

Ubisoft e le liste (di proscrizione) dei rivenditori autorizzati

“Il libero mercato è un mercato in cui i prezzi di beni e servizi sono raggiunti esclusivamente dalla mutua interazione di venditori e acquirenti ovvero produttori e consumatori. Per definizione, nel libero mercato venditori e acquirenti non si forzano o ingannano a vicenda, né sono forzati da una terza parte. Gli effetti aggregati delle decisioni dei singoli sono descritti dalle naturali leggi della domanda e dell’offerta”

(fonte: Wikipedia)

... ma - come direbbe Vasco - «c’è chi dice no!»

C’è chi si oppone a pugni stretti a questa politica di mercato e, nello specifico, sto parlando di **Ubisoft**: premuratasi di stilare, nel 2015, un proprio elenco di rivenditori autorizzati di chiavi digitali e depennando quelli scomodi che potrebbero esporre titoli a prezzi troppo bassi rispetto ai loro, si è assicurata un altissima fascia di prezzo rispetto ai concorrenti.

Ovviamente per parlare in questo modo, direte voi, bisogna avere delle prove, qualcosa che confermi la veridicità di quanto io abbia scritto sopra. **Ubisoft**, in effetti, in una sezione del proprio sito web, ha inserito un [link](#) del comunicato ufficiale che raccoglie la politica della software house francese.

Vorrei dare una motivazione logica al mio articolo rendendovi quindi partecipi di quanto sia successo al sottoscritto.

Circa un mese oggi, ho acquistato presso una più che nota piattaforma online, leader nella vendita di chiavi digitali (**kinguin.it**), un **DLC** per un prodotto firmato **Ubisoft** - mai l’avessi fatto - al modicissimo prezzo di circa 4,5 €. Ho riscattato correttamente il codice del prodotto (italiano) tramite **uPlay**, ne ho usufruito quindi per circa un paio di settimane, finché un giorno, avviato nuovamente il gioco, ho scoperto, con grande sorpresa, di non avere più i bonus riscattati precedentemente tramite il **DLC**. Ho dunque scritto per chiedere spiegazioni al centro assistenza Ubisoft, il quale, dopo una settimana - manco gli avessi inviato un corvo da Grande Inverno - ha risposto così:

“Gentile cliente

Il motivo per il quale non ritrova più i suoi contenuti è per il fatto che abbia acquistato tale chiave presso un rivenditore NON autorizzato. la prego di leggere attentamente [questo](#) comunicato ufficiale Ubisoft. Mi dispiace davvero non poterla aiutare ulteriormente in quanto, se vuole rimborso, dovrà unicamente rivolgersi al suo rivenditore. Se mi posso permettere di darle un suggerimento, non accetti ulteriori chiavi in quanto farebbero tutte la stessa fine.

Resta detto che siamo sempre a sua disposizione per eventuali sue future richieste.

L’occasione mi è gradita per porgerle i miei più cordiali saluti,

Flavio

Centro Assistenza Tecnica Ubisoft™

Al che ho replicato asserendo che questa è una politica scorretta, che era una decisione troppo drastica per chi acquista in buona fede da una piattaforma come **Kinguin**.

Questa la loro risposta:

“Gentile Vincenzo

Posso comprendere il disappunto, ma mi doveroso darle ulteriori informazioni a riguardo.

Il suo acquisto, per quanto esso sia avvenuto in modo regolare, è stato fatto su un marketplace non autorizzato dal publisher. (Ubisoft)

Il fatto che lei abbia speso 5 €, mentre il prezzo ufficiale è un “pò più elevato” avrebbe dovuto farle comprendere che ciò che acquistava non era appartenente ai canali ufficiali di vendita, in quanto nessun rivenditore, padrone del marchio, permetterebbe la vendita dei propri prodotti ad altri aventi un prezzo molto al di sotto di quello ufficiale.

*Io non posso discutere della professionalità e l’affidabilità del sito in oggetto, in quanto non mi permetto, ma sta di certo che tale sito non rientra nei nostri rivenditori in quanto **NON** autorizzato.*

Non deve prendersela con Ubisoft per il suo incauto acquisto, ma sul fatto che non ha considerato le motivazioni per la differenza di prezzo considerando solo il vantaggio che purtroppo si è dimostrato un “non guadagno”.

Mi dispiace davvero per l’accaduto e qualora in futuro richiedesse assistenza o supporto presso la nostra azienda siamo e saremo sempre a sua completa disposizione per fornirle le dovute informazioni.

