

Top 5: I migliori videogame dedicati a Dragon Ball

Tra *Super* e *FighterZ*, il mondo di *Dragon Ball* è ritornato di moda. Oltre a manga e serie animate di successo, numerose sono le trasposizioni videoludiche della saga, sin dai tempi del **Nintendo NES**. Tanto tempo è passato da allora e tanti sono i titoli apparsi su altrettante console. Vediamo dunque quali sono i migliori cinque videogame dedicati alle storie create da **Akira Toriyama**.

#5 Dragon Ball Z: Burst Limit (2008)

Uno dei titoli più sottovalutati dell'intero franchise, *Burst Limit* segna il debutto di *Dragon Ball* nelle console della precedente generazione. Nonostante un *roster* risicato, il gioco è riuscito a conquistare una nicchia di pubblico per via delle sue meccaniche di combattimento che purtroppo furono abbandonate con i successivi - e deludenti - *Raging Blast*. Il titolo fa della teatralità il suo punto di forza, vantando ottime sequenze cinematiche e soprattutto una delle migliori colonne sonore mai apparse in un videogioco della saga.



#4 Dragon Ball Xenoverse 2 (2016)

Tutti abbiamo sognato di far parte delle vicende raccontate in *Dragon Ball*, magari combattendo al fianco di **Goku** e **Vegeta** per salvare il pianeta Terra. **Xenoverse** riesce a realizzare questo piccolo sogno, permettendo la creazione e la personalizzazione del proprio alter ego come un vero RPG. La scelta intelligente di rendere la narrazione qualcosa di nuovo è un vero colpo da maestro ma purtroppo questo titolo pecca, la maggior parte delle volte, nel restituire le vere emozioni scaturite dal far parte della cerchia dei Guerrieri Z.



#3 Dragon Ball FighterZ (2018)

Ultimo arrivo in casa **Bandai**, **FighterZ** ha già conquistato i cuori degli appassionati, portando la migliore esperienza visiva di *Dragon Ball* fino a ora. Ogni *moveset* è stato riprodotto alla perfezione e i **numerosi easter egg** nonché l'approfondimento di alcuni personaggi portano questo titolo a essere una piccola pietra miliare per gli amanti di Goku e Co. Ma oltre alla componente tecnica c'è di più: un *combat system* accessibile ma stratificato e la ricercatezza della perfezione da parte degli utenti più smaliziati sono un bel biglietto da visita da presentare anche a chi non è amante della saga.



#2 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Con oltre **160 personaggi** giocabili, **Budokai Tenkaichi 3** è essenzialmente il videogioco più vasto dedicato al franchise. Il *roster* è appunto il primo elemento di forza del titolo, spaziando dalla saga originaria fino alla serie GT, ricoprendo anche gli amati/odiati OAV. Anche le modalità di gioco sono innumerevoli e il *combat system* è quanto di più bilanciato si sia visto in un picchiaduro della serie. Non arriva al gradino più alto del podio solo per la scelta di riassumere in modo eccessivo la modalità "**Storia**", punto focale per ogni fan delle Sfere del Drago.



#1 Dragon Ball Z: Budokai 3 (2004)

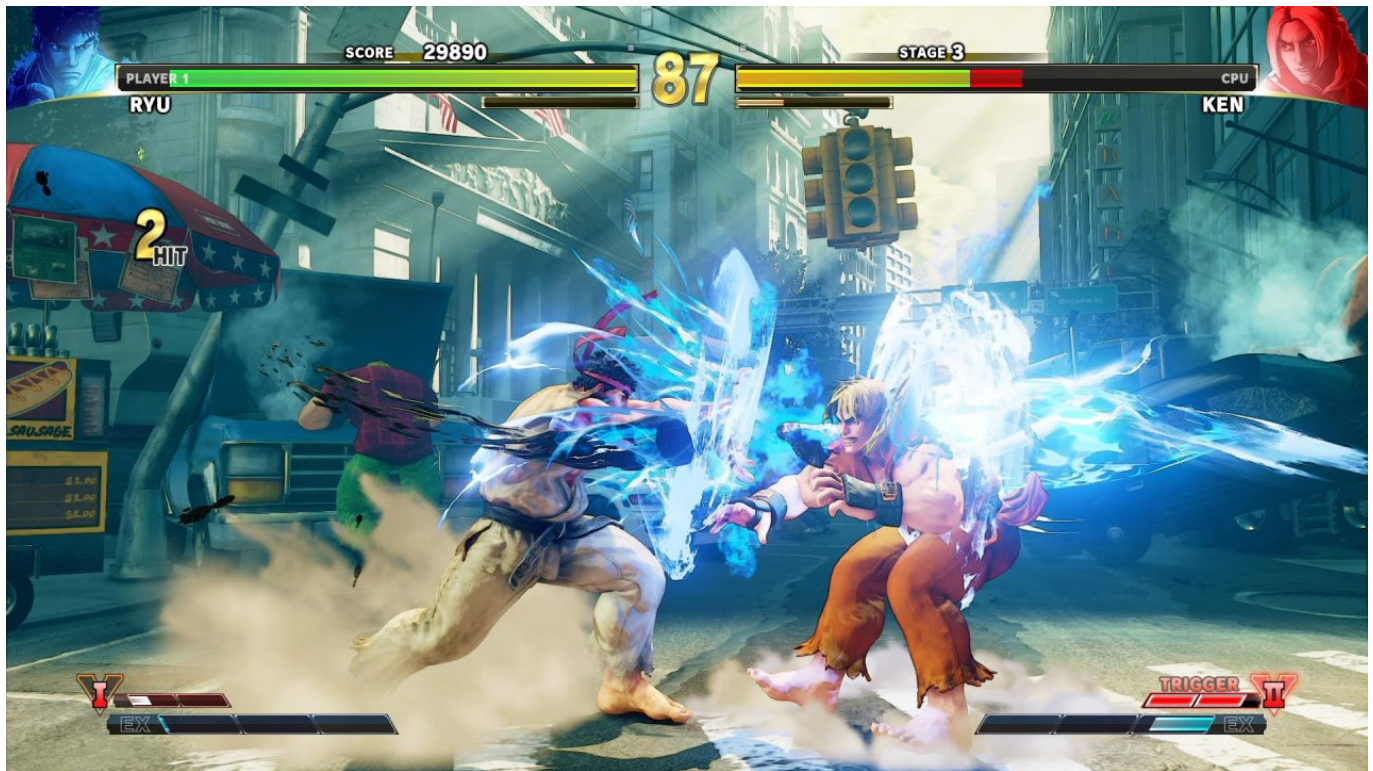
Chiedete a qualunque fan di *Dragon Ball* quale sia il suo gioco preferito: salvo qualche opinione eccentrica, la risposta sarà indubbiamente **Budokai 3**, capace di portare l'esperienza della saga di **Akira Toriyama** ai massimi livelli. L'utilizzo delle **Capsule** ha permesso al gioco di evolversi, espandendosi e migliorarsi, aggiungendo statistiche ai personaggi, arene e modalità. Ma è la **passione degli sviluppatori** che trasuda da ogni pixel la vera gioia del titolo, con elementi riprodotti alla perfezione come la caratterizzazione del *roster* fino alle fantastiche fusioni che rappresentano un godimento per ogni giocatore.



Street Fighter V: il punto della situazione

Dopo tante anticipazioni, **Street Fighter V** venne rilasciato il **16 Febbraio 2016** su **PC** e **PS4**. In molti sperarono che il titolo riuscisse a superare le vecchie edizioni, grazie anche al **nuovo engine**, introducendo **nuovi personaggi**, **nuove strategie** e **combat system** innovativi, basate sull'utilizzo della barra **V-Gauge** e **EX Gauge**, in grado di fornire alla saga un ulteriore livello di coinvolgimento e sistema di **combo**. Ma nello specifico, su cosa si basano queste nuove tecniche?

