

[South Park: Phone Destroyer mette in guardia riguardo le microtransazioni](#)

L'ultimo titolo dell'esilarante saga sviluppata da **Ubisoft** è adesso disponibile su **Ios** e **Android**. Dalle varie recensioni quest'ultimo titolo sembrerebbe veramente pazzesco.

South Park: Phone Destroyer, è un gioco di combattimento basato sull'utilizzo di carte collezionabili che vengono usate dal giocatore per evocare uno tra i tanti personaggi disponibili.

Naturalmente, qualsiasi gioco targato *South Park* non sarebbe completo senza una dichiarazione di responsabilità ironica, che, in questo caso, probabilmente in conseguenza alle polemiche sul tema nell'ultimo periodo, mette in guardia gli utenti riguardo gli acquisti in-game:

THIS GAME CONTAINS BOTH IN-APP PURCHASES AND THE OPTION TO WATCH ADS FOR REWARDS. TO DISABLE THE ABILITY TO MAKE IN-APP PURCHASES ADJUST YOUR DEVICE SETTINGS. IN-APP PURCHASES COST REAL MONEY AND ARE CHARGED TO YOUR ACCOUNT AND FOR THOSE REASONS THIS GAME SHOULD NOT BE PLAYED BY ANYONE.

«Questo gioco contiene le opzioni sia per gli acquisti in-app sia per guardare pubblicità per ricevere dei premi. La possibilità di fare acquisti in-app può essere disattivata tramite le impostazioni del vostro dispositivo. Gli acquisti in-app vengono fatti con soldi veri e sono accreditati sul vostro account ed è per questi motivi che questo gioco non dovrebbe essere giocato DA CHIUNQUE.»

[South Park: Phone Destroyer sarà rilasciato a](#)

breve

Ubisoft ha da poco annunciato la release del suo prossimo gioco mobile **free-to-play**, **South Park: Phone Destroyer**. Il titolo è sviluppato da **RedLynx** e **South Park Digital Studios** e la data del rilascio è fissata per il 9 novembre per dispositivi **iOS** e **Android**.

Si tratta di un gioco di strategia con battaglie in real-time che unisce a scontri mozzafiato anche una componente da trading card game. Il titolo permetterà la personalizzazione dei personaggi e la loro crescita all'interno del gioco nonché l'espansione del proprio mazzo con caratteri e abilità. Secondo lo stesso publisher:

«Con più di 80 carte uniche, *South Park: Phone Destroyer* include una divertente campagna per giocatori singoli con 60 livelli di dialogo basati sulla storia, completati per aggiornare il mazzo, raccogliere nuove carte, sbarazzarsi del bottino e sbloccare nuove sfide!»

Inoltre, *South Park: Phone Destroyer* dispone di battaglie multiplayer online contro altri giocatori. Il gioco sarà disponibile dal prossimo **9 novembre**.

Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**
- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stifeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epilettica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

Milan Games Week 2017

La **Milan Games Week** porta a casa anche quest'anno ottimi numeri: spostatosi a Rho Fiera, l'evento ha offerto molto più spazio per i numerosi espositori e una più efficiente gestione dell'affluenza, che anche per questa edizione registra picchi davvero ragguardevoli. Circa **148.000 i partecipanti** che hanno animato la manifestazione, dividendosi tra grossi developer, sviluppatori indie, retrogaming, youtuber, esport e cosplay che hanno fatto della 2017 un'edizione adatta a tutti i palati. Fra le principali attrattive della fiera, anche quest'anno non poteva mancare il guru, e stavolta è stato il turno di **Tim Schafer**. L'autore di **Day of The Tentacle**, **Full Throttle** e **Grim Fandango** è stato infatti oggetto di tributo e attrattiva per i numerosi fan delle sue vecchie avventure grafiche, ma non ha perso occasione per parlare dell'ultimo titolo targato Double Fine, **Psychonauts in the Rhombus of Ruin**:

I videogiochi continuano con i grossi sviluppatori: non mancano gli stand dei leader del mercato nelle console, da Xbox, in cui primeggiano i motoristici e la nuova Xbox One X, a Playstation, con numerose demo giocabili e simulazioni, fino a Nintendo, che mette in mostra le sue migliori IP, tutte tranne una: **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** è infatti appannaggio dello stand di **Ubisoft**, nel quale abbiamo sentito alcuni protagonisti del successo di un gioco nato dal duro lavoro della sede milanese:

Ma non erano ovviamente presenti soltanto sviluppatori stranieri: ampio spazio è stato dato agli italiani, e fra questi ha avuto riscontri molto positivi lo stand di **Remothered: Tormented Fathers**, titolo sviluppato da **Darril Arts** e **Stormind Games** che ha colto l'occasione della **Milan Games Week** per annunciare l'Early Access:

Infine, spazio anche ai developer indipendenti: ben **56** i giochi presenti allo stand curato da **AESVI**, titoli di ogni genere tra i quali è stato possibile provare i più promettenti giochi del panorama indie italiano guidati dai game developer che li hanno realizzati:

Una Milan Games Week dunque in crescita con un ventaglio d'offerta vastissimo in ogni campo dell'intrattenimento, un segno che fa ben sperare in una crescita di un settore che, con un maggior supporto in termini di fondi e incentivi, può allinearsi al livello di paesi del resto del mondo che si trovano già ben più avanti. Del resto, in Italia, la creatività non manca.

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

— 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**.

[Speciale Milan Games Week 2017](#)

Gero Micciché ci racconta la Milan Games Week 2017 intervistando i principali protagonisti, da **Tim Schafer** al team di **Ubisoft Milano** che ha lavorato a **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, oltre a tanti sviluppatori italiani indipendenti presenti nello splendido angolo curato da AESVI!

Interviste, montaggio, testo e lettura di **Gero Micciché**

Riprese di **Sabrina Santamaria**

[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.

[Yves Guillemot parla del nuovo Avatar targato Ubisoft](#)

Mentre molti sviluppatori oggi evitano di lavorare su giochi con licenza, **Ubisoft** al contrario continua a investire risorse in giochi basati su popolari brand come **Avatar** di James Cameron e **South Park**. In un'intervista rilasciata a IGN durante la Gamescom 2017, il CEO di Ubisoft Yves Guillemot ha spiegato perché la società ha intrapreso questa strada:

«Ciò di cui ci siamo resi conto quando abbiamo iniziato a creare mondi è che la qualità del mondo attorno al gioco è molto importante per l'esperienza», ha affermato Guillemot, sottolineando come *Avatar* sia apparso loro, come *Star Wars*, un «mondo fantastico con dietro una filosofia». **Massive Entertainment**, sviluppatore di *The Division*, sta ora lavorando con Fox Interactive e con Lightstorm Entertainment di Cameron per creare un gioco che il regista *Avatar* ritiene possa «portare alla vita la bellezza e il pericolo di Pandora».

Secondo Guillemot, Ubisoft vede il nuovo *Avatar* come un'opportunità per utilizzare «squadre che sono appassionate di quel mondo» per creare un progetto impegnativo con una visione a lungo

termine. «Abbiamo detto, “va bene, dobbiamo ripensare i termini con l’industria cinematografica.” E così abbiamo fatto».

Ubisoft Montreal ha sviluppato un gioco d’azione di terza persona nel 2009 che è stato un prequel di *Avatar*, e che non ha avuto gran successo di critica.

Questa volta, Ubisoft sta rinnovando il proprio approccio: «Ora stiamo unendo le forze e andiamo avanti in quest’ottica, assicurandoci che il mondo funzioni bene, che le persone vengano e rimangano a lungo tempo divertendosi, avendo la possibilità di usufruire regolarmente di nuovi contenuti», ha spiegato Guillemot. «Dobbiamo ricostruire il rapporto con i nostri studi, e facendo questo penso che possiamo ricreare qualcosa di completamente diverso».

Come il film *Avatar 2*, che non verrà rilasciato fino a dicembre 2020, il prossimo *Avatar* di Ubisoft è ancora lungi dall’essere rilasciato, e ciò darà Massive Entertainment un sacco di tempo per creare un’esperienza convincente. «Dato che per l’uscita del film ci vorrà ancora qualche anno, abbiamo abbastanza tempo per creare qualcosa di fantastico», ha detto Guillemot.

Avatar non è l’unico gioco che ha dietro una licenza; Ubisoft rilascerà infatti a breve *South Park: The Fractured But Whole*.

[GameCompass - Mario+Rabbids: Kingdom Battle \(02×01\)](#)

Quando si dà spazio e fiducia alla creatività italiana i risultati possono essere straordinari, come è stato con *Mario+Rabbids: Kingdom Battle*, nato dal lavoro del team di Ubisoft Milano! Ce ne parlano Gero Micciché, Simone Bruno e Daniele Spoto nella puntata che inaugura la nuova stagione televisiva di GameCompass!