

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.

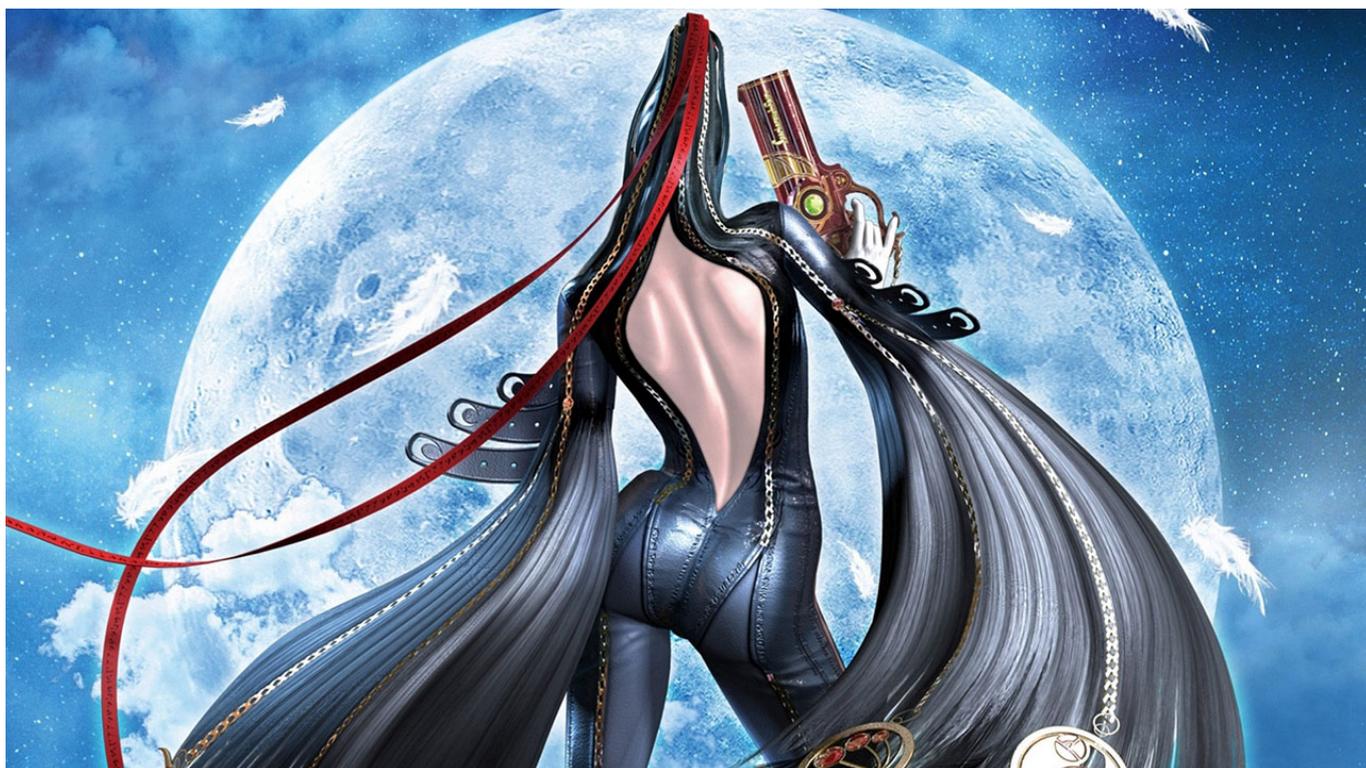
Nintendo, per il lancio di **Switch**, ha aumentato le scorte (visti anche i più che positivi pre-order) ma la richiesta si è rivelata comunque [più alta del previsto](#). Ma, se la storia in tal senso sembra essersi ripetuta, come mai la console ibrida ha continuato a vendere come il pane? **Wii U** 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 trovasse 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 propensi ad 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.

[La tutela degli abandonware online](#)

Dopo il baratro nel quale sono sprofondati svariati giochi (vedi **Grand Theft Auto Online** per PS3 e Xbox 360), lo **U.S. Copyright Office** sta valutando se aggiornare o meno le disposizioni antielusione del **DMCA (Digital Millennium Copyright Act)**, che impediscono al pubblico di utilizzare liberamente contenuti e dispositivi protetti dal **DRM (Digital Rights Management)**, il cui significato letterale è "gestione dei diritti digitali".

I file audio o video vengono codificati e criptati in modo da garantire una diffusione più controllata e renderne più difficile la duplicazione, consentendone l'utilizzo più adeguato possibile. Questi

aggiornamenti avvengono ogni tre anni attraverso una consultazione pubblica, dove vengono prese in esame svariate richieste.

Una su tutte, riguarda l'abbandono dei giochi online datati e lasciati ormai al loro corso. Infatti, fino a ora, per preservare questi titoli per le generazioni future e per i giocatori nostalgici, **l'Ufficio** ha adottato norme specifiche, che permettono a biblioteche, archivi e musei di utilizzare emulatori e altri strumenti analoghi per rendere giocabili i vecchi classici. Tuttavia, queste norme sono molto restrittive e non possono essere applicate a giochi che richiedono una connessione a un server online e, di fatto, quando i server vengono chiusi, il gioco scompare per sempre.

Proprio per queste ragioni il **MADE (Museum of Art and Digital Entertainment)** ha recentemente chiesto allo **U.S. Copyright Office** di estendere le norme correnti e includere giochi che richiedono una connessione online. Ciò consentirebbe alle biblioteche, agli archivi e ai musei di gestire tali server e mantenere così in vita questa tipologia di giochi.

Questo problema è più che mai attuale, poiché centinaia di giochi multiplayer online sono già stati abbandonati. Difatti, si tratta di circa 319 titoli, molti dei quali sono i noti *FIFA* e *The Sims*. Purtroppo, proprio nell'ultima settimana, la **Entertainment Software Association (ESA)**, che agisce per conto di membri di spicco, tra cui **Electronic Arts, Nintendo** e **Ubisoft**, si è opposta alla richiesta, affermando che le modifiche proposte consentirebbero e faciliterebbero un uso illecito dei software in questione e che se questi, ormai datati, venissero supportati ancora al pieno delle loro possibilità, il mercato diventerebbe troppo statico, rallentando la vendita dei nuovi titoli.

Qual è, quindi, la strada giusta da percorrere? È difficile rispondere ma per quanto i nuovi titoli abbiano bisogno della massima attenzione e pubblicità per poter far andare avanti il mercato, non possiamo dimenticare i loro "antenati" dai quali, probabilmente, sono nati.

[Il producer di Layers of Fear: Legacy si racconta](#)

Uscito per **Xbox One, Playstation 4** e **PC**, *Layers Of Fear* arriva anche su **Nintendo Switch** in una versione rivisitata, denominata *Layers of Fear: Legacy*. Ridisegnato per adattarsi alla capacità della console, sarà giocabile sia in modalità portatile che in modalità fissa e comprende anche il DLC *inheritance*. Il gioco è uno dei primi horror a essere uscito su **Nintendo Switch**. Dato che il gioco è appena arrivato sulla console ibrida, per celebrare la sua uscita, **Nintendolife** ha intervistato il produttore del gioco **Rafal Basaj**. Durante l'intervista, il produttore ha spiegato come lo sviluppo di tale versione sia cominciato già nel 2017, ai tempi in cui Switch era poco più di un *rumor*. Ciò nonostante erano fiduciosi sul potenziale della console. Inoltre, durante lo sviluppo, a quanto pare, si sono stati riscontrati molti problemi per via delle specifiche tecniche della console, soprattutto per la poca memoria disponibile anche sulle cartucce. Fortunatamente è intervenuto il team **Nintendo** resolvendo ogni tipo di problema.



È stato anche chiesto quanto l'horror sia rappresentato sulle piattaforme **Nintendo**:

«Nintendo non ha mai avuto tanti giochi horror sulle sue piattaforme, ma quando sono usciti, si è trattato sempre di titoli di qualità. Da *Sweet Home*, distribuito in Asia per Famicom, attraverso *Clock Tower* (Super Famicom), a *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* pubblicato esclusivamente su GameCube, a *Luigi's Mansion*. Questo dimostra che Nintendo ha idee su come presentare un horror in grande stile sulle sue piattaforme. Siamo estremamente felici di poter essere tra quei titoli con il lancio di *Layers of Fear: Legacy* per Nintendo Switch.»

