

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.

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Quei maledetti conigli. Quei maledetti conigli! La battaglia per il regno si apre con un piccolo **cortometraggio animato**. Lo stile è quello tridimensionale proprio delle grandissime produzioni, sì quelle a cui il cinema ci ha abituato nell’ultimo ventennio. Siamo in casa di una misteriosa **geek**, appassionatissima della saga di **Mario** - come possiamo notare dalla sua cameretta letteralmente tappezzata di action figures, poster e persino un tappeto a tema **Nintendo** - la quale sta armeggiando con quello che sembra essere un caschetto per la realtà virtuale e che invece è un’invenzione che le permette di **fondere gli oggetti fra loro**. Nel momento in cui il misterioso personaggio si allontana dalla propria camera, lasciando incustodito l’oggetto tecnologico, una “**lavatrice del tempo**” si materializza all’interno della stanza, e da essa fuoriescono loro, i **maledetti conigli**. Inutile dire che riescono ad appropriarsi indebitamente dell’oggetto in questione prima di ripartire accidentalmente alla volta del **Regno dei Funghi**, dove cominceranno - come è lecito aspettarsi - a combinare un guaio dietro l’altro ottenendo come risultato i **mash-up** più improbabili: una **Rabbid Peach**, un **Donkey Kong Rabbid**, altri ibridi di ogni sorta e via dicendo. A Mario e ai suoi **amici di sempre** toccherà il compito di riparare a questo disastro combattendo gli invasori, aiutato anche da quei pochi **Rabbids** che si sono fusi ai costumi dei personaggi del **Regno dei Funghi**.

In questo modo veniamo introdotti alla **battaglia a squadre**, perno sul quale ruota l’intera esperienza di gioco. Tutti i concetti alla base degli **strategici a turni** ci vengono spiegati esattamente come si illustrerebbero a un bambino ed ecco che, dopo pochissime missioni introduttive, ci ritroviamo a padroneggiare le tecniche di **copertura**, a saper leggere le percentuali di **probabilità che un attacco vada a segno**, a familiarizzare con gli **effetti di stato**. Man mano che procediamo ci rendiamo conto che le battaglie si fanno sempre più difficili e ad un certo punto viene spontaneo chiedersi come siamo arrivati a giocare qualcosa del calibro di **XCOM** partendo da un’introduzione così volutamente sciocca e divertente. È chiaro che gran parte del lavoro di **Ubisoft Milano** si sia concentrato proprio sul riuscire a rendere, in maniera magistrale, semplice da approcciare, un tipo di gioco che si basa principalmente sulla complessità. Allo stesso tempo gli sviluppatori sono riusciti nell’altra epica impresa, quella di **distaccarsi dai sopracitati colossi** del genere implementando delle meccaniche (soprattutto per quanto riguarda le fasi di movimento in battaglia) davvero originali, che combinano le capacità dei personaggi che formano il team,

facendoli interagire. Ci ritroveremo dunque a far saltare **Mario** sulla testa di **Rabbid Peach**, per raggiungere zone più distanti o livelli sopraelevati, dai quali avremo ad esempio dei **bonus in attacco** se attiveremo l'abilità corrispondente, che possiamo acquistare solo grazie alle **sfere di potere**, che a loro volta troveremo anche durante le **fasi esplorative**, a riposo fra una battaglia e l'altra. Più si va avanti e più le sfide si faranno complesse e i nemici agguerriti. Il gioco si sviluppa in **quattro mondi** caratterizzati meravigliosamente bene, ciascuno con i suoi **nove livelli**, più quelli bonus, un **midboss** e un **boss** alla fine di ognuno. Quello che stupisce però, è come il team **Ubisoft** abbia pensato anche ai meno avvezzi a questo grado di sfida, dandoci la possibilità di affrontare ogni missione in **modalità facile**, avvalendoci di un bonus salute col quale affrontare le battaglie in maniera meno concitata.

I pochi **punti deboli** del gioco li ritroviamo concentrati all'interno del **Centro Battaglie**, dove ci recheremo spesso ad acquistare **nuove armi** e **nuove abilità** per i personaggi che compongono il nostro team. Mentre ogni arma ha **bonus diversi** e altrettanti **effetti di stato** sui quali far perno a seconda delle debolezze di ciascun nemico, ci ritroveremo con davvero **pochissima varietà** all'interno dell'armeria stessa. Si apprezza la scelta di avere perlomeno inserito **armi primarie e secondarie**, con effetti ad area ravvicinati per i personaggi **tank** e a distanza per i **cecchini**. Anche gli alberi delle **skill** tutto sommato non ci permettono di costruire delle **build** particolarmente differenziate e ci si ritroverà pertanto a combattere, con lo stesso personaggio, in maniera simile dall'inizio alla fine del gioco, solamente con effetti più potenti o moltiplicatori maggiori. Fra una battaglia e l'altra invece, durante le **fasi esplorative**, ci ritroveremo a risolvere dei **semplici puzzle** e visitare dei **livelli bonus** che ci permetteranno di mettere le mani su **nuove armi** o **collezionabili** che poi potremo acquistare - nel primo caso - o rivedere - nel secondo - **al museo** situato nell'**hub di gioco**. Avremo modo di **rigiocare le missioni precedenti**, e questa possibilità dona molta più longevità al titolo, poiché potremo sfidare noi stessi fino a raggiungere la perfezione in ogni singola missione, completandola nel **numero di round stabiliti** senza perdere alcun membro del team. Avremo inoltre a disposizione l'**Amicolosseo**, luogo nel quale potremo combattere in modalità **multiplayer cooperativa** delle speciali battaglie in compagnia dei nostri amici, ciascuno alla guida del proprio team.

