

I migliori accessori per Nintendo Switch

Nintendo Switch è una delle console più amate, soprattutto per via del pratico formato portatile. Intelligente, compatta e con una vasta gamma di giochi esclusivi. Ecco un compendio degli accessori con il migliore rapporto qualità prezzo per mantenerla sempre al sicuro, carica e con memoria a sufficienza.

Scheda MicroSD SanDisk da 128 GB



Un punto debole di Switch è la memoria interna di appena 32 Gb, che non permettono di memorizzare molti giochi senza l'aggiunta di una scheda SD esterna. Quasi tutte schede SD sono relativamente poco costose al momento, ma in particolare sono raccomandabili le **SanDisk**, affidabili e con un buon rapporto qualità-prezzo; sono inoltre disponibili con un'ampia gamma di dimensioni. Con l'aggiunta di una scheda da 128 GB sarà possibile archiviare tra i cinque e i dieci giochi di dimensioni standard.

Custodia per Nintendo Orzly



Una buona custodia per Switch è indispensabile, se la si vuole portare ovunque senza correre il rischio di romperla. La custodia di **Orzly** è una delle più robuste e ha **tasche separate per Joy-Con e per cavi extra**, caricabatterie e un paio di cuffie.

Controller Nintendo Switch Pro



I pulsanti più grandi, la forma più confortevole e le *thumbstick* precisi ne fanno il controller perfetto per i giochi più competitivi e reattivi. L'unico svantaggio è il prezzo, decisamente alto.

“Volanti” per Joy-Con



Il miglior modo di sfruttare i giochi di corse automobilistiche, come ***Mario Kart 8: Deluxe***, è abbinarvi questo supporto per controller, che permette di simulare un volante. Basta smontare i Joy-con dalla console e inserirli in queste ruote di plastica.

Cuffie Turtle Beach Elite Pro



Il modello **Elite Pro Tournament** delle cuffie Turtle Beach offre un brillante mix di qualità del suono, cancellazione del rumore e comfort per un ottimo prezzo, oltre a offrire funzionalità aggiuntive come il **Glasses Relief System**, che le rende perfette per chi indossa gli occhiali. I diffusori da 50mm all'interno sono tra i migliori per un suono surround potente, e sono l'ideale per giochi come *Fortnite*. Anche la trasmissione del suono attraverso il microfono risulta chiara e nitida.

HORI Compact Playstand



L'**Hori PlayStand**, compatibile con Switch, consente di adattare la visuale per avere la migliore prospettiva durante il gioco. Ma forse il più grande vantaggio che offre, a differenza di altri supporti, è la possibilità di utilizzare la porta di ricarica.



Custodia Mumba



La maggior parte delle custodie per Nintendo Switch si concentra esclusivamente sulla protezione della console a tutti i costi. La versione premium di Mumba riesce certamente a soddisfare anche questo criterio avendo una cover in policarbonato antiurto e antigraffio, e in più si adatta altrettanto efficacemente all'accessibilità degli utenti, permettendo di giocare con la console tenendola al sicuro.

Controller 8bitdo SN30 Pro



Basato sul concept dell' iconico gamepad **SNES**, è un controller pro con un'estetica retrò chic. Recentemente, il produttore ha revisionato la piccola periferica per renderla completamente compatibile con la Switch, completa di due stick analogici, un pulsante Home e un pulsante per lo screenshot. Inoltre è wireless.

Controller 8bitdo F30



Ancora più retrò del precedente, il **gamepad 8bitdo F30** non è solo più economico, ma prende spunto dal pad del Famicon. Potrebbe non avere tutti i pulsanti necessari, ma è affascinante.

Joy-Con Charging Grip



Il supporto Joy-Con Charging Grip permette di caricare i Joy-Con mentre si gioca.

Nintendo Joy-Con Controller Strap



La Switch di base è dotata solo di un solo strap nero per uno dei controller, ma Nintendo ne vende separatamente di diversi colori, i quali offrono anche protezione extra impedendone la caduta.

Cavi USB di tipo C



Invece di usare la propria tecnologia proprietaria, Ninty ha optato per l'uso di USB C per la ricarica, rendendo molto più facile trovare fili che si possono effettivamente utilizzare. Questo cavo USB è economico, e permette di collegarlo ovunque per caricare la batteria.

