

# [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».

---

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

Ottobre è uno dei mesi che ha dato il maggior imbarazzo della scelta in campo videoludico, con release di grandissimi titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in

questa **TOP 5**:

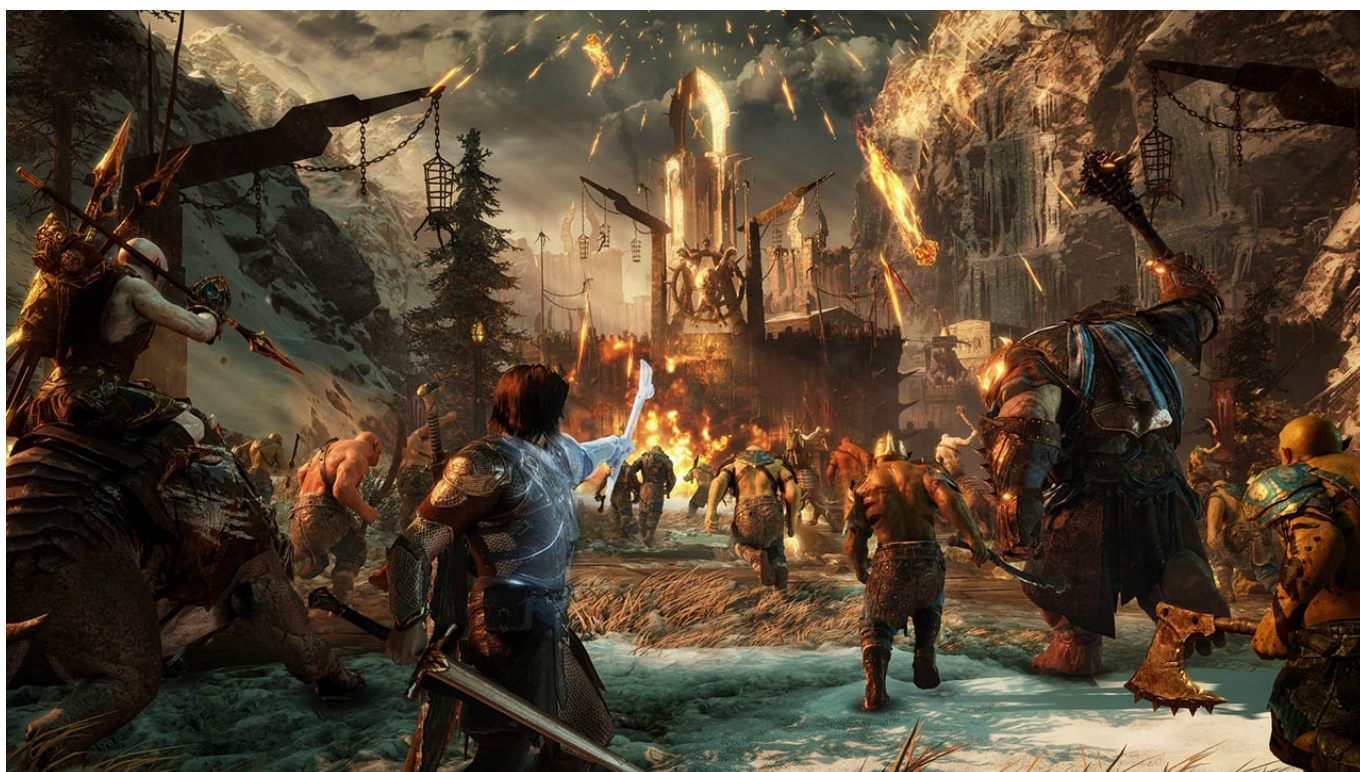


Al **quinto posto** abbiamo **South Park: Scontri Di-retti**: dopo *Il bastone della Verità* gli irriverenti personaggi di Trey Parker e Matt Stone tornano in un'avventura ricca di gag che unisce puzzle ben congegnati a sfide che ricordano da vicino quelle dei grandi role playing game giapponesi, e che si attesta certamente come uno dei titoli più strambi e divertenti degli ultimi anni .



