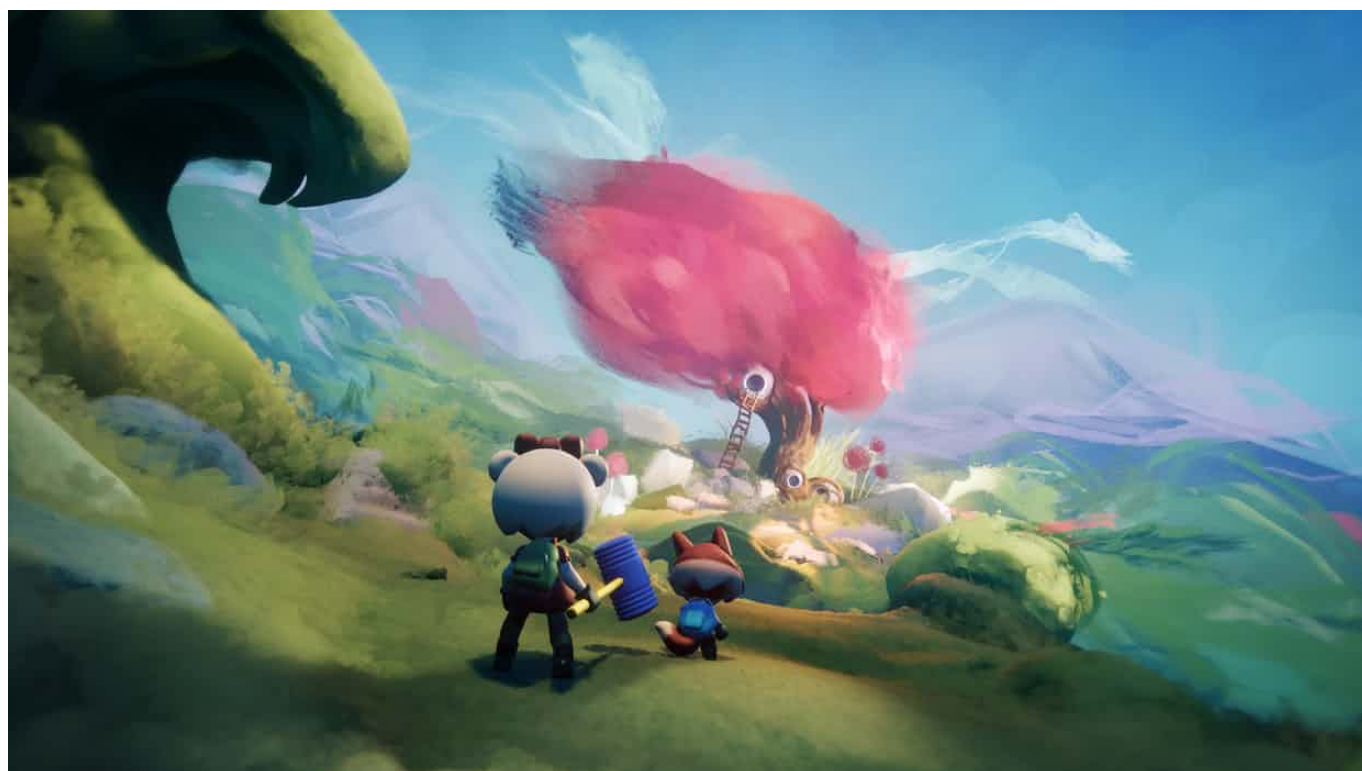


Dreams: il videogioco che risveglia la creatività dei giocatori

La maggior parte delle case ha al proprio interno oggetti artistici che non vengono utilizzati, dalle chitarre ai kit da origami. Nonostante siano a portata di mano, la maggior parte delle volte non verranno mai utilizzati perché imparare a utilizzarli completamente da zero, molte volte, intimidisce i più. **Media Molecule**, game developer di **Guildford**, pensa che i videogiochi possano aiutare. Lo sviluppatore è lo stesso della nota IP **Little Big Planet**, serie di giochi di stampo platform che ha permesso agli utenti di creare e rimodellare il mondo a proprio piacimento con un editor composito e giocoso. Con quest'idea di fondo, Media Molecule ha speso gli ultimi cinque anni lavorando su **Dreams**, esclusiva **Playstation 4** che permetterà di creare e condividere i propri piccoli mondi. Il gioco dovrebbe uscire durante il 2018 e offrirà un potenziale di libertà e creatività che nessun videogiochi è riuscito a portare fino ad oggi.

Si potranno creare sculture di persone, oggetti, animali. Sarà possibile creare la propria musica, le proprie case, stazioni ferroviarie e tutto ciò che si vuole. Dopo la fase di creazione, sarà possibile camminare e interagire con il proprio mondo. Si potranno creare anche dei mostri, dei personaggi, livelli con delle piattaforme. Lo stile artistico rende il tutto molto più interessante, per cui anche un oggetto molto spartano può sembrare una meraviglia. Sarà letteralmente possibile creare e rendere "reali" i propri pensieri, per poter poi interagire con essi.



Minecraft, come **Lego: Worlds**, permette al giocatore di assemblare nuovi oggetti da alcuni blocchi già esistenti. Vari titoli hanno seguito questa falsariga, mischiando anche altri elementi che talvolta hanno dato vita a felici combinazioni (vedi **Portal Knights**, uscito a metà dello scorso anno); **Dreams** permette di creare i blocchi stessi, così da avere una libertà totale sulla creazione di qualunque cosa. **Kareem Ettouney**, il direttore artistico di Media Molecule, dice:

«I bambini sono nati liberi. Non hanno nessuna idea di ciò in cui sono bravi o meno. Gli dai in mano un pennarello e loro disegnano. Nessun bambino vi dirà “non ne sono capace”. Il talento, la capacità, è un concetto degli adulti, ed è stato creato da noi attraverso la visione dei risultati a scapito del puro divertimento. Il concetto in *Dreams* è quello di provare ad avvicinare le persone all’idea che tutte le discipline creative sono possibili per chiunque. La tecnologia è arrivata a un punto tale da poter esprimere noi stessi: potrebbe avvenire un rinascimento, e le persone sono pronte. Sono gli strumenti a non esserlo.»