- Il **V-Trigger** si basa su tecniche uniche che usano la **V-Gauge** e che consentono al giocatore di cambiare il corso dell'incontro.
- Il **V-Skill** comprende mosse uniche che si differenziano da personaggio in personaggio e che si possono usare in qualsiasi momento.
- Il **V-Reversal** si basa su un sistema di contromosse che consumano una sezione della V-Gauge.
- Le **Critical Arts** sono attacchi finali che consumano tutta la EX Gauge.



Purtroppo pur avendo delle novità molto importanti, i fan non furono soddisfatti, soprattutto a causa della povertà di contenuti, la mancanza di una modalità **single-player** e l'**instabilità del matchmaking** che provocava un *delay* tra client-server che rendeva l'esperienza di gioco davvero spiacevole e che penalizzava i giocatori che oltre al competere online desiderano dedicarsi alle modalità in singolo.

Il team di sviluppo, guidato da **Yoshinori Ono**, noto **produttore di videogame**, ha deciso di dare una svolta al futuro del titolo, migliorando a poco a poco l'esperienza grazie a correzioni tecniche, una modalità storia in single-player, sfide periodiche e nuovi contenuti da sbloccare tra arene e personaggi aggiuntivi. Percorso durato due anni e completato con il lancio della **Arcade Edition**, espansione scaricabile gratuitamente per coloro i quali hanno già **Street Fighter V** originale. Mentre chi lo dovesse acquistare direttamente in negozio, avrà a disposizione i dodici personaggi aggiuntivi delle **Stagioni 1 e 2**. Una delle novità di **Street Fighter V: Arcade Edition** è proprio il concetto "**Arcade**" stesso: fin dal primo momento, la mancanza di questa modalità era tra le cose che hanno fatto storcere il naso a molti appassionati della saga. Ci sono voluti circa due anni prima che una **feature** che molti consideravano "base" venisse introdotta, ma dopo tanti errori e promesse, **Capcom** ha deciso di fare sul serio, provando a farsi perdonare. Quella arrivata in **Street Fighter V** non è semplicemente un'opzione **Arcade**, ma rivivere l'intero franchise, partendo dalla genesi fino ad arrivare ai giorni nostri. È possibile scegliere sei diversi percorsi, ognuno collegato a un capitolo precedente della saga, partendo dal primo **Street Fighter** del **1987** fino a **Street Fighter V**, passando dall'amatissima serie **Alpha** o **Street Fighter III: New Generation**, considerati da molti appassionati due dei migliori capitoli della saga. Scegliendo **Street Fighter II**, per esempio, possiamo trovare solo i personaggi presenti nella line-up di quello specifico capitolo (**Chun-li, Balrog, Vega, Guile, Ken**), accompagnati dal boss finale **M.Bison**.



La possibilità di avere il concetto di **completismo** all'interno del gioco, fornisce ai giocatori la possibilità di sbloccare illustrazioni e finali per ciascun personaggio, invogliandoli a completare ogni ramo della Modalità Arcade con tutti i combattenti. **Capcom** è stata - stavolta - attenta a offrire una difficoltà molto equilibrata e mai banale: infatti il livello degli avversari cresce man mano che si va avanti all'interno della modalità, raggiungendo difficoltà molto impegnative al boss. **Arcade** a parte, tornano le battaglie a squadre già viste nel precedente capitolo **Street Fighter IV**, che permettono a squadre di massimo cinque persone di affrontarsi, personalizzando la tipologia d'incontro e le regole di eliminazione. Altrettanto interessanti sono le **Battaglie Extra**, ovvero sfide periodiche in cui è possibile vincere skin, targhette, punti esperienza o Fight Money.

Novità meno evidenti, ma molto gradite dai fan è la diminuzione dei tempi di caricamento, nuove opzioni nella **Modalità Allenamento** che permettono di controllare i singoli **frame degli attacchi**, permettendo di applicare una strategia diversa ogni volta e capire quando è vantaggioso utilizzare determinate combo. La novità più importante, come accennato all'inizio dell'articolo, sta nell'aggiunta di un secondo **V-Trigger** per ciascun personaggio, in maniera simile alle **Ultra** di **Street Fighter IV**: adesso si ha la possibilità di scegliere quale dei due *trigger* utilizzare prima di entrare in partita.

Per un maggiore approfondimento, pareri e delucidazioni, noi di **GameCompass** vi invitiamo a recuperare la puntata sui picchiaduro presentata da **Gerò Micciché**, **Lanfranco della Cha**, **Andrea Celauro** e **Marcello Ribuffo**.

[Alcune interessanti novità per Dark Souls:](#)

Remastered

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di **Dark Souls** di prossima uscita su **Nintendo Switch, PC, e PS4**.

Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei [video](#) che mostrano la nuova versione per **PS4 pro**, paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

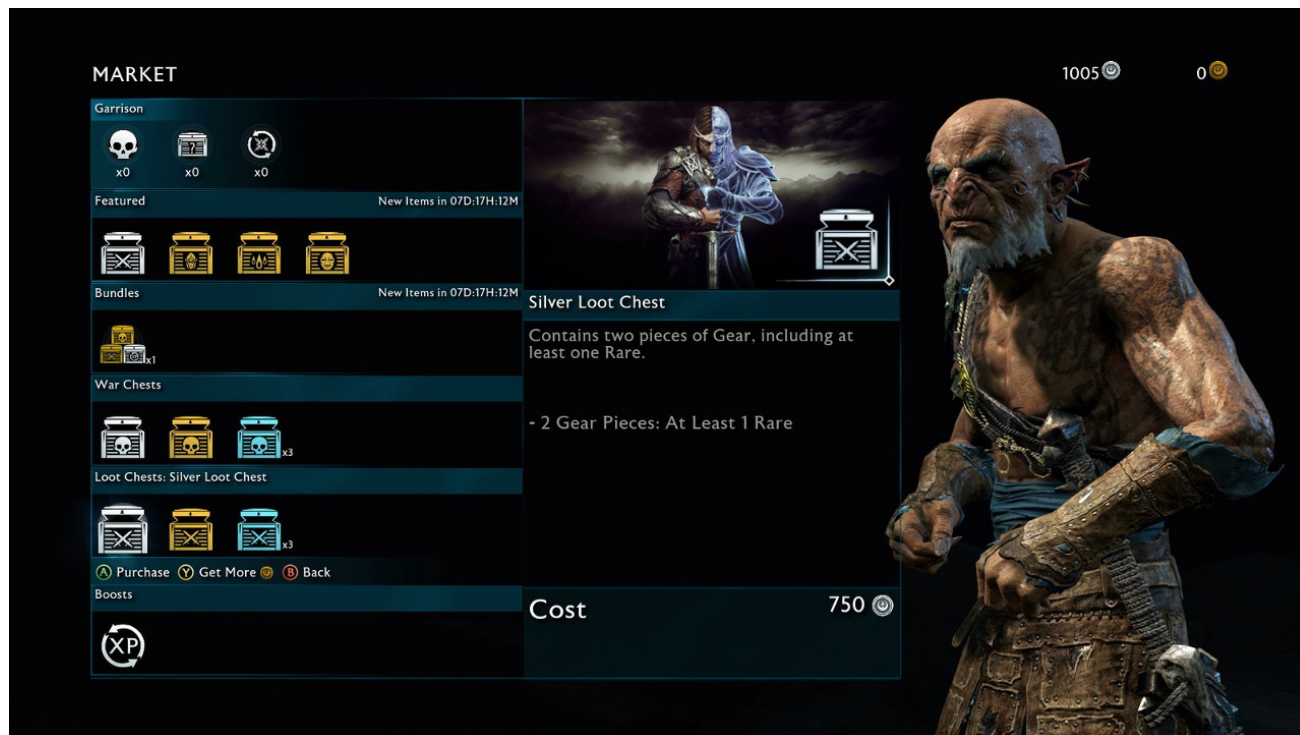
IGN ha creato [una lista](#) con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a **Dark Souls III**. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.
- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i *phantom*.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.

