

# 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.