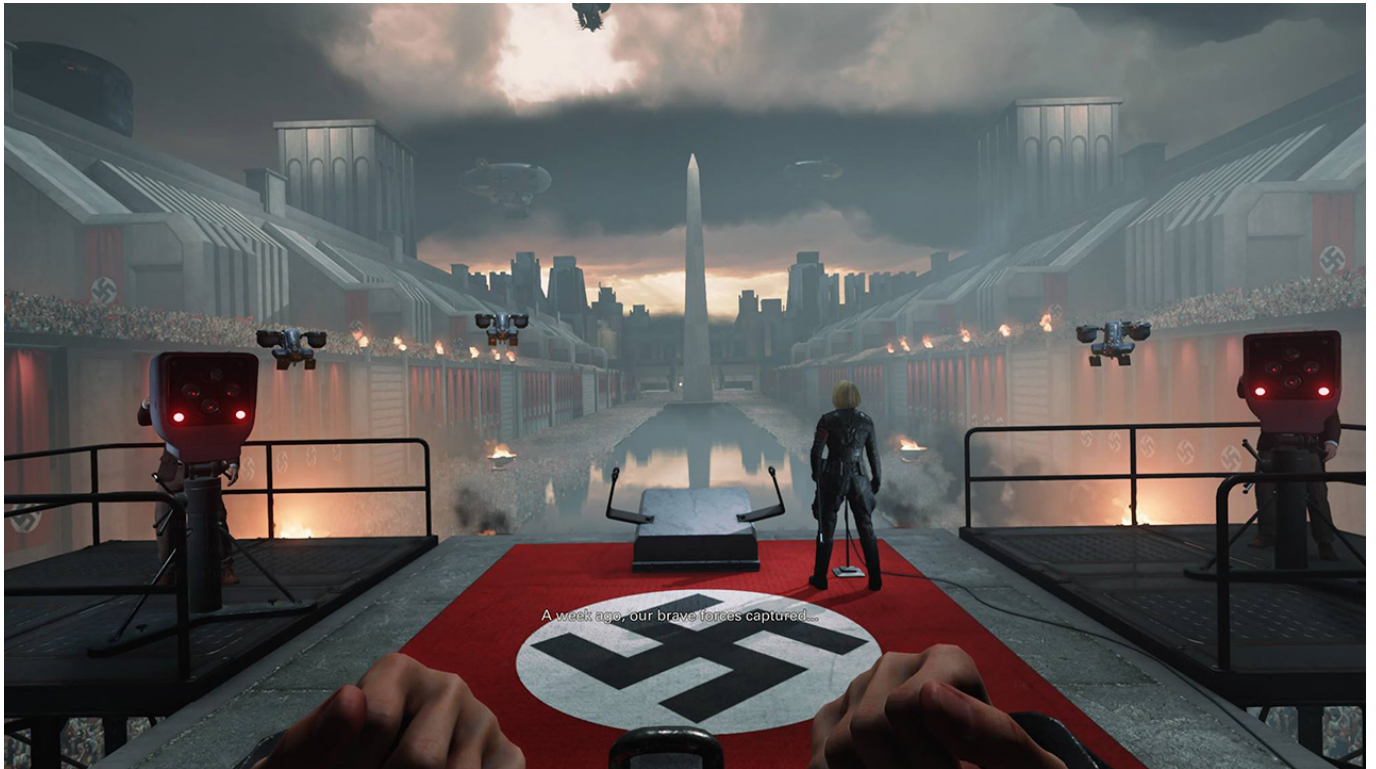


Al **quarto posto** abbiamo **Assassin's Creed: Origins**, dove Ubisoft ci riporta agli albori della Setta degli Assassini in un Egitto misterico e affascinante, nel quale il giocatore affronterà le classiche sfide e i combattimenti ben noti agli amanti della saga con l'aggiunta di un comparto da role-playing game che rappresenta un valore aggiunto non da poco in termini di potenziale e di evoluzione del personaggio.