Monolith rimuoverà le microtransazioni da La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra

Da quando uscì su **PS4, Xbox One e PC** il 10 ottobre scorso, un'aggiunta in particolare fece storcere il naso a molti utenti, indipendentemente dalla piattaforma: la presenza delle **microtransazioni** che, anche se non necessarie per completare la storia principale, non sono state ben accette dal pubblico in un gioco non free-to-play.

Monolith Productions ha ascoltato le lamentele della sua utenza, assicurando che nel giro di pochi mesi gli acquisti in game con valuta reale e le stesse *loot box* **spariranno del tutto, o quasi** da **L'Ombra della Guerra**.



Nello specifico, gli update dell' 8 maggio rimuoveranno la possibilità di acquistare **gold**, anche se si potranno ancora comprare casse con quelli già in possesso dei giocatori, ma solo fino al 17 luglio, quando un altro aggiornamento eliminerà in modo definitivo le *loot box*, i gold e lo stesso shop interno del gioco. Da quel giorno in poi, tutti i gold residui non spesi saranno convertiti in casse, una ogni 150G (chiunque ne avesse di meno ne riceverà comunque una). Ma non è finita qui: nuovi aggiornamenti arriveranno presto portando altri tipi di novità, stavolta incentrati sulla campagna, come nuovi elementi narrativi che secondo Monolith porteranno a un'esperienza di gioco più dinamica e coesa. Di cosa si tratterà?

Fe

Il 16 febbraio 2018, **Fe** vede finalmente la luce e viene pubblicato per tutte le console di ultima generazione e anche su PC sulla piattaforma di EA, **Origin**; il team indie che ha creato *Fe* è **Zoink**, sviluppatori di giochi come *PlayStation All-Stars Island* e *Zombie Vikings*, ma con questo titolo hanno deciso di cambiare stile, infatti, paragonato a quelli precedentemente sviluppati è unico nel suo genere.

Fe è un **action-adventure** con meccanismi da **platform 3D**, caratterizzato da un'**affascinante stile grafico e sonoro** e una **scelta narrativa singolare**: durante l'inizio della nostra avventura ignoreremo gli sviluppi del gameplay, così, giocando a *Fe* sentiremo che non si tratta di un semplice giochino da terminare **in poco più di 5 ore** per poi dimenticarlo; è uno di quei titoli che si vorrebbero rigiocare più e più volte, ma che però, alla lunga, risulterebbe ripetitivo e sicuramente non susciterebbe quella sensazione di piacere e di confusione che il titolo offre, soprattutto durante la prima run.



Fe è un titolo intriso di emozioni e colori, capace di avvolgere il giocatore in una narrazione quieta e silente, che gli terrà compagnia nelle ore passate in una cupa foresta, fra esseri di ogni sorta e da suoni e melodie che rendono l'atmosfera ancora più magica. La storia non è propriamente "raccontata", non esiste una voce narrante o del **testo scritto** che spiega ciò che sta accadendo. Dipanare la trama mutando un narratore terzo è stata, ovviamente, una scelta voluta dal team di sviluppo, che però non chiarisce moltissimi aspetti della storia, lasciando il giocatore con **parecchi punti interrogativi**, soprattutto alla fine del gioco.

Fe vede come protagonista un piccolo esserino che dopo un brusco atterraggio, da quelle che sembrano delle comete, si ritrova spaesato e intontito in una foresta sconosciuta, in cui gli unici abitanti sono degli animali. La particolare meccanica che rende unico il gioco è il modo in cui essi comunicano: come quelli reali, tutti posseggono un verso, che utilizzano per comunicare tra loro, ma il nostro protagonista, non li conoscerà tutti e dovrà impararli man mano che si va avanti con la storia.

Il nostro scopo sarà quello di liberare l'intera foresta dagli esseri malvagi che imprigionano gli esseri viventi in celle create da un raggio emesso dal loro unico occhio. Salvare la flora e la fauna della foresta sarà possibile solo con l'aiuto degli abitanti del bosco, che ci insegneranno i loro versi (in tutto **6**). **Sbloccarli tutti** non è affatto difficile, anzi risulta forse **fin troppo semplice**: si dovrà soltanto andare avanti con la storia, non si dovranno risolvere indovinelli, puzzle o raccogliere item, basterà solamente finire la storia per poter sbloccare tutte e 6 le melodie, una scelta che ha dimezzato le ore di gioco, rendendo l'acquisizione di questi versi un po' troppo meccanica.

Anche il **gameplay** è piuttosto semplificato: non si avranno grandi problemi a imparare e scoprire tutti i comandi, visto che durante il gioco i tutorial o le indicazioni su che tasto premere o su quello che dovremmo fare, saranno ben pochi.

I **comandi sono pochi e intuitivi**: si salta, si cambia direzione, si afferrano e si lanciano gli oggetti, ma quel che più sorprende è stato il feedback del **Dualshock 4: molto più preciso e sensibile di mouse e tastiera**, soprattutto per quanto riguarda i salti da un albero all'altro, davvero difficili e

frustranti in certi casi, se si utilizza mouse e tastiera.

Il piccolo protagonista non potrà affrontare i nemici faccia a faccia, se dovessimo colpirli con qualche oggetto o se dovessimo fare rumore questi ci scoprirebbero e ci catturerebbero; per riuscire a scappare da queste strane creature potremo nasconderci in alcuni cespugli che si trovano all'interno della mappa. Ovviamente l'IA non è molto sviluppata, perché una volta imboscata, il nemico smetterà di darci la caccia e tornerà alla sua posizione iniziale nonostante sia a un passo da noi: ma è un peccato veniale, per un gioco del genere è quasi normale, visto che lo scopo principale è quello di interessare e in un certo modo rilassare il giocatore.

Durante il nostro girovagare per la mappa di gioco troveremo delle **strane casse** contenenti una **sfera trasparente** che, se indossata, **ci fornirà la possibilità di entrare nel corpo dei nemici** per breve tempo e controllare cosa stanno facendo in quello che pare essere un mondo parallelo.

Oltre a queste casse, in giro per la mappa si troveranno diversi **cristalli**, questi serviranno a ottenere delle abilità dopo che ne avremo raccolti a sufficienza, purtroppo la raccolta di questi **cristalli**, e quindi l'incremento delle ore di gioco, è troncato dalla storia.

Gli **"enigmi"** che andremo a risolvere per andare avanti con la storia saranno davvero facili, niente di impegnativo o che causi molti **Game Over**.

La particolarità del gameplay di *Fe* è l'uso delle melodie che impareremo aiutando gli altri animali. Come detto prima, in tutto sono 6 e si potranno sbloccare solamente proseguendo con la storia. Questi canti, se riprodotti vicino a piante o animali, potranno avere diversi effetti, per esempio alcuni fiori, se colpiti dalle onde sonore del giusto verso, sbocceranno e ci permetteranno di spiccare grandi salti, rilasceranno alcune bacche e molto altro ancora.



