Da Civilization VI a Age of Empire: caratteristiche e differenze dei giochi di strategia a turni e in tempo reale

Si sa, ci sono videogiochi per tutti i gusti. Se ora *Animal Crossing: New Horizons* di Nintendo sembra essere il gioco del momento, tra i videogiochi più amati dagli appassionati spiccano senza dubbio diversi titoli basati sulla strategia, sia in tempo reale che a turni, che richiedono ai giocatori capacità di creare tattiche efficaci, di prevedere le mosse altrui e di applicare ragionamenti logici alle diverse sfide che vengono loro presentate.

I videogiochi strategici a turni

I giochi di strategia sono nati ben prima dell'avvento del computer e hanno sempre dipeso dalla capacità del giocatore di prevedere le mosse dell'avversario e dalla profonda conoscenza delle probabilità di vincita che portano a rischiare in modo consapevole le proprie risorse in vista di una vittoria futura. Ne sono un esempio giochi come gli scacchi e la roulette. Nei primi, a cui ci si può allenare anche online su Lichess, le partite sono caratterizzate da lunghe attese in cui gli sfidanti progettano le mosse future e calcolano quali sono i pezzi da sacrificare per poter fare scacco matto; nella seconda, come spiega il casinò digitale Betway Casinò, un giocatore esperto può sfruttare uno dei diversi sistemi di puntata come il Martingala o il D'Alembert per prevedere i risultati del lancio della pallina, le possibilità di vincita e di perdita e scommettere di conseguenza.
Il funzionamento di questi giochi strategici prevede l'esistenza di turni in cui il giocatore fa la sua mossa e ne attende poi il riscontro o una contromossa da parte degli avversarsi. Questo stile è stato riproposto anche nel mondo dei videogiochi dando vita ai cosiddetti videogiochi strategici a turni. Come è facile immaginare, questo tipo di videogiochi è basato principalmente su ragionamento, astuzia e capacità di prevedere le mosse degli avversari e manca spesso di quel fattore adrenalinico che spesso caratterizza altri videogiochi di strategia o i cosiddetti sparatutto.

Rientrano nella categoria di giochi strategici a turno anche quei videogiochi che a prima vista sembrano relativamente semplici. Che dire ad esempio della serie per Nintendo Switch, Nintendo DS e GameBoy *Pokémon*? Le lotte tra allenatori sono basate infatti su turni e sull'attento calcolo del giocatore che, grazie alle sue conoscenze sull'avversario, sui suoi pokémon e sulle loro caratteristiche, può decidere turno dopo turno come portare aventi la sfida. Altri celebri videogiochi di strategia sono le versioni digitali di giochi da tavola famosi come *Diplomacy*, la cui ultima versione per PC è stata prodotta nel 2005 da Paradox Interactive, in cui i giocatori devono portare a termine complessi trattati di pace tra diverse nazioni.
La serie di giochi di strategia a turni più famosa è però *Civilization*, arrivata al suo sesto capitolo e disponibile oggi anche su PlayStation. L'obiettivo del gioco è quello di costruire un impero sconfiggendo tutti gli avversari che abitano sulla mappa. Passo dopo passo il giocatore farà evolvere la sua civiltà a partire dal 4000 a.C. fino al 2100 d.C., sviluppandone le tecnologie e difendendosi dagli attacchi delle popolazioni limitrofe. Non si tratta solo di un gioco di guerra però: è infatti possibile portare avanti trattative con i leader degli altri popoli e trovare le migliori strategie per vincere adattando la situazione anche alla forma di governo che si è scelta.

I giochi di strategia in tempo reale

Al contrario dei giochi di strategia a turni, in quelli in tempo reale le diverse fazioni si affrontano e

agiscono nello stesso momento, richiedendo così una maggior prontezza di pensieri e riflessi al giocatore ma una minore complessità a livello tattico e strategico. Fin da subito è chiaro che i più celebri videogiochi di strategia in tempo reale, detti anche RTS, devono molto all'eredità lasciata da *Civilization*. Titoli come la serie *Age of Empires* e i suoi spin-off come *Age of Mithology,* scaricabili online su computer su Steam, condividono infatti con *Civilization* molte delle loro caratteristiche principali. Sono infatti tutti ambientati in una mappa che viene man mano esplorata, il giocatore comanda una determinata popolazione e l'obiettivo è quello di dominare il territorio sconfiggendo i nemici o costruendo una cosiddetta Meraviglia. Questi videogiochi, tra i cui titoli spiccano successi come *Warcraft III* e *Halo Wars* per Xbox 360, condividono ambientazioni storiche o fantastiche basate più su vittorie militari che su vere e proprie trame. All'interno del genere RTS sono inoltre individuabili due sottogruppi: i videogiochi di strategia in tempo reale e quelli di tattica in tempo reale, detti anche RTT.

La differenza tra i due si cela soprattutto nell'importanza data alla ricerca delle risorse, dello sviluppo di tecnologie e di forme di governo avanzate richiesti dal genere RTS tradizionale, mentre i videogiochi di tattica in tempo reale sono principalmente focalizzati sulla gestione delle singole unità e sullo sviluppo di tattiche di combattimento per i singoli scontri. In questa categoria rientrano videogiochi come *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* e la serie *Total War* creata da The Creative Assembly ambientata in diversi periodi storici come l'Antica Roma, il medioevo e la campagne napoleoniche. Nonostante il grande successo dei videogiochi RTS in confronto ai progenitori a turni, questo genere non è stato immune alle critiche. Molti detrattori infatti affermano che i videogiochi di strategia in tempo reale, quando giocati tra due giocatori e non contro il computer, vengano vinti non tanto dallo sfidante con maggior talento nello sviluppare strategie e tattiche, ma da quello più veloce con il mouse e più in gradi di gestire le diverse fasi del gioco contemporaneamente, cosa che comporta tempi di reazione più brevi e la capacità di dare un numero maggiore di ordini a più unità in poco tempo.