La creatività ha comunque un prezzo. Prima o poi, se si vuole la qualità, si dovranno utilizzare i mezzi e gli strumenti opportuni. Gli illustratori e gli artisti utilizzano **Photoshop**, per esempio, per creare dei videogiochi sono utilizzati strumenti come **Unity**. Ovviamente ogni mezzo ha difficoltà di utilizzo. Questo è il punto in cui si fermano molte persone, poiché non hanno il tempo, il modo o la possibilità di poter utilizzare certi strumenti. **Dreams** punta proprio a evitare queste situazioni rendendo il tutto il più intuitivo possibile. Fare delle sculture utilizzando un controller Playstation 4, può essere molto intuitivo, oppure poter creare suoni o le animazioni più banali, come quello dell’apertura delle porte, con grande libertà, in aggiunta al fatto che per poter svolgere compiti diversi non si dovranno usare software o interfacce diverse. Kareem ha effettuato una “piccola” dimostrazione di ciò che si può fare su *Dreams*, creando una gigantesca città al neon su un terreno arido in circa venti minuti. Ovviamente i giocatori non saranno capaci di creare qualcosa di simile portata sin da subito, ma imparare fa parte del gioco stesso, ed è divertente a suo modo, poiché si potranno vedere i risultati del proprio duro lavoro.



Siobhan Reddy, il direttore dello studio di Media Molecule, dice:

«Io sono una di quelle persone che ha deviato dalla strada maestra dopo l’università, creativamente parlando. Sono diventato un produttore, quindi la maggior parte delle mie

giornate non le passo creando , ma organizzando e dirigendol *Dreams* mi ha dato una possibilità di tornare dentro quel mondo. *Dreams* stesso è principalmente frutto dei tuoi sensi e dei tuoi pensieri, che è effettivamente ciò che sono la musica e l'arte e non ti impone di combattere contro un'interfaccia. Stiamo cercando di portare all'interno del mondo digitale tutto ciò che conosciamo riguardo la creazione e l'arte e che abbiamo acquisito con le nostre mani, i nostri occhi e le nostre orecchie. Ciò dà la possibilità di creare anche piccoli giochi.»

Reddy continua dicendo che ha iniziato a utilizzare *Dreams* per raccontare delle storie:

«Non so nemmeno da dove vengano fuori. Ho creato un gioco basato sul post-sbornia dopo la nostra festa di Natale. Mi dà moltissima libertà di espressione. E se ciò può accadere a me, allora può accadere agli altri. È il modo che intimidisce meno per portare a galla il mio amore per la creazione, perché sono capace di spingermi molto lontano nonostante io sappia davvero poco.»

Tutto ciò che viene creato su *Dreams* può essere trasferito e salvato in una gigantesca libreria virtuale. Se si è collegati online e qualcuno scolpisce una bellissima statua, per esempio, c'è la possibilità che essa appaia in altri mondi. *Dreams* incoraggia la collaborazione poiché nessuno, a parte un genio, può creare tutto da solo partendo da zero. Le persone che creeranno i propri mondi e i propri giochi avranno bisogno di una vastissima immaginazione e fonte di ispirazione da cui trarre spunto. I giocatori che non vogliono creare nulla, invece, potranno semplicemente godersi i mondi altrui giocando online e vivendo le avventure e le esperienze che offrono gli altri giocatori. In ogni caso, *Dreams* sfida il concetto di videogioco come qualcosa che viene consumato passivamente. **David Smith**, uno dei co-fondatori di Media Molecule e direttore tecnico, dice:

«Non penso che il desiderio di creare qualcosa svanisca. Tutti lo tratteniamo in qualche modo e sotto qualche forma. Quando scegli che vestiti indossare, che musica ascoltare, questi sono atti artistici. Sono atti umani molto importanti. Penso che noi ci mettiamo dei limiti a mano a mano che diventiamo vecchi, abbiamo più paura di fallire, o abbiamo meno tempo da investire su ciò che ci piace per vedere se porta a qualcosa. Per imparare a suonare il violino ci vogliono centinaia di ore prima di produrre dei suoni che non siano terribili. Ciò a cui punti inizialmente è suonare il violino e produrre dei suoni che siano buoni, ma a poco a poco diventerai sempre più bravo, con l'allenamento.»

Ciò a cui mira Media Molecule con *Dreams* è creare soddisfazione mettendo in collaborazione pensieri e sensazioni, con tutti i vantaggi che offre un videogioco: condivisione, interattività e uno scambio reciproco di conoscenze. *Dreams* non è creato al semplice scopo di far creare le cose al giocatore, ma per fargli credere e capire che loro possono effettivamente farlo e che ne hanno le capacità.

Di *Dreams* non si conosce ancora la data di rilascio, ma lo sviluppatore ha recentemente dichiarato che sarà compatibile anche con PSVR, rendendo l'esperienza creativa ancora più immersiva.

I nuovi marchi multimediali e la protezione delle IP

Kostyantyne Lobov, hardcore gamer ma anche un legale specializzato in questioni di IP e pubblicità, scrivendo per la nota rivista online gameindustry.biz, ha sottolineato come l'introduzione delle nuove normative per la registrazione dei **marchi multimediali** possa dare i suoi frutti. Infatti se prima i marchi "**non tradizionali**" (suoni, animazioni, modelli 3D etc.) dovevano essere necessariamente accompagnati da una rappresentazione grafica, che spesso risultava forzata e poco chiara; adesso, grazie alla nuova legislazione questo non è più necessario. Sarà possibile quindi registrare qualsiasi **marchio multimediale** purché sia chiaro, autonomo, intellegibile, obiettivo, durevole nel tempo, preciso e facilmente riconoscibile. Questo ha spianato la strada alla registrazione di una nuova tipologia di marchio, che può comprendere anche i **video gameplay**.

Ne abbiamo un esempio lampante nella clip di seguito, uno dei nuovi **EUTM** direttamente da un gameplay di **Sniper Elite 4**:

Proteggere le meccaniche di un gioco dal plagio è notoriamente molto difficile, principalmente perché tende a essere dura distinguerne l'originalità. I **brevetti** sono mezzi molto potenti per proteggerle, ma sono tanto sicuri quanto restrittivi per i requisiti. La normativa sul **copyright**, invece, serve a proteggere musica, video, codici sorgente, immagini, ma non si estende alla protezione delle meccaniche di gioco. Questo è fondamentalmente il motivo per il quale oggi molti giochi sembrano dei cloni gli uni degli altri.

