

Nintendo riconosce (e risolve) il problema del Joy Con sinistro

Nonostante **Nintendo Switch** sia stato molto venduto (soprattutto in America) e la maggior parte degli utenti siano soddisfatti, si è venuto a creare un “piccolo” inconveniente riguardo la sincronizzazione del Joy Con sinistro, e a causa di ciò l’esperienza di gioco può a volte diventare frustrante poiché durante questi piccoli momenti di mancata sincronizzazione non è possibile utilizzare i suoi comandi.

Al riguardo, Nintendo ha preso atto del problema tramite una comunicazione ufficiale e si è detta pronta a risolvere la situazione. Per aiutare i propri clienti, la compagnia ha sensibilizzato tutti gli utenti che trovano questi problemi di sincronizzazione ad andare nei centri per l’assistenza tecnica del proprio paese.



UPDATE:

CNET Australia, dopo aver spedito il prodotto in assistenza, ha ricevuto una foto tra il “prima e dopo” dell’interno del Joy Con. Sembra che l’unica differenza sia l’introduzione di un piccolo quadrato di gommapiuma nera posizionato proprio sopra l’antenna, probabilmente per facilitare la sincronizzazione e, data la sua collocazione, viene utilizzato per fornire una protezione contro le interferenze RF. CNET, quindi, ha provato a rimuovere questo piccolo quadrato di gommapiuma nera e ha potuto osservare che il problema sussisteva, quindi questa introduzione ha migliorato la situazione.

Infine acquistando successivamente un altro Joy Con, la CNET ha potuto vedere che non presentava lo stesso inconveniente. La Nintendo, quindi, sembra aver già proceduto alla risoluzione della situazione e che abbia messo in vendita i Joy Con funzionanti, con la piccola modifica all’interno già



effettuata.

[Stop alle censure: Outlast 2 uscirà anche in Australia](#)

Inizialmente bandito a causa della presenza di scene che “offendono la morale pubblica”, il gioco di **Red Barrels** ha finalmente potuto ottenere una sua classificazione (18+) anche in Australia grazie al senatore David Leyonhjelm.

“Tutto ciò parte dal presupposto che le persone che giocano ai videogiochi siano bambini impressionabili che replicherebbero tutto quello che vedono. Ma internet è pieno di immagini spiacevoli che coinvolgono persone reali, non personaggi generati da un computer”.

Grazie al suo intervento, il gioco non subirà censure, tagli o qualsiasi altro cambiamento che possa comprometterne i contenuti, come successo a tanti capitoli in passato. È un piccolo passo verso una maggiore apertura, che si spera possa essere un segno per un approccio più attento alle opere, le quale vanno indirizzate alle giuste fasce d’età e non censurate a priori come è spesso capitato.

[Ghost Recon: Wildlands per PS4 quasi sold-out in Giappone](#)

Ghost Recon: Wildlands è andato letteralmente a ruba in Giappone. Da uno studio fatto dalla società di data analysis giapponese Media Creates, il numero di giocatori nella versione beta del gioco è aumentato progressivamente fino al giorno del pre-order, fino ad arrivare a 89.791 copie scaricate. Che un gioco occidentale spopoli in tal misura nel mondo orientale è un fatto abbastanza insolito, ma in questo caso non del tutto inatteso, visto il grosso interesse già in fase di beta verso il titolo Ubisoft.

Ghost Recon: Wildlands è infatti riuscito a battere in copie vendute persino **Kingdom Hearts** (re-

mastered) e ha addirittura spinto al secondo posto le vendite di **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild** sin dalla seconda settimana di messa sul mercato.

Sui numeri, però, Media Creates non è del tutto esaustiva, poiché il computo non conta i download effettuati tramite PS4, la cui versione ha riscontrato il maggior numero di scaricamenti nello store nel corso dell'ultima settimana.

Ma *Ghost Recon: Wildlands* è partito bene anche in Europa, in particolare in Inghilterra, dove si trova in testa alle classifiche di vendita dopo una sola settimana dall'uscita. Da simili riscontri il gioco sembra finora essere piaciuto a molti, nonostante le perplessità di alcuni e i numerosi glitch presenti nella beta.

[Risolti i problemi di NieR: Automata in “full screen”](#)

NieR: Automata è uscito ufficialmente su PS4 il 7 Marzo 2017 ed è uno dei giochi con le votazioni positive più alte, con ottime valutazioni da parte di chi lo ha giocato su console.

Sfortunatamente lo stesso non è accaduto per la versione su Steam disponibile per il PC, rilasciata una settimana dopo, sulla quale molti hanno riscontrato un calo enorme di FPS non appena il gioco veniva avviato e utilizzato in *full screen*; ciò ha portato moltissimi giocatori a rilasciare delle recensioni negative sul gioco, hanno chiesto una soluzione al problema.

La soluzione sembra essere arrivata da un modder, **Kaldaien**, che ha messo a disposizione un file da sostituire con un altro file (esattamente il file dxgi.ini) all'interno della cartella d'installazione di *NieR: Automata*. La soluzione pare abbia funzionato.

