

## [Shenmue III: novità al Gamescom 2017](#)

A quanto pare si parlerà nuovamente di **Shenmue III** al **Gamescom 2017** che si terrà dal **22 al 26 Agosto**. Il gioco verrà mostrato nuovamente al pubblico tramite un nuovo filmato, verranno discussi gli ultimi update. Ultima ciliegina, sarà direttamente **Yu Suzuki** in persona a annunciare una novità riguardante il gioco di cui ancora nessuno sa niente.

[http://shenmue.link/post\\_en/519/?en](http://shenmue.link/post_en/519/?en)

È stata mostrata, sul sito ufficiale, anche quella che sembra essere la versione definitiva del nuovo logo (in basso nella gallery).



---

## [Annunciati i titoli PS PLUS di luglio 2017](#)

Dopo i grandi titoli dello scorso mese, tra cui *Life is Strange* e *Killing Floor 2*, che hanno fatto felici molti utenti, sono stati annunciati i giochi che saranno presenti nell'offerta **PS+** del mese di **luglio 2017**, che non hanno niente da invidiare a quelli dello scorso mese. Ecco la lista:

- **Until Dawn** (PS4)
- **Game of Thrones: A Telltale Series** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Tokyo Jungle** (PS3)
- **Darkstalker Resurrection** (PS3)
- **Don't Die Mr Robot** (PS Vita)
- **Element41** (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 luglio**.

---

## [Guillemot reagisce all'acquisizione da parte di Vivendi](#)

Yves Guillemot (CEO di **Ubisoft**) e la sua famiglia hanno acquistato delle azioni della stessa casa transalpina nel tentativo di ostacolare l'acquisizione ostile da parte di **Vivendi**: i Guillemot adesso possiedono il 13,6% delle azioni e il 20,02% del diritto di voto dell'azienda francese.

**Vivendi**, che detiene invece il 27% delle azioni e il 24,5% del diritto di voto ancora non è riuscita a fare eleggere nessuno dei propri rappresentanti, ma è arrivata nel 2016 all'obiettivo di togliere ai Guillemot la società sussidiaria **Gameloft**.

Riusciranno i Guillemot a fermare l'inesorabile ascesa di **Vivendi**?

---

## [Super Nintendo Classic Mini già sold-out](#)

Amazon ha aperto oggi i preordini per il **Super Nintendo Classic Mini** per chiuderli in brevissimo tempo: le scorte sono infatti [esaurite in circa mezzora](#), portando il prodotto momentaneamente sold-out.

La console, che consta **21 giochi preinstallati**, **cavo HDMI**, **2 joystick** e **cavo USB** (non è incluso l'alimentatore, ma si potrà utilizzarne uno standard per smartphone), è comunque ancora [preordinabile sul sito di GameStop](#) (a fronte di una caparra di 60 €) sarà disponibile dal **29 settembre** al prezzo di **79,99 €**.

---

## [Raphael Colantonio lascia Arkane Studios](#)

Negli ultimi anni abbiamo imparato ad apprezzare **Arkane Studios** grazie alla qualità di suoi titoli quali **Dishonored** o il reboot di **Prey**.

È proprio notizia di poche ore fa che il suo fondatore, nonché presidente, **Raphael Colantonio**, ha deciso di lasciare l'azienda prendendosi un periodo (non specificato) di riposo.

[Questo il suo comunicato](#) pubblicato sul sito di **Bethesda**:

«Gli ultimi 18 anni sono stati un'avventura fantastica, dall'inizio di Arkane nel 1999 alla realizzazione del nostro primo titolo, *Arx Fatalis*, fino all'ingresso in ZeniMax Media nel 2010 e alla pubblicazione della serie di *Dishonored* e dell'acclamato *Prey*; è tempo per me di fare un passo

indietro per avere più tempo da spendere con mio figlio e riflettere su cosa sia importante per il mio futuro. Ho avuto l'opportunità di lavorare con alcune delle persone migliori e più brillanti di questa industria, e mi sento estremamente fortunato ad essere stato parte di questo viaggio con tutti i membri di Arkane. Ho vissuto molti momenti magici. Ho anche attraversato momenti difficili. Ma posso dire che l'ingresso in **ZeniMax** ha portato le cose al livello successivo e ha dato ad Arkane l'opportunità di emergere come studio di prima classe. ZeniMax ci ha permesso di realizzare i migliori giochi che abbiamo mai creato. E so che ce ne saranno altri in arrivo.

