Stop alla produzione di New Nintendo 3DS in Giappone

Nintendo ha comunicato che la produzione del New Nintendo 3DS è stata interrotta, quantomeno in Giappone. Ciò è causato dal fatto che negli anni Nintendo ha sempre spinto i giocatori verso una nuova console per poi spingerli successivamente verso la versione XL (vedi **Nintendo DSi** oppure **Nintendo 3DS**), portando la console "originale" a vendere meno.
A causa di ciò, è stato deciso che la produzione della New Nintendo 3DS subirà una battuta d'arresto, ma che verrà comunque mandata avanti la produzione di New Nintendo 3DS XL. Ciò non vale per il 2DS, che continuerà ad essere in commercio, e avrà anch'esso una versione XL.

Nintendo Switch: sold out in 7 minuti

Anche se **Nintendo Switch** è già uscito da tempo continua nonostante le previsioni ad andare letteralmente a ruba: in meno di 7 minuti in Giappone il **My Nintendo Store** ha infatti registrato il sold-out delle scorte in deposito. La mancanza di rifornimenti è diventata un problema nel paese dove le richieste della console della grande N continuano costanti. La motivazione di questa altissima richiesta si potrebbe accostare ai lanci di nuovi giochi come ***Splatoon 2*** e ***Super Mario Odyssey***.

Radiant Historia: Perfect Chronology vende 25.000 copie in Giappone

Radiant Historia: Perfect Chronology, remake per 3DS dell'omonimo titolo uscito nel 2010, ha fatto il suo debutto in Giappone il 29 Giugno. **Media Create**, ovvero il tracker delle vendite, ha confermato la vendita di ben **24.596 copie** nella sola prima settimana. Il gioco originale, ovvero ***Radiant Historia*** per Nintendo DS, uscì il **3 Novembre 2010** e vendette ben **32.807 copie**. Il titolo si piazza al primo posto nelle vendite della settimana che va dal 29 Giugno al 2 Luglio 2017.

Di seguito riportiamo la lista stilata da *Media Create:*

1. ***[3DS] Radiant Historia: Perfect Chronology (Atlus) {2017-06-29} – 24,596 / NEW***
2. ***[NSW] Arms (Nintendo) {2017-06-16} –19,307 / 148,707***
3. ***[NSW] Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo) {2017-04-28} – 14,423 / 550,059***
4. ***[PSV] Osomatsu-San: The Game – Hang-Up Finding Employment Advice – Dead or Work (Idea Factory) {2017-06-29} –11,579 / NEW***
5. ***[PS4] Portal Knights (Spike Chunsoft) {2017-06-29} –11,498 / NEW***
6. ***[3DS] The Alliance Alive (FuRyu) {2017-06-22} –10,085 / 36,506***
7. ***[NSW] The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo) {2017-03-03} – 9,144 / 522,182***
8. ***[3DS] Monster Hunter Double Cross (Capcom) {2017-03-18} – 6,003 / 1,534,666***
9. ***[NSW] LEGO City Undercover (Warner Entertainment Japan) {2017-06-29} – 5,351 / NEW***

10. ***[PS4] Grand Theft Auto V [New Price Edition] (Take-Two Interactive Japan) {2015-10-08} – 3,927 / 357,211***
11. ***[PS4] Ys VIII: Lacrimosa of Dana (Nihon Falcom) {2017-05-25} – 3,681 / 56,687***
12. ***[PS4] Call of Duty: Black Ops III – Game of the Year Edition <Call of Duty: Black Ops III \ Call of Duty: Black Ops III – Awakening \ Call of Duty: Black Ops III – Eclipse \ Call of Duty: Black Ops III – Descent \ Call of Duty: Black Ops III – Salvation> (Sony Interactive Entertainment) {2017-06-29} – 3,244 / NEW***
13. ***[PSV] Minecraft: PlayStation Vita Edition (Sony Computer Entertainment) {2015-03-19} – 3,175 / 1,170,416***
14. ***[PSV] Tsumigui: Sen no Noroi, Sen no Inori for V (Dramatic Create) {2017-06-29} – 3,105 / NEW***
15. ***[3DS] Pokemon Sun / Moon (Pokemon Co.) {2016-11-18} – 3,069 / 3,281,483***
16. ***[PSV] Karumaruka Circle (Entergram) {2017-06-29} – 2,937 / NEW***
17. ***[3DS] Animal Crossing: New Leaf – Welcome amiibo (Nintendo) {2016-11-23} – 2,880 / 195,892***
18. ***[3DS] Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X (Bandai Namco Games) {2017-04-27} – 2,764 / 172,897***
19. ***[PS4] Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (Ubisoft) {2015-12-10} – 2,575 / 208,764***
20. ***[3DS] Super Mario Maker for Nintendo 3DS (Nintendo) {2016-12-01} – 2,470 / 1,057,256***

Radiant Historia: Perfect Chronology uscirà a inizio 2018 in Nord America e in Europa.

