

# I migliori board game tratti dai videogame

Si avvicinano le vostre vacanze estive e non potete portare con voi la vostra console con i vostri giochi preferiti? Non c'è problema! Potreste sempre acquistare un **gioco da tavolo**.

Ormai come sappiamo dagli elementi di un videogame è possibile trarne fuori quasi ogni tipo di genere per l'intrattenimento, dai film a serie tv, giocattoli e persino board game. Negli ultimi tempi parecchi franchise famosi si stanno tuffando nel settore, ma solo alcuni riescono a portare qualcosa di davvero nuovo e coinvolgente.

Prendiamo come esempio lampante, tutti quei brand, come **Zelda**, **Super Mario**, **Skyrim** o **Fallout** e fidatevi, tanti, tanti altri, che anziché studiare qualcosa che sia in linea con il gioco in modo da offrire un prodotto originale, si affidano semplicemente alla semplice trasposizione, di alcuni degli elementi che li caratterizzano, in giochi come il **Monopoli**, **Risiko!**, o semplicemente in un gioco di carte, come per esempio **Resident Evil Deck Building Game**, in cui ci si limiterà a sfidarsi in un testa a testa utilizzando carte pescate dal deck.



In questo modo non offrono nulla di davvero significativo all'utenza: l'amante dei videogiochi, vuole qualcosa che duri nel tempo, un'esperienza di gioco che offra avventure durature e sempre nuove, in cui astuzia, ingegno e strategia siano il pane quotidiano.

Fortunatamente non tutti i brand si lasciano trasportare dalla corrente e spesso riescono anche a creare qualcosa di veramente eccezionale. Come **Dark Souls: The Board Game**, un **dungeon crawler** con tabellone modulare che ha mandato in solluchero i fan, con avventure degne del brand e miniature tanto belle e dettagliate da far girare la testa anche ai giocatori più esigenti.



Altri titoli sono in lizza come ***This War of Mine: The Board Game***, un progetto nato tramite **Kickstarter** e quasi interamente fedele alla controparte digitale. Un gioco cooperativo in cui i partecipanti dovranno fare delle scelte morali, raccogliere informazioni e beni per la sopravvivenza e combattere con gli altri sopravvissuti se necessario. Il gioco prevede oltre **1900 tipologie di eventi differenti** in cui i giocatori potrebbero trovarsi coinvolti e, nonostante comprenda centinaia di **carte e token** vari, come potete notare dalla foto, nasce in realtà per essere un **“open & play”** quindi ci vuole veramente pochissimo tempo per impostare una partita.



Ci sono inoltre giochi altrettanto belli ma più strategici: è il caso di ***The Witcher: The Adventure Game***., con un tabellone un po' più "classico" rispetto a quelli visti fino a ora. Ma non dimentichiamo le trasposizioni da tavolo di ***Doom*** e ***Gears of War***: anche per questi due, le miniature catturano completamente la scena lasciando il resto quasi in secondo piano. Può essere davvero complesso riportare su tavolo un gioco come ***Doom***, con le sue caratteristiche orde di demoni furiosi, sparatorie al cardiopalmo e **glory kills** ma, fidatevi di me, ***Doom: The Board Game***, ha davvero tutto, anche le glory kills! In questo gioco **co-op da 2 a 5 giocatori** possono scegliere di schierarsi con i soldati della UAC oppure con i demoni e giocare in una serie di scenari differenti grazie alla board modulare a tessere. Meccaniche molto simili a quelle di ***Gears of War***, che prevede un full immersion nel mondo delle locuste, con meccaniche, armi, abilità e compagni con i quali si dovrà pianificare la strategia giusta per eliminare gli alieni. Anche qui le dinamiche richiamano a gran voce quelle che troviamo nel videogioco.



Insomma, il mondo dei board game è davvero sconfinato, i succitati sono solo alcuni dei titoli disponibili tra quelli tratti dai videogame e, considerando che questa categoria di giochi coinvolge sempre più appassionati, speriamo possa esserci sempre più ragione di parlarne con titoli sempre nuovi e originali.

---

**[Genitori consapevoli per un'esperienza di](#)**

## gioco migliore

Per molti genitori, i videogiochi online, o il videogioco in generale, possono rappresentare un mondo sconosciuto e/o pericoloso per il proprio figlio, che potrebbe addirittura [danneggiarlo mentalmente](#). A volte il gioco è solo una parte [di un problema ben più grande](#), altre volte il problema si trova all'interno del gioco stesso e, quando accade qualcosa di effettivamente spiacevole, non c'è scusa che tenga, la soluzione universale sembra essere quella di **allontanare il ragazzo** dalla "fonte", in modo che il fatto non si possa più ripetere e invitare gli altri a fare altrettanto.

Qualcosa di analogo è accaduta recentemente all'interno di **Roblox**, un multiplayer online creato ad hoc per bambini o ragazzi molto giovani, che conta **64 milioni** di giocatori e dove la fantasia degli utenti fa da padrona indiscussa. Il problema arriva quando si fa uso improprio della libertà data per creare situazioni totalmente contrastanti con l'ambiente di gioco, in questo caso un ambiente volto a far socializzare e divertirsi: l'avatar di una bambina di sette anni è stato "stuprato" da altri tre giocatori che avevano creato degli strumenti a forma di pene. Chiaramente la scena non era esplicita, ma sfruttando e usando impropriamente determinate azioni che è possibile fare è stato possibile arrivare a una rappresentazione fortemente allusiva, che ha comunque cambiato in negativo l'esperienza di gioco della vittima. La madre è venuta a conoscenza dell'accaduto e ha raccontato tutto su un post su **Facebook**, dicendo di essersi sentita traumatizzata e violata, invogliando altri genitori a disinstallare il gioco dai device dei loro figli, per impedire che potesse accadere lo stesso anche a loro. Ovviamente i colpevoli sono stati segnalati agli sviluppatori e bannati in modo permanente.

Per molti la reazione della madre potrà risultare naturale ma, pur risultando comprensibilissima l'istintiva reazione di un genitore, quella di invogliare i giocatori ad abbandonare la piattaforma è la soluzione migliore?



Voler allontanare un pubblico sensibile da ambienti dove avvengono fatti del genere è un atto di difesa istintiva, ma mette in atto un'ulteriore, piccola ingiustizia nei confronti di chi ne ha già subita una. Di certo a subirne le conseguenze dovrebbe essere chi causa il problema, senza negare il divertimento videoludico a chi segue le regole e la netiquette.

Gli sviluppatori di *Roblox* hanno allora creato una [guida per i genitori](#), in modo che entrambe le parti possano collaborare per dare agli utenti finali, cioè i ragazzi, quello che tutti vogliono: **un'esperienza di gioco divertente e priva di pericoli**.

Le soluzioni prospettabili sono due: la prima è di difficile attuazione, e consiste nel **controllare qualsiasi cosa** venga creata dagli utenti e assicurarsi che sia qualcosa di innocente e che non possa essere usata in modo improprio; ma i moderatori non potrebbero mai gestire agevolmente 64 milioni di utenti, né rilevarne violazioni come quella sopra raccontata. La seconda opzione è quella del **dialogo**, cioè creare un **rapporto di collaborazione e sicurezza** tra giocatori, genitori e moderatori per allontanare il prima possibile tutti quegli elementi che rovinano l'esperienza di gioco: se il ragazzo trova qualcuno del genere deve parlarne subito con la famiglia o, meglio ancora, direttamente con lo staff del gioco, il tutto in modo **genuino e senza vergogna**.

La nostra è un'epoca dove questi aspetti sono difficili da gestire, ci si sta affacciando adesso al medium videoludico in maniera più approfondita e non è facile interpretare i problemi e individuare le forme di protezione più efficace. Un'etica del giocatore è ancora in divenire, le regole si costruiscono giorno per giorno, i pericoli non sono pochi, soprattutto per i minori. Ma il gioco ha anche fini formativi, [i vantaggi apportati dal videogame sono stati anche studiati dalla scienza](#): scappare non è la soluzione.

Quindi, cari genitori, se mai dovesse succedere ai vostri figli qualcosa come quanto raccontato sopra, non disinstallate, non sequestrate: informatevi sul da farsi, cercate delle guide, contattate gli sviluppatori e collaborate affinché si possano approntare rimedi e vi sia il minor impatto possibile sulla futura esperienza da giocatori dei vostri ragazzi, che hanno diritto di continuare a vivere esperienze virtuali. Se li indirizzerete anche verso le migliori esperienze videoludiche, se passerete loro un messaggio di equilibrio riguardo quanto e come fruire del mezzo, contribuirete alla loro crescita, e creerete allo stesso tempo un ambiente di gioco migliore per tutti.

Giocare dovrebbe essere anche un momento di edificazione umana, atto a farci dimenticare tutto il male intorno a noi: quel di cui potremmo essere vittime nel mondo virtuale, è grave, ma, sfruttando una safe-zone che è quella davanti al monitor, può insegnarci a essere più guardinghi nella realtà di tutti i giorni. E queste esperienze, questi insegnamenti, sono quelli che più di ogni altra cosa dobbiamo imparare a difendere.

