

# Guillemot pessimista su Vivendi

Nell'ultimo periodo si è parlato tanto dell'acquisizione di **Ubisoft** da parte di **Vivendi**, società francese attiva nel campo dei media e delle comunicazioni. Molti sembrano felici di questo passaggio multi milionario tranne **Yves Guillemot**, CEO della software house interessata. È un periodo molto intenso per Ubisoft, vista l'uscita di **Mario+Rabbits** per **Nintendo Switch** e l'imminente rilascio di **Assassin's Creed Origins**, che potrebbe segnare, nel bene o nel male, il futuro di questo franchise. Ed è proprio in questo periodo che le perplessità di Guillemot si fanno più aspre: secondo il suo pensiero acquisire una software house imponente come Ubisoft non porterà benefici a nessuno dei due. I tempi, la gestione, i ripensamenti, sono pratiche completamente diverse da comuni aziende e se Vivendi non sarà in grado di capirlo potrebbero esserci grossi problemi.

Il CEO di Ubisoft fa notare come, da quando Vivendi non possiede più quote di **Activision**, il valore delle azioni della società statunitense si è quadruplicato, portando un netto miglioramento in tutti i settori dello sviluppo di un videogioco.

È un tema prettamente economico ma possiamo immaginare che qualunque sarà l'esito finale di questa acquisizione le conseguenze non saranno limitate al solo mercato videoludico.

---

## Forma.8

**Forma.8** è un classico **metroidvania** che racchiude tutta la propria forza nel suo stile grafico evocativo, nella scelta dei suoni e nell'ambientazione misteriosa e affascinante. Dopo un breve filmato introduttivo che mostra una grossa astronave - all'interno della quale vengono preparati molteplici droni di forma quasi perfettamente sferica che vengono immediatamente inviati a esplorare il corpo celeste - sopraggiungere su un pianeta sconosciuto, prenderemo i comandi di uno dei piccoli robot, finito all'interno di quella che si rivela essere una costruzione artificiale all'interno di un ambiente naturale sotto la superficie del pianeta. Ed è così che veniamo lasciati soli all'interno di quella che, **nel corso delle circa 7 ore di gioco**, scopriremo essere una vasta mappa formata da stanze sempre diverse ma ben collegate tra loro, alla ricerca di qualcosa che ci verrà rivelato soltanto nel finale. Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, anche perché, durante le prime fasi di gioco, avremo a disposizione soltanto due poteri: quello di lanciare un **impulso elettrico**, e l'utilizzo di un **esplosivo a tempo**, entrambi necessari per poter interagire con l'ambiente circostante e per combattere le **forme di vita nemiche** che popolano il pianeta. Presto scopriremo che questi poteri possono interagire l'uno con l'altro e ci ritroveremo a lanciare gli esplosivi contro i nemici, direzionandoli e allontanandoli da noi tramite l'impulso elettrico. Pian piano che avizzeremo nel gioco scopriremo che tutti i nostri compagni droni sembrano essere stati abbattuti, ed è da questi che assorbiremo anche gli altri poteri che ci permetteranno di affrontare sfide sempre più complesse.

Uno degli elementi più interessanti del titolo è certamente lo studio delle diverse **bossfight**, che non

sono affatto ripetitive e richiedono sempre l'uso del cervello prima di lanciarsi all'attacco ciecamente. Durante l'esplorazione, inoltre, ci impareremo in alcuni **artefatti collezionabili** che più in là nell'avventura scopriremo di poter utilizzare in una determinata stanza per sbloccare dei **power-up** che ci permetteranno di affrontare il **backtracking** in maniera più rapida e funzionale. Non manca certamente l'implementazione di alcuni **enigmi ambientali**, alcuni dei quali richiedono una certa dose di ingegno e di pazienza per essere risolti, e di alcune **stanze-sfida** che daranno del filo da torcere ai giocatori **completisti**. Nel complesso, il gioco non risulta frustrante, tranne appunto nel caso in cui si voglia completarlo al 100%. Purtroppo la storia perde un po' del suo fascino in un **finale non all'altezza** delle ore di gioco che lo precedono e questo è un difetto non da poco, un vero peccato visto il senso di mistero e solitudine che tutto l'*environment* ci trasmette, accompagnato da una colonna sonora onirica e minimale che ben si fonde con il design grafico del titolo, elementi che ci spingono a continuare l'esplorazione senza sosta alla ricerca del modo di superare un certo ostacolo o scoprire nuovi passaggi. Una nota di merito per la scelta di inserire di alcune citazioni a giochi illustri e riferimenti ai classici retrò. Non mancano inoltre alcuni **easter egg** dei quali però è meglio tacere, onde evitare di rovinare la sorpresa al giocatore.

La versione per **Nintendo Switch** è l'ultima in ordine cronologico anche per la casa di Kyoto, poiché arriva dopo le edizioni per Wii U e 3DS. Il gioco gode di buone performance sul dispositivo, sia in modalità dock che in quella portatile. In quest'ultima, con tutta probabilità, risulterà impossibile portarlo a termine con una sola carica di batteria. Le **note dolenti** purtroppo non mancano: a partire da alcune incertezze nel framerate che fortunatamente si palesano soltanto in alcuni caricamenti di mappa, durante il passaggio da una stanza all'altra, passando per alcuni **glitch** che occorrono utilizzando il teletrasporto o uno dei poteri avanzati, difetti che più di una volta hanno **bloccato per alcuni secondi la console** prima di restituirci la schermata di gioco. Un unico **bug** riscontrato in una fase avanzata, fortunatamente non necessaria al completamento della storia, che ha avuto come conseguenza e per ben due volte consecutive il **crash del gioco**. Infine la vibrazione dell'**HD rumble**, unico difetto davvero importante in quanto impostata in maniera troppo forte e che di conseguenza produce un movimento ed un suono davvero fastidiosi. Nulla che comunque non possa essere sistemato da una patch.