---

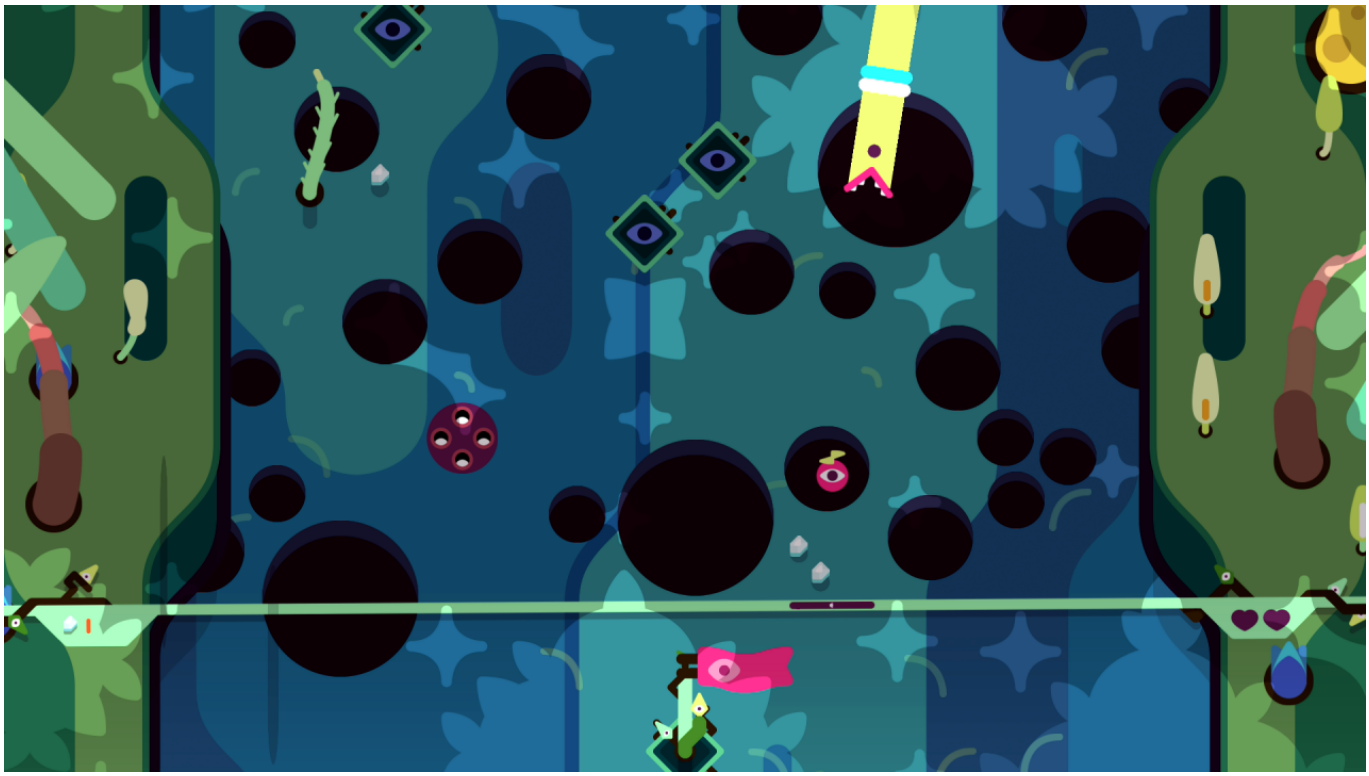
eBay combatte la vendita dei pre-order dello SNES Classic Mini

Dopo **Amazon**, che ha mandato email a chiunque abbia preordinato più di una unità dello **SNES Cassic Mini**, riducendo i pre-order a uno soltanto per utente, anche **eBay** si sta muovendo per combattere la vendita maggiorata dei pre-ordini della mini console che sono andati a ruba in pochi giorni, e sembra che stia li stiano rimuovendo dal sito regolarmente.
Un rappresentante di eBay ha dichiarato che verranno rimosse tutte le vendite di pre-order con più di 30 giorni di distanza dall'uscita del prodotto. non si sa se questa sia una scusa per rimuovere il problema del bagarinaggio, ma di sicuro terrà alla larga per un po' coloro i quali provano a giocare sulla rivendita degli stock limitati.

