

[E3 2018: pubblicato il programma completo](#)

Qual è l'evento più atteso ogni anno da un videogiocatore se non l'**E3** di Los Angeles? Ormai manca poco meno di un mese all'inizio della fiera e sembra essere arrivato il momento da parte degli organizzatori, di svelare il programma delle conferenze.

Qui di seguito lo riportiamo con il fuso orario italiano:

9 Giugno

Ore 20:00, Conferenza **Electronic Arts**

10 Giugno

Ore 22:00, Conferenza **Microsoft** ([sito ufficiale](#))

11 Giugno

Ore 03:30, Conferenza **Bethesda**

Ore 19:00, *Showcase* **Square Enix Digital** ([sito ufficiale](#))

Ore 22:00, Conferenza **Ubisoft**

12 Giugno

A mezzanotte in punto, **PC Gaming show** ([sito ufficiale](#))

Ore 18:00, Conferenza **Nintendo**

Orario da definire invece per la conferenza **Sony**, che dovrebbe essere l'evento serale dell'11 giugno e quindi la si potrà seguire dall'Italia solo in tarda nottata.

[Far Cry 5 - La Storia del Grande Pdor, Figlio di Kmer](#)

Il franchise **Far Cry** ha da sempre avuto un buon successo, sin dai tempi in cui **Crytek** e il suo **CryEngine** fecero sfoggio della potenza tecnica senza compromessi. Dopo un secondo capitolo e un lungometraggio alquanto discutibile, la serie ha conosciuto una lunga pausa sino al 2012, quando **Far Cry 3** stravolse i **sandbox** portando enorme varietà d'azione e personaggi del calibro di **Vaas Montenegro** alla ribalta. Il quarto capitolo ha seguito la strada intrapresa, migliorando alcuni aspetti, e rendendosi in tutto e per tutto una semplice evoluzione di quanto visto in precedenza, mentre **Primal** è stato in grado di portarci nella preistoria e, nonostante alcuni evidenti difetti, ad apportare qualcosa di nuovo nel panorama videoludico.

Far Cry 5 non si allontana dal sentiero tracciato dai capitoli principali, replicando, ma in maniera ancor più esagerata, tutto il meglio della serie. Cominciano però a delinearci gli stessi segnali che hanno poi portato alla pausa già di un franchise Ubisoft: *Assassin's Creed*, e a *Far Cry* potrebbe toccare lo stesso turnover.

Justice League

Approcciarsi alle vicende narrate in *Far Cry 5* non è così semplice: l'impianto narrativo vede le sue radici nella fittizia **Hope County**, piccola cittadina del Montana, sotto il controllo della famiglia **Seed** e il loro **Eden's Gate**, una setta religiosa militarizzata, che "veglia" sui suoi credenti per salvarli dalla fine del mondo. Quel che contraddistingue questo capitolo è la totale serietà con cui sono raccontate e sviluppate le varie storie, il cui fulcro, **Joseph Seed**, Padre e guida del proprio "popolo", risulta essere molto diverso da **Vaas Montenegro** e **Pagan Min**. La sua sana e controllata follia e la sua pacatezza, sia nelle parole che nei modi, rendono il suo personaggio quasi divino e a tratti magnetico.

Tutt'altro discorso riguarda i tre fratelli **John**, **Jacob** e **Faith**, ognuno con una propria precisa caratterizzazione e idee, tutte racchiuse nella cieca fede verso il culto. La forza di *Far Cry 5* sta tutta qui, in un poker di personaggi ben scritti e che giocano un ruolo fondamentale all'interno di Hope County; la loro presenza è tangibile in ogni strada, accampamento e "nell'aria", confermando ancora una volta la capacità di Ubisoft di creare personaggi memorabili.

