Nintendo Switch Online: un nuovo supporto per le chat vocali

Nato come un helper per alcuni titoli come ***Splatoon 2***, **Nintendo Switch Online** ha da poco ricevuto un aggiornamento, aggiungendo un supporto per chat vocale per ***Mario Tennis Aces***, ***Arms***, ***Mario Kart 8 Deluxe*** e la raccolta di giochi **NES** forniti con il servizio di abbonamento a pagamento. Per questi titoli la chat vocale è supportata non solo tra amici, ma anche in lobby come la free-play di *Mario Tennis* e le gare globali di *Mario Kart 8*, le cui lobby saranno popolate da estranei con cui giocare.

Nintendo Switch e l'esperienza Wii U

Il **Wii U** è stata una ottima console: non sono certamente venuti a mancare i titoli, una campagna di marketing mirata e una solida base d'utenza ma sappiamo che la precedente console **Nintendo** non è andata come da Kyoto speravano. Quando se ne parla nei siti d'informazione, specialmente in paragone col **Nintendo Switch**, troviamo spesso le parole "fallimento", "pasticcio" o "mediocre": è chiaro che qualcosa è andato storto ma anche che qualcosa è cambiato radicalmente grazie all'esperienza **Wii U**.
Il criticatissimo gamepad della precedente console, evolutosi dalle precedenti console portatili **Nintendo DS** e **3DS**, ha permesso esperienze uniche e mai sperimentate in nessun'altro sistema (se non nelle loro stesse portatili): basti pensare a ***The Legend of Zelda: The Wind Waker HD***, ***Pikmin 3***, ***Super Mario 3D World*** e lo strabiliante ***Super Mario Maker***, gioco che ha veramente sfruttato a pieno le sue funzionalità. Persino alcuni 3rd party non sono rimasti estranei alle sue funzionalità e giochi come ***Batman: Arkham City*** o ***Lego City Undercover*** ne sono la dimostrazione.
Wii U è chiaramente l'anello di congiunzione fra il **Wii**, con i loro innovativi ***motion control***, e **Switch**, la prima console ibrida. Dire che la precedente console **Nintendo** sia stata un fallimento è riduttivo. Proviamo quindi ad andare oltre i semplici numeri di mercato12:26:33.

Differenze sostanziali

Da poco **Nintendo Switch** ha compiuto un anno e i risultati sono senza precedenti. Per quanto strano possa sembrare, l'esordio di **Wii U** non fu così disastroso; il suo lancio, avvenuto nell'ormai lontano **novembre 2012**, non passò inosservato, tanto che nel Natale 2012, **Nintendo** esaurì le sue **400.000 scorte in Nord America**. Sembrerebbe un buon risultato ma la richiesta della console più recente sul mercato era altissima e molti giocatori non riuscirono ad avere la console durante le feste; per questa ragione molti utenti, delusi anche dalla debole linea di lancio, finirono per vendere questa console molto presto su siti come **eBay** a prezzi da capogiro.
Nintendo, per il lancio di **Switch**, ha aumentato le scorte (visti anche i più che positivi pre-order) ma la richiesta si è rivelata comunque più alta del previsto. Ma, se la storia in tal senso sembra essersi ripetuta, come mai la console ibrida ha continuato a vendere come il pane? **Wii U** aveva alcuni limiti: presentò problemi con le connessioni Wi-Fi e HDMI, un aggiornamento "pericoloso" che se bloccato avrebbe brickato la console, un prezzo che non accennava a diminuire, né sul fronte "nuovo" né sul fronte "usato" (lì era persino più alto, in certi casi), e soprattutto tanta confusione su come funzionasse: i consumatori non capivano se si trovassero in mano una console casalinga o portatile e il collegamento con il gamepad era ridicolo; **Nintendo**, per il lancio di **Switch**, si assicurò infatti di mettere nei primi trailer un giocatore che usava la console in bagno "seduto sul trono"! La stampa, visti tutti questi problemi, non riuscì a dare al **Wii U** una bella immagine e le vendite non sono mai decollate.