Adattatore LAN per Switch



Se si vuole una connessione Internet più veloce, questo adattatore da porta USB a ethernet consente di collegarsi direttamente per download e multiplayer più veloci.

Proteggi Schermo Orzly



Se si desidera una protezione aggiuntiva per mantenere lo schermo intatto, potrebbe essere utile un proteggi schermo. Sono economici, facili da applicare e manterranno lo schermo intatto se si ha cura di applicarli correttamente.

Caricatore portatile Anker PowerCore 26800



Il Nintendo Switch ha una durata compresa tra 2,5 e 6 ore. Se non dovessero essere sufficienti, e non si trovasse facilmente una presa dove caricarlo, questo caricabatterie portatile di Anker potrebbe risultare utile, oltre a essere compatibile anche con l'Iphone.

Starter Kit Snakebyte



Questo set di base Snakebyte comprende una robusta custodia con cerniera rigida completa di cinghie elastiche per mantenerlo al sicuro, una protezione per lo schermo, un panno per la pulizia, un paio di cuffie auricolari, due manopole controller e una custodia rigida per i giochi. Come kit di partenza è difficile da battere.

Custodia per schede da gioco



Per evitare di perdere le schede senza doverle tenerle nelle scatole originali, può essere utile un contenitore apposito. Può contenere fino a 24 giochi e offre anche spazio per archiviare alcune schede di memoria MicroSD.

[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.

Splatoon 2

Dopo il rilascio di nuovi titoli di **IP** storiche quali **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild** e **Mario Kart 8: Deluxe Edition**, e dopo l'uscita di **Arms**, **Nintendo** fa un altro passo nella direzione degli esport con **Splatoon 2**.

Il nuovo titolo per Switch è uno shooter in terza persona che, come nel primo capitolo, ha come personaggi centrali gli **Inkling**, ragazzini calamaro che in un'arena dovranno sfidarsi a colpi di inchiostro colorato in cui potranno anche nuotare, nascondersi e ricaricare il proprio colore.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0MjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRV9DTWR3U3lwQWslMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

La campagna di *Splattoon 2* è un ottimo modo per insegnare al giocatore le meccaniche di gioco, ed è fatta apposta per imparare a padroneggiare alcune delle armi utilizzabili nella modalità multigiocatore.

Il giocatore verrà guidato da **Marina**, una delle Squid Sister, la quale, una volta arrivati a Valle Polpo, ci metterà al corrente della misteriosa scomparsa dell'enorme **Pesce Gatto** e di **Stella**, altro membro delle Squid Sister. Ration per cui vestiremo i panni dell'**Agente 4** per andare alla loro ricerca.

Le meccaniche sono molto simili a quelle del capitolo precedente: la nostra avventura si svolgerà in **5 zone diverse**, ognuna delle quali è composta da aree completamente esplorabili e zeppe di segreti, isole fluttuanti tra loro collegate alle quali accederemo in serie dopo aver superato con successo ogni ostacolo e la classica *boss-fight*, che in *Splattoon* diventa un momento spettacolare, divertente e molto originale.

L'armamentario è stato quasi del tutto rinnovato rispetto al precedente capitolo, avremo infatti l'occasione di giocare con moltissime armi primarie e armi speciali totalmente nuove. Nel corso del gioco sarà fondamentale ottenere **vestiti** che ci faranno acquisire abilità specifiche, che saranno acquistabili assieme alle armi nei negozi della piazza di Coloropoli e attraverso l'app "**Nintendo Switch Online**", nella quale sono presenti alcuni accessori esclusivi.

La modalità principale delle partite amichevoli è "**Mischia mollusca**", il cui obiettivo è quello di colorare più dell'avversario la mappa a disposizione.

Oltre alle amichevoli, sono presenti le "**Partite pro**", accessibili dal **livello 10** in poi, e le impegnative "**Partite lega**", accessibili dopo aver raggiunto il **rango B-** nelle partite pro. All'interno delle partite potremo scegliere fra tre tipi di modalità: "**Zona splat**", in cui i team dovranno affrontarsi per il controllo di zone specifiche, "**Torre mobile**", una frenetica modalità in cui i giocatori dovranno scortare una torre attraverso i vari checkpoint prima della squadra avversaria, e "**Bazookarp**", nella quale bisognerà trasportare l'omonima arma speciale all'interno della base nemica. Nelle "partite pro" il giocatore dovrà giocare senza un team, al contrario delle "partite lega", giocabili in sessioni da due ore insieme a una squadra di amici.