I **trademark**, d'altro canto, potrebbero serbare la soluzione migliore per proteggere non solo dai prodotti simili, ma anche da quelli che eventualmente potrebbero confondersi per le idee simili. Un meccanismo di difesa che si avvale di semplici clip per testimoniare la proprietà intellettuale che si intende proteggere, sarebbe uno strumento di difesa di cui ogni team di sviluppo dovrebbe armarsi. Va detto anche che la registrazione di marchi di questo tipo è abbastanza difficile. C'è da considerare che quello proposto per la registrazione di **Sniper Elite 4** è ancora in fase di verifica da parte delle autorità competenti, nonostante la richiesta sia stata inoltrata nell'ottobre dello scorso anno, quindi probabilmente c'è qualcosa che frena il procedimento. Il marchio deve risultare come un "segno" identificativo, con il quale i consumatori devono capire a chi appartiene già solo vedendo la clip registrata.

Ciò significa anche che tutte le immagini e/o meccaniche di un videogame già ampiamente utilizzate da altri non verranno registrate, poiché registrare un "**TM**" è come avere successivamente un monopolio che potrebbe durare potenzialmente per sempre e, in ogni caso, qualora dovesse essere accettato dalle strutture competenti, il marchio, potrebbe essere messo sotto processo da chiunque abbia già registrato qualcosa di simile.

Si spera quindi che questa nuova strada intrapresa porti un giorno le software house a creare ogni volta qualcosa di veramente innovativo e sempre più **nuove IP**, con processi originali e non i soliti "**déjà vu**". Al momento i tempi sono ancora acerbi per poter vedere i frutti di questa nuova politica di acquisizione dei marchi multimediali, ma probabilmente il futuro che vorremmo, non è poi così tanto lontano.

I titoli PSVR più attesi del 2018

Il nuovo anno è appena iniziato e molti sono i titoli attesi per questo 2018. **Sony** sembra voler continuare a investire sulla realtà virtuale e, con la recente uscita di ***The Inpatient***, sembra che il parco titoli di **PSVR** si faccia sempre più consistente. Vediamo quali sono i titoli più interessanti fra quelli in arrivo per il visore **PS4**:

Ace Combat 7: Skies Unknown



Titolo sviluppato da **Project Aces** per **PS4**, **PC** e **Xbox One**, *Ace Combat 7: Skies Unknown*, mostra una campagna aggiuntiva dedicata esclusivamente a **PlayStation VR**, con numerose missioni che ci porteranno a bordo dei jet militari più all'avanguardia. Purtroppo la data di pubblicazione non è stata ancora svelata, ma sappiamo che verrà lanciato entro il 2018.

The Persistence



Vi piacciono i titoli survival horror? ***The Persistence*** farà sicuramente al caso vostro. Sviluppato e distribuito da **Firestone**, il titolo è ambientato nel 2521, a bordo del The Persistence, vascello spaziale impegnato in una missione scientifica, su cui un'incidente, ha provocato la mutazione dell'equipaggio. Il nostro obiettivo sarà quello di sopravvivere ai mutanti attraverso livelli sempre più ostici. Anche per questo titolo la data di pubblicazione non è stata rivelata.

Sprint Vector



Titolo sviluppato da **Survios**, ***Sprint Vector*** cambia la prospettiva che caratterizza molti altri titoli, offrendo ai propri utenti una vera e propria attività fisica per riuscire a giocare. Infatti il titolo si

avvale dei supporti **PlayStation Move** per simulare il movimento del corpo durante la corsa. Sicuramente un elemento interessante, con cui i giocatori potranno divertirsi senza rinunciare all'attività fisica. Che sia l'inizio di qualcosa di più grande?

Golem



Golem, un'avventura targata **Highwire Games**, ci metterà nei panni di una ragazza con il potere di controllare giganteschi **Golem di pietra**, per combattere altri simili nemici. Il titolo, che uscirà il **13 marzo 2018**, utilizzerà un sistema di movimento definito **Incline Control**, che ci permetterà di muoverci inclinando il corpo verso le varie direzioni.

Blood and Truth



Titolo di casa **London Studios**, ***Blood and Truth*** è un titolo *shooter* ambientato a **Londra**, come il precedente titolo ***The London Heist*** contenuto in *VR Worlds*, che ci calerà nei panni di **Ryan Marks**, un soldato élite delle Forze Speciali impegnato a salvare la propria famiglia da un malvagio criminale. In questo titolo si potranno utilizzare i supporti **PlayStation Move**, per ricaricare le armi, cosa che ci farà provare a pieno l'esperienza di gioco. London Studios non ha rivelato la data di pubblicazione dichiarando solo che è prevista per il 2018.