In seguito, l'intervista si è spostata sui gusti personali in fatto di horror da parte di Basaj, rispondendo anche in maniera sorprendente:

«Penso che la maggior parte di noi in ufficio, quando si tratta di Nintendo, pensi a *Eternal Darkness*, *Resident Evil 4* e *Resident Evil*. Ma andando oltre Nintendo dobbiamo menzionare *Silent Hill 2*, *Amnesia*, *Forbidden Siren*, *Phantasmagoria*, *Alone In The Dark* e tanti altri. Mentre come titolo poco ortodosso da menzionare qui: *Diablo*. La maggior parte delle persone nel team è appassionata di horror, ed è quindi impossibile citare tutti i titoli.»

Basaj ha avuto modo di raccontare il suo passato da gamer, soprattutto su Nintendo:

«Ho iniziato con *Donkey Kong*, che ho giocato sul mio Atari ormai morente, ma successivamente le mie attenzioni si sono trasferite a *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* per poi proseguire con l'intera saga. Il titolo migliore per me è *The Legend Of Zelda: The Wind Waker*, che considero un imbattibile capolavoro ancora oggi, ma ho un posto speciale nel mio cuore anche per *Star Fox* e la serie *Pikmin*.»

Durante l'intervista si è parlato anche degli obiettivi del team:

«L'obiettivo del team è volere che i nostri giochi siano più che solo puro divertimento. L'horror è sempre stato un mezzo per tenere sotto controllo le tensioni sociali; affrontare le nostre paure, per gestire la realtà della vita. Vogliamo portare questo aspetto al livello successivo, quindi abbiamo deciso di seguire due regole, quando creiamo nuovi giochi. Per prima cosa, tutto deve partire da un soggetto preciso, di natura psicologica o filosofica. Deve inoltre non solo alleviare le tensioni delle persone, ma anche far riflettere sui problemi presentati nel gioco e confrontarli con le loro visioni del mondo e delle loro vite. Nel corso del nostro lavoro spesso presentiamo dilemmi, scelte difficili e problemi che non hanno risposte giuste o sbagliate, in questo modo possiamo far sì che le persone inizino a discutere del mondo reale che li circonda.»

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGbkNQXUzeHlJYnMlM0ZyZWwIM0QwJTlYJTlWZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTlYJTlWYWxsb3clM0QlMjIhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[World to the West](#)

Arriva su **Nintendo Switch** l'ultima impresa di **Rain Games**, la casa che ha prodotto il graziosissimo puzzle platformer *Teslagrad* (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)); stiamo parlando di *World to the West*, un altrettanto curatissimo titolo, che serba una certa continuità narrativa con il titolo precedente, ponendosi però come titolo di avventura dagli elementi molto simili alla saga di *The Legend of Zelda*. Ci si allontana, dunque, dai puzzle di logica in favore di un gameplay più immediato, esplorativo e, tutto sommato, più approccioabile, anche se non esente da parti cervelotiche; tuttavia, il rimando a *Zelda* è comunque abbastanza vago in quanto, nonostante la grafica cartoonesca, la mappa divisa in quadranti e la visuale dall'alto, *World to the West* costringe il giocatore a un ritmo abbastanza diverso, con meccaniche "multi-personaggio" decisamente assente nella famosa saga **Nintendo**. Sebbene titoli come *The Legend of Zelda: Four Sword*, *Four Sword Adventure* e *Tri Force Heroes* abbiano dato alla saga di Link un'insolita veste multiplayer, *World to the West* dà al giocatore la possibilità di controllare ben **quattro personaggi** dalle abilità diverse, tutti in grado di compiere uno specifico compito per una specifica occasione; questa meccanica distanzia nettamente il titolo della **Rain Games** dalla nota saga **Nintendo** fra alti e bassi. Ma andiamo per gradi.



Lontano da casa

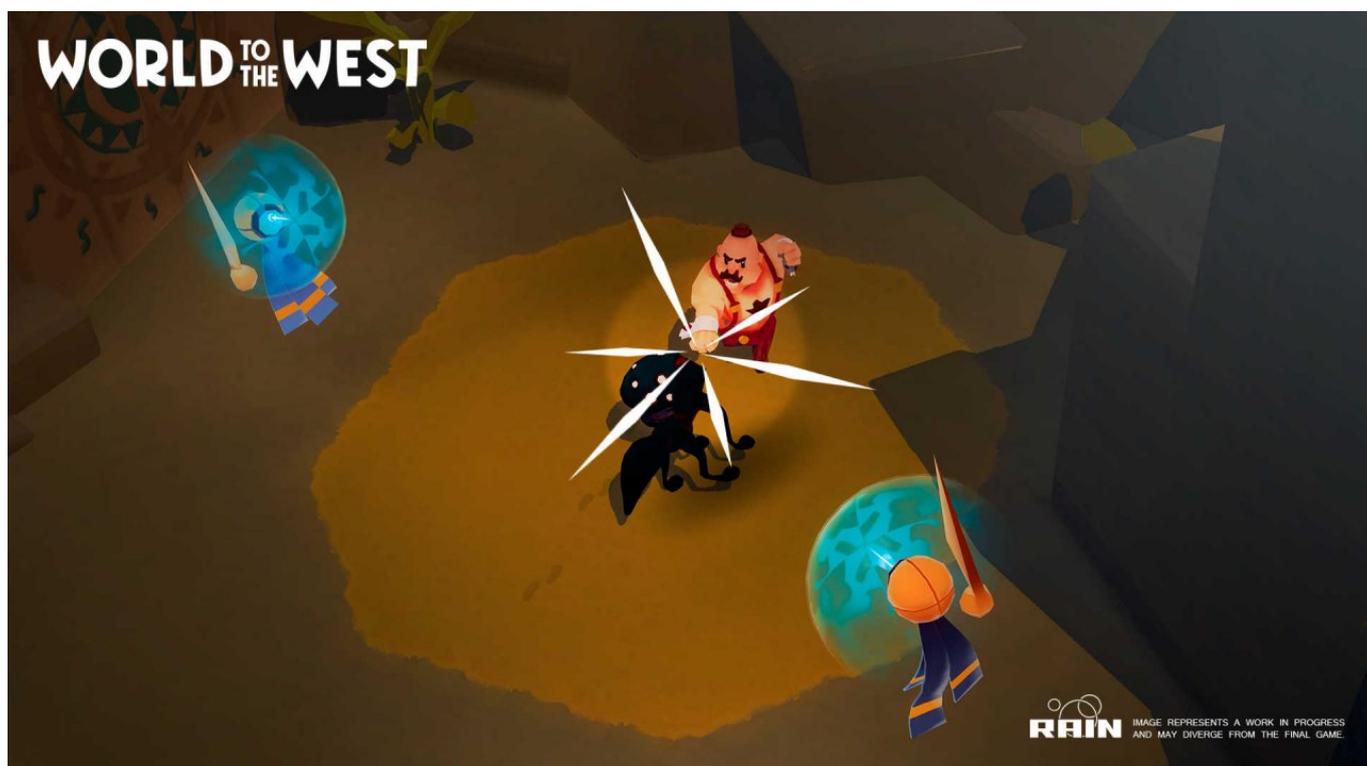
Il gioco comincia proprio a **Teslagrad**, dove prenderemo il controllo di **Lumina**, una **teslamante** che, spinta dalla curiosità, attiva per sbaglio un'antica macchina per il teletrasporto finendo per essere spedita anni avanti nel futuro. In questa strana terra, la macchina per il teletrasporto sembra sia inattiva da secoli, e ci sono ben poche speranze di ripararla; cominceremo dunque a muovere i nostri primi passi in questo nuovo mondo accorgendoci che la civiltà dei teslamanti è ormai perduta. Dopo essere caduta in un pozzo, la storia di **Lumina** verrà messa un attimo da parte per far spazio alle storie dei restanti protagonisti di questa storia. Conosceremo **Knaus**, un piccolo bambino orfano che si ritrova nel sottosuolo insieme ad altri bambini anch'essi orfani, che crede di trovarsi sulla Luna ma capisce di essere stato ingannato dopo aver trovato un alberello cresciuto grazie a uno spiraglio di luce proveniente dalla superficie; la storia punterà i riflettori in seguito su **Miss Teri**, un'esploratrice a caccia di tesori che verrà ingannata **Lord Tychoon**, un magnate senza scrupoli dell'alta società; infine conosceremo **Lord Clonington**, un fortissimo omone dalle nobili origini e, a detta sua, secondo solo a **Lord Tychoon** in quanto a ricchezza.