Il **comparto online** lascia qualche dubbio: ci sono molti dettagli che sembrano essere stati tralasciati, dalla mancanza di un'opzione che consenta di uscire dal **matchmaking** fin quando non si riescono a trovare abbastanza persone per iniziare una partita all'impossibilità di cambiare armi ed equipaggiamento durante le partite se non interrompendo tutto e tornando nella piazza.

Splattoon 2 vede l'aggiunta della modalità "**Salmon Run**", nella quale si dovranno affrontare orde di nemici - i **Salmonoidi** - in un'avvincente battaglia in tre round che potrà ospitare un massimo di quattro giocatori, ognuno con un'arma differente assegnata a rotazione. L'obiettivo è quello di raccogliere il numero di **uova dorate** rilasciate dai vari mini boss che spawneranno nel tempo, battendo tutti gli avversari che tenteranno di riprenderselo. terminate le ondate nemiche si riceverà un punteggio che si accumulerà di partita in partita e che darà diritto a ricevere premi che vanno da armi a bonus speciali a vestiario con relative abilità.



Tirando le somme, ***Splatatoon 2*** si può considerare un altro piccolo capolavoro a marchio Nintendo, risultando un gioco divertente, dal gameplay veloce, coinvolgente, dotato di una grafica cartonesca e bellissima che non scade nell'infantile e sorretto da coinvolgenti soundtrack che infondono calma ma accompagnano bene anche le sfide nei momenti più concitati. Pur essendo totalmente diverso nel genere, il titolo può rivaleggiare senza timore con i più famosi (e più "seri") shooter sul mercato e ambire a diventare un esport al rango dei più giocati.

[Speciale E3 - Secondo giorno per Nintendo Treehouse](#)

Oggi è stato trasmesso in streaming il secondo giorno dell'E3 per la **Nintendo Treehouse**. Oggi non ci sono state delle novità ma sono stati presentati dei gameplay su ***Pokkén Tournament DX***, ***Yoshi***, ***Splatatoon 2***, ***Super Mario Odyssey***.



Secondo giorno di Nintendo Treehouse all'E3 e grande spazio ai gameplay.

La giornata si apre con uno degli eventi più importanti e coinvolgenti, il **Pokkén Tournament DX Invitational**, un torneo in cui si sono sfidati dei giocatori che, diventando i campioni, hanno ricevuto una bella sorpresa: i due vincitori, con i nickname di **“Matpat”** e **“Allister Singh”**, hanno infatti avuto l'onore di giocare contro gli sviluppatori del gioco, **Mr. Hoshino** e **Mr. Suzaki**. (**Hoshino-san** e **Suzaki-san**, per dirla alla maniera nipponica).

I match si sono svolti in quest'ordine:

1. Mr. Hoshino contro Matpat:

Mr. Hoshino ha utilizzato **Croagunk**, mentre Matpat ha utilizzato **Empoleon** con cui ha dominato il torneo e soprattutto la finale.

2. Il secondo scontro, invece, è stato caratterizzato da Mr. Suzaki contro Allister Singh.

Mr. Suzaki ha utilizzato **Charizard** mentre Allister ha utilizzato **Pikachu**, e quest'ultimo ha stupito tutti poiché ha dominato il torneo e la finale grazie al suo **Suicune**.

La vittoria è andata al team degli sviluppatori, nonostante abbiano sudato non poco contro i campioni. Momento finale dedicata alla foto dei 4 finalisti con in mano il premio, un “quadro” di *Pokkén Tournament DX*.



In seguito è stato mostrato il gameplay di **Yoshi**, il nuovo gioco della serie per Nintendo Switch. È stato possibile vedere il gameplay del primo livello da due prospettive diverse, fronte e retro. Inoltre sono stati svelati anche dei segreti relativi al gioco.



Il terzo gameplay è stato occupato da **Splatoon 2**, in cui sono state giocate un paio di partite tra commenti ironici dei giocatori e sviluppatori, tra cui “Non ridete vi prego, sappiamo di fare schifo a questo gioco” (dicendo la verità, ma il modo ironico con l’hanno detto ce li rende simpatici).