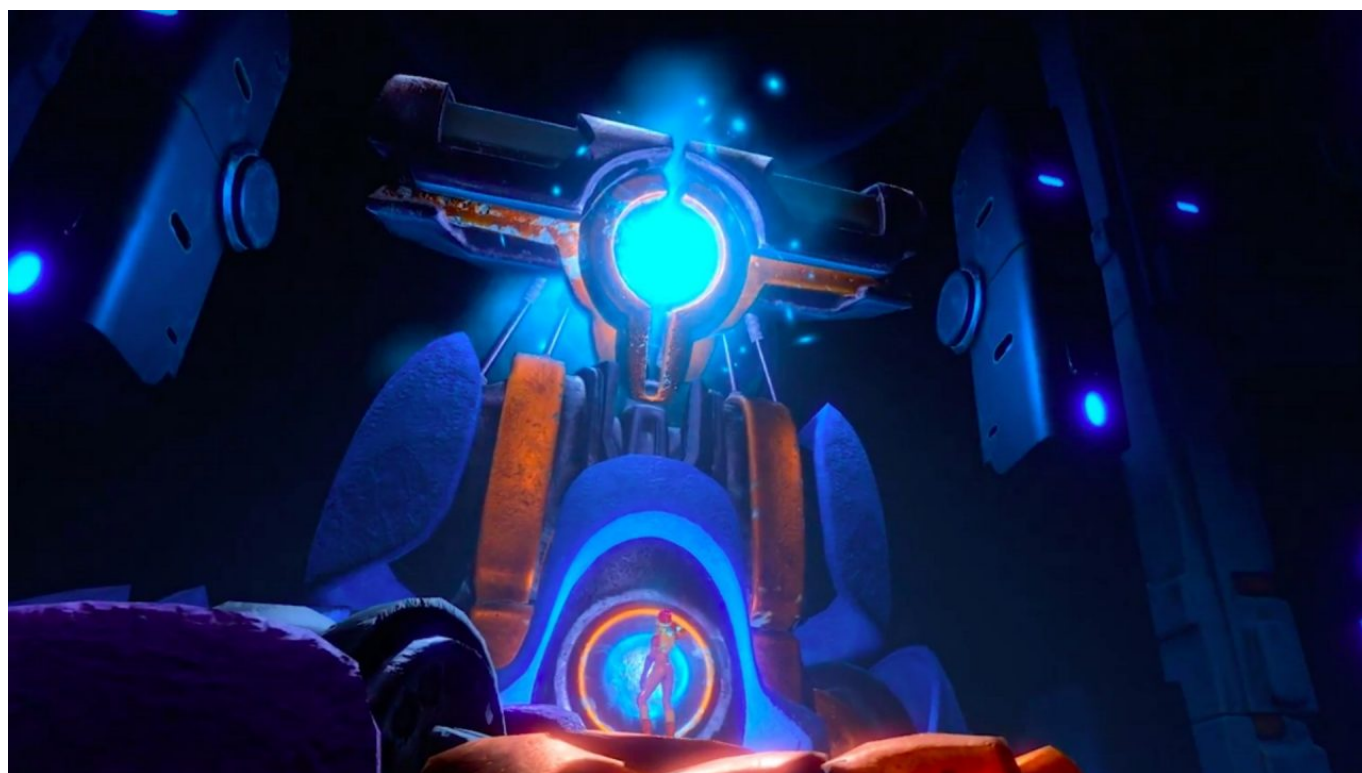
Transference



Puzzle game psicologico sviluppato da **SpectreVision**, casa cinematografica fondata da **Elijah**

Wood, protagonista de ***Il Signore degli Anelli***. In ***Transference***, il giocatore sarà sottoposto al test di prova di una nuova tecnologia che permetterà, attraverso un casco, di sperimentare le emozioni altrui. Sarà rilasciato durante il periodo estivo del 2018.

Star Child



Titolo di casa **Sony** e **Playful Corp**, ***Star Child*** si presenta come un titolo **Platform 2D**, presentato all'**E3 2017** di **Los Angeles**. Seguiremo le avventure di **Spectra** e il suo compagno di viaggio, in un'importante missione per salvare il pianeta da una forza che vuole distruggere tutto. Verrà rilasciato durante il 2018.

E qui si conclude la nostra lista dei giochi più attesi del 2018. Abbiamo visto titoli che potrebbero essere candidati a gioco dell'anno e altri meno ma vi terremo comunque aggiornati sulle ultime novità riguardanti il visore di casa **Sony**.

[Sparatoria Florida: il governatore del Kentucky contro i videogiochi](#)

Mercoledì a **Parkland**, in **Florida**, un **19enne** considerato da tutti un appassionato di armi ha aperto il fuoco in una scuola superiore, uccidendo 17 persone. L'ennesimo attacco sul suolo americano che ha riaperto il dibattito sulle origini di tanta violenza. Lo stesso **Donald Trump**, presidente degli **Stati Uniti**, è intervenuto introducendo un discorso riguardo il «**declino della cultura moderna**», facendo orecchie da mercante sul vero problema presente sul suolo americano, ovvero la facilità con cui si riesce a reperire armi.

Su questa scia troviamo anche **Matt Bevin**, governatore del **Kentucky**, secondo il quale i **videogiochi** hanno un ruolo cruciale riguardo la «**cultura della morte che oggi così facilmente celebriamo**», che fondamentalmente è la principale responsabile di incidenti come questo. Bevin in un'intervista per **Leland Conway**:

«**Alcuni videogiochi sono limitati a un pubblico adulto ma tutto il mondo sa che anche i bambini li giocano. Esistono titoli che fanno delle stragi il loro punto di forza, premiando la loro riuscita e l'omicidio di qualcuno che in quel momento chiede pietà. Parlo di videogiochi quotati, anche protetti dal Primo Emendamento.**»

Ha poi continuato, riferendosi alla sentenza della **Corte Suprema**:

«**Le reputo spazzatura, come la pornografia: desensibilizza le persone rispetto al vero valore della vita umana, alla dignità delle donne, alla dignità dell'umanità, e stiamo raccogliendo ciò che abbiamo seminato.**»

Bevin ha chiesto ai media di assumersi le responsabilità di ciò che rilasciano e continua:

«**Perché abbiamo bisogno di videogiochi che incoraggino le persone a uccidere altre persone. Che si tratti di romanzi, che si tratti di Serie TV, che si tratti di un film, chiedo ai produttori di domandarsi quale sia il reale valore dei loro lavori, oltre la speranza di un guadagno. Ma a quale prezzo?**»

I **videogiochi**, così come altri media di intrattenimento, sono dunque per **Bevin** la causa che ha **snaturato la moralità della società moderna**. Secondo il governatore, i genitori hanno smesso di educare i propri figli, liberandosi delle loro responsabilità e permettendo ai bambini di «**creare le proprie regole senza conseguenze**».

Questa però non è la prima volta che **Bevin** si scaglia contro i videogame in seguito a una strage scolastica. In un video presente su **Facebook**, in seguito alla sparatoria di **Boston** dello scorso **Gennaio**, aveva puntato il dito contro i **videogiochi** come parte di quell'industria di intrattenimento che «**abituava i giovani a una realtà tragica dove la morte è una costante permanente**».

Negli **Stati Uniti** i **videogiochi** sono assiduamente accusati di avere un ruolo fondamentale in queste stragi, a partire dalla famosa sparatoria di **Columbine** avvenuta nel **1999** i cui responsabili sarebbero stati dei fan del **videogioco Doom**. L'assassino della strage alla **Virginia Tech del 2007** era solito giocare a **Counter-Strike**, noto sparatutto, mentre il norvegese Anders Behring Breivik amava **Call of Duty**. Ma la campagna anti-videogiochi ha toccato il fondo, rendendosi ridicola, per opera dell'avvocato **Jack Thompson**, che aveva addirittura citato in giudizio **Grand Theft Auto IV**. Il dubbio che i videogiochi possano avere delle responsabilità ha sfiorato anche **Barack Obama**, ex presidente degli Stati Uniti d'America che aveva sensibilizzato i centri per il controllo delle malattie a studiare gli effetti dei **videogiochi violenti**.