Tutto ciò si contrappone però a un contesto molto caciarone e un set di compagni di viaggio molto sopra le righe. Proprio come il film del duo Snyder/Whedon, *Far Cry 5* è un titolo schizofrenico, che alterna la massima serietà e una cupezza a tratti tragica, alla leggerezza disarmante che caratterizza la sua narrazione per la maggior parte del tempo. Manca appunto quell'amalgama perfetta presente nel terzo e quarto capitolo e, nonostante ci si trovi davanti a personaggi migliori, una storia più matura e ricca di colpi di scena, tra cucinare testicoli di toro e dar fuoco a edeniti sulle note di **Burn Baby Burn**, finisce per perdere efficacia. Un'ulteriore botta alla credibilità del titolo è data dall'isolamento forzato della cittadina nel bel mezzo degli Stati Uniti dei nostri giorni: per quanto si sia cercato di spiegarne i motivi, non risulta comunque sufficientemente credibile che al paese più potente al mondo, in un'era di telecamere, internet e satelliti in ogni dove, possa sfuggire una setta violenta, autrice di atti ai limiti del crimine contro l'umanità. Certo, l'ispirazione è chiara: il **Tempio del Popolo** era una setta realmente esistita a Jonestown, fondata e guidata da **Jim Jones** che indusse **909 credenti a suicidarsi con il cianuro**, dopo l'omicidio di cinque persone, tra cui un deputato del Congresso degli Stati Uniti e l'imminente intervento dell'esercito.

Se già negli anni '70 tutto questo era difficile da nascondere, figuriamoci alle soglie degli anni '20 del XXI secolo.

A completare l'offerta ci pensano il **multiplayer** e soprattutto la **Modalità Arcade**, dove è presente anche un editor di mappe in cui è possibile utilizzare asset provenienti dagli ultimi successi di casa Ubisoft. Si possono selezionare classi predefinite ed essere catapultati in tantissime aree, sia per sessioni cooperative che competitive. Un'ottima aggiunta in grado di prolungare di molto la longevità del titolo.



La definizione di follia

Il feeling è sempre lo stesso: come detto poc'anzi non sono presenti particolari innovazioni e tutta la libertà che ha caratterizzato i precedenti capitoli è ancor più presente in **Far Cry 5**. La mappa di gioco è enorme, suddivisa in tre zone principali, ognuna controllata da uno dei fratelli Seed. Ogni zona è ampiamente caratterizzata ma ogni elemento di gameplay è riscontrabile un po' dappertutto. Colpisce sin da subito la totale assenza delle classiche scalate delle torri radio per liberare sezioni della mappa, in favore di un'esplorazione più terragna e in fin dei conti piacevole. Tutto l'ambiente di gioco è costellato di piccole missioni secondarie, nuovi personaggi con cui interagire, luoghi segreti e tanto altro, fornendo un pacchetto ludico capace di intrattenere ben al di là della progressione principale.

Una delle più grandi novità riguarda il **reclutamento di mercenari** (classici NPC o personaggi originali) con determinate peculiarità caratteriali e di gameplay; potremmo assoldarli - una volta reclutati attraverso apposite missioni - due per volta, fornendo un supporto fondamentale in certi casi: alcuni arriveranno su un aereo o un elicottero da combattimento, altri saranno più improntati allo stealth, mentre altri ancora adorano farsi sentire fino ai confini della mappa. Questo sistema porta molta varietà d'approccio durante le missioni o durante i classici scontri per la conquista degli avamposti o in campo aperto, **permettendo di gestire la posizione e quando aprire il fuoco**. Purtroppo molte volte l'intelligenza artificiale non aiuta, rendendo le situazioni difficili più di quanto dovrebbero essere. Ogni AI avrà la propria specifica arma mentre noi, fortunatamente, potremo contare su un buon arsenale, anche se non estremamente vario: pistole, mitra, fucili e armi per così dire "esotiche", sono personalizzabili sia nell'estetica che nella costruzione, aggiungendo mirini avanzati o caricatori più capienti. Visto l'andazzo del titolo, una maggiore personalizzazione degli strumenti di morte di certo non avrebbe guastato, aumentando ulteriormente il senso di possesso della propria arma. Stesso discorso vale anche per i mezzi di trasporto, molto vari ma "costretti a rimanere se stessi" per tutta la durata del gioco.

Sparisce anche il crafting in favore dei potenziamenti (**Tratti**) che potremmo accumulare aumentando la nostra esperienza: l'albero delle abilità dunque non conterrà solo il miglioramento delle "doti" del nostro protagonista ma permetterà lo sblocco di alcune feature come la tuta alare o la capienza delle munizioni, un tempo possibile solo con la costruzione di una borsa più grande. Questo ha permesso uno snellimento delle meccaniche, abbracciando ancor di più la natura arcade del titolo.

