

# Ubisoft registra un significativo aumento delle vendite digitali

**Ubisoft** ha reso noti alcuni numeri di vendita per il primo trimestre dell'anno fiscale corrente, terminato il 30 giugno, uscendo con un bilancio positivo, specialmente in versione digitale.

Il comunicato stampa rivela che le vendite della società sono **umentate del 45,2%**, pari a **202,1 milioni di euro**; in particolare, il comparto delle **vendite digitali** ha registrato un aumento del **55%**, pari a **162,4 milioni euro**. Ciò significa che le vendite in digitale rappresentano l'**80,4%** delle vendite, rispetto al 75,3% dell'anno scorso.

Il co-fondatore e amministratore delegato della società **Yves Guillemot** ha dichiarato: «alimentate dal segmento digitale, le nostre vendite per il primo trimestre del 2017/18 sono andate ben oltre i nostri obiettivi, che si mostrano in crescita del 45% nonostante non ci siano state nuove uscite durante questo periodo.».

Ubisoft ha anche affermato che le vendite del proprio **back-catalogue** sono arrivate a **190,4 milioni di euro**, che rappresentano il **94,3% delle vendite totali** contro il 91,1% nel corrispondente trimestre dello scorso anno.

La piattaforma che ha registrato il maggior numero di vendite è **PS4**, con un **44%** di titoli venduti, seguita dalle versioni per Xbox One al 22% e da quelle per PC al 21%.

Quello nord americano resta il mercato più importante, nel quale si registrano circa la metà delle vendite totali, mentre il titolo più importante di tutto il mercato videoludico pare al momento **Ghost Recon: Wildlands**.

«Grazie alla nostra crescente capacità di coinvolgere i giocatori a lungo termine, combinata con i nostri punti di forza in termini di creatività e unicità dell'offerta» ha continuato Guillemot «siamo ancora più sicuri di raggiungere i nostri obiettivi per il 2017/18 e il 2018/19. Grazie a questi fattori, ci aspettiamo di continuare a essere motori chiave della creazione di valore nei prossimi anni».

---

## Miitopia

Nintendo ci ha sempre regalato giochi entusiasmanti con personaggi che hanno fatto la storia, personaggi che ormai sono icone da decenni. Con l'invenzione dei **Mii**, Nintendo ha permesso al giocatore di diventare egli stesso un personaggio, inserendosi in determinati giochi con un avatar appositamente creato. Questo micromondo, che è la base di una community ideata nell'alveo della grande N, ha cominciato col tempo a farsi indipendente, vedendo vari titoli dedicati. L'ultimo a essere annunciato è **Miitopia**, rpg di prossima uscita in cui i giocatori stessi potranno creare il personaggio principale, gli aiutanti e i cattivi.

La trama del titolo è semplice: ambientato su un'isola, il protagonista sarà un eroe o un'eroina (in relazione al Mii creato) che presto si scontrerà con il perfido Duca del Male - del quale si potrà scegliere nome e aspetto - un essere malvagio vagante per **Miitopia** rubando le facce degli abitanti per cederle a dei mostri. Con l'aiuto di una misteriosa forza divina e dei nostri alleati, il nostro compito sarà quello di sconfiggere il Duca del Male e di restituire i volti rubati alle povere vittime del sommo nemico.

La peculiarità di **Miitopia** risiede senz'altro nel sistema di **personalizzazione dei personaggi**. Possiamo scegliere infatti ogni singolo personaggio che andrà ad aiutarci nelle nostre avventure, il cattivo e gli abitanti dei vari villaggi; quest'ultimi possono anche essere generati in maniera casuale, o dai Mii dei nostri amici tramite SpotPass.

Si potranno creare partendo dalle basi o anche importarne alcuni già creati, anche da altri titoli come **Tomodachi Life** e **Miitomo**, o utilizzare i Mii creati e salvati sul proprio account Nintendo: un surplus non da poco possono darlo gli amiibo, i quali - quelli compatibili - possono fornire nuovi costumi e item.

