

[Nintendo Switch: sold out in 7 minuti](#)

Anche se **Nintendo Switch** è già uscito da tempo continua nonostante le previsioni ad andare letteralmente a ruba: in meno di 7 minuti in Giappone il **My Nintendo Store** ha infatti registrato il sold-out delle scorte in deposito. La mancanza di rifornimenti è diventata un problema nel paese dove le richieste della console della grande N continuano costanti. La motivazione di questa altissima richiesta si potrebbe accostare ai lanci di nuovi giochi come **Splatoon 2** e **Super Mario Odyssey**.



[Valve nuovamente a lavoro su Half-Life](#)

Stiamo parlando naturalmente del titolo che ha dato origine alla serie e non di *Half-Life 3*: durante la notte un update ha fatto capolino su **Steam**, il primo dopo parecchi anni. Evidentemente al *Quartier Generale* di **Valve** qualcuno lavora ancora per fixare il gioco. Encomiabile il fatto che a distanza di quasi **20 anni dall'uscita** il team segua ancora il feedback degli utenti per poter migliorare l'esperienza di gioco in *Half-Life*. Di seguito il changelog:

- Fixed crash when entering certain malformed strings into the game console. Thanks to Marshal Webb from BackConnect, Inc for reporting this.
- Fixed crash when loading a specially crafted malformed BSP file. Thanks to Grant Hernandez (@Digital_Cold) for reporting this.
- Fixed malformed SAV files allowing arbitrary files to be written into the game folder. Thanks to Vsevolod Saj for reporting this.
- Fixed a crash when quickly changing weapons that are consumable. Thanks to Sam Vanheer

for reporting this.

- Fixed crash when setting custom decals

Insieme ad *Half-Life* sono stati aggiornati anche altri titoli che usano lo stesso engine di gioco, come ad esempio le espansioni *Blue Shift* e *Opposing Force*.

[Destiny 2: annunciato bundle con PS4 Pro Glacier White](#)

Dopo 3 anni dall'uscita di **Destiny**, a cui Sony ha dedicato un primo bundle con l'edizione bianca di PS4, la storia si ripete. **Destiny 2**, in uscita a settembre, sarà protagonista, insieme alla **PS4 Pro Glacier White**, di un nuovo bundle in edizione speciale.

Il nuovo pacchetto sarà comprensivo della console in colorazione bianca con hard disk da 1TB, del controller abbinato anche nel colore e di una copia della Digital Deluxe Edition di *Destiny 2* in formato **retail**.

La **Digital Deluxe Edition** contiene il pass espansioni e quello dei contenuti digitali premium: Spada leggendaria, Emote leggendaria, Emblema a tema impero dei cabal.

Lo speciale bundle sarà lanciato lo stesso giorno in cui uscirà *Destiny 2*, il 6 settembre, in esclusiva per **GameStop**.

Destiny 2, inoltre, avrà una beta che partirà dal 18 luglio, per chi ha prenotato il gioco, vi invitiamo a consultare gli orari e le date [in questa news](#).

[Annunciata la data d'uscita di Thimbleweed Park su PS4](#)

Thimbleweed Park arriva finalmente su PS4. Dopo un'attesa di alcuni mesi, anche i possessori della console potranno giocare il punta e clicca di **Terrible Toybox** a partire dal **22 agosto**. La notizia è stata resa nota dallo stesso creatore, **Ron Gilbert**, in un [post pubblicato su PlayStation Blog](#).

Per chi non conoscesse l'ultima opera del creatore di *Monkey Island*, si tratta di un'avventura grafica in pixel art che si rifà ai grandi capolavori dell'epoca **LucasFilm Games** (*Maniac Mansion* su tutti, e non a caso è uscita in occasione del trentennale del gioco ed è ambientata nel 1987) ed è una riproposizione parodistica di una detective story dai contorni sovrannaturali che mette dentro elementi tratti dalla letteratura di **Stephen King** e da note serie tv quali **X-Files** e **Twin Peaks**. per offrire un'avventura davvero strana e meravigliosa.



Nel post pubblicato, **Ron Gilbert** precisa che gli utenti «meravigliati dalla precisione con la quale un punta e clicca funziona su console, senza un mouse», in ragione dell'enorme quantità di tempo spesa dall'intero team a perfezionare i controlli su pad senza far perdere le emozioni delle avventure degli anni '80 e '90. In realtà questo era già avvenuto sul NES, dove si può ricordare un porting di *Maniac Mansion* in 8 bit.