Per quanto gli studi siano stati davvero tanti, **non si è mai trovata una correlazione tra videogiochi e comportamenti violenti**. Che sia invece la facilità con cui un ragazzo, un adulto riesca a procurarsi un'arma all'interno del territorio USA? Perché puntare il dito contro qualcosa che si odia, in questo caso l'industria dei videogiochi, è molto più semplice e veloce che creare una legge che limita la vendita delle armi.

L'industria videoludica non è un mezzo che trasmette violenza. Molto spesso risulta essere un metodo d'intrattenimento culturale in grado di insegnarci qualcosa di importante, raccontandoci una storia e che riesce a spiccare con l'arte e la creatività degli sviluppatori, che con enorme passione provano a plasmare qualcosa che faccia leva sui sentimenti dei videogiocatori.

A metà della guerra: come attrarre nuovi giocatori?

Siamo in un periodo in cui gran parte dei giocatori più assidui hanno già operato una scelta: chi ha optato per **Playstation 4**, chi per **Xbox One** e chi per **Nintendo Switch**, senza contare quei tanti giocatori che hanno saltato la console per l'acquisto di un **PC**. Le tre grandi case produttrici stanno facendo di tutto per amplificare le utenze delle loro rispettive stazioni di gioco, abbassando i prezzi e cercando di portare nuovi titoliche possano attrarre l'utente medio.

Microsoft non ha iniziato questa generazione col piede giusto e la strategia di marketing, nonché alcune scelte azzardate come l'obbligatorietà di **Kinect**, gli si è rivolta contro; al volgere di una nuova generazione è fondamentale che l'utenza della precedente passi alla nuova. **Switch** si trova in una posizione diversa rispetto a **PS4** e **Xbox One**, sia perché è l'ultima arrivata, sia per la sua natura ibrida; **Nintendo Labo** è il chiaro segno che la storica compagnia giapponese sta tentando di andare oltre gli storici utenti, la cui media oscilla fra i 25 e i 40 anni, e attirare a sé nuovo pubblico. **Switch** sarà certamente arrivata tardi ma sta riuscendo a ritagliarsi uno spazio nelle case degli giocatori che già possiedono **PS4** o **Xbox One** come seconda console.

Arrivati a questo punto nel mercato gli utenti sono diversissimi gli utenti, tutti con bisogni e storie diverse: quelli che hanno acquistato una console al lancio e sono in cerca di una seconda console, bambini che finora si sono arrangiati con le console della generazione precedente, *casual gamer* che vogliono comunque trovare un modo comodo e moderno per poter giocare a **Call of Duty**, **FIFA** o **Madden** di tanto in tanto... Esistono poi diversi modi per appellarsi a queste fasce di pubblico e per farlo bisogna prendere in considerazione dei punti fondamentali.



Fascia di prezzo

I soldi non fanno la felicità ma averli è necessario per considerare l'acquisto di una console! Per questo un buon prezzo è una delle chiavi per attirare nuovi utenti all'acquisto di un nuovo dispositivo. Per quanto **PS4 Pro** e **Xbox One X** sono i combattenti di un match senza esclusione di colpi, le vere protagoniste sono le console slim e ridisegnate, solitamente in *bundle* con qualche gioco particolare, che aprono la porta ai giocatori più squattrinati. **Nintendo** si trova in una posizione diversa in quanto, essendo la console più recente sul mercato, sta tentando di mantenere il prezzo di lancio il più a lungo possibile, dando agli utenti un nuovo modo di giocare; si sa, **Nintendo** è da sempre un brand che riesce ad attirare a sé hardcore gamer e famiglie e, **Switch** ci sta decisamente riuscendo.



Software per un pubblico più ampio

Siamo stati tutti testimoni del fatto che **Nintendo Wii** e i popolarissimi **Wii Sport**, **Wii Fit**, **Wii Music** e molti altri abbiano avvicinato giocatori mai presi in considerazione. **Sony**, che in passato era riuscita nell'impresa grazie a titoli come **Buzz** e **EyeToy**, a oggi sta faticando a ritagliarsi una fetta in questo mercato e ci sta provando tramite l'iniziativa **PlayLink**; anche se questi titoli si rivolgono potenzialmente a qualsiasi persona con uno smartphone, è improbabile che **Sony** indirizzi questa fascia di mercato verso l'acquisto di una console per piccoli titoli digitali, che dunque non godono di una buona visibilità. Certo, sono dei titoli molto divertenti ma probabilmente questi titoli non hanno certamente lo stesso appeal di titoli come **Singstar**.

Tuttavia, è da notare che **Sony** è la compagnia con la più ampia fascia di pubblico e dunque è quella che più si sta mettendo in gioco per soddisfare i giocatori più svariati: hanno potuto sviluppare titoli esclusivi sia per i giocatori più casual, come il remake di **Ratchet & Clank**, la serie dei titoli **PlayLink**, i svariati titoli **VR**, i giochi di baseball **MLB**,, sia per gamer più indirizzati verso generi specifici con titoli come **Gran Turismo Sport**, **God of War**, **Horizon: Zero Dawn** e **The Last Guardian**. Di certo **Sony** conta di più su titoli come questi ultimi ma il fatto di non lasciare indietro i giocatori più casual, e il fatto che queste siano esclusive **PS4**, è certamente un loro punto a favore.



E Nintendo Labo?