TumbleSeed

Creato dal piccolo gruppo di sviluppatori indie **Aeiowu**, ***TumbleSeed*** trae ispirazione da

meccaniche piuttosto diverse: l'estenuante difficoltà che contraddistingue il genere roguelike e un classico gioco arcade meccanico noto come ***Ice Cold Beer***. Nonostante il particolare connubio, la combinazione rende il gioco straordinariamente singolare.Proprio perchè ***TumbleSeed*** dispone di pochi punti chiari, non è facile fare una breve descrizione e spiegare quel che il gioco vuole rappresentare. In ogni caso, le novità che presenta ***TumbleSeed*** in termini di gameplay lasciano il giocatore con delle sensazioni di "prima esperienza" e al contempo eccitazione.



La storia è alquanto minimale: in ***TumbleSeed*** si assume il ruolo di un seme che vive insieme a molti altri semi in un piccolo villaggio nella foresta, più precisamente alla base di una montagna. Mentre il villaggio sembra pacifico, sulla cima della montagna qualcosa si sta agitando. Una certa forza sta causando l'apertura di buchi giganti lungo tutto il sentiero che conduce al villaggio, e questo ha comportato il conseguente risveglio delle creature abitanti che sicuramente non sprizzano di gioia. L'unica soluzione è quella di salire sulla montagna e di compiere "La Profezia" prima che il villaggio sia distrutto.Ho detto che si assume il ruolo di un seme, ma non è del tutto preciso: quel che si controlla è piuttosto una lunga barra che si estende da un lato all'altro dello schermo e che deve essere utilizzata per spingere verticalmente il seme lungo la mappa. I lati della barra vengono controllati in maniera indipendente, così da sollevare soltanto il lato sinistro per far scorrere lentamente il seme a destra e viceversa.Non è per niente una sfida da sottovalutare ma, detto questo, non sono ancora sicuro che alla lunga risulti molto divertente. Personalmente, mentre passavano le ore di gioco la mia abilità andava crescendo, spingendomi a salire la montagna più velocemente rispetto alle prove precedenti, ma non ho mai provato il reale desiderio di essere competitivo nella classifica di questo gioco. C'erano sempre momenti in cui mi sono ritrovato a giudicarne male la fisica ma, soprattutto, nelle fasi più ardue del titolo, trattandosi di un "procedurale" mi son dovuto affidare più alla fortuna del *seed* che alle mie abilità: questo mi pare anche una scorrettezza nei confronti del **player** da parte di uno sviluppatore.