Come si evince, il **comparto sonoro è il pilastro fondamentale** di *Fe*, e un gioco che basa tutte le sue meccaniche sui suoni e sulle melodie non può non avere una buona **soundtrack**. La colonna sonora di *Fe* è **veramente rilassante**, non mette alcuna sensazione di ansia o timore che potrebbe indurre la cupa foresta ed è in linea con tutte le ambientazioni della mappa di gioco. L'intera avventura del mostriattolo verrà allietata da una dolce melodia di violino, che diventerà un po' più acuta durante l'incontro con i nostri antagonisti e soprattutto nelle parte finale del gioco, in cui la

tensione è tangibile e la musica aiuta a mantenere quest'atmosfera.

Ma anche dal **lato grafico**, *Fe* è davvero strabiliante, ricordando platform come *Unravel*, da un lato, e *Ori and The Blind Forest*. I colori accesi, le **texture poligonali** e l'impostazione della mappa ricreano un ambiente vivo, ma allo stesso tempo pericoloso per via dei nemici presenti nella foresta. I colori freddi si amalgamano alla perfezione con i colori caldi presenti negli ambienti e anche lo stesso *Fe* cambia i propri pigmenti, passando da una melodia all'altra si può notare che alcune delle parti del corpo del tenero protagonista cambiano il colore del loro manto.

Fe è sicuramente un ottimo titolo, con una buona **trama**, ben strutturata, ma abbastanza banale, un **gameplay** molto semplice e basilare, adatto a tutti i tipi di giocatori; molto si gioca sul **comparto grafico** e su quello **sonoro**, con una palette di colori molto accesi, **texture "spigolose"** davvero ben fatte, e un sonoro che ci culla durante la nostra ardua missione. A *Fe* resta, però, il difetto di presentare alcuni **aspetti poco sviluppati** che risultano a lungo andare ripetitivi e noiosi, dalla storia, agli ambienti alla stessa longevità: la **storia**, come già detto, non presenta particolari elementi degni di nota, con un incipit anche poco originale, riesce a stento a coinvolgere, mentre gli **ambienti**, in alcune circostanze, risultano triti e ripetuti, presentano quasi la stessa struttura e vegetazione.

Dulcis in fundo: la **longevità**. La brevità non è un difetto *tout court* in un videogame, la durata deve essere funzionale agli altri aspetti del gioco, ma in *Fe* l'unica cosa che ci potrebbe spingere a proseguire con il gioco, dopo averlo completato, è il **voler scoprire tutte le abilità del protagonista**, rivisitando nuovamente tutta la mappa e raccogliendo tutti i cristalli, che però non serviranno più a nulla, soprattutto per colpa della storia che dimezza la durata effettiva del titolo.

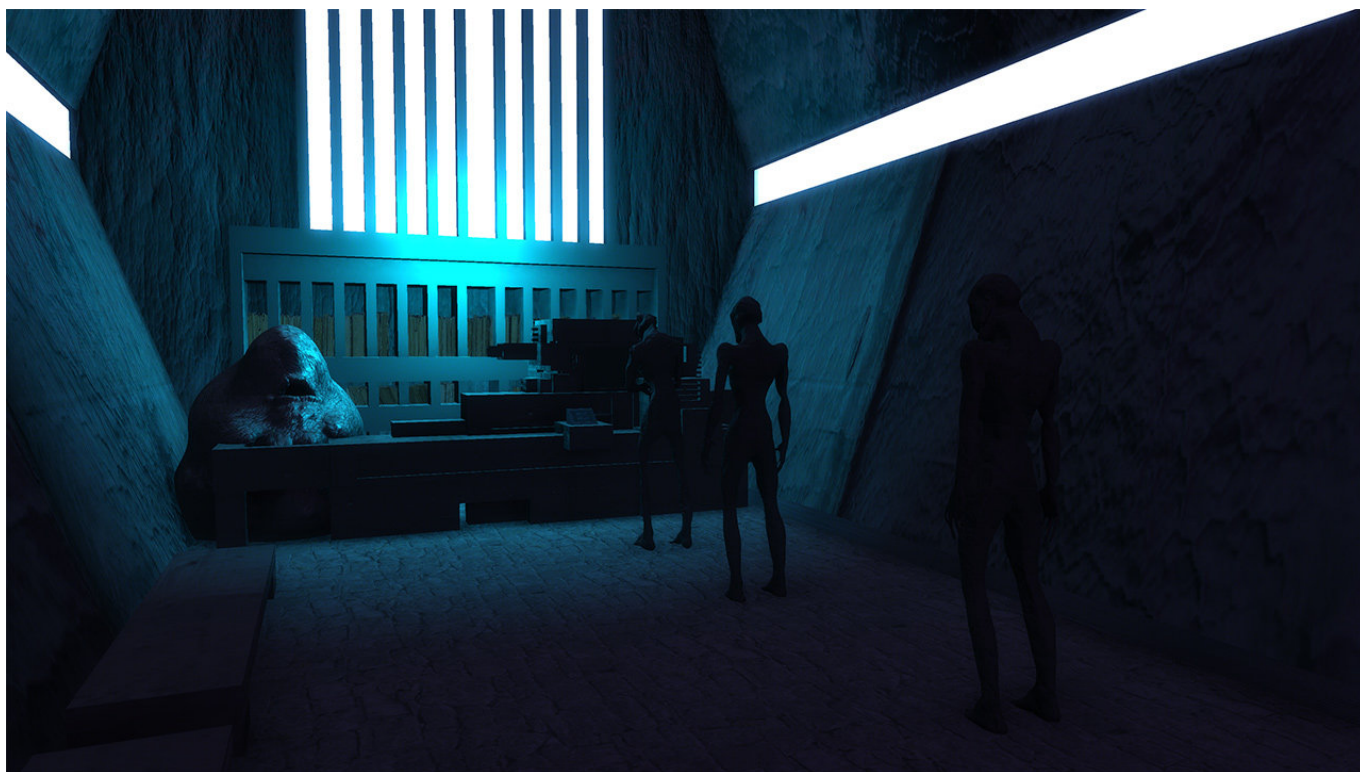
North

Avete mai pensato di lasciarvi tutto alle spalle, fare fagotto e andare via a cercar fortuna in un altro paese? Per quanto questo possa essere più o meno distante, ciò implicherebbe comunque l'abbandono della vecchia vita e con lei anche degli affetti più cari. Questo è ciò che succede in **North**, titolo in cui il protagonista si lascerà alle spalle la sorella in un viaggio verso nord, appunto, e si ritroverà dopo un lungo percorso inghiottito da una grande città ricca di strane architetture e popolata da gente dalle sembianze aliene, che parla un linguaggio incomprensibile. Un viaggio distopico-emozionale, metaforicamente ricco, che vuole far rivivere ai giocatori il dramma vissuto da chi decide di staccarsi dalla propria terra per andare a cercar fortuna altrove. Intento in cui **Sometimes You**, piccola etichetta indipendente, riesce molto bene. Infatti **North**, pur essendo una brevissima avventura riesce a restituire al giocatore qualche **"strana"** emozione.