Nel frattempo, cordialmente, le porgo i miei più cordiali saluti.

Flavio

Italian Team Lead

Ubisoft Customer Support™

A questo punto non ci sarebbe altro da dire, se non che consiglio a tutti voi di stare sempre attenti quando fate acquisti online che riguardino prodotti **Ubisoft**, perché io in questo caso sono stato fortunato avendo speso meno di 5 euro, ma lo stesso sarebbe potuto capitare con acquisti molto più onerosi.

Speciale E3- Annunciato il DLC di Horizon Zero Dawn

Appena annunciato il nuovo DLC di **Horizon Zero Dawn** che si intitola: **The Frozen Wilds**, continuerà la trama lasciata in sospeso nel gioco e uscirà entro la fine dell’anno.

Speciale E3 - Presentato In the Name of the Tsar

Uno dei primi titoli a essere presentati all'EA Play, direttamente dal producer **Andrew Gulotta**, è stato il **DLC** di **Battlefield 1** denominato ***In the name of the Tsar***. Il contenuto aggiuntivo, oltre ad apportare piccoli miglioramenti al gameplay e nuove armi, aggiungerà **otto nuove mappe con ambientazione notturna e invernale**, visto anche che il tutto sarà incentrato sull'**esercito russo**, composto non solo da uomini ma anche da **donne**. Tutte le battaglie verranno combattute sul fronte orientale, il che probabilmente porterà alcuni cambiamenti d'approccio alle battaglie. Ulteriori informazioni verranno rilasciate al **Gamescom** di Colonia.



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



CONCEPT EXPLORATION





[Assetto Corsa: Ready to Race \(DLC\) - Soldi Spesi Bene, Molto Bene](#)

Sono ormai diversi i DLC e gli aggiornamenti rilasciati finora per **Assetto Corsa**. Il simulatore di guida italiano, apprezzato da critica e pubblico, è stato in costante evoluzione soprattutto grazie al parere dei fan, diventando un titolo finalmente maturo (almeno nella parte guidata).

Ready to Race è solo l'ultimo dei tanti contenuti aggiuntivi e, proprio come i *Porsche Pack*, contiene solo nuove **auto**, spaziando dalle **track-car** ai mostri protagonisti del **WEC** e di **Le Mans**. Varranno la cifra richiesta?

Dalla strada alla pista

Partendo dalle stradali, la prima vettura a essere ammirata è la **Toyota Celica ST185**, divenuta famosa per aver vinto ben cinque campionati del mondo rally tra il 1992 e il 1994, tra mondiale piloti e costruttori. Dalla sua apparizione, il nome Celica è stato sempre un marchio distintivo per Toyota, vantando tecnologie all'avanguardia come un avanzato sistema a **quattro ruote sterzanti** ed essendo la prima al mondo ad avere una **trazione integrale a due varianti**. La vettura è estremamente reattiva ai cambi di direzione e vigorosa nell'accelerazione, e il modello è perfettamente ricreato, regalando la sensazione di stare al volante di una vettura che ha fatto la

storia dei rally. È molto facile ritrovarsi in sottosterzo, per cui bisogna dosare bene il gas in entrata in curva, cosa che la rende di difficile approccio per i neofiti.

Se la Celica può ancora essere considerata una vettura mansueta, la **McLaren 570S** è invece una vera belva: 570 CV, 1300 Kg di peso, 0-100 in 3,2 secondi. Il nuovo corso McLaren comincia da lei, a cominciare dal nuovo design e dalle nuove doti telaistiche che la differenziano molto dalla sua antesignana, ovvero la **McLaren MP4-12C**.

Rispetto a quest'ultima, infatti, la 570S è molto più reattiva, più brutale in accelerazione e in frenata; si avverte subito anche la sua leggerezza nei rapidi trasferimenti di carico, il che rende questa vettura una degna rivale della Ferrari 488 GT-B.

La **McLaren P1 GTR** invece è la vera punta di diamante della casa britannica: è una versione elaborata della P1 ma da usare esclusivamente in pista in quanto non rispetta nessun regolamento del codice della strada, e soprattutto nessun regolamento sportivo. La potenza incrementata a 1000 CV e un peso ridotto di 50 Kg rispetto alla versione standard, rendono questa vettura spaventosa, basta davvero un piccolo tocco d'acceleratore per ritrovarsi molto più lontano dal punto da cui si era partiti. È probabilmente la vettura più difficile da portare al limite del DLC in quanto è ben di più di una semplice hypercar e, paradossalmente, anche di una vettura da gara; anche usare il **sistema DRS** può diventare pericoloso, e basta una minima oscillazione di troppo per finire fuoristrada, specie quando ci mette del suo l'**algoritmo del vento** - di cui parlerò in seguito - introdotto nel DLC.

