

[Xenoblade Chronicles 2](#)

Terzo titolo appartenente alla serie **Xenoblade** (dopo *Xenoblade Chronicles* e *Xenoblade chronicles X*), nonché primo ad approdare sulla console ibrida targata Nintendo, **Xenoblade Chronicles 2** è, come i suoi predecessori, un JRPG con elementi che lo distanziano dai classici del genere, in particolar modo un combat system del quale parleremo più approfonditamente a seguire.

Monolith Soft è riuscita a confezionare un'opera mastodontica contando su un team di sole 40 persone, capace di sfornare un gioco che terrà impegnati per almeno 70 ore, necessarie per portare a termine la storia principale, e anche più di un centinaio se si vorrà darsi all'esplorazione e scoprire tutti i segreti presenti nel titolo.

Titani e nuvole

Il gioco è ambientato nel mondo di **Alrest**, coperto interamente da un **mare di nuvole** (chiamato così perché è davvero possibile nuotarci dentro) in cui vivono delle creature mastodontiche chiamate **Titani**, così grandi da essere dei veri e propri continenti abitati da esseri umani (o umanoidi).

Noi vestiremo i panni di **Rex**, giovane protagonista che vive da solo su un titano (da lui chiamato **Nonnetto**) più piccolo degli altri, che ricorda vagamente un drago, sul quale ha costruito una casetta.

Per sopravvivere, il nostro eroe recupera oggetti e tesori sperduti nel mare di nuvole usando una tuta da palombaro, per poi vendere il ricavato alla gilda dell'**Argentum** (luogo di scambio per i recuperatori "marini"): proprio qui parteciperà a una missione di recupero insieme a un gruppo chiamato **Torna**, il cui obiettivo sarà recuperare un misterioso artefatto chiamato l'**Aegis**.

Da qui in poi inizia la vera avventura, con numerosi colpi di scena, che ci terrà col fiato sospeso fino alla fine.

Anche se la storia risulta essere ben raccontata e profonda, a volte cade nel ridicolo: assistere a scene pseudoromantiche tra una donna seminuda dalle forme procaci e un bimbo di pressapoco 10 anni smorza parecchio la credibilità e l'immedesimazione, almeno in noi occidentali.

In giro per Alrest

Xenoblade Chronicles 2 è un gioco open world tecnicamente ben realizzato ma con alcune sbavature, che saltano all'occhio soprattutto nella modalità portatile, nella quale la risoluzione e il dettaglio calano bruscamente rispetto alla modalità docked. Il mondo di gioco è molto vasto, con degli scorci davvero notevoli e tanti poligoni in movimento, si potrebbe stentare a credere che giri su una console considerata poco performante come **Switch**: a tanta meraviglia però a volte si alternano lati negativi, texture in bassissima risoluzione e frame rate ballerino specialmente in posti affollati.

I personaggi principali sono modellati egregiamente, ma il loro design a volte esagerato potrebbe non piacere a tutti, i personaggi secondari invece sono quasi del tutto anonimi, e capita di vedere lo stesso modello ripetuto più volte anche nella stessa città.

A un comparto **grafico** decisamente buono si affianca un comparto **audio** all'altezza: le musiche

composte in gran parte da **Yasunori Mitsuda** sono belle e orecchiabili e si adattano bene ai momenti del gioco, anche se a parere di chi scrive non raggiungono l'eccellenza di altri JRPG usciti nello stesso anno (vedi [Nier: Automata](#)).

Il **doppiaggio in inglese** è di buona fattura, ma a volte diventa caotico quando più personaggi parlano durante i combattimenti e ripetono di continuo le stesse frasi che si sovrappongono tra loro: vien voglia quasi di disattivare le voci dalla frustrazione, mentre con il doppiaggio giapponese l'effetto è minore.

I sottotitoli in italiano sono in gran parte buoni, ma alcune parole sono tradotte in maniera discutibile ("ductor" e "gladius" da "driver" e "blade", ad esempio) e stonano quando i personaggi le pronunciano in inglese mentre noi sullo schermo stiamo a leggere tutt'altro.

Verso l'Elysium

Xenoblade Chronicles 2 ha sicuramente tanti lati positivi, ma il migliore in assoluto è il **combat system**, molto profondo e sfaccettato: per comprenderlo fino in fondo ci vorrà tanta pratica, ma alla fine regalerà molte soddisfazioni.