Tra i moltissimi generi esistenti nel mondo dei videogiochi, i giochi di strategia sembrano essere intramontabili. Se i primi a essere sviluppati furono quelli di strategia a turni, ispirati ai tradizionali giochi di società, oggi sono sempre più diffusi quelli in tempo reale, i cui giocatori devono avere prontezza di riflessi, capacità di gestione delle mappa e delle diverse unità e ottime conoscenze tattiche per i combattimenti.

Aguero e i calciatori appassionati di videogame

È stata una delle immagini più iconiche e ricorrenti del mondo del calcio che è stato messo in pausa negli ultimi mesi. Parliamo, ovviamente, di quel Sergio Aguero in grande forma nei suoi live sul web nei quali si autoriprendeva mentre giocava alla console, consolandosi per la mancanza di allenamenti e di calcio giocato. L'attaccante argentino del Manchester City, il quale tra l'altro è il massimo goleador di sempre della squadra inglese, è un noto appassionato di vari videogiochi di ultima generazione, sia dei classici sparatutto sia di quelli di calcio come FIFA e PES, i due grandi colossi del gioco virtuale più amato del pianeta che anche quest'anno si sono sfidati nel grande mercato. Il numero 10 della squadra di Pep Guardiola, che nella nazionale argentina sfida sempre Lionel Messi alla console, visto che dormono nella stessa stanza, è solo uno dei tanti giocatori di calcio che fanno dei videogiochi un'abitudine costante.

Un altro grande esempio è quello di Paul Pogba. L'ex centrocampista della Juventus, la squadra con più opzioni per la vittoria dell'attuale campionato di Serie A secondo le quote scommesse online in questo momento, è da sempre un grande appassionato di videogame. Parliamo, infatti, di un calciatore che ovunque andasse portava con sé la sua console, dilettandosi soprattutto con giochi di calcio. Sono famose le grandi sfide durante la sua epoca in bianconero con il suo allora compagno Paulo Dybala, chiamato dal francese "quadrato R2", in riferimento ai tasti da schiacciare con il joypad della Playstation per poter effettuare il tiro a giro. Pogba, che gioca nel Manchester United ed è veramente l'alter ego di Aguero, è uno dei più abili giocatori di FIFA, gioco nel quale sceglie sempre sé stesso.

Dall'altro lato della barricata troviamo invece l'ex Roma Alessandro Florenzi, il quale oltre al calcio balilla e ai giochi di carte ama tantissimo giocare a PES, come dimostra un aneddoto che vede il calciatore romano comprare un televisore a 36 pollici solo per giocare durante un ritiro di pochi giorni. Una dimostrazione di passione assoluta per le console e i grandi giochi in grado di simulare perfettamente le partite di calcio. Per Florenzi, così come accade per tanti altri calciatori, poter vedere rappresentate in modo virtuale le possibili vicende sportive che lo coinvolgono è evidentemente anche un modo per capire come protrebbe comportarsi nei panni del protagonista. Lo stesso accade, infatti, per Ciro Immobile, il grande bomber della Lazio e attuale capocannoniere del campionato italiano. L'attaccante nativo di Torre Annunziata è stato, infatti, ripreso in una serie di foto e video dalla sua compagna Jessica quando preferiva divertirsi alla console che stare con lei,

suscitando ovviamente grandi reazioni da parte di tutto il popolo del web.

La febbre dei videogame, che permettono a chiunque di divertirsi senza muoversi da casa, si è sviluppata ulteriormente in questo periodo di confinamento globale. E non è un caso che proprio i calciatori, tra le persone più attive fisicamente, siano stati i grandi ambasciatori di questa passione per i giochi virtuali.

Sicurezza nei giochi online, ecco perché è così importante

Il **gioco online** ha preso sempre più piede nel corso degli ultimi anni sul territorio italiano. Non è un caso, visto che il popolo nostrano è sempre stato particolarmente vicino al mondo dell'azzardo, con una passione che non conosce confini ormai da tanti secoli.

Eppure, la possibilità di puntare e scommettere online ha reso decisamente tutto più semplice. Per vivere un'esperienza coinvolgente e anche molto divertente, ormai, non c'è nemmeno più bisogno di recarsi presso una sala da gioco dal vivo, dal momento che l'evoluzione delle **piattaforme d'azzardo online** è stata talmente evidente anche dal punto di vista tecnologico, che ormai ogni gap si può definire superato.

L'importanza di scommettere online in modo sicuro

È chiaro, però, che se il web ha tanti **aspetti positivi e vantaggi**, ha pure qualche problema e inconveniente non da poco. Uno di quelli maggiormente discussi è senz'altro quello che si riferisce all'ambito della sicurezza. Sì, perché anche hacker e malintenzionati sono sempre più preparati nel tentativo di rubare i dati degli utenti.

Quindi, **l'aspetto della sicurezza** è fondamentale e fa la differenza anche quando si tratta di scegliere la piattaforma più adatta per puntare e giocare. Ci sono tante piattaforme che offrono dei casino bonus estremamente vantaggiosi, ma non ci si deve ovviamente lasciar trascinare nella scelta solamente da questo aspetto.

Prima di tutto, come detto, è importante valutare quanto un casinò possa garantire la sicurezza dei propri utenti, che creano un conto di gioco ed effettueranno delle **transazioni di denaro**, sia versamenti che prelievi e, di conseguenza, vogliono protezione totale in merito a tutti questi dati.

Gli elementi da controllare prima di giocare

Ci sono diversi fattori che devono essere verificati prima di cominciare a puntare e a scommettere online. Il primo elemento da verificare è rappresentato dal **protocollo di connessione**. Per permettere che tutti i vari utenti possano puntare in totale serenità e sicurezza, ecco che le piattaforme di gioco d'azzardo sul web devono sfruttare il protocollo HTTPS, rispetto al precedente http.