---

## [Il pessimismo di Keita Takahashi](#)

Se avete vissuto appieno la sesta e la settima generazione PlayStation (gli anni di PlayStation 2 e 3), quello di **Keita Takahashi** è un nome che sicuramente non può esservi sfuggito. Un tempo parte di **Namco Bandai** e ora sviluppatore in proprio, il game designer giapponese ha ottenuto una certa fama grazie ai suoi titoli particolari e fuori dagli schemi per quanto i temi trattati siano semplici e talvolta persino bambineschi: dall'inglobare all'interno di una palla oggetti, persone e continenti per farla diventare talmente grande da diventare una stella nella serie di **Katamari** all'essere una sorta di verme quadrupede in *Noby Noby Boy* che deve allungarsi sempre di più per raggiungere, a partire dalla Terra, pianeti sempre più lontani.

Nel 2010 Takahashi ha lasciato Namco a causa della non buona esperienza avuta in azienda e per qualche tempo si è **dedicato alla creazione di un parco giochi a Nottingham**, progetto che però non è mai stato concluso.



Buona parte delle sue creazioni ha riscosso un buon successo tra il pubblico, e anche il suo ultimo titolo, **Wattam**, attualmente in cantiere e atteso entro la fine di quest'anno per PS4 e PC, sembra stia già riscontrando un feedback positivo. Questa volta non si dovrà diventare fisicamente grandi o lunghi, ma l'unica cosa che si dovrà ingrandire sarà la nostra cerchia di amici. Sì, l'obiettivo principale di *Wattam* è quello di creare legami con ogni sorta di personaggio che si incontrerà durante la nostra avventura.

Come già detto, sono tutti tutti giochi molto vivaci che ispirano felicità e spensieratezza, ma paradossalmente ciò che prova l'autore riguardo la sua carriera è tutt'altro che felice. Nonostante i numeri parlino chiaro, Takahashi non crede che i suoi giochi siano stati dei veri successi, non al pari dei tripla A, e pensa che non sia riuscito **a fare davvero la differenza** all'interno dell'industria videoludica. Si sente pessimista persino sul titolo a cui sta attualmente lavorando, nonostante voglia veramente andare controcorrente e cambiare la visione standard del videogioco. Proprio come accadde con *Katamari* e *Nobi Nobi*, teme che la sua opera non possa piacere proprio per il suo essere diversa dai giochi più amati dal grande pubblico.

È vero che molti dei videogiochi più famosi hanno tante cose in comune che aiutano a renderli, appunto, famosi, ma è anche capitato, soprattutto nel mondo **indie**, di assistere a dei veri e propri boom di notorietà che hanno portato giochi di generi discostanti da quelli che attirano di più a diventare delle vere e proprie pietre miliari. Sarà la stessa sorte che toccherà a *Wattan* o avrà ragione il suo creatore?

---

## [Shuhei Yoshida racconta gli alti e bassi di PlayStation](#)

**PlayStation** è da sempre stata uno dei migliori brand di console al mondo, vivendo anch'essa di alti

e bassi, lanciando sul mercato console di successo come **PlayStation 4 Pro** ma anche **PlayStation Vita**, di cui noi tutti conosciamo storia ed esiti. Il presidente di Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, **Shuhei Yoshida**, ha fatto luce su cosa è andato bene e cosa no nella storia di **PlayStation**.

Ricordando il successo di **PlayStation 2**, Yoshida ha dichiarato:

**«A causa della rapida transizione tra PlayStation e PlayStation 2, non avevamo idea di come l'industria avrebbe reagito»**

Yoshida ha scherzato sul fatto che quando è stata lanciata PlayStation 2 non c'erano molti titoli disponibili, ma ha notato che i prezzi delle console erano sconvolgenti, soprattutto quando gareggiavano per emergere anche sul mercato dei lettori DVD. A tal proposito:

**«È stato davvero un successo fin dall'inizio; PS2 è stata venduta oltre le aspettative. Ma quando è stata lanciata in Giappone, il software più venduto era in realtà il DVD Matrix. Il DVD stava ancora prendendo piede, ma era un sistema molto costoso ma PS2 uscì con la stessa capacità di lettore DVD di alta qualità con prezzi molto più bassi e dirompenti»**

Il successo è stato molto meno incisivo con il lancio di **PlayStation 3** e Yoshida ha ricordato il prezzo rivelato all'E3 come un "momento orribile". Accoppiato con un catalogo limitato di terze parti e un'infrastruttura hardware che era notoriamente difficile da realizzare per i giochi, PS3 è stata nei guai fin dal primo minuto.

**«Ken Kutaragi è stato un geniale ingegnere: la squadra che ha lavorato per lui era molto motivata, infatti era un grande motivatore»**

E a proposito:

**«Forse stava usando i videogiochi come un trampolino di lancio per realizzare la sua visione e i suoi sogni. Voleva diventare il prossimo Intel o qualcosa del genere. Non ha visto il bisogno di coinvolgere gli sviluppatori di giochi nella progettazione del sistema: è così che è stata realizzata PS3 ed è stato molto efficace»**



---

## Not for the players: Sony e la tutela dell'utente

Analizzando **case study** riguardanti grandi aziende come **Amazon** salterà subito all'occhio anche ai meno esperti di pianificazione strategica come uno dei fattori di successo del colosso di **Bezos** sia la "customer experience". Locuzioni quali "customer care" o "focus on the customer" lasciano bene intendere quanto l'attenzione, la tutela e il supporto del cliente siano considerati condizioni essenziali per mantenere certe aziende ai vertici del mercato. Questa "**customer obsession**" — come la chiamano dalle parti di Seattle — ha portato il re dell'e-commerce occidentale a più di **76 milioni di account registrati, a quasi 1 milione e mezzo di venditori attivi nel proprio marketplace** e a un **fatturato annuo** che si aggira attorno ai **60 miliardi di dollari**. Se si considera che l'**ACSI (American Customer Satisfaction Index**, che misura il grado di soddisfazione dei clienti di un'azienda negli Stati Uniti) ha rilevato nei confronti di Amazon il livello di gradimento più alto di sempre, certi numeri di mercato in continua crescita non possono stupire.

Come insegna la teoria economica di base, i comportamenti efficienti di alcune aziende influenzano i competitor, ma Amazon ha determinato un "culture change" anche al di fuori del proprio mercato, inducendo molti produttori e fornitori di servizi a un aumento del grado di attenzione verso il cliente, e alzando al contempo le aspettative di protezione da parte dei consumatori, i quali in certi casi possono permettersi di riporre, in termini di tutela dei propri acquisti, una fiducia tale da non temere conseguenze negative e tentare l'acquisto anche in presenza di **probabili truffe online ai propri danni** — seguendo il semplice principio del "tentare non nuoce" — nelle quali, senza servizi come **Paypal**, avrebbero perso irrimediabilmente il proprio denaro.

L'assistenza al cliente, che si traduce soprattutto in una **garanzia di transazioni sicure e in un efficace e pronto rimedio ai problemi conseguenti all'acquisto**, è un parametro non da poco

nell'orientamento della scelta di un consumatore. Perché, come i veri amici, anche l'affidabilità di un'azienda si vede nel momento del bisogno.

Per questo chiunque abbia avuto la sventura di perdere o di vedersi sottratto un prodotto Apple, ha provato un sollievo non da poco nel poter andare sul proprio **iCloud** e bloccarlo in remoto, e questo è uno dei fattori che hanno contribuito – numeri alla mano – a livelli altissimi di [\*customer satisfaction e di customer loyalty in favore dell'azienda di Cupertino.\*](#)



Lo stesso sollievo che ho provato io qualche mese fa quando, appena subito un furto, ho avuto la possibilità di bloccare in remoto e in totale autonomia il mio **MacBook Air** e un vecchio **iPhone 4S** direttamente dalla sala d'attesa della stazione di Polizia. Possibilità non prevista per la **PS4 Pro** che figurava tra la merce rubata: in quel caso mi sono limitato a cambiare la password dal mio account PSN e a disconnettere il dispositivo a esso collegato. Non sono un tipo che demorde però e, facendo ulteriori ricerche, leggo su vari thread del **forum Playstation** che sarebbe possibile richiedere blocco e localizzazione della console al centro assistenza Sony: mi pare una scelta giusta e sensata e decido dunque di aspettare l'indomani per chiamare l'**Assistenza Clienti**.

Il mattino seguente alla denuncia (che ho sporto in tarda serata) chiamo e chiedo di bloccare la mia PS4 (della quale nel frattempo avevo recuperato i **numeri seriali** sulla scatola); la signorina del call center mi spiega (piuttosto sgarbatamente) che è necessario che la polizia chiami l'**assistenza Sony**, alla quale loro stessi avrebbero **indicato un numero di telefono ad hoc** con un team dedicato a queste situazioni. Resto un attimo basito. Riprendo fiato e domando: «Quindi deve contattarvi telefonicamente la polizia? Ne è sicura?». Lei si dice sicurissima, «è la prassi».

Mi pare assurda la sola idea che **la polizia debba alzare il telefono per chiamare l'assistenza Clienti Sony**, ma non mi vengono date alternative e non mi resta che provare. Torno in Questura con i seriali della console, sporgo una denuncia integrativa e spiego all'agente quel che mi è stato detto dall'assistenza. Lui mi guarda come se gli avessi appena riferito di aver visto un'orda di Coboldi in piazza Duomo o l'Enterprise sopra lo stadio di San Siro, e mi dice di non aver mai sentito nulla di simile. Gli rispondo che lo so, che pare assurdo anche a me, ma è quel che mi hanno detto e gli chiedo la cortesia di provarci, perché non mi hanno dato alternative. L'agente una persona

gentile, si rende disponibile a parlare con chicchessia e mi domanda di chiamare io stesso l'assistenza e passargli l'operatore. Dentro me penso sarebbe meglio una chiamata dalla sede della Questura, cosicché Sony possa magari verificare che sia effettivamente la polizia a chiamare, ma faccio come mi dice lui, al limite ce lo diranno loro e rifaremo la chiamata, penso ancora.