A questo punto, dopo che i quattro personaggi saranno tutti riuniti e capiranno di essere parte di un disegno ben più grande di loro, sarà da lì che partirà la vera e propria avventura; in pratica, dopo i primi capitoli che ci serviranno per imparare a conoscere i comandi dei personaggi semi-individualmente, avremo modo di comandare tutti e quattro a turni alterni. Per switchare da uno all'altro basterà raggiungere uno dei tanti **totem**, scolpiti in precedenza da un'anziana sciamana, sparsi in giro per il mondo. Attivato un nuovo **totem** sarà possibile cambiare personaggio o teletrasportarsi uno di quelli attivati in precedenza; questi checkpoint, che fra l'altro rappresentano anche i punti di salvataggio, dovranno essere attivati individualmente per ogni personaggio perciò, qualora sarà necessario che tutti si rechino nello stesso punto, il gruppo dovrà muoversi poco per volta, ripetendo la stessa strada per quattro volte, per far sì che tutti percorrano la stessa strada e attivino i **totem** necessari di conseguenza.

Gli amanti dei **metroidvania**, genere in cui il **backtracking** è una meccanica fondamentale, potrebbero decisamente trovare pane per i loro denti in **World to the West**; meno interessante però

potrebbe esserlo per i giocatori un po' più casual o, addirittura, per gli amanti della saga di **The Legend of Zelda**, più in particolare quelli che parallelamente potrebbero non trovare di loro gradimento titoli come **Metroid**, **Castlevania**, **Shantae**, **Guacamelee** o **Axiom Verge**.

Il movimento in gruppo non è implementato perfettamente o, per lo meno, come ci si aspetterebbe da un gioco che pone delle premesse simili; per quanto sia divertente scambiare i personaggi e percorrere strade diverse con ognuno di loro, non si crea alcuna complicità: ci si aspetterebbe che tutti e quattro collaborino fra loro, per aprire un cancello o per spostare un masso grazie alle abilità peculiari di ognuno, ma purtroppo in **World to the West** questa componente è sfruttata molto poco. Sono pochissime le volte in cui qualcuno dovrà mettere compiere azioni di cui gli altri personaggi possano beneficiare, ed è un vero peccato. Vengono sfruttati soltanto degli elementi ambientali adatti a pochi di loro, i cunicoli per **Knaus** o i campi energetici di **Lumina** (gli stessi visti in **Teslagrad**), senza dunque aiutarsi a vicenda. In pratica, ognuno va per la propria strada!



Lascia fare a me

I quattro personaggi hanno abilità diverse fra loro e ognuno può interagire con l'ambiente tramite i **3 comandi base**, più o meno comuni a tutti: **attacco**, **corsa** e **spostamento**. Nonostante questo equilibrio nei controlli, i quattro personaggi soffrono di una certa disparità: è normale che in un gioco che pone delle premesse simili qualcuno debba compensare le mancanze di un altro, ma in **World to the West** le abilità sono distribuite in maniera abbastanza disomogenea. **Lord Clonington** e **Lumina**, ad esempio, sono i personaggi più piacevoli da usare in quanto sono in possesso di **due o più attacchi**, **possono muoversi velocemente** e possono risolvere con molta facilità molte delle difficoltà ambientali che gli si pongono davanti, come fossati o pareti da superare. L'abilità principale di **Miss Teri**, che ha comunque la corsa migliore dei personaggi, è il **controllo mentale** e, per quanto figo possa sembrare, questa caratteristica sarà poco utile senza che ci sia un nemico di cui possa prenderne il controllo; la sua sola sciarpa, che permette il controllo mentale stesso ma può essere usata anche come un rampino in certi punti, si rivela inefficiente dinanzi a un

nemico impossibile da controllare come, ad esempio, un guardiano ancestrale; e questo è niente in confronto alle difficoltà di **Knaus**, la cui corsa funziona principalmente con i suoi pattini di ghiaccio, strumento che non funziona a dovere in assenza di acqua. Knaus può raggiungere i punti più alti solamente in presenza dei suoi specifici cunicoli ma soprattutto, e questo è il difetto più grave, non dispone di un vero sistema d'offesa; la sua **pala**, con la quale può scavare una buca per poi muoversi sottoterra (esattamente come faceva Bugs Bunny), può solamente stordire i nemici senza ucciderli effettivamente. L'unica cosa che può placare le orde nemiche è la sua sola dinamite che di per sé è molto potente ma, ovviamente, bisogna aspettare l'esplosione mentre il nemico, giustamente, si allontana.



Alti e bassi

Tutto sommato, anche se la disomogeneità di caratteristiche e la mancata cooperazione fra i personaggi minano la nostra esperienza videoludica, non sono elementi così gravi da creare al giocatore difficoltà nella godibilità del titolo; insomma, le abilità sono molto belle e la meccanica di gioco è di per sé validissima e stimolante. **World to the West** non è assolutamente un gioco frustrante, la difficoltà generale del gioco è ben equilibrata e il titolo risulta molto piacevole; ha una buona longevità, l'avventura continua anche dopo la quest principale alla volta delle batterie che serviranno ad alimentare una speciale zona nel sottosuolo che custodisce la verità sulla civiltà teslamante.

Stavolta, a differenza di **Teslagrad**, lo **storytelling** è molto più semplice e si affida ai dialoghi e ai testi come un qualsiasi altro gioco di questo genere. La **grafica**, dai toni molto accesi e cartoonesca, dà al titolo un bel caratterino frizzante e si adatta bene sia ai tratti umoristici dei dialoghi che alle fasi più cupe della storia; gli ambienti, anche se un po' vuoti, sono ben caratterizzati, e perdersi è abbastanza difficile anche se alcune volte, nell'intento di proseguire la storia, si finisce per girare a vuoto per molto tempo. La mappa mostra sia tutto l'**overworld** che il mondo sotterraneo, al quale sono collegati anche i dungeon; tuttavia, anche se è possibile guardare le mappe più o meno

contemporaneamente, la scarsa risoluzione non permette di capire dove siano i punti d'accesso per il sottosuolo o e quelli d'uscita per la superficie.

La colonna sonora di **World to the West** è nettamente superiore a quella di **Teslagrad**: i brani composti da **Jørn Lavoll** e **Linn Kathrin Taklo** toccano diverse sfere emotive grazie a tracce che spaziano dalla musica gitana e world music, alla classica sino a pezzi in stile ambient acustico e sperimentali. Anche il comparto degli **effetti sonori** è buono anche se è molto strano che **Lumina**, **Knaus** e **Teri** condividano quasi lo stesso mormorio quando saltano da una rupe.

Sfortunatamente, però, come per il precedente titolo di **Rain Games**, **World to the West** non è esente da bug e alcuni di loro possono mandare in tilt il sistema di gioco e addirittura richiamare l'errore di sistema facendovi chiudere forzatamente l'applicazione; al di là di qualche piccolo bug fisico, molti degli errori di sistema sembra siano collegati al richiamo di alcuni menù e alla abilità di controllo mentale di **Miss Teri**. Durante il controllo mentale è impossibile per **Miss Teri** aprire i forzieri, né può farlo il nemico controllato, perciò sarà necessario abbandonare **l'ipnosi**, aprire la cesta e riprendere il controllo del nemico; a quanto pare il ripetuto collegamento-scollegamento mentale (con la probabile aggiunta di un'azione) fa crashare il gioco, costringendo a chiudere forzatamente l'applicazione e, dunque, riaprire il titolo dal menù.

Un altro terribile errore si potrebbe presentare alla fine della vostra avventura, un bug che potrebbe bloccare il vostro intero salvataggio compromettendo dunque ore e ore di gioco, perciò prendete queste parole come un **vero e proprio avviso**. Per scrivere questa recensione abbiamo controllato i comandi dei personaggi: l'abbiamo fatto durante lo scontro con il boss finale e, durante il filmato di chiusura, presi gli spunti necessari, siamo tornati al menù principale tramite il menù di pausa. Dovendo riaccendere la console, ci siamo accorti che il gioco cominciava dal filmato finale e, a metà di quest'ultimo, lo schermo si oscurava totalmente mentre la musica di sottofondo continuava senza che vi fosse seguito all'immagine nera: abbiamo così capito di aver compromesso il nostro file di salvataggio! Perciò, quando arriverete alla fine della vostra avventura, lasciate che il filmato finale proceda tranquillamente fino alla fine per evitare che il vostro file di salvataggio diventi praticamente inutilizzabile. Altri errori di sistema si sono presentati con l'apertura e la chiusura ripetuta di alcune finestre di dialogo e menù (specialmente quello degli animaletti di **Miss Teri**) e con il controllo mentale di un nemico in prossimità di un **totem**. Tutti questi bug non sono certamente segno di un gioco ben programmato e **Rain Games** dovrebbe prenderne nota.