La differenza tra questi due protocolli di cui abbiamo appena parlato deriva dal fatto che tramite il protocollo HTTPS è oggetto di un apposito **processo di crittografia** e i vari malintenzionati che

agiscono sul web non hanno alcuna opportunità di rubare dati o spiare le varie attività degli utenti sul web.

Attenzione anche ai vari **sistemi di pagamento** che vengono accettati da parte dell'operatore che ha la gestione della piattaforma, visto che si tratta di un altro fattore che fa la differenza per quanto riguarda l'ambito della sicurezza. Per fare in modo di evitare di cadere in pericolose truffe, così come di non mettere a rischio le proprie transazioni, il consiglio migliore da seguire è di optare per una piattaforma che accetta dei pagamenti solo ed esclusivamente mediante **portali sicuri e ben noti**, come ad esempio Skrill, PayPal e Neteller. Infine, un altro suggerimento molto utile è di non giocare mentre si sta utilizzando una connessione a delle reti Wi-Fi pubbliche, a meno di non sfruttare un'apposita rete VPN sicura e affidabile.

Le migliori piattaforme di gaming online

Diciamo la verità: nel corso degli ultimi anni, il **settore dell'intrattenimento e dei videogiochi** ha subito un'evoluzione radicale per via del ruolo sempre più importante di internet. Il futuro, infatti, dovrebbe vedere l'uso sempre più sporadico delle console, a favore invece delle piattaforme online.

Uno degli aspetti che si possono certamente notare da questa nuova tendenza è legato al fatto che i giochi su disco sono praticamente defunti e il futuro sarà inevitabilmente quello di effettuare il download dei giochi direttamente dalla rete. Per i giochi su pc, ormai si può considerare una prassi che dura già da diversi anni, al punto tale che i servizi che si occupano di **digital delivery** sono cresciuti in misura sempre maggiore.

Non solo, visto che i prezzi dei vari videogiochi sono più convenienti e, di conseguenza, nella maggior parte dei casi non servono computer con particolari requisiti per la **riproduzione dei giochi** lanciati più di recente in commercio. Insomma, la concorrenza rispetto alle console tradizionali è sempre più accentuata.

Le piattaforme dedicate al gioco online

Anche il **mondo del gioco d'azzardo** ha ricevuto un impulso incredibile con il boom dei device mobili. Per chi ama, ad esempio, giocare a carte, si può consultare molto facile un elenco siti poker online affidabili e in cui poter puntare in totale sicurezza con gli altri utenti, creando il proprio conto di gioco.

I **casinò online più sicuri** sono quelli che ovviamente rispettano la normativa attualmente in vigore sul territorio italiano, ma che offrono un'affidabilità totale per quanto riguarda le transazioni che verranno effettuate sul proprio conto di gioco, tra versamenti e prelievi. Ci sono ovviamente anche tanti altri fattori che incidono sulla scelta finale, come ad esempio l'offerta di bonus e promozioni per chi si registra per la prima volta e crea un conto di gioco online, oppure la gamma di metodi di pagamento che viene proposta. L'aspetto più importante è quello della sicurezza e il rispetto della normativa attualmente in vigore in Italia si può verificare con la presenza del **marchio AAMS**, fondamentale garanzia sotto questo aspetto.

Il boom del cloud gaming

Il **futuro del gaming** è ben delineato: a dominare la scena ci saranno sempre di più delle piattaforme per lo streaming da cloud dei videogiochi. Tutti gli utenti sfrutteranno questo sistema sempre di più per trovare i giochi, con la reperibilità fisica che calerà ai minimi storici.

Lo streaming di videogiochi, infatti, permettere l'accesso tramite dei abbonamenti mensili, esattamente sullo stile di Netflix. **Stadia**, ad esempio, è la piattaforma per lo streaming di videogiochi che è stata proposta da parte del colosso di Mountain View. Un colosso che può contare su interazioni con YouTube e Google Assistant, il cui obiettivo sarà quello di raggiungere l'offerta di giochi ad una qualità pari a 4K 60fps.

Lo **streaming di videogiochi** è uno degli elementi su cui punta tantissimo anche il comparto di Microsoft. In seguito alla comunicazione di Google Stadia, Xbox non ha ovviamente perso tempo ed è stato lanciato il progetto **Project XCloud**. Una libreria condivisa con un altissimo numero di videogiochi di ogni tipo.

Lara Croft e le altre: quando l'eroina del videogame è una donna

Shadow of the Tomb Raider: definitive edition, l'ultimo gioco della saga di *Tomb Raider*, è disponibile da pochi giorni in Italia. Contemporaneamente stanno per iniziare le riprese di ***Tomb Raider 2***, interpretato ancora una volta da Alicia Vikander. È il momento di tornare a parlare di Lara Croft e di altre eroine che hanno fatto la storia dei videogame.

Lara Croft, un’archeologa che ha conquistato il mondo

La prima avventura di *Tomb Raider* risale al 1996 ed è stata sviluppata per Eidos Interactive da Core Design. Il plot è semplice ma avvincente: Lara Croft è un’archeologa (letteralmente una “razziatrice di tombe”) che si trova ad affrontare una serie di insidie e pericoli per trovare tesori e antichi manufatti. Il successo del videogame è tale che ne vengono realizzate tre serie, la prima di sei episodi, la seconda e la terza di tre. Il segreto del successo di questo gioco sta in un nuovo genere, l’action-adventure, che si trova a metà strada tra il platform game e lo sparatutto, ma anche e soprattutto nella scelta anticonvenzionale di una protagonista femminile in un periodo in cui la maggioranza dei gamer e dei personaggi è maschile. Il personaggio è “tosto”, capace di affrontare i pericoli come e meglio di Indiana Jones, la sua storia è entusiasmante e il suo aspetto è destinato a renderla una sex symbol. Figlia di un lord inglese, fidanzata con un nobile, Lara parte a 16 anni per una spedizione in Cambogia, che accenderà la sua passione per l’archeologia. A soli 21 anni, reduce da un incidente aereo sull’Himalaya, deciderà di cambiare drasticamente il corso della sua vita.