Ron Gilbert ha sviluppato il gioco affiancato da altri due grandi nomi della vecchia guardia Lucas, **Gary Winnick** e **David Fox**, e il riscontro della critica è stato estremamente positivo. Il gioco è già giocabile dal 30 marzo su PC, Mac e Xbox One. In attesa della data di rilascio dell'ormai confermata versione per **Nintendo Switch**, vi lasciamo al [trailer di lancio](#) per PS4:

[Nuovi video gameplay di Gran Turismo Sport](#)

Il nuovo titolo di **Poliphony Digital**, *Gran Turismo Sport*, è stato al centro di numerosissimi video di gameplay dove vengono mostrate le nuove potenzialità soprattutto grafiche del gioco, che è attualmente in sviluppo e di cui è giocabile la Beta, recentemente aggiornata alla versione 1.08; particolare attenzione è stata data ai danni che le auto subiscono durante le corse e che cambieranno la performance su pista.

La scelta del giocatore potrà spaziare tra ben 177 automobili, 19 location e 27 piste, oltre a tre modalità: "**campagna**", "**arcade**" e la cosiddetta modalità "**sports**". Sarà poi possibile cambiare le condizioni meteo e scegliere se correre di giorno o di notte prima di ogni gara.

Questo capitolo sarà tra l'altro il primo della serie lanciato su **PS4**. Inizialmente programmato per uscire sul mercato nel 2016, è slittato alla fine dell'anno corrente, ma non si ha ancora una data precisa.

Ecco due video esemplificativi:

[Steam in crescita: più di 14 milioni di utenti e nuova interfaccia grafica in arrivo](#)

Valve conferma che la sua piattaforma virtuale su PC, **Steam**, in questo ultimo periodo sta vivendo momenti molto positivi riguardo la crescita di utenza, registrando più di **26 milioni di nuove utenze dall'inizio del 2016**.

Durante l'Indigo 2017, Valve ha reso noto di aver ottenuto un record di **14 milioni di utenti collegati simultaneamente**, quasi il doppio rispetto il 2015, nel quale si potevano contare invece 8,4 milioni utenti; per quanto riguarda gli utenti collegati ogni giorno, questi sono in media **33 milioni** e quelli ogni mese **67 milioni**. Steam dichiara anche il numero delle vendite mondiali e sono: America del Nord 34%, Europa Occidentale 29%, Asia 17%, Russia 5%, Oceania 4% e America Latina 3%.

Inoltre, è anche in sviluppo una nuova interfaccia e diverse funzionalità che arriveranno gradualmente nei prossimi mesi.

[Pokémon Go festeggia il primo anniversario con alcune sorprese speciali](#)

Pokémon Go è stato rilasciato nel luglio 2016 e adesso celebra il suo primo anno di vita. Per festeggiare, **Niantic** ha deciso di creare un evento che terminerà il 24 luglio e ci permetterà di trovare degli strumenti molto rari e di catturare pokémon altrettanto difficili da trovare.

Niantic ha anche inserito uno speciale **Pikachu**, dei primi rumor sostenevano che il pokémon in questione fosse cromatico, ma adesso si è scoperto che lo speciale **Pikachu** indosserebbe il cappello di **Ash Ketchum**, inoltre alcuni giocatori hanno trovato, facendo schiudere delle uova, un **Pichu** (pre-evoluzione di Pikachu) con lo stesso cappello, quindi per riuscire a beccare il pokémon evento, i giocatori dovranno far schiudere le uova con la speranza di trovarne uno, per poi farlo evolvere.

Oltre agli speciali Pichu e Pikachu, Niantic ha rilasciato anche uno speciale **pacchetto regalo** che comprende: **6 incubatrici uova**, **2 biglietti premium per partecipare a un raid**, **6 Revitalizzanti Max** e **20 Ultra Ball**. Purtroppo non è un vero e proprio regalo, ma costerà **1200 PokeMonete**.

Avete tempo fino al 24 luglio per racimolare 1200 PokeMonete e per cercare di catturare lo speciale Pikachu.

[Welcome to Orochi Park si mostra in trailer](#)

Lo sviluppatore **Anima Chambers** ci parla del suo gioco, **Welcome to Orochi Park**; Nato come parodia di *The Secret World* e *Mass Effect*, influenzato da entrambi, è stato sviluppato con una meccanica di testo strategica unica e molto strutturata.

Oggi vengono svelati, insieme al primo trailer dimostrativo, alcune delle caratteristiche di gioco, oltre alla notizia di una futura demo che dovrebbe essere rilasciata in Agosto.