Al **terzo posto** abbiamo ***La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra***, videogame tratto dal celebre *Signore del Anelli* e che unisce ottimi combattimenti a una storia che, pur ammiccando ai film di Peter Jackson, non tradisce lo spirito tolkeniano e si mantiene a ottimi livelli, in un gioco che rimane di alta qualità nonostante la presenza delle tanto vituperate microtransazioni in-game.



Al **secondo posto** un videogame che sarebbe probabilmente piaciuto a Philip K. Dick: ***Wolfenstein II: The New Colossus*** ricorda infatti la celebre ucronia *La Svastica sul Sole* e unisce una storia ben curata a uno shooter di straordinario livello con un gunplay efficacissimo e un comparto tecnico di alta fattura.



E il primo posto non poteva non andare a uno dei titoli più acclamati dell'anno: in **Super Mario Odyssey**, l'idraulico più famoso del mondo ritorna infatti in un'avventura che richiama per molti versi il grande classico *Mario 64*, con l'implementazione di Cappy e scenari urbani totalmente inediti nella famosa IP Nintendo, che si conferma sempre in forma collezionando fin dall'uscita ottimi riscontri di pubblico e critica.

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

#### **Andrea Celauro**

1. Super Mario Odyssey
2. WWE 2K18
3. Fire Emblem Warriors
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. Forza Motorsport 7

#### **Emanuele Cimino**

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Assassin's creed Origins
3. Super Mario Odyssey
4. South Park Scontri di-retti
5. The Evil Within 2

#### **Calogero Fucà**

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odyssey
3. Assassin's Creed: Origins
4. Gran Turismo Sport
5. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra

## **Dario Gangi**

1. Assassin's Creed: Origins
2. Super Mario Odyssey
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
5. Forza Motorsport 7

## **Gero Micciché**

1. Super Mario Odissey
2. South Park: Scontri Di-retti
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. The Evil Within 2

## **Marcello Ribuffo**

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odissey
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Forza Motorsport 7

## **Gabriele Sciaratta**

1. South Park: Scontri di-retti
2. Super Mario Odyssey
3. Forza Motorsport 7
4. WWE 2K18
5. Dragon's Dogma: Dark Arisen

## **Alfonso Sollano**

1. Super Mario Odyssey
2. Wolfenstein II: The New Colossus
3. La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra
4. Dragon's Dogma Dark Arisen
5. The Evil Within 2

## **Daniele Spoto**

1. Super Mario Odyssey
2. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. South Park Scontri di- retti
5. Assassin Creed Origins

## **Gabriele Tinaglia**

1. Super Mario Odyssey
2. Dragon's Dogma Dark Arisen
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra



4. Assassin's Creed: Origins
5. Fire Emblem Warriors

### Vincenzo Zambuto

1. Forza Motorsport 7
2. Assassin's creed: Origins
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. The Evil Within 2
5. Dragon's dogma Dark Arisen

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Super Mario Odissey (39 pt.)**
2. **Wolfenstein II: The New Colossus (27 pt.)**
3. **La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra (22 pt.)**
4. **Assassin's Creed Origins (21 pt.)**
5. **South Park Scontri di-retti (12 pt.)**

---

## [I giochi "migliorati" su Xbox One X: la lista completa](#)

Con il debutto di **Xbox One X** nei negozi, **Microsoft** ha annunciato una serie di perfezionamenti per i giochi che gireranno sulla nuova piattaforma.

Come riportato da [Windows Central](#), tra le migliorie promesse dalla casa di Redmond avremo la possibilità di giocare con una risoluzione fino a 4K e 60 frame al secondo (fps), delle *texture* più dettagliate, il supporto all'High Dynamic Range (HDR) e al Dolby Atmos.