[Drago d'Oro 2017: tutti i premiati](#)

Si è conclusa stasera al Guido Reni District la quinta edizione del **Premio Drago d'Oro**, organizzato dall'**AESVI** (Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani).

Tantissimi i videogiochi in gara per ben 21 categorie. L'atmosfera è quella delle grandi occasioni: sul red carpet si vedono passare primi ospiti di rilievo del calibro di **Hajime Tabata**, game director, mente di *Final Fantasy*, e di **Fumito Ueda**, in concorso con il suo *The Last Guardian*, lavoro per il quale gli amanti di *Ico* e *Shadow of the Colossus* hanno dovuto attendere ben 10 anni.

Sul palco **Rocco Tanica** e **Lucilla Agosti**, che hanno il compito di condurre la serata annunciando i premiati e interagendo con gli ospiti.

Di seguito i premi assegnati:

Miglior sceneggiatura: **Firewatch** (Camposanto)

Miglior gameplay: **Overwatch** (Blizzard)

Miglior grafica: **Uncharted 4: Fine di un ladro** (SIE)
Miglior colonna sonora: **The Last Guardian** (SIE)
Miglior personaggio: **Trico** (The Last Guardian - SIE)
Miglior gioco di corsa: **Forza Horizon 3** (Microsoft)
Miglior gioco di ruolo: **Dark Souls III** (Bandai Namco)
Miglior action/adventure: **Uncharted 4: Fine di un ladro** (SIE)
Miglior sparattutto: **Titanfall 2** (Electronic Arts)
Miglior platform: **Super Mario Run** (Nintendo)
Miglior gioco sportivo: **NBA 2K17** (2K Games)
Miglior strategico: **Civilization VI** (2K Games)
Miglior gioco per la famiglia: **LEGO Dimensions** (Warner Bros.)
Gioco più innovativo: **Batman Arkham VR** (Warner Bros.)
Miglior gioco indie: **Inside** (Playdead)
Miglior app: **Pokémon Go** (Nintendo)
Miglior Videogioco dell'anno: **Final Fantasy XV** (Square Enix)

Drago d'Oro italiano - Miglior game design: **Little Briar Rose** (Elf Work Games)
Drago d'Oro italiano - realizzazione tecnica: **Valentino Rossi: The Game** (Milestone)
Drago d'Oro italiano - realizzazione artistica: **The Town of Light** (LKA)
Drago d'Oro italiano - Miglior videogioco: **Redout** (34BigThings)

Premio del pubblico: **Uncharted 4: Fine di un ladro** (SIE)

Premio alla carriera: **Fumito Ueda**

Trovate il nostro resoconto fotografico della serata sul nostro **canale Instagram**.

[Nuova puntata di Gamecompass su Teleacras e Twitch](#)

Nuova puntata di **Gamecompass**, la trasmissione videoludica sull'emittente regionale siciliana **Teleacras** (canale 88 del digitale terrestre). In studio **Simone Bruno**, **Lanfranco della Cha** e **Gero Micciché**, con servizi speciali di Luca Berserk81 Castronovo e **Daniele Spoto**, un'intervista al Localization project manager **Marco Roncon** e tanti altri contributi della redazione composta da Sabrina Santamaria, Giosuè Raguccia e Annalisa Vitellaro. In onda oggi alle 17:50 e in replica alle 23:15 su Teleacras, canale 88 del digitale terrestre, e sul **[canale Twitch di GameCompass](#)**.

[Al via la terza edizione di AkraComics](#)

Sabato 4 e domenica 5 marzo avrà luogo presso il Grand Hotel Mosé di Agrigento l'**AkraComics&Games**. Giunta alla sua **terza edizione**, quest'anno la fiera vedrà la presenza di ospiti d'eccezione quali **Gianluca Iacono** (attore e doppiatore noto per aver dato la voce a Vegeta nella serie *Dragon Ball*, a Jason Segel nella sitcom *How I Met Your Mother* e allo chef Gordon Ramsay su Sky), **Lorenzo Scattorin** (doppiatore di He-Man in *He-Man and the Masters of the Universe*, Sanji in *One Piece*, Iruka Umino in *Naruto* e Kenshiro nei nuovi film di Ken il guerriero) e **Maurizio Merluzzo** (Sai in *Naruto* ed Ezreal in *League of Legends*).

Durante i due giorni della fiera si potrà partecipare a numerosi giochi e attività :

- **Tornei su pc** come League Of Legends, Counter Strike : Global Offensive, Overwatch, Heartstone, Devil May Cry, Rocket League e molti altri ancora! .
- **Tornei su console** come Fifa, Pes, Halo, Call Of Duty, Mortal Kombat, Tekken TT2, Naruto, Smash Bros, Mario Kart e molti altri ancora! .
- **Area Medievale** con tornei di spade, tiro con l'arco e "spaccateschio"!
- **Area Zombie** : Cerca l'oggetto e schiva gli zombie per una sessione davvero unica e da provare!
- **Area Disegno** dove Sergio Criminisi ci condurrà in una conferenza sul fumetto e ci terrà impegnati tutto il giorno col "Disegno Contest" e in palio tantissimi premi!
- **Area Giochi Da Tavolo** dove potrai sfidare i tuoi amici nel vastissimo ventaglio di giochi che verrà proposto e illustrato dall'Asterion.