Anche i mezzi con cui ci muoveremo per le strade di Hope County risultano abbastanza semplici da guidare, soprattutto barche e veivoli. Ognuno di essi però possiede delle piccole differenze: l'intento di diversificare il comportamento delle vetture è ampiamenti visibile ma tutto questo sparisce, di fronte al caos che si genera nella tumultuosa cittadina americana.



Anche il **gunplay** rimane ancorato ai suoi classici stilemi, dove tutto tende alla facilità d'uso. Ogni arma è però ben caratterizzata e non fatterete a trovare la vostra preferita. Potremmo portarne **quattro**, una volta attivato i potenziamenti necessari e questo, assieme al resto dell'arsenale fatto di granate, C4, esche per animali e chi più ne ha più ne metta, favorisce la massima libertà d'approccio; possiamo essere **furtivi come un ninja**, disattivando tutti gli allarmi e attaccare come un'ombra i nemici; possiamo **bombardare e mitragliare dal cielo** a bordo di elicotteri e aerei oppure, per i più smalzati, l'**approccio alla Rambo**, con mitragliatrice pesante e lanciagranate.

Ognuno di questi approcci è estremamente appagante e spinge il giocatore a ingegnarsi per trovare nuovi modi di affrontare il pericolo. *Far Cry 5* diverte, nonostante il forte senso di déjà vu, ma non si tratta comunque di un gioco semplice: trovarsi a corto di munizioni può accadere spesso e i nemici, benché non brillino di Q.I. digitale, sono numerosi e discretamente vari.

Cartoline interattive

L'evoluzione del **Dunia Engine** sembra aver raggiunto il suo apice. Gli splendidi paesaggi del Montana restituiscono meraviglia, quasi da indurre a fermarsi per ammirare i panorami. Ogni regione di Hope County è ben caratterizzata dal punto di vista delle ambientazioni, passando da praterie sconfinite a boschi nei quali perdersi, alte vette da scalare e fiumi da navigare. Insomma, il mix perfetto per una vacanza reale nelle **wilderness areas** statunitensi.

Tutto ciò fortunatamente è anche ben ottimizzato e senza problemi evidenti, dove l'utilizzo dei vari filtri regalano un'esperienza pulita e priva di cali di frame che possono compromettere la giocabilità, tralasciando un po' di pop-up, soprattutto quando ci si ritrova in aria e qualche glitch qua e là. A colpire è l'**impianto luci**, in grado di rendere la cittadina quasi un paradiso, evocativo e idilliaco, visibile soprattutto in zone specifiche della mappa. La varietà di ambientazioni non combacia però con la varietà di flora e fauna, dove si è fatto davvero poco: nonostante l'enorme mappa a disposizione saranno pochi gli animali che incontreremo e le cui specie si contano su due mani scarse.

Il **comparto audio** si fregia dei migliori doppiatori, non solo per i protagonisti ma anche per i comprimari, restituendo credibili e freddi nella loro follia nel caso dei *villain* o del tutto fuori di testa per i nostri compagni. Peccato solo per la ripetitività dei dialoghi - quasi ossessivi - tra i membri della nostra crew e soprattutto l'interruzione delle conversazioni (che riguardano anche l'accesso a nuove missioni) nel caso in cui qualche nemico si trovi a moderata distanza senza rappresentare una minaccia. Un po' di cura in più da questo punto di vista non avrebbe di certo guastato.

Per finire le musiche, perfette per accompagnare l'azione sia quelle create ad hoc per il titolo che quelle su licenza. Incredibilmente molto belle anche quelle Edenite, nella loro versione di *Radio Maria*.



In conclusione

Far Cry 5 è la summa di tutto il meglio proposto dal 2012 a oggi nel franchise. Forse rappresenta anche l'ultima evoluzione possibile: sì, ci si diverte, intrattiene come pochi, portando su schermo personaggi assolutamente memorabili, ma è anche vero che molto sa di già visto e a tratti si percepisce una mancanza di idee o la voglia di andare sul sicuro. Ben vengano in questo caso i **Blood Dragon** e i **Primal**, così diversi eppure capaci di portare una ventata di aria nuova a una formula collaudata ma che rischia di fare la fine di un'altra setta, quella degli assassini.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Ubisoft annuncia la data della sua conferenza per l'E3 2018](#)

L'**E3 2018** arriverà tra pochi mesi e, mentre possiamo cominciare a scommettere su cosa verrà mostrato e chi saranno i protagonisti, **Ubisoft** ha confermato i dettagli del luogo e la data in cui annuncerà i suoi prossimi progetti.

