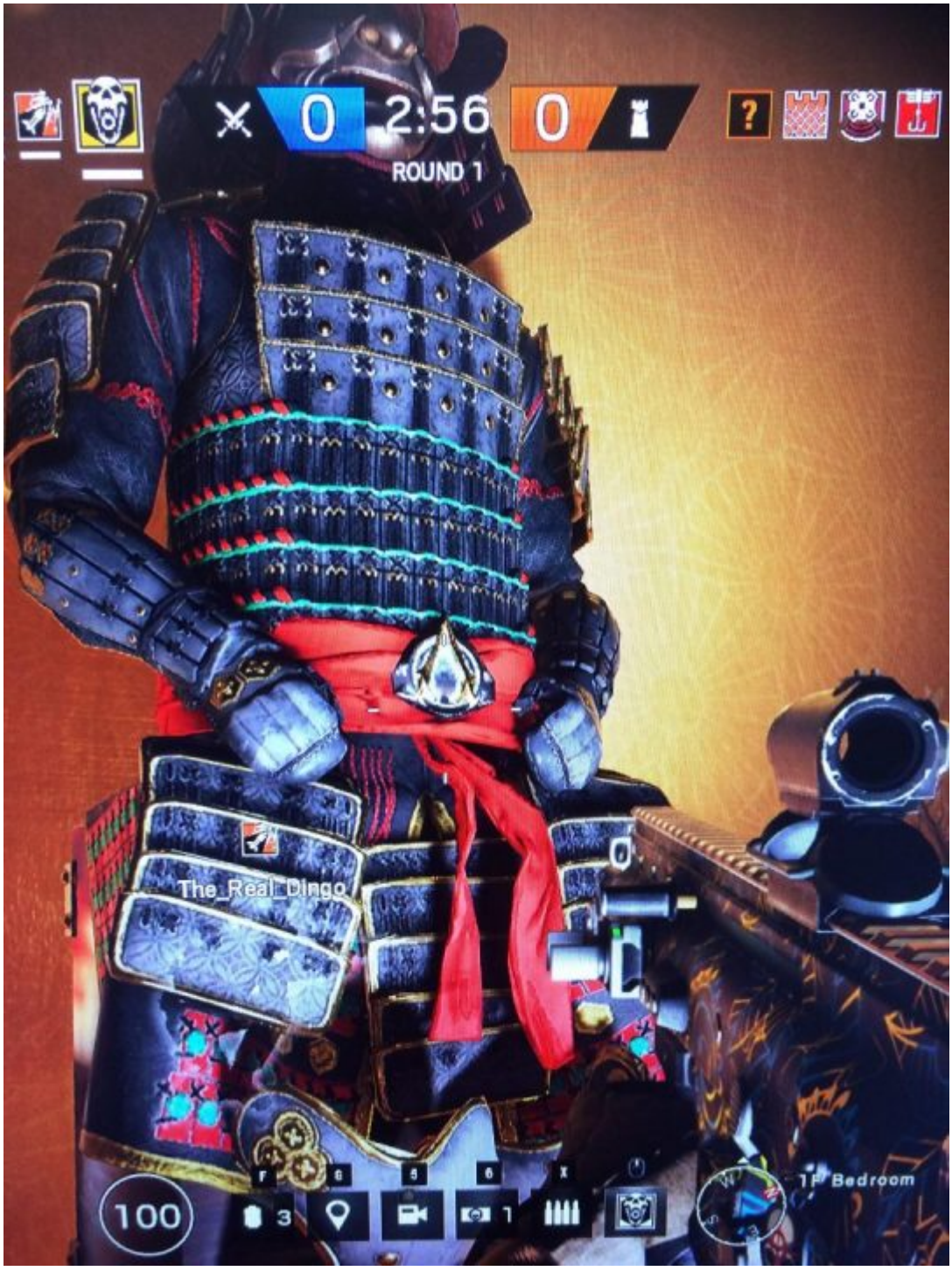
Nintendo Mini è la terza console più venduta negli USA nel mese di gennaio

Come negli aurei **anni '80**, l'intrattenimento a **8-bit** torna a spopolare, e a distanza di decenni è ancora **Nintendo** a trainare il mercato.
Sarà l'effetto nostalgia, sarà il prezzo competitivo di 60 $, fatto sta che secondo quanto dichiarato da **Sam Naji** della società di analisi di mercato NPD, **Nintendo Mini** sarebbe la **terza console più venduta negli Stati Uniti** nel mese di **gennaio**.
In attesa del lancio a marzo della nuova **Switch**, Nintendo si conferma il terzo operatore del mercato delle console: terzo per vendite ma anche sul piano concettuale, dato che i prodotti offerti dalla Wii in poi hanno costituito sempre un unicum fra le proposte degli sviluppatori del settore.

