Annunciati i prezzi dell’abbonamento online di Switch

Sul proprio sito ufficiale, **Nintendo** ha annunciato alcune novità sul servizio di abbonamento online di **Switch**.
In particolare, i costi saranno di **3,99$** per un mese, **7,99$** per tre mesi e di **19,99$** per un anno.
Il servizio permetterà ai possessori di **Nintendo Switch** di giocare online i titoli **multiplayer** e di scaricare un’**app per smartphone** utile allo scopo.
Sarà possibile la **voice chat** e, per tutti gli iscritti, sarà disponibile in download una raccolta di titoli classici da giocare online.
L’attivazione del servizio era prevista per l’autunno-inverno 2017, ma è stata rinviata al 2018.

ARMS – Global Testpunch

Durante lo scorso weekend (precisamente sabato 27 maggio e domenica 28 maggio) si è tenuto il primo **Global Testpunch** di ***ARMS***, nuovissima IP di casa **Nintendo** dedicata a rocamboleschi combattimenti guidati dai **Joy-Con**. ***ARMS*** è un picchiaduro nel quale, classicamente, ogni giocatore dovrà scegliere il proprio “campione” per poter abbattere il nemico. Nel testpunch sono presenti ben **7 dei 10 personaggi del gioco completo**, ognuno con abilità e armi diverse:

1. **Ribbon Girl**: riesce a eseguire più salti mentre si trova a mezz’aria e può anche lanciarsi in picchiata contro l’avversario.
2. **Spring man:** quando la sua energia è poca, i suoi pugni rimangono sempre caricati.
3. **Ninjara:** se scatta durante un salto si teletrasporta, se quest’ultimo para un colpo si teletrasporta automaticamente.
4. **Master Mummy:** è immune agli stordimenti anche se incassa dei colpi, quando para ripristina la sua energia.
5. **Min Min:** se scatta in aria può eseguire un calcio che respinge tutti i tipi di attacchi, quando accumula energia il suo braccio diventa un drago.
6. **Mechanica:** se si tengono premuti i pulsanti per il salto e per lo scatto, quest’ultima riesce a “galleggiare” in aria. La sua tuta le permette di non essere stordita.
7. **Twintelle:** mentre carica la sua energia Twintelle può rallentare i colpi in arrivo, può anche effettuare un attacco mentre si trova a mezz’aria.
8. **Byte & Barq:** quando byte usa barq per saltare, può respingere pugni e saltare più in alto.
9. **Kid Cobra:** se scatta mentre è caricato, quest’ultimo effettua una scivolata, ha uno scatto davvero lento ma ha un salto fuori dalla norma.
10. **Helix:** può estendere o appiattire il suo corpo tenendo premuto rispettivamente i pulsanti salto o scatto.

Il gioco presenta diversi tipi di modalità:

- **Modalità classificata** (non presente nel Testpunch)
- **Scontro 1vs1**
- **Scontro 2vs2**
- **Tutti Contro Tutti** (in questa modalità i giocatori potranno essere 3/4).
- **Pallavolo** (1VS1, 2VS2), nella quale si dovrà evitare di far cadere la palla nella propria metà campo.
- **Basket** (non presente nel Testpunch): obiettivo di questa modalità è quello di mandare all'interno del canestro l'avversario. Si possono ottenere dai 2 ai 3 punti (dipende dalla distanza), il primo che arriva a 10 punti vince.
- **Tiro al bersaglio** (non presente nel Testpunch): quest'ultimo consiste nel colpire i bersagli e accumulare più punti dell'avversario entro lo scadere del tempo.
- **La sfida dei 100** (non presente nel testpunch)

Durante gli scontri verranno droppati degli **oggetti** che possono aiutarci o metterci in difficoltà, da una bomba incendiaria o un ordigno elettrizzante, una bibita d'assalto che riempie l'indicatore della mossa speciale, una bibita curativa, etc…
Il gioco si preannuncia abbastanza competitivo, inoltre supporta vari utilizzi dei joy-con/pad. Si consiglia vivamente di giocarlo con i joy-con usando l'impugnatura da "box" così da poter ottenere una maggiore immersività.