Risponde un'altra signorina: spiego anche a lei la situazione e mi dice di attendere un attimo in linea, per informarsi riguardo la procedura della quale non è a conoscenza.

Dopo circa un minuto di attesa, la stessa signorina mi dice di essersi informata, la procedura è chiarissima: la polizia **deve inviare una PEC (!!!) con copia della denuncia e una richiesta di blocco della console alla mail assistenza@playstation.it** (alla linea telefonica ad hoc e del team dedicato che immaginavo già come una sorta di intelligence nascosta negli scantinati della sede di Sony, con tanto di Fox Mulder a scartabellare fra cataste di vecchie PSX e EyeToy impolverati, nessun riferimento). Resto un attimo zitto, dentro me sono ancora più basito (**F4! F4! F4!**): riferisco tutto all'agente che attende paziente di fronte a me. Questi giustamente strabuzza gli occhi, mi guarda con gli occhi che deve aver avuto il **generale Zieten quando gli dissero che l'Austria** aveva dichiarato guerra alla Prussia: mi dice di passargli la signorina, alla quale chiede conto della situazione.

La ragazza deve avergli ripetuto quanto mi aveva già detto e lui prova a spiegarle che la Polizia è autorizzata a fare uso della propria PEC soltanto per rapporti con **enti pubblici e amministrazioni**, che gli agenti non possono utilizzarla ad libitum, che per una richiesta di blocco di una console non hanno mai avuto istruzioni specifiche ("e ci mancherebbe", penso io, e pare pensarlo anche lui). Aggiunge con logica elementare che comunque la **denuncia** è un **atto pubblico, protocollato, che rilasciato al denunciante fa fede per sé, che anche nei casi di furto d'auto il denunciante per prassi porta il documento autonomamente alla compagnia assicurativa senza che questa abbia bisogno di un riscontro ufficiale dal corpo di polizia**. La signorina spiega che questa è la procedura e che lei non può farci nulla.



L'agente chiude la telefonata e mi guarda sbigottito: condivido il suo stupore, mi dice che per lui è una situazione senza precedenti. Concordo, ovviamente, e aggiungo che in questa maniera

**un'azienda crea un danno al proprio utente, rendendogli seriamente difficile la procedura, nonostante tutta la buona volontà.** L'agente è comunque una persona paziente e disponibile, mi dice che ne parlerà al suo superiore per sapere se è possibile inviare una simile PEC, e mi invita a chiamare il mattino seguente. Lo ringrazio e vado via.

L'indomani chiamo la Questura **a metà mattinata** e chiedo di parlare con l'agente che aveva redatto il mio verbale: me lo passano, lui mi dice di trovarsi con l'ispettore, al quale aveva esposto il mio caso. Mi passa l'ispettore, il quale mi dice di non aver mai sentito di una situazione simile: mi spiega che loro **non possono assolutamente avanzare una richiesta di blocco di una console a un'azienda privata, perché le loro procedure in tal senso sono abbastanza rigide e la PEC risulterebbe ingiustificata, al di fuori delle loro mansioni, a meno che il privato in questione non dimostri loro che il Ministero dell'Interno, in virtù di un accordo con Sony, autorizza la polizia a mettere in atto una simile procedura.** «Altrimenti quanto richiedono resta un loro regolamento interno, che hanno stabilito in completa autonomia senza porsi il problema della fattibilità», mi dice.

Conclude dicendomi in ogni caso di provare a **inviare autonomamente la mail** con la mia PEC personale – per noi iscritti all'ordine dei giornalisti è obbligatoria, per fortuna – di allegare le denunce e di invitarli a contattare la Polizia loro stessi per un riscontro, se non gli bastasse un atto ufficiale: di fronte a una richiesta di Sony, avrebbero tranquillamente potuto dar conferma della veridicità della denuncia, ma agire in autonomia no, una telefonata erano pure disposti a farla in mia presenza, ma la PEC è un mezzo ufficiale, avrebbero dovuto giustificarne l'uso, e una **richiesta di blocco non ha nemmeno finalità d'indagine.**



Mi lancio in un ultimo tentativo, un'ultima chiamata a Sony: questa volta mi risponde un ragazzo a cui riassumo l'intera vicenda. Lui mi ascolta ma non sa che dirmi. È quasi mortificato per la situazione, mi dice di non poter farci nulla, e mi offre la possibilità di inserire la **2-step verification** («Già fatto», dico) o di **disattivare la PS4 principale**: «Già fatto anche questo», dico. Sta zitto un attimo e mi risponde che, oltre questo, lui non ha altre possibilità, e la sua voce è davvero dispiaciuta. Mi lascio andare in uno sfogo estemporaneo contro Sony, sottolineando come in questo

modo l'azienda rende impossibile la procedura, arrecando di fatto un danno all'utente e permettendo al contempo il traffico di console rubate: **la mia PS4 dovrà prima o poi essere connessa a internet dal prossimo che vorrà utilizzarla, Sony ha la possibilità di tracciarla e bloccarla. Non prendendo alcuna contromisura, nessuno può avere alcun deterrente a comprarla rubata piuttosto che in un negozio.** Lui ascolta, poi farfuglia qualcosa ribadendo quel che lui poteva fare per aiutarmi: capisco bene che non può parlar male dell'azienda per la quale lavora, specie durante una chiamata registrata, e gli dico che lo so, quasi mi scuso per lo sfogo, gli preciso di non avercela con lui che sta solo facendo il suo lavoro, ma che è la persona più vicina a Sony che mi ritrovo al momento, che sono reduce da un'esperienza che comunque non è stata piacevole per me e che da due giorni provo a bloccare la mia console a distanza (non ne avrò alcun vantaggio, ok, ma mi consola in parte il pensiero di rendere ai ladri le cose meno facili). Spero possa far presenti le mie lamentele e il disagio arrecatomi (cosa di cui dubito), lo ringrazio e chiudo.

Ho inviato le denunce e la richiesta di blocco via PEC, ma non ho avuto alcun riscontro, neanche negativo: Sony in questo caso ha non solo arrecato disagio a un utente, impendendogli di bloccare una console che ha regolarmente acquistato e mettendola nella disponibilità di un terzo che usufruirà del suo sistema, **ma ha danneggiato in qualche modo se stessa**, favorendo un mercato nero che non trova deterrenti né timori sul piano delle conseguenze (mentre, a quanto mi dicevano in Polizia, di prodotti Apple grazie ai servizi disponibili via iCloud se ne ritrovano non pochi).

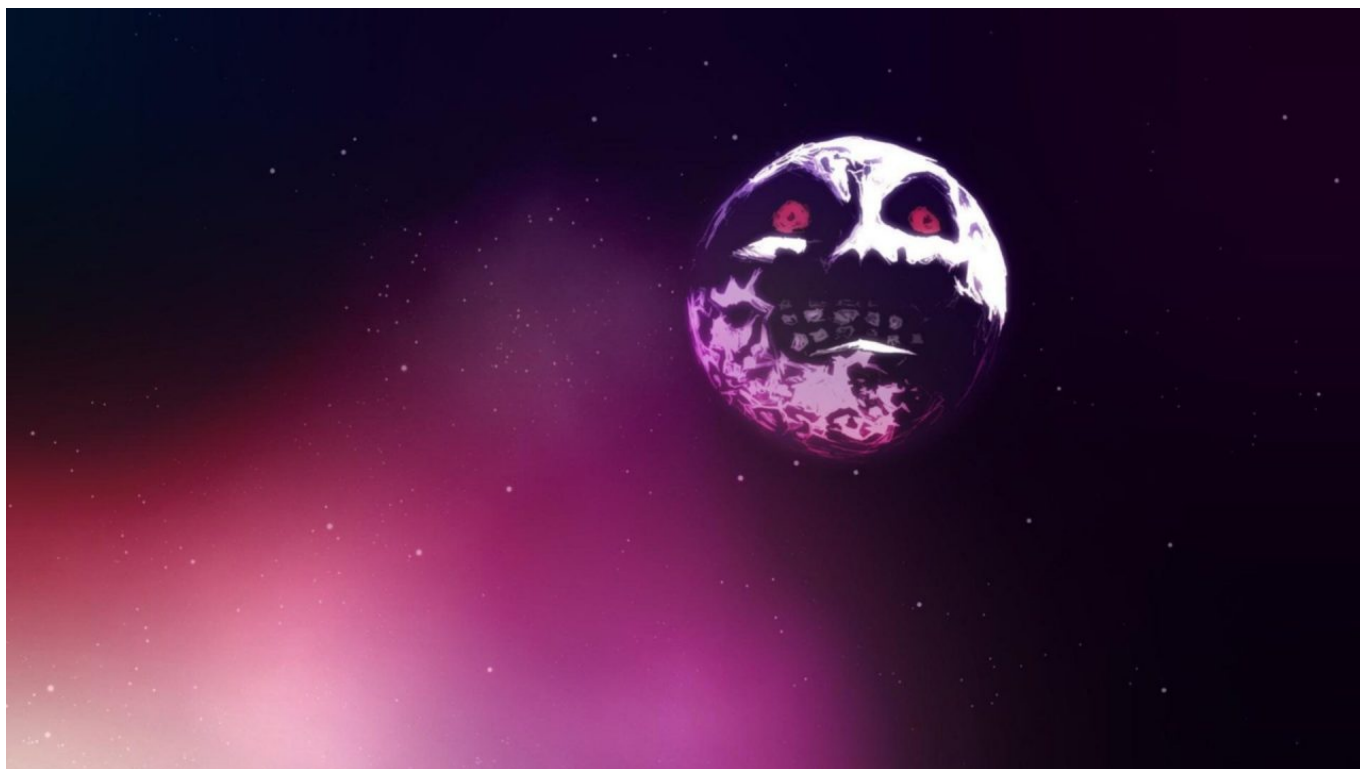
Una delle distorsioni più grosse del mondo videoludico odierno, sostengo da tempo, sono i **giochi in esclusiva**, perché è su quello che si gioca la partita fra i pochi grandi operatori presenti sul mercato: la scarsa concorrenza in un mercato che vedo solo tre produttori di console, di cui uno (Nintendo) pare giocare una partita trasversale e un'altro che ha fatto numerosi errori in questa generazione, portano a grandi inefficienze in termini di servizi, e fra queste probabilmente anche quella di cui ho raccontato, portando Sony a non sentire un'adeguata assistenza al cliente come necessaria. Gli utenti PS4 se li è già accaparrati grazie ad altre mosse, di cui le esclusive costituiscono un tassello importante, e forse non conta molto altro. Ma Sony fa da anni suo il motto **"For the players"**, frase con la quale vuole chiaramente far passare il proprio impegno, la propria dedizione nei confronti dei propri utenti. Esempi di *customer service* come quello appena illustrato mostrano al contrario un ampio disinteresse nei confronti di problematiche degli utenti che vadano oltre la perdita dell'account: su quello sono molto solerti, ma è abbastanza? La risposta la darà al solito il mercato: come l'esperienza Amazon insegna, se un'azienda comincerà a dare di più in questi termini, l'ago della bilancia potrebbe sforzarsi a favore di chi tutela maggiormente l'utente, di chi, fra le aziende, si mostri davvero più "for the players".