Smarrimento

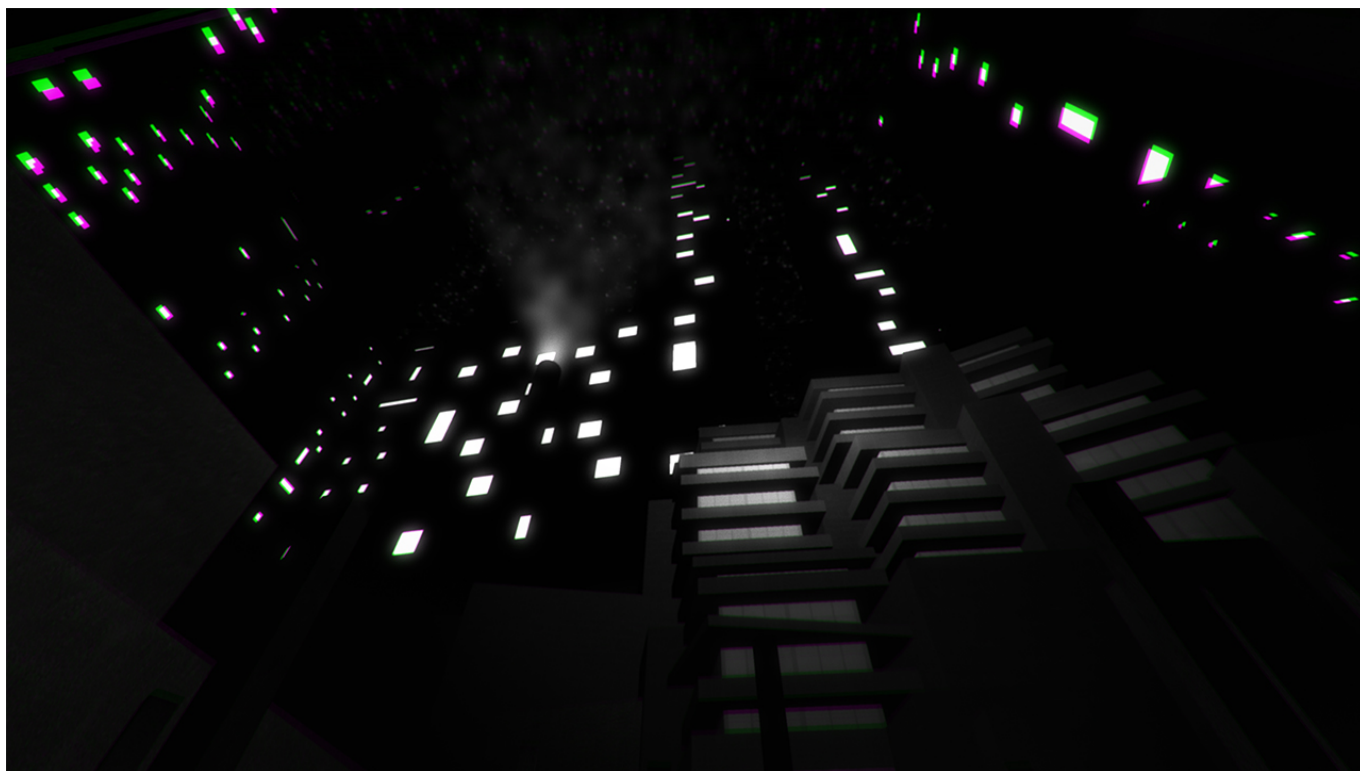
Questa è la sensazione che prevarrà sul giocatore. Lo smarrimento che proveremo una volta immersi in questa grande città **"aliena"**, che ci circonda con grandi architetture e soprattutto **buia**, a volte anche troppo, considerato che non si ha la possibilità di modificare la luminosità del gioco né altri parametri. In **North** non avremo alcun ausilio, dimenticate: mappe, inventario o tutto quello a cui siete abituati, l'unica vostra guida, saranno il vostro senso dell'orientamento e la vostra perspicacia. Non ci sarà neanche un **quest-log**: l'unico modo per sapere in che modo proseguire nel viaggio

infatti, sarà quello di raccogliere più informazioni possibile e, successivamente, spedire delle lettere alla sorella lontana, tramite delle piccole caselle postali sparpagate in tutta la città.



Minimale al punto giusto

Avviato **North**, potremmo sentire l'impulso irrefrenabile di spegnere la console e dire «**No, Maria, io esco!**»; ma in realtà, una volta superata la prima fase di adattamento, quando inizieremo a capire la vera importanza del messaggio che il team di sviluppo di **North** vuole consegnare al giocatore, sarà inevitabile volerlo finire tutto d'un fiato. Graficamente il gioco sembra essere stato sviluppato con tecnologia a 128bit, ma la vera "cura" è stata concentrata su quelli che sono i retroscena di **North**, l'emozionalità, la storia e quindi anche il modo cui vengono trattati argomenti attuali e sensibili come quello dell'immigrazione. Tutto guarnito musicalmente da un fantastico **synth-dark-pop** (non so come meglio definirlo) che perfettamente si accosta a quello che è il gioco nella sua, diciamo, "semplicità".



In Conclusione

North è certamente una piccola, grande avventura. Come questa possiamo trovarne a decine e decine tra le varie piattaforme, avventure più o meno longeve, da [What remains of Edith Finch](#), passando per [Virginia](#) e [The town of light](#), o meglio ancora il viaggio di [Kholat](#). Impossibile definirlo un gioco *tout court*, difficile definirlo solo un walking simulator, anche se probabilmente è il genere che gli si addice di più. Di certo è un'esperienza sicuramente positiva, che seppur breve, non ci farà pentire dell'acquisto per la sua forte intensità.

[La storia del più grande Kickstarter del sud-est asiatico](#)

Se siete a **Kuala Lumpur** e state cercando sviluppatori indipendenti, potreste andare al fiorente centro tecnologico di **Bangsar South**.

Grazie a un accordo con **UOA Holdings**, agenzia che si occupa dello sviluppo immobiliare, la **Malesia Digital Economy Corporation (MDEC)** ha compiuto un grande passo verso il suo obiettivo, cioè quello di trasformare rapidamente, **Bangsar South** (zona di **Kuala Lumpur**) nel principale centro del paese per lo sviluppo di giochi di ogni tipo; ospiterà da grandi aziende come **Streamline Studios**, ai tanti team piccoli e creativi che operano da **Komune**.

Forse, il più interessante tra tutti questi sviluppatori è **Magnus Games**, che è riuscito a raggiungere una fama senza precedenti per uno sviluppatore del sud-est asiatico delle sue dimensioni. Lo studio è stato fondato nel 2015 dai due fratelli malesi, **DC Gan** e **Welson Gan**. I loro

primi sforzi di sviluppo erano tutti rivolti a un'area del mercato che tutte le software house emergenti preferiscono scegliere come target: **giochi mobile gratuiti**. Questo portò i due fratelli in una zona inesplorata, visto che non sapevano "creare" un gioco circondato dalle monetizzazioni, infatti, come ha affermato **DC** «**quando compro un hamburger mi aspetto di ricevere un hamburger**».

Quindi, i due fratelli si trovarono rapidamente al di fuori della loro zona di comfort, cercando di programmare titoli che raramente giocavano. Infatti, lo stesso, definisce il loro lavoro di quel periodo come un fallimento.

Magnus Games è sempre stata alla ricerca di *free-to-play* capaci di fornirgli una reputazione e, di conseguenza, fargli ottenere qualche finanziamento per ciò che **DC** chiama "il nostro gioco dei sogni". Tuttavia, vicini al fallimento, i fratelli si riunirono e decisero di puntare il tutto per tutto.

Essi passarono dal *free-to-play* al premium, dai dispositivi mobile al PC e alle console, il tutto reso possibile da una piccola quantità di investimenti privati e denaro preso in prestito da amici e familiari. Grazie ai loro innumerevoli sforzi riuscirono a realizzare il loro sogno sviluppando **Re: Legend**, l'ibrido simulatore di giochi di ruolo. Il titolo è stato approvato da **Square Enix** nel 2016.



