

## [L'inizio di Mario + Rabbids Kingdom Battle in un video](#)

Manca poco all'uscita di *Mario + Rabbids: Battle Kingdom* per Nintendo Switch, e in questi giorni è stato pubblicato in rete non poco materiale del nuovo gioco sviluppato da Ubisoft e Nintendo. Uno degli ultimi è la cinematica di apertura dello strategico in cui l'idraulico più famoso del mondo videoludico dovrà affrontare gli strambi coniglietti antropomorfi originari della Luna.

In rete si trovano già alcuni gameplay del gioco in uscita per il **prossimo 29 agosto**, ma noi vi consigliamo di non perdervi i divertenti 7 minuti di questo video:

---

## [Darkwood su un torrent per contrastare i key-reseller.](#)

I [creatori di \*Darkwood\*](#) hanno caricato una versione completa del loro nuovo survival horror su un torrent. Da **Acid Wizard Studio** affermano di averlo fatto per i giocatori che non abbiano abbastanza soldi per acquistare il loro, dando così loro una versione "sicura" da scaricare. Al contempo, lo sviluppatore polacco spera anche che quest'iniziativa dissuada ad acquistare il gioco dai key-reseller, i quali sono «un cancro che sta salassando questo settore».

Le affermazioni *Darkwood* è un gioco di orrore di sopravvivenza top-down, immerso in terribili boschi, ricchi di cose terribili, spaventose e dannose. Esplorare, scavare, cercare e cercare di sopravvivere. Ha lanciato la scorsa settimana dopo tre anni di accesso precoce.

Lo sviluppo è stato un viaggio lungo e spesso difficile, come ha detto Acid Wizard Studio nel comunicato di oggi. Adesso è finalmente fuori, dicono, essi sono inondati con le e-mail che cercano di usare i tasti gratuiti di vapore con l'intenzione di rivenderli. Questo "rende impossibile per noi fare omaggi o inviare chiavi a persone che in realtà non hanno i soldi per giocare a *Darkwood*".

Acid Wizard Studio si unisce a una lunga serie di sviluppatori non più soddisfatti dei rivenditori.

Dicono che sono stati anche commossi da un giocatore che ha chiesto un rimborso "perché non ha voluto che i suoi genitori vengano sottolineati quando vedono il conto alla fine del mese".

Così per incolpare con esso! Hanno caricato l'ultima versione di *Darkwood* DRM-free al sito torrent The Pirate Bay.

"Se non hai i soldi e vuoi giocare, abbiamo un torrent sicuro sulla Pirate Bay dell'ultima versione di *Darkwood* (1.0 hotfix 3), totalmente DRM-free. Non ci sono catture, nessun cappello pirata aggiunto per personaggi o qualcosa del genere. Abbiamo una sola richiesta: se ti piace *Darkwood* e vuoi che continuiamo a fare giochi, consideriamo di acquistarlo in futuro, forse in una vendita, tramite Steam, GOG o Humble Store. Ma per favore, per favore, non acquistarlo tramite qualsiasi sito di rivendita. Facendo questo, stai solo nutrendo il cancro che sta scendendo da questo settore".

Darkwood costa € 11,99 / 13,99 € / \$ 14,99 su Steam, GOG e l'Humble Store.

Credo che il nostro Adam sta giocando a Darkwood e intende raccontarci tutto quello che pensa ma, tra una vacanza e una partita a Gamescom, è stato un ragazzo impegnato con molte altre cose da fare. Speriamo che troverà il tempo. Tutto quello che ho sentito parlare di Darkwood è buono, ma sono un grande bambino fraidy e cerco assicurazione.

---

## [Bioware non aggiornerà più il single-player di Mass Effect: Andromeda](#)

L'ultimo capitolo della saga di **Mass Effect** non ha navigato in acque serene sin dall'uscita e adesso è arrivata la notizia che svariati fan della serie paventavano: **Bioware** ha ufficialmente annunciato [tramite un messaggio pubblicato sul sito ufficiale del gioco](#) che l'**aggiornamento 1.10** era l'ultimo per quanto riguarda la storia single-player.

Il team di sviluppo spiega:

«Early in development, we decided to focus Mass Effect: Andromeda's story on the Pathfinder, the exploration of the Andromeda galaxy, and the conflict with the Archon. The game was designed to further expand on the Pathfinder's journey through this new galaxy with story-based APEX multiplayer missions and we will continue to tell stories in the Andromeda Galaxy through our upcoming comics and novels, including the fate of the quarian ark.»

*Mass Effect: Andromeda* continuerà dunque a ricevere aggiornamenti sul multiplayer e l'espansione della storia principale sarà affidata a romanzi e fumetti.