Come se il gameplay di ieri non fosse bastato, anche oggi un gameplay di **Super Mario Odyssey**, dove sono stati mostrati altri segreti riguardo il primo livello e piccole gaffe divertenti da parte dei giocatori. Il Treehouse è attualmente in corso con il gameplay del nuovo DLC di **The Legend of Zelda: Breath Of The Wild**, **The Champions' Ballad**, e c'è da restar soddisfatti anche di questa giornata di E3 nella parte dedicata a Nintendo, ma rimane ancora un po' di dispiacere per la mancanza di dettagli su **Shin Megami Tensei Deep Strange Journey** (redux nel gioco giapponese), titolo molto atteso dai fan. Vi terremo aggiornati se ci saranno ulteriori novità di rilievo.

[E3, Nintendo: leak dei titoli presentati](#)

Da pochissime ore si è diffusa online una lista di titoli - si dice "ufficiale" - che dovrebbero

essere presentati o approfonditi da **Nintendo** durante il proprio Direct (che quest'anno si chiamerà **Spotlight**) e durante il **Treehouse**. Questa foto ha ovviamente creato hype in tutti i giocatori di console Nintendo che sperano da tempo che la grande "N" annunci molti dei titoli elencati nella seguente lista, fra cui *Pikmin 4* e *Metroid Prime 4*. Ovviamente non ci resta che attendere lo spotlight per scoprire se questa lista si dimostrerà attendibile.



Nintendo®				
Nintendo Spotlight @E3 2017				
INTERNAL USE ONLY				
Title	Developer	Platform	Treehouse	Playable
Super Mario Odyssey	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Mario + Rabbits: Kingdom Battle	Ubisoft	Switch	Yes	Yes
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Switch	Yes	No
Splatoon 2	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Shin Megami Tensei V	Atlus	Switch	No	No
Pikmin 4	Nintendo	Switch	Yes	No
Fire Emblem: Broken Alliance	Intelligent Systems	Switch	No	No
Kirby (Working Title)	Good Feel Inc.	Switch	Yes	No
Mario Party 11	ND Cube	Switch	No	No
Luigi's Mansion 3: Sarasaland Spirits	Next Level Games	Switch	Yes	No
Super Mario Maker Deluxe	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Super Smash Bros For Switch	Nintendo	Switch	Yes	No
Kirby: Defenders of Dreamland	HAL Laboratory	3DS	Yes	Yes
Dragon Quest XI	Square Enix	Switch/3DS	No	No
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo	Switch/3DS	Yes	Yes
Metroid 2D (Working Title)	Climax Studios	Switch/3DS	No	No
Monster Hunter Generations 2	Capcom	Switch/3DS	Yes	Yes
No More Heroes 3	Grasshopper Mani	Switch	No	No
Seiki Forces	SEGA	Multi	Yes	Yes
Sonic Mania	SEGA	Multi	Yes	Yes
Marvel VS Capcom: Infinite	Capcom	Multi	No	No
Call Of Duty: WW II	Activision	Multi	No	No
Overwatch	Blizzard	Multi	No	No
Tekken 7	Bandai Namco	Multi	Yes	No
Metroid Prime 4: Scars	Retro Studios	Switch	No	No
Donkey Kong Country: Skull Jungle	Playtonic Games	Switch	No	No

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.

Splatoon 2: annunciata la data d'uscita

Durante l'ultima direct di **Nintendo** tenutasi nelle prime ore di oggi sono state annunciate delle novità riguardanti **Splatoon 2**.



Il titolo avrà una nuova modalità **co-op** chiamata "**Salmon run**", nella quale un gruppo di 4 **inkling** dovrà resistere a un certo numero di ondate con nemici sempre più forti, per ottenere, al termine della sfida, un tesoro.

It's a scientific fact that new [#Splatoon2](#) series amiibo figures will be released - Inkling Girl, Inkling Boy, and Inkling Squid. pic.twitter.com/q6xfpjmG24

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [12 aprile 2017](#)

Il titolo avrà come il predecessore un gran numero di *amiibo* da collezionare. Da quanto visto dal trailer, pare che il giocatore possa fare amicizia con gli stessi *amiibo*. *Splatoon 2* sarà disponibile dal 21 Luglio per **Nintendo Switch**.