In *Re:Legend*, i fratelli hanno cercato di combinare le varie esperienze fornitegli dalle ore di gioco di titoli che hanno fatto la storia.

Ma cos'ha portato la **Magnus Games** tra le braccia di **Square Enix**? Quando la società si è rivolta a **Kickstarter**, era sicura di avere un prodotto che fosse in grado di suscitare entusiasmo in diversi tipi di giocatori e quindi, di attrarre il tipo di pubblico che avrebbe investito in un gioco che potrebbe essere vicino al rilascio.

La campagna "**Re: Legend Kickstarter**" è iniziata alla fine di luglio 2017, con un obiettivo di finanziamento di circa **\$53.000** ma dopo 30 giorni era già a quota 480.000, garantendo al gioco versioni per Xbox One, PlayStation 4 e Nintendo Switch, assicurandogli un doppiaggio completo nei dialoghi. La loro non era solo la più grande campagna **Kickstarter** di uno sviluppatore di giochi in Malesia; infatti è stato, inoltre, il più grande **Kickstarter** nella storia del sud-est asiatico.

Durante questi 30 giorni, **DC** ha affermato che lui e suo fratello lasciarono a malapena la loro casa.

Infatti, trascorrevano le giornate gestendo tutto, dalla copertura della stampa, al contatto con gli streamer, inviando centinaia di e-mail e rispondendo direttamente a ogni singolo commento lasciato dalla comunità **Kickstarter**.

Il denaro che **Magnus Games** ha racimolato, quando la campagna è finita nell'Agosto del 2017, è stato abbastanza da permettergli di creare la versione di *Re: Legend* che i fratelli avevano immaginato. In pochissimo tempo, il loro titolo cominciò a essere confrontato con i titoli **AAA**. Il che costringe la società a mantenere il livello di aspettativa che tutti i loro fan si aspettano da questo titolo.

In Malesia, raccogliere fondi per una start-up di giochi non è un'impresa da poco: L'industria locale è ancora troppo giovane ed è per questo che il governo è intervenuto per aiutare le società, con il sostegno e le sovvenzioni con organizzazioni come **MDEC**. Tre anni fa, **Magnus Games** ha deciso di abbandonare il settore mobile e *free to play* per inseguire il suo sogno, ma così facendo, si è trovata davanti a qualcosa di più grande di quanto potesse immaginare. Per la giovane start-up, la nuova sfida è soddisfare il suo pubblico senza rovinare tutto quello che è stato costruito con il loro duro lavoro.

[Annunciati i titoli PS PLUS di aprile 2018](#)

Il mese scorso è stato il turno di *Bloodborne*, ottima esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, questo mese, però, i protagonisti non sono più delle esclusive, ma *Mad Max* e *Trackmania Turbo*.

Ecco l'elenco completo:

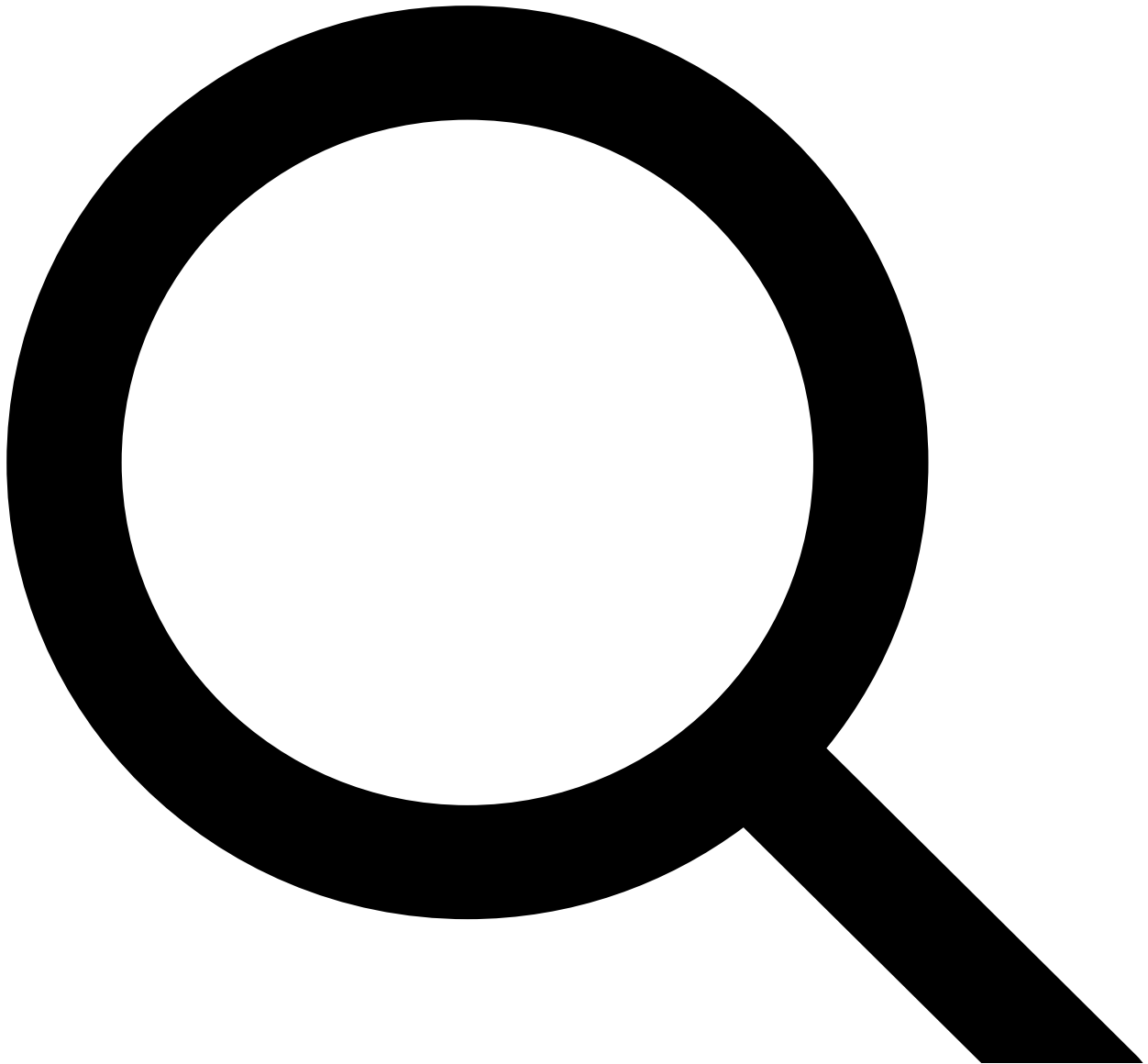
- **Mad Max** (PS4)
- **Trackmania Turbo** (PS4)
- **In Space We Brawl** (PS3)
- **Toy Home** (PS3)
- **99 VIDAS** (PS Vita)
- **Q*Bert Rebooted** (PS3, PS Vita e PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **3 aprile 2018**.

[Senko no Ronde 2](#)

Uscito qualche mese fa anche in Occidente, **Senko no Ronde 2** si presenta come il remake di *Senko no Ronde Duo*, titolo per **Xbox 360** pubblicato nel 2010, ma **riservato esclusivamente al pubblico giapponese**.

Alla pubblicazione di *Senko no Ronde 2* hanno lavorato, oltre a **G.rev**, gli sviluppatori della saga, anche **Kadokawa Games**, casa editrice giapponese.



SNR 2 è un gioco di combattimento con caratteristiche **bullet hell** in cui si impersoneranno dei mecha giganti super-corazzati e armati fino ai denti che si daranno battaglia in un'arena con visuale dall'alto.