Sulla strada giusta, malgrado tutto

Ad ogni modo, dopo un interessante ma acerbo *Teslagrad*, **Rain Games** ci consegna un gioco più definito, con più carattere, più accessibile e, tutto sommato, più divertente; è bene dire che questa volta lo studio norvegese ha fatto centro anche se con diverse penalità. La vera sfortuna di questo gioco è solamente quella di non presentare una buona relazione meccanica-ambiente, con un puzzle solving scialbo, talvolta inesistente; tutto questo, unito alla disparità dei personaggi, alla non chiarissima mappa e al backtracking ripetitivo (nonché tempi di caricamento invadenti nel passaggio da un quadrante all'altro), non fa di **World to the West** uno di quei indie game che sconvolgono lo scenario videoludico, ed è un vero peccato perché ci sono tanti ottimi spunti. Viene da pensare: come mai **Rain Games**, in un gioco in cui ci sono quattro personaggi che collaborano fra di loro, non abbia inserito nessuna componente multiplayer? Avrebbero potuto realizzare una modalità multigiocatore dividendo i quattro personaggi fra due o quattro giocatori... e invece niente!

Avere quattro personaggi, tutti con abilità diverse, è certamente il punto di forza di questo titolo ma i diversi difetti nell'esecuzione non regalano al giocatore un'esperienza memorabile. L'arrivo su **Nintendo Switch**, casa dei milioni di fan di *The Legend of Zelda*, è certamente un vantaggio per **World to the West** in quanto probabilmente $\frac{3}{4}$ degli utenti potrebbe prendere in esame l'acquisto di un simile titolo, il cui prezzo è comunque abbastanza accessibile; tuttavia, proprio il trovarsi nella casa della popolarissima saga **Nintendo** potrebbe rivelarsi un boomerang, in quanto un gioco come questo, che presenta persino parecchi difetti, potrebbe passare inosservato e venire praticamente eclissato dal più popolare *Breath of the Wild*.

World to the West, come *Teslagrad*, è certamente un'esperienza per i più curiosi, per i giocatori alla ricerca di uno stravolgimento della formula classica. È un titolo un po' migliore del suo predecessore e, se non fosse per i succitati bug (nulla che una buona patch non possa fixare) potrebbe meritare anche un 7.5 ma, allo stato dell'arte, non ce la sentiamo. Ad ogni modo, il titolo rimane molto valido e godibile e, se siete in grado di accettare la curiosissima meccanica multi-protagonista e i diversi bug presenti nel gioco allora procedete pure all'acquisto di questo titolo.

[Xenoblade Chronicles 2](#)

Terzo titolo appartenente alla serie **Xenoblade** (dopo *Xenoblade Chronicles* e *Xenoblade chronicles X*), nonché primo ad approdare sulla console ibrida targata Nintendo, **Xenoblade Chronicles 2** è, come i suoi predecessori, un JRPG con elementi che lo distanziano dai classici del genere, in particolar modo un combat system del quale parleremo più approfonditamente a seguire.

Monolith Soft è riuscita a confezionare un'opera mastodontica contando su un team di sole 40 persone, capace di sfornare un gioco che terrà impegnati per almeno 70 ore, necessarie per portare a termine la storia principale, e anche più di un centinaio se si vorrà darsi all'esplorazione e scoprire tutti i segreti presenti nel titolo.

Titani e nuvole

Il gioco è ambientato nel mondo di **Alrest**, coperto interamente da un **mare di nuvole** (chiamato così perché è davvero possibile nuotarci dentro) in cui vivono delle creature mastodontiche chiamate **Titani**, così grandi da essere dei veri e propri continenti abitati da esseri umani (o umanoidi).

Noi vestiremo i panni di **Rex**, giovane protagonista che vive da solo su un titano (da lui chiamato **Nonnetto**) più piccolo degli altri, che ricorda vagamente un drago, sul quale ha costruito una casetta.

Per sopravvivere, il nostro eroe recupera oggetti e tesori sperduti nel mare di nuvole usando una tuta da palombaro, per poi vendere il ricavato alla gilda dell'**Argentum** (luogo di scambio per i recuperatori "marini"): proprio qui parteciperà a una missione di recupero insieme a un gruppo chiamato **Torna**, il cui obiettivo sarà recuperare un misterioso artefatto chiamato l'**Aegis**.

Da qui in poi inizia la vera avventura, con numerosi colpi di scena, che ci terrà col fiato sospeso fino alla fine.

Anche se la storia risulta essere ben raccontata e profonda, a volte cade nel ridicolo: assistere a scene pseudoromantiche tra una donna seminuda dalle forme procaci e un bimbo di pressapoco 10 anni smorza parecchio la credibilità e l'immedesimazione, almeno in noi occidentali.

In giro per Alrest

Xenoblade Chronicles 2 è un gioco open world tecnicamente ben realizzato ma con alcune sbavature, che saltano all'occhio soprattutto nella modalità portatile, nella quale la risoluzione e il dettaglio calano bruscamente rispetto alla modalità docked. Il mondo di gioco è molto vasto, con degli scorci davvero notevoli e tanti poligoni in movimento, si potrebbe stentare a credere che giri su una console considerata poco performante come **Switch**: a tanta meraviglia però a volte si alternano lati negativi, texture in bassissima risoluzione e frame rate ballerino specialmente in posti affollati.

I personaggi principali sono modellati egregiamente, ma il loro design a volte esagerato potrebbe non piacere a tutti, i personaggi secondari invece sono quasi del tutto anonimi, e capita di vedere lo

stesso modello ripetuto più volte anche nella stessa città.

A un comparto **grafico** decisamente buono si affianca un comparto **audio** all'altezza: le musiche composte in gran parte da **Yasunori Mitsuda** sono belle e orecchiabili e si adattano bene ai momenti del gioco, anche se a parere di chi scrive non raggiungono l'eccellenza di altri JRPG usciti nello stesso anno (vedi [Nier: Automata](#)).

Il **doppiaggio in inglese** è di buona fattura, ma a volte diventa caotico quando più personaggi parlano durante i combattimenti e ripetono di continuo le stesse frasi che si sovrappongono tra loro: vien voglia quasi di disattivare le voci dalla frustrazione, mentre con il doppiaggio giapponese l'effetto è minore.

I sottotitoli in italiano sono in gran parte buoni, ma alcune parole sono tradotte in maniera discutibile ("ductor" e "gladius" da "driver" e "blade", ad esempio) e stonano quando i personaggi le pronunciano in inglese mentre noi sullo schermo stiamo a leggere tutt'altro.

Verso l'Elysium

Xenoblade Chronicles 2 ha sicuramente tanti lati positivi, ma il migliore in assoluto è il **combat system**, molto profondo e sfaccettato: per comprenderlo fino in fondo ci vorrà tanta pratica, ma alla fine regalerà molte soddisfazioni.

Avremo a disposizione un party di **3 personaggi** che saranno i nostri **Ductor**, ognuno dei quali potrà scegliere 3 **Gladius** (entità che rappresentano le proiezioni in forma umanoide dell'arma che sta impugnando il loro Ductor); ogni Gladius avrà a disposizione un moveset unico appartenente all'arma che rappresenta. Non solo, avrà anche **un elemento** che lo contraddistingue (aria, acqua, terra, fuoco, ghiaccio, elettricità, luce, oscurità), **tre mosse normali** che a volte possono infliggere stati alterati (fiaccamento, atterramento, lancio e schianto) e una **mossa speciale** appartenente all'elemento del Gladius.

I nemici saranno più vulnerabili agli attacchi quando si trovano in uno stato alterato, e quando colpiti da una mossa speciale (che si carica eseguendo gli attacchi normali) si aprirà un diagramma che ci indicherà gli elementi delle mosse speciali da eseguire in seguito per eseguire una **combo**. Se si riuscirà a completare una combo di mosse speciali, si verrà a formare una sfera appartenente all'elemento dell'ultima mossa speciale eseguita, la quale girerà attorno al mostro, eseguendo altre combo con elementi differenti si creeranno altre sfere, che potranno essere distrutte eseguendo un attacco a catena (quando le tre barre nella parte alta a sinistra dello schermo si illumineranno). Più alto il numero di sfere distrutte, più grande sarà il danno arrecato al mostro.