---

## **Dusty Rooms: il viaggio di Link in Majora's Mask**

**The Legend of Zelda** è una saga che certamente non ha bisogno di presentazioni. È difficile trattare questi titoli nell'ambito del retrogaming in quanto ognuno di esso, che sia uscito negli anni '90, nella scorsa decade o per una console portatile, è sempre così attuale da poter essere giocato in ogni era videoludica, risultando quasi sempre al passo coi tempi (ne sono esempi i numerosi remake usciti per **Nintendo 3DS** e **Wii U**). Oggi entreremo nel profondo di uno dei titoli più strani della saga, un titolo molto discusso e, a oggi, ancora fra acclamazioni e stroncamenti. **The Legend of Zelda: Majora's Mask** fu un titolo che, come al solito, riscosse un gran successo commerciale ma

lasciò ai fan una certa angoscia, un retrogusto amaro che, in realtà, non è facile da descrivere. Frase molto comune, fra i più appassionati, è: “**Majora’s Mask** è uno dei titoli più cupi della saga di **Zelda**”. Ma perché? Cosa c’è dietro agli scenari bizzarri, agli artwork ombrosi e alle tristi storie di **Majora’s Mask**? Diamo uno sguardo alle tematiche che abbracciano questo spettacolare gioco per **Nintendo 64**, rilasciato non molti anni fa per **3DS** con una nuova veste grafica. Ovviamente, se non avete ancora giocato a questo titolo ma avete comunque intenzione di farlo, vi sconsigliamo di leggere questo articolo e perciò preferiamo lanciare un **allarme spoiler**.



## Le fasi del lutto di Kübler-Ross

Come ogni capitolo prima di [\*The Legend of Zelda: Breath of the Wild\*](#), **Majora’s Mask** ha una storia lineare e ci viene rivelata visitando i luoghi prestabiliti e i loro *dungeon*. In molti si lamentano del fatto che questo titolo è molto corto in quanto presenta solamente quattro *dungeon* e un *hubworld*. È possibile, tuttavia, riconoscere in questi cinque luoghi **le altrettante fasi del lutto** di **Kübler-Ross**, psicologa americana che ha studiato a fondo i fenomeni psicologici che avvengono prima della morte. Vediamoli insieme seguendo l’avventura di **Link**:

- **Negazione**: la nostra avventura comincia a **Clock Town**, un borgo la cui **luna** ci si sta per schiantare. Nonostante questo grosso problema, nessuno sembra darci peso, appunto, sembrano negare che la **luna** stia per abbattersi sulla loro città: gli abitanti vivono nella più normale tranquillità, tanto è vero che la città è in fermento per il carnevale che comincerà fra tre giorni, tempo in cui la città verrà spazzata via. Per farvi un esempio, nell’ufficio del sindaco, il capocarpentiere **Muto** reputa dei codardi quelli che intendono fermare il carnevale per via della caduta della luna e il **maestro di arti marziali** del distretto est arriva persino a dirci che al terzo giorno taglierà in due la luna con la sua spada.
- **Rabbia**: la nostra prima incursione al di fuori di **Clock Town** è alla palude a sud, zona della tribù dei **Deku**. Qui il capo tribù sta per giustiziare una **scimmietta** ritenuta responsabile per

la scomparsa della **principessa Deku** nonostante la sua provata innocenza; il loro capo è semplicemente arrabbiato perché, non sapendo come reagire perde il controllo prendendosela con chi gli capita a tiro.

- **Patteggiamento:** nel territorio a nord, lo spirito del **goron Darmani** prega **Link** affinché lo possa far tornare in vita per poter aiutare il suo villaggio. Tuttavia, l'unica cosa che il nostro eroe è in grado di fare è alleviare il suo dolore con la **canzone della cura** (no... Non quella di Franco Battiato!) e far vivere il suo spirito in lui dopo la sua definitiva morte.
- **Depressione:** il passo precedente ci insegna dunque che alla morte non c'è scampo; si perde il contatto col mondo e perciò si cade in depressione. Nell'area ovest della mappa troviamo **Lulu**, una cantate **zora** che ha perso le sue uova, dunque i suoi figli; verremo a conoscenza della sua storia tramite i ragazzi della sua band mentre lei sta ferma a guardare l'orizzonte in silenzio, senza dirci nulla e, se è per questo, senza reagire di fronte alla scomparsa dei suoi piccoli.
- **Accettazione:** l'ultima area da esplorare sarà il **Canyon Ikana**. Nonostante questa sia una zona arida piena di morte è anche una zona in cui si accettano i propri sentimenti e si perdona per raggiungere la pace interiore. Per prima cosa troveremo il compositore **Sharp** che, quando sentirà la canzone della pioggia, ripenserà a suo fratello **Flat**, anch'esso compositore, e lo perdonerà per essersi concentrato troppo nel ricostituire la famiglia reale con la conseguenza di averlo trascurato. Tuttavia, il simbolo più grande dell'accettazione è la **Stone Tower** all'interno del canyon; dopo averla scalata duramente finiremo all'interno di *dungeon* dove recupereremo la **freccia luce** che sta a simboleggiare l'illuminazione (che viene dal cielo, esattamente dove ci troviamo avendo letteralmente scalato una torre), l'accettazione della morte.

La tematica del **lutto** ci accompagna per tutto il gioco e il fatto che la quest principale finisca proprio con "l'illuminazione" non è di certo un caso. Il gameplay di **Majora's Mask** si ripete costantemente negli stessi tre giorni e ciò simboleggia il **lutto** stesso: il fatto di essere intrappolati nella stessa situazione non è che un'allegoria di questo triste sentimento e appunto, l'unico modo per uscirne è accettare le nostre perdite o il fatto stesso che si muoia al termine della nostra vita. Tuttavia, premettendo che tutto questo sia vero, sorge una domanda spontanea: quale perdita stiamo elaborando, o meglio, quale perdita sta elaborando **Link**?



## L'elegia del vuoto

Una prima ipotesi ci sorge guardando sia la fine di ***Ocarina of Time*** che quella che l'inizio ***Majora's Mask***: **Navi**, la fatina che accompagnò **Link** sia da adulto che da bambino nella precedente avventura, abbandona il nostro eroe una volta riposta la **Master Sword** nel suo piedistallo mentre, all'inizio del secondo gioco per **Nintendo 64** ci viene spiegato che **Link**, dopo aver liberato **Hyrule** dal male, è partito alla volta di un viaggio personale e segreto, un viaggio alla ricerca di un amico. Che **Link** stia cercando di riempire il vuoto lasciato da **Navi**? Potrebbe essere una semplice spiegazione che giustificherebbe il tutto ma ciò non spiega diverse altre cose che in realtà ci portano a pensare ben altro, ovvero che **Link** si trovi in uno stadio oltre la vita e dunque in una sorta di purgatorio.