Avremo a disposizione un party di **3 personaggi** che saranno i nostri **Ductor**, ognuno dei quali potrà scegliere 3 **Gladius** (entità che rappresentano le proiezioni in forma umanoide dell'arma che sta impugnando il loro Ductor); ogni Gladius avrà a disposizione un moveset unico appartenente all'arma che rappresenta. Non solo, avrà anche **un elemento** che lo contraddistingue (aria, acqua, terra, fuoco, ghiaccio, elettricità, luce, oscurità), **tre mosse normali** che a volte possono infliggere stati alterati (fiaccamento, atterramento, lancio e schianto) e una **mossa speciale** appartenente all'elemento del Gladius.

I nemici saranno più vulnerabili agli attacchi quando si trovano in uno stato alterato, e quando colpiti da una mossa speciale (che si carica eseguendo gli attacchi normali) si aprirà un diagramma che ci indicherà gli elementi delle mosse speciali da eseguire in seguito per eseguire una **combo**. Se si riuscirà a completare una combo di mosse speciali, si verrà a formare una sfera appartenente all'elemento dell'ultima mossa speciale eseguita, la quale girerà attorno al mostro, eseguendo altre combo con elementi differenti si creeranno altre sfere, che potranno essere distrutte eseguendo un attacco a catena (quando le tre barre nella parte alta a sinistra dello schermo si illumineranno). Più alto il numero di sfere distrutte, più grande sarà il danno arrecato al mostro.

Un combat system così complesso (mi sono sforzato di semplificarlo il più possibile) potrebbe scoraggiare i neofiti, ma con la pratica tutto diverrà più semplice e divertente.

Ci sono **38 Gladius** rari da collezionare, molto più forti di quelli comuni, e che possono essere scoperti durante la storia principale oppure portando a termine qualche missione secondaria, o ancora tramite degli oggetti lasciati cadere dai mostri o trovati dentro qualche scrigno.

Ogni Gladius può essere potenziato tramite un albero delle abilità che sbloccherà i potenziamenti una volta soddisfatti determinati requisiti, come ad esempio eseguire un certo numero di mosse speciali oppure guarire gli alleati e via dicendo.

Oltre alla storia principale, ci saranno tantissime missioni secondarie da affrontare, mini giochi e tanti mostri da combattere, alcuni dei quali di livello molto superiore al boss finale. Insomma una quantità non indifferente di cose da fare e centinaia di ore necessarie per farle tutte.



Conclusioni

Monolith Soft ha sfornato un gioco mastodontico e spremuto come un limone l'ibrida targata **Nintendo**, la quale può fregiarsi di un'altra killer application che offre centinaia di ore di gioco, un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto, un combat system complesso e gratificante e una storia appassionante e profonda, i cui difetti non inficiano, se non in minima parte, la godibilità del titolo.

[Monster Hunter World: il contributo di Nintendo non va dimenticato](#)

È un po' triste vedere un franchise tipicamente associato alle console **Nintendo** spiegare le ali per migrare alla volta di altri sistemi videoludici; tuttavia siamo contentissimi di sapere che **Monster Hunter World**, uscito per **Xbox One** e **Playstation 4**, venda come il pane e si trovi in testa alle classifiche di tutto il mondo. L'ultima incarnazione della serie potrebbe non essere perfetta ma è comunque un ottimo sequel.

Per quanto possa essere difficile da accettare, la famosa serie **Capcom** aveva bisogno di passare alle console casalinghe e, dunque, a un utenza più ampia come quella su **Xbox One** e **PS4** (nonché potenza, cosa che **Switch** non può permettersi); l'ultima volta che la saga è apparsa in una console casalinga è stato con **Monster Hunter 3** per **Wii** nel 2009, dunque quasi dieci anni visto che il successivo **Monster Hunter 4**, rilasciato nel 2013, uscì per il portatile **Nintendo 3DS**. Il salto su **Xbox One** e **PS4** potrebbe certamente dare più credibilità al brand e ampliare, decisamente, la già larghissima fan base a livelli mai visti prima.



La serie ne ha certamente goduto ma tutto ciò è forse un po' difficile da accettare per **Nintendo**: il titolo è arrivato presto in cima alle classifiche inglesi durante la settimana di lancio e a oggi **Monster Hunter World** ha superato le cinque milioni di unità fra versioni fisiche e digitali (non dimentichiamoci che questo titolo dovrà ancora uscire per **PC**, il che porterà ancora più giocatori); le azioni **Capcom** hanno avuto un incremento del 4.9%, registrando il picco più alto in diciassette anni, e questo sottolinea i limiti della console **Nintendo** (sia in termini di potenza che di utenza).