---

## [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:

---

## In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da EA

*Fe*, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

*Fe* sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

---

## Nintendo Switch: in Giappone si potranno creare combinazioni con i Joy-Con

Il Nintendo Store giapponese ha dato il via a una bella iniziativa per chi ha intenzione di comprare **Switch**: si potranno creare infatti le proprie combinazioni preferite di Joy-Con, scegliendo tra le varie colorazioni messe a disposizione.

Unica pecca - se la si vuol chiamare così - è che alcuni colori saranno disponibili solo per alcuni controller (ad esempio, lo "Splatoon Green" potrà essere scelto solo per la sinistra mentre lo "Splatoon Pink" solo per la destra). Inoltre, sarà possibile scegliere anche il colore di entrambi i laccetti che non dovranno essere per forza abbinati al Joy-Con scelto.



### 1 「Joy-Con (L)」の色を選ぶ



ネオンブルー

※ネオンピンクはありません。

### 2 「Joy-Con (R)」の色を選ぶ



ネオンレッド

※ネオングリーンはありません。

## Guai legali per Nintendo Switch

**Nintendo Switch** è già sul mercato da qualche mese, riscuotendo un buon successo. Di certo l'idea di utilizzare un **tablet** dedicato al gaming non è certo nuova (vedesi **Nvidia Shield**), e di questo **Gamevice**, famoso costruttore di accessori per console, sembra essersi accorto: a quanto pare la nuova console ibrida nipponica risulterebbe fin troppo simile a **Wikipad**, un tablet da gioco con schermo estraibile dai comandi. Non si sanno ancora i dettagli, ma pare che Gamevice abbia chiesto un grosso rimborso in denaro e, cosa ancora più clamorosa, uno stop alle vendite di Switch. È molto difficile che Gamevice abbia successo ma vi terremo comunque aggiornati in caso di importanti novità.



---

## [Apollo Justice: Ace Attorney sbarca su 3DS](#)

Capcom ha annunciato che ***Apollo Justice***, quarto capitolo della serie ***Ace Attorney***, giunto su **Nintendo DS** nel 2008, uscirà anche su **Nintendo 3DS** nel mese di novembre. Il gioco sarà disponibile solo in formato digitale sul Nintendo eShop, e la sua riedizione, oltre a proporre una grafica aggiornata, includerà la possibilità di permettere ai giocatori di passare in qualsiasi momento alla versione giapponese del gioco dato che le due versioni presentano alcune differenze per quanto riguarda i personaggi e gli sfondi. I testi scorreranno più velocemente e sarà possibile anche saltarli e vi saranno nuovi misteri da risolvere e tanti altri casi da scoprire.





---

## [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:

---

# [Brawlout e Hyperlight Drifter approdano su Switch](#)

**Brawlout**, il picchiaduro fortemente ispirato a *Super Smash Bros* e da qualche tempo disponibile in early access su **Steam** arriverà entro la fine dell'anno anche sulla console ammiraglia di **Nintendo**.

L'annuncio è arrivato oggi insieme ad un nuovo trailer interamente dedicato al protagonista di uno degli indie più di successo degli ultimi anni, **Hyper Light Drifter**, il quale si andrà ad aggiungere dunque al roster dei personaggi in un titolo che avrà **Match casuali liberi**, un sistema di **ranked match** completo di **classifiche regionali**, lobby private di 2-4 giocatori dove allenarsi, il **Brawlout Network** attraverso il quale controllare le proprie statistiche e replay e la **Brawlout TV** per assistere alle partite e ai replay degli altri giocatori.

Nell'attesa dell'arrivo di un nuovo capitolo della saga da cui il gioco trae ispirazione, **Brawlout** potrebbe rappresentare un degno, anche se momentaneo, sostituto.

---

## [Severed a sorpresa su Switch](#)

Il titolo di **Drinkbox Studios**, uscito dapprima su **PS Vita** e poi anche su **iOS**, **Nintendo 3ds** e **Wii U** durante il 2016 e riscuotendo parecchio successo sia di critica che di pubblico, arriva oggi a sorpresa sull'**eShop** di **Nintendo Switch**.

Il gioco è un dungeon crawler in prima persona, caratterizzato da un sistema di controllo touch unico, attraverso il quale controlleremo i colpi di spada della nostra protagonista, per affettare i nemici in battaglie tattiche con lo scopo di salvare la nostra famiglia da un fato avverso.

Durante l'avventura incontreremo svariati mostri da affrontare con diversi colpi di spada e tante abilità attraverso le quali migliorare i nostri attacchi, oltre ad avere la possibilità di costruire un'armatura per proteggerci dai pericoli sempre più incombenti.

Il gioco è già disponibile sull'e-Shop a **€ 14,99**.