---

## [Atari punta al mercato LGBT](#)

Lo aveva promesso tempo addietro e adesso pare stia muovendo i verso una direzione ben precisa: **Atari** ha costituito una partnership con LGBT Media, società proprietaria della social app **LGBTQutie**, per produrre applicazioni indirizzate: l'accordo prevede che LGBT Media acquisisca e "rilanci" il city-building game, sviluppato da Atari, *Pridefest*, avvantaggiandosi dei suoi collegamenti con la comunità LGBTQ e del suo potere sul piano social. Entrambe le società sperano di creare un "nuovo standard" di gioco per una fetta di utenti ancora insoddisfatti da questo punto di vista.

Entrambe le società mirano a due obiettivi: Atari vuole accaparrarsi un mercato in qualche modo sottovalutato. **Witeck Communications** ha stimato nel 2013 che la comunità LGBTQ abbia un potere d'acquisto globale di circa **830 miliardi di dollari** e Atari spera dunque di arrivare per prima. Per LGBT Media, d'altro canto, è una possibilità di aumentare la propria portata associando

al proprio un marchio “iconico”. del gaming e della cultura pop mondiale.  
Siamo ancora agli inizi, ma questa joint venture è certamente da seguire attentamente per i risvolti che potrà avere il frutto della collaborazione su un mercato al quale ancora in pochi si sono rivolti.

---

## [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.

---

## [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.

---

## [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

---

## [Thimbleweed Park, il trailer per Nintendo Switch](#)

Ron Gilbert ha pubblicato il trailer della versione per Nintendo Switch di **Thimbleweed Park**, l'ultimo punta e clicca scritto con Gary Winnick e pubblicato dalla sua **Terrible Toybox**. Ancora non si ha una data d'uscita, anche se ieri in un tweet il game designer ha rivelato una finestra di lancio:

Aug or Sept

— Ron Gilbert (@grumpygamer) [7 agosto 2017](#)

Di seguito il trailer di *Thimbleweed Park* per Nintendo Switch:

---

## [Top 5: le migliori uscite di Luglio 2017](#)

L'estate si fa sempre più calda ma i gamer non smettono di giocare, e anche il mese di **Luglio** ci ha dato titoli degni d'interesse, fra i quali la redazione di Gamecompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



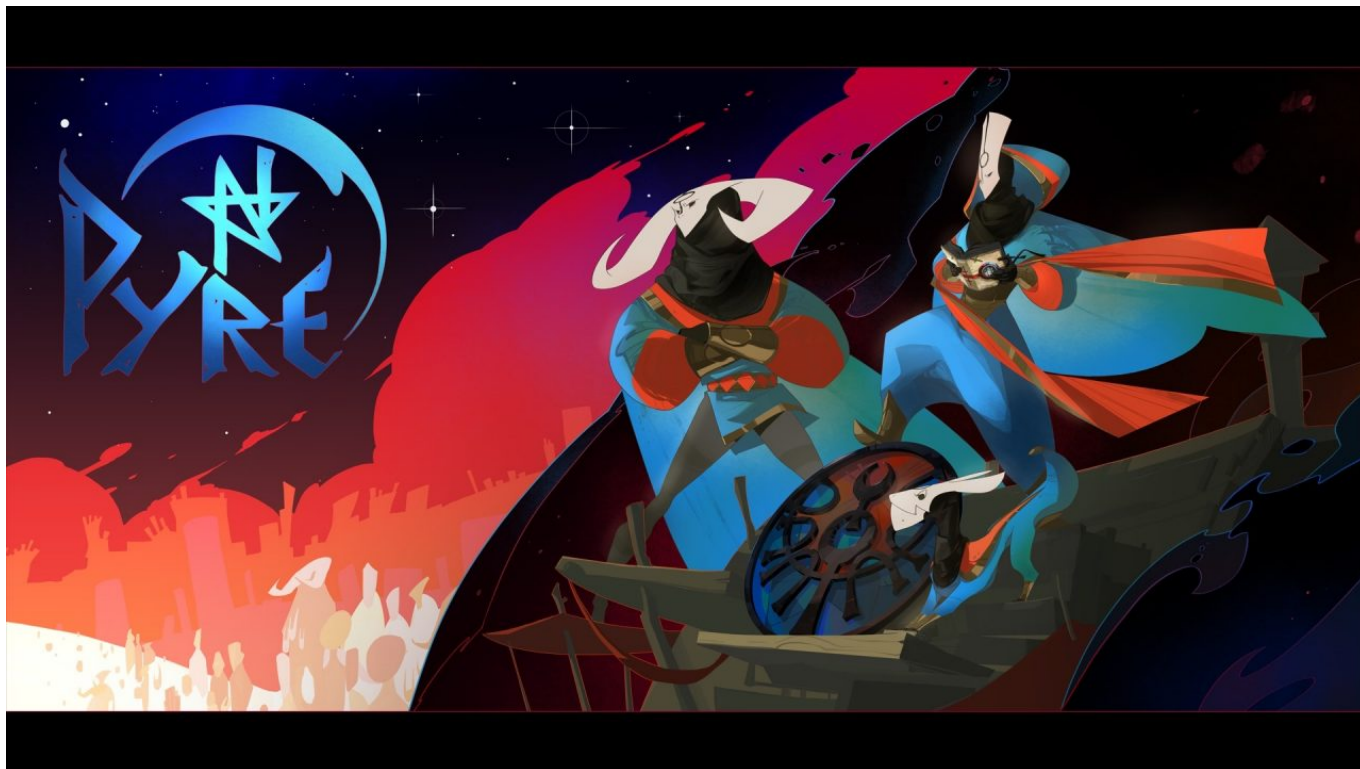
Al **quinto posto** abbiamo *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*, tattico stealth in tempo reale ambientato nel Giappone del XVII secolo che unisce ottime dinamiche di team a un curatissimo level design in un gioco ricco di possibilità dal punto di vista strategico, nel quale di squadra non adombra lo spessore dei ninja e samurai che la compongono.



