

Blizzard rinomina nuovamente Battle.net

Dopo aver dato l'annuncio lo scorso settembre sul sito di *World of Warcraft*, nel quale dichiarava di voler abbandonare il nome **Battle.net**, **Blizzard** ci ripensa e torna sui propri passi. «Quando abbiamo annunciato di voler cambiare il nome del nostro servizio di gaming online, abbiamo avuto il sospetto che il cambiamento sarebbe stato impegnativo, abbiamo capito che Battle.net rappresenta anni di condivisione e divertimento, rappresenta amicizia e comunità per tutti noi e per i nostri giocatori.»

Blizzard aveva causato qualche agitazione lasciando il nome Battle.net a favore di un più generico Blizzard. Ma il cambio di nome ha creato più confusione qualche mese fa, quando **Activision** ha annunciato di voler portare *Destiny 2* sulla piattaforma. Il publisher infatti si è riferito al servizio come Battle.net e non col nome Blizzard, lasciando intendere che Blizzard fosse tornata al nome originale.

«Per fugare ogni preoccupazione stiamo unificando il marchio Blizzard a Battle.net nel nostro logo dedicato al servizio e in generale quando ci riferiamo a quest'ultimo.»

Yoko Taro ha salvato Platinum Games, Kamiya ringrazia

In un recente tweet, il co-fondatore di Platinum Games, **Hideki Kamiya**, ha ringraziato pubblicamente Yoko Taro, creatore di *Nier: Automata*, il quale avrebbe avuto il merito di salvare lo studio.

ニ－アの成功はプラチナにこれまでとは違うファン層をもたらし且つスタッフの成長、成功体験、優秀な就職志望者の増加と計り知れない恩恵を与えてくれた...本来は全て俺がやらなければならない事だった...情けない話だがプラチナはヨコオさんに救われたと言っても過言ではない...感謝してもしきれません...

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [13 agosto 2017](#)

Sulla base di un traduzione in inglese lasciata su NeoGAF dall'user **BRSxIgnition**, il tweet sarebbe traducibile come segue:

«Il successo di *NieR: Automata* ha dato a Platinum Games un più vasta fanbase, un aumento del personale, una brillante storia di successo, un aumento dei candidati qualificati e grandi benefici. Normalmente non posso fare a meno di fare tutto da solo, è una storia pietosa. Ma dire che Yoko-san ha salvato Platinum non è un'esagerazione, non potrò ringraziarlo mai abbastanza»
Il nuovo gioco di Yoko Taro sembra aver alleviato il colpo subito con la cancellazione di **Scalebound**, e pare sia stato un sollievo per l'intero studio.

[#Projekt1514: Bandai Namco svela un nuovo progetto](#)

A distanza di pochi giorni dal **Gamescom** di Colonia, **Bandai Namco** pubblica un pre-trailer di un nuovo gioco, con il nome in codice **#Projekt1514**.

Dal trailer non si riesce a capire molto, ma gli elementi essenziali sono: «**Battaglie militari, proiettili, spari e cupe atmosfere**», è questo che recita il [sito](#) dedicato al misterioso titolo.

Sappiamo però che il nuovo progetto è sviluppato da **Dimps**, azienda giapponese famosa per lo sviluppo della trilogia di *Dragon Ball Z: Budokai* e di *Street Fighter IV*.

Con molta probabilità avremo più informazioni durante il Gamescom che si terrà a Colonia dal 22 agosto al 26.

[Edgar Davids vince la causa contro Riot Games](#)

Secondo quanto riporta il quotidiano olandese [Het Parool](#), **Edgar Davids** ha vinto una causa contro i creatori di **League of Legends**. Secondo il tribunale di Amsterdam, **Riot Games** avrebbe modellato la versione Striker (rilasciata nel 2014) del personaggio di **Lucian** sulle fattezze dell'ex calciatore olandese.

La sentenza ha stabilito che Riot Games dovrà rivelare l'ammontare delle entrate guadagnate con la skin in questione, sulla base della quale sarà calcolato l'indennizzo, che, considerata l'ampia popolarità del gioco e del personaggio, si prospetta abbastanza sostanzioso.