I personaggi sono abbastanza equilibrati tra di loro: ognuno è dotato di 3 tipi di armi iniziali, ognuna delle quali usufruisce di un elemento di stato (elettrico/incendiario ecc.) oppure armi più veloci con danno ridotto o viceversa, accumulando le monete però sarà possibile aquistarne di altri tipi. Si possono accumulare dalle tre all'una moneta, si ottengono 3 monete in caso di vittoria, 2 in caso di pareggio e 1 in caso di sconfitta. Al termine di ogni partita ci sarà una "kill cam" che ci farà vedere l'ultimo colpo inflitto all'avversario.

Tirando le somme, già dalla prima prova si preannuncia un picchiaduro di tutto rispetto, atipico, variegato, probabilmente unico nel suo genere.
Il **secondo testpunch** sarà disponibile **sabato 3 e domenica 4 Giugno** ai seguenti orari: dalle 2:00 alle 2:59, dalle 14:00 alle 14:59 e dalle 20:00 alle 20:59.
Il gioco uscirà **il 16 Giugno** in esclusiva su **Nintendo Switch**.

Una nuova avventura di Link su mobile?

Secondo il **"Wall Street Journal"**, **Nintendo** e **DeNA** starebbero sviluppando una nuova avventura della saga di ***The Legend of Zelda*** per il mercato mobile.
In base alle fonti, il colosso Giapponese, si starebbe occupando anche dello sviluppo di ***Animal Crossing***, sempre per mobile, che dovrebbe precedere l'uscita del nuovo **Zelda** (che potrebbe anche essere una versione mobile di ***Breath of The Wild***) tra qualche mese.

Nintendo e DeNA non vogliono rilasciare alcuna voce ufficiale al riguardo.

Breath Of The Wild: annunciati i contenuti del primo DLC

Dopo quasi due mesi dal lancio di *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*, Nintendo ha finalmente

deciso di mostrarci il contenuto del primo dei due dlc previsti entro fine anno. ***The Master Trials –*** questo il titolo – arriverà nel corso di quest'estate, si vocifera ad Agosto, e offrirà svariati contenuti: sarà aggiunta una modalità chiamata ***Trial of the Sword***, che sarà una sorta di riproduzione della **Cave of Shadows** presente in ***The Legend Of Zelda – Twilight Princess HD***, nella quale **Link** dovrà affrontare una sfida composta da 45 stanze piene di nemici da abbattere. Dopo aver fatto piazza pulita dei nemici presenti nella stanza sarà possibile passare alla stanza successiva dove si troveranno avversari sempre più forti; ogni stanza avrà sempre una diversa composizione così da dare al giocatore la possibilità di scegliere la strategia che si preferisce. Il premio finale di questa prova sarà quello di poter usufruire per sempre del potere speciale della **Master Sword**.

Verrà aggiunta inolter la tanto attesa **Hard mode**, nella quale i nemici saranno molto più difficili da uccidere. Se in modalità normale nella zona iniziale si trovano i **Boblin rossi**, nella modalità Hard si troveranno i **Boblin blu**. Un elemento da non sottovalutare è la capacità uditiva dei nemici, che potranno scoprire Link molto più facilmente. Inoltre, durante il gioco sarà possibile avvistare diverse piattaforme in cielo con nuovi nemici e nuovi tesori.

Nintendo ha anche mostrato in un video la **Hero’s Path Mode**. Vista la vastità di **Hyrule**, è veramente difficile ricordarsi tutti i luoghi visitati in precedenza. Per aiutare il giocatore in quest’operazione, questa funzione permetterà di “vedere” tutti gli spostamenti di Link, che verranno segnati in verde sulla mappa. Tranquilli, anche se avete nerdato come me per più di 100 ore sarete in grado di vedere il percorso già fatto anche prima dell’uscita della funzione e del DLC stesso.

Sono anche stati annunciati diversi oggetti molto utili al giocatore: uno di questi è il **Travel Medallion**, che si troverà in un forziere sperduto nella vastissima **Hyrule**. Con l'ausilio di questo strumento per i giocatori sarà possibile creare un punto di viaggio rapido temporaneo che Link potrà usare in qualsiasi momento.

Per tutti coloro che sono riusciti a prendere i 900 **semi di Korogu** senza l'utilizzo della guida arriva una brutta notizia. All'interno del prossimo DLC sarà possibile trovare ed equipaggiare la **Korok Mask**, che segnalerà al giocatore la presenza di un Korogu rendendo la ricerca più semplice.