Mario+Rabbids è un'opera unica che pur prende spunto dai maggiori titoli del genere, riuscendo però nella difficilissima impresa di trovarsi una propria dimensione. Questo grazie all'egregio lavoro svolto dagli sviluppatori **italiani e francesi**, che hanno saputo sfruttare appieno tutti gli elementi che caratterizzano il mondo di **Mario** e a fonderli con la follia - per molti fastidiosa - dei **Rabbids**, riuscendo a tirarne fuori il meglio. Il tutto è accompagnato da una **colonna sonora d'eccezione**, a opera di **Grant Kirkhope** che riesce a rendere ancora più epico il titolo. La quantità dei contenuti è tale da tenerci impegnati per **più di venti ore** e anche oltre se si giocano tutte le modalità e si decide di completare appieno il titolo. Un altro centro per **Nintendo Switch** che, a soli sei mesi dall'uscita, può fregiarsi già di tantissimi titoli di spessore.

[Mario+Rabbids: Kingdom Battle, le congratulazioni di Jake Solomon](#)

Continuano i riscontri positivi per *Mario+Rabbids: Kingdom Battle* e, come se non bastassero le numerose recensioni positive, arrivano i complimenti direttamente da **Jake Solomon**. Il Lead Designer degli ultimi due capitoli della saga di *XCOM* ha infatti indirizzato a **Davide Soliani** il seguente tweet:

A very big congratulations to [@DavideSoliani](#) and the Mario + Rabbids Kingdom Battle team. They've made something special, I'm a big fan.

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Al ringraziamento commosso di Soliani, lo stesso Solomon ha risposto con una foto dell'intero team:

Here's what my team did after our launch party: so you guys have a lot of fans here.
pic.twitter.com/Xs8tWZcTjk

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Un riconoscimento molto significativo considerando l'alto numero di titoli sul mercato ispirati a *XCOM* che non hanno goduto della stessa accoglienza da parte del Lead Designer del gioco.

[Piani a lungo termine per Patrick Bach e Ubisoft Stoccolma](#)

Ubisoft ha grandi speranze per il nuovo studio con sede a Stoccolma, che verrà guidato da **Patrick Bach** ex capo della **DICE**.



Queste le considerazioni di **Yves Guillemot** riguardo il nuovo investimento:

*«Crediamo nei talenti e nel fatto che dandogli la capacità di esprimersi e di essere alimentati, anche con tutto ciò che c'è di nuovo e che potrebbe renderli i migliori nel mondo, se gli date abbastanza tempo, saranno in grado di presentare qualcosa che stupirà il mondo. Quindi la nostra strategia è una strategia a lungo termine in cui sappiamo che, se abbiamo abbastanza tempo, con i migliori creatori, puoi creare le migliori esperienze! Quanto potrebbe essere semplice ingaggiare **Patrick Bach** per creare un nuovo sparatutto militare? ma non è quello che stiamo facendo per **Ubisoft Stoccolma**. No, perchè Patrick è un ragazzo che ha una fantastica esperienza e che vuole esprimere tutto se stesso nell'industria del videogioco, così noi siamo andati da lui e gli abbiamo detto <<come ti possiamo aiutare per tornare a essere, nuovamente, uno dei più grandi creatore di videogiochi al mondo?>> e lui ci disse cosa voleva, così abbiamo iniziato a costruire passo dopo passo quello che diventerà, a lungo termine, uno dei migliori "studio" nel mondo. Speriamo non ci voglia molto tempo, ma **Patrick Bach** conosce l'industria del videogioco, e ha molti amici del mestiere che sono interessati a creare un nuovo tipo di esperienza, siamo sicuri che recluterà le migliori persone per poter creare bei giochi che sono sicuro, la gente amerà.»*

[Guillemot pessimista su Vivendi](#)

Nell'ultimo periodo si è parlato tanto dell'acquisizione di **Ubisoft** da parte di **Vivendi**, società francese attiva nel campo dei media e delle comunicazioni. Molti sembrano felici di

questo passaggio multi milionario tranne **Yves Guillemot**, CEO della software house interessata. È un periodo molto intenso per Ubisoft, vista l'uscita di **Mario+Rabbids** per **Nintendo Switch** e l'imminente rilascio di **Assassin's Creed Origins**, che potrebbe segnare, nel bene o nel male, il futuro di questo franchise. Ed è proprio in questo periodo che le perplessità di Guillemot si fanno più aspre: secondo il suo pensiero acquisire una software house imponente come Ubisoft non porterà benefici a nessuno dei due. I tempi, la gestione, i ripensamenti, sono pratiche completamente diverse da comuni aziende e se Vivendi non sarà in grado di capirlo potrebbero esserci grossi problemi.

