

[Nuovo trailer per la versione Switch di L.A. Noire](#)

L.A. Noire sarà disponibile dal **14 novembre** per **Nintendo Switch** e, nell'attesa, **Rockstar Games** ha rilasciato un nuovo trailer del gioco. Per la **console giapponese** sono stati inseriti dei nuovi **comandi Touch**, viene sfruttato il giroscopio e viene aggiunta una nuova visuale che è posta subito dietro il protagonista.

Di seguito il trailer:

[Il DLC di Breath of the Wild, La Ballata dei Campioni, potrebbe arrivare a Dicembre](#)

Una lista dell'**e-Shop** ci avrebbe fornito una possibile data di uscita del DLC **La Ballata dei Campioni** per **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**: il contenuto aggiuntivo dovrebbe essere rilasciato il mese prossimo, **dicembre 2017**.

Il DLC introdurrà un nuovo dungeon e una nuova storyline inedita. Inoltre, il DLC non potrà essere comprato separatamente e che per poterlo giocare bisognerà comprare il Season Pass del gioco.

[Nintendo Switch si aggiorna con l'update 4.0](#)

Arriva a sorpresa l'aggiornamento di sistema 4.0.0 per il sistema operativo della ammiraglia di casa **Nintendo**. Finalmente sarà possibile **trasferire i propri salvataggi e i profili** su altri sistemi e - in alcuni giochi - effettuare anche la **cattura video**. Al momento quest'ultima funzione sembra essere supportata soltanto da *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS* e *Splatoon 2*, ovvero i principali titoli sviluppati internamente da Nintendo.

Si può tenere premuto il pulsante cattura schermo per registrare gli ultimi **30 secondi** di giocato e condividerli su **Facebook** e **Twitter**.

A [#NintendoSwitch](#) system update is available now. Transfer user profiles & saves between systems & more! Details: <https://t.co/96hQYnYpPe> pic.twitter.com/mGamHHFsTO

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [19 ottobre 2017](#)

Per quanto riguarda il **trasferimento dati** purtroppo al momento non sarà possibile effettuare

dei **backup** ma, come specificato dalla FAQ Nintendo, avremo bisogno di due sistemi per trasferire i dati da uno all'altro, con l'unica opzione di trasferire **tutti i dati** inclusi i salvataggi e gli acquisti effettuati sull'eShop.

Risulta dunque utile nel caso in cui si sia usata la console di qualcun altro per giocare e si vogliono trasferire poi tutti i dati del profilo sul proprio nuovo acquisto, ma **non se la nostra console si danneggia**. Abbiamo inoltre l'introduzione di nuove icone di profilo con i personaggi di *Super Mario Odyssey* e *The Legend of Zelda* e infine viene introdotta la possibilità di **preordinare ed effettuare il pre-download** dei giochi in uscita sull'eShop. Nuovo look per il **News feed** e un non meglio specificato **update per i Joy-con**.

[Doom arriva su Nintendo Switch](#)

Id Software ha appena annunciato che la versione **Switch** di **Doom** arriverà nei negozi americani il **10 Novembre**. Nintendo aveva già dichiarato che il titolo sarebbe stato accompagnato da un'altra importante *IP* degli stessi sviluppatori: *Wolfenstein 2*.

Doom su **Nintendo Switch** godrà della campagna single-player completa e di tutti i livelli di difficoltà inclusa la *ultra-nightmare*; i giocatori potranno inoltre scegliere di giocare in modalità arcade e in multiplayer con il death match a squadre e la classica modalità capture flag. Infine il titolo sarà corredato da **18 mappe** e tutti i contenuti **DLC** finora rilasciati.