Ed ecco di seguito la lista dei giochi migliorati di cui potremo godere su Xbox One X:

### A

- A Plague Tale: Innocence
- A Way Out
- Aaero (4K, HDR, 60 FPS)
- Agents of Mayhem
- Anthem (4K, HDR, 30 FPS)
- ARK: Survival Evolved (1440p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- Ashen (4K, HDR)
- Ashes Cricket (4K, HDR)
- Assassin's Creed per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Assassin's Creed: Origins (4K, HDR, 30 FPS)
- Assault Android Cactus (4K)
- Astroneer (4K)
- Away: Journey to the Unexpected

## **B**

- Battlerite
- Below
- Biomutant (4K)
- Black Desert (4K)
- Brawlout (4K)

## **C**

- Call of Duty: WWII (4K, HDR)
- Chess Ultra (4K, HDR, 60 FPS)
- Code Vein
- Conan Exiles (4K)
- Crackdown 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Crossout (4K)

## **D**

- Danger Zone (4K)
- Dark and Light (4K)
- Darksiders II Deathinitive Edition (4K)
- Darksiders III
- Darksiders Warmastered Edition (4K)
- Dead Rising 4 (4K)
- Deep Rock Galactic (4K, HDR)
- Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition (4K)
- Dishonored 2 (4K, 30 FPS)
- Dishonored: Death of the Outsider (4K)
- Disneyland Adventures (4K, HDR)
- DOOM (4K, 60 FPS)
- Dovetail Games Euro Fishing (4K)
- Dragon Ball FighterZ
- Dynasty Warriors 9

## **E**

- Elex (4K)
- Elite Dangerous (4K)
- Everspace (4K)

## **F**

- F1 2017 (4K, HDR, 60 FPS)
- Fable Fortune (4K)
- Fallout 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Fallout 4 (4K, 30 FPS)
- Far Cry 5
- Farming Simulator 17 (4K, 30 FPS)
- Fe

- Final Fantasy XV (4K, HDR)
- FIFA 18 (4K, 60 FPS)
- Firewatch
- For Honor (4K, 30 FPS)
- Fortnite (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Horizon 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Motorsport 7 (4K, HDR, 60 FPS)

## **G**

- Gears of War 3 per Xbox 360
- Gears of War 4 (4K, HDR, 60 FPS)
- Ghost Recon: Wildlands (4K, HDR)
- Gravel
- Greedfall
- GRID: Retroenhanced (4K, HDR)
- Ginger: Beyond The Crystal

## **H**

- Halo: The Master Chief Collection
- Halo 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Halo 5: Guardians (4K, HDR, 60 FPS)
- Halo Wars 2 (4K, HDR)
- Hand of Fate 2 (4K)
- Hello Neighbor (4K)
- Hitman (4K, HDR)
- Homefront: The Revolution (4K)

## **I**

- Immortal: Unchained
- Injustice 2 (4K, HDR)

## **J**

- Jurassic World Evolution

## **K**

- Killer Instinct (4K, 60 FPS)
- Killing Floor 2 (1800p nativi)
- Kingdom Come: Deliverance

## **L**

- L.A. Noire (4K, HDR)
- Life is Strange: Before the Storm (4K)



## **M**

- Madden NFL 18 (4K, 60 FPS, HDR)
- Mafia III (4K, HDR)
- Mantis Burn Racing (4K, HDR, 60 FPS)
- Marvel Heroes Omega (4K)
- Marvel vs. Capcom: Infinite
- Metal Gear Survive
- Metro: Exodus (4K, HDR)
- Middle-earth: Shadow of War (4K, HDR)
- Minecraft (4K, HDR, 60 FPS)
- Minion Masters
- Mirrors Edge per Xbox 360
- Monster Energy Supercross: The Official Videogame
- Monster Hunter: World (HDR)
- Morphite (4K)
- MX vs ATV All Out (4K) (4K)

## **N**

- NBA 2K18 (4K, HDR)
- NBA Live 18 (4K)
- NHL 18 (4K)
- Need For Speed: Payback
- Nine Parchments

## **O**

- Observer (4K)
- Okami HD (4K)
- Ooblets
- Ori and the Will of the Wisps (4K)
- Outcast - Second Contact
- Outlast 2 (4K)