Un combat system così complesso (mi sono sforzato di semplificarlo il più possibile) potrebbe scoraggiare i neofiti, ma con la pratica tutto diverrà più semplice e divertente.

Ci sono **38 Gladius** rari da collezionare, molto più forti di quelli comuni, e che possono essere scoperti durante la storia principale oppure portando a termine qualche missione secondaria, o ancora tramite degli oggetti lasciati cadere dai mostri o trovati dentro qualche scrigno.

Ogni Gladius può essere potenziato tramite un albero delle abilità che sbloccherà i potenziamenti una volta soddisfatti determinati requisiti, come ad esempio eseguire un certo numero di mosse speciali oppure guarire gli alleati e via dicendo.

Oltre alla storia principale, ci saranno tantissime missioni secondarie da affrontare, mini giochi e tanti mostri da combattere, alcuni dei quali di livello molto superiore al boss finale. Insomma una quantità non indifferente di cose da fare e centinaia di ore necessarie per farle tutte.



Conclusioni

Monolith Soft ha sfornato un gioco mastodontico e spremuto come un limone l'ibrida targata **Nintendo**, la quale può fregiarsi di un'altra killer application che offre centinaia di ore di gioco, un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto, un combat system complesso e gratificante e una storia appassionante e profonda, i cui difetti non inficiano, se non in minima parte, la godibilità del titolo.

[A metà della guerra: come attrarre nuovi giocatori?](#)

Siamo in un periodo in cui gran parte dei giocatori più assidui hanno già operato una scelta: chi ha optato per **Playstation 4**, chi per **Xbox One** e chi per **Nintendo Switch**, senza contare quei tanti giocatori che hanno saltato la console per l'acquisto di un **PC**. Le tre grandi case produttrici stanno facendo di tutto per amplificare le utenze delle loro rispettive stazioni di gioco, abbassando i prezzi e cercando di portare nuovi titoliche possano attrarre l'utente medio.

Microsoft non ha iniziato questa generazione col piede giusto e la strategia di marketing, nonché alcune scelte azzardate come l'obbligatorietà di **Kinect**, gli si è rivolta contro; al volgere di una nuova generazione è fondamentale che l'utenza della precedente passi alla nuova. **Switch** si trova in una posizione diversa rispetto a **PS4** e **Xbox One**, sia perché è l'ultima arrivata, sia per la sua natura ibrida; **Nintendo Labo** è il chiaro segno che la storica compagnia giapponese sta tentando di andare oltre gli storici utenti, la cui media oscilla fra i 25 e i 40 anni, e attirare a sé nuovo pubblico. **Switch** sarà certamente arrivata tardi ma sta riuscendo a ritagliarsi uno spazio nelle case degli giocatori che già possiedono **PS4** o **Xbox One** come seconda console.

Arrivati a questo punto nel mercato gli utenti sono diversissimi gli utenti, tutti con bisogni e storie diverse: quelli che hanno acquistato una console al lancio e sono in cerca di una seconda console, bambini che finora si sono arrangiati con le console della generazione precedente, *casual gamer* che vogliono comunque trovare un modo comodo e moderno per poter giocare a **Call of Duty**, **FIFA** o **Madden** di tanto in tanto... Esistono poi diversi modi per appellarsi a queste fasce di pubblico e per farlo bisogna prendere in considerazione dei punti fondamentali.



Fascia di prezzo

I soldi non fanno la felicità ma averli è necessario per considerare l'acquisto di una console! Per questo un buon prezzo è una delle chiavi per attirare nuovi utenti all'acquisto di un nuovo dispositivo. Per quanto **PS4 Pro** e **Xbox One X** sono i combattenti di un match senza esclusione di colpi, le vere protagoniste sono le console slim e ridisegnate, solitamente in *bundle* con qualche gioco particolare, che aprono la porta ai giocatori più squattrinati. **Nintendo** si trova in una posizione diversa in quanto, essendo la console più recente sul mercato, sta tentando di mantenere il prezzo di lancio il più a lungo possibile, dando agli utenti un nuovo modo di giocare; si sa, **Nintendo** è da sempre un brand che riesce ad attirare a sé hardcore gamer e famiglie e, **Switch** ci sta decisamente riuscendo.



Software per un pubblico più ampio

Siamo stati tutti testimoni del fatto che **Nintendo Wii** e i popolarissimi **Wii Sport**, **Wii Fit**, **Wii Music** e molti altri abbiano avvicinato giocatori mai presi in considerazione. **Sony**, che in passato era riuscita nell'impresa grazie a titoli come **Buzz** e **EyeToy**, a oggi sta faticando a ritagliarsi una fetta in questo mercato e ci sta provando tramite l'iniziativa **PlayLink**; anche se questi titoli si rivolgono potenzialmente a qualsiasi persona con uno smartphone, è improbabile che **Sony** indirizzi questa fascia di mercato verso l'acquisto di una console per piccoli titoli digitali, che dunque non godono di una buona visibilità. Certo, sono dei titoli molto divertenti ma probabilmente questi titoli non hanno certamente lo stesso appeal di titoli come **Singstar**.

Tuttavia, è da notare che **Sony** è la compagnia con la più ampia fascia di pubblico e dunque è quella che più si sta mettendo in gioco per soddisfare i giocatori più svariati: hanno potuto sviluppare titoli esclusivi sia per i giocatori più casual, come il remake di **Ratchet & Clank**, la serie dei titoli **PlayLink**, i svariati titoli **VR**, i giochi di baseball **MLB**, sia per gamer più indirizzati verso generi specifici con titoli come **Gran Turismo Sport**, **God of War**, **Horizon: Zero Dawn** e **The Last Guardian**. Di certo **Sony** conta di più su titoli come questi ultimi ma il fatto di non lasciare indietro i giocatori più casual, e il fatto che queste siano esclusive **PS4**, è certamente un loro punto a favore.



E Nintendo Labo?

Tanti sono stati quelli che hanno visto con scetticismo la nuova mossa **Nintendo** quanti quelli che ne sono rimasti affascinati. Molti genitori potrebbero vedere in Labo una vera e propria fregatura e potrebbero essere molto scoraggiati a comprare essenzialmente dei pezzi di cartone molto costosi. Tante volte si tende a vedere **Nintendo** come una compagnia di giocattoli, intenti a consegnare il “giocattolo dell’anno”, e il **NES mini** ne è la prova; **Nintendo Labo** sicuramente non sarà da meno e con quasi certezza vedremo presto, magari il prossimo Natale, le vetrine dei negozi colme di questi stravaganti giochi/accessori. Quello a cui punta **Nintendo** è far sentire la propria presenza sul mercato, essere dappertutto per poter attirare l’attenzione di giocatori e non e spingerli verso l’acquisto di **Switch** e **Labo**. Il vero problema però sarà convincere i genitori a comprare questa nuova stravaganza, specialmente in combinazione con **Switch**; se i prezzi rimarranno gli stessi allora sarà molto difficile che i bambini troveranno **Nintendo Labo** e **Switch** sotto l’albero di natale.



[Kamiya spiega perché Bayonetta 3 sarà esclusiva Switch](#)

Il direttore di **Bayonetta 3**, **Hideki Kamiya**, ha spiegato su Twitter un'interessante storiella. Più specificamente, ha parlato del brand di *Bayonetta* e degli eventi che hanno portato il terzo capitolo a essere un'esclusiva Nintendo Switch.