Gioia e rivoluzione

L'interfaccia utente semplificata, la connettività online, la sua natura ibrida e la buonissima linea di titoli di lancio sono stati fattori vincenti per **Nintendo Switch** e la stampa e i reviewer su **YouTube** non hanno fatto altro che spingere i consumatori verso questo splendido hardware. Le sue vendite dopo il lancio non sono per niente calate e già a questo punto la nuova console **Nintendo** aveva già superato il precedente **Wii U**; anche se le caratteristiche online non erano (e forse sono a tutt'oggi) poco definite, non si può negare che i fattori positivi sono certamente superiori e la compagnia giapponese ha sempre trasmesso tanto entusiasmo nel promuovere la sua nuova fantastica console. È molto strano che **Nintendo** lanci il servizio online vero e proprio 18 mesi dopo l'uscita della console ma, ad ogni modo questo non ha intaccato per nulla l'appeal che Switch ha sugli utenti (anche perché per ora il servizio è gratuito).
Il solo entusiasmo trasmesso con **Switch** è anche uno dei motivi per cui la console ha tanto successo e bisogna ammettere che lo stesso non è mai stato trasmesso per il **Wii U**.

Tante difficoltà

I giochi sul **Wii U** non sono mancati ma non c'è mai stata una vera killer app, soprattutto al lancio; ricordate forse grosse file per ottenere una copia di ***New Super Mario Bros U***, ***ZombieU*** o il poco convincente ***Nintendo Land***? Noi no! Successivamente ci sono stati altri grossi titoli come ***Super Smash Bros for Wii U***, ***Pikmin 3***, ***Star Fox Zero*** e ***Donkey Kong Country: Tropical Freeze*** ma nessuno di questi è stato in grado di risollevare le vendite di questa sfortunata console; gli unici giochi a far rimanere la console rilevante durante una console war spietata sono stati forse ***Mario Kart 8***, ad oggi il titolo più venduto sulla piattaforma, ***Super Mario Maker*** e ***Splatoon***, entrambi favoritissimi dalla critica.
Switch invece è stato lanciato con ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, una vera e propria definizione di killer app; ovviamente il titolo di **Eiji Aonuma** è uscito anche per **Wii U** ma, inutile a dirsi, gli occhi erano tutti puntati verso la versione per la nuova console **Nintendo**. Al di fuori di ***Breath of the Wild***, i restanti titoli erano un po' deboli ma la console è riuscita a vendere comunque ben 2.74 milioni di copie nel solo mese di marzo.
Se guardiamo ai primi 12 mesi di vita della scorsa console possiamo affermare che **Nintendo** ha imparato tanto dalla precedente esperienza. Quello che è successo a **Wii U** è un po' quello che è successo con la **Playstation 3** e allo stesso modo **Nintendo**, così come **Sony**, che ha saputo evidenziare le migliori caratteristiche di **PS4**, con **Switch** ha preso ciò che ha reso la sua precedente console buona e migliorato tutte quelle caratteristiche che la azzopparono.

Fallimento?

Nei primi 12 mesi, **Wii U** ha venduto solamente circa 3.91 milioni di console; nello stesso lasso di tempo **Switch** ha superato i 10 milioni di unità (quasi oltre il totale della vecchia console). Non possiamo andare contro proiezioni del genere, sul piano numerico, ma bisogna tener conto di vari fattori nel valutare adeguatamente la precedente console **Nintendo**. Il timing è stato il motivo il motivo del successo di **Switch** e la caduta del **Wii U**: quest'ultima è stata lanciata circa un anno prima delle più potenti **Xbox One** e **Playstation 4** e i giocatori erano poco propensiad acquistare una console di potenza inferiore; **Switch** invece è stato lanciato dopo circa 3 anni e mezzo dall'uscita delle concorrenti, in un periodo in cui i giocatori cercavano un qualcosa di fresco e innovativo.
Il nuovo anno per **Nintendo** prospetta per la sua console ibrida un futuro decisamente migliore della sua console precedente; nonostante la sua potenza, inferiore rispetto a **PS4** e **Xbox One**, il futuro di **Switch** sembra luminoso e, anche se la nuova generazione sembra sia alle porte, la grande N ha un sacco di tempo per riuscire a farsi valere in un mercato spietato.

Nintendo Switch vicino alle 15 milioni di unità vendute

Continua la marcia trionfale di **Nintendo**: la casa di Kyoto ha avuto un grande aumento di ricavi e profitti, soprattutto grazie a **otto giochi che hanno venduto più di un milione di copie ciascuno** nel precedente anno fiscale.
Negli ultimi nove mesi del 2017, **Nintendo** ha guadagnato **857 miliardi di yen** (più di 6 miliardi di euro) con un incremento annuo del 175,5%, e un guadagno netto di 135.2 miliardi di yen (quasi 1