Di seguito la dichiarazione di **Chambers**:

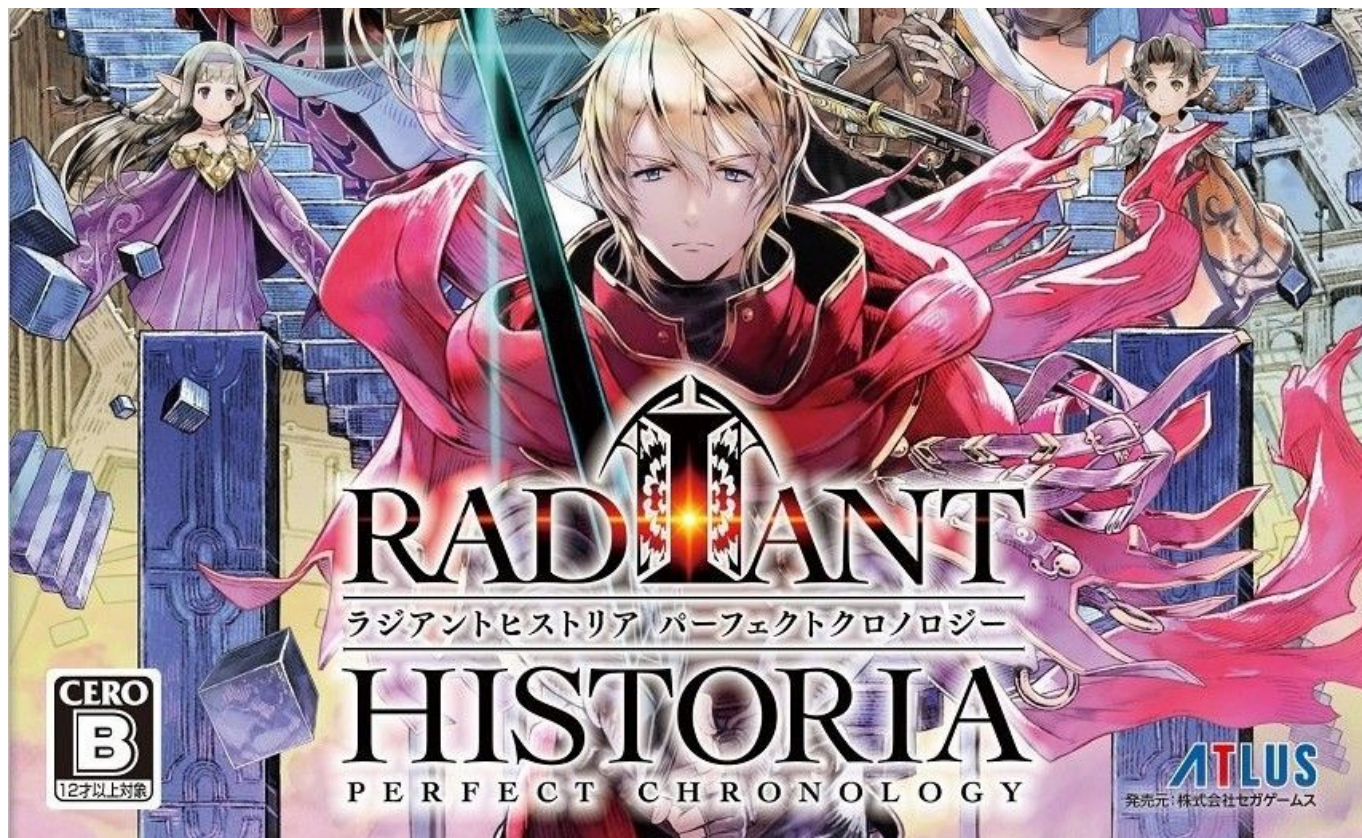
<<Welcome to Orochi Park è stato sviluppato per anni con amore e sono felice di svelare parte del mio lavoro tramite questo primo trailer. Adesso è ancora presto per il gioco completo, ma la demo che verrà rilasciata il prossimo mese dovrebbe dare ai giocatori un assaggio di quello che li aspetta. Inoltre la community di The Secret World, e il suo staff, si sono dimostrati molto disponibili a supportare il mio progetto e questo è ottimo considerato che tutto è nato come fan project>>

Il gioco non vedrà la luce prima del prossimo anno ma, se siete interessati, questa è una piccola descrizione di **Welcome to Orochi Park**: «In un mondo segreto dove il libro è sempre migliore del film, un'arma segreta di distruzione di massa devasterà Londra. I Templari rispondono. New York affonda. Milioni di annegati. La guerra segreta divampa. Gli illuminati invadono l'Inghilterra. Qualcosa di terribile è stato risvegliato nelle profondità del mare.