## **P**

- Paladins (4K, 60 FPS)
- Path of Exile (4K, 60 FPS)
- PlayerUnknown's Battlegrounds (4K, HDR, attualmente 30 FPS)
- Portal Knights (4K)
- Pro Evolution Soccer 2018 (4K)
- Project Cars 2 (HDR)

## **Q**

- Quantum Break

## R

- Raiders of the Broken Planet (1440p, 60 FPS, HDR)
- Railway Empire (4K, HDR)
- Real Farm
- ReCore Definitive Edition (HDR)
- Redout: Lightspeed Edition (4K, 60 FPS)
- Resident Evil 7: Biohazard (4K, HDR, 60 FPS)
- RiME (4K)
- Rise of the Tomb Raider (4K oppure effetti migliorati o framerate più alto, HDR)
- Roblox
- Riverbond (4K)
- Robocraft Infinity (4K)
- Rocket League (4K, HDR, 60 FPS)
- Rugby 18
- Rush: A Disney Pixar Adventure (4K, HDR)

## S

- Sea of Thieves (4K, HDR)
- Skate 3 for Xbox 360
- Slime Rancher (4K, HDR)
- SMITE (4K, 60 FPS)
- Sonic Forces
- Star Wars Battlefront II
- State of Decay 2 (4K, HDR)
- Steep
- Strange Brigade (4K, HDR)
- Super Lucky's Tale (4K, 60 FPS)
- Super Night Riders (4K)
- Superhot (4K)
- Surviving Mars

## T

- Tacoma (4K)
- Tennis World Tour
- The Artful Escape of Francis Vendetti (4K)
- The Crew 2
- The Darwin Project (4K, HDR)
- The Division
- The Elder Scrolls IV: Oblivion per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- The Elder Scrolls Online (4K, HDR, 30FPS)
- The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (4K, HDR)
- The Evil Within 2 (4K, HDR)
- The Last Night (4K, HDR)
- The Surge (1800p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- The Witcher III: Wild Hunt (4K, HDR)
- theHunter: Call of the Wild
- Thumper (4K)

- Titanfall 2 (4K, 60 FPS)
- Train Sim World
- Transcribed
- TT Isle of Man - Ride on the Edge

## U

- UFC 3
- Unruly Heroes (4K, HDR)

## W

- War Thunder (4K)
- Warframe
- Warhammer: End Times - Vermintide (4K)
- We Happy Few (4K)
- Wolfenstein II: The New Colossus (4K, HDR)
- World of Tanks (4K, HDR, 30 FPS)
- WRC 7 FIA World Rally Championship (4K)

## Z

- Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (4K, HDR)

È stata annunciata anche la **retrocompatibilità per i titoli usciti sulla prima Xbox**, al momento su 13 titoli usciti originariamente per la console di Microsoft. I possessori di **Xbox One** e **Xbox One X** potranno godere di una maggiore risoluzione video, mentre, su quest'ultima, molti giochi gireranno ad una risoluzione 16 volte superiore rispetto all'originale, oppure fino a 1920p.

I titoli sono:

- Star Wars: Knights of the Old Republic
  - Ninja Gaiden Black
  - Crimson Skies: High Road to Revenge
  - Fuzion Frenzy
  - Prince of Persia: The Sands of Time
  - Psychonauts
  - Dead to Rights
  - Black
  - Grabbed by the Ghoulies
  - Sid Meier's Pirates!
  - Red Faction II
  - BloodRayne 2
  - The King of Fighters Neowave
-



## I geroglifici di Assassin's Creed Origins nascondono un messaggio

Una ricercatrice che ha studiato l'antico Egitto del regno di **Cleopatra VII** - periodo in cui è ambientato l'ultimo titolo di **Ubisoft** - ha tradotto i geroglifici usati in alcuni fotogrammi ed inquadrature promozionali del gioco, scoprendo che in Ubisoft i designer hanno davvero fatto bene il loro lavoro. C'è un messaggio nei simboli utilizzati che è storicamente accurato rispetto al periodo in cui si svolge la storia nel gioco.