La decisione di portare la serie su altre console si è rivelata vincente ma ciò non significa che la relazione fra **Monster Hunter** e **Nintendo** sia finita; la serie deve molto alla "Grande N" e giocatori e critici di tutto il mondo lo sanno. Questo nuovo titolo non è comunque esente da difetti: il *matchmaking* non risulta efficiente, almeno al lancio, tanto che i giocatori di vecchia data rivendicano le gesta dell'online sulle console portatili.



Quando la serie arrivò per la prima volta su **Playstation 2** nel 2004 non fu un grande successo; fu con il passaggio su **PSP** che **Monster Hunter** definì il suo imperfetto online e si concentrò di più sul multiplayer. La serie riscontrò un modesto successo ma fu solo con il passaggio su **3DS** e gli esclusivi titoli **Nintendo** (come **Monster Hunter Generations**) che ridefinirono la formula senza stravolgere il gioco di base, riscontrando così il successo meritato.

Ci duole ammetterlo, ma non vedremo mai **Monster Hunter World** per **Nintendo Switch**; sicuramente **Capcom** non vorrà fare un porting al costo di sacrificare il buon comparto tecnico che sta caratterizzando il suo successo nelle altre piattaforme. Tuttavia, **Switch** non avrebbe bisogno di questo specifico titolo, ma bensì una "sub serie" per la console **Nintendo**.



Un'opzione per **Capcom** sarebbe quella di portare in occidente **Monster Hunter XX**, uscito in Giappone nell'Agosto 2017; questo titolo, essendo fondamentalmente un *porting*, non ha riscontrato un grosso successo. **Capcom** aveva grosse aspettative per la versione **Nintendo Switch** però, essendo uscito praticamente 5 mesi prima su **3DS**, capirono che **Monster Hunter XX**, con le soli 100.000 copie vendute dopo la settimana di lancio, non avrebbe ottenuto risultati migliori sulla console ibrida, pur essendo un'esclusiva.

Tuttavia il successo di **Monster Hunter World** in occidente potrebbe convincere **Capcom** a rilasciare il titolo **Switch** nei rimanenti territori (lasciando perdere la release su **3DS**); potrebbe essere un percorso rischioso e costoso per **Capcom** però, potrebbe rivelarsi un ottimo investimento per introdurre la saga ai possessori di **Nintendo Switch** di oltremare.

Un altro modo per rivedere **Monster Hunter** su **Switch** potrebbe essere il rilascio di un nuovo titolo esclusivo. Fra le due alternative è in realtà la strada più rischiosa e **Capcom**, solitamente, non è un publisher che scommette i propri soldi su uno *spin-off* quando può ottenere le stesse entrate, se non più grosse, con il rilascio di altri titoli classici (vedi **Resident Evil** su **PS4** e **Xbox One**); tuttavia è un publisher che, con buona probabilità, avrà già preso in acconto il successo del nuovo titolo e il nuovo status tripla A di **Monster Hunter**. Inoltre **Capcom** sa benissimo quanto il contributo **Nintendo** sia stato decisivo per la saga, quindi è improbabile che una console come **Switch**, la cui utenza aumenta di giorno in giorno, rimanga senza un **Monster Hunter** per l'occidente.

Per adesso, possiamo solo incrociare le dita e sperare che un nuovo titolo della saga arrivi su **Switch** il prima possibile.

[Lunga vita a Nintendo Switch!](#)

Secondo il direttore e capo del reparto creativo di **Nintendo**, **Shigeru Miyamoto**, **Switch** sarà la

console più longeva del colosso nipponico. **Miyamoto**, ha anche affermato che i team di **Nintendo** potrebbero ritrovarsi a sviluppare i propri titoli per più dei soliti 5-6 anni del normale ciclo di vita.

Shigeru ha inoltre affermato che:

«La strategia di marketing che sta andando avanti è quella di infondere il desiderio di acquistare Nintendo Switch tra un'ampia base di consumatori in tutte le regioni del Giappone, degli Stati Uniti ed Europa.