La vettura è comunque splendida, con ogni dettaglio perfettamente ben reso a cominciare dagli **interni**, ricchi di fibra di carbonio, tasti e schermi LCD. Peccato solo per le texture delle livree, a bassa risoluzione e in verità un po' bruttine a vedersi, ma questa è purtroppo ormai una consuetudine per le vetture **Kunos**.

Dopo questa super dose di adrenalina torniamo alla normalità (si fa per dire) con la **Lotus 3-eleven**, vettura intrisa dello spirito di **Colin Chapman**, fondatore di Lotus, che ha sempre lavorato per avere le auto migliori al mondo, macchine dal basso peso ma dalla grande potenza. È la vettura più divertente di questo add-on e sembra di trovarsi alla guida di uno sciame d'api: l'auto non sta mai ferma ed entra in curva con la sola forza del pensiero. Anche qui il modello è ben ricreato ma un po' sporcato da **aliasing** intorno alle prese d'aria e sullo spoiler posteriore mentre gli interni sono perfetti. Provate a usare questa vettura al **Nordschleife**: non ve ne pentirete.



Solo in pista

Sono tante le **Audi** presenti in questo DLC, cominciando dalle **TT**, presenti in due versioni: **VLN** e **Cup**. La prima è nata su richiesta dei clienti che volevano avere l'opportunità di guidare in gara una vettura dei Quattro Anelli. Il risultato è appunto la **TT RS VLN**: sostanziali modifiche aerodinamiche, motore potenziato e tante altre modifiche hanno trasformato una tranquilla coupé in una vettura da corsa vera e propria. Sorprendentemente è molto divertente, soprattutto se si gareggia con vetture della stessa categoria. Il suono del motore è qualcosa di oscenamente bello, vigoroso, potente e, se avete delle ottime cuffie, difficilmente vi staccherete da questa vettura.

Come approccio è abbastanza permissiva, non si scompone facilmente e questo spiega il perché sia così adatta ai classici piloti della domenica.

La **TT Cup**, invece, si basa sull'ultima versione della coupé tedesca: anche qui la vettura ha subito un drastico miglioramento grazie all'utilizzo smodato di fibra di carbonio e al re-design della carrozzeria. Le differenze con la versione VLN sono evidenti, a cominciare dalla maggiore potenza e dal sempre presente sibilo del turbo e del classico suono della valvola **Wastegate**. Nonostante la maggiore esuberanza del motore sembra comunque abbastanza pigra, forse dovuto ad un rapporto peso/potenza mal ottimizzato.

Ben di tutt'altra pasta è la **R8 LMS**, che rispetta le nuove norme del GT3, il campionato turismo riservato alle supercar. La R8 è una delle vetture migliori del campionato e forse la migliore GT3 presente su Assetto Corsa. Il modello è eccezionale: ogni piccolo elemento aerodinamico è perfettamente riprodotto così come dettagli dei fari e soprattutto degli interni. Il V10 di derivazione **Lamborghini** si fa sentire parecchio e le sue doti dinamiche rendono la R8 almeno una spanna superiore alle concorrenti.

Poi, è un sogno è trovarsi al volante della **Maserati MC12**. Costruita appositamente per partecipare all'ormai defunto campionato **FIA GT**, la MC12 presenta, nei suoi 5 metri e 14 centimetri, tutta la purezza e la maestosità di un marchio che ha fatto la storia delle corse. Dotata di motore ereditato

dal V12 della **Ferrari Enzo**, che consta di 630 CV e cambio costruito da Maserati stessa, è una vettura indubbiamente vincente, e questo DNA è ben impresso anche all'interno dell'abitacolo che non sembra per nulla quello di una vettura da corsa: alcantara ovunque e ogni dettaglio è costruito con classe, niente di abbozzato, nemmeno le saldature. Anche all'esterno la MC12 appare diversa da tutte le altre per via di una maggiore eleganza nelle linee, che ricordano vetture d'altri tempi, al cui si aggiunge il suono del motore accompagnato da piccoli cigolii che come in un'orchestra ci accompagnano durante il nostro giro in pista. L'importante non è il tempo sul giro, ma come lo si vive.