Tomb Raider, dai gadget ai film

I creatori di *Tomb Raider* celebrano il suo 23° compleanno con *Shadow of the Tomb Raider: definitive edition*, che ci riporta alle origini di Lara Croft e al momento in cui diventa una "razziatrice di tombe". Questa edizione disponibile sul Playstation Store contiene il gioco base con varie correzioni, le sette tombe sfida dei DLC, i completi, le abilità e tutte le armi dell'eroina. Ma il successo della serie non vive solo nel mondo del gaming. Durante i suoi 23 anni di vita, Lara Croft ha contagiato anche il mondo del cinema, debuttando sul grande schermo nel 2001 con il volto di Angelina Jolie in *Lara Croft: Tomb Raider*. L'attrice ha interpretato l'episodio successivo, *Tomb Raider: la culla della vita*, nel 2003, per poi passare il testimone ad Alicia Vikander, che nel 2018 è stata la protagonista del reboot *Tomb Raider*. La Vikander si prepara ora a girare *Tomb Raider 2*, per la regia di Ben Wheatley, e si è detta entusiasta all'idea che Angelina Jolie possa eventualmente avere un cameo nel film. All'archeologa è stata dedicata anche la slot machine *Tomb Raider – Secret of the sword*, che ha il suo posto d'onore accanto a quelle di *Game of Thrones, Star Wars* e, appunto, di *Indiana Jones*, sul sito di gaming Betway Casinò. I fanclub come *Tomb Raider Italia* e i gadget legati al personaggio non si contano, a partire dai costumi che vengono sfoderati ogni anno a Halloween, a Carnevale, ma soprattutto in occasione di vari cosplay.

Lara Croft… e le altre?

Se Lara Croft ha oscurato tutte le altre eroine, i personaggi femminili degni di nota nel mondo dei videogame sono numerosi. Un esempio storico, ma lontanissimo dalla figura dell'archeologa-avventuriera, è la Principessa Peach di *Super Mario*: bionda, con gli occhi azzurri, vestita con un lungo e vaporoso abito rosa, nel 1985 rappresentava una dolce bambolina da salvare dal cattivo di turno. I tempi sono cambiati e sono arrivate nuove star dei videogiochi. Tra loro Chun-Li di *Street Fighter*: un'agile e muscolosa combattente di arti marziali, capace di destreggiarsi in ogni situazione

e di sconfiggere anche uomini sulla carta molto più forti di lei. Impossibile dimenticare Jill Valentine di *Resident Evil*: coraggiosa e sensibile, nel 1996 l'ex agente di polizia del reparto speciale di Raccoon City è una dei quattro protagonisti (gli altri tre sono maschi) del primo *Resident Evil*, ed affronta senza paura zombie e mostri di ogni tipo. Ma c'è anche Samus Aran, un'altra "dura", bellissima, biondissima e fortissima protagonista di Metroid, uno sparatutto a tema science fiction, che per quasi tutta la durata del videogioco agisce coperta da una tuta, e che svela la sua identità femminile solo alla fine. E che dire di Ellie, la giovanissima di *The Last of Us*, un personaggio fragile e umano che vive in un mondo ormai distrutto e che ne rappresenta la purezza di un tempo?

Da Lara Croft a Ellie, le protagoniste dei videogame sono sempre più numerose, e non a caso: negli ultimi anni il settore ha visto crescere in maniera esponenziale la presenza femminile, tanto tra il pubblico di eSport, quanto tra i giocatori. E se, come confermano i sondaggi, i videogame hanno superato lo shopping nella lista delle passioni delle ragazze, è probabile che presto vedremo sui nostri schermi nuove storie e nuove eroine dei videogiochi.

Hi, my name is... Hideki Kamiya

Dopo una breve pausa, riprende la nostra consueta rubrica sulle più importanti personalità del mondo del Game Design. In occasione dell'uscita del quinto capitolo della saga action più apprezzata degli ultimi anni, ***Devil May Cry 5***, ci occupiamo della mente che ha dato i natali alle avventure di Dante: **Hideki Kamiya**. Classe **1970**, Kamiya ha avuto l'arduo onere di provocare un violento scossone all'interno del genere d'azione in terza persona, da anni ormai stagnante nelle sue vecchie meccaniche logore e non al passo con i tempi. Facciamo però qualche passo indietro.
Kamiya inizia la sua gavetta in casa **SEGA** e successivamente passa alla **Namco** ma, nonostante una buona partenza nel settore, il nostro Hideki non si sente pienamente realizzato, costretto dalle case produttrici a lavorare come semplice artista senza alcuno spazio nelle scelte di game design. Decide così di migrare verso altri lidi di sviluppo, riuscendo a ricoprire il ruolo di designer in **Capcom** nel **1994**. Il suo primo incarico con la casa di Osaka comporta una notevole dose di responsabilità sulle spalle di Kamiya, il quale si ritrova a dover portare avanti una saga che si preannunciava iconica già fin dal primo titolo: il designer viene affiancato al maestro **Shinji Mikami** nella lavorazione di ***Resident Evil* 2**, sequel dell'apprezzatissimo capostipite, ricoprendo il delicato ruolo di director.
Il nuovo capitolo della saga horror di Capcom doveva rivoluzionare le meccaniche alla base del precedente capitolo ed espandere l'universo di gioco, pur rimanendo fedele a se stesso. Mikami in prima persona era stato messo al comando dello sviluppo ma i vertici di Osaka non rimasero soddisfatti del lavoro compiuto, motivo per cui il team venne affidato al giovane Kamiya alla sua prima esperienza come direttore. Il prototipo di Mikami, lo storico ***Resident Evil 1.5***, viene messo da parte dal nuovo team di sviluppo e il progetto prende una piega completamente diversa. Viene rivisto il gameplay, rendendolo più dinamico rispetto al primo episodio, viene stravolto l'impianto scenografico conferendogli un respiro hollywoodiano e ampliato enormemente il numero di nemici su schermo superando il limite di 7 zombie per schermata, aspetto che mette a dura prova le capacità tecniche della prima PlayStation. Vengono introdotti nuovi personaggi per dare continuità ai fatti raccontati nel primo capitolo, grazie all'apporto in sceneggiatura di **Noboru Sugimura** e per la prima volta fanno la comparsa i temibili ***Licker*** , divenuti presto le icone di *Resident Evil 2*.
Il gioco è apprezzato dai capoccia di Capcom e anche in termini di vendite e critica viene accolto positivamente, stabilendo numeri che permisero al lavoro di Kamiya di entrare a far parte della lista dei best seller Playstation. Uscito nel 1998, ***Resident Evil 2*** è stato il primo grande passo per il