Auguro il meglio a chiunque in Arkane, Bethesda e ZeniMax. Senza ombra di dubbio mi mancheranno tutti. Prima di chiudere vorrei ringraziare i fan di Arkane per la loro passione e per il supporto. Mi aggiungo a loro come più grande sostenitore di Arkane Studios e non vedo l'ora di giocare agli straordinari nuovi giochi su cui lo studio sta lavorando.»

Anche noi di **Gamecompass** ci teniamo ad augurarvi buona fortuna e un sentito grazie per aver contribuito a creare alcuni dei migliori titoli degli ultimi anni.

---

## [CI Games sta lavorando a un nuovo shooter](#)

Da poche ore **CI Games** ha comunicato alcuni aspetti riguardo la futura strategia aziendale: lo sviluppatore ha confermato di essere al lavoro su un nuovo **shooter tattico**, la cui data d'uscita sarà svelata in futuro, e ha ribadito il proprio impegno per un sequel di **Lords of the Fallen** e per continuare a sostenere **Sniper Ghost Warrior 3** con aggiornamenti futuri entro il 2017.

«Abbiamo imparato molto nel corso dello sviluppo di *Sniper Ghost Warrior 3*, credo di aver modellato i migliori talenti all'interno di CI Games» ha dichiarato il **CEO Marek Tyminski** «quando abbiamo iniziato lo sviluppo di *SGW3*, avevamo deciso di creare un titolo open world, ma in seguito ci siamo resi conto che era un progetto troppo ambizioso e costoso rispetto al nostro budget e al nostro tempo.

Posizionare il gioco in una categoria **AAA** ci ha distratti, perché ci ha fatto concentrare sulla pura competizione con gli altri titoli e non abbiamo dato spazio alla cosa che avremmo potuto fare meglio: lo sviluppo dei giochi. Invece abbiamo speso troppo tempo cercando di raggiungere gli altri titoli AAA. È stato un grave errore.» La stesso **Tyminski** conclude così: «Tutto ciò ci ha lasciato una grande lezione, stiamo progettando di fare un grande shooter tattico in cui possiamo concentrarci sul gameplay, renderlo entusiasmante, alcune meccaniche chiave e missioni che avranno più profondità. Vogliamo rendere questo gioco ancora più tattico di *Sniper Ghost Warrior 3* e credo che gli ultimi tre anni abbiamo gettato un'ottima base per il lancio del nostro prossimo titolo.»

---

## [Star Fox 2 arriva su Super Nintendo](#)

No, non vi siete svegliati nel 1995.

Nella giornata di ieri **Nintendo** ha finalmente svelato il successore del **NES** nella **Classic Mini Collection**, il quale ovviamente non poteva essere altro che il **Super Nintendo**. Anche questa volta la fedele riproduzione in miniatura della vecchia console arriva sul mercato in diverse versioni:

quella giapponese/europea, che hanno in comune il design ma [a quanto sembra](#) non i giochi e nemmeno il packaging, e quella americana che contiene gli stessi giochi della versione europea ma differisce nel design, proprio come negli anni 90.

In totale i titoli sono 21 in tutte le versioni e **Starfox 2** è quello di maggior risalto.

La pubblicazione ufficiale del gioco segna finalmente la conclusione di una delle più interessanti cancellazioni da parte di Nintendo. Mentre una versione alfa del titolo è stata disponibile per anni sui simulatori di **Super NES**, questa release darà finalmente la possibilità di provare il gioco a tutti quelli che [riusciranno ad accaparrarsi la console](#).

I lavori sul successore di *Star Fox*, il quale vide la luce nel **1993**, cominciarono subito dopo il rilascio di quest'ultimo. Nintendo si mise a lavoro insieme all'inglese **Argonaut Software** su una trama che continuasse direttamente gli eventi narrati nel primo capitolo, con la crew di *Star Fox* impegnata nella lotta contro **Andross**. I cambiamenti al gameplay furono diversi: i giocatori potevano adesso controllare due navi capaci di viaggiare ovunque attraverso il sistema spaziale, ingaggiando il combattimento con le navi nemiche man mano le incontravano sulla mappa. Fu implementato anche un contatore di danni sul pianeta **Corneria**, che i giocatori dovevano difendere dagli attacchi.