Tanti sono stati quelli che hanno visto con scetticismo la nuova mossa **Nintendo** quanti quelli che ne sono rimasti affascinati. Molti genitori potrebbero vedere in Labo una vera e propria fregatura e potrebbero essere molto scoraggiati a comprare essenzialmente dei pezzi di cartone molto costosi. Tante volte si tende a vedere **Nintendo** come una compagnia di giocattoli, intenti a consegnare il “giocattolo dell’anno”, e il **NES mini** ne è la prova; **Nintendo Labo** sicuramente non sarà da meno e con quasi certezza vedremo presto, magari il prossimo Natale, le vetrine dei negozi colme di questi stravaganti giochi/accessori. Quello a cui punta **Nintendo** è far sentire la propria presenza sul mercato, essere dappertutto per poter attirare l’attenzione di giocatori e non e spingerli verso l’acquisto di **Switch** e **Labo**. Il vero problema però sarà convincere i genitori a comprare questa nuova stravaganza, specialmente in combinazione con **Switch**; se i prezzi rimarranno gli stessi allora sarà molto difficile che i bambini troveranno **Nintendo Labo** e **Switch** sotto l’albero di natale.



T.G.S.A.P: il nuovo sistema per la raccolta di record videoludici

I videogiocatori di tutto il mondo sono da sempre in competizione tra loro, c'è sempre un record da superare o un tempo limite da battere, per la semplice soddisfazione di vedere il proprio nickname spuntare in una classifica virtuale.

Questa competizione si è sviluppata parallelamente all'avvento dei cabinati arcade, che offrivano al giocatore la possibilità di migliorarsi o di battere un record che un altro player aveva precedentemente stabilito.

Twin Galaxies, dal 1981, raccoglie i vari punteggi stabiliti in tutto il mondo e riconosce i vari record mondiali. Ma il regolamento per decidere i record videoludici non è sempre lo stesso: infatti, ha subito dei cambiamenti in parallelo ai passaggi di generazione. Per esempio, Nel 1982, **Todd Rogers** inviò ad **Activision**, sviluppatore di *Dragster*, una lettera in cui affermava di aver finito una gara in 5,51 secondi - senza prove - e in cambio ricevette un certificato per il primato ottenuto. Questo episodio ha dato vita a molte discussioni e molti utenti hanno giustamente dubitato della veridicità del record; fino a oggi i forum presentano varie pagine in cui gli utenti discutono del punteggio di Rogers.

Twin Galaxies, per ovviare a queste continue lamentele e accuse di corruzione da parte dei giudici ha deciso di sviluppare un proprio sistema per tenere conto dei record stabiliti: il **T.G.S.A.P. (Twin Galaxies Submission and Adjudication Process)**. Questo sistema garantisce un **controllo sicuro e corretto** dei vari primati semplicemente facendo creare un account agli utenti che vogliono mandare il loro miglior punteggio e, per convalidarlo, bisogna fornire una prova video del conseguimento dello stesso.

I giudici della comunità controllano la richiesta e se un numero sufficiente di persone la vota, l'utente otterrà l'iscrizione sui tabelloni dei TG, con le rispettive prove. Se il video della partita

dovesse essere cancellato o rimosso da **YouTube** o **Twitch** o da qualsiasi portale video, il punteggio viene immediatamente annullato. Per evitare questo tipo di situazioni, tutte le riprese dovranno essere caricate direttamente su TG.

Twin Galaxies riesce a tenere traccia del comportamento di tutti gli utenti e di come una persona si sia costruita la propria reputazione: «**è un sistema molto difficile da battere**», ha osservato Hall, proprietario di TG. «**Nessuno lo ha ancora battuto.**»

Quando ad Agosto i record di Rogers sono stati cancellati dal tabellone di TG e bannato dal sito, per mancanza di prove, la community ha cominciato a fidarsi del lavoro svolto da Hall e dal suo team, riconoscendo sempre di più l'efficacia e l'imparzialità del nuovo sistema. Una fiducia che è stata per decenni contrastata dall'episodio che vede protagonista il già citato Rogers.

Il lavoro che sta svolgendo **Twin Galaxies** è molto complicato e sempre soggetto a errori che potrebbero compromettere il tabellone dei punti, ma Hall e il suo team si sta impegnando per evitare di commettere gravi inesattezze come in passato e di supervisionare i vari risultati con criterio, cercando di non tralasciare nessun particolare che possa rischiare di danneggiare la nomina di TG.

Il valore delle remastered

Il **retrogaming** fa parte delle nostre vite da diversi decenni, spesso trainati da un forte fattore nostalgico, come recentemente dimostrato dalle classifiche inglesi, dominate dalla rimasterizzazione di ***Shadow of the Colossus***, titolo uscito su **Playstation 2** ben 13 anni fa e dalla *remastered* di ***Crash Bandicoot***. Contando anche il nuovo status di culto raggiunto da ***Rez Infinite*** e dalle pazzesche vendite di **NES** e **SNES Mini**, stiamo assistendo non a un nuovo boom dominato dalla nostalgia, ma a un cambio di percezione verso il retrogaming.

I tempi sono cambiati da quando bastava mettere una rom del **Super Nintendo** in un emulatore per **iOS**, cosa che veniva vista come un metodo facile per guadagnare soldi. Adesso titoli come il succitato *Shadow of the Colossus* vengono riconosciuti come pietre miliari dell'epoca, e sono in grado di competere commercialmente con le nuove IP. Tutto questo segna un deciso cambio di rotta nell'industria videoludica: dapprima si cercava sempre di puntare sulle novità escludendo tutto il resto, mentre adesso, grazie anche all'aiuto degli store digitali, è più difficile vedere dei titoli del passato sparire completamente dalla circolazione.

C'è anche un forte fattore demografico nel successo delle rimasterizzazioni: nel precedente *retro-boom* si puntava più ai titoli a 8 e 16 bit. Oggigiorno, invece, si punta più ai titoli dell'era **Playstation 2**, (e, in misura minore, della prima era **Playstation**), generazione che ha segnato la grande esplosione del mercato videoludico, con giochi dal grande successo commerciale.

Stiamo vivendo un cambiamento epocale dell'industria videoludica, dove i videogiochi del passato vengono percepiti come capolavori culturali: il successo commerciale di ***Shadow of the Colossus*** dimostra che il gioco viene comprato non solamente dai nostalgici dei tempi che furono, ma da chi vuole provare con mano un gioco fantastico. Esattamente come si usa fare nel cinema, con la riedizione in blu-ray di un *Blade Runner* o uno *Star Wars*.