Esaurito in ogni punto vendita, venduto a prezzo almeno raddoppiato dai rivenditori privati, già hackerato per aggiungere tramite altri giochi oltre i 30 già inclusi, **Nintendo Mini** è stato un successo tale che la stessa casa di **Kyoto** ha recentemente confermato che sarà rimesso prossimamente sul mercato, rassicurando quanti temevano diventasse un pezzo raro.
Vedremo come risponderanno gli utenti al prossimo stock messo sul mercato.

Trovati in Rainbow Six Siege indizi sul nuovo capitolo di Assassin's Creed?

Secondo un utente di **Reddit**, il prossimo ***Assassin's Creed*** potrebbe essere ambientato in Giappone. L'utente **FlowerRenaissance** ha postato un immagine in cui, in ***Rainbow Six Siege***, si vede chiaramente il simbolo della Setta degli Assassini sulla cintura di un samurai.
Il collegamento è stato diretto: entrambe le serie sono di casa **Ubisoft** e da qualche anno si parla della possibilità che un capitolo della fortunata saga – da cui è stato recentemente tratto un film – possa avere ambientazione nipponica.
Già in questi anni il direttore creativo di Ubisoft, **Alex Hutchinson**, ha più volte ribadito che il **Giappone feudale** non sarebbe stata un'ambientazione di Assassin's Creed perché, se da un lato avrebbe potuto funzionare in termini di meccaniche di gioco, dall'altro la possibilità di impersonare ninja o samurai era data da altri giochi. C'è da aggiungere che oggi, ad esempio, è data anche dal nuovo titolo Ubisoft, ***For Honor***. Inoltre, Hutchinson aveva affermato che, seppur molto richiesto, il Giappone feudale era una delle ambientazioni più noiose che si potessero avere, e che spesso "people on the internet suggest the most boring settings" (nel caso di Assassin's Creed sarebbero la Seconda Guerra Mondiale, l'antico Egitto e, appunto, il Giappone feudale), motivo per cui non avrebbero ambientato neanche un capitolo in uno di questi contesti.



Sarebbe il primo passo della saga verso Oriente, considerando che tutti i personaggi dei vari capitoli (ad eccezione di **Shao Jun**, presente in ***Assassin's Creed: Chronicles***) sono occidentali.
Dopo aver attraversato l'Europa, aver vissuto la Rivoluzione Americana e aver incluso anche i pirati in ***Black Flag***, questa sarebbe l'occasione per vedere all'opera degli assassini **ninja**, storicamente fra i più mistici e letali della cultura orientale.

Steam Direct

Si è discusso, molto recentemente, con feroci critiche su direct steam, la nuova piattaforma che sostituirà steam greenlight, il famigerato parco espositivo del mondo indie.

Non si può certo dire che greenlight fosse impeccabile, ma le modifiche che porterà questo cambiamento hanno scatenato non poche polemiche a riguardo: tra le problematiche più rilevanti, gli sviluppatori non potranno più pagare una piccola quota fissa col beneficio di poter pubblicare un numero indefinito di giochi, ma una somma di $5000 a singolo progetto.
La nuova piattaforma vedrà la luce questa primavera e presenterà un paletto insormontabile da superare per i piccoli sviluppatori che vedevano in greenlight una miniera d'oro. In compenso, la mossa della Valve deriva da feedback negativi nei riguardi della sua vecchia piattaforma,ormai derisa da numerosi youtubers.
Il suo archivio è attualmente costellato da migliaia di indie abbandonati a se stessi, per lo più progetti universitari con la coscienza di non essere mai portati a termine, ed è comprensibile come questo meccanismo abbia dimezzato le possibilità di riuscire a trovare una piccola perla sotto le macerie.
L'obbiettivo è ridurre i giochi mal sviluppati, facendo emergere solo quei lavori nei quali impegno, professionalità, passione e capitale diventano garanzia di un buon prodotto.
Tutto ciò ha senso, ma a che prezzo? Scriveteci le vostre perplessità riguardo Steam direct.