La compagnia francese ha annunciato che parteciperà alla fiera losangelina con una conferenza, l'11 di giugno alle ore 22 (ora italiana) all'**Orpheum Theatre** di Los Angeles, lo stesso luogo in cui ha tenuto le conferenze a partire dal 2014.

Ubisoft ha dichiarato che verranno rilasciati ulteriori dettagli nei prossimi giorni, ma possiamo immaginare che si parlerà di **The Division 2**, **Watch Dogs 3**, e possibilmente nuove informazioni su **Beyond Good & Evil 2**; inoltre non sono escluse ulteriori sorprese.

In basso il tweet con l'annuncio.

Save the Date, [#UbiE3](#) is coming! Join us on June 11, from 1pm PT.

More to come, stay tuned... pic.twitter.com/0WcPSSiQv2

— Ubisoft (@Ubisoft) [April 17, 2018](#)

La visione di Bethesda per Nintendo Switch

Nintendo Switch è la console che ha venduto di più nel primo anno di vita, riscuotendo molto successo, soprattutto per aver cambiato la visione delle console portatili e casalinghe da parte delle aziende. Infatti, fino a qualche anno fa, il mondo ha visto alcuni tentativi di portare una console ibrida sul mercato ma che non hanno avuto il successo sperato. La di questo tipo di console è dunque cambiata, anche tra il pubblico: a tal proposito, i colleghi di **Dualshockers** hanno intervistato **Pete Hines**, vice presidente senior al marketing di **Bethesda Softwork**, in occasione dell'imminente uscita di **Wolfenstein II: The New Colossus** (del quale vi [riportiamo la nostra recensione](#)) per Nintendo Switch. Hines alla domanda se volevano o meno portare, alcuni titoli **Bethesda**, come già fatto per **The Elder Scrolls V: Skyrim** e **DOOM**, Hines risponde:

«Dipende. Dipende se pensiamo o meno sul fatto che il gioco sia adatto alla piattaforma tecnicamente, e se pensiamo che sia qualcosa che il pubblico vuole su Switch. In questo modo, non è letteralmente diverso da qualsiasi altra piattaforma che guardiamo o da qualsiasi altro gioco che facciamo. Spero che sarà un mix di entrambi. Se ci sono cose che la gente vuole che pubblichiamo su Switch, è una buona idea e potrebbe funzionare. Se si tratta di cose nuove che pensiamo siano perfette e funzionino su Switch, lo faremo anche noi. »

Successivamente gli è stato chiesto se Bethesda svilupperà titoli in esclusiva per Switch, come fatto da **Ubisoft** con **Mario + Rabbids Kingdom Battle**:

«Non lo so, vedremo. Tutta questa roba arriva sempre dall'idea degli sviluppatori e ciò che pensiamo sia una buona idea per il saggio e la piattaforma .»

Infine gli è stato chiesto se i titoli verranno lanciati in contemporanea sia su Switch che su altre piattaforme; Hines risponde che, se lo fosse, sarebbe un'ottimo obiettivo per la software house, concludendo con:

«Questa è sempre la nostra preferenza, ma nel caso di **The Elder Scroll V: Skyrim** e **DOOM**, beh, questo non era possibile. Invece per il caso di **Wolfenstein II: The New Colossus**, abbiamo avuto bisogno di più tempo e non avevamo intenzione di tenere le altre piattaforme in attesa di Switch. Dal mio punto di vista, ogni volta che avremo la possibilità di farlo sia su Switch, che su altre piattaforme contemporaneamente, lo faremo . »



Ubisoft si appresta ad aprire un nuovo studio a Winnipeg

La nota software house e publisher **Ubisoft** si appresta ad aprire un nuovo studio in suolo canadese. In aggiunta alle sedi di Montreal, Quebec City, Saguenay, Toronto e Halifax, la società ha scelto **Winnipeg** come sede per il suo nuovo studio.