[The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild rinnovato con un nuovo pacchetto di shader su pc](#)

The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild è ancora oggi il gioco con i punteggi più alti dell'anno, il che fa intendere la qualità di quest'ultimo. Grazie a **CEMU**, il famoso emulatore di **Wii U**, i fan della saga che non possiedono le ultime due console di casa **Nintendo**, possono giocare a questo capolavoro sul loro **PC**. Con il passare del tempo, la qualità di *The Legend Of Zelda* su quest'emulatore è aumentata notevolmente.

Quest'oggi è arrivato uno degli aggiornamenti più importanti riguardanti la resa grafica: il **Clarity Pack**, appena rilasciato dall'utente **jamielinuxxx**, che mira a rendere le ombre più profonde e più scure, mentre i colori avranno un aspetto più nitido e meno scarico. I risultati di questo pack sono sorprendenti. Infine, ecco la video-guida:

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcDIxOVVsbG80bFUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Voi cosa ne pensate? Lo proverete?

[Steamworld Dig 2](#)

Non esordirò con una triste battuta sulla miniera o sul duro lavoro, pur avendone a disposizione, ehm, una miniera. Piuttosto parlerò di oggetti di valore, preziosi, gioielli e questa vi prego concedetemela visto che mi viene servita su un piatto d'argento, o meglio d'oro. E di oro, topazi, rubini ma anche tanti altri minerali e ben più strambi è costellato il sottosuolo di **El Machino**, mondo di gioco disegnato a regola d'arte nel quale letteralmente sprofonderemo e dentro al quale trascorreremo le tante ore che ci porteranno a completare al 100% la nostra missione, ottenendo la tanto agognata **Prova di completamento**.

Fughiamo subito ogni dubbio: cosa è cambiato rispetto al primo capitolo? Tutto e niente: la base è la stessa ma *non* ci sono più le mappe generate proceduralmente e abbiamo di fronte una versione migliorata, sotto tutti gli aspetti, di *Steamworld Dig*. Scendiamo più a fondo e scopriamo perché (d'accordo, la smetto con le battute scontate).

Image & Form, team svedese tornato alla ribalta nel 2013 dapprima su **Nintendo 3DS** e in seguito su tutte le altre piattaforme, ci aveva già narrato le vicende del piccolo robot **Rusty**, in un videogame in stile **metroidvania** dall'ambientazione steampunk-western. Parliamoci chiaro: forse l'unico vero difetto - se così si può chiamare - di questo capitolo è proprio la mancanza di quel fattore originalità che scaturisce, come è naturale che sia, proprio dal fatto di essere il secondo - terzo se si considera lo spinoff *Steamworld Heist* - episodio di una saga. In tutto il resto invece il gioco è riuscito a migliorare la propria formula e sotto ogni punto di vista: questa volta guideremo **Doroty**, che alla ricerca di Rusty partirà per la sua piccola grande avventura in compagnia del suo fidato piccone per ripulire le miniere sotto la città di El Machino. Fra gioielli, denaro, manufatti, ingranaggi e congegni trovati sottoterra, ci ritroveremo incastrati in una bellissima meccanica di progressione che ci farà venir voglia di utilizzare tutti i nuovi strumenti e i potenziamenti ottenuti per raggiungere aree fino a poco tempo prima inaccessibili o per sconfiggere più facilmente i nemici. A ciò si aggiunge un sistema di *perk* che grazie agli ingranaggi - che si possono riassegnare in ogni momento ai vari slot - ci dà la possibilità di attivare ulteriori abilità relative all'equipaggiamento.

Dalla raffinatezza del game design alla cura di ogni particolare grafico e sonoro *Steamworld Dig 2* è l'esempio di come un team relativamente piccolo possa realizzare un lavoro ispirato e profondo, senza ripetersi e anzi migliorando notevolmente la propria IP. Ogni aspetto del gioco è perfettamente equilibrato, a partire dalle meccaniche vere e proprie per arrivare al livello di difficoltà, che ci dà la possibilità di aggiungere fino a tre handicap innalzando dunque il livello di sfida per i giocatori più esigenti e lo fa **in-game** con una soluzione alquanto bizzarra: grazie al ritrovamento di determinate aree segrete ci verranno consegnati alcuni particolari progetti che ci permetteranno appunto di aumentare la difficoltà mentre stiamo giocando, assegnando i soliti ingranaggi alla mod. Inoltre avremo a disposizione uno spazio limitato per trasportare in superficie le risorse che troveremo man mano e venderle in cambio di denaro con il quale poi acquistare i vari potenziamenti. Grazie all'utilizzo dei tubi di trasporto, novità introdotta in questo capitolo, non dovremo affrontare viaggi troppo frustranti per risalire in superficie, a patto di trovarli prima di esaurire le nostre energie. Una particolare menzione va alle meccaniche di combattimento, anch'esse migliorate notevolmente, tanto che adesso risulta molto più divertente e appagante ingaggiare in lotta i tanti nemici presenti sulla mappa, ciascuno con le proprie peculiari abilità. Alla nostra morte perderemo gran parte di quello che fino ad allora abbiamo raccolto, ma potremo limitare i danni spendendo bene il nostro denaro e gli ingranaggi.

Su **Nintendo Switch** il gioco si comporta in maniera egregia, nessuna incertezza o calo di framerate, dettagli straordinari ed effetti visivi davvero molto curati. Sia sul dock che in modalità portatile è un titolo che sicuramente vale ciò che costa, considerato anche il fattore longevità, che si attesta intorno alle **15 ore di gioco** nella modalità normale e anche oltre se lo si vuole completare del tutto e con un grado di sfida più elevato.

[Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch](#)

Blizzard, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

[GTA V su Switch forse è realtà](#)

Sembra che la stessa fonte che aveva predetto l'arrivo su Switch di *LA Noire*, abbia rilasciato un leak che prevede la pubblicazione di *GTA V* per la console ibrida di casa Nintendo.

Vern, utente di **NeoGAF**, che aveva predetto con largo anticipo l'arrivo della Remaster di *LA Noire* da parte di **Rockstar Games** si lascia volutamente sfuggire che la casa statunitense **abbia intenzione di far uscire altri titoli per la nuova console**, tra questi vi sia *GTA V*.

Se così fosse, Nintendo guadagnerebbe un titolo che ancora oggi, dopo ben 4 anni riesce a vendere migliaia e migliaia di copie.

[Lovers in a Dangerous Spacetime arriva su Switch](#)

Lovers in a Dangerous Spacetime è un gioco in cui è possibile esplorare coloratissime galassie piene di robot malvagi e costellazioni muovendosi con un'enorme nave da guerra al neon da controllare in coppia manovrando torrette, laser, scudi e acceleratori. Il gioco arriverà in versione aggiornata su **Nintendo Switch** il prossimo **3 ottobre**.

Dal trailer uscito in occasione dell'annuncio non sembra che questa nuova versione includa elementi nuovi.

[Final Fantasy XV potrebbe arrivare su Switch](#)

Qualche tempo fa il direttore di *Final Fantasy XV*, **Hajime Tabata**, ha annunciato che **Square Enix** stava esaminando la possibilità di portare *Final Fantasy XV* sul **Nintendo Switch**. Ora sembra che vogliano portare l'intera esperienza del titolo sulla console ibrida di **Nintendo**, anche se lo sviluppo sembra apparentemente lontano dal concludersi a breve.

Durante il **Tokyo Game Show**, **Hajime Tabata** ha detto a **Eurogamer** che stanno realmente effettuando delle ricerche tecniche molto raffinate al fine di importare il marchio.

Tabata ha anche rivelato che per ora non ci possono essere annunci ufficiali poiché le discussioni sono ancora in corso e nessuna decisione finale è stata effettuata. Ha anche rivelato di non essere

ancora riuscito a ottenere uno **Switch** per se stesso, perché la nuova console di **Nintendo** è in continuo sold out nella terra del Sol Levante.