Innanzitutto diamo uno sguardo al nome di questa nuova landa che, ricordiamo, non è **Hyrule**: **Termina** ci fa pensare proprio a "**termine**", "**fine**", un luogo dove appunto terminano le nostre avventure. Questo mondo si trova sotto terra ma nonostante tutto c'è un cielo e si alternano giorno e notte (se non altro c'è anche una gigantesca luna che non potrebbe stare di certo all'interno di un pianeta), decisamente un po' strano per essere un mondo sotterraneo dalla quale accediamo tramite un dirupo altissimo; è strano inoltre come **Link** possa essere sopravvissuto alla caduta dopo che la serie ci ha insegnato che cadere da punti alti non è sicuramente salutare. Ancor più strano è il fatto che **Epona**, il destriero dell'eroe, non solo possa essere sopravvissuta alla caduta ma anche aver percorso la stessa strada percorsa da **Link** (impossibile per un cavallo visto che bisognava sfruttare i **fiore Deku**) per poi finire al **Ranch Romani**. Inoltre, rimanendo tema, in questo nuovo mondo troviamo tante persone che abbiamo già visto in ***Ocarina of Time***, come appunto le **sorelle Romani** (che reincarnano la gioventù e l'età adulta di **Talon** del precedente gioco), il **suonatore d'organetto**, la **banchiera** e molti altri. Non dimentichiamo inoltre la meccanica principale del gioco: le maschere e dunque l'abilità di prendere le sembianze di **Darmani**, **Mikau** e il **figlio del maggiordomo della famiglia reale Deku**, tutte persone morte. Che le persone all'interno del gioco, che per altro hanno le stesse sembianze di molti NPC di ***Ocarina of Time***, possano essere tutte passate a miglior vita e noi ci ritroviamo dunque in una sorta di oltre mondo? Ma ancora più

inquietante è l'effetto della **Elegy of Emptiness** che per altro ci aiuterà a trarre delle conclusioni quasi definitive (seppur assurde). Concentriamoci intanto sul tipo stesso del componimento musicale: "**elegia**", un componimento triste, malinconico, dai toni meditativi che nascono principalmente da una condizione di infelicità (come appunto la morte). Tuttavia, quando la si suona con l'iconica **ocarina del tempo** si formano delle statue che sembrano dei veri e propri monumenti alla memoria, e le abbiamo di **Darmani**, di **Mikau**, del **Deku** e di **Link** stesso... Ma i primi tre non erano morti? Ciò significa che anche **Link è morto**?

Per quanto la domanda sia assurda ci sono ben due prove a sostegno di questa assurda teoria, la cui prima potrebbe trovare persino conferma in [Hyrule Historia](#) stesso. Lo **spirito dell'eroe** in **Twilight Princess** è l'incarnazione dell'eroe del tempo, ovvero il **Link** di **Ocarina of Time** e **Majora's Mask**, sottoforma di **Stalfos** (ovvero i guerrieri scheletro tipici della saga che, stando a ciò che dicono i **Kokiri** in **Ocarina of Time**, erano in origine persone che si sono perse nei Lost Woods); stando ad un suo dialogo, lo spirito tramanda le sue tecniche al **Link** di **Twilight Princess** non solo per l'appartenenza alla stirpe dell'eroe ma anche perché nella sua vita, a quanto pare, "ha avuto dei rimorsi". Confrontando questo titolo con **Majora's Mask** le domande sorgono spontanee: che l'eroe del tempo possa essere morto prematuramente? Oppure, vista la sua forma attuale, che possa essersi perduto nei **Lost Woods** e sia diventato uno **Stalfos** (visto che prima di cadere nel dirupo che lo condurrà all'interno della torre dell'orologio di **Clock Town** è in una foresta molto simile ai **Lost Woods**) e che dunque non ci sia mai arrivato fisicamente a **Termina** ma in un altro stadio?

La prossima prova solidifica ancora di più la prima e, dunque, il fatto che **Link** in **Majora's Mask** sia fondamentalmente uno spirito. Nelle prime fasi di gioco l'**Happy Mask Salesman** ci accoglie dicendo: «sei andato incontro a un terribile destino, non è così?» (in inglese: "*you've met a terrible fate, haven't you?*"). Questa frase, vista la forma di **Link** quando incontreremo il venditore di maschere per la prima volta, potrebbe riferirsi a primo acchito al fatto che **Link** sia diventato un **Deku** ma non è esattamente così; se permetteremo alla luna di cadere su **Clock Town**, dopo le animazioni della distruzione della città e dell'annientamento di **Link**, sentiremo la risata del venditore di maschere e la linea di dialogo sullo schermo che ci indica proprio che il nostro eroe è morto. Dunque: che il significato di questa frase sia collocabile anche all'inizio del gioco e pertanto **Link** sia già morto?



## Vivo Morto X?

*The Legend of Zelda: Majora's Mask* potrebbe rappresentare tranquillamente l'accettazione di **Link** della sua stessa morte, un viaggio attraverso le **cinque fasi del suo stesso lutto** per poi arrivare alla sua illuminazione e, in un certo modo, andare avanti. Moltissime altre storie di di questo titolo ci insegnano proprio di accettare il nostro destino, che non si può vivere per sempre ma che possiamo farlo tramite i nostri insegnamenti se il nostro spirito non sarà tormentato (le maschere di questo titolo rappresentano proprio questo, il far vivere "uno spirito" in noi per sempre). A ogni modo, nulla di ciò che abbiamo detto è stato mai accolto da **Nintendo** ma ciò non significa che questo articolo non possa trovare riscontri con la realtà dei fatti; il gioco, proprio per la sua diversità rispetto gli altri titoli della saga, la sua tristezza nelle sue storie e la delicatezza nei suoi temi da spazio a moltissime chiavi di lettura e, con buona probabilità, questa non è l'unica (anche perché ci sono decine di altri elementi che non abbiamo preso in considerazione). Probabilmente è quella che da più senso alla frase "*Majora's Mask* è uno dei titoli più cupi della saga di **Zelda**" e per tanto, chissà, magari questo titolo può essere un ottimo gioco che può aiutarci di fronte alla perdita di un nostro caro, un evento traumatico o capovolgente in quanto, una volta completata la nostra difficile avventura, **Termina** sarà salva, noi non saremo più soli ma soprattutto non ci troveremo più intrappolati nei soliti tre tristi giorni; sarà l'alba di un nuovo giorno, una vita tutta da vivere e da godere momento per momento.



---

## Square Enix verso il modello “Freemium”

**Square Enix** negli anni ha sfornato ondate di giochi per il mercato mobile, principalmente la serie “GO” di *Hitman*, *Tomb Raider* e *Deus-EX*, strategici stealth a turni. Ma forse il loro successo, anche se meno discusso degli altri titoli, è stata l’ascesa di *Hitman Sniper*, un gioco che riprende per filo e per segno i meccanismi proposti per *Hitman Sniper Challenge*, uno spin-off che era stato rilasciato in maniera promozionale poco prima del lancio di *Hitman Absolution* nel 2012 per sbloccare equipaggiamento speciale tramite i punteggi, derivanti dall’eliminazione di diversi bersagli da un unico spot.

All’inizio di quest’anno la software house aveva dichiarato che *Hitman Sniper*, aveva raggiunto **quota 10 milioni di download**, cifra destinata successivamente a salire fino a 15 milioni contestualmente alle vendite su console. Sicuramente il numero più importante nell’intera carriera dell’**Agente 47** (anche se non è stato confermato da **Square Enix**).

Sia i titoli della serie “GO” che *Hitman Sniper*, sono giochi “premium”, in quanto tali venivano venduti per circa **4,99\$**. I numeri e il successo avuti da questi titoli, sono la prova che i giochi premium, possono ancora essere venduti nel mercato mobile, e nonostante i risultati siano dalla parte di **Square Enix**, la casa di Montreal ha comunque dichiarato apertamente la loro intenzione al passaggio verso il modello “Free to Play”. Il direttore **Patrick Naud** spiega, durante l’intervista condotta da **gamesindustry.biz**, che ormai è difficile tenere il passo con i titoli free già disponibili sul mercato e che offrono quasi la stessa esperienza di gioco. Continuando dichiara:

«Il prezzo è solo una barriera, il mercato dei giochi premium era già in drastico calo sin da

quando abbiamo lanciato il nostro primo titolo "GO", e questo è davvero molto deludente perché anche se si realizza un prodotto di altissima qualità, è davvero assurda la quantità di opzioni alternative e gratuite che già esistono sul mercato. Il pubblico normalmente prova tutto ciò che è gratuito, al massimo comprano i giochi che hanno un costo, ma solo se sono sicuri che ne valga la pena acquistarli. Stiamo facendo grandi titoli e noi adesso vogliamo un pubblico più ampio che li giochi. In ogni caso puoi comunque avere successo in quello spazio, ma dipende dalle tue ambizioni; c'è abbastanza margine per creare progetti redditizi e credo sia anche più gestibile oltre che meno rischioso e meno duro di prima. Ma, tutto questo ha un tetto, ed è un tetto molto basso e, in effetti, oltre *Minecraft* non esistono molti titoli che producano la stessa rendita sul mercato occidentale, nulla che si possa paragonare per Square Enix, e si ritorna sempre al fatto che, si può anche fare un gioco perfetto, ma se viene giocato da un pubblico ristretto, non ne è valsa la pena. Fortunatamente però, *Hitman Sniper* ha preparato bene la squadra di Montreal al modello "Freemium", un progetto che ha impiegato tre anni per venire alla luce ma che sta dando dei grandi risultati. Anche se al momento ha solo due mappe, il team è sempre al lavoro sul gioco, offrendo nuovi eventi live, sfide e missioni, come i più grandi Free to Play sul mercato.»