A capo del nuovo studio vi è suo primo e unico impiegato al momento, l'amministratore delegato **Darryl Long**. Quest'ultimo ha trascorso gli ultimi 15 anni all'interno della sede di Montreal, inizialmente come programmatore specializzato in intelligenza artificiale e, al momento, ricopre la carica di produttore di **Far Cry 5**.



Il team di [GamesIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz) ha approfittato di quest'occasione per intervistare **Long**, il quale ha affermato che la possibilità di avviare uno studio da zero è stata un'opportunità irripetibile e che, inoltre, lo avvicinerà alla sua città natia.

L'amministratore delegato ha affermato che questa sede è stata creata per contribuire alla realizzazione di giochi **AAA** del calibro di saghe quali *Assassin's Creed*, *Far Cry* e *Watch Dogs*. L'obiettivo della sede è quello di ricercare, sviluppare strumenti, aumentando la qualità del "fattore open world" dei loro giochi.

Long ha affermato che lo studio conta di raggiungere i 100 impiegati entro 5 anni; Ubisoft conta di trovare impiegati talentuosi e, ha specificato, che tra Manitoba e Winnipeg è presente un'ampia quantità di talenti videoludici nascosti. Infatti, ha sottolineato che i vari corsi della **Red River College** e i programmi d'ingegneria, informatica, intelligenza artificiale e robotica dell'Università di Manitoba siano adatti a produrre sviluppatori in grado di aiutarli nel loro progetto.

Prima di ricoprire le vesti d'amministratore delegato, Long, si è appunto occupato della costruzione di 1/3 del mondo di *Far Cry 5* presso **Ubisoft Toronto**, popolando l'universo di gioco con la fauna insieme al team di **Shanghai** mentre, con il team della sede di Kiev, ha lavorato sul motore grafico e sulla versione per PC.

Attualmente **Ubisoft** conta 13.000 dipendenti distribuiti in 30 paesi di tutto il mondo, anche se 4.500 di lavorano in Canada.

[Far Cry 5 è il capitolo della serie venduto più velocemente](#)

Far Cry 5, anche se è sul mercato da poco tempo, è già diventato il titolo più venduto della serie. **Ubisoft** ha dichiarato che durante la prima settimana, *Far Cry 5* ha raddoppiato il numero di vendite

raggiunto dal precedente quarto capitolo, diventando così il secondo più grande lancio nella storia di **Ubisoft**, appena al di sotto di *Tom Clancy's The Division*. *Far Cry 5* registra numeri eccellenti anche sul fronte streaming e contenuti video con oltre **55.000 ore di trasmissioni su Twitch** e 117 milioni di visualizzazioni per i contenuti pubblicati su **YouTube**.

Il produttore esecutivo di *Far Cry*, **Dan Hay**, ha dichiarato:

«Sono davvero lieto di vedere che il culmine di tanti anni di lavoro da parte del team stia dando i suoi frutti. Siamo commossi dall'accoglienza che i giocatori hanno riservato a *Far Cry 5* e soprattutto, desiderosi di continuare a espandere e supportare la community di *Far Cry* nei mesi e negli anni a venire».