designer che ha saputo dimostrare all'intero mercato il suo valore e la grande capacità di unire novità e tradizione, incontrando anche i favori di un pubblico che si faceva sempre più esigente e diversificato.

La carriera del giovane Kamiya è soltanto agli albori e l'esperienza al fianco di Mikami non è del tutto archiviata. Agli inizi degli anni **2000** gli viene affidato il compito di lavorare al **quarto capitolo della saga di *RE*** con l'obiettivo primario di dare una svolta totale alle meccaniche di gioco; ripartire da zero nel tentativo di allargare sempre di più l'utenza senza rinunciare all'altissimo livello qualitativo richiesto dal publisher. Un compito per niente facile a cui il nostro Hideki non si sottrae.
Aiutato un'altra volta da **Sugimura** alla scrittura, il progetto prende una piega totalmente diversa rispetto alle idee iniziali. Lo scenario di gioco viene stravolto a favore di una ambientazione più gotica e medioevale; le meccaniche da survival horror abbandonate per fare spazio a un approccio più votato all'azione e al dinamismo, gli sfondi prerenderizzati che caratterizzavano i capitoli precedenti vengono del tutto sostituiti da ambientazioni completamente in **3D**, e di conseguenza anche la telecamera fissa lascia il posto a una camera più attiva e veloce. Del classico *Resident Evil* insomma rimane veramente poco ed è Mikami a suggerire di dare la luce a una nuova IP, sfruttando le grandi potenzialità del nuovo progetto e mettendo la sua creatura al sicuro da possibili contaminazioni che avrebbero portato la serie verso altri lidi.

Il team capitanato da Kamiya viene soprannominato **Team Little Devils** ed è proprio da qui che il director prende spunto per battezzare il suo ultimo lavoro: ***Devil May Cry***. Uscito esclusivamente su **PS2**, il gioco diventa subito una devastante killer application per la casalinga di Sony e con il tempo raggiunge lo status di vero e proprio cult riuscendo a stupire per l'incredibile audacia di Kamiya nel saper unire alla perfezione meccaniche **hack'n'slash** con l'azione in terza persona. Adrenalinico, divertente e con un forte carisma, la prima avventura di Dante ha dato il via a una saga che oggi conta 5 episodi e un reboot distribuiti su tre generazioni di console. Tra alti e bassi, ***Devil May Cry*** è diventato velocemente un titolo di punta per la casa di Osaka, anche se il suo padre ideatore ne ha

curato solamente il primo episodio per poi focalizzarsi su altri progetti.

Dopo il grande successo ottenuto con ***DMC***, Capcom ripone piena fiducia nelle capacità del giovane designer tanto da concedergli carta bianca per i futuri progetti, ma non abbastanza da affidargli esosi budget. Così Kamiya mette in cantiere un prodotto atipico, unendo la sua passione per i vecchi giochi a scorrimento orizzontale con quella per i supereroi. Nasce un gioco talmente bizzarro da riuscire a trovare soltanto una piccola fetta di pubblico entusiasta, ma viene totalmente ignorato dalle grandi masse. Previsto inizialmente come esclusiva per **Nintendo Game Cube** e un anno dopo approdato anche sui lidi PlayStation, nel **2003** la Capcom distribuisce ***Viewtiful Joe***. Seguendo le vicende di **Joe** e della sua compagna **Go-Go Silvia**, Kamiya imbastisce un **beat'em up a scorrimento orizzontale** che fa della sua cifra stilistica il maggior punto di forza. Tra citazionismi da otaku e scelte di gameplay atipiche, basate su una sorta di slowmotion controllato dal giocatore, il gioco racchiude in sé un potenziale che verrà fuori pienamente soltanto con il secondo capitolo. Purtroppo la saga non avrà lunga vita e dopo due capitoli principali, uno spin off sulla falsa riga del picchiaduro ***Super Smash Bros.*** e qualche exploit su portatile, *Viewtiful Joe* e soci sono stati presto dimenticati dal pubblico e da Capcom stessa, che riserverà al supereroe in calzamaglia rossa soltanto sporadiche apparizioni in altri titoli, come a dire "sì, ci piaci ma non così tanto da concederti un'ulteriore possibilità".