Ciò è interessante poiché solitamente nelle avventure ambientate nell'antico Egitto questi simboli sono utilizzati come *grammelot* o riempitivi considerato che l'utenza non è tenuta a conoscere la differenza fra un geroglifico e l'altro. Mentre **Claire Manning** fa notare che ci sono alcuni caratteri riempitivi nella seguente immagine si può tradurre comunque dai geroglifici del **Medio Regno**, che la ricercatrice ha studiato durante il suo percorso universitario in Australia.

Progress has been pretty slow- mostly because it looks like the ad only shows a part of the message. So I found the full picture online. [pic.twitter.com/TbXnFU1Wx0](https://pic.twitter.com/TbXnFU1Wx0)

— Claireleesi (@Clazzaranius) [14 ottobre 2017](#)

E guarda un po', l'immagine sembra contenere la frase "tutto può essere" che può benissimo intendersi come parte della celebre frase "nulla è reale, tutto è lecito". Ma non solo, scorrendo fra i tweet ci imbattiamo anche in un'ulteriore conferma: parte del testo sembra richiamare un ancora più conosciuto motto: "agiamo nell'ombra per servire la luce". Entrambe le frasi chiaramente si riferiscono al secondo capitolo della saga, che aveva come protagonista **Ezio Auditore**.

Il *thread* della **Manning** ha riscosso molte attenzioni durante lo scorso weekend, inclusa quella di Ubisoft. Parte della promozione del gioco infatti si incentra sull'iniziativa di *machine-Learning* sviluppata in collaborazione con **Google**, per la traduzione dei geroglifici. Di seguito il filmato che la illustra:

*Assassin's Creed Origins* arriverà nei negozi il prossimo **27 ottobre**.

---

## Assassin's Creed pronto a sbarcare su mobile con Rebellion

*Assassin's Creed* è una serie conosciutissima dai giocatori PC e console, ma un po' meno da quelli mobile. Per ovviare a ciò Ubisoft ha rilasciato un trailer che mostra un nuovo titolo per la famosa

saga riservato proprio agli smartphone: **Assassin's Creed Rebellion**.

In *Assassin's Creed Rebellion* si potrà fare squadra con più di 40 assassini, tra cui **Ezio**, **Shao Jun** e **Aguilar**, e si potranno organizzare missioni segrete attraverso la Spagna e sconfiggere i Templari. Il gioco sarà un GDR strategico e arriverà su dispositivi IOS e Android prossimamente.

---

## [Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin's Creed Origins](#)

**Ubisoft** ha appena rilasciato un nuovo trailer per **Assassin's Creed Origins**, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

---

## [Come si pronuncia "Ubisoft"?](#)

Girando per il web, e guardando video su YouTube, a volte ci si imbatte in cose davvero bizzarre e divertenti. Nello specifico, vi siete mai chiesti quale fosse la giusta pronuncia della parola "**Ubisoft**"? Beh, sinceramente neanche noi, ma l'azienda ha voluto porre questa domanda ai suoi dipendenti e il risultato è visibile in questo simpatico videoclip in cui alla fine anche **Yves Guillemot** dice la sua al riguardo.

---

## [Death Note](#)

Negli ultimi anni, **Hollywood** ha cominciato a prestare attenzione al mondo di **manga** e **anime**, "prodotti tipici" della creatività giapponese. Mancanze di idee, probabilmente, ma sta di fatto che noi tutti abbiamo sempre avuto la curiosità di vedere dei *live action*, magari sui nostri eroi preferiti. Non è facile però, vuoi perché la narrazione si sviluppa su decine di volumi, vuoi per lo stile, forse troppo orientale e unico per essere concepito dagli studi di Los Angeles. Del resto ricordiamo tutti il primo - e fortunatamente unico - adattamento cinematografico di un certo **Dragon Ball**, denominato per l'occasione **Evolution**: tralasciando qualche nome preso dal manga originale, il film rovescia i canoni su cui si poggia la storia, snaturando (volontariamente?) i personaggi, costruendo una trama dalle fragilissime basi. Un po' meglio è andata a **Ghost in the Shell**, pellicola con protagonista Scarlett Johansson, uscita proprio quest'anno: il film, pur subendo molte - ma molte - semplificazioni, è comunque riuscito a ritagliarsi una propria identità, dando senso alla parola

adattamento. Nulla di trascendentale, per carità, ma sicuramente un passo avanti verso una costruzione più accurata rispetto l'opera originale.