L’abilità non si limita ovviamente solo nell’evitare buche o mostri. È anche necessario serpeggiare attorno il sentiero per raccogliere i frammenti di cristallo che servono come valuta nel gioco, e che, una volta presi, possono essere piantati scorrendo su appositi buchi nel terreno per ricevere una ricompensa a seconda della forma assunta attualmente dal proprio seme.La capacità di cambiare le forme è la chiave per ***TumbleSeed***. Avviate una ***run*** con quattro diversi tipi di semi che si possono scambiare ogni volta a nostro piacimento; la bandiera permette di piantare un checkpoint casomai si cada in un buco; piantare le spine creerà una piccola lancia che inizierà a ruotare intorno al seme al fine di danneggiare i nemici, la terza forma provvederà a un piccolo rifornimento di cristalli e la forma del cuore incrementerà i nostri punti vita. Al di là di questi tipi di semi iniziali, è possibile trovare forme nuove e più complicate nascoste nel sottosuolo man mano si progredisce.Questo elemento di strategia e pianificazione è il pezzo più interessante della formula di ***TumbleSeed***, dove si è spesso costretti a prendere decisioni difficili. Devo piantare una bandiera perché ho paura di cadere in un buco e perdere tutti i miei progressi oppure dovrei piantare un ***heartseed*** perché ho solo un cuore e potrei morire del tutto? Anche dall’inizio di una nuova *run* ho trovato molta soddisfazione nel testare nuove tattiche, scegliendo se concentrarmi sull’offensiva, sulla difesa o su una combinazione di entrambe.L’esperimento è divertente, ma ***TumbleSeed*** rende ogni errore costoso e doloroso. Come già detto, il gioco porta la struttura di un **roguelike**, e dunque, quando si muore, si torna alla base della montagna e si ricomincia senza alcuno degli **upgrade** precedentemente acquistati o valute guadagnate col sudore della fronte. Per non farci cadere in una facile frustrazione, in *TumbleSeed* si inizia ogni run con tre cuori, ognuno dei quali permette di ricevere un danno da caduta a causa di un buco o prendere un colpo da un nemico. È anche possibile guadagnare più cuori attraverso il già citato *heartseed* ,creandoci meno pressing psicologico tra le eventuali insidie che nasconde la montagna.Che ***TumbleSeed*** ti costringa a ricominciare quando si muore non è un grosso problema: tra le meccaniche che compongono un roguelike, esiste quella di ricevere oggetti o simili quando si ricomincia una *run* dopo essere morto rendendo il gioco non solo più accattivante ma anche piuttosto longevo. Qui questa meccanica non esiste e, inoltre, quel che rende ***Tumbleseed*** veramente frustrante è quanto il gioco ti punisca per ogni singolo danno ricevuto: quando accade, si vedranno resettati tutti i progressi fatti dal seme in uso, vanificando tutti i nostri sforzi.

Un **esempio**: una volta ho deciso di spendere gran parte dei miei **cristalli**, costruendo uno strato protettivo di lance. Avevo anche un'**aura**, un bonus passivo che puoi raccogliere; ho fatto in modo che mi colpissero fino a rimanere con un solo cuore. Grazie all'aura, e con un solo cuore, avevo la possibilità di piantare gratuitamente i semi. Muovendomi nelle profondità della giungla – il secondo **bioma** del gioco – cominciavo a sentirmi invincibile. Ma, mentre stavo risanando un punto vita, ho avuto un attimo di distrazione e sono accidentalmente rotolato verso una piccola mosca che, muovendosi in maniera innaturale e spasmodica, è riuscita miracolosamente a evitare le mie lance e a colpirmi. Un singolo danno mi ha fatto perdere tutte le lance, l'aura e i cristalli, distruggendo tutto quello che avevo costruito fin dall'inizio della *run*.In conclusione posso dire che ***Tumbleseed*** è un gioco dedicato sia a chi ama le alte difficoltà ma soprattutto a chi è ricco di pazienza, poiché questa è la principale abilità su cui gli sviluppatori pare abbiano puntato per sfidare i proprio giocatori, e forse per far inserire una sottile, inconscia morale nel gioco.

Annunciata la data d'uscita di The Binding of Isaac: Afterbirth+ per Switch

Dopo vari svariati rinvii, **Nicalis** ha annunciato la data di uscita per **Nintendo Switch** di *The Binding of Isaac: Afterbirth+* . Il gioco sarà disponibile in Europa a partire dal 7 settembre anche in versione fisica, la quale conterrà alcuni contenuti speciali: con l'acquisto dell'edizione retail si riceveranno, infatti, anche degli adesivi del gioco e un manuale di istruzioni sullo stile di quelli che si trovavano nei vecchi videogame, come potete vedere nell'immagine di seguito:

[Miitopia]

Nintendo ci ha sempre regalato giochi entusiasmanti con personaggi che hanno fatto la storia, personaggi che ormai sono icone da decenni. Con l'invenzione dei **Mii**, Nintendo ha permesso al giocatore di diventare egli stesso un personaggio, inserendosi in determinati giochi con un avatar appositamente creato. Questo micromondo, che è la base di una community ideata nell'alveo della grande N, ha cominciato col tempo a farsi indipendente, vedendo vari titoli dedicati. L'ultimo a essere annunciato è ***Miitopia***, rpg di prossima uscita in cui i giocatori stessi potranno creare il personaggio principale, gli aiutanti e i cattivi.
La trama del titolo è semplice: ambientato su un'isola, il protagonista sarà un eroe o un'eroina (in relazione al Mii creato) che presto si scontrerà con il perfido Duca del Male – del quale si potrà scegliere nome e aspetto – un essere malvagio vagante per **Miitopia** rubando le facce degli abitanti per cederle a dei mostri. Con l'aiuto di una misteriosa forza divina e dei nostri alleati, il nostro compito sarà quello di sconfiggere il Duca del Male e di restituire i volti rubati alle povere vittime del sommo nemico.