Il gioco permette inoltre di scegliere diverse **classi** per i propri personaggi, che vanno dal guerriero, al mago, al sacerdote, al ladro ad alcune più particolari come cuochi e cantanti, e per ogni classe si potrà definire maggiormente la personalità di ognuno (es. coraggioso, timido, cauto) come in ogni rpg che si rispetti.

Per quanto riguarda il **gameplay**, il gioco presenta varie zone della mappa, che possono presentare diverse diramazioni e che potrebbero portare alla scoperta di tesori, combattimenti più ardui o aree aggiuntive. Alla fine di ogni area, si trova una locanda in cui è possibile riposare, comprare oggetti per i vostri Mii e nutrirli, aumentando così le statistiche in base al cibo scelto e aumentare le relazioni fra i vostri mii. Durante le **battaglie**, ovviamente a turni, potrete controllare il protagonista o farlo combattere automaticamente, mentre gli alleati combatteranno o meno in relazione alla classe scelta, al rapporto con gli altri Mii o dal carattere.

La demo termina dopo aver liberato il villaggio iniziale, facendoci aspettare con ansia l'uscita definitiva prevista per il 28 luglio. **Miitopia** è un titolo che coinvolge da subito il giocatore, facendolo entrare nel mondo di gioco senza troppi preamboli; le modalità di gioco sono davvero ben studiate e rilassanti, si ha quasi il pieno controllo del personaggio, e si ha la sensazione che non sia tanto il senso della sfida a prevalere, quanto quello del divertimento.

Un titolo che rispetta dunque le caratteristiche del RPG classico ma dal buon potenziale, dove i personaggi che ormai rappresentano l'aspetto "social" di Nintendo, possono regalare al giocatore molte ore di gradevolissimo intrattenimento.

---

## [AkraComics&Games 2017](#)

Come ogni anno da tre anni a questa parte si è svolto il 4 e 5 marzo l'**AkraComics&Games** ad Agrigento.

La fiera organizzata da **Elia Cordaro**, affiancato dai suoi collaboratori, ha proposto due giorni diversi dal solito.

La fiera è stata divisa in diverse aree, dal settore fumetti e manga a quello dedicato alle action-figures e ai fandom-gadget, per i veri appassionati del genere, fino al settore videogames, nel quale c'erano a disposizione del pubblico **Playstation4**, **Xbox One** e la nuovissima **Nintendo Switch**. Spazio anche ai più nostalgici con un angolo allestito ad hoc per il retro-gaming.



## Ospiti Speciali e momenti medievali

Ad arricchire ulteriormente il già nutrito programma di **Akracomics** ci hanno pensato degli ospiti speciali molto noti nell'ambito del doppiaggio: **Maurizio Merluzzo** (doppiatore di vari personaggi del mondo dei videogames, quali il Demon Hunter in *Diablo III*, e dei cartoon, come Lord Boros in *One Punch Man*), **Gianluca Iacono** (storico doppiatore di Vegeta in *Dragon Ball*) e **Lorenzo Scattorin** (doppiatore di personaggi storici del calibro di He-Man e Ken il Guerriero), i quali hanno tenuto una conferenza sul doppiaggio durante la quale hanno risposto alle numerose domande del pubblico, firmato autografi e scattato foto con i fan.

All'interno della fiera sono stati organizzati vari giochi di ruolo dal vivo dall'associazione **ARES Eventi**, la quale ha allestito inoltre tornei di spade, di tiro con l'arco, nonché una sala zombie in cui l'obiettivo era quello di trovare - all'interno di una stanza buia in cui si era rinchiusi - un oggetto nascosto utile per fuggire, facendo attenzione al contempo a non far rumore per non attirare gli zombie che si aggiravano nell'oscurità.



## Piccoli Piaceri Nipponici

Una delle presenze più caratteristiche è stata certamente quella del **Mero Mero Maid Café**, caffetteria di ispirazione orientale ma tutta palermitana, dove ci siamo concessi una pausa e che, con le sue maid (ragazze vestite una divisa da cameriera di ispirazione classica, di solito vittoriana, con tanto di grembiule e pizzi) e i suoi butler (corrispondenti maschili delle maid), ci hanno dato modo di vivere un'atmosfera inedita, offrendoci un momento di Giappone fra pancake, dorayaki, torte a tema - per l'occasione a forma di pac-man - e altri dolci del Sol Levante e coccolandoci con un tocco esotico del tutto estraneo alla cultura Italiana.