Sea of Thieves: una grande opportunità per Rare

Sono passati tanti anni da quando **Rare**, studio famoso per aver prodotto titoli **single player** come *Banjo-Kazooie*, *Conker's Bad Fur Day* e *Viva Piñata*, ha rilasciato l'ultima IP. *Sea of Thieves* rappresenta una nuova era per lo studio, non solo come idea (come fu *Kinect Sports*) ma anche perché **Rare** si cimenta in un campo del tutto nuovo, ovvero i **multiplayer cooperativi**. Per lo studio, questo viaggio ha delineato un cambiamento culturale nel cuore dell'azienda:

«Lo studio è stato notoriamente abbastanza riservato. Generalmente annunciamo un gioco con qualche anno di attesa tra uno e l'altro, come *Willy Wonka's Chocolate Factory*. Siamo assolutamente trasparenti e comunicativi su tutto quello che stiamo cercando di fare e perché. Penso che i giocatori lo apprezzeranno e vorranno essere parte di questo progetto.»

Questo approccio è importante per lo studio non solo per la natura del titolo, poiché questa è in tutto e per tutto una **nuova IP**, senza che ci sia stata una base prima da cui partire. *Sea of Thieves* si appoggia molto sul concetto di streaming su **Twitch** e **Youtube**: durante lo sviluppo del titolo nel **2014**, le piattaforme streaming non avevano la stessa influenza che hanno oggi. Infatti il titolo nasce con l'idea di risultare divertente sia nel guardarlo che nel giocarlo.

Afferma **Craig Duncan**, produttore di *Sea Of Thieves*:

«La nostra idea è stata quella di creare un titolo divertente e coinvolgente che dia la possibilità ai giocatori di controllare le proprie esperienze e i propri viaggi, incoraggiando lo stimolo alla creatività e l'immaginazione delle persone.»

Secondo **Duncan**, insieme all'implementazione del **cross-platform** tra **Xbox** e **Pc**, il recente annuncio di **Xbox Game Pass** potrebbe stabilire un ruolo fondamentale per rendere *Sea Of Thieves* un successo.

«Avere tanti giocatori che giocano a *Sea Of Thieves* è un'ottima cosa, in particolare con una nuova IP come questa. Serve capirli, studiarli per proseguire. Le nuove IP sono veramente difficili da portare avanti, ma d'altronde se fosse stato facile tutti avrebbero potuto farlo.»

Con il lancio risalente a poco più di un mese fa, il pacchetto finale di *Sea of Thieves* è stato ampiamente definito, anche se il capo del design **Ted Timmins** afferma che è lontano dall'essere completo e che la **roadmap** degli aggiornamenti è programmata fino al **2020**.

Studiare divertendosi portando a spasso

Bayek

Se ci pensiamo bene, in **Assassin's Creed Origins** migliaia di piccoli egiziani digitali svolgono il loro lavoro all'interno dell'Antico Egitto riprodotto nel gioco. Raccolgono frutti, trasportano merci, vendono nei mercati, si occupano dei campi e, sì, anche di mummificazioni varie ed eventuali.

Una enorme mole di lavoro per gli sviluppatori, quasi 3 anni di incessante sviluppo e studio per riprodurre così minuziosamente tutto ciò che circonda i giocatori durante il gameplay: gli stessi giocatori a cui, d'altro canto, non interesserà minimamente il contesto del gioco, perché saranno interessati semplicemente a finire il titolo prima possibile scorrazzando a destra e a manca per completare le missioni, raccogliere tesori e far saltare qualche testa qua e là, per poi riposarsi e attendere la prossima uscita della serie.

Ubisoft, ha deciso di rilanciare e promuovere l'immane lavoro dietro l'ultimo **AC**, rilasciando la modalità **Discovery Tour**: una versione del gioco senza combattimenti o missioni, che trasformerà **Assassin's Creed Origins** in un museo virtuale, accompagnando i giocatori in un tour dell'Antico Egitto tramite circa **75 visite guidate**. Modalità che era stata già annunciata lo scorso anno e che sarà disponibile gratuitamente per tutti i possessori del gioco dal **20 Febbraio** o altrimenti disponibile per l'acquisto come stand-alone su **Steam** e **Uplay** per **20\$**.

Data la minuziosità con la quale è stato storicamente riprodotto l'Egitto nell'ultimo capitolo della saga degli assassini più famosi del mondo, non ci stupisce affatto l'entusiasmo dello storico di **Ubisoft**, **Maxime Durand**, che [intervistato](#) da [Gamesindustry.biz](#) dice:

«Il Discovery Tour è un sogno che abbiamo da tantissimo tempo. Siamo stati fortunati perché il nostro *top management* ci ha totalmente supportato in questa iniziativa. Pensiamo che l'enorme quantità di lavoro e dedizione che abbiamo riproposto nell'Antico Egitto debba essere condivisa con il maggior numero di persone possibile. Abbiamo creato un ambiente *open world* in cui speriamo che il nostro lavoro sulla credibilità (degli usi e costumi oltre che delle monumentali strutture) consenta ai giocatori di immergersi totalmente all'interno dei vari tour virtuali, perché possiamo condividere più dettagli ed evidenziare il loro vero valore. Per noi è molto stimolante fornire informazioni accademiche dettagliate su un periodo storico per il quale abbiamo studiato tanto»

Tuttavia la cosa interessante va anche oltre lo studio, la dedizione e la precisione con il quale ha lavorato il Team di **Durand**, poiché questa nuova chiave di lettura dei videogiochi potrebbe infrangere la barriera di quella che da sempre ha dichiarato incompatibilità con questo mondo: **l'educazione scolastica**.

Durand, nella fase di produzione del **Discovery Tour**, ha espresso molto chiaramente al team di sviluppo che gli insegnanti, non avrebbero dovuto avere alcun timore nel mostrare i contenuti di **Assassin's Creed** nelle loro classi, permettendo così agli studenti di immergersi nell'Antico Egitto e saperne di più in un modo completamente nuovo, sicuro e interattivo:

«Da diversi anni riceviamo testimonianze da parte degli insegnanti, in cui ci comunicano di stare registrando dei video, sicuri per la scuola, dei nostri giochi per creare il proprio materiale didattico. Ma questa volta, non solo non dovranno temere di mostrare alcun contenuto

“pericoloso” ai loro studenti, ma verranno fornite anche ulteriori informazioni accademiche a cura di storici ed egittologi qualificati»

Insomma sarebbe bello vedere un giorno che questa nuova tipologia di interazione tra studenti e videogiochi possa raggiungere anche obiettivi più lontani, come per esempio essere introdotta all'interno di tutti i musei, per raccontare la storia in un modo completamente nuovo, coinvolgente e interattivo. Come è stato per l'evento promozionale del **Discovery Tour di AC Origins**, avvenuto all'interno del **British Museum**, data la grossa mole di antichi manufatti egizi presenti al suo interno.