Nintendo mostrò il gioco al **CES** del **1995** e i magazine del tempo se ne occuparono nel dettaglio, pubblicando anche diversi screenshot. Ma il progetto fu cancellato dopo non molto, lasciando di sé soltanto una build che fu riscoperta dai giocatori più in là nel tempo.

## 21 Classic Super NES Games



For the first time ever, play the never-before-released

# STARFOX 2



Nel 2015 **Dylan Cuthbert** di Argonaut raccontò a **Nintendo Life** che «*Star Fox 2* era completo al 95%» prima che Nintendo lo cancellasse. La ragione, dice, aveva a che fare con il completo cambiamento del panorama grafico attuato dai principali concorrenti.

«Durante l'estate del '95 **Playstation** e **Saturn** cominciarono a fare furore in Giappone» dice Cuthbert. «Penso che questo colse di sorpresa Nintendo».

Sempre nel 2015 **Shigeru Miyamoto** affermò: «preferisco che la gente giochi un nuovo titolo» della serie Star Fox piuttosto che l'ormai vecchio e dimenticato *Star Fox 2*. Per molti di noi invece *Star Fox 2* rappresenta il tanto atteso, nuovo titolo della serie. L'appuntamento è per il 29 settembre, giorno di uscita della "nuova" console.






# [Star Citizen: Cloud Imperium Games chiarisce le ragioni del prestito](#)

Ha destato scalpore la notizia riguardo il [prestito contratto da Cloud Imperium Games e dalla sussidiaria Foundry 42 con la banca britannica Coutts & co.](#)

Si sono susseguite vari ipotesi e commenti al riguardo, al punto che **Ortwin Freyermuth**, cofondatore e vicepresidente di Cloud Imperium Games, si è sentito in dovere di intervenire sul forum di [Robert Space Industries](#) per spiegare la situazione:

STAR CITIZEN > Forum categories > Announcements

Search...  

 **STAFF**  
Ortwin @Ortwin-F

Discussion  
Yesterday at 21:39









## Re: UK Tax Rebate Advance for Foundry 42

We have noticed the speculations created by a posting on the website of UK's Company House with respect to Coutt's security for our UK Tax Rebate advance, and we would like to provide you with the following insight to help prevent some of the misinformation we have seen.

Our UK companies are entitled to a Government Game tax credit rebate which we earn every month on the Squadron 42 development. These rebates are payable by the UK Government in the fall of the next following year when we file our tax returns. Foundry 42 and its parent company Cloud Imperium Games UK Ltd. have elected to partner with Coutts, a highly regarded, very selective, and specialized UK banking institution, to obtain a regular advance against this rebate, which will allow us to avoid converting unnecessarily other currencies into GBP. We obviously incur a significant part of our expenditures in GBP while our collections are mostly in USD and EUR. Given today's low interest rates versus the ongoing and uncertain currency fluctuations, this is simply a smart money management move, which we implemented upon recommendation of our financial advisors.

The collateral granted in connection with this discounting loan is absolutely standard and pertains to our UK operation only, which develops Squadron 42. As a careful review of the security will show and contrary to some irresponsible and misleading reports, the collateral specifically excludes "Star Citizen." The UK Government rebate entitlement, which is audited and certified by our outside auditors on a quarterly basis, is the prime collateral. Per standard procedure in banking, our UK companies of course stand behind the loan and guarantee repayment which, however, given the reliability of the discounted asset (a UK Government payment) is a formality and nothing else. This security does not affect our UK companies' ownership and control of their assets. Obviously, the UK Government will not default on its rebate obligations which will be used for repayment, and even then the UK companies have ample assets to repay the loan, even in such an eventuality which is of course unthinkable.

This should clarify the matter. Thank you.

 +392  210  114  74  55  35  34 

Freyermuth ha spiegato che la società ha diritto a un rimborso fiscale da parte del governo in virtù del tax credit, ma che questi soldi arriveranno soltanto l'anno successivo alla rendicontazione delle somme. Il prestito - consigliato dai consulenti finanziari della società - servirebbe dunque ad anticipare alcune spese e a sfruttare a proprio vantaggio tassi d'interesse favorevoli rispetto a fluttuazioni di valuta a oggi incerte.