La classe Regina

Ultime, ma non per importanza, le vetture **LMP1** protagoniste degli ultimi anni assieme alla **Porsche 919** rilasciata con i *Porsche Pack*.

Con i cambiamenti regolamentari del 2014, l'Audi aggiorna la sua **R18 e-Tron Quattro**, aumentando cilindrata, migliorando aerodinamica e telaio e scegliendo un solo motore elettrico, invece dei due usati dalla concorrenza. Proprio questa vettura segnerà l'ultima vittoria per Audi Sport alla **24 Ore di Le Mans**. Purtroppo *in-game* c'è da segnalare una mal gestione dei giri motore nel caso in cui, superati i 5.500 giri/minuto, la *power-unit* (unione di motore termico e motore elettrico) comincia a danneggiarsi al punto che difficilmente si riesce a terminare un giro senza ritirarsi. Ci aspettiamo un fix nei prossimi giorni, dato che al momento è molto difficile godersi questa vettura. A parte questo, risalta subito all'occhio la differenza tra questa e le concorrenti: il suo motore diesel ha talmente tanta coppia che potrebbe stracciare le texture dell'asfalto, ma farete fatica a sentirlo dato che sarete riempiti dai vari sibili del motore elettrico e dal **sistema K.E.R.S.**, adibito al recupero dell'energia cinetica per ricaricare le batterie. Il modello dell'Audi R18 è uno dei più difficili da realizzare: non ci sono superfici piane e tutta la carrozzeria è un groviglio di canali e

appendici atte a generare la **deportanza**, necessaria a tenere incollata a terra questa vettura. Inutile dire che anche l'abitacolo è sublime, con il risaltare dei numerosi sistemi elettronici presenti al suo interno.

Anche **Toyota** ha modificato la sua **TS040**, con risultati abbastanza deludenti, ma almeno, a differenza dell'Audi, non ha problemi a essere strapazzata in pista: il suo motore a benzina rende, infatti, questa vettura completamente diversa dalla pari livello tedesca, presentandosi più nervosa e tendente al sovrasterzo. Ci si ritroverà spesso al bloccaggio delle ruote anteriori facendo della TS040 la vettura più difficile da portare al limite assieme alla P1 GTR. Le LMP1, quindi anche la Porsche 919, sono vetture estremamente sensibili ai cambiamenti di temperatura, turbolenze aerodinamiche e come vedremo tra poco, alla forza e alla direzione del vento.

L'aggiornamento 1.14

Come sempre arriva anche un corposo aggiornamento (gratuito) per *Assetto Corsa*: la versione **1.14** porta, infatti, oltre ai soliti fix per le vetture e aggiornamenti di dati statistici, alcune novità interessanti in termini di **intelligenza artificiale**, la quale affronterà in maniera diversa le traiettorie in pista e modificherà l'incidenza degli spoiler in maniera indipendente, da vettura a vettura. Questo è un grande passo avanti e porta le gare in singolo a un maggiore livello di realismo e imprevedibilità. Grazie a questo update si vedranno, infatti, delle vere e proprie battaglie e soprattutto più errori come fuoripista o bloccaggio delle ruote in frenata: ognuno pensa a sé e ognuno cerca in tutti i modi di sopravanzare l'altro.

Come ripetuto più volte nel corso di questo articolo, è l'**algoritmo del vento** la vera novità, che potrà sembrare una cosa di poco conto, ma che invece può influenzare il comportamento della vettura in pista anche in maniera drastica. Si sente soprattutto nelle vetture LMP1, dove l'enorme vela di collegamento tra abitacolo e spoiler posteriore crea un vero e proprio spostamento della vettura in direzione del vento. Bisogna stare attenti sia in aperto rettilineo che in frenata da questo punto di vista.

Infine, sono stati apportati diversi cambiamenti per la gestione della zavorra nei campionati e nel multiplayer e aggiornamento dei nuovi pneumatici V10 per quasi tutte le vetture.

Commento finale

Il DLC *Ready to Race* porta tra le nostre mani vetture completamente diverse tra loro ma capaci ognuna di regalare qualcosa, un'emozione unica magari conferita dallo sfarfallio della turbina dell'Audi TT VLN o dalla cattiveria pura - quasi "ansiogena" - della McLaren P1 GTR. Tutte le vetture sono sublimi, ottimamente realizzate e, considerando il prezzo di **7,99 €** a cui viene venduto il DLC, anche a buon mercato. Assolutamente consigliato a tutti gli amanti della guida e di *Assetto Corsa*.



