

[Dragon Quest Builders sbarca su Switch](#)

Dopo aver annunciato il rilascio delle versioni **Nintendo Switch** e **PS4** di *Dragon Quest Builders 2*, **Square Enix** ha confermato che anche il primo capitolo della serie, sviluppato l'anno scorso per più piattaforme, sta per essere lanciato anche in versione Switch.

Una delle principali novità presenti in *Dragon Quest Builders* sarà la possibilità di usare **Great Sabrecub** in **Free Construction Mode**. Sabrecub offrirà un movimento più rapido e avrà la capacità di recuperare materiali speciali per sconfiggere i nemici.

A detta di Square Enix, la release per Switch arriverà la primavera prossima, ma non si sa ancora la data ufficiale del lancio.

[Per un'offesa di troppo PewDiePie rischia di perdere il suo account YouTube](#)

Lo svedese **Felix Arvid Ulf Kjellberg**, meglio conosciuto tra gli internauti come **PewDiePie**, in seguito a un commento con chiari riferimenti razzisti durante un suo video di gioco, rischia di **perdere il proprio account YouTube**.

È avvenuto tutto durante una sessione di gioco a *PlayerUnknown's Battlegrounds*, durante la quale, a quanto pare, lo svedese non riuscendo ad eliminare un giocatore, avrebbe iniziato ad inveire contro di lui utilizzando offese di chiara natura razzista contro gli afro-americani. Una volta pubblicato e quindi condiviso, il suo video, cade all'attenzione di **Sean Vanaman**, co-fondatore della software house **Campo Santo**, il quale, in un **tweet**, si è detto contrariato per le parole oscene del ragazzo, dichiarando che avrebbe punito questo oltraggio cancellando dal canale di **PewDiePie** tutti i video di gameplay del proprio gioco, *FireWatch*.

<https://twitter.com/vanaman/status/906984060215427072>

In seguito all'accaduto **Kjellberg**, ha cercato di rimediare rendendo privati i video di *FireWatch*, ma questo non è servito a non farli cancellare in maniera permanente da **Google**. A quanto pare l'azione di **Campo Santo**, riguarda la richiesta di applicare il **DMCA** (Digital Millennium Copyright Act) che potrebbe causare non pochi problemi allo youtuber, infatti al raggiungimento di **tre richiami** di questo tipo, l'account in causa, verrà **chiuso definitivamente** e l'utente **non potrà più aprirne uno**.

Inoltre **Vanaman**, non volendo stare con le mani in mano, sta chiedendo ad altre importanti software house di fare lo stesso con i video riguardanti i loro prodotti. Col dilagare della notizia, lo streamer, ha già iniziato a perdere molti contratti importanti, facendo colare a picco la sua carriera da videoggiocatore.

A questo punto le politiche di **Google** stanno offrendo allo youtuber 3 alternative: attendere 90 giorni per la scadenza del richiamo e poi seguire una "**copyright school**", oppure parlare con **Campo Santo** per un eventuale chiarimento o in ultima analisi dimostrare che i video di *FireWatch* non infrangono alcuna regola di comportamento.

Per adesso non possiamo che aspettare per vedere come si evolverà la faccenda. Quello che possiamo dire è che se qualcuno seguirà le orme di **Vanaman**, l'account di **PewDiePie** potrebbe chiudere... **per sempre**.

[SN30 e SF30 Pro Controllers per Switch già disponibili per il pre-order](#)

Sono già ordinabili SN30 e SF30, i Pro Controllers per Switch modellati rispettivamente sui design dei controller originali del **Super Nintendo** americano e del **Super Famicom**. Entrambi vantano un set di tasti completo con levette analogiche pressabili, croce direzionale **D-Pad**, vibrazione, **motion control**, bluetooth, batteria ricaricabile, tasto home, tasto screenshot e un connettore USB-C. Sono compatibili con **Nintendo Switch**, **Windows**, **Mac** e **Android**.