Carichi e ristorati, siamo tornati nel vivo della fiera, dove ad aspettarci erano i tanti tornei su console e su pc, innovazioni nel campo della realtà aumentata quali i visori VR, messi a disposizione del pubblico per essere provati gratuitamente, ma anche giochi da tavola forniti da "La tana del lupo" che tenevano bene testa a tutta quell'alta tecnologia proponendo giochi classici ma immortali - vi basta Risiko? - e altri giochi di nuova uscita.

## Che cos? Cosplay!

In questo variopinto scenario, non potevano mancare le gare di cosplay, dedicate ai partecipanti in costume, nelle quali sono stati premiati i migliori travestimenti da una giuria composta da giudici "nominati" e da una giuria "popolare". Fra i cosplayer si è fatta notare **Giada Strazzuso**, molto giovane ma con già più di sei anni di esperienza alle spalle, la quale ci ha parlato dei suoi lavori, della cura nei dettagli necessaria per ottenere un buon cosplay, dei vari personaggi che ha

impersonato in tema manga e anime, ma anche in campo videoludico: degno di nota è quello di Astolfo, personaggio del videogame su mobile "Fate/Grand Order", ma sarebbero da citare anche i tanti altri bei cosplay visibili sulla sua pagina facebook "[Lady Knight Cosplay](#)".

Ma una novità assoluta, non presente nelle precedenti edizioni - è certamente l'**escape room**, progetto nato a Messina e portato avanti da Iacopo Gargiulo e Massimiliano Mantineo, nel quale ci si ritrova rinchiusi in una stanza con la sfida di fuggire dopo una serie di enigmi entro un tempo massimo di 30 minuti. Ogni stanza ha una storia e un tema e questo genere - oggi sempre più in voga - è in grado di offrire gran divertimento, impegno e varietà.

## Miscellanea

Non è mancato, infine, lo spazio librario, con lo stand de **Il mercante di libri** a offrire una buona fornitura di fumetti italiani - **Zerocalcare** su tutti - e di edizioni speciali di grandi classici come Dylan Dog e Tex, ma anche anche giochi da tavola, peluche e accessori come collane e bracciali fatti a mano.

Da segnalare uno stand ben fornito di spade, katane e armi riprodotte fedelmente da anime, film e fumetti, rigorosamente non affilate a norma di legge, per poter essere considerate strumenti sportivi o oggetti decorativi ed essere poste in libera vendita.

Come ultima novità non possiamo non citare la presenza di un growshop, **Green Light**, specializzato nella vendita di prodotti a base di canapa privi di THC quali energy drink, biscotti, pop corn e tanta altra merce di genere alimentare e non.



## People have the power!

Insomma, una fiera composita e ricca di momenti di divertimento, riuscita grazie al lavoro svolto dall'organizzatore **Elia Cordaro**, con il quale abbiamo chiacchierato prima di andar via, e che ci ha parlato dell'impegno e della dedizione necessarie per la buona riuscita di un evento che a noi pare sulla giusta strada per crescere. Elia ci ha lasciati con un consiglio per chiunque voglia realizzare un progetto anche in una città piccola e ostica come Agrigento: «Ci vuole tanta forza di volontà, sacrificio e dedizione, non buttatevi giù, andate sempre avanti, ci sarà sempre qualcuno che andrà contro di voi, ma se credete fermamente al progetto, portatelo avanti senza paura.»

E ci pare che questo sia il miglior messaggio che un evento del genere possa lasciar passare.

(© Foto di Simone Brucato)

*Una puntata speciale di **GameCompass** andrà prossimamente in onda su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre, e conterrà interviste agli ospiti di **Akracomics** e vari inserti speciali che racconteranno la due giorni.*

I reportage degli altri inviati di GameCompass sono stati pubblicati su:

- [Teleacras](#)
- [Malgrado Tutto](#)
- [I paladini del videogioco](#)