Ora è il turno di **Death Note**: targato **Netflix**, questo film è un interessante esperimento di produrre qualcosa di diverso, magari un po' di nicchia, ma sicuramente con un grande bacino di appassionati. Per quei pochi che non lo sapessero, *Death Note* è un manga del 2003, scritto da **Tsugumi Ōba** e disegnato da **Takeshi Obata**, che riscosse molto successo, non solo in Giappone ma nel mondo intero, divenendo in breve tempo un vero e proprio cult. Le vicende si svolgono attorno a **Light Yagami** il quale, venuto in possesso del Death Note - un quaderno speciale dove, se scritto il nome di una persona, questa stessa morirà entro breve tempo - decide di ergersi a paladino della giustizia. Andando avanti nella storia non tutto andrà per il verso giusto e, personalmente, vi consiglio di recuperare se non il manga, almeno l'anime.

Cos'è la giustizia? Cos'è la fede? E soprattutto, cosa vuol dire adattamento? Scopriamolo insieme in questa recensione.



Partiamo proprio dall'ultima domanda: che cos'è un adattamento? In generale è la capacità di sceneggiatori e registi di saper produrre contesti cinematografici, quanto meno simili a opere esistenti, come libri, opere teatrali, fumetti, videogiochi e in questo caso, manga; praticamente il 70% di tutto ciò che vediamo al cinema ultimamente. Ovviamente non tutto quello che è scritto su carta stampata è fruibile sul grande schermo: adattare alcune situazioni, alcuni contesti e personaggi, per fare in modo che tutto rientri nelle classiche due ore di pellicola è ormai una prassi, ma soprattutto una necessità. È normale che ci siano differenze e un esempio su tutti, visto che siamo in un portale di videogiochi, può essere considerato l'**Animus** di **Assassin's Creed**: vedere **Michael Fassbender** per un paio d'ore steso su un lettino non avrebbe fatto lo stesso effetto, ovviamente. Ma l'adattamento, alle volte, diventa una scusa, un dito dietro al quale nascondersi quando i pareri della critica cominciano a non essere così favorevoli; e questo pare proprio il caso di *Death Note*.

È inutile girarci in torno: il *Death Note* di Netflix è una delusione sotto tutti i punti di vista. Ma andiamo con ordine.



Il progetto è stato affidato ad **Adam Wingard**, regista emergente che ha cercato di fare il possibile per salvare quanto meno la faccia. Sì, perché la regia è tra gli elementi meno agghiaccianti presenti nel film, una regia da mestierante, con qualche piccolo guizzo di tanto in tanto. Il problema vero arriva da tutto il resto, dalla sceneggiatura alle prove attoriali, fino al casting. Adattamento significa, in questo caso, traslare le vicende dal Giappone agli Stati Uniti: niente quindi Light Yagami ma Light Turner, Misa che da Idol diviene una cheerleader di nome Mia e i soliti problemi da liceo che abbiamo imparato a conoscere in centinaia di serie americane. Fin qui nulla di strano. I veri problemi sorgono quando i personaggi principali diventano mere parodie vuote in un contesto che risulta sin da subito sbagliato. Nella sceneggiatura scritta a tre mani, **Light Turner** (Nat Wolff) si presenta come uno dei tanti ragazzi disagiati e isolati dal contesto socio-scolastico, ma dotato di grande intelligenza. Già si può evincere come ci sia qualcosa di sbagliato in tutto ciò, segnalato anche da un netto distacco dall'atmosfera aulica del manga/anime e l'interpretazione che di certo, non aiuta. Nat Wolff è fin troppo sopra le righe, mai convincente e soprattutto privo di carisma. Non riusciamo a empatizzare con lui e capire il suo punto di vista contorto, probabilmente per un errato - ammesso che ci sia stato - studio del personaggio di Light Yagami. Senza soffermarci su **Mia** (Margaret Qualley), pressoché inutile e fastidiosa, sia come personaggio che come recitazione, da segnalare è la prova del vero antagonista di Light, o Kira se preferite: **Elle**. È vero; cambiare etnia a un personaggio che fa della sua caratterizzazione esteriore uno dei suoi pregi è sicuramente una mossa al dir poco azzardata. Ma bisogna dare a Cesare quel che è di Cesare: **Keith Stanfield**, nei panni di uno degli investigatori migliori al mondo, ne rappresenta discretamente i comportamenti, almeno fino a quando pensa di essere diventato qualcun altro e comportarsi nella maniera più sbagliata possibile. Questo forse è in sintesi una delle caratteristiche del film: ci prova, ma pur provandoci non riesce, mettendosi il bastone tra le ruote da solo.