All'interno della fiera si svolgerà un **contest di Cosplay** con in palio una **PlayStation4**.

Sarà possibile acquistare il biglietto giornaliero all'ingresso sia sabato che domenica al costo di 5 €.

[Annunciata finalmente la data di rilascio di Thimbleweed Park](#)

Dopo una lunga attesa, è giunto il momento che tutti i fan (e non) di **Ron Gilbert** e delle avventure grafiche aspettavano: è stata annunciata la data di rilascio di **Thimbleweed Park**.

Come annunciato sul development blog ufficiale, la nuova avventura grafica del creatore di *Monkey Island* uscirà il **30 marzo** per **Mac**, **Windows**, **Linux** e **Xbox One**, e dopo 3 mesi su altre piattaforme (PS4 e probabilmente Nintendo Switch, stando a [quanto lasciato intendere dallo stesso Gilbert](#)).

La storia di **Thimbleweed Park** vede al centro più personaggi: i due detective, Angela Ray e Antonio Reyes, chiamati a investigare su un cadavere trovato vicino a un fiume appena fuori città, il pagliaccio Ransome impossibilitato a struccarsi a causa di una maledizione, Delores e i suoi fratelli riuniti in occasione del testamento di un ricco zio defunto, Franklin che si risveglia morto (!!!) all'hotel Edmund. Già dall'ampia scelta di personaggi è impossibile non pensare al vecchio capolavoro di Gilbert, **Maniac Mansion**, verso il quale è forte anche il debito dal punto di vista grafico, insieme a *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Ron Gilbert ha però assicurato che non si tratta soltanto di un ritorno al passato, ma ha annunciato varie novità all'interno del gioco -

su tutte quella di essere un'avventura grafica del tutto open world - che ha comunque elaborato seguendo le [regole di game design](#) alle quali tiene ferreamente fede.

Il gioco (prodotto dalla sua **Terrible Toybox** e realizzato assieme a Gary Winnick, che contribuì notevolmente a *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* e a tanti altri capolavori dell'adventure game) è stato lanciato inizialmente su Kickstarter con un goal iniziale di 375.000 \$ ed è riuscito in breve tempo a incassarne ben 626.250 \$.

[Niente doppiaggio in italiano per Mass Effect: Andromeda](#)

“Doccia fredda” per i fan italiani di **Mass Effect: Andromeda**: niente doppiaggio in italiano per l'attesissimo titolo **BioWare**. Lo ha dichiarato lo studio general manager e vice-presidente dello sviluppatore di Edmonton, **Aaryn Flynn**, rispondendo a una domanda di un utente italiano su Twitter.

[@dafnelilian83](#) [@CabLivingstone](#) No I'm sorry to say it does not ☹

— Aaryn Flynn (@AarynFlynn) [26 febbraio 2017](#)

Non è la prima volta che un gioco tripla AAA non gode di localizzazione in italiano, e le polemiche sono puntualmente arrivate anche in questo caso, con svariati utenti italiani che minacciano di non comprare nel caso di **Mass Effect: Andromeda** (in uscita il 23 marzo 2017 per PS4, Xbox One e PC) né altri titoli BioWare. L'ultimo caso fu quello di **Torment: Tides of Numenera**, dove in quel caso la **inXile Entertainment** ha avuto il torto di includere, al lancio della raccolta fondi su Kickstarter, la localizzazione in italiano, per poi rimangiarsela.

Le domande che sorgono in questi casi sono a questo punto due: gli utenti, prima di arrabbiarsi, non dovrebbero chiedersi perché gli sviluppatori non investono in una localizzazione in italiano? Perché di un investimento economico pur sempre si tratta.

E, infine, in un'epoca di mercato e rete globale, l'inglese non dovrebbe essere sempre più una lingua sufficiente, almeno per i giocatori occidentali?

A voi le risposte.

[Team 17 annuncia Genesis Alpha One](#)

Team17 ritorna alla fantascienza: i creatori delle fortunate serie *Alien Breed* e *Worms* hanno annunciato **Genesis Alpha one**, definito come un “mix of roguelike shooter, base building and survival”

La storia sarà ambientata in un pianeta terra futuristico (o futuribile) collassato a causa dello sfruttamento delle risorse globali e dell'inquinamento). In questo contesto, è stata avviata una ricerca per trovare un nuovo pianeta che ospiti l'umanità, il programma **Genesis**.

Il giocatore avrà il compito di gestire la propria navicella e le risorse, combattere gli alieni nemici, dedicarsi all'esplorazione e al crafting per sopravvivere e portare a termine la missione.

Il gioco verrà sviluppato in collaborazione con **Radiation Blue** (*Hitman: Blood Money*, *Spec Ops: The Line*, *SpellForce 2: Shadow Wars*, *The Settlers*, etc.), sarà basato sul motore grafico **Unreal Engine 4** e verrà distribuito su PC, PS4 e Xbox One.

Di seguito il trailer rilasciato ieri da Team17.