Il gioco ci darà l'opportunità di scegliere diverse modalità, dalla **modalità storia** a quella **arcade**, da quella **online e LAN** sino a una modalità chiamata **Score Attack**.

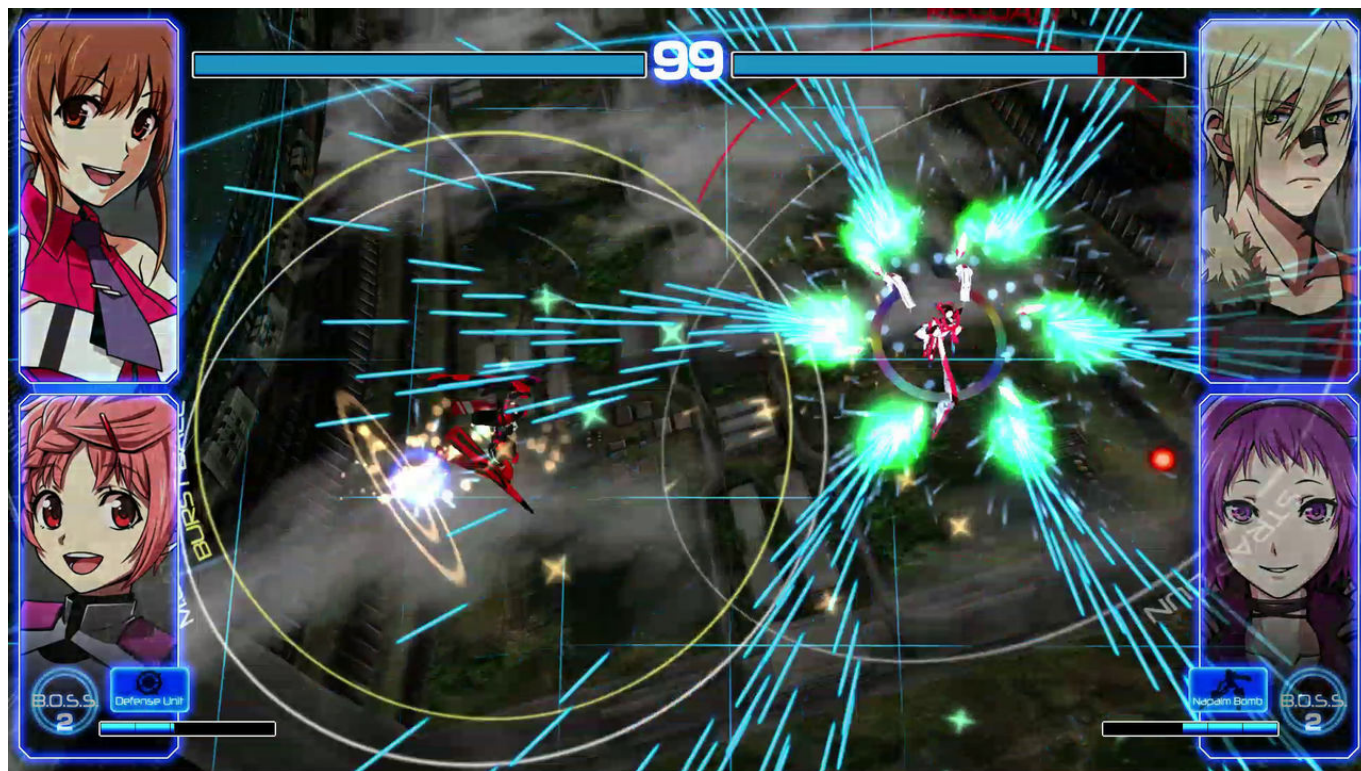
La storia, prevedibile e poco originale, è ambientata in un futuro post-apocalittico in cui il pianeta Terra è stato reso inospitale e inabitabile da una calamità chiamata "**Il Grande Disastro**", che ha costretto tutta la popolazione mondiale a migrare verso delle colonie spaziali, e racconta le vicende di un gruppo di ragazzi alla guida di robot militari che tenterà di recuperare una potente arma sottratta a seguito di un attacco terroristico.

La modalità storia è praticamente il rifacimento dei fatti accaduti in *Senko no Ronde Duo*, visto che si tratta di un remake, raccontati in maniera tale da sembrare una **Visual Novel classica**, con un'alternarsi di scene di dialogo e combattimenti 1vs1.



Sono proprio gli scontri tra robot a essere al centro di questo picchiaduro, battaglie che riescono tutto sommato a risanare i gap della storia. Nelle varie modalità si potranno scegliere **14 diversi mecha**, ognuno dei quali possiede diverse abilità, armi (che non possono essere cambiate) e mosse **B.O.S.S** (mosse finali). Le battaglie si svolgeranno all'interno di una grande arena, in cui si alterneranno una **visuale isometrica**, per gli attacchi a distanza con armi da fuoco, e una **visuale in terza persona**, che si attiverà automaticamente nel momento in cui i **mecha** saranno uno vicino all'altro in occasione degli attacchi corpo a corpo.

Ogni robot ha un set di mosse differenti, chi ha dei laser equipaggiati, chi spara missili e chi invece proiettili al plasma; tutte le armi sono diverse tra loro, così come le mosse **B.O.S.S**, che permettono di utilizzare una navicella spaziale ancora più grande ed equipaggiata con molte più armi rispetto ai singoli **mecha**. Ma l'uso di più armi grava sulla mobilità del veicolo che diventa più pesante e più lento, quindi un facile bersaglio per l'avversario che però sarà bombardato da missili e laser. I diversi stili di combattimento, le diverse armi e le varie mosse creano un buon equilibrio tra i personaggi giocabili, che risultano molto versatili in qualunque situazione, anche nelle più difficili.



Altro **tasto dolente** è sicuramente l'infrastruttura utilizzata per l'online, che non permette **alcun tipo di matchmaking**: decine e decine di tentativi per riuscire a giocare, ma non si riesce mai a trovare qualcuno per poter provare la modalità 1vs1 in rete, sarà forse colpa della poca utenza occidentale, ma personalmente avrei preferito anche giocare un match con persone d'oltreoceano con relativo **lag**, pur di giocare online; per confrontarsi con altri giocatori, bisogna, per forza di cose, giocare in **LAN** oppure utilizzare la modalità **Score Attack**, una modalità in cui bisogna sconfiggere, in sequenza, dei nemici per riuscire a ottenere il punteggio più alto da poter scrivere sulla **leaderboard online**.

Il titolo di casa G.Rev non è di certo un capolavoro sul **piano grafico**, non aspettatevi texture dettagliate o ambienti realistici, ma una grafica semplice, con un character design di discreta fattura. Su PS4 Pro risoluzione e FPS sono ottimi, non si arriverà al 4K, ma per un gioco del genere va più che bene.

Per quanto riguarda il **comparto sonoro**, invece, sembra ben più curato, con dei pacchetti audio (α e β) che si potranno scaricare direttamente dallo store gratuitamente e si potranno personalizzare le voci di tutti i protagonisti; si va dalla voce più dura e adirata a quella più pacata e dolce. C'è da fare una precisazione però: alcune delle voci che si potranno selezionare, soprattutto per le ragazze, suonano abbastanza "imbarazzanti" per noi occidentali (chissà per i giapponesi), con gemiti e urla che facilmente fraintendibili: ma niente paura, la maggior parte delle voci saranno più che normali.