La nostra massima ambizione è che Nintendo Switch non sia solamente di proprietà di ogni famiglia, ma di ogni singola persona. Il più grande vantaggio di Switch è che può essere trasportato e utilizzato facilmente per un gameplay competitivo tramite connessione wireless locale.»

Successivamente, il direttore creativo ha parlato degli utilizzi delle funzionalità uniche di Nintendo Switch.

«Quando pensi a cosa può essere fatto con un dispositivo come Nintendo Switch, che può essere utilizzato in movimento, ti rendi conto che ha molte funzioni non disponibili su nessun altro hardware fino ad oggi.»

Inoltre, secondo quanto riportato dal direttore generale dell'EDP (Divisione Pianificazione e sviluppo) di **Nintendo Shinya Takahashi**, all'interno del colosso nipponico la "Grande N", sta "allevando" sviluppatori che siano in grado di creare un prodotto che possa piacere il più possibile e che tutti i fan dei videogame possano apprezzare.

Miyamoto ha parlato dell'accordo tra **Illumination** e **Nintendo** sul film di **Super Mario**. Infatti, **Shigeru**, ha pensato a lungo a un film d'animazione, e ha riferito che dopo una lunga ricerca, è stata proprio la **Universal Parks & Resort** (che lavora con **Nintendo** sulla creazione di attrazioni per i suoi parchi a tema) a presentargli la **Illumination**.

Secondo voi, quanto sarà longevo il Nintendo Switch?

[Atlus chiede ai propri fan quali titoli sviluppare e su quale piattaforma](#)

Oggi **Atlus** ha rilasciato un lunghissimo questionario rivolto ai fan. Nonostante sia in giapponese, è importante sapere di cosa si tratta dato che riguarda il rilascio di nuovi titoli sulle diverse piattaforme, tra cui un nuovo capitolo della saga **Persona**, un picchiaduro, un RPG online o, più semplicemente, **Persona 6**. Oltre a ciò, sono presenti domande che riguardano le saghe di **Etrian Odyssey**, **Digital Devil Saga**, **Devil Survivor**, **Shin Megami Tensei**, e tutti i capitoli dedicati a **Persona**. Per tutte queste opzioni dovranno essere specificate le console di rilascio. Le domande successive indicano di esprimere la propria opinione riguardo alla creazione di alcuni spin-off dei giochi Atlus creati, però, da altri sviluppatori. I titoli della lista sono **Soul Hackers**, **Devil Summoner**, **Devil Survivor**, i picchiaduro della saga **Persona**, i **Persona Dancing All Night**, **Persona Q**, **Etrian Odyssey**, la saga principale di **Persona** e di **Shin Megami Tensei**. La domanda

successiva riguarda un dubbio di Atlus se sviluppare o meno una nuova IP, una saga numerata o, ancora, degli spin-off delle proprie serie principali, un remake, o magari un *porting* di vecchi titoli sulle nuove console. È presente anche l'idea di creare delle serie animate o collaborazioni con altre compagnie. Nel momento in cui si deciderà di rispondere "la creazione di una nuova IP", verrà richiesto anche lo sviluppatore, scegliendo tra diversi studi, come ad esempio il team di *Shin Megami Tensei*, il nuovo **Studio Zero**, il team di *Persona*, **Vanillaware** o il team di *Etrian Odyssey*. Infine, ma non meno importante, verrà chiesto nuovamente su quali piattaforme rilasciare i nuovi titoli, da scegliere tra **PS4**, **Playstation VR**, **PS Vita**, **3DS**, **Nintendo Switch**, **Smartphone** oppure una nuova console che potrebbe arrivare in futuro. Terminato il questionario, troverete una sorpresa dai **Phantom Thieves**: sarà un piccolo *artwork* riguardante un gioco in uscita dello Studio Zero chiamato **Project Re Fantasy**.

Fonte: [Dualshockers](#).

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

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

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

Ovviamente non è passato inosservato a nessuno il flop commerciale subito da **WiiU**, vuoi per la somiglianza a **Wii**, vuoi per il costo spropositato della console al lancio, vuoi per un marketing non del tutto azzeccato, la console venne presto accantonata sia dai giocatori che dagli sviluppatori e, in seguito, anche dal produttore: che stava già mettendo nuova carne al fuoco per un ambizioso progetto, la **Nintendo NX**, adesso conosciuta come "**Nintendo Switch**". Quasi a voler porre rimedio al poco successo avuto da questi titoli, che avrebbero dovuto trovare un posto più dignitoso nel panorama videoludico, **Nintendo** vuole provare a rilanciarli sul sicuramente più fortunato **Nintendo Switch**, che dal lancio [un po' ovunque registra numeri da record](#). Quindi non rimane che aspettare e vedere cosa ci riserverà il futuro!