[Breath Of The Wild: annunciati i contenuti del primo DLC](#)

Dopo quasi due mesi dal lancio di *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*, Nintendo ha finalmente deciso di mostrarci il contenuto del primo dei due dlc previsti entro fine anno. **The Master Trials** - questo il titolo - arriverà nel corso di quest'estate, si vocifera ad Agosto, e offrirà svariati contenuti: sarà aggiunta una modalità chiamata **Trial of the Sword**, che sarà una sorta di riproduzione della **Cave of Shadows** presente in *The Legend Of Zelda - Twilight Princess HD*, nella quale **Link** dovrà affrontare una sfida composta da 45 stanze piene di nemici da abbattere. Dopo aver fatto piazza pulita dei nemici presenti nella stanza sarà possibile passare alla stanza successiva dove si troveranno avversari sempre più forti; ogni stanza avrà sempre una diversa composizione così da dare al giocatore la possibilità di scegliere la strategia che si preferisce. Il premio finale di questa prova sarà quello di poter usufruire per sempre del potere speciale della **Master Sword**.



Verrà aggiunta inoltre la tanto attesa **Hard mode**, nella quale i nemici saranno molto più difficili da uccidere. Se in modalità normale nella zona iniziale si trovano i **Boblin rossi**, nella modalità Hard si troveranno i **Boblin blu**. Un elemento da non sottovalutare è la capacità uditiva dei nemici, che potranno scoprire Link molto più facilmente. Inoltre, durante il gioco sarà possibile avvistare diverse piattaforme in cielo con nuovi nemici e nuovi tesori.



Nintendo ha anche mostrato in un video la **Hero's Path Mode**. Vista la vastità di **Hyrule**, è veramente difficile ricordarsi tutti i luoghi visitati in precedenza. Per aiutare il giocatore in quest'operazione, questa funzione permetterà di "vedere" tutti gli spostamenti di Link, che verranno segnati in verde sulla mappa. Tranquilli, anche se avete nerdato come me per più di 100 ore sarete in grado di vedere il percorso già fatto anche prima dell'uscita della funzione e del DLC stesso.



Sono anche stati annunciati diversi oggetti molto utili al giocatore: uno di questi è il **Travel Medallion**, che si troverà in un forziere sperduto nella vastissima **Hyrule**. Con l'ausilio di questo strumento per i giocatori sarà possibile creare un punto di viaggio rapido temporaneo che Link potrà usare in qualsiasi momento.



Per tutti coloro che sono riusciti a prendere i 900 **semi di Korogu** senza l'utilizzo della guida arriva una brutta notizia. All'interno del prossimo DLC sarà possibile trovare ed equipaggiare la **Korok Mask**, che segnalerà al giocatore la presenza di un Korogu rendendo la ricerca più semplice.



Da ultimo, saranno presenti anche nuove armature dedicate a personaggi presenti nelle precedenti avventure di Link come **Midna**, **Tingle**, **Phantom** e la **maschera di Majora**.



[Two Worlds II, dopo 6 anni, torna a far parlare di sé.](#)

Proprio così, dopo più di 6 anni la **TopWare** rispolvera la versione PC di *Two Worlds II*, infatti i possessori del gioco, potranno godere presto di una espansione principale nuova di zecca, che avrà il nome di "*Call of the Tenebrae*". In effetti questa era stata annunciata già a Marzo dello scorso anno, quando venne annunciato anche *Two Worlds III*, ma è stata definita solamente adesso la sua data di rilascio ufficiale.



La nuova espansione ***Call of the Tenebrae***, vedrà la luce giorno **25 Maggio**. Prevede più di 10 ore di gameplay e inoltre, come ci si aspettava, l'espansione avrà una nuova grafica HD, con nuove mappe, obiettivi, armi e nemici inediti.



Call of the Tenebrae verrà distribuita come semplice **DLC** al costo di **10\$** per chi già possiede ***Two Worlds II***, mentre ne costerà **15\$** come avventura **standalone**, in modo che tutti possano giocarla

liberamente.



La **TopWare**, cavalcando l'onda, ha inoltre programmato il rilascio di un **Pass Stagionale**, per poter avere tutti i contenuti di **TW2**, e di un'ulteriore espansione chiamata "**Shattered Embrace**" (tra Ottobre e Dicembre), che includerà mappe per multiplayer e altri contenuti esclusivi.