Al **quarto posto** torna una vecchia conoscenza dell'ambiente indie, Edmund McMillen con il suo ***The End is Nigh***, platform d'avventura dove si controllerà Ash, esserino sopravvissuto alla fine del mondo che guideremo tra varie peripezie, in un titolo zeppo di ritmo e azione che non sembra aver nulla da invidiare ai precedenti *The Binding of Isaac* e *Super Meat Boy* anche nella qualità della storia.



Al **terzo posto** troviamo *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*, remastered del titolo del 2006 che offre al giocatore nuovi sistemi di combattimento e di classi, ulteriori modalità di gioco e un sistema di potenziamento dei singoli personaggi che, uniti a una grafica e un sonoro notevolmente migliorati, rinnovano al meglio un titolo che già più di 10 anni fa aveva offerto un'ottima esperienza di gioco agli appassionati della saga nipponica e non.



E ad aggiudicarsi il **secondo posto** è *Pyre*: rpg sviluppato dagli stessi creatori di *Bastion* e *Transistor*, *Pyre* è un'avventura che unisce ottima azione a momenti di strategia valorizzati da un curatissimo e affascinante art style e a una narrazione raffinata che non risparmierà al giocatore intrattenimento e forti emozioni.



Ma il vincitore della nostra top è nuovamente un titolo **Nintendo**: il **primo posto** del mese di luglio va infatti a **Splatoon 2**, divertentissimo shooter dalla grafica cartonesca e accattivante che comprende tantissime modalità di gioco, e con il quale la casa di Kyoto fa un passo avanti nel campo degli esports aggiungendo un titolo di grande livello al catalogo di Switch che sta registrando un ottimo anno d'esordio.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

### **Simone Bruno**

1. Shadow Tactics: Blades of the Shogun
2. The End is Nigh
3. Splatoon 2
4. Pyre
5. Final Fantasy XII

### **Calogero Fucà**

1. Final Fantasy XII
2. Splatoon 2
3. Pyre
4. The End is Nigh
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun

### **Dario Gangi**

1. Splatoon 2
2. Kirby's Blowout Blast
3. Fortnite



4. Final Fantasy XII
5. Namco Museum

### **Vincenzo Greco**

1. Pyre
2. Lone Echo
3. Call of Duty: Infinite Warfare - Absolution
4. Gigantic
5. Final Fantasy XII

### **Gero Micciché**

1. Pyre
2. The End is Nigh
3. Splatoon
4. Final Fantasy XII
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun

### **Marcello Ribuffo**

1. Final Fantasy XII
2. Splatoon 2
3. Pyre
4. Black the Fall
5. Call of Duty: Infinite Warfare - Absolution

### **Alfonso Sollano**

1. Pyre
2. Final Fantasy XII
3. Splatoon 2
4. The End is Nigh
5. Fortnite

### **Daniele Spoto**

1. Shadow Tactics: Blades of the Shogun
2. Splatoon 2
3. Wild Guns Reloaded
4. Brain Training Infernale del Dr. Kawashima
5. Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

### **Gabriele Tinaglia**

1. Splatoon 2
2. Fortnite
3. Hey! Pikmin
4. Gigantic
5. Neverwinter: Tomb of Annihilation

### **Vincenzo Zambuto**

1. Final Fantasy XII
2. Accel World vs. S.A.O.
3. Miitopia
4. Yonder: The Cloud Catcher Chronicles
5. Hey! Pikmin

La **classifica finale** vede dunque:

1. Splatoon 2 (33 pt.)
2. Pyre (23 pt.)
3. Final Fantasy XII (18 pt.)
4. The End is Nigh (13 pt.)
5. Shadow Tactics: Blades of the Shogun (12 pt.)

---

## [GameCompass - SummerPlay #5](#)

Nuove grafiche nello studio di GameCompass, ma anche nuovi giochi per questa puntata di Summerplay, nella quale Gero Micciché, Simone Bruno, Daniele Spoto e Vincenzo Zambuto parlano di [Nex Machina](#) dei tipi di **Housemarque** e di [Splatoon 2](#) per **Nintendo Switch**. Come ogni inizio mese, la puntata si chiude con i 5 migliori videogame usciti lo scorso mese.