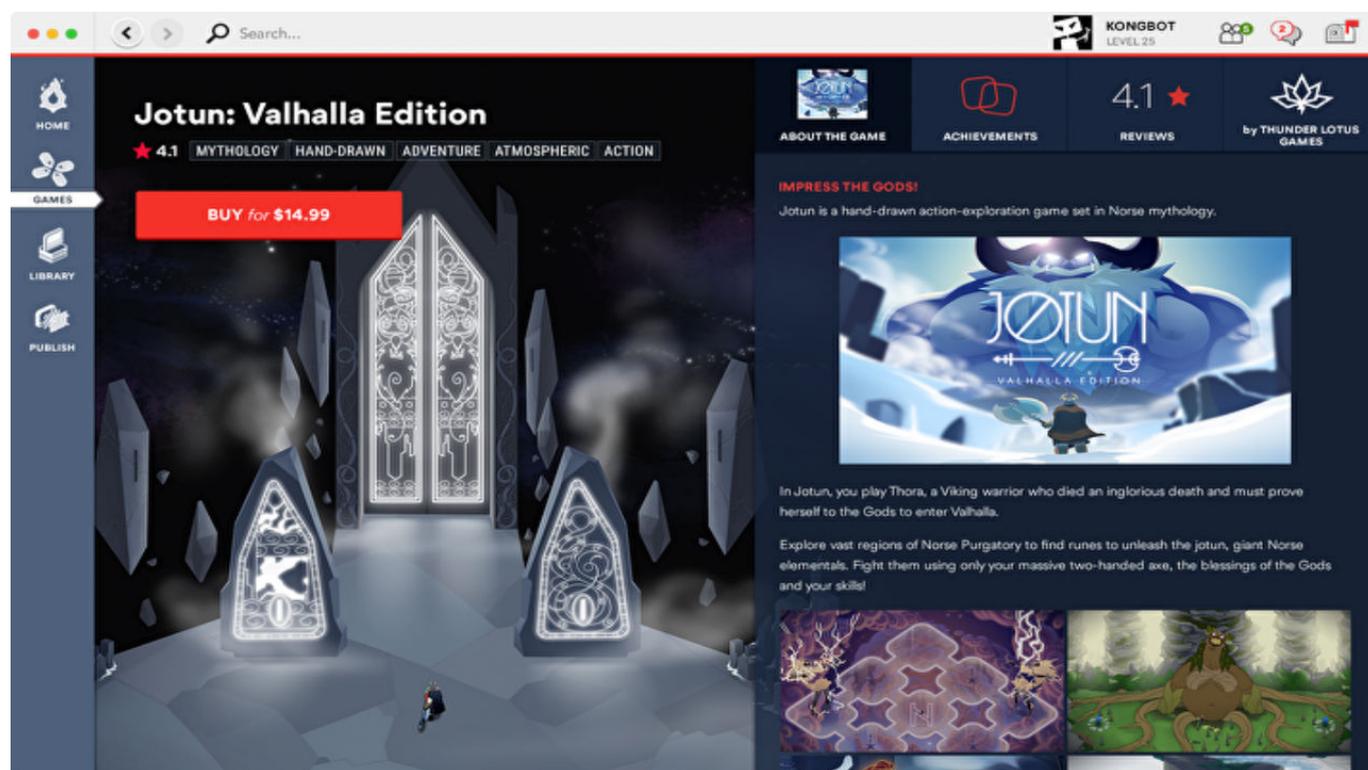


[Il nuovo store online Kartridge pronto a dichiarare guerra a Steam](#)

Secondo la compagnia **Kongregate**, nota piattaforma di download per giochi F2P di etichette indipendenti, il lancio di **Kartridge**, questa estate, porterà un netto cambiamento al monopolio instaurato dal suo futuro concorrente **Steam**, che finora possiede la maggior fetta di utenza tra i **PC Gamer**.

Kartridge promette di essere differente dalla concorrenza e cercherà di attrarre il maggior numero di software house possibile. Per questo **Kongregate**, promuove politiche differenti: upload senza commissioni per gli sviluppatori, libero mercato per il controllo dei prezzi e la possibilità di creare

una pagina del proprio negozio all'interno della piattaforma stessa. La società afferma inoltre, che **Kartridge** oltre a offrire caratteristiche innovative, andrebbe a colmare anche le lacune presenti in questo tipo di mercato online. Su questo però bisognerebbe controllare dove e quali potrebbero essere queste lacune; oltretutto ricordiamo che non sarà solamente **Steam** il diretto concorrente, ma che sono già presenti sul mercato anche piattaforme molto solide per PC come **EA Origin**, **GOG**, **uPlay** e il non meno importante **Microsoft Store**.

