

[Chris Hecker ci racconta il suo SpyParty](#)

Chris Hecker, programmatore di videogame statunitense, ha da qualche settimana lanciato l'**Early Access** del suo ultimo titolo, **SpyParty**, multiplayer indie in cui il personaggio che interpreta la spia deve finire il maggior numero di missioni e non essere ucciso da un cecchino; al contrario il cecchino deve uccidere la spia con un solo proiettile, visto che si mimetizzerà tra le **IA** del gioco. Quando **Hecker** cominciò a lavorare a **SpyParty**, era ingegnere e designer presso **Electronic Arts**; il suo progetto era quello di risparmiare denaro per lo sviluppo del titolo indie ma purtroppo una serie di finanziamenti lo costrinsero ad accelerare i tempi del suo distacco, a tal punto che questi tagli al personale lo convinsero a vendere l'accesso della beta al titolo per 15\$ (circa €12,50) per auto-finanziarne lo sviluppo. Così, nonostante le 24.000 copie vendute, in poco tempo tutti i risparmi messi da parte da **Hecker** terminarono presto. Per giustificare i tempi di sviluppo (circa 10 anni) Hecker ha dichiarato:

«Mi prendo molto tempo quando faccio le cose, ma solamente perché mi piace farle per bene. Il mio motto 'Consegnare il lavoro in ritardo rende i producer nervosi, ma ciò vuol dire che il lavoro è stato fatto per bene.'»

Hecker ha poi continuato dicendo di aver dedicato del tempo alla sua famiglia e alla salute, evitando di diventare uno dei tanti sviluppatori che non si sono più ripresi. In seguito ha dichiarato che lo sviluppo del titolo ha avuto bisogno di molto tempo. Dal suo concepimento a oggi, sono cambiate tante cose in ambito videoludico, i giocatori sono diventati molto più abili, e quindi si è dovuto implementare qualcosa di nuovo di volta in volta. **Hecker** racconta di essere rimasto colpito quando ha visto evolvere le tattiche di gioco: ad esempio, un giocatore ha notato come la spia non parlasse mai per primo in una conversazione, temendo che fosse troppo scontato ed evidente, così i cecchini hanno cominciato a essere sospettosi nei confronti di chi non iniziava a parlare subito e, una volta che la spia avrebbe capito la strategia, avrebbe preso parte alle conversazioni più facilmente, confondendo la strategia nemica.



Così Hecker ha dovuto passare molto tempo per lo sviluppo del titolo, in particolare per una funzione, quella di poter rivedere un replay della partita, con punti di vista differenti da quello del cecchino, in modo che qualora una spia fallisse può tornare a vedere il replay e capire quale comportamento lo contrassegnasse come sospetto. A sua volta, anche il cecchino può effettuare gli stessi controlli e capire quali comportamenti l'hanno portato al fallimento. Oltre questa funzione, i giocatori possono cercare replay di altri giocatori, per studiare le loro strategie di gioco e adottarle, incrementando la competitività tra le spie e i cecchini. Si può facilmente notare che dal punto di vista degli e-sport, **Hecker** non ha speso molto tempo, in quanto come dichiarato dallo stesso:

«Ci sono tantissime grandi aziende che cercano di imporre i loro titoli negli e-sport, molto spesso spendendo parecchio budget. *Counter-Strike* non è diventato e-sport perché Valve ha investito molto denaro, semplicemente lo è diventato perché è stato sviluppato bene, e il pubblico lo ha scelto come per questo.»

Hecker spera che al lancio, i 24.000 sostenitori di **SpyParty**, siano pronti ad aiutare i nuovi giocatori, prevedendo una formazione di una community Steam matura. Così Chris Hecker vede quattro possibilità per il lancio del suo titolo: la prima è che al lancio il gioco vada bene ma abbia dei problemi di server da affrontare in seguito; nella seconda si ha un'inizio più o meno roseo ma con il bisogno di sviluppo aggiuntivo; la terza possibilità prevede un lancio tenue e uno sviluppo post-lancio, come **Rainbow Six Siege** o **Subnautica** mentre nella quarta e ultima possibilità i 24.000 sostenitori del titolo siano gli unici ad acquistarlo. Indipendentemente da come andrà il lancio, **Hecker**, si è detto soddisfatto del lavoro compiuto

Per il futuro Hecker si augura un progetto più piccolo e più breve, tuttavia non ci sarà un abbandono del titolo, che verrà comunque implementato in tutte le sue sezioni con numerose modalità spie/cecchini e funzioni replay.

[La polizia cinese ha arrestato un distributore di Cheat su CS:GