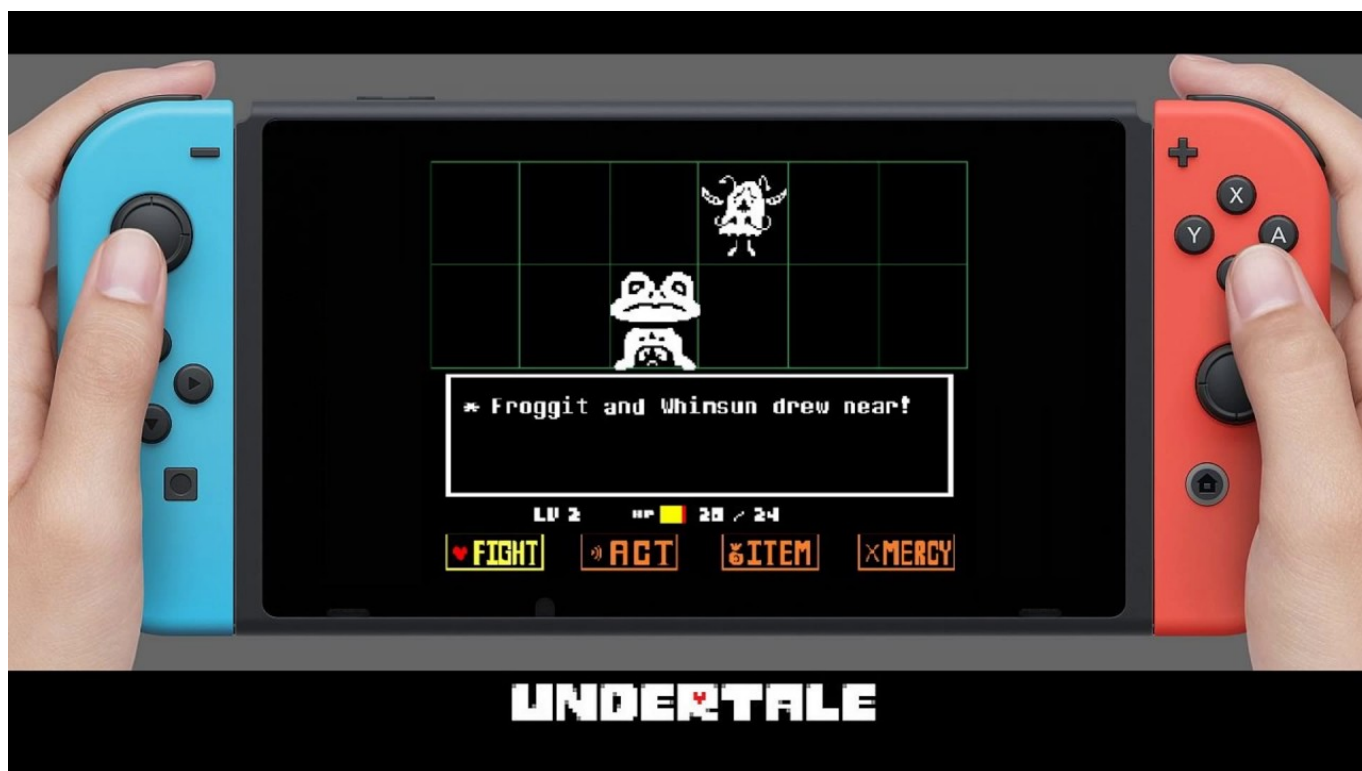
Mario Tennis Aces

Già annunciato durante lo scorso **Direct**, qui ci vengono date un'infinità di notizie riguardante il prossimo gioco sportivo con protagonista l'idraulico più famoso al mondo. Il nuovo filmato di **Mario Tennis Aces** ci mostra un'infinità di personaggi diversissimi, modalità multiplayer locale da i 2 ai 4 giocatori (dando la possibilità di collegare **fino a 4 Nintendo Switch**), colpi tipici del tennis più un sacco di tiri speciali, come il **colpo intenso** che fa uso del giroscopio della console, danni alla racchetta, e la **modalità online** che si snoda in tornei dove sarà possibile ottenere costumi alternativi e personaggi sbloccabili. Come se non bastasse, i più fanatici del tennis potranno sfruttare i *motion control* dei **Joycon** per una sfida ancora più intensa e, in un certo senso, realistica. L'uscita ufficiale del gioco è prevista per giorno **22 Giugno** ma presto **Nintendo** rivelerà delle nuove informazioni riguardanti un torneo online gratuito che avverrà poco prima del lancio.



Undertale

Toby Fox, sin dall'uscita del suo popolarissimo gioco, ha sempre mostrato interesse verso il mondo **Nintendo** ma finora, a detta sua, non ha potuto convertire il gioco per il **Wii U** in nessun modo; dopo il *porting* su **Playstation 4**, **Undertale** sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I possessori della console della grande N avranno finalmente la possibilità di giocare a questo fantastico titolo nella casa che ha dato i natali alla saga di **Mother/Earthbound**, serie che ha profondamente ispirato il titolo di **Toby Fox**. Questo potrebbe anche dimostrare la facilità con la quale è possibile fare dei *porting* veloci da **PS4** a **Switch** (anche se ovviamente parliamo di un gioco 2D che di certo non spinge la console allo stremo), come l'interno della macchina **Nintendo** sia diventato più accessibile verso gli **indie developer** ma soprattutto i [cambiamenti di Nintendo dal Wii U allo Switch](#). Purtroppo non c'è ancora una data ben precisa ma **Sans** ci rassicura che il gioco arriverà... prima o poi.



Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Questa non è la prima volta che vediamo un titolo di **Crash Bandicoot** su una console **Nintendo** ma la trilogia originale è da sempre rimasta esclusiva **Sony**. Tuttavia **Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy** sta per arrivare su **Switch** e sembra che al *porting* non mancherà nulla dalla sua versione **PS4**; il gioco sembra eccellente sia in modalità *dock* che in portatile e potremo averlo dal **10 Luglio**.



Little Nightmares: Complete Edition

Anche questo titolo *indie*, sviluppato da **Tarsier Entertainment**, sta per fare la sua comparsa su **Nintendo Switch**. Questa versione includerà **tutti i DLC** delle precedenti incarnazioni e, visto che il *publisher* è **Namco Bandai**, sarà possibile ottenere un costume alternativo scansionando l'**Amiibo** di **Pac Man**; dal **18 Maggio** potremo mettere le mani su questo intrigante **puzzle platformer** che ci ricorda, in un certo senso, il popolarissimo **Limbo**.



South Park: The Fractured But Whole

L'ultimo titolo della saga RPG di **South Park**, ideata da **Trey Parker** e **Matt Stone**, sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I DLC non saranno presenti nella versione base, che uscirà il **24 Aprile**, ma potranno essere acquistati singolarmente o col **season pass**. Speriamo che **Ubisoft** possa rilasciare in futuro anche **South Park: The Stick of Truth**, gioco che non ha mai visto un rilascio su una console **Nintendo**.



Hyrule Warriors: Definitive Edition

È stato già annunciato che la versione **Switch** dello spin-off della saga di **The Legend of Zelda**, sviluppato dai creatori della saga di **Dynasty Warriors**, includerà tutti i DLC e le componenti delle versioni **Wii U** e **3DS**; la sua presenza all'ultimo *Direct* è servita solamente ad annunciarne la data, stabilita per il 18 Maggio.



Arms

Sul fronte Arms nessuna novità se non l'annuncio di un **Global Testpunch** che partirà **giorno 31 Marzo** e durerà per tre giorni; se non avete ancora preso in considerazione l'acquisto di questo titolo questa è l'occasione buona per provare **Arms** nella sua interezza.



Splatoon 2

I fan di **Splatoon 2**, che ha di recente toccato le 2 milioni di unità in Giappone e 5 milioni in tutto il mondo, possono considerarsi i più fortunati di questo **Direct**. Il filmato si apre con l'annuncio delle finali dello **Splatoon European Championship** che avverrà giorno **31 Marzo** al **Polymanga** in **Svizzera**; lo stesso giorno ci sarà un **concerto** delle *idol* del gioco, **Alga** e **Nori**, accompagnati da una vera band e il tutto, torneo incluso, sarà visualizzabile via streaming. A **fine Aprile** il gioco si aggiornerà alla **versione 3.0** che porterà più di **100 nuovi capi d'abbigliamento**, **tre nuovi stage** e il nuovo **Rango X** per le partite pro. Ma la più grande sorpresa del filmato è l'annuncio della **Octo Expansion**, una nuova campagna *single player* che ci farà vestire i panni di un **octariano**, **Numero 8**, ed espanderà la *lore* di **Splatoon 2**. Questo DLC sarà acquistabile separatamente e arriverà per **l'estate 2018**.



Super Smash Bros

Al termine della parte dedicata a **Splatoon 2**, **Nintendo** ci rivela un'ultima esplosiva sorpresa. Sembra un ulteriore annuncio riguardante il precedente gioco: due **Inkling** se le danno di santa ragione quando tutto l'ambiente si oscura e in lontananza si vede lo stemma di **Super Smash Bros** che si illumina glorioso nel buio; alla base dello stemma si possono notare i partecipanti classici della nota saga picchiaduro, dopo di che, la vera sorpresa del trailer, ovvero l'uscita prevista per il **2018**. Speriamo solamente si tratti di un nuovo **Super Smash Bros** e non di un *porting* dell'ultimo titolo della serie per **Wii U** o **3DS** (ma nulla sembra puntare verso quella direzione)... Purtroppo il trailer è solamente un *teaser* ma non vediamo l'ora di vedere ulteriori aggiornamenti su questo fantastico titolo **Switch**.

SUPER SMASH BROS.™

[Super Smash Bros. annunciato al Nintendo Direct](#)

L'8 marzo si è svolto il **Nintendo Direct** e Nintendo ha stupito tutti con novità di rilievo. Fra questo, in chiusura dell'evento la grande N ha presentato il trailer del nuovo **Super Smash Bros.** Il video non è molto dettagliato: viene mostrata infatti all'inizio, una battaglia tra **Inkling** interrotta da una dissolvenza in nero che da spazio all'annuncio **Super Smash Bros.**, seguito da un "2018" che ne segna l'arrivo per quest'anno. Facile presumere che sarà un titolo per **Nintendo Switch**, aspettato con ansia dai fan, dato che l'ultimo uscì sul mercato nel 2011. Ecco qui il filmato di presentazione:

[Annunciato un nuovo Nintendo Direct](#)

Nintendo presenterà un nuovo [Nintendo Direct](#) domani 8 marzo alle ore 23, dandone annuncio oggi su Twitter. A quanto pare la presentazione sarà incentrata su giochi in uscita quest'anno su **Nintendo 3ds** e **Switch**, tra cui **Mario Tennis Aces** per la console ibrida. Lo streaming sarà disponibile su **Youtube**, che durerà circa 30 minuti.

I titoli attualmente annunciati includono: **Detective Pikachu** per 3ds, **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**, **Hyrule Warriors: Definitive Edition**, **Nintendo Labo**, **Project Octopath**

Traveler e **Metroid Prime 4** per Switch.

In basso il tweet di **Nintendo of America** e lo streaming su **Youtube**.

Tune in 3/8 at 2pm PT for a Nintendo Direct featuring upcoming [#NintendoSwitch](#) and Nintendo [#3DS](#) games, including new details on [#MarioTennis Aces!](#)

<https://t.co/SVhHvsfKkn> pic.twitter.com/4oOiVGD001

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [March 7, 2018](#)

<https://youtu.be/CBMxanh8llk>

[Nintendo Switch e l'esperienza Wii U](#)

Il **Wii U** è stata una ottima console: non sono certamente venuti a mancare i titoli, una campagna di marketing mirata e una solida base d'utenza ma sappiamo che la precedente console **Nintendo** non è andata come da Kyoto speravano. Quando se ne parla nei siti d'informazione, specialmente in paragone col **Nintendo Switch**, troviamo spesso le parole "fallimento", "pasticcio" o "mediocre": è chiaro che qualcosa è andato storto ma anche che qualcosa è cambiato radicalmente grazie all'esperienza **Wii U**.

Il criticatissimo gamepad della precedente console, evolutosi dalle precedenti console portatili **Nintendo DS** e **3DS**, ha permesso esperienze uniche e mai sperimentate in nessun'altro sistema (se non nelle loro stesse portatili): basti pensare a **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**, **Pikmin 3**, **Super Mario 3D World** e lo strabiliante **Super Mario Maker**, gioco che ha veramente sfruttato a pieno le sue funzionalità. Persino alcuni 3rd party non sono rimasti estranei alle sue funzionalità e giochi come **Batman: Arkham City** o **Lego City Undercover** ne sono la dimostrazione.

Wii U è chiaramente l'anello di congiunzione fra il **Wii**, con i loro innovativi **motion control**, e **Switch**, la prima console ibrida. Dire che la precedente console **Nintendo** sia stata un fallimento è riduttivo. Proviamo quindi ad andare oltre i semplici numeri di mercato12:26:33.



Differenze sostanziali

Da poco **Nintendo Switch** ha compiuto un anno e i risultati sono senza precedenti. Per quanto strano possa sembrare, l'esordio di **Wii U** non fu così disastroso; il suo lancio, avvenuto nell'ormai lontano **novembre 2012**, non passò inosservato, tanto che nel Natale 2012, **Nintendo** esaurì le sue **400.000 scorte in Nord America**. Sarebbe un buon risultato ma la richiesta della console più recente sul mercato era altissima e molti giocatori non riuscirono ad avere la console durante le feste; per questa ragione molti utenti, delusi anche dalla debole linea di lancio, finirono per vendere questa console molto presto su siti come **eBay** a prezzi da capogiro.

Nintendo, per il lancio di **Switch**, ha aumentato le scorte (visti anche i più che positivi pre-order) ma la richiesta si è rivelata comunque [più alta del previsto](#). Ma, se la storia in tal senso sembra essersi ripetuta, come mai la console ibrida ha continuato a vendere come il pane? **Wii U** aveva alcuni limiti: presentò problemi con le connessioni Wi-Fi e HDMI, un aggiornamento "pericoloso" che se bloccato avrebbe brickato la console, un prezzo che non accennava a diminuire, né sul fronte "nuovo" né sul fronte "usato" (lì era persino più alto, in certi casi), e soprattutto tanta confusione su come funzionasse: i consumatori non capivano se si trovasse in mano una console casalinga o portatile e il collegamento con il gamepad era ridicolo; **Nintendo**, per il lancio di **Switch**, si assicurò infatti di mettere nei primi trailer un giocatore che usava la console in bagno "seduto sul trono"! La stampa, visti tutti questi problemi, non riuscì a dare al **Wii U** una bella immagine e le vendite non sono mai decollate.



Gioia e rivoluzione

L'interfaccia utente semplificata, la connettività online, la sua natura ibrida e la buonissima linea di titoli di lancio sono stati fattori vincenti per **Nintendo Switch** e la stampa e i reviewer su **YouTube** non hanno fatto altro che spingere i consumatori verso questo splendido hardware. Le sue vendite dopo il lancio non sono per niente calate e già a questo punto la nuova console **Nintendo** aveva già superato il precedente **Wii U**; anche se le caratteristiche online non erano (e forse sono a tutt'oggi) poco definite, non si può negare che i fattori positivi sono certamente superiori e la compagnia giapponese ha sempre trasmesso tanto entusiasmo nel promuovere la sua nuova fantastica console. È molto strano che **Nintendo** lanci il servizio online vero e proprio 18 mesi dopo l'uscita della console ma, ad ogni modo questo non ha intaccato per nulla l'appeal che Switch ha sugli utenti (anche perché per ora il servizio è gratuito).

Il solo entusiasmo trasmesso con **Switch** è anche uno dei motivi per cui la console ha tanto successo e bisogna ammettere che lo stesso non è mai stato trasmesso per il **Wii U**.



Tante difficoltà

I giochi sul **Wii U** non sono mancati ma non c'è mai stata una vera killer app, soprattutto al lancio; ricordate forse grosse file per ottenere una copia di **New Super Mario Bros U**, **ZombieU** o il poco convincente **Nintendo Land**? Noi no! Successivamente ci sono stati altri grossi titoli come **Super Smash Bros for Wii U**, **Pikmin 3**, **Star Fox Zero** e **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** ma nessuno di questi è stato in grado di risollevare le vendite di questa sfortunata console; gli unici giochi a far rimanere la console rilevante durante una console war spietata sono stati forse **Mario Kart 8**, ad oggi il titolo più venduto sulla piattaforma, **Super Mario Maker** e **Splatoon**, entrambi favoritissimi dalla critica.

Switch invece è stato lanciato con **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, una vera e propria definizione di killer app; ovviamente il titolo di **Eiji Aonuma** è uscito anche per **Wii U** ma, inutile a dirsi, gli occhi erano tutti puntati verso la versione per la nuova console **Nintendo**. Al di fuori di **Breath of the Wild**, i restanti titoli erano un po' deboli ma la console è riuscita a vendere comunque ben 2.74 milioni di copie nel solo mese di marzo.

Se guardiamo ai primi 12 mesi di vita della scorsa console possiamo affermare che **Nintendo** ha imparato tanto dalla precedente esperienza. Quello che è successo a **Wii U** è un po' quello che è successo con la **Playstation 3** e allo stesso modo **Nintendo**, così come **Sony**, che ha saputo evidenziare le migliori caratteristiche di **PS4**, con **Switch** ha preso ciò che ha reso la sua precedente console buona e migliorato tutte quelle caratteristiche che la azzopparono.



Fallimento?

Nei primi 12 mesi, **Wii U** ha venduto solamente circa 3.91 milioni di console; nello stesso lasso di tempo **Switch** ha superato i 10 milioni di unità (quasi oltre il totale della vecchia console). Non possiamo andare contro proiezioni del genere, sul piano numerico, ma bisogna tener conto di vari fattori nel valutare adeguatamente la precedente console **Nintendo**. Il timing è stato il motivo il motivo del successo di **Switch** e la caduta del **Wii U**: quest'ultima è stata lanciata circa un anno prima delle più potenti **Xbox One** e **Playstation 4** e i giocatori erano poco propensi ad acquistare una console di potenza inferiore; **Switch** invece è stato lanciato dopo circa 3 anni e mezzo dall'uscita delle concorrenti, in un periodo in cui i giocatori cercavano un qualcosa di fresco e innovativo.

Il nuovo anno per **Nintendo** prospetta per la sua console ibrida un futuro decisamente migliore della sua console precedente; nonostante la sua potenza, inferiore rispetto a **PS4** e **Xbox One**, il futuro di **Switch** sembra luminoso e, anche se la nuova generazione sembra sia alle porte, la grande N ha un sacco di tempo per riuscire a farsi valere in un mercato spietato.

[Come scegliere una tastiera da gaming?](#)

Scegliere una tastiera da **gaming** rispetto quelle normali è difficile per via delle tante **funzionalità, switch e tecnologie proprietarie**, oltre all'enorme vastità di aziende che offrono prodotti diversi per ogni tipo di giocatore, come appunto per i **mouse** di cui abbiamo già parlato. Per questo abbiamo creato una guida in grado di dare dei buoni consigli d'acquisto, in linea al vostro budget.

Switch meccanici

Uno degli elementi più confusionari di una tastiera meccanica sono gli **Switch MX Cherry** che hanno dei **codici colore**, che troverete sulla maggior parte delle marche. Tuttavia ci sono delle eccezioni: alcuni produttori di tastiere, come **Razer** e **Logitech**, hanno i propri interruttori meccanici personalizzati. Gli *Switch* meccanici sono molto diversi dai tasti presenti su su mezzi più economici, cioè quelle a **membrana**. Forniscono un **feedback migliore** e il segnale viene inviato più velocemente. Non sono per tutti però, quindi vale la pena provare prima di acquistare. **Cherry** produce sei diversi tipi di interruttori per tastiere **MX**, che prendono il nome dai colori:

Switch MX Blue

Gli **Switch Blue** restituiscono un **clic tattile nel momento in cui il pulsante viene attivato**, il che significa che si ottiene un riscontro istantaneo per ogni sequenza di tasti, che rende il tutto molto soddisfacente.

Switch MX Green

Gli **Switch Green** sono simili ma richiedono più forza degli Switch Blue per essere attivati. Questi sono **ottimi per scrivere** e per la digitazione ma producono un forte rumore; quindi se ci si trova in uno spazio di lavoro condiviso o vi sono delle pareti sottili, è meglio evitarlo.