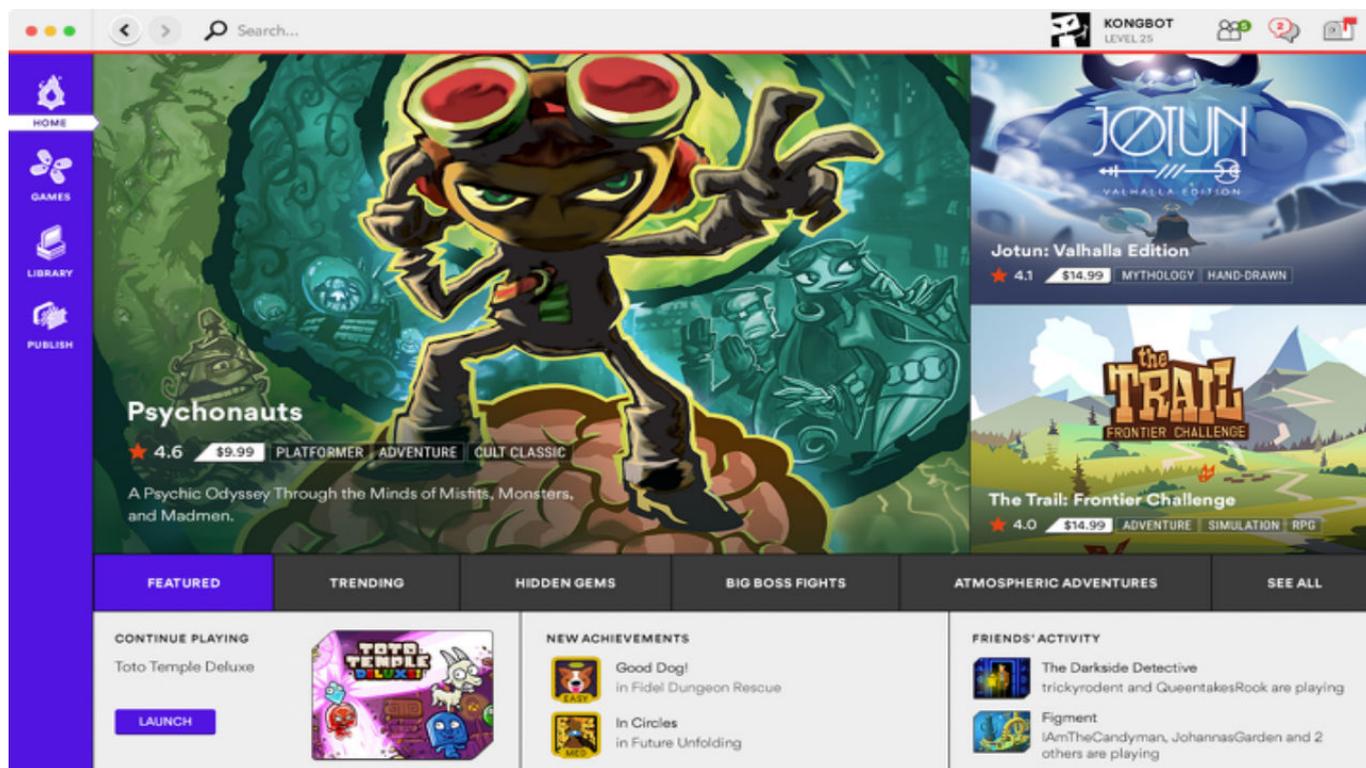


Emily Greer, CEO di **Kongregate**, intervistata da **gamesindustry.biz** ammette: «È vero che il mercato è già saturo, ma questo non vuol dire che non ci sia spazio per qualcosa di nuovo. A volte i giocatori sono così assuefatti dall'abitudine di utilizzare sempre le stesse cose che probabilmente non si rendono neanche conto di desiderare inconsciamente qualcosa di nuovo, qualcosa che gli si dovrebbe solo far scoprire.» Infatti dice anche: «Tutti utilizzano Steam, ma questo non necessariamente implica che gli piaccia... Steam non è per tutti!».

Inizialmente, dice la **Greer**, la compagnia cercherà di attrarre tutte le piccole case di sviluppo indipendenti, in modo anche da offrire qualcosa di innovativo che sia differente dagli altri store online. Steam ormai da tempo è diventato il "porto sicuro" di tutti gli sviluppatori per giochi PC, la stessa **Kongregate** ha alcune delle sue pubblicazioni editoriali su questa piattaforma confermando quindi il dominio di **Valve** su tutti gli sviluppatori. Quindi con una realtà di mercato del genere, l'**industry** è pronta ad avere un'altra piattaforma come **Kartridge**?