Intanto, nei corridoi di Capcom, alcuni sviluppatori cominciano a sentire una certa insofferenza verso la casa produttrice, riguardo le sue scelte aziendali. Molti dei progetti in cantiere in quel periodo sono indirizzati con l'obiettivo di rischiare il meno possibile in termini di risorse ed investimenti. La dirigenza preferisce spendere budget in sequel di saghe che hanno dimostrato un ricavo sicuro e le creazione di nuovi brand non viene neanche preso in considerazione. Autori come lo stesso Mikami, **Keiji Inafune**, **Atsushi Inaba** e **Masafumi Takada** cercano di svincolarsi dal controllo dei vertici attraverso la creazione di team di sviluppo interni che rivendicano la loro indipendenza concettuale. Nasce così il leggendario **Clover Studio**, una piccola bottega delle meraviglie dove presero vita, oltre a *Viewtiful Joe* lo sfortunato ***God Hand*** e un secondo gioco di Kamiya: ***Okami***.
È il 2006 quando il gioco viene pubblicato e fino ad oggi risulta essere il titolo tecnicamente più ispirato di tutta la produzione del designer giapponese. Okami è un vero e proprio tributo d'amore alle saghe preferite di Hideki, prima fra tutti un immancabile ***The Legend of Zelda***, se non altro per le meccaniche di gameplay che strizzano continuamente l'occhio al capolavoro Nintendo; Kamiya non si limita a una vuota riproposizione degli stilemi classici della serie, ma aggiunge tasselli nuovi e originali, come la capacità del giocatore di pennellare letteralmente gli oggetti su schermo e di attaccare i nemici tramite questo magico strumento. E se un solidissimo adventure non dovesse bastare, i ragazzi Clover regalano ai giocatori uno spettacolo per gli occhi prendendo a piene mani dall'arte tradizionale del ***Sumi-e,*** ovvero la pittura a inchiostro e acqua. Uscito come esclusiva **PS2**, *Okami* non ha mai realmente brillato sul piano delle vendite, ma è stato così apprezzato nel lungo periodo che sono stati numerosi i porting operati da Capcom nel corso degli anni, portandolo su **Wii** e su tutte le console di attuale generazione attraverso i corrispettivi store digitali, dando la possibilità agli utenti di poter giocare a questa piccola gemma senza tempo.

Dopo la parentesi *Okami*, Clover Studio viene chiuso definitivamente da Capcom e gran parte del team si riunisce sotto un nuovo nome: lo stesso anno infatti viene fondata **PlatinumGames**, oggi famosa nell'intero globo per aver dato i natali ai migliori action degli utlimi anni. Grazie alla nuova indipendenza conquistata, i membri di Platinum iniziano a sviluppare giochi multi piattaforma sotto diversi publisher, mantenendo un buon margine di libertà creativa. Nel **2009** è sega la casa a finanziare i primi giochi del nuovo team a partire dal divertente ***Mad World*** uscito in esclusiva su Wii, passando per lo strabiliante ***Vanquish*** su PS3 e X-box 360.
Ed è sotto la nuova software house che Kamiya concepisce, a giudizio di chi scrive, il suo capolavoro: pubblicato per le console casalinghe di Sony e Microsoft, ***Bayonetta*** sarà la summa totale di ciò che il designer ha sempre cercato di raggiungere, l'action game definitivo. Il gioco è l'esatta evoluzione di quanto fatto con Dante su PS2: con un colpo di spugna Kamiya setta un nuovo standard per tutta la concorrenza e crea un manuale perfetto per le software house che da quel momento in poi vogliano cimentarsi nello sviluppo di un gioco d'azione. Con un palese riferimento allo storico Team dei "piccoli diavoli", il designer chiama a raccolta i suoi migliori sviluppatori e crea il **Team Little Angels** lanciando più di una frecciatina alla sua ex compagnia, la Capcom. Kamiya alleggerisce i toni rispetto al più serioso e oscuro ***Devil May Cry***: i personaggi si prendono meno sul serio e la storia, nonostante raggiunga momenti drammatici, non risulta mai pesante. Il gamepla è d'altro canto quanto di meglio si possa desiderare da un gioco di questo genere, la componente di attacco è incredibilmente bilanciata con la pericolosità e velocità dei nemici. Inoltre per poter uccidere un determinato tipo di avversari sarà necessario sbloccare il ***climax***, ovvero una sorta di dimensione parallela dove Bayonetta può indistintamente colpire senza dare la possibilità al nemico di difendersi. Stilisticamente il gioco si discosta dalle avventure di Dante, preferendo un'ambientazione gotica che convive con strutture Liberty in grado di dare eleganza e un giusto tocco di femminilità e grazia. Tutto il gioco è un continuo ammiccare verso il giocatore e più di una volta vi ritroverete a parlare direttamente con la protagonista come se fosse cosciente della vostra presenza al di là dello schermo del televisore, una rottura della quarta parete inserita con intelligenza e grazia. Al momento della sua uscita il gioco riscosse un discreto successo di pubblico, purtroppo limitato dalla sventurata versione PS3 convertita in fretta e furia e senza le adeguate attenzioni. Il risultato fu talmente disastroso da inficiare il gameplay, con FPS ballerini e una resa grafica mediocre. Nel

corso del tempo, e grazie alla mano vigile di **Nintendo** sul brand, il capolavoro di Kamiya ha ritrovato una seconda giovinezza passando da multi piattaforma a esclusiva totale per le console della casa di Tokyo, fatto che ha portato ***Bayonetta 2*** (diretto da Hirono Sato) a essere una killer application per **WiiU** nel **2014** e che vedrà un terzo capitolo in esclusiva per la ibrida Nintendo nei prossimi anni.