È certamente interessante sapere che *Bayonetta 2* è nato come progetto multiplatforma, ma tweet rilasciati e ordinati in sequenze numeriche da 1 a 15 spiegano in linea generale la genesi di *Bayonetta 3*:

«C'è qualcosa che voglio dire a tutti voi. Riguarda *Bayonetta 3*. (1/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJjTI2JTIzZmZklM0J2ZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGl uZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYWxsLiUyMEl0JTI2JTIzZmZklM0JzJTIwYWJv dXQlMjBCYXlVbmV0dGElMjAzLiUyMCUyODElMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUy MCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNyVFOCU4QiVCMVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbW l5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYl MkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzR nJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTg1M0MlMk ZhJTNFJTNDJTIyGyY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmldCUyMGFzeW5jJTIwZ3JjJTNFJTIyaHR0 cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0J TNEJTIyYXRmLTg1MjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«La nostra è una casa che sviluppa e crea giochi firmando contratti con publisher e ricevendone i fondi per coprire i costi di sviluppo. (2/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VXZSUyMGFyZSUyMGEIMjBkZXZlbG9wZXllMjB0aGF0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhdWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Ymxpc2hlcmlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcmlRlciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODllMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsvFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNfJTNfJTIyJGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTNfJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGlddHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNfJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Per **Bayonetta 1**, abbiamo firmato un contratto con **Sega** e abbiamo ricevuto dei fondi da loro, quindi abbiamo proposto un design per il gioco e siamo entrati in fase di produzione. Tutti i diritti appartengono a Sega. (3/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VGb3llMjBCYXlvcmlMjBkZXZlbG9wZXllMjB0aGF0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhdWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Ymxpc2hlcmlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcmlRlciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODllMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsvFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNfJTNfJTIyJGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTNfJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGlddHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNfJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«All'epoca, la nostra azienda era appena stata fondata e non eravamo adeguatamente attrezzati per lo sviluppo multiplatforma quindi, dopo averne discusso con Sega, abbiamo deciso di sviluppare il gioco esclusivamente per **Xbox 360**. (4/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VbdCUyMHRoZSUyMHRpbWUIMkMlMjBvdXllMjBjb21wYW55JTIwaGFkZlIwY25seSUyMGp1c3QlMjBiZWVvJTIwZXN0YWJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlMjB3ZSUyMHdldmVzJTI2JTIzMzklM0J0JTIwcHJvcGVyYHklMjBlcXVpcHBlZCUyMGZvciUyMG11bHRpcGxhdGZvcmlMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNvJTIwY292ZXllMjBkaXNjdXNzaW5nJTIwd2l0aCUyMFnI2ZElMkMlMjB3ZSUyMGRlY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVsb3AlMjB0aGUIMjBnYW1lJTIwZlXhbjHVzaXZlbHklMjBmb3llMjBYYm94JTIwMzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsvFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MTAwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNfJTNfJTIyJGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTNfJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGlddHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNfJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Tuttavia, successivamente, uno dei partner commerciali di Sega ha finito per creare una versione per PS3, per volere di Sega. Più recentemente, hanno anche deciso di sviluppare una versione

MIM0R0d3NyYyUyNTVfGZ3JTiyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MIMkZhJTNEJTN
NDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMIM0E
lMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUYRndpZGdldHMuanMIMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIyd
XRmLTglMjIlM0UIM0MIMkZzY3JpcHQIM0U=

«Tutti i diritti appartengono ancora a Sega e Nintendo. I proprietari dei diritti hanno deciso che il
gioco sarebbe stato sviluppato per Switch. (11/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VbBGlMjBvZiUyMHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMHN0a
WxsJTiwYmVsb25nJTlwdG8lMjBTZWdhJTlWYw5kJTlWtmludGVuZG8uJTlWVGlhJTlWcmlnaHRzJTlwb
3duZXJzJTlWZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjB0aGUlMjBnYW1lJTlWc2hvdWxkJTlWYmUlMjBtYWRIJTlW
Zm9yJTlWU3dpdGNoLiUyMCUyODExJTJGMTUlMjklM0MIMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQT
UOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTlWahJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19r
YW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU1MDMwNzZ0MTkyNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMj
U1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcX
VvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWcGxhdGZ
vcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlWJTNFJTND
DJTlWc2NyaXB0JTNE

«Il game development è un business. Ogni azienda ha i propri contesti e strategie. Questo significa
che a volte i giochi vengono fatti, a volte vengono cancellati. (12/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VHYW1lJTlWZGV2ZWxvcG1lbnQlMjBpcyUyMGElMjBi
dXNpbmVzcy4lMjBFYWN0JTlWY29tGFueSUyMGhhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcmN1bXN0YW
5jZXIlMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMfNvbWV0aW1lcyUyMHRoaXMIMjBtZWZucyUyMGdhd
WVzJTlWZ2V0JTlWbWfkcZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTlWbWVhbnMlMjB0aGV5JTlWZ2V0J
TlWY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTJGMTUlMjklM0MIMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTU
lOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTlWahJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rY
W1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU1NTMwNjE5NDA4MzZ0MlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU
1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXV
vdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWcGxhdGZv
cm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlWJTNFJTND
JTlWc2NyaXB0JTNE

«Ma credo che ogni singola persona coinvolta sia impegnata a offrire la migliore esperienza
possibile. Lo so, almeno per me è uno degli obiettivi principali ogni volta che mi metto al lavoro.
(13/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VCdXQlMjBjJTlWYmVsaWV2ZSUyMHRoYXQlMjBlbm
VyeSUyMHNpbmZSUyMHBlcnNvbiUyMGludm9sdmVkJTIwaXIlMjBkZWRpY2F0ZWQlMjB0byUy
MGRlbGl2ZXJpbmclMjB0aGUlMjBiZXN0JTlWcG9zc2libGUlMjBleHBlcmlbmNlLiUyMEklMjBbrbm93JT
IwdGhhdCUyQyUyMHRvJTlWbWUlMjBhdCUyMGxlYXN0JTlWdGhhdCUyNiUyMzZ0MjJlN0cyUyM
G9uZSUyMG9mJTlWdGhlJTlWYmlnZ2VzdCUyMGdVWxzJTlWd2hlbiUyMEklMjBzZXQlMjB0byUyMH
dvcmsuJTlWJTl4MTMIMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMVFVfNybVNSU5RSVFO
CVCVCVCNyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFB
HX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbS
UYRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTYxMTcxODUzNzIxNyUzRnJlZl9zcmMIM0R0d3N

yYyUyNTVfDgZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUYRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNFJTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Non posso esprimere quanto sono contento di avere tra le mani il progetto di *Bayonetta 3* e intendiamo fare tutto ciò che è in nostro potere per renderlo il migliore possibile. Questo è tutto ciò che possiamo fare e lo consideriamo la nostra più grande missione. (14/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNFJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJdCUyMHRvb2slMjBhJTIwd2hpbGUIMjBmb3IlMjBwcm9kdWN0aW9uJTIwb2YlMjBCYXlvcmlvV0dGElMjAjZTIwdG8lMjBiZSUyMG9rYXIlZCUyQyUyMGJ1dCUyMG5vdyUyMHRoYXQlMjBpdCUyMGhhcyUyMGtpY2tlZCUyMG9mZiUyQyUyMEklMjBob3BlJTIwaXQlMjB3aWxsJTIwdHVybiUyMGludG8lMjBhJTIwd29uZGVyZnVsJTIwZW5jb3VudGVyJTIwZm9yJTIwYXNlMjB3aWxsJTIwb2YlMjB5b3UuJTIwJTI4MTUIMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUYRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTcxOTI2NDY5MDE3NiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfDgZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUYRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNFJTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Ci è voluto un po' prima che la produzione di *Bayonetta 3* partisse, ma ora che è iniziata spero che si trasformi in una esperienza meravigliosa per tutti voi. (15/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNFJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJdCUyMHRvb2slMjBhJTIwd2hpbGUIMjBmb3IlMjBwcm9kdWN0aW9uJTIwb2YlMjBCYXlvcmlvV0dGElMjAjZTIwdG8lMjBiZSUyMG9rYXIlZCUyQyUyMGJ1dCUyMG5vdyUyMHRoYXQlMjBpdCUyMGhhcyUyMGtpY2tlZCUyMG9mZiUyQyUyMEklMjBob3BlJTIwaXQlMjB3aWxsJTIwdHVybiUyMGludG8lMjBhJTIwd29uZGVyZnVsJTIwZW5jb3VudGVyJTIwZm9yJTIwYXNlMjB3aWxsJTIwb2YlMjB5b3UuJTIwJTI4MTUIMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUYRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTcxOTI2NDY5MDE3NiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfDgZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUYRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNFJTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

D'altra parte, *Bayonetta 3* ha richiesto un po' di tempo per vedere la luce: il progetto è iniziato direttamente con il supporto di Nintendo, e per questo è esclusiva di Switch.

Il primo capitolo di *Bayonetta* è stato lanciato per PS3 e Xbox 360 nell'ottobre del 2009. *Bayonetta 2* è stato rilasciato a settembre 2014 e *Bayonetta 3* è stato annunciato lo scorso dicembre durante i **The Game Awards**.

Prima di vedere il risultati del terzo capitolo, gli utenti di Switch potranno godersi una remastered di *Bayonetta* e *Bayonetta 2*, che saranno rilasciati in bundle il 16 febbraio 2018.