[Con l'arrivo di FIFA 18, Sony presenta i nuovi DualShock 4](#)

Per il 29 settembre, data del rilascio del nuovo titolo di casa EA, **Sony** ha voluto fare una grande sorpresa agli appassionati di **FIFA 18** creando una linea di **Dualshock** molto originale, ispirandosi ai colori della **PlayStation FC** con annesso logo e piccole decorazioni sull'impugnatura e sul touchpad. Questo controller, nella sua semplicità, ha già fatto innamorare milioni di appassionati che non vedono l'ora di scendere in campo. Sul sito [PlayStationBlog](#) è possibile trovare altre informazioni sui Dualshock dedicati a *FIFA 18*.

Come prepararsi al meglio prima di giocare Splatton 2

Quando si pensa alla saga di *Splatton* vengono di solito in mente le varie armi, i personaggi, le strategie da adottare durante le partite e così via, ma se invece fosse anche necessario **esercitare le mani e i polsi** prima di giocare?

Un fan della serie sembra essersi preoccupato di tutti quei giocatori che potrebbero presentare, dopo una lunga sessione di gioco, sintomi quali **stanchezza, dolori o addirittura lesioni** e ha quindi deciso di pubblicare una piccola guida contenente una serie di esercizi da fare prima di iniziare a giocare per prevenire problemi del genere.

Ecco di seguito la lista degli esercizi per i quali impiegherete al massimo due minuti:



[Destiny 2: la campagna conterrà circa 80 missioni e durerà più di 50 ore](#)

[Edge Magazine 310](#), nota testata videoludica, ha rilasciato delle informazioni, molto interessanti riguardanti la quantità di missioni e la durata dell'intero **Destiny 2**.

Il titolo offrirà ai Guardiani la possibilità di giocare più di **80 missioni** tra raid, assalti e storia, offrendo più di **50 ore** di gameplay. Inoltre, per potenziare al massimo il nostro personaggio, si spenderanno altre 5 ore, per un totale di **55 ore di gioco**; quasi il triplo del precedente capitolo,

rendendo il gioco molto più longevo.

La beta di *Destiny 2* arriverà il **28 agosto** su PC e terminerà il **31 agosto**, mentre per console si aspetta il rilascio del gioco completo che avverrà il 6 settembre. Gli utenti PC, invece, dovranno aspettare fino al 24 ottobre.

[Paradox Interactive assume Tobias Gustavsson come direttore musicale](#)

Paradox Interactive [ha annunciato](#) di aver reclutato come **Head of Music** il musicista e compositore **Tobias Gustavsson**, il quale pare che «si concentrerà su nuovi modi per integrare le esperienze musicali e di gioco, dalle colonne sonore originali a metodi creativi alla condivisione e scoperta di nuove musiche e artisti all'interno dei giochi»

Gustavsson ha lavorato con grandi artisti della musica pop, da **Britney Spears** a **Kylie Minogue** fino ai **Deep Purple**, è stato songwriter di Nelly Furtado, ha partecipato all'Eurovision e ha vinto nella categoria "Canzone dell'anno" nel 2008 ai Grammis (i Grammy Awards svedesi). Ha già lavorato per Paradox in passato, in particolare per serie quali **Europa Universalis**, **Hearts of Iron** e **Cities: Skylines**.

«Il contesto musicale cambia tanto quando diventa parte di un gioco, non solo per l'ascoltatore, ma anche per il creatore. Penso che i giochi abbiano un grande potenziale di piattaforme per la condivisione e la scoperta di nuove musiche», ha dichiarato Gustavsson, che continua: «La capacità di fare musica dove si ha una comunicazione così diretta con i tuoi ascoltatori è un'occasione molto emozionante e incoraggiante. Paradox ha una comunità molto attiva che può darmi un alto livello di feedback. Non posso dirvi quanto apprezzi l'opportunità di poter fare musica per un pubblico del genere».

«La musica diventa iconica quando appare nel videogioco adatto, che si tratti di una composizione originale per quel gioco o meno», ha aggiunto **Johan Sjöberg**, Product Manager di Paradox Interactive. «Quanti di noi ricordano **Superman** o **All I Want** in quanto canzoni di **Tony Hawk** e **Crazy Taxi**? Stiamo lavorando con persone di talento come Tobias per curare e creare le colonne sonore giuste per quei momenti memorabili che ci si aspetta da Paradox».