Senko no Ronde 2 è uno di quei giochi che difficilmente riescono a trovare spazio nel mercato europeo, adatto a una **ristretta cerchia di appassionati** e che a stento riesce ad avvicinare nuovi giocatori che per la prima volta fanno la conoscenza di questo genere di picchiaduro e soprattutto della serie. Se cercate un gioco che possa offrirvi una struttura online solida, una storia originale e amate la mera competizione online, non dovrete optare per *Senko no Ronde 2*. Questo titolo, per chi non è appassionato al genere, non è male per passare il tempo, ma a lungo andare potrebbe risultare noioso e ripetitivo.

[Vivendi esce da Ubisoft: tutti i dettagli dell'operazione.](#)

Ubisoft ha annunciato di avere trovato un accordo con **Vivendi** per la fuoriuscita di quest'ultima dalla composizione societaria. Dopo una lunga lotta per contrastare [l'acquisizione ostile da parte di Vivendi](#) e [numerose perplessità](#) sull'operazione, la guerra per il controllo del colosso francese del gaming pare essere stata vinta dalla famiglia Guillemot.

Vivendi era entrata nell'assetto societario di Ubisoft nel **2015**, ha investito **794 milioni di euro** in tre anni e cedendo adesso l'intero pacchetto azionario del **27,3% (30.489.300 di azioni)** per un valore di circa **2 miliardi di euro** realizzerà una plusvalenza di oltre **1,2 miliardi di euro**. Di queste, **18.368.088** verranno acquisite da investitori qualificati, **3.030.303** da Guillemot Brothers SE e la restante parte tornerà a Ubisoft.

Nell'ambito della cessione subentreranno due nuovi investitori a lungo termine, **l'Ontario Teachers Pension Plan**, che ha acquistato azioni tramite il ramo Relationship Investing della divisione Public Equities, e il colosso cinese **Tencent**, con il quale è stata sancita una partnership strategica che accelererà l'ingresso in Cina dei franchise della società transalpina.

In particolare, l'operazione sarà così strutturata:

Ontario Teachers' Pension Plan ha acquistato **3.787.878 di azioni**, pari al **3,4 %** del capitale, per un prezzo di circa **250 milioni di euro**.

Tencent ha acquistato **5.591.469** di azioni Ubisoft, pari al **5,0%** del capitale, per un prezzo di circa **369 milioni di euro**.

Quella fra Ubisoft e Tencent sarà un'alleanza strategica che accelererà significativamente la crescita dei prodotti Ubisoft in Cina nei prossimi anni.

Ubisoft ha accettato di riacquistare **9.090.909 delle proprie azioni** (pari all'**8,1% del capitale**, per un prezzo di circa **600 milioni di euro**) da Vivendi attraverso una transazione strutturata sotto forma di **forward sale (vendita a termine)** tramite **Crédit Agricole Corporate Investment Bank (CACIB)** e di un successivo meccanismo di buy-back (**riacquisto di azioni proprie**), che consentirà a Ubisoft di acquistare progressivamente le azioni in un arco di tempo che va dal 2019 al 2021. Il riacquisto sarà strutturato, da un lato, tramite uno strumento derivato con il quale Ubisoft stipulerà un accordo di pagamento anticipato su parte delle azioni, con liquidazione delle azioni alla scadenza nel 2021 o anticipatamente e, per le restanti azioni, tramite un total return swap con liquidazione a scadenza o anticipata a discrezione di Ubisoft, o in contanti (con Ubisoft che beneficerà o sopporterà la variazione del valore delle azioni) o con un regolamento in azioni a fronte del pagamento del prezzo delle stesse azioni. Il riacquisto di azioni sarà finanziato principalmente attraverso le risorse finanziarie di Ubisoft. In caso di aumento delle dimensioni del Private Placement (l'insieme di operazioni attraverso cui emittenti pubblici e privati offrono strumenti finanziari di nuova emissione che vengono collocati presso un numero limitato di destinatari internazionali), il numero di azioni che saranno riacquistate da Ubisoft verrà ridotto di conseguenza.



Nell'ambito della transazione, la **Guillemot Brothers SE** acquisirà **3.030.303 di azioni** (pari al **2,7% del capitale, per un prezzo di circa 200 milioni di euro**), arrivando a un totale di **17.406.414 di azioni** per un totale del 19.4% dei diritti di voto e il 15.6% del capitale azionario: sommando le azioni del CEO, i Guillemot avranno un totale di **20.636.193 di azioni**, che si traducono nel **24.6% dei diritti di voto** in assemblea e nel **18.5% del capitale azionario**. L'acquisto sarà strutturato sotto forma di strumento derivato, Guillemot Brothers SE aderirà a un contratto a termine con CACIB e a un **collar** (strategia per cui, ad ogni 100 azioni acquistate, viene associato l'acquisto di 1 put e la vendita di 1 call) sulle azioni Ubisoft, a scadenza nel 2021 o anticipato, e liquidato in azioni o in contanti. Le azioni sottostanti il **collar** vengono date in pegno a CACIB, che sarà autorizzata a riutilizzarle da Guillemot Brothers SE a determinate condizioni specificate nell'accordo.

La rimanente quota ceduta da Vivendi, **8.988.741 di azioni** (pari all'**8,0% del capitale**), sarà venduta tramite un **Accelerated Bookbuilding** (procedura svolta in tempi rapidi con cui vengono cedute a investitori istituzionali quote societarie particolarmente rilevanti) le cui dimensioni, in base al livello di interesse nel collocamento, potrebbero essere aumentate fino a 1.500.000 di azioni, riducendo di conseguenza il numero di azioni riacquistate da Ubisoft. **J.P. Morgan Securities Plc** fungerà da Sole Global Coordinator (dunque unico coordinatore globale) per l'Accelerated Bookbuilding. CACIB, come controparte di Guillemot Brothers SE nel contratto a termine e nel **collar**, venderà anche **2.887.879 azioni nell'hedging** delle sue operazioni in strumenti derivati. Per chiarezza, l'hedging consiste in una serie di operazioni di copertura del rischio per proteggersi dagli eventi negativi legati a un altro investimento.

Il prezzo di acquisto per ogni azione è stato concordato in **66 euro**, e oggi il titolo ha chiuso alla borsa di Parigi a **68,56 euro**.

A seguito della transazione, Vivendi si impegna a non detenere più alcuna partecipazione in Ubisoft né ad acquisire azioni in Ubisoft per 5 anni.



Yves Guillemot, CEO e Co-Founder di Ubisoft, ha dichiarato:

«L'evoluzione del nostro assetto azionario è una grande novità per Ubisoft, ed è stato reso possibile dall'eccezionale messa in atto della nostra strategia e dal decisivo supporto degli "Ubisoft talents" e "players" e dei nostri azionisti. Voglio ringraziarli tutti calorosamente. L'investimento dei nuovi azionisti di lungo termine dimostra la loro fiducia nel futuro e nella creazione di valore di Ubisoft, e il riacquisto delle azioni da parte di Ubisoft sarà un vantaggio per tutti gli azionisti. Finalmente gli accordi di partnership strategiche che abbiamo sottoscritto ci permetteranno di accelerare la nostra crescita in Cina negli anni a venire e di entrare in un mercato dal grande potenziale.

Oggi Ubisoft sta raccogliendo i frutti di una strategia di lungo termine e la profittevole trasformazione verso un business che accrescerà i profitti. Ubisoft ha la posizione ideale per sfruttare i numerosi driver di crescita del mercato dei videogame nei prossimi anni: siamo concentrati più di prima nella finalizzazione del nostro piano strategico.»

Il gruppo di Vincent Bolloré aveva già acquisito Gameloft da Ubisoft e, nonostante l'exit dalla società, «conferma la sua intenzione di rafforzare la propria presenza nel settore dei videogiochi, particolarmente dinamico, che è uno dei capisaldi dello sviluppo del Gruppo».