Sparkle 2

Preparate i vostri riflessi e siate pronti ad affrontare complicatissimi rompicapo, arriva **Sparkle 2**, un **puzzle game** veramente originale che vi terrà letteralmente attaccati allo schermo come un'ape al miele! Già rilasciato per **PC, iOS, Android, Xbox One, PS4** e persino **PS3**, questo titolo dal carattere molto forte, dai toni fantasy/epici, è stato sviluppato da **10Tons** ed è di recente arrivato su **Nintendo Switch**, una console in cui titoli del genere, rivolti ad un pubblico principalmente casual, possono riscuotere un successo inaspettato.



Alla ricerca delle 5 chiavi

Che ci crediate o no, **Sparkle 2** ha una storia... eh già! A quanto pare, tanto tempo fa furono create **5 chiavi** per custodire qualcosa di molto prezioso, qualcosa di inimmaginabile: toccherà a noi dunque andare alla ricerca di queste chiavi, usando tutto il nostro ingegno e avvalendoci delle magie a nostra disposizione. Davanti a noi un lungo sentiero, che tal volta si ramifica in incroci che ci porteranno in certi luoghi misteriosi, nel quale ogni giorno dovremmo affrontare un puzzle, ogni giorno sempre più intricato, ogni giorno sempre più vicini ad una delle chiavi.

Il gameplay è decisamente molto simile a quello di **Actionloop** o **Zuma**, che a sua volta richiama molto quello di **Puzzle Bubble**: un serpentone di sfere colorate verrà incanalato in un corridoio al termine del quale ci sarà una buca che risucchierà tutto il campo da gioco se più sfere cadranno al suo interno, facendoci perdere così la partita. Per evitare tutto ciò dovremmo utilizzare il nostro **Orb Swift**, una sorta di fionda per lanciare delle sfere e crearne dunque una serie di tre o più dello stesso colore; una volta creata la serie le sfere scompariranno e, se riusciremo a concatenare più

serie di diverso colore in successione, il serpentone sarà presto disfatto e potremmo procedere dunque al livello successivo.

Sparkle 2 si differenzia principalmente per i suoi power-up che appariranno di tanto in tanto nel campo di gioco e che, attivati lanciando una sfera, sprigioneranno una magia particolare, un **raggio gelato** che spazzerà via grossa parte delle sfere, indipendentemente dal loro colore, o una **pioggia di comete** che libererà il campo dandoci un attimo di tregua; inoltre, un po' come in un **RPG**, alla fine di ogni livello il nostro **Orb Swift** si potenzierà e piano piano riusciremo a ottenere dei power-up permanenti come una sfera speciale ogni 10 sfere, un gameplay meno frenetico ma più lungo o degli effetti speciali per una serie di un determinato colore. La versione per **Switch** offre inoltre sia la modalità di controllo offerta in mobile, dunque tramite touch screen, sia quella offerta nelle versioni console, ovvero mirando col control stick e lanciando la sfera con un tasto, dando modo di giocare così a una versione decisamente più completa di ogni altra sua apparizione precedente. Il titolo di **10Tons** offre al giocatore una campagna principale di ben 92 livelli rigiocabile, se non altro, in modalità difficile e "nightmare", ma se non vi va di rimettervi alla ricerca delle 5 chiavi ancora una volta potrete comunque passare altre ore con le **modalità Survival**, ovvero una modalità infinita (il classico dei giochi puzzle), una **Challenge mode** che vi permetterà di rigiocare dei singoli livelli a diverse difficoltà, e la **modalità Cataclysm**, le cui sfere arriveranno di continuo senza darvi un attimo di tregua. **Sparkle 2** ci vuole dunque spingere a pensare sempre in fretta e, per quanto statico, fuori dagli schemi, vuole regalare così al giocatore un gameplay avvincente, che ci porterà a divorare un livello dopo l'altro senza freno, con una *learning curve* molto gradevole che permette di familiarizzare gradualmente col gameplay e con le novità che verranno introdotte nei livelli (come l'aggiunta di un nuovo colore o un nuovo power-up), e dunque offrendo una difficoltà congrua con l'avanzare del gioco, rendendo il titolo molto accessibile ad appassionati dei puzzle game e non.



In un mondo fantastico dove tutto può accadere

Sparkle 2, per essere un puzzle game, presenta uno stile molto definito e la sua presentazione è singolare e ben riuscita: la **grafica** e le tonalità dei colori sono ben definite, il campo di gioco chiaro e mai confusionario e il design delle sfere, anche se sono delle semplici forme geometriche, è ben realizzato, queste restituiscono in tutto e per tutto quel senso di magia che il titolo ci propone, sono veramente... belle! Mai succederà che in un livello potremo confonderci o assistere a dei bug che rovineranno l'esperienza; **Sparkle 2** fila liscio come l'olio e, durante le ore di gioco, ci sentiremo veramente immersi nel mondo fantastico proposto in questo titolo. Insieme ai campi di gioco, alle sfere e alla mappa ci sono anche alcune semplici cutscene che appariranno quando arriveremo in dei luoghi specifici, che consistono, più che in delle cinematiche, in immagini fisse con semplici animazioni (come delle foglie che volano o qualche fulmine all'orizzonte) accompagnate da una calda voce narrante che ci descriverà lo scenario che ci troveremo davanti, nonché il nostro stato d'animo, e ci comunicherà se in quel luogo specifico è presente una chiave oppure no.

Il **comparto sonoro**, dalla voce narrante alla colonna sonora, è veramente ben curato e molto professionale, quasi quanto quello di un gioco prodotto da una grande casa produttrice. Alla composizione c'è **Jonathan Geer**, veterano che aveva già lavorato al precedente **Sparkle** e che è apparso in altri videogiochi come **Owlboy**, **Heart Forth**, **Alicia** e **Cook, Serve, Delicious!**; le sue musiche restituiscono quel senso di epico presente in questo titolo e riescono perfettamente a richiamare immagini come foreste, cavalieri e calderoni magici che ribollono, tipiche dello stile fantasy. Presentissima è l'influenza dello stile di **Danny Elfman**, quel fare pomposo seppur pacato e misterioso che tanto può piacere agli amanti delle colonne sonore di **Edward Mani di Forbice**, **Batman** o **Nightmare Before Christmas**.



Qualcosa manca

Un puzzle game come questo, tuttavia, dovrebbe avere delle caratteristiche che a oggi dovremmo considerare imperative, primo fra tutti il **multiplayer**. È vero, **Sparkle 2** ci offre tante modalità che possono offrire diverse ore di longevità, ma il gameplay, seppur molto avvincente, si fa alla lunga ripetitivo, dopo un po' potremmo annoiarci a giocare da soli; il multiplayer è un elemento che spezza del tutto la monotonia dei giochi puzzle e **Sparkle 2** purtroppo ne è sprovvisto. Anche la modalità survival acquista poco significato poiché non esiste alcun elemento di competitività, né contro altri, con una tabella dei migliori punteggi online, né contro se stessi, tentando di battere il proprio miglior punteggio, dato che il titolo non ha un sistema di punteggi e dunque, dopo la campagna principale, che dura comunque per parecchie ore, anche se ci sono buoni elementi per continuare a giocare, ci saranno comunque pochi stimoli per affrontarli. È un vero peccato, anche perché in passato altri titoli simili, come **Actionloop**, presentavano una bella modalità multiplayer e offrivano dunque nuovi stimoli per giocare diverse partite a colpi di intuito con gli amici. Inoltre, come già detto, sono presenti due metodi di controllo, ma si tenderà spesso a giocare solamente con uno di questi, rendendo difficile il giocare con l'altro sistema; sembrerebbe un problema da poco ma, in realtà, chi si troverà meglio a controllare la fionda tramite touch screen, rischia di limitare la propria esperienza a **Sparkle 2** come "portable only" e dunque difficilmente vorrà attaccare la console al dock per giocare sullo schermo di casa. È consigliabile dunque imparare a giocare con i controlli da console ed evitare così dolori al braccio e torcicollo dovuti a uno sguardo allo schermo spesso appoggiato sulle nostre gambe perché, ahimè, il display di **Switch** si estende per larghezza, è una console dura da tenere con una mano sola ed è per questo che titoli come **Sparkle 2** si riveleranno difficili da fruire; tuttavia, anche se il gioco non lo permette, sarà possibile tenere lo schermo verticalmente, assumendo dunque una postura più comoda e continuare a giocare come se niente fosse, senza alcuna particolare difficoltà.