L'ultimo gioco diretto da Kamiya risale però al **2013** ancora una volta su WiiU e rappresenta l'esperimento più bizzarro dell'ex Capcom: ***The Wonderful 101***, un particolare incrocio tra un RTS e un gioco d'azione, basato sui riflessi e la coordinazione del giocatore. Il gioco chiama in causa un gruppo di supereroi determinati a salvare la terra dall'attacco di terroristi alieni nominati **Geathjerk**. Assurdo e improbabile, il gioco è un concentrato di idee geniali che sfruttano pienamente il paddone del WiiU. Graficamente piacevole e dal ritmo sfrenato, purtroppo non è stato considerato dal pubblico relegandolo nel girone dei giochi dimenticati troppo velocemente. È notizia recente però la volontà del designer giapponese di riportare la sua creatura all'attenzione del mercato attraverso un porting su **Switch**, occasione perfetta per incontrare il favore del pubblico su una piattaforma molto più popolare della precedente.

Il lavoro e la grande passione di Hideki Kamiya hanno portato una importantissima rivoluzione all'interno del genere action , creando due brand che hanno spinto i limiti fino ad allora raggiunti e che ancora oggi sono considerati dei veri e proprio cult nel settore. Nonostante la sua versatilità, il designer non sempre è riuscito a catturare l'attenzione del mercato mondiale pur continuando a regalare ai suoi sostenitori prodotti di una qualità estremamente elevata. In attesa di farci stupire ancora una volta dal padre di Dante non possiamo fare altro che augurare un futuro radioso all'intero team, abbracciando pienamente la loro filosofia di sviluppo che ha saputo donarci più di una soddisfazione da videogiocatore.

Link sarà giocabile in Halo Infinite

La partership tra **Microsoft** e **Nintendo** sembra consolidarsi sempre di più. Sappiamo già come i due colossi dell'entertaiment abbiamo stretto accordi per portare un'apposita app di **Xbox Gamepass** su **Switch** e di come i lavori su **Project X Cloud** della casa di Redmond permetteranno alla console giapponese di usufruire di titoli attualmente inaccessibili. Dopo l'arrivo di ***Cuphead*** (18 Aprile), Nintendo potrebbe vantare altre esclusive Microsoft nel suo pacchetto ma, un accordo, vale in entrambi i sensi.
Microsoft ha annunciato a tal proposito, che uno dei personaggi più iconici della storia arriverà come personaggio giocabile sul prossimo capitolo di ***Halo***: **Link**, infatti, vanterà un gameplay appositamente studiato per far fronte all'alta tecnologia e armi da fuoco presenti nel titolo **343 Industries**, anche se ancora mancano numerosi dettagli.
Attendiamo dunque con ansia l'**E3 di Giugno**, sperando di vedere qualche gameplay.

L’ascesa femminile nel mondo del gaming

Con il passare degli anni, sempre più ragazze e donne cominciano ad avvicinarsi al mondo del gaming e, inoltre, moltissime di loro sono accanite spettatrici di **e–sport**.
Recentemente, la società britannica **The Insights People**, ha eseguito 5,000 interviste su soggetti femminili con età inferiore ai 18 anni fra i mesi di Luglio e Settembre. Secondo i risultati molte ragazze sono più interessate a determinati fattori dei videogiochi che ad altri; infatti, rispetto al 75% registrato nello scorso anno, la percentuale di ragazze che passano il loro tempo libero giocando è arrivato addirittura a una soglia dell’84%. Secondo i dati raccolti **il 15% di queste ragazze guarda gli e-sport**, e, soprattutto, ci sono più ragazze tra i 13-18 anni che guardano queste partite dal vivo rispetto ai ragazzi della stessa età.
Infine, **i videogiochi sono riusciti a superare lo shopping** arrivando ottavi nella classifica degli hobby preferiti dalle ragazze. Sfortunatamente però, quelle che giocano a livello competitivo è infimo. Vedremo mai una parità di genere all’interno dei vari team e-sport?

Nintendo contro le ROM e gli emulatori

Nintendo, nel corso di quest’anno, ha intentato una causa contro due grandi pagine web che distribuivano **emulatori** e **ROM** dei loro prodotti. Quest’ultima è stata eseguita presso il **Tribunale Federale dello stato americano dell’Arizona,** con l’accusa di violazione del copyright e del marchio. Secondo l’ultime notizie, la coppia che gestiva gli ormai defunti negozi “neri” sarà costretta a pagare ben **12 milioni di dollari**.
Ad Agosto era stato rivelato che entrambe le parti in causa volevano un processo rapido così da evitare un inutile aggravio di costi. Infatti, i proprietari delle pagine ammettono subito d’aver violato direttamente e indirettamente sia il copyright e il marchio, causando quindi un danno irreparabile per la società giapponese.
Molto probabilmente, la causa che ha portato a una somma del genere è che gli imputati siano stati usati come capro espiatorio, così che gli altri proprietari di siti web sapessero cosa potrebbe succedere se cadessero nelle grinfie degli avvocati della grande **N**. Infine, l’ingiunzione impedisce alla coppia di violare i diritti di **Nintendo** in futuro, imponendogli di consegnare i domini dei loro siti e tutti i giochi ed emulatori in loro possesso.

Pokémon Let’s Go: 3 milioni di copie vendute

Uno dei brand più grandi della **società giapponese** continua ad abbattere record su record, riuscendo a superare anche le vendite, durante la prima settimana dal rilascio, di ***The Legend of Zelda: Breath of The Wild*** e *Super Mario Odyssey*. Con ben 3 milioni di copie vendute in soli sette