miliardo di euro), superiore del 31,1% rispetto al precedente anno fiscale.
L'ottimo risultato finanziario è dovuto alle vendite di **Nintendo Switch**, che si assestano intorno alle **15 milioni di unità vendute**, battendo **Nintendo Wii U** di 1.3 milioni dopo un solo anno di vendita.
Bene anche le vendite software, con ***Super Mario Odissey*** in testa grazie alle quasi 10 milioni di copie vendute. L'ultima fatica della mascotte **Nintendo** risulta essere il gioco più popolare su **Switch**, staccando di molto ***Mario Kart 8 Deluxe*** (7.33 milioni di copie), ***Zelda: Breath of the Wild*** (quasi 7 milioni di copie) e ***Splatoon 2*** (quasi 5 milioni di copie). Secondo **Nintendo**, oltre ai giochi precedentemente menzionati, hanno sfondato la barriera del milione di copie anche ***1-2 Switch*** (quasi 2 milioni di copie vendute), ***Arms*** (1.61 milioni di copie) e ***Xenoblade Chronicles 2*** (1.06 milioni di copie).
Bene anche le vendite digitali, con un guadagno di 43.1 miliardi di yen (circa 318 milioni di euro), in rialzo dell'87% annuo, ma solamente il 5% del ricavo totale.

In calo, invece, i numeri del **Nintendo 3DS**: 9% rispetto allo scorso anno, con 5.86 milioni di console vendute. Diminuiscono del 33% anche i giochi venduti, con 31.25 milioni di copie vendute, nonostante l'uscita di ***Pokémon Ultra Sole*** e ***Pokémon Ultra Luna*** che si assestano in totale sulle 7 milioni di copie vendute da novembre 2017. Sostanziale rialzo per quanto riguarda il business su smartphone: 172% rispetto al precedente anno finanziario, grazie all'uscita di ***Animal Crossing: Pocket Camp***. Ciò nonostante, i ricavi per il mobile ammontano solo a 29.1 miliardi di yen (215 milioni di euro).

Grazie ai risultati di **Nintendo Switch**, la casa giapponese ha aumentato le previsioni per l'anno fiscale, ora fissate a 1.02 triliardi di yen (quasi 7.5 miliardi di euro), in rialzo del 6,3% rispetto alla precedente previsione. Con un guadagno di 120 miliardi yen (quasi 900 milioni di euro), ovvero il 41% in più.

Nerd Nite

Giovedì 29 Giugno 2017 si è svolto ad Agrigento, presso l'**AquaSelz** di San Leone, l'evento **Nerd Nite**, organizzato e promosso da **GameUp** in collaborazione con gli organizzatori del **Nahar Comics & Games**. L'evento, a tema **gaming** e **cosplay**, è stato animato da vari cosplayer di ogni genere e da postazioni dotate di tutte le principali console dove era possibile provare titoli del calibro di ***Guitar Hero, Mario Kart 8 Deluxe, Fifa 17*** e ***Tekken 7***, del quale è stato organizzato un torneo con in palio un ingresso per il Nahar Comics & Games, evento di cui molti hanno acquistato anche ieri sera i biglietti in prevendita e che si svolgerà il 30 luglio a Naro (AG). Mentre i partecipanti si sfidavano a colpi di pad, abbiamo avuto modo di scattare qualche foto e di intervista in video gli stessi organizzatori del Nahar Comics, i quali ci hanno spiegato da dove è nata l'idea dell'evento e hanno fornito alcune informazioni interessanti riguardo la prima edizione.

L'intervista è stata realizzata da Emmanuel Fresco, Domenico Lupo e Luca Tuttolomondo.

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*:

Switch: arriverà un bundle con Mario Kart 8 Deluxe

Nintendo Switch non ha ancora avuto nessun bundle con alcun gioco, ma potrebbe averlo a partire dal 28 aprile: la grande N, infatti potrebbe lanciare un bundle con *Super Mario Kart 8 Deluxe*.

La pagina del negozio russo che ha lanciato la notizia mostra che il bundle di Switch con *Mario Kart 8 Deluxe* avrà un costo di **24.999 rubli**, circa **440 $**. Il prezzo non è ufficiale, quindi potrebbe variare da paese a paese, ma essendo una IP molto conosciuta, non ci sarà da meravigliarsi che **Nintendo** la ponga in quella fascia di prezzo, magari per vendere ancor più console.

Mario Kart 8 Deluxe è una riedizione di *Mario Kart 8*, uscito per **Wii U**, con l'aggiunta di nuovo personaggi, nuovi kart e molto altro. Per chi voglia acquistarlo in formato digitale, il gioco occuperà circa 6,75 GB sulla console.