In aggiunta a questi pad, la **8Bitdo** sta per lanciare uno speciale accessorio attaccabile a quasi tutti i modelli di smartphone per poterli trasformare nella console portatile perfetta.

Anche se ovviamente non siamo ancora riusciti a mettere le mani su queste meraviglie, sappiamo già che i controller della **8Bitdo** sono qualitativamente incredibili e questi, per soli 49,99\$, potrebbero risultare una delle migliori opzioni per l'acquisto di un pad wireless.



[Pete Hawley è il nuovo CEO di Telltale Games](#)

Pete Hawley, ex dirigente di Zynga, ha preso il posto di **Dan Connors** come **CEO** di Telltale Games, studio famoso per i giochi ispirati a *Game of Thrones* e *The Walking Dead* e per aver sviluppato *Batman: The Telltale Series* e *Minecraft: The Story Mode*.

Hawley ha lavorato a **Zynga** come vice presidente senior e direttore generale dal 2014, ma prima ha lavorato alla Fable studio Lionhead, lavorando a fianco di **Peter Molyneux** dal 1993 al 2003, inoltre ha lavorato per circa 3 anni per **Sony** (2003-2005) e per 5 anni per **EA** (2005-2010).

In un'intervista Hawley ha dichiarato di essere onorato di lavorare con **Telltale** poiché era diventato un grande fan dalla rivisitazione delle opere della **LucasArts**.

[Open Beta per Raiders of the Broken Planet](#)

Lo shooter asimmetrico **Raiders of the Broken Planet** sarà lanciato il prossimo 22 settembre. Prima del lancio però i giocatori potranno provare l'open beta e le prime due missioni su Xbox One,

Ps4 e Pc.

Enric Alvarez, co-proprietario di **Mercury Steam**, ha dichiarato «Sono emozionato per tutti i giocatori che finalmente proveranno il prologo. L'open beta è gratis da scaricare e e permetterà ai giocatori di provare le pazze avventure in cui li vogliamo portare. Speriamo che ognuno si diverta con le prime due missioni e con qualcuno del team che sarà online nel weekend. E non siate tristi di giocare come antagonisti, è bello essere cattivi ogni tanto!»

L'intero prologo sarà disponibile gratis al lancio, mentre la prima campagna costerà all'incirca 10 €. Saranno rilasciate altre tre campagne a intervalli regolari per lo stesso prezzo, e sarà anche possibile scegliere una campagna che da ai giocatori degli inviti per giocare in co-op con i propri amici senza bisogno che loro posseggano il gioco.

[Grid Autosport in arrivo su mobile](#)

È passato molto tempo dall'ultimo **Grid**. Denominato **Autosport**, era il terzo capitolo della serie parallela a **DiRT** ma, mentre a quest'ultima erano riservati soltanto tracciati da rally, **Grid** era il capitolo dedicato alla pista, riscuotendo, almeno col primo capitolo, **Race Driver**, un successo strepitoso diventando uno dei migliori giochi guida mai prodotti. Ma i tempi cambiano ed ecco arrivare, grazie a **Feral Interactive**, la versione mobile di **Grid Autosport**, con tutti i contenuti aggiuntivi rilasciati fin ora. Il sistema di guida dovrebbe essere molto simile a quanto visto in **Real Racing 3**, ma con un feeling diverso, un giusto mix tra arcade e simulazione.

Come per la controparte console, la carriera sarà suddivisa in **cinque sezioni** per altrettante tipologie di gare: **drift, formula, endurance, touring e street**. Il parco auto consente di scegliere **un'ottantina di modelli**, molto vari tra loro e **22 tracciati** che, contando le diverse connotazioni, arrivano a 100.

Tecnicamente sembra presentarsi molto bene ma sarà un lungo e approfondito test a dirci se finalmente abbiamo un concorrente per **Real Racing**, anche se ancora non è stata comunicata una data di lancio.