Il CEO di Ubisoft fa notare come, da quando Vivendi non possiede più quote di **Activision**, il valore delle azioni della società statunitense si è quadruplicato, portando un netto miglioramento in tutti i settori dello sviluppo di un videogioco.

È un tema prettamente economico ma possiamo immaginare che qualunque sarà l'esito finale di questa acquisizione le conseguenze non saranno limitate al solo mercato videoludico.

[L'inizio di Mario + Rabbids Kingdom Battle in un video](#)

Manca poco all'uscita di *Mario + Rabbids: Battle Kingdom* per Nintendo Switch, e in questi giorni è stato pubblicato in rete non poco materiale del nuovo gioco sviluppato da Ubisoft e Nintendo. Uno degli ultimi è la cinematica di apertura dello strategico in cui l'idraulico più famoso del mondo videoludico dovrà affrontare gli strambi coniglietti antropomorfi originari della Luna.

In rete si trovano già alcuni gameplay del gioco in uscita per il **prossimo 29 agosto**, ma noi vi consigliamo di non perdervi i divertenti 7 minuti di questo video:

[Tales from the Borderlands è stato un fallimento commerciale per Telltale Games](#)

Facendo un'attenta **analisi** di *Tales From the Borderlands*, il creative director **Nick Herman**, che adesso lavora in **Ubisoft**, ha dichiarato che il capitolo in questione è stato considerato un vero e proprio **disastro** da Telltale Games, poiché le **vendite** non sono andate affatto bene.



Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the*

Borderlands è ancora oggi osannato dalla critica come uno dei migliori titoli Telltale, ma non ha avuto un corrispettivo riscontro sul mercato, totalizzando **pochissime** vendite; questo è bastato a far valutare il gioco come un mezzo **fallimento** per la casa californiana, almeno secondo **Nick Herman**.

Ricordiamo inoltre che il gioco in questione per chi non lo sapesse è **disponibile** in versione **smartphone**, console mobile e fisse tra cui **PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Android, Xbox 360, iOS, Microsoft Windows** e **PlayStation Vita**.

[Mostrate le nuove abilità di Mario in Mario+Rabbids Kingdom Battle](#)

Essendo *Mario+Rabbids Kingdom Battle* palesemente ispirato alla serie *Xcom*, è necessario che ogni personaggio abbia delle proprie armi e abilità che, a seconda di come sono usate, possono cambiare le sorti della battaglia. **Ubisoft** ha quindi rilasciato un nuovo trailer del gioco dove mostra un assaggio di ciò che potrà usare il nostro idraulico contro i suoi avversari, tra cui pistole e martelli (e il suo classico “stomp jump”), e alcuni potenziamenti di questi ultimi.

Il trailer ricorda infine che il gioco uscirà per **Nintendo Switch** il 29 agosto in due diverse versioni: Standard edition e Limited edition, che se prese in pre order includeranno anche il cosiddetto “Pixel Pack”. Come chicca finale, sono state mostrate tre mini figures dei Rabbids nei panni di Luigi, Yoshi e Peach.

Qui il trailer:

[For Honor sarà giocabile gratuitamente nel weekend](#)

Nel prossimo weekend sarà possibile giocare a ***For Honor*** sulle piattaforme: **PC** tramite **Uplay** (dalle 19:00 del 10/08 alle 22:00 del 13/08), **Ps4** (è richiesto un abbonamento a **Playstation plus** per poter giocare online dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08) e **Xbox One** (è richiesto un abbonamento a **Xbox LIVE Gold** dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08).

Sarà possibile trasferire i salvataggi alla versione completa del gioco, ricordiamo che dal 15/08 inizierà la terza stagione del gioco: ***Grudge & Glory*** con delle novità riguardanti mappe, equipaggiamenti ed eroi.



[Xbox One X aiuterà l'industria a crescere secondo Yves Guillemot](#)

In una recente intervista su [Gamespot](#), il CEO di **Ubisoft Yves Guillemot** ha dichiarato che la futura console targata Microsoft aiuterà l'industria dei videogiochi a crescere.

Guillemot afferma di avere stipulato un accordo con **Microsoft** per **Assassin's Creed: Origins**, che trarrà vantaggio dalla potenza di **Xbox One X**, e afferma anche di apprezzare il lavoro che Microsoft sta facendo, puntando non più su periferiche come **Kinect** ma sulla potenza dell'hardware, che offrirà una maggiore immersione, una IA più convincente e in generale giochi migliori.

Ricordiamo che **Assassin's Creed: Origins** è uno dei giochi che saranno pubblicizzati maggiormente per **Xbox One X**, sulla quale girerà in 4k dinamico con checkerboard rendering e supporto HDR e uscirà il prossimo 27 di ottobre.