giorni, ***Pokémon Let's Go Pikachu/ Eevee*** riscuotono un grande successo tra i fan anche dopo le varie "polemiche" sul tanto discusso sistema di cattura dei "mostri" selvatici.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGEtbGFuZyUzR
CUyMml0JTIyJTNFJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjJqYSUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRSUz
Q2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRmhhc2h0YWclMkYlMjVF
MyUyNTgzJTI1OTQlMjVFMyUyNTgyJTI1QUIlMjVFMyUyNTgzJTI1OTYlMjVFMyUyNTgyJTI1QTQlM0
ZzcmMlM0RoYXNoJTI2YW1wJTNCcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0UlMjMlRTMlOD
MlOTQlRTMlODIlQUIlRTMlODMlOTYlRTMlODIlQTQlM0MlMkZhJTNFJTIwJUUzJTgyJTkyJUUzJTgzJT
k3JUUzJTgzJUFDJUUzJTgyJUE0JUUzJTgxJThGJUUzJTgyJThDJUUzJTgxJUE2JUUzJTgxJTg0JUUzJTgyJ
ThCJUUzJTgxJUJGJUUzJTgxJUFBJUUzJTgxJTk1JUUzJTgyJTkzJUUzJTgxJUFFJUUzJTgxJThBJUUzJTgxJ
ThCJUUzJTgxJTkyJUUzJTgxJUE3JTNDYnIlM0UlRTclOTklQkElRTUlQTMlQjIlRTUlODglOUQlRTklODA
lQjElRTMlODElQUUlRTQlQjglOTYlRTclOTUlOEMlRTclQjQlQUYlRTglQTglODglRTglQjIlQTklRTUlQT
MlQjIlRTYlOUMlQUMlRTYlOTUlQjAlRTMlODElOEMlMjAzMDAlRTQlQjglODclRTYlOUMlQUMlRTMl
ODIlOTIlRTklODElOTQlRTYlODglOTAlRjAlOUYlOEUlODklM0NiciUzRU5pbnRlbmRvJTIwU3d0aWNoJ
UUzJTgyJUJEJUUzJTgzJTk1JUUzJTgzJTg4JUUzJTgxJUE4JUUzJTgxJTk3JUUzJTgxJUE2JUUzJTgwJTgxJ
UU3JTk5JUJBJUU1JUEzJUIyJUU1JTg4JTlEJUU5JTgwJUIxJUUzJTgxJUFFJUU0JUI4JTk2JUU3JTk1JThD
JUU2JTlDJTgwJUU5JUFCJTk4JUU4JUIyJUEzJUIyJUU2JTlDJUFDJUU2JTk1JUIwJUUzJTgyJTgyJTk
kyJUU2JTlCJUI0JUU2JTk2JUIwJUUzJTgxJTk3JUUzJTgxJTlGJUUzJTgxJTlEJUUzJTgxJTg2JUUzJTgxJUE
3JUUzJTgxJTk5JUVGJUJDJTgxJTNDYnIlM0UlM0NiciUzRSVFMyU4MiU4MiVFMyU4MSVBMyVFMyU
4MSVBOCVFMyU4MSU5RiVFMyU4MSU4RiVFMyU4MSU5NSVFMyU4MiU5MyVFMyU4MSVBRSVF
NCVCQSVCQSVFMyU4MSVBQiVFOSU4MSU4QSVFMyU4MiU5MyVFMyU4MSVBNyVFMyU4MiU4
MiVFMyU4MiU4OSVFMyU4MSU4OCVFMyU4MiU4QiVFMyU4MiU4OCVFMyU4MSU4NiUzQ2JyJTN
FJUUzJTgxJTkzJUUzJTgyJThDJUUzJTgxJThCJUUzJTgyJTg5JUUzJTgyJTgyJTIwJTNDYSUyMGhyZWYlM
0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIuY29tJTJGaGFzaHRhZyUyRiUyNUUzJTI1ODMlMjU5NC
UyNUUzJTI1ODIlMjVBQiUyNUUzJTI1ODMlMjU5NiUyNUUzJTI1ODIlMjVBNCUzRnNyYyUzRGhhc2g
lMjZhbXAlM0JyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRSUyMyVFMyU4MyU5NCVFMyU4M
iVBQiVFMyU4MyU5NiVFMyU4MiVBNCUzQyUyRmElM0UlMjAlRTMlODElQUUlRTklQUQlODUlRTUl
OEElOUIlRTMlODIlOTIlRTMlODElOEElRTQlQkMlOUQlRTMlODElODglRTMlODElOTclRTMlODElQk
UlRTMlODElOTklRjAlOUYlOTMlQTElM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdC5jbyUyRj
A0VVdRV0hUejglMjIlM0VodHRwcyUzQSUyRiUyRnQuY28lMkYwNFVXUVdIVHo4JTNDJTJGYSUzRS
UyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0LmNvJTJGVU5TVWNhc2tjSSUyMiUzR
XBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRlVOU1VjYXNrY0klM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJT
NCJTIwJUUzJTgwJTkwJUU1JTg1JUFDJUU1JUJDJThGJUUzJTgwJTkxJUUzJTgzJTlEJUUzJTgyJUIxJUUz
JTgzJUEyJUUzJTgzJUIzJUU2JTgzJTg1JUE1JUU1JUEwJUIxJUU1JUIxJTgwJTIwJTI4JTQwcG9rZV90aW1lcyU
yOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRnBva2VfdGlt
ZXMlMkZzdGF0dXMlMkYxMDY1NDc5MjAyMjI3NTM1ODcyJTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NU
V0ZnclMjIlM0UyMiUyMG5vdmVtYnJlJTIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UlM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJ
TBBJTNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3a
XR0ZXIuY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNj
cmlwdCUzRSUwQQ==

Questo ritorno al passato ideato da **Nintendo** si mostra sicuramente un'idea azzeccata: viste le vendite, pare aver convinto molti giocatori giocando su un buon effetto nostalgia, portandoli indietro nel tempo nella magnifica **Kanto** e sfruttando un gioco che ha accompagnato giocatori del passato con l'aggiunta di nuove meccaniche che coinvolgono anche *Pokémon Go*.
Infine, insieme a *Super Smash Bros Ultimate*, il gioco forma la punta di diamante della grande **N** per il periodo natalizio.