Da ultimo, saranno presenti anche nuove armature dedicate a personaggi presenti nelle precedenti avventure di Link come **Midna, Tingle, Phantom** e la **maschera di Majora.**

Cluedo dedica a The Legend Of Zelda una nuova edizione

Vi ricordate di **Cluedo**? Si, quel famoso gioco da tavolo in cui bisogna fare luce su un omicidio. Da poche ore è stata annunciata una **nuova edizione** che farà felici i fan della saga **Nintendo** più amata di sempre, ***The Legend Of Zelda***.

Merchoid e **USAopoly** hanno comunicato che sarà prodotta una nuova edizione di **Cluedo** ispirato al popolare j-rpg.
La confezione sarà dedicata alla saga, dal tabellone, raffigurante la mappa di **Hyrule**, alle pedine, che raffigurano alcune armi come boomerang, spade e archi.
Non è la prima volta che un gioco da tavola si ispira al titolo di casa Nintendo: qualche anno fa anche **Monopoli** aveva annunciato una nuova edizione proprio dedicata alla saga. L'edizione di **Cluedo** ispirata a ***The Legend Of Zelda*** può essere preordinata al costo di **44,99$**.

Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch

E' di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come ***Galactic Civilizations III***), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: "la console **Switch** è troppo diversa, non c'è molto da fare, inoltre non ho mai visto

giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa", ribadisce "non ha bisogno di giochi di terze parti."

Conclude dicendo: "pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c'è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così".

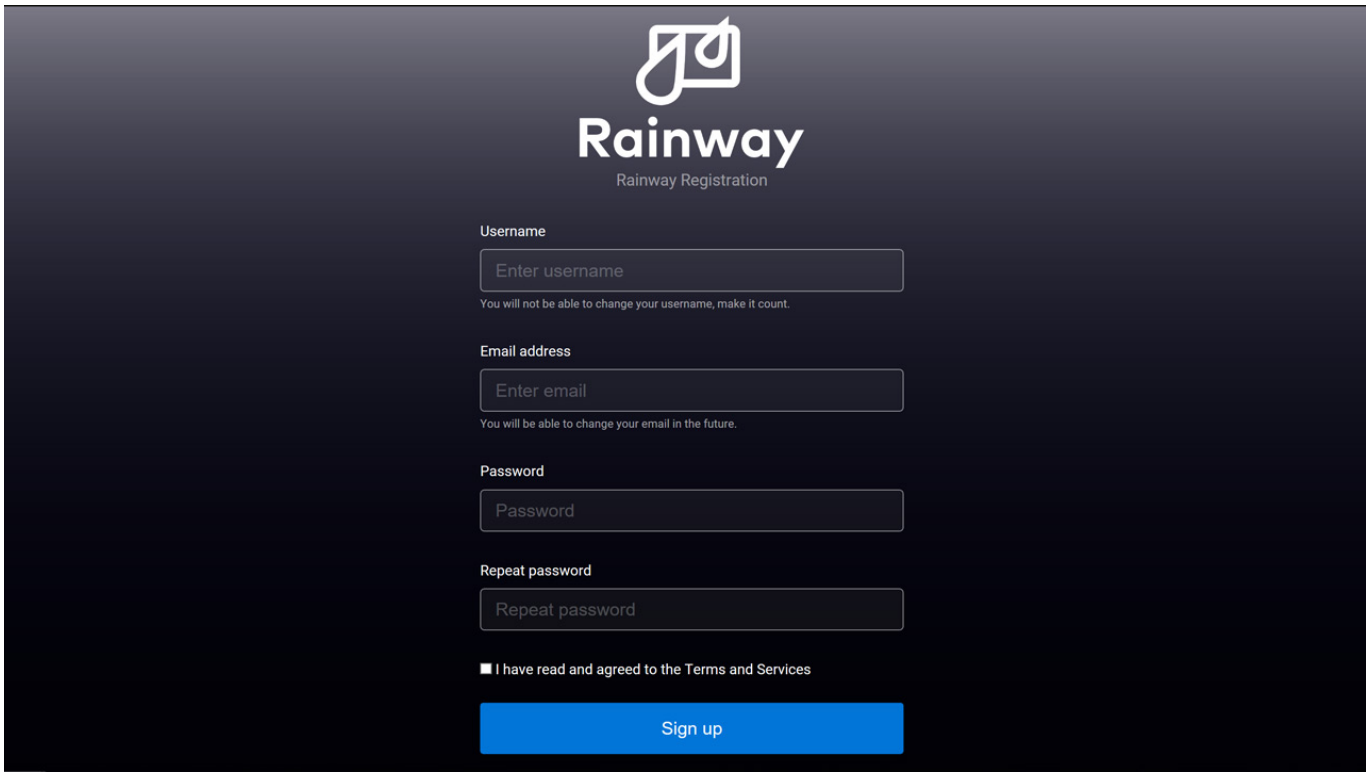
Rainway promette i giochi per PC su Switch

Se ne parlava già a marzo, quando gli sviluppatori di *Rainway* avevano dichiarato di essere riusciti, grazie ad "alcune delle più recenti tecniche software", a trasmettere giochi dal proprio pc a un qualsiasi altro dispositivo in **super high quality** e in totale assenza di **lag**.