Durand, per concludere, ammette solo di avere una piccola riserva sulla parte “divertente” della nuova modalità che potrebbe andare persa dal momento che il gioco verrà privato di uccisioni e missioni da compiere. Sperando però al contempo di arginare la perdita con l'inserimento di più tour virtuali possibili. In ogni caso non ci rimane che attendere gli ormai pochissimi giorni che distano dal lancio della nuova modalità per tastare con mano quanto affermato dallo staff di **Ubisoft**. Che sia divertente o meno, l'utilizzo dei tour virtuali attraverso gli usi e costumi delle diverse epoche storiche rappresenterebbe sicuramente un grande passo verso una direzione che in futuro potrebbe cambiare totalmente l'approccio allo studio da parte degli studenti di tutto il mondo.

Monster Hunter World: il contributo di Nintendo non va dimenticato

È un po' triste vedere un franchise tipicamente associato alle console **Nintendo** spiegare le ali per migrare alla volta di altri sistemi videoludici; tuttavia siamo contentissimi di sapere che **Monster Hunter World**, uscito per **Xbox One** e **Playstation 4**, venda come il pane e si trovi in testa alle classifiche di tutto il mondo. L'ultima incarnazione della serie potrebbe non essere perfetta ma è comunque un ottimo sequel.

Per quanto possa essere difficile da accettare, la famosa serie **Capcom** aveva bisogno di passare alle console casalinghe e, dunque, a un utenza più ampia come quella su **Xbox One** e **PS4** (nonché potenza, cosa che **Switch** non può permettersi); l'ultima volta che la saga è apparsa in una console casalinga è stato con **Monster Hunter 3** per **Wii** nel 2009, dunque quasi dieci anni visto che il successivo **Monster Hunter 4**, rilasciato nel 2013, uscì per il portatile **Nintendo 3DS**. Il salto su **Xbox One** e **PS4** potrebbe certamente dare più credibilità al brand e ampliare, decisamente, la già larghissima fan base a livelli mai visti prima.



La serie ne ha certamente goduto ma tutto ciò è forse un po' difficile da accettare per **Nintendo**: il titolo è arrivato presto in cima alle classifiche inglesi durante la settimana di lancio e a oggi **Monster Hunter World** ha superato le cinque milioni di unità fra versioni fisiche e digitali (non dimentichiamoci che questo titolo dovrà ancora uscire per **PC**, il che porterà ancora più giocatori); le azioni **Capcom** hanno avuto un incremento del 4.9%, registrando il picco più alto in diciassette anni, e questo sottolinea i limiti della console **Nintendo** (sia in termini di potenza che di utenza).

La decisione di portare la serie su altre console si è rivelata vincente ma ciò non significa che la relazione fra **Monster Hunter** e **Nintendo** sia finita; la serie deve molto alla "Grande N" e giocatori e critici di tutto il mondo lo sanno. Questo nuovo titolo non è comunque esente da difetti: il *matchmaking* non risulta efficiente, almeno al lancio, tanto che i giocatori di vecchia data rivendicano le gesta dell'online sulle console portatili.



Quando la serie arrivò per la prima volta su **Playstation 2** nel 2004 non fu un grande successo; fu con il passaggio su **PSP** che **Monster Hunter** definì il suo imperfetto online e si concentrò di più sul multiplayer. La serie riscontrò un modesto successo ma fu solo con il passaggio su **3DS** e gli esclusivi titoli **Nintendo** (come **Monster Hunter Generations**) che ridefinirono la formula senza stravolgere il gioco di base, riscontrando così il successo meritato.

Ci duole ammetterlo, ma non vedremo mai **Monster Hunter World** per **Nintendo Switch**; sicuramente **Capcom** non vorrà fare un porting al costo di sacrificare il buon comparto tecnico che sta caratterizzando il suo successo nelle altre piattaforme. Tuttavia, **Switch** non avrebbe bisogno di questo specifico titolo, ma bensì una “sub serie” per la console **Nintendo**.



Un'opzione per **Capcom** sarebbe quella di portare in occidente **Monster Hunter XX**, uscito in Giappone nell'Agosto 2017; questo titolo, essendo fondamentalmente un *porting*, non ha riscontrato un grosso successo. **Capcom** aveva grosse aspettative per la versione **Nintendo Switch** però, essendo uscito praticamente 5 mesi prima su **3DS**, capirono che **Monster Hunter XX**, con le soli 100.000 copie vendute dopo la settimana di lancio, non avrebbe ottenuto risultati migliori sulla console ibrida, pur essendo un'esclusiva.

Tuttavia il successo di **Monster Hunter World** in occidente potrebbe convincere **Capcom** a rilasciare il titolo **Switch** nei rimanenti territori (lasciando perdere la release su **3DS**); potrebbe essere un percorso rischioso e costoso per **Capcom** però, potrebbe rivelarsi un ottimo investimento per introdurre la saga ai possessori di **Nintendo Switch** di oltremare.

Un altro modo per rivedere **Monster Hunter** su **Switch** potrebbe essere il rilascio di un nuovo titolo esclusivo. Fra le due alternative è in realtà la strada più rischiosa e **Capcom**, solitamente, non è un publisher che scommette i propri soldi su uno *spin-off* quando può ottenere le stesse entrate, se non più grosse, con il rilascio di altri titoli classici (vedi **Resident Evil** su **PS4** e **Xbox One**); tuttavia è un publisher che, con buona probabilità, avrà già preso in acconto il successo del nuovo titolo e il nuovo status tripla A di **Monster Hunter**. Inoltre **Capcom** sa benissimo quanto il contributo **Nintendo** sia stato decisivo per la saga, quindi è improbabile che una console come **Switch**, la cui utenza aumenta di giorno in giorno, rimanga senza un **Monster Hunter** per l'occidente.

Per adesso, possiamo solo incrociare le dita e sperare che un nuovo titolo della saga arrivi su **Switch** il prima possibile.