La proprietà di **Star Citizen** e i relativi diritti sul titolo non sarebbe dunque in pericolo, visto che la garanzia primaria è costituita proprio dal rimborso fiscale erogato dal governo britannico, del cui incasso non si potrebbe dubitare; nella remota ipotesi in cui qualcosa andasse storto - conclude Freyermuth - le aziende avrebbero comunque le risorse per rientrare della scoperta.

---

## Star Citizen in mano alle banche

Lo sviluppatore di **Star Citizen** non sembra navigare in ottime acque: **Cloud Imperium Games**, e con esso la sussidiaria **Foundry 42**, nonostante abbiano raccolto oltre **150 milioni di dollari** su Kickstarter per finanziare il proprio progetto, partendo da un obiettivo di 6 milioni di dollari, hanno richiesto un ulteriore prestito dalla banca Coutts & co., offrendo in garanzia tutti i propri principali asset, incluso lo stesso *Star Citizen* e i diritti di distribuzione.



Search for a company or officer



# CLOUD IMPERIUM GAMES UK LIMITED

Follow this company

[File for this company](#)

Company number 08815227

[Overview](#)

[Filing history](#)

[People](#)

[Charges](#)

[Charges](#) > Charge code 0881 5227 0001

Charge code

**0881 5227 0001**

Created

13 June 2017

Delivered

15 June 2017

Status

**Outstanding**

Transaction Filed

**Registration of a charge (MR01)**

[View PDF](#) (29 pages)

**Persons entitled**

Coutts & Co.

**Brief description**

Contains fixed charge.

Contains floating charge.

Floating charge covers all the property or undertaking of the company.

Contains negative pledge.

La banca ha dunque di fatto in mano il gioco allo stato attuale, concedendo una licenza per continuare il lavoro di sviluppo:

## **24. LICENCE**



24.1 The Chargee, (bank), hereby grants to the Chargor, (CIG), an exclusive license, revocable only in accordance with Clause 24.2, to develop, produce, exploit and otherwise deal with the Game.

24.2 The Chargee, (bank), may terminate the license granted pursuant to Clause 24.1 above upon the happening of an Event of Default which remains unremedied on the date failing 60 days after the the Chargee has given written notice to the Chargor of such Event of Default.

Risulta chiaro come il mancato rientro della posizione comporterebbe per lo sviluppatore la perdita di ogni diritto sul titolo, a totale danno dei **backer** che lo hanno supportato in fase di crowdfunding. I dati sono ricavati dal [sito ufficiale del governo britannico](#), tra i quali possiamo leggere anche [il documento ufficiale di sottoscrizione del mutuo da parte di Cloud Imperium Games e della sussidiaria Foundry 42](#): non sono pubblici dettagli quali l'ammontare del prestito né le tempistiche e modalità di rientro ma, già dai dati presenti nella registrazione del prestito del 13 giugno 2017, è ricavabile come lo stato finanziario dell'azienda sviluppatrice non sia stato giudicato ottimale dalla banca erogante. Restando speranzosi riguardo il destino di *Star Citizen*, ci si chiede come Cloud Imperium Games abbia gestito i numerosi fondi ricavati dal folto numero di utenti che ha creduto nel progetto.

---

## [Tim Sweeney a favore del cross-platform tra console e PC](#)

Il trambusto generato dalla posizione presa da **Sony** riguardo il cross-platform su **Minecraft** (il colosso giapponese ha negato la possibilità ai giocatori su **Playstation** di giocare insieme a quelli su **Xbox** o **PC**) sta indignando parecchie personalità del mondo videoludico.

Di recente, Tim Sweeney di **Epic Games** si è congratulato su Twitter con **Psyonix Studios** e con **Nintendo** elogiando il fatto che **Rocket league** godrà del cross-platform:

Excellent news from [@PsyonixStudios](#) and Nintendo! All platforms should embrace cross-play; it benefits everyone. <https://t.co/Dfmi7WYHgd>

— Tim Sweeney (@TimSweeneyEpic) [21 giugno 2017](#)