[Il prossimo Nintendo Direct sarà l'11 gennaio?](#)

Ora che il 2017 è finito, tiriamo le somme: **Switch** ha superato ogni aspettativa in fatto di vendite con oltre 10 milioni di copie vendute in 10 mesi, e offrendo già una discreta gamma di titoli, tra esclusive, indie, porting e multiplatforma. Il futuro della console ibrida, almeno per quest'anno, potrebbe rimanere altrettanto florido grazie a una lista di 8 nuovi giochi che, non ancora ufficialmente annunciati, sembrano essere usciti allo scoperto grazie ad **Amazon**, avendo già reso disponibili i preordini dei suddetti (visibili cliccando [qui](#)), oltre ad alcuni accessori. Un particolare placeholder indica chiaramente che uno dei titoli in questione (chiamato *Project Octopath Traveler*) sia «appena stato annunciato a un evento», evento che però **Nintendo** non ha ancora confermato, ma di cui si specula da tempo, arrivando addirittura a un'ipotetica data: **11 gennaio 2018**. Se così fosse, non si dovrà aspettare molto per avere la conferma da parte della grande N, o la negazione, del leak di Amazon.

[Nuova modalità per Super Meat Boy su Switch](#)

Team Meat, sviluppatori del popolare platform indie **Super Meat Boy**, ha annunciato una nuova modalità di gioco per la versione **Nintendo Switch**: la **race mode**.

Essa consisterà in un multiplayer per due giocatori via *split-screen* dove si cercherà di completare un livello nel minor tempo possibile. Tale modalità potrebbe arrivare anche su altre piattaforme, ma per il momento verrà testata sulla nuova console **Nintendo**.

Super Meat Boy per **Switch** arriverà nei negozi l'11 gennaio 2018.

[Soulcalibur VI potrebbe arrivare su Nintendo Switch](#)

La **Gamecentral** britannica ha parlato con il produttore **Motohiro Okubo** la scorsa settimana, cogliendo l'occasione per chiedergli se sia in progetto una versione **Switch** di **Soulcalibur VI**, aggiungendo scherzosamente che in quel caso potremmo assistere al ritorno di *The Legend of Zelda*. Sfortunatamente, Okubo ha detto che quando **Namco** ha iniziato lo sviluppo su **SCVI**, la console Switch non esisteva ancora.

«Lo sviluppo di *Soulcalibur VI* è iniziato più di tre anni fa e non sapevamo nulla di Switch in quel momento», ha detto Okubo. «Al momento non stiamo lavorando su Switch, ma personalmente sono interessato alla piattaforma, quindi se sarà possibile adattare l'**Unreal Engine** a Switch forse ci sarà la possibilità di iniziare il progetto.»

Data d'uscita per Yooka-Laylee su Nintendo Switch

Playtonic Games ha annunciato che il nostalgico **platform Yooka-Laylee** arriverà il 14 dicembre per **Nintendo Switch**.

Già rilasciato per **PC**, **Ps4** e **Xbox One** il **crowdfunding** per il gioco era stato creato per la versione **Wii U** ma poco dopo l'uscita lo sviluppo è stato spostato su Switch.

Yooka-Laylee nasce come campagna **kickstarter** e si presenta come un progetto delle menti dietro **Banjo Kazooie** con un omaggio verso la prima era dei **platform 3D**.

Bluehole Studio: nuova IP per PS4 e Switch

Bluehole, lo studio sud coreano dietro al famosissimo titolo **PlayerUnknown's Battleground**, sarebbe pronto (dopo aver lasciato il suo campione d'incassi **PUBG** in mano a una sussidiaria interna chiamata **PUBG CORP.**, creata per prendersi cura unicamente del titolo) allo sviluppo di una **nuova IP**, che secondo le recenti informazioni apparse su **Resetera**, sarà sviluppato per le piattaforme **PS4** e **Switch**. L'unica altra informazione arrivataci riguarda l'orientamento della nuova IP, che sembrerebbe puntare alla demografia dei videogamer asiatici, quindi con molta probabilità si tratterà di un **MMO** o di un **MOBA**.