Questo non vuol dire che lo studio non si sia dilettrato con le **microtransazioni**. In effetti, *Hitman Sniper* dispone di una serie di fucili aggiuntivi da acquistare - alcuni che costano **fino a 50\$**, come il **Longsword II**. Eppure il gioco non li rende essenziali, né ostacola artificialmente il progresso per coloro che non li vogliono acquistare - una mentalità che **Naud** è determinato a mantenere mentre lo studio passa al **freemium**.



EQUIPPED

«Le persone non si devono sentire in dovere di comprare, lo fanno perché amano il gioco, perché amano le funzioni e vedono magari tutto il potenziale di quell'arma. Quel fucile è stato un'ottima fonte di guadagno per noi»

**Naud** continua spiegando che la chiave per generare entrate dagli acquisti in-game è stata proprio

quella di garantire che il titolo offra un'esperienza di qualità anche senza di essi. **Square Enix Montreal** è orgogliosa delle sue meccaniche di giochi per **Hitman Sniper** e si concentrerà principalmente sul gameplay mentre continuerà a progettare le sue prossime offerte freemium. **Naud** afferma:

«Nessuno investirà in un gioco se non ne è davvero appassionato. Non giocherai un gioco per settimane o mesi, ne tantomeno ne parlerai con i tuoi amici se non ne fossi appassionato, quindi quello che cerchiamo di fare al meglio, è creare un'esperienza di gameplay a cui le persone possano veramente appassionarsi, ma senza imporre nulla. La cosa più importante è il rispetto dei nostri giocatori: se crei un'esperienza di gioco in cui si sentano molto rispettati, non li perderai mai. Quando guardi il mercato console, ci sono molte aziende che passano al lato "malvagio" del mercato, quindi stiamo prendendo la decisione, a lungo termine, di non diventare a nostra volta "malvagi" e di rispettare sempre la nostra utenza, il che ci aiuterà a garantirci un futuro.»

Spingere lo studio di Montreal verso un modello freemium è stata quasi certamente una decisione dell'editore. **Square Enix** ha visto grandi guadagni nello spazio mobile nell'ultimo anno, grazie a successi free-to-play come *Final Fantasy Brave Exvius* e *Kingdom Hearts Union X*. In effetti, questi titoli hanno più che inciso nei dati finanziari dell'editore all'inizio di quest'anno.

Mentre questi titoli hanno preso d'assalto i mercati dell'Est, l'azienda, deve ancora riuscire ad aver successo in Occidente. Il **CEO Yosuke Matsuda** l'anno scorso, ha discusso ai microfoni di **gamesindustry.biz**, del suo desiderio di avere un impatto maggiore sui mercati mobili occidentali, e ha descritto **Square Enix Montreal** come il "centro" di tale sforzo.

**Naud** per concludere condivide le sue ambizioni:

«In questo momento, stiamo avendo un forte impatto sul settore in termini di criticità, vogliamo portarlo sul piano finanziario. Square Enix Montreal è in ottima posizione per affrontare questa sfida, e stiamo anche facendo crescere il nostro studio di Londra in modo che possiamo avere più opportunità e avere più tempo per i progetti. Londra sarà focalizzata su opportunità esterne, quindi collaboreremo con i nostri partner su alcune delle nostre IP e stiamo esaminando altri modi per riuscire a fare grossi numeri nel mercato occidentale. Abbiamo avuto i nostri alti e bassi, abbiamo imparato, abbiamo avuto un successo straordinario, ma ora siamo pronti per il prossimo passo, a partire da quest'anno.»

---

## **Moonlighter: la storia del suo fortunato successo nel mondo indie**

Al giorno d'oggi, sviluppare un gioco in maniera completamente indipendente è abbastanza ostico, soprattutto se si vuole competere con gli altri titoli e si vuole vendere. Moltissime software house non ci riescono, ma fortunatamente sono altrettante quelle che coronano il loro sogno: pubblicare e vendere il proprio prodotto.

È il caso di **Digital Sun**, un giovane studio che, dopo alcuni progetti in *outsourcing*, hanno deciso di

sviluppare qualcosa da soli: ***Moonlighter***.

La storia di *Moonlighter* sembra rispecchiare quella dello studio: il protagonista è **Will**, un giovane commerciante che combatte i mostri per appropriarsi di tesori da riuscire a vendere nel suo negozietto, ma Will ha un sogno segreto, quello di diventare un eroe.

La pubblicazione di questo gioco è stata resa possibile grazie alla collaborazione e, soprattutto, all'interesse di **Square Enix Collective**, un programma di Square Enix che **ha lo scopo di sostenere e aiutare le piccole software house nello sviluppo dei loro giochi**.

Tutto cominciò circa tre anni fa, quando **WildFrame, casa madre di Digital Sun**, era un piccolo gruppo di sviluppatori che avevano acquistato delle piccole "aziende" per riuscire a esternalizzare il lavoro. Dapprima Digital Sun aveva ricevuto il compito di sviluppare dei semplici cloni di *Flappy Bird* o alcuni giochini poco impegnativi e innovativi, ma con il passare del tempo hanno imparato a gestire gli incarichi assegnati, riuscendo a guadagnare denaro e imparare a sviluppare i giochi.

La maggior parte dei primi guadagni veniva utilizzata per pagare i dipendenti e le varie spese e solo una piccola parte andava come fondo per il progetto che avevano in mente, mentre la maggior parte dei fondi proveniva dalla campagna **Kickstarter**, che ha raccolto circa il 25% del costo totale del gioco.

Oltre ai fondi raccolti, ad aiutare lo sviluppo, è stata la conformazione di WildFrame, (che a oggi, comprende quattro società con compiti differenti) e questo ha aiutato tantissimo i ragazzi di Digital Sun che hanno potuto trovare un pubblico più ampio a cui presentare il loro gioco.

*Moonlighter* è stato pubblicato da **11 bit studios** lo scorso 29 maggio per PS4, PC e Xbox One, e già ha raggiunto circa **90.000 download** solamente su Steam. Questo traguardo è stato possibile dopo un duro lavoro per ottenere la fiducia non solo da parte dei clienti, ma anche per ulteriori partnership.

Square Enix Collective è stato il primo passo. In questa piattaforma, Digital Sun ha pubblicato le prime idee su quel che sarebbe stato *Moonlighter* e ha ricevuto risposte estremamente positive. Quindi, quando lanciarono la campagna Kickstarter, avevano già una sorta di fanbase che poteva sostenerli e lo stesso sito di raccolta fondi ha aiutato il progetto a essere pubblicizzato. Ma per fare ciò, ha detto **Javier Gimenez, CEO di Moonlighter**, il gioco doveva essere a un buon punto dello sviluppo per poter garantire e soprattutto acquisire fiducia dagli investitori.

Tutto questo è stato reso possibile grazie alla collaborazione con **11 bit studios** che ha insegnato e preparato il team al marketing e, ovviamente, ha dato dei consigli molto importanti sullo sviluppo di alcune parti del gioco.

L'episodio di Digital Sun con *Moonlighter* è uno dei tanti esempi di una software house indie che è riuscita a ottenere ottimi risultati dopo un lungo e faticoso lavoro. **Gimenez non è d'accordo sul fatto che le altre società indie debbano seguire lo stesso esempio della sua azienda**, ma con il successo di *Moonlighter*, che ha superato di gran lunga le aspettative dell'azienda, dimostra l'importanza di affidarsi a società più competenti e prendere decisioni aziendali intelligenti e mirate.

---

## **Altri 10 giochi interessanti dell'E3 2018**

Vi avevo descritto ed enunciato, [\*\*in un precedente articolo\*\*](#), quelli che erano i 10 giochi più

interessanti dell'E3. Le pretese di esaustività in certi articoli stanno a zero, perciò mi ero riservato di selezionarne altrettanti.

La fiera di Los Angeles è ormai terminata da tre settimane, ed è un buon momento per chiedersi quali, dei titoli restanti, siano rimasti impressi, e su quali la curiosità permanga ancora.



## Two Point Hospital

Annunciato mesi fa e [ripresentato al PC Gaming Show](#), non smette di destare interesse di trailer in trailer: il successore di **Theme Hospital** (sviluppato da Two Point Studio e pubblicato da SEGA) si presenta ricchissimo, alternando una grande cura dell'impianto gestionale "classico" della struttura ospedaliera con una serie di situazioni surreali destinate a renderlo soltanto più vario, come hanno mostrato la community manager **Lauran Carter** e il brand manager **Craig Laycock** [nell'ultimo, spassoso trailer rilasciato proprio ieri](#).



## Ooblets

Sviluppato da Glumberland, *Ooblets* è un life simulator sulla falsariga di ***Harvest Moon*** e ***Animal Crossing*** con un tocco di ***Pokémon***, che gode di un art-style giocoso e un immaginario di grande varietà. Vi stupisce che abbia voluto pubblicarlo Tim Schafer con la sua Double Fine?



## The Quiet Man

Il titolo richiama alla mente un vecchio film di **John Ford**, ma il setting narrativo sembra allontanare ogni accostamento. Del gioco si sa pochissimo, tranne quel che ha detto Square Enix, che, dopo averlo presentato [nel corso di una conferenza a dire il vero un po' sottotono](#), di **The Quiet Man** dice: «porta i giocatori al di là del suono con un'esperienza cinematografica narrativa e coinvolgente che può essere completata in una sola partita. Il gioco unisce alla perfezione delle scene reali in altissima qualità, delle immagini realistiche in computer grafica e azione al cardiopalma.»