La novità starebbe nel fatto che **Rainway** sarà disponibile su ogni device provvisto di un web browser, inclusi tablet, smartphone ma anche Mac e sistemi Linux, semplicemente accedendo al sito **play.rainway.io** e attraverso il quale basterà utilizzare pochissime risorse di sistema per giocare i nostri giochi ovunque.

Giusto ieri è stato annunciato dagli sviluppatori su *Reddit* che è in arrivo l'app di **Rainway** anche nell'*eShop* di Nintendo Switch; nel caso in cui la dichiarazione dovesse rivelarsi veritiera **Rainway** sarebbe di fatto anche la prima app in assoluto ad approdare sullo store Nintendo.

Nel frattempo è possibile effettuare una pre-registrazione per assicurarsi un posto in prima fila alla Beta, che è prevista per il prossimo *5 maggio*.



Fire Emblem Heroes

N**intendo** alla ribalta, questa volta sul mercato mobile, con uno dei suoi titoli di punta, ***Fire Emblem Heroes***, nuovo episodio della nota saga sviluppato dal team di **Intelligent Systems**.
Tentativo sicuramente più riuscito – in termini di mercato – rispetto al precedente ***Super Mario Run,*** che ha fatto guadagnare alla compagnia di Kyoto molto meno di quanto previsto, complice il prezzo di 10 euro per avere accesso al gioco completo, cifra non ritenuta congrua da molti utenti, considerando che solo il 5% di chi lo ha scaricato ha deciso di pagarla. Di fatto, studi su questo tipo di mercato hanno dimostrato che gli utenti finali apprezzano di più il "**free to play**" ed eventualmente acquistare "in game", piuttosto che pagare per avere subito il gioco completo, o a conclusione di livello come nel caso di *Super Mario*. ***Fire Emblem Heroes*** va valutato come *standalone*, non avendo nulla a che spartire con gli altri capitoli della saga congegnati per le console domestiche: è anche per questo che ci troviamo dinanzi ad una storia molto semplice e poco strutturata. Di contro però vengono rilasciati spesso aggiornamenti che includono nuovi eroi ed eventi a tema.

Salta
Uovo verde+
Sprone Att
PS
Att 32
Dif 14
Chrom
Ve la siete cavata bene,
ma non finisce qui.

Salta
Uovo verde+
Sprone Att
Camilla
Dobbiamo lanciarci di nuovo nella mischia. Magari mangiando qualche carota avremo chance migliori?

Storyline

In ***Fire Emblem Heroes*** incontreremo personaggi già visti nei precedenti capitoli della saga, come **Marth, Alphonse, Daraen, Chrom** e tantissimi altri Eroi. La narrazione ci guiderà attraverso diversi campi di battaglia per scontrarci con gli eroi degli altri mondi chiamati a raccolta dalla principessa dell'impero Embliano, **Veronica**, che lotta per distruggere il regno di **Askr** e conquistare il mondo.
A questo punto spetta ai **Guardiani di Askr** il compito di sconfiggere e redimere gli eroi che si sono legati, con un contratto ingannevole, alla causa della principessa **Veronica**.

Salta
23
17
25
21
Veronica
Dunque... con quale fra i miei preziosi eroi mi baloccherò, ora?

Salta
???
Sono alla ricerca di qualcosa.
Purtroppo, presto dovrò ripartire.

Il potere dell’invocazione

Dalla nostra parte, i nostri personaggi avranno un potere che permetterà di invocare gli eroi in aiuto per sconfiggere gli eserciti che marciano per la conquista del mondo.
Grazie, infatti, alle battaglie che si affronteranno nel corso del gioco, si otterranno, in cambio, tra i vari oggetti e bonus, anche delle **sfere** che potranno essere utilizzate appunto per richiamare gli eroi.
Il sistema delle invocazioni è molto semplice: basterà entrare nel menù apposito e iniziare l’invocazione spendendo **5 sfere** per il primo eroe; se deciderete di richiamare 5 eroi in una sola sessione di invocazione, risparmierete ben 5 sfere.