Un'occasione in parte mancata

Abbiamo dunque un bellissimo gioco, con un bel gameplay molto accessibile, con un bello stile grafico e sonoro, tanta longevità, prezzo abbordabile sullo store ma con alcuni difetti. Tirando le somme, **Sparkle 2** è decisamente un gioco molto valido, che può risultare curatissimo sotto molti aspetti ma al quale è stata dedicata poca attenzione sotto altri. L'assenza di multiplayer e di un sistema di punteggio rende **Sparkle 2** un gioco a $\frac{3}{4}$ (dire che è un gioco a metà non sarebbe corretto) ed è un vero peccato perché con qualcosa in più **Sparkle 2** avrebbe potuto dare filo da torcere anche a **Puyo Puyo Tetris** e dimostrare che un prodotto destinato al mercato mobile non è affatto da buttare. Si potrebbe finire il titolo senza stimoli, o alla fine dell'avvincente campagna principale o gradualmente durante quest'ultima, dipende dal tipo di approccio del singolo giocatore. In ogni caso, **Sparkle 2** riuscirà a darvi quel senso di quasi dipendenza tipica dei puzzle game il che, unito anche alla bellissima atmosfera all'interno del titolo, lo rende già un vincitore all'interno della sua categoria. Dategli una chance, non vi deluderà!

Monster Hunter World: il contributo di Nintendo non va dimenticato

È un po' triste vedere un franchise tipicamente associato alle console **Nintendo** spiegare le ali per migrare alla volta di altri sistemi videoludici; tuttavia siamo contentissimi di sapere che **Monster Hunter World**, uscito per **Xbox One** e **Playstation 4**, venda come il pane e si trovi in testa alle classifiche di tutto il mondo. L'ultima incarnazione della serie potrebbe non essere perfetta ma è comunque un ottimo sequel.

Per quanto possa essere difficile da accettare, la famosa serie **Capcom** aveva bisogno di passare alle console casalinghe e, dunque, a un utenza più ampia come quella su **Xbox One** e **PS4** (nonché potenza, cosa che **Switch** non può permettersi); l'ultima volta che la saga è apparsa in una console casalinga è stato con **Monster Hunter 3** per **Wii** nel 2009, dunque quasi dieci anni visto che il successivo **Monster Hunter 4**, rilasciato nel 2013, uscì per il portatile **Nintendo 3DS**. Il salto su **Xbox One** e **PS4** potrebbe certamente dare più credibilità al brand e ampliare, decisamente, la già larghissima fan base a livelli mai visti prima.



La serie ne ha certamente goduto ma tutto ciò è forse un po' difficile da accettare per **Nintendo**: il titolo è arrivato presto in cima alle classifiche inglesi durante la settimana di lancio e a oggi **Monster Hunter World** ha superato le cinque milioni di unità fra versioni fisiche e digitali (non dimentichiamoci che questo titolo dovrà ancora uscire per **PC**, il che porterà ancora più giocatori); le azioni **Capcom** hanno avuto un incremento del 4.9%, registrando il picco più alto in diciassette anni, e questo sottolinea i limiti della console **Nintendo** (sia in termini di potenza che di utenza).

La decisione di portare la serie su altre console si è rivelata vincente ma ciò non significa che la relazione fra **Monster Hunter** e **Nintendo** sia finita; la serie deve molto alla "Grande N" e giocatori e critici di tutto il mondo lo sanno. Questo nuovo titolo non è comunque esente da difetti: il *matchmaking* non risulta efficiente, almeno al lancio, tanto che i giocatori di vecchia data rivendicano le gesta dell'online sulle console portatili.



Quando la serie arrivò per la prima volta su **Playstation 2** nel 2004 non fu un grande successo; fu con il passaggio su **PSP** che **Monster Hunter** definì il suo imperfetto online e si concentrò di più sul multiplayer. La serie riscontrò un modesto successo ma fu solo con il passaggio su **3DS** e gli esclusivi titoli **Nintendo** (come **Monster Hunter Generations**) che ridefinirono la formula senza stravolgere il gioco di base, riscontrando così il successo meritato.

Ci duole ammetterlo, ma non vedremo mai **Monster Hunter World** per **Nintendo Switch**; sicuramente **Capcom** non vorrà fare un porting al costo di sacrificare il buon comparto tecnico che sta caratterizzando il suo successo nelle altre piattaforme. Tuttavia, **Switch** non avrebbe bisogno di questo specifico titolo, ma bensì una "sub serie" per la console **Nintendo**.



Un'opzione per **Capcom** sarebbe quella di portare in occidente **Monster Hunter XX**, uscito in Giappone nell'Agosto 2017; questo titolo, essendo fondamentalmente un *porting*, non ha riscontrato un grosso successo. **Capcom** aveva grosse aspettative per la versione **Nintendo Switch** però, essendo uscito praticamente 5 mesi prima su **3DS**, capirono che **Monster Hunter XX**, con le soli 100.000 copie vendute dopo la settimana di lancio, non avrebbe ottenuto risultati migliori sulla console ibrida, pur essendo un'esclusiva.

Tuttavia il successo di **Monster Hunter World** in occidente potrebbe convincere **Capcom** a rilasciare il titolo **Switch** nei rimanenti territori (lasciando perdere la release su **3DS**); potrebbe essere un percorso rischioso e costoso per **Capcom** però, potrebbe rivelarsi un ottimo investimento per introdurre la saga ai possessori di **Nintendo Switch** di oltremare.

Un altro modo per rivedere **Monster Hunter** su **Switch** potrebbe essere il rilascio di un nuovo titolo esclusivo. Fra le due alternative è in realtà la strada più rischiosa e **Capcom**, solitamente, non è un publisher che scommette i propri soldi su uno *spin-off* quando può ottenere le stesse entrate, se non più grosse, con il rilascio di altri titoli classici (vedi **Resident Evil** su **PS4** e **Xbox One**); tuttavia è un publisher che, con buona probabilità, avrà già preso in acconto il successo del nuovo titolo e il nuovo status tripla A di **Monster Hunter**. Inoltre **Capcom** sa benissimo quanto il contributo **Nintendo** sia stato decisivo per la saga, quindi è improbabile che una console come **Switch**, la cui utenza aumenta di giorno in giorno, rimanga senza un **Monster Hunter** per l'occidente.

Per adesso, possiamo solo incrociare le dita e sperare che un nuovo titolo della saga arrivi su **Switch** il prima possibile.

[Lunga vita a Nintendo Switch!](#)

Secondo il direttore e capo del reparto creativo di **Nintendo**, **Shigeru Miyamoto**, **Switch** sarà la

console più longeva del colosso nipponico. **Miyamoto**, ha anche affermato che i team di **Nintendo** potrebbero ritrovarsi a sviluppare i propri titoli per più dei soliti 5-6 anni del normale ciclo di vita.

Shigeru ha inoltre affermato che:

«La strategia di marketing che sta andando avanti è quella di infondere il desiderio di acquistare Nintendo Switch tra un'ampia base di consumatori in tutte le regioni del Giappone, degli Stati Uniti ed Europa.

La nostra massima ambizione è che Nintendo Switch non sia solamente di proprietà di ogni famiglia, ma di ogni singola persona. Il più grande vantaggio di Switch è che può essere trasportato e utilizzato facilmente per un gameplay competitivo tramite connessione wireless locale.»

Successivamente, il direttore creativo ha parlato degli utilizzi delle funzionalità uniche di Nintendo Switch.

«Quando pensi a cosa può essere fatto con un dispositivo come Nintendo Switch, che può essere utilizzato in movimento, ti rendi conto che ha molte funzioni non disponibili su nessun altro hardware fino ad oggi.»

Inoltre, secondo quanto riportato dal direttore generale dell'**EDP** (Divisione Pianificazione e sviluppo) di **Nintendo Shinya Takahashi**, all'interno del colosso nipponico la "Grande N", sta "allevando" sviluppatori che siano in grado di creare un prodotto che possa piacere il più possibile e che tutti i fan dei videogame possano apprezzare.

Miyamoto ha parlato dell'accordo tra **Illumination** e **Nintendo** sul film di **Super Mario**. Infatti, **Shigeru**, ha pensato a lungo a un film d'animazione, e ha riferito che dopo una lunga ricerca, è stata proprio la **Universal Parks & Resort** (che lavora con **Nintendo** sulla creazione di attrazioni per i suoi parchi a tema) a presentargli la **Illumination**.

Secondo voi, quanto sarà longevo il Nintendo Switch?