E questo, unito a un trailer assai interessante, ci pare abbastanza per tenerci gli occhi puntati.



## Jump Force

I [crossover](#) costituiscono sempre un enorme rischio, sempre in bilico tra il grande ed esaltante mash-up e un confusionario potpourri. Ma pare difficile si possa mancare il colpo quando metti insieme in un roboante fighting game alcuni dei più personaggi principali dei migliori manga e anime del momento. Il trailer lanciato [nel corso della conferenza Microsoft](#) mostra character da IP come **Dragon Ball Z**, **One Piece**, **Naruto** e dal più recente **Bleach**, con combattimenti che comprendono anche sessioni 3v3.

Scaldate i palmi delle mani, ci sarà da divertirsi.



## Noita

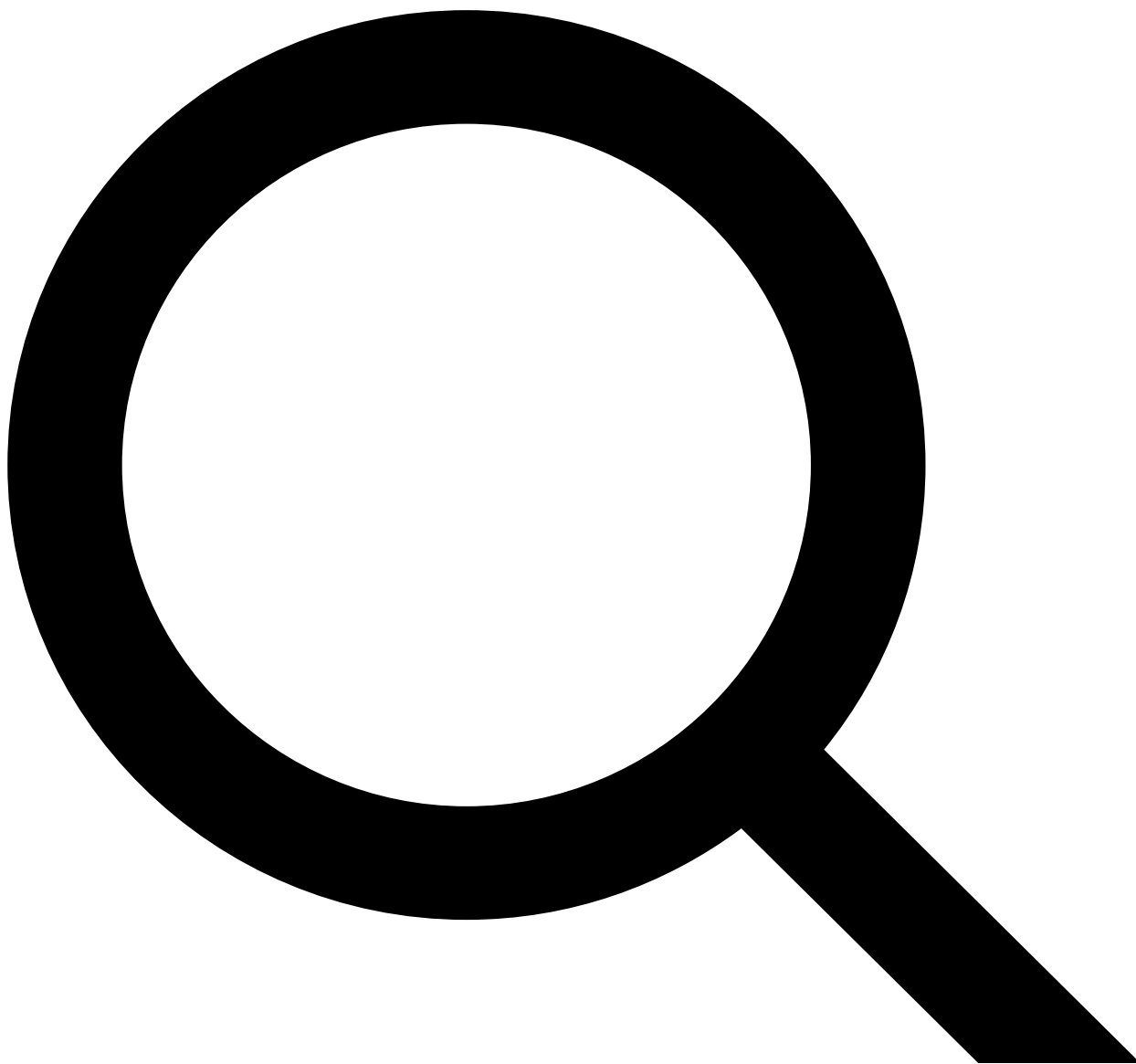
La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. **Noita** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti leva su principi della fisica e della chimica per permettere al nostro protagonista di variare ogni singolo quadratino. Esplosioni, rocce impazzite, fiamme, liquidi, sangue... ogni cosa potrà servire all'interazione con il mondo di gioco. E i risultati sembrano pazzeschi già dal trailer.



## Hitman 2

È arrivato così, alla fine del PC Gaming Show, zitto zitto: dopo una prima stagione di buon successo, l'**Agente 47** ritorna sviluppato dalla solita IO Interactive ma questa volta pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment, includendo modalità d'assassinio in cooperativa e almeno 6 location diverse sin dalla release.

Imperdibile.



## **The Sinking City**

I videogame tratti dall'opera letteraria di H.P. Lovecraft non hanno alle spalle una storia fortunata, pochi quelli davvero riusciti sul piano autoriale, e difficilmente hanno avuto un buon successo commerciale. Con questa avventura in terza persona, gli ucraini di Frogwares vogliono fare meglio dei predecessori, offrendo un titolo open world molto esplorativo e ampiamente focalizzato sull'investigazione.



## We Happy Few

Sviluppato da Compulsion Games e pubblicato da Gearbox Publishing, questo controverso titolo è ambientato alla metà degli anni '60, in un'ucronia che vede un diverso esito della seconda guerra mondiale. Nell'ambientazione di Wellington Wells (anch'essa distopica, ça va sans dire), buona parte degli abitanti è dipendente da una droga allucinogena che li obnubila, rendendoli facilmente manipolabili. Il gioco combina caratteristiche di RPG, survival e alcuni elementi roguelike in una prospettiva in prima persona e con forte attenzione alla narrativa. Elementi che ce lo fanno sembrare molto, ma molto appetibile.



## Babylon's Fall

E arriviamo al classico last, but not least": **Babylon's Fall** sembra collegarsi ad *Attack on Titan*, come suggerisce il riferimento all'impero Helos. Nel trailer abbiamo una cronologia degli eventi che porta fino allo scontro armato fra due giganti. Insomma, le informazioni non sono tante: ma a pubblicarlo è Square Enix e, soprattutto, a svilupparlo è PlatinumGames. Vorremmo negare fiducia Kamiya e al team che ha creato *Nier: Automata* e la saga di *Bayonetta*?

---

## Dusty Rooms: qualcuno sa cos'è il Nuon?

Abbiamo già trattato su **Dusty Rooms** alcune delle console più strane o sottovalutate e che – certamente – non sono rimaste nella mente dei giocatori (o lo sono rimaste per i motivi sbagliati). Oggi, non sappiamo dirvi se ciò di cui stiamo parlando è effettivamente una console, ed è anche per questo che nessuno ne ha memoria. Il **Nuon**, sviluppato da **VM Labs** di **Richard Miller**, non era propriamente una console ma bensì una tecnologia costruita all'interno di alcuni lettori DVD per leggere una serie di giochi 128-bit e, con alcuni film, avrebbe permesso l'accesso a menù esclusivi. Questo esperimento durò pochissimo, tanto è vero che il **Nuon** non appare mai nelle liste delle peggiori console mai costruite. Ma come mai i giocatori non ne sentirono mai parlare e, soprattutto, di cosa si trattava?



movie discs. One thing Toshiba and other manufacturers won't be able to do, though, is sell the hardware at a loss to drive sales; that could keep Project X systems at a higher price than other game systems, although Project X DVD players should cost about the same as other DVD players. It is likely that Project X-enhanced DVD players will be marketed as DVD players, not game machines, so Project X will have an entirely different marketing strategy from that for traditional game machines.

#### COMPETITIVE ANALYSIS:

Project X is so different from traditional game systems that it is difficult to make direct comparisons. The only comparable system was 3DO, but the comparison is unfair, since 3DO was ultimately only a game machine. Multifunction set-top boxes traditionally have not done well, but they've been overpriced and underpowered. We can say this: If Project X can achieve a 30% penetration in the DVD market, it will have active units in more homes than any console ever. And with that level of penetration, development is almost inevitable.

#### THE COMPANY LINE:

One of the criticisms leveled at VM Labs recently was that the company was trying to position Project X as an edutainment platform as well as a game system. Richard Miller, CEO, responds: "Are you kidding?"

Hardcore games with powerful 3D graphics, that is the price of entry. We'd be crazy not to focus on that, and that is our number one focus. All I am trying to say is that because Project X is going to be embedded in the next generation of video entertainment platforms, which are likely to have a much broader demographic and a larger user base, there is an opportunity for publishers and developers to develop new applications, where previously the niche market was just too small. There's an opportunity for companies like Purple Moon to actually get to their audience. So it's an opportunity, but high-performance, kick-ass, 3D titles, that is what we're all about, and that's really where all our attention is."