La peculiarità di ***Miitopia*** risiede senz'altro nel sistema di **personalizzazione dei personaggi**. Possiamo scegliere infatti ogni singolo personaggio che andrà ad aiutarci nelle nostre avventure, il cattivo e gli abitanti dei vari villaggi; quest'ultimi possono anche essere generati in maniera casuale, o dai Mii dei nostri amici tramite SpotPass.
Si potranno creare partendo dalle basi o anche importarne alcuni già creati, anche da altri titoli come ***Tomodachi Life*** e ***Miitomo***, o utilizzare i Mii creati e salvati sul proprio account Nintendo: un surplus non da poco possono darlo gli amiibo, i quali – quelli compatibili – possono fornire nuovi costumi e item.

Il gioco permette inoltre di scegliere diverse **classi** per i propri personaggi, che vanno dal guerriero, al mago, al sacerdote, al ladro ad alcune più particolari come cuochi e cantanti, e per ogni classe si potrà definire maggiormente la personalità di ognuno (es. coraggioso, timido, cauto) come in ogni rpg che si rispetti.

Per quanto riguarda il **gameplay**, il gioco presenta varie zone della mappa, che possono presentare diverse diramazioni e che potrebbero portare alla scoperta di tesori, combattimenti più ardui o aree aggiuntive. Alla fine di ogni area, si trova una locanda in cui è possibile riposare, comprare oggetti per i vostri Mii e nutrirli, aumentando cosi le statistiche in base al cibo scelto e aumentare le relazioni fra i vostri mii. Durante le **battaglie**, ovviamente a turni, potrete controllare il protagonista o farlo combattere automaticamente, mentre gli alleati combatteranno o meno in relazione alla classe scelta, al rapporto con gli altri Mii o dal carattere.
La demo termina dopo aver liberato il villaggio iniziale, facendoci aspettare con ansia l'uscita definitiva prevista per il 28 luglio.***Miitopia*** è un titolo che coinvolge da subito il giocatore, facendolo entrare nel mondo di gioco senza troppi preamboli; le modalità di gioco sono davvero ben studiate e rilassanti, si ha quasi il pieno controllo del personaggio, e si ha la sensazione che non sia tanto il senso della sfida a prevalere, quanto quello del divertimento.
Un titolo che rispetta dunque le caratteristiche del RPG classico ma dal buon potenziale, dove i personaggi che ormai rappresentano l'aspetto "social" di Nintendo, possono regalare al giocatore molte ore di gradevolissimo intrattenimento.

Rainway App mostra le demo di Batman Arkham Knight, NieR: Automata e The Witcher 3

Andrew Sampson, sviluppatore della **Rainway App** e **Borderless Gaming**, ha mostrato il primo gameplay dell'applicazione streaming in esecuzione su **Nintendo Switch**. L'applicazione Rainway è gratuita ed è stata progettata per consentire uno **streaming** fluido tramite rete wireless tra un **PC performante** e, in questo caso, una console Nintendo Switch, semplicemente utilizzando un browser web (anche se Andrew Sampson sogna di sviluppare un'app *ad hoc*, sempre se Microsoft, Sony e Nintendo lo consentiranno).

Le prime registrazioni di **Rainway** mostrano quanto seriamente sia stato preso lo sviluppo dell'app. Per questa occasione è stato fatto un test con il gioco ***Batman: Arkham Knight***, che purtroppo ha sofferto di evidenti cali di framerate. Tuttavia, secondo **Sampson**, è solo questione di tempo prima che il gioco funzioni senza problemi rilevanti.
Lo sviluppo dell'applicazione Rainway per il browser web è attualmente molto più avanzato rispetto alla versione Switch e sembra funzionare senza problemi.

Di seguito è possibile vedere una sessione 1080p a 60fps di ***Batman: Arkham Knight*** su web browser.