Non ci resta che aspettare e sentire i frutti di questa collaborazione

[Le innovazioni di Atlas Rises in No Man's Sky](#)

Di recente è stato rilasciato un nuovo aggiornamento di *No Man's Sky*. L'aggiornamento in questione si chiama **Atlas Rises** e comprende tantissime innovazioni che erano state richieste in precedenza dagli stessi giocatori. Ecco qui alcune delle implementazioni maggiormente degne di nota:

<

p style="text-align: justify"> • Circa 30 ore di contenuti di una nuova storia, inclusa l'apparizione di una nuova razza aliena.

- Migliorate le texture e le immagini.
- Missioni di gilda generate in via procedurale.
- Migliorati i controlli del combattimento spaziale, delle armi e dell'intelligenza artificiale.
- Adesso sarà possibile "trasformare" la propria nave in una "macchina" così da potersi muovere sul suolo, il che significa che possiamo anche schiantarci.
- Ora esistono livelli di ricchezza, economia e conflitto all'interno dei sistemi stellari. Inoltre la mappa della Galassia è stata migliorata per rendere più facile la navigazione.
- I portali possono ora essere utilizzati per effettuare dei viaggi veloci.
- Un nuovo strumento per la modifica del terreno ci permette di stampare o distruggere le cose.
- L'agricoltura, la miniera e il commercio sono stati migliorati in vari modi.
- Miglioramento sulla chiamata alla nave.

<

p style="text-align: justify"> • Migliorata la gestione dell'inventario.

- Adesso è disponibile una modalità "co-op" per un massimo di 16 giocatori.

Adesso è possibile vedere altri giocatori nell'ambiente. I giocatori sono rappresentati da sfere galleggianti e, inoltre, sarà possibile utilizzare il **VOIP** (Voice over IP) per avere una chat vocale basata sulla prossimità degli altri giocatori. **Hello Games** sta lavorando costantemente al miglioramento di questo titolo, così da poter rimediare agli errori commessi in passato. Questi erano solamente alcuni dei miglioramenti, i più rilevanti, ma pare che **Atlas Rises** innovi in maniera decisiva **No Man's Sky**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNTMyOGl1ekh3LXclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Il creatore di Deadly Premonition torna in scena](#)

Hidetaka Suehiro, alias 'swery65', dopo tre anni di stop dalla sua ultima creatura **D4: Dark Dreams Don't Die**, torna con un nuovo progetto.

Lo scorso anno **Hidetaka** volle prendersi una pausa, per questo abbandonò la **Access Games**, compagnia di sviluppo grazie alla quale produsse anche **Deadly Premonition**, uno dei giochi più discussi degli ultimi anni, ispirato a **Twin Peaks** e insignito anche di un titolo **Guinness World Record**:

“Most Critically Polarizing Survival Horror Game”

A gennaio di quest'anno, **Swery65** torna con un nuovo team di sviluppo, la **White Owls**. Non si sa ancora nulla sui progetti futuri della squadra ma di sicuro qualcosa si sta muovendo.

Jason Howley di **Mega64** e **Neighborhood Games Club**, ha annunciato con un tweet che, in occasione dell'imminente **PAX Seattle** che si terrà dal 1 al 4 settembre, **Hidetaka Suehiro** parlerà del suo prossimo progetto.

I'll be at PAX Seattle with [@Mega64](#), but I'm most excited for [@Swery65](#)'s new game and thoughts on coffee. pic.twitter.com/mDGKd9R605

— Frank Howley ? (@FrankHowley) [August 11, 2017](#)

Anche **Swery65** ha condiviso senza lesinare entusiasmo la news sul suo account Twitter

Official announcement : I will have a a panel at PAX WEST 2017.
Can't wait to join that lovely event again!! <https://t.co/U2Ectyr9Vr>

— Hidetaka SWERY Skywalker (@Swery65) [August 12, 2017](#)

Settembre è alle porte e allora scopriremo quale sarà la nuova creazione di **Hidetaka Suehiro**.