Switch MX Brown

Gli **Switch Brown** sono simili al Blue ma il “clic” tattile è **molto meno pronunciato**. Sono anche **meno rumorosi** dei loro fratelli Blue e Green, con un suono più simile a un urto che un clic, ma ha uno **scatto meno pronunciato** rispetto agli interruttori Brown e richiede **meno forza** per l’attivazione. Questi interruttori sono una buona via di mezzo per i giocatori che scrivono anche molto.

Switch MX Red

Gli **Switch Red** non hanno click tattili ma possiedono una **corsa estremamente breve**. Questi sono gli **switch più comuni sulle tastiere da gaming** grazie alla loro **eccezionale facilità e rapidità di utilizzo**. Sono **meno confortevoli per lunghi periodi** di digitazione e la mancanza di feedback può risultare fastidiosa per alcuni.

Switch MX Black

Gli **Switch Black** sono molto simili ai rossi ma richiedono **più forza** per l’attivazione.

Switch MX Speed

Infine abbiamo i nuovi Switch Speed, che hanno un **punto di attuazione molto piccolo**, appena 1,2 mm.

Nonostante abbiamo descritto ogni *Switch* è **davvero necessario provarli** per determinare quale sia il migliore per le vostre esigenze. È possibile acquistare **campionatori** di interruttori MX dal costo superiore ai 10 €, oppure controllare se nei negozi di informatica più vicini sono già esposti questi prodotti. Gli Switch MX Cherry inoltre sono **intercambiabili tra loro** nella maggior parte delle volte. Le tastiere non Cherry invece stanno diventando più comuni, con compagnie come Logitech e Razer che scelgono di vendere le proprie tastiere con i propri interruttori personalizzati.

Nonostante ciò gli Switch Cherry dominano ancora il mercato anche se le alternative stanno diventando sempre più popolari.

Altre features

Molte tastiere da gaming hanno a disposizione degli **extra** che li distinguono dalla massa. Per esempio, alcuni verranno forniti con **porte USB**, il che significa che è possibile collegare le periferiche direttamente alla tastiera, senza doverli collegare al PC. Alcune sono anche dotate di **pulsanti aggiuntivi** per le scorciatoie da gaming chiamate **macro**, che possono essere programmate tramite il software del produttore. Altre ancora hanno addirittura delle **porte jack** per collegare cuffie e microfono. E come per i mouse vi sono tastiere con i **led**, alcune con un colore fisso e altre **RGB**, con effetti di vario tipo. Come detto per i mouse non sono obbligatori, ma ormai nella maggior parte delle tastiere da gaming i led sono la norma, vista la loro utilità nel caso di sessioni notturne.

Tastiere a membrana da gaming

Ho voluto inserire questa sezione perché c'è gente che non riesce ad acquistare delle tastiere meccaniche oppure vuole tenersi con un budget basso ma vuole avere una buona tastiera per giocare. L'unica cosa che c'è da dire a riguardo sulle membrane è che **bisogna guardare principalmente la qualità costruttiva** e se la tastiera aggiunge **tasti macro/funzione** oppure la **retroilluminazione**, e in questo caso assicurarsi magari tramite le recensioni che **si vedano bene i tasti al buio** poichè l'unica funzione utile dei led è appunto come scritto sopra, per le sessioni notturne. Rispetto le meccaniche non c'è bisogno di guardare gli switch poichè non ci sono.

Per giocare a livelli alti con una velocità di risposta più elevata possibile e con comodità le meccaniche sono consigliatissime anche se esistono delle tecnologie con **switch a infrarossi** uscite da poco che possono contrastare le meccaniche, ma ne parleremo più avanti. Riguardo le tastiere a membrana invece non significa che sono sconsigliate per giocare, vi sono tastiere a membrana che vanno benissimo e non vi faranno pentire di non aver acquistato una meccanica. Un esempio di tastiera a membrana da gaming di alto livello è la **Logitech G510** di qualche anno fa che tra ben **18 macro**, tanti **tasti funzione**, **jack per cuffie e microfono**, **led RGB**, **tecnologia proprietaria** che accelera la comunicazione tra tastiera e PC e addirittura uno **schermo integrato** per vedere statistiche di gioco o informazioni varie la rendono un'ottima variante delle meccaniche.