Nei panni del templare Marshal Celestine, comanderai le forze rimanenti della tua società segreta dal bunker anti-atomico, le cui volte fatiscenti ospitano una gigantesca potenza di fuoco. Respingere l'avanzata degli illuminati, o arrestare il panico che minaccia di spazzare via l'intero globo. Qualunque sia il cammino che scegli, probabilmente avrà un pessimo finale.»

[Radiant Historia: Perfect Chronology vende 25.000 copie in Giappone](#)

Radiant Historia: Perfect Chronology, remake per 3DS dell'omonimo titolo uscito nel 2010, ha fatto il suo debutto in Giappone il 29 Giugno. **Media Create**, ovvero il tracker delle vendite, ha confermato la vendita di ben **24.596 copie** nella sola prima settimana. Il gioco originale, ovvero **Radiant Historia** per Nintendo DS, uscì il **3 Novembre 2010** e vendette ben **32.807 copie**. Il titolo si piazza al primo posto nelle vendite della settimana che va dal 29 Giugno al 2 Luglio 2017.



Di seguito riportiamo la lista stilata da *Media Create*:

1. **[3DS] Radiant Historia: Perfect Chronology (Atlus) {2017-06-29} - 24,596 / NEW**
2. **[NSW] Arms (Nintendo) {2017-06-16} -19,307 / 148,707**
3. **[NSW] Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo) {2017-04-28} - 14,423 / 550,059**
4. **[PSV] Osomatsu-San: The Game - Hang-Up Finding Employment Advice - Dead or Work (Idea Factory) {2017-06-29} -11,579 / NEW**
5. **[PS4] Portal Knights (Spike Chunsoft) {2017-06-29} -11,498 / NEW**
6. **[3DS] The Alliance Alive (FuRyu) {2017-06-22} -10,085 / 36,506**
7. **[NSW] The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo) {2017-03-03} - 9,144 / 522,182**
8. **[3DS] Monster Hunter Double Cross (Capcom) {2017-03-18} - 6,003 / 1,534,666**
9. **[NSW] LEGO City Undercover (Warner Entertainment Japan) {2017-06-29} - 5,351 / NEW**
10. **[PS4] Grand Theft Auto V [New Price Edition] (Take-Two Interactive Japan) {2015-10-08} - 3,927 / 357,211**
11. **[PS4] Ys VIII: Lacrimosa of Dana (Nihon Falcom) {2017-05-25} - 3,681 / 56,687**
12. **[PS4] Call of Duty: Black Ops III - Game of the Year Edition <Call of Duty: Black Ops III \ Call of Duty: Black Ops III - Awakening \ Call of Duty: Black Ops III - Eclipse \ Call of Duty: Black Ops III - Descent \ Call of Duty: Black Ops III - Salvation> (Sony Interactive Entertainment) {2017-06-29} - 3,244 / NEW**
13. **[PSV] Minecraft: PlayStation Vita Edition (Sony Computer Entertainment) {2015-03-19} - 3,175 / 1,170,416**
14. **[PSV] Tsumigui: Sen no Noroi, Sen no Inori for V (Dramatic Create) {2017-06-29} - 3,105 / NEW**
15. **[3DS] Pokemon Sun / Moon (Pokemon Co.) {2016-11-18} - 3,069 / 3,281,483**
16. **[PSV] Karumaruka Circle (Entergram) {2017-06-29} - 2,937 / NEW**
17. **[3DS] Animal Crossing: New Leaf - Welcome amiibo (Nintendo) {2016-11-23} - 2,880 / 195,892**

18. **[3DS] Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X (Bandai Namco Games) {2017-04-27} - 2,764 / 172,897**
19. **[PS4] Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (Ubisoft) {2015-12-10} - 2,575 / 208,764**
20. **[3DS] Super Mario Maker for Nintendo 3DS (Nintendo) {2016-12-01} - 2,470 / 1,057,256**

Radiant Historia: Perfect Chronology uscirà a inizio 2018 in Nord America e in Europa.

[eBay combatte la vendita dei pre-order dello SNES Classic Mini](#)

Dopo **Amazon**, che ha mandato email a chiunque abbia preordinato più di una unità dello **SNES Classic Mini**, riducendo i pre-order a uno soltanto per utente, anche **eBay** si sta muovendo per combattere la vendita maggiorata dei pre-ordini della mini console che sono andati a ruba in pochi giorni, e sembra che stia li stiano rimuovendo dal sito regolarmente.

Un rappresentante di eBay ha dichiarato che verranno rimosse tutte le vendite di pre-order con più di 30 giorni di distanza dall'uscita del prodotto. non si sa se questa sia una scusa per rimuovere il problema del bagarinaggio, ma di sicuro terrà alla larga per un po' coloro i quali provano a giocare sulla rivendita degli stock limitati.