[NDP Group: Nintendo Switch supera Xbox One e PS4 nel mese di Agosto](#)

Ancora una volta **Nintendo** sbalordisce ancora una volta tutti dominando, secondo la società di monitoraggio del settore **NDP Group**, le vendite U.S.A. nel mese di Agosto. **Switch** avrebbe così superato le vendite delle "sorelle maggiori" **Xbox One** e soprattutto **PlayStation 4**.

Il commento da parte di **Nintendo** è stato un secco:

«Nintendo Switch è stata la piattaforma hardware più venduta nel mese di Agosto»

Mentre l'analista **Mat Piscatella** di **NDP** sembra voler premiare l'operato di **Nintendo** con il suo commento:

«Switch di Nintendo è stata la piattaforma hardware più venduta in quattro dei sei mesi dal suo rilascio sul mercato, marzo 2017»

Questo fa capire quanto la console stia andando bene sul mercato americano. **Sony** non sembra esser contenta e quando detronizzata dalla classifica di vendita commenta ribadendo:

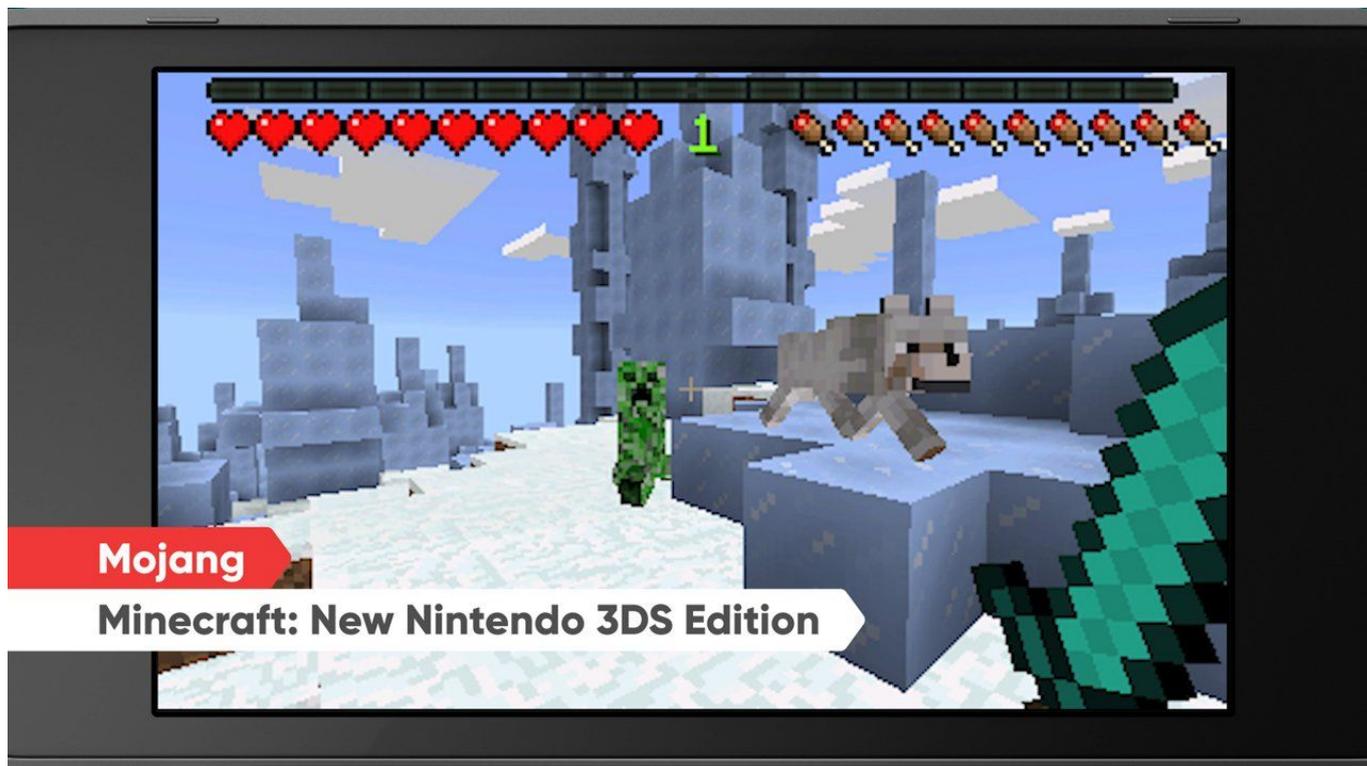
«Sony Playstation 4 è stata la piattaforma hardware più venduta in entrambi i mesi di maggio e giugno»