«Pensiamo proprio di sì - dice Emily Greer - Abbiamo anche avuto un'ottima reazione da molti sviluppatori indipendenti, che sembrano essere entusiasti per la possibilità di curare liberamente la propria immagine e il proprio negozio all'interno della piattaforma e per quella di avere una vetrina separata dal resto della massa. Ovviamente il fatto che non ci siano commissioni sull'upload dei contenuti non impedirà ad alcuno di proporre il proprio prodotto,

anche ai ragazzini che producono il loro primo videogioco: probabilmente avremo così tanto materiale fino al punto da avere la stessa corposità di Steam, ma Kongregate ha più di 10 anni di esperienza per gestire una situazione del genere, e nella sua piattaforma, oltre al materiale dei neofiti, offre anche titoli di etichette importanti quali EA, Supercell e Ubisoft».



La piattaforma sarà strutturata in modo da avere tutto e sempre a portata di mano, spiega la **Greer**, inserendo podcast, suggerimenti basati sugli acquisti effettuati e altre informazioni che normalmente vengono sepolte invece dalle notizie da “**prima pagina**” non solo sulla homepage appunto, ma saranno ricorrenti nelle varie pagine durante la navigazione. In questo modo tutti gli sviluppatori avranno la possibilità di essere “scoperti” dai videogiocatori e a dargli manforte. Questo è il vero lato innovativo di **Kartridge** che darà i mezzi, a piccole etichette, per poter creare il loro brand, la loro pagina del negozio e quindi farsi conoscere partendo da zero.

[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».

Italian Video Game Awards

Il Drago d'Oro cambia nome, veste e location e diventa Italian Video Game Awards. Un tocco di maggior internazionalità, categorie ripensate, platea delle grande occasioni. Dopo 5 edizioni, quella del **Teatro della Vetra** rappresenta un po' l'inizio di un nuovo ciclo, una prima edizione di un nuovo corso verso una manifestazione che aspira a un respiro più ampio rispetto a quello limitato

all'ambito del **Belpaese**. La strada da fare è ancora tanta, ma fa piacere vedere come i progressi rispetto al passato non manchino.

La giuria, composta da 12 elementi provenienti quasi interamente dal mondo del giornalismo videoludico, fra testate generaliste e specialistiche e outsider, ha scelto i migliori titoli per ogni categoria dei quali di seguito trovate l'elenco completo:



Game of the Year: The Legend of Zelda: Breath of the Wild



People's Choice: Horizon: Zero Dawn

Best Selling Game: FIFA 18



Radio 105 eSports Game of the Year: Tom Clancy's Rainbow Six Siege



Best Art Direction: Cuphead



Best Audio: Nier: Automata



Best Character: Senua - Hellblade



Best Narrative: Prey



Best Game Design: Super Mario Odyssey



Best Evolving Game: GTA Online





grand theft auto ONLINE



Game Beyond Entertainment: Last day of June



Innovation Award: PlayerUnknown's Battlegrounds



Best Mobile Game: Monument Valley 2



Best Indie Game: What Remains of Edith Finch



Best Italian Game: Mario + Rabbids Kingdom Battle



Best Italian Debut Game: Downward



MCV Special Recognition Award to the most successful individual in the Italian Industry: Davide Soliani, Ubisoft Milan



MCV Special Recognition Award to the most successful Italian company in the world: Digital Bros



La tutela degli abandonware online



recentemente chiesto allo **U.S. Copyright Office** di estendere le norme correnti e includere giochi che richiedono una connessione online. Ciò consentirebbe alle biblioteche, agli archivi e ai musei di gestire tali server e mantenere così in vita questa tipologia di giochi.

Questo problema è più che mai attuale, poiché centinaia di giochi multiplayer online sono già stati abbandonati. Difatti, si tratta di circa 319 titoli, molti dei quali sono i noti *FIFA* e *The Sims*.

Purtroppo, proprio nell'ultima settimana, la **Entertainment Software Association (ESA)**, che agisce per conto di membri di spicco, tra cui **Electronic Arts, Nintendo e Ubisoft**, si è opposta alla richiesta, affermando che le modifiche proposte consentirebbero e faciliterebbero un uso illecito dei software in questione e che se questi, ormai datati, venissero supportati ancora al pieno delle loro possibilità, il mercato diventerebbe troppo statico, rallentando la vendita dei nuovi titoli.

Qual è, quindi, la strada giusta da percorrere? È difficile rispondere ma per quanto i nuovi titoli abbiano bisogno della massima attenzione e pubblicità per poter far andare avanti il mercato, non possiamo dimenticare i loro "antenati" dai quali, probabilmente, sono nati.