Se evochi cinque eroi durante lo stesso rituale, risparmierai cinque sfere!
Scegli una pietra. Il suo colore indica il tipo di eroe evocato.
Conferma

Gameplay

Il gioco è ben sviluppato, il livello di difficoltà cresce in base alla nostra esperienza ed è molto scorrevole: difficilmente ci troveremo a fermarci nel corso della nostra avventura.
Pur essendo, come dicevamo, una versione semplificata rispetto agli altri capitoli della stessa saga, ***Fire Emblem Heroes*** possiede comunque lo stesso **combat system strategico** e molto intuitivo che caratterizza l'intera serie.
Le schermaglie avverranno in un campo di battaglia di **8×6 caselle**, che cambierà ambientazione in base alla storia e che potrà essere caratterizzato da ostacoli e strettoie. Il combattimento si svilupperà **a turn**i tra il giocatore ed i nemici, la nostra squadra potrà avere al massimo 4 eroi che converrà selezionare in base alle abilità speciali e alla tipologia. Ogni qual volta sconfiggeremo un nemico, il personaggio che ha inferto il colpo di grazia guadagnerà esperienza per poter aumentare

il proprio livello e potenziare le proprie caratteristiche. Purtroppo l'unico punto sfavorevole potrebbe essere la modalità **multiplayer PVP** presente nelle arene, che non prevede un vero e proprio scontro "live" diretto giocatore contro giocatore, come di consueto, ma piuttosto non sarà altro che uno scontro contro squadre, casuali, preimpostate si dai giocatori, ma dirette da una **IA** (*intelligenza artificiale*) che ne deciderà le azioni.

Area di attacco
Fine fase

In Conclusione

Fire Emblem Heroes è dunque uno di quei giochi che, grazie al sistema del consumo di energia per ogni battaglia affrontata, riesce a tenerci incollati per molto tempo, finché non dovremo smettere per attendere circa 4 ore e avere di nuovo il pieno di energia da spendere. Forse proprio perché il tempo di gioco viene scandito da queste lunghe pause comandate è un ottimo espediente ad esempio per trascorrere un po di tempo tra pausa caffè e lavoro. Gli appassionati della saga ***Fire Emblem*** sicuramente troveranno molto interessante questo capitolo, ma sono sicuro che anche per chi vi si avvicina per la prima volta potrebbe risultare una bellissima esperienza.

Mario Kart 8 Deluxe Edition: un video mostra le differenze tra Wii U e Switch

Mancano ormai pochi giorni all'uscita dell'atteso ***Mario Kart 8 Deluxe edition*** per **Nintendo Switch.** Da pochi giorni la nota testata *Nintendo Life* ha pubblicato un video in cui mette a confronto le versioni di *Mario Kart 8* per **Wii U** e **Switch**, cercando di mostrare le stesse scene in modo da far notare i miglioramenti apportati alla versione per **Nintendo Switch**.
Ovviamente una cosa che cade subito all'occhio è che la versione che uscirà per **Switch** gira a **1080p 60fps**, un passo avanti, dal punto di vista grafico, alla versione di **Wii U** che gira a **720p 60fps**.
Potete vedere di seguito il video rilasciato da *Nintendo Life*:

Mario Kart 8 Deluxe Edition: trapelati i primi voti

Mario Kart 8 Deluxe Edition sarà disponibile per **Nintendo Switch** dal 28 Aprile, ma da qualche ora sono disponibili online i primi voti provenienti da alcune delle maggiori testate videoludiche mondiali. I voti della critica sono altissimi, ecco i principali:

God is a Geek – 10 / 10

Guardian – 10 / 10

US Gamer – 10 / 10

Nintendo Life – 10 / 10

Destructoid – 9.5 / 10

GameRant – 9 / 10

IGN – 9.3 / 10

DualShockers – 8 / 10

GameSpot – 9/10

GamesRadar – 5/5

Game Informer – 9.25 / 10

GamesBeat – 90/100

Nintendo World Report – 85/100

Vita Nintendo – 10/10

Destructoid – 9.5 / 10

Gamereactor UK – 10/10

USGamer – 5/5

Fra le due versioni, pare che quella per **Nintendo Switch** sia generalmente reputata migliore di quella per **Wii U**.