Il mercato americano da solo rappresenta più del **50%** di quello globale quindi è naturale che le **3 big** cerchino in tutti i modi di rubarsi a vicenda fette di mercato.

[Minecraft è ora disponibile su New Nintendo 3DS](#)

Durante l'ultimo **Nintendo Direct**, è stato annunciato che **Minecraft: New Nintendo 3DS Edition** è ora disponibile sulle console della famiglia **New Nintendo 3DS**. In questa versione del gioco di **Mojang** troviamo diverse feature uniche tra cui la possibilità di utilizzare il secondo schermo per accedere rapidamente al menu e all'inventario. **Minecraft** è attualmente disponibile solo in digitale, ma è stato già confermato che in seguito ci sarà anche un'edizione retail da acquistare in negozio. Il gioco non sarà compatibile con il normale **Nintendo 3DS** né tantomeno con il **Nintendo 2DS**,

Si tratta dell'ennesimo debutto per **Minecraft**, che è ormai disponibile su **PC, Xbox 360, PS3, PS4, iOS, Android, Xbox One, PS Vita, Wii U, Apple TV, Switch** e infine **New Nintendo 3DS**.



[Dragon Crown arriva su PS4](#)

Il noto sito web giapponese **Niconico**, ha già annunciato che farà un live stream del **Tokyo Game Show** il prossimo 24 settembre. Il contenuto deve essere ancora annunciato ma la nostra attenzione è stata catturata dal suo banner di presentazione che pubblicizza il pre-order dell'edizione limitata per **PlayStation 4** di **Dragon's Crown** chiamata **Dragon's Crown Pro**.

Cliccando sul banner ci porterà sul [sito ufficiale di Dragon's Crown](#), che attualmente non menziona la versione PlayStation 4.

Ricordiamo che **Dragon's Crown** è stato lanciato per **PlayStation 3** e **PS Vita** nell'estate 2013.

Bruce Straley (The Last of Us e Uncharted 4) lascia Naughty Dog

La fine di un'era per **Naughty Dog**: Bruce Straley, co-director (insieme a **Neil Druckmann**) di *The Last of Us* e *Uncharted 4*, lascia lo studio dopo 18 anni. Straley non ha spiegato le ragioni alla base della "decisione più difficile" della sua carriera, come ha scritto [nel post pubblicato sul sito dello stesso sviluppatore](#).

Dire che fosse una figura di enorme peso in studio è un eufemismo. Ha iniziato nel 1999 come **texture artist** per *Crash Team Racing*, ma è diventato rapidamente una risorsa preziosa per quello che allora era un piccolo studio, grazie alla sua versatilità, aiutando l'**art team** del primo *Uncharted*, e diventando game director già a partire da *Uncharted 2*.

L'equilibrio di *The Last of Us* e *Uncharted 4* si deve ampiamente a lui che ne ha modellato in maniera decisiva il gameplay, ed è riuscito egregiamente, assieme a Druckmann, a non far sentire la mancanza di **Amy Hennig** dopo *Uncharted 3*.

Non sappiamo quanto questa partenza influirà sui futuri titoli Naughty Dog. Certo è che Straley non era coinvolto in *The Last Of Us II* e che stava prendendosi una pausa.