Se le interpretazioni a dir poco scadenti non lasciano il segno e una scrittura confusionaria che cerca di prendere qualcosa dall'opera originale si perde nei meandri del *nonsense*, cosa resta? Probabilmente la voce di **Ryuk** (caratterizzazione pessima, sia esteriore che psicologica) prestata da **Willem Defoe**, è l'unica nota positiva del film. In lingua originale si può apprezzare lo sforzo di un attore che ci ha creduto, riuscendo, almeno in parte, a rendere meno ridicolo lo **Shinigami**.

Inutile dire che le tematiche sono state completamente travisate: quello che per Light Yagami è un compito offerto dal destino, per Light Turner e Mia diventa quasi un gioco di coppia, immerso in un *teen drama* di cui si poteva fare volentieri a meno.



Il **Death Note** di **Netflix** è un fallimento su tutta la linea: scelte di sceneggiatori, casting e attori, non rendono giustizia a un'opera che ha segnato una generazione, aprendo dibattiti su cosa sia giusto e sbagliato o la funzione di Dio. In questo caso la parola adattamento viene utilizzato come scusa, divenendo un **Dragon Ball Evolution 2** dimenticabile, con così tante pecche che si fa fatica a trovare qualcosa da salvare. Nulla dell'opera originale, se non qualche nome, è stato utilizzato e questo forse è il male minore: anche se immaginiamo un mondo dove *Death Note* non sia mai stato creato, questo film non si salverebbe nemmeno.

«Questo mondo fa schifo». E Light Turner, a suo modo, ce lo ha ricordato.

---

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

Dopo 2 ottimi mesi per gli utenti abbonati a **PS PLUS**, che hanno potuto scaricare titoli del calibro di *Life is Strange* e nel mese di luglio *Until Dawn*, il mese di agosto non delude e regala dei bei titoli:

- **Just Cause 3** (PS4)
- **Assassin's Creed: Freedom Cry** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4 - Titolo Bonus)
- **Super Motherload** (PS3)
- **Snake Ball** (PS3)
- **Downwell** (PS Vita)
- **Level 22** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **1 agosto**.

---

## I probabili titoli Games with Gold di Xbox per Agosto 2017

Potrebbero essere trapelati, grazie al sito iberico **Somosxbox**, i Games with Gold del mese di agosto per i possessori di Xbox.

Da quanto visto nell'immagine promozionale, pare che i giochi riservati agli utenti **Xbox One** siano **Assassin's Creed: Chronicles - India** (disponibile dal 1 al 31 agosto) e **Firewatch** (dal 16 agosto al 15 settembre), mentre i giocatori di **Xbox 360** godranno di **Condemned: Criminal Origins** (dal 1 al 15 agosto) e di **Forza Horizon 2** (disponibile dal 16 al 31 agosto).

Si attende soltanto la conferma ufficiale del leak.