And what about the lack of dedicated 3D hardware? How much of a liability is that? "Developers don't want polygons, they want MIPS [laughs]. Polygons are all well and good, but if you ask

developers, what they really want is the ability to be able to program each pixel individually with their own routines, their own functions, their own filters, their own effects, and there isn't a platform in the world that lets you do that today. You know, polygons are still great ... [but] don't prejudge what [developers] would like to do. Don't design a 3D polygon engine that says, 'You really want to do your polygons this way.' Let them go and decide for themselves. Our developers are writing their own 3D polygon pipelines. Even though we have provided them with what we think is a pretty good one, they still want to write their own because that's the way they can really differentiate their title."

#### FUTURE PROGNOSIS:

The implications if Project X succeeds are staggering: Game machines in every home attached to a TV could completely change the industry. The Project X business plan is nothing short of brilliant, and with the announcements of hardware partners, it's already working. Will it do as well as hoped? If prices of Project X-enhanced DVDs are kept close to those of regular DVDs, and the company signs one or two more major hardware players (like Matsushita), Project X may have a good shot of reaching critical mass, either in late 1999 or 2000. But in the end, of course, it all comes down to software support.

#### BOTTOM LINE:

If the software is there, if the cost isn't prohibitively high, and if the hardware manufacturers stand behind the system for more than one or two hardware iterations, Project X could succeed. But that's a lot of "ifs," and the only thing that's certain right now is that Project X is a very, very neat idea.

(La tecnologia Nuon fu presentata al mondo come "Project X")

## Contenuti ancora più speciali

La **VM Labs**, come già accennato, era stata fondata da **Richard Miller**, che a un certo punto fu vicepresidente di **Atari**, e con lui, dopo l'esperienza nella leggendaria compagnia americana, si portò dietro diverse persone che lavorarono al **Jaguar**. Come per il **3DO**, la tecnologia del **Nuon** sarebbe stata venduta a terze parti per far sì che potesse essere prodotta e commercializzata. Davvero un bel quadretto! Le stesse persone che portarono alla luce il fallimentare **Atari Jaguar**, seguivano le stesse orme che portarono **Trip Hawkins** all'insuccesso. A primo acchito sembrava che **VM Labs** non aveva idea di ciò che stesse facendo ma per i tempi che stavano per arrivare era una mossa interessante poiché, anche se le compagnie produttrici di hardware non avrebbero guadagnato nulla dalla vendita dei giochi, la tecnologia proposta non era per niente proibitiva e, probabilmente, era il

momento giusto.

La tecnologia **Nuon** fu ceduta a **Samsung**, **Toshiba** e **RCA** e messa all'interno di alcuni lettori DVD, formato che nei primi anni 2000 era pronto a esplodere; era più o meno la stessa mossa che fece **Sony** per la sua **PlayStation 2**, ovvero offrire una console ai giocatori e un lettore DVD a coloro che erano interessati soltanto al nuovo formato, con l'incentivo però di ulteriori menù extra accessibili solo dai lettori **Nuon**. Tuttavia, i menù esclusivi non erano nulla di ché infatti, non solo quello che venne proposto fu raggiunto in poco tempo da tutti i lettori DVD concorrenti, come lo zoom durante l'azione, lo storyboard interattivo e la selezione dei capitoli con anteprime in movimento, ma vennero prodotti solo quattro film con le **migliorie Nuon**: questi sono **Le Avventure di Buckaroo Banzai nella Quarta Dimensione**, **Indiavolato**, **Il Dottor Dolittle 2** e **Il Pianeta delle Scimmie** di **Tim Burton**. Già nei primi 2000, nonostante il formato DVD fosse nuovo di zecca, il **blu-ray** era già in fase di sviluppo e dunque nessuno si volle concentrare su una sorta di DVD+ che ben presto si sarebbe rivelato obsoleto e non avrebbe offerto nulla sul piano dell'innovazione; pertanto la **20th Century Fox**, che fu l'unica a interessarsi alla tecnologia, non si scomodò più di tanto per far sì che il **Nuon** spiccasse nel mercato e dunque rilasciò solamente quattro film per niente eccezionali (diciamo che un **X-Men** o un **Fight Club** avrebbe potuto attrarre giusto qualche curioso in più). Perciò, sia gli spettatori più casual che quelli più esigenti, avrebbero lasciato perdere questa nuova tecnologia per i propri film. Tuttavia, cosa proponeva la console in termini di gaming?



# TKO!

Questa macchina, letteralmente a metà fra una console di gioco e un lettore DVD, sarebbe entrata in competizione con **PlayStation** e prestissimo con **PlayStation 2** e dunque aspettarsi una bella line-up di titoli era più che giustificato; in ogni caso, al di là del fatto che addirittura alcuni **Nuon** non avrebbero avuto un lettore di giochi, furono rilasciati solamente otto titoli dal 2000 al 2003, anno in cui la produzione venne interrotta. Molti molti di essi erano disponibili anche per **PlayStation** e le vere esclusive non furono nulla di speciale:

- **Space Invaders XL**: da come ci si può aspettare, non era altro che una riproposizione del popolare titolo arcade, giusto con qualche ghirigori e qualche modalità in più; un gran titolo per mostrare le capacità 128-bit del **Nuon**!
- **Crayon Shin-Chan**: basato sull'adorabile omonimo manga, finì praticamente per diventare il gioco più raro e criptato al mondo! Questo gioco uscì esclusivamente in Corea del Sud e perciò, per via del *region locking* (che è più severo per ciò che riguarda i DVD), è possibile giocare a questo titolo esclusivamente con un **Nuon** sudcoreano... di marca **Samsung**!
- **Merlin Racing**: un titolo a metà fra **Mario Kart 64** e **Diddy Kong Racing** e, come quest'ultimo, ha una modalità storia. Nulla di ciò che ci viene presentato è degno di nota: personaggi per niente interessanti, gameplay disastroso (massimizzato dal terribile controllo per **Nuon**) e mediocrità generale.
- **Freefall 3050**: un virus ha infettato il mare e perciò la civiltà si è trasferita in degli edifici fluttuanti. Nonostante il trasferimento delle città nel cielo, il crimine continua a dilagare e perciò gli agenti di polizia agiscono saltando degli edifici nel vuoto sparando ai criminali in volo. Il gameplay è molto arcade e le sezioni d'azione terminano in poco tempo; tuttavia, un po' come per il gioco di **Shin-Chan**, questo titolo non è compatibile con tutti i controller **Nuon** e dunque per giocarci dovrete ritrovarvi con quello adatto.
- **Tempest 3000**: così come **Tempest 2000** (a sua volta sequel del classico arcade **Tempest**) finì per diventare il titolo più popolare per **Atari Jaguar**, il suo sequel finì per diventare il titolo più interessante nella libreria **Nuon** (interessante è anche il fatto che lo svilupparono le stesse persone). Il gameplay rimase pressappoco lo stesso del gioco precedente: azione frenetica, *addicting* e accompagnata da della musica techno eccezionale. Nonostante dei lievi rallentamenti, **Tempest 3000** potrebbe seriamente rappresentare l'unico motivo per comprare un lettore DVD **Nuon**.
- **Iron Soldier 3**: un altro sequel di una serie di giochi per **Atari Jaguar**. Anche questo titolo presenta un gameplay interessante e valido; tuttavia è anche disponibile per **PlayStation** perciò, semplicemente, non vale la pena giocarlo qui.
- **The Next Tetris**: una versione del popolare gioco russo che si concentra sulla modalità cascata. Anche questo disponibile per **PlayStation**, **PC** e **Sega Dreamcast**.
- **Ballistic**: il titolo in bundle con i modelli **Samsung**. Il gioco presenta un gameplay simile ad **Actionloop** o **Zuma** (noi, un po' di tempo fa, abbiamo messo le mani su [Sparkle 2](#), gioco molto simile); ancora nulla di che per una console a 128-bit e, ancora una volta, disponibile anche su **PlayStation** e **Game Boy Color**.

(Tutti i giochi sopracitati in un montaggio video dell'utente YouTube Applemctom)

## Si o Nuon?

Comprare un lettore **Nuon**, viste le sue limitazioni coi controller e con la compatibilità dei giochi stessi, comporta un rischio anche se non troppo grande (visti i prezzi abbordabili). È possibile trovarne alcuni sullo store americano di **Amazon**, ma andare alla ricerca dei giochi, ovviamente, è un'altra ardua impresa; se siete interessanti vi consigliamo inoltre, se andrete per qualche [mercato dell'usato](#), di controllare bene i lettori DVD in vendita in quanto alcuni potrebbero inaspettatamente presentare il marchio **Nuon** e i proprietari, essendo le sue caratteristiche così criptiche, probabilmente non hanno idea del loro utilizzo (si stima infatti che molti dei lettori venduti siano stati comprati senza avere una chiara idea delle sue capacità). Tuttavia esistono dei siti dedicati al **Nuon** ed è possibile riscoprire questi otto titoli con un emulatore. Come per i computer **MSX**, [eticamente](#), non arreciamo nessun danno a nessun developer o produttore in quanto nessuno di questi titoli è reperibile per un sistema recente né nuoceremo alla **VM Labs** che, dopo **Nuon**, sembra sia scomparsa nel nulla.