Here is @RainwayApp running Batman Arkham Knight at 1080P 60FPS in a web browser.

pic.twitter.com/PfCqJ6uOQs

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) June 24, 2017

Qui alcuni istanti di ***NieR:Automata*** su **Switch** tramite **Rainway App**:

Super bonus round: NieR Automata gameplay on the Nintendo Switch via @RainwayApp pic.twitter.com/bl14MpnIaF

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) June 30, 2017

Abbiamo anche un'immagine di ***The Witcher 3*** sempre su **Nintendo Switch**:

The Witcher 3 running on the Nintendo Switch via @RainwayApp pic.twitter.com/5wYxmLJusK

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) June 30, 2017

Infine, ancora una volta su Switch, anche una dimostrazione di ***Undertale*** tramite Rainway App:

Yeah sure here you go pic.twitter.com/M72cWkgTC2

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) June 30, 2017

Tirando le somme, siamo molto curiosi di vedere i futuri sviluppi di questa interessante applicazione e soprattutto se mai Nintendo accetterà di inserire Rainway nello **Switch eShop**.

Super Nintendo Classic Mini già sold-out

Amazon ha aperto oggi i preordini per il **Super Nintendo Classic Mini** per chiuderli in brevissimo tempo: le scorte sono infatti esaurite in circa mezzora, portando il prodotto momentaneamente sold-out.
La console, che consta **21 giochi preinstallati**, **cavo HDMI, 2 joypad** e **cavo USB** (non è incluso l'alimentatore, ma si potrà utilizzarne uno standard per smartphone), è comunque ancora preordinabile sul sito di GameStop (a fronte di una caparra di 60 €) sarà disponibile dal **29 settembre** al prezzo di **79,99 €**.

Star Fox 2 arriva su Super Nintendo

No, non vi siete svegliati nel 1995.
Nella giornata di ieri **Nintendo** ha finalmente svelato il successore del **NES** nella **Classic Mini Collection**, il quale ovviamente non poteva essere altro che il **Super Nintendo**. Anche questa volta la fedele riproduzione in miniatura della vecchia console arriva sul mercato in diverse versioni: quella giapponese/europea, che hanno in comune il design ma a quanto sembra non i giochi e nemmeno il packaging, e quella americana che contiene gli stessi giochi della versione europea ma differisce nel design, proprio come negli anni 90.
In totale i titoli sono 21 in tutte le versioni e ***Starfox 2*** è quello di maggior risalto.

La pubblicazione ufficiale del gioco segna finalmente la conclusione di una delle più interessanti cancellazioni da parte di Nintendo. Mentre una versione alfa del titolo è stata disponibile per anni sui simulatori di **Super NES**, questa release darà finalmente la possibilità di provare il gioco a tutti quelli che riusciranno ad accaparrarsi la console.
I lavori sul successore di *Star Fox*, il quale vide la luce nel **1993**, cominciarono subito dopo il rilascio di quest'ultimo. Nintendo si mise a lavoro insieme all'inglese **Argonaut Software** su una trama che continuasse direttamente gli eventi narrati nel primo capitolo, con la crew di *Star Fox* impegnata nella lotta contro **Andross**. I cambiamenti al gameplay furono diversi: i giocatori potevano adesso controllare due navi capaci di viaggiare ovunque attraverso il sistema spaziale, ingaggiando il combattimento con le navi nemiche man mano le incontravano sulla mappa. Fu implementato anche un contatore di danni sul pianeta **Corneria**, che i giocatori dovevano difendere dagli attacchi.
Nintendo mostrò il gioco al **CES** del **1995** e i magazine del tempo se ne occuparono nel dettaglio, pubblicando anche diversi screenshot. Ma il progetto fu cancellato dopo non molto, lasciando di sé soltanto una build che fu riscoperta dai giocatori più in là nel tempo.

Nel 2015 **Dylan Cuthbert** di Argonaut raccontò a **Nintendo Life** che «*Star Fox 2* era completo al 95%» prima che Nintendo lo cancellasse. La ragione, dice, aveva a che fare con il completo cambiamento del panorama grafico attuato dai principali concorrenti.
«Durante l'estate del '95 **Playstation** e **Saturn** cominciarono a fare furore in Giappone» dice Cuthbert. «Penso che questo colse di sorpresa Nintendo».
Sempre nel 2015 **Shigeru Miyamoto** affermò: «preferisco che la gente giochi un nuovo titolo» della serie Star Fox piuttosto che l'ormai vecchio e dimenticato *Star Fox 2*. Per molti di noi invece *Star Fox 2* rappresenta il tanto atteso, nuovo titolo della serie. L'appuntamento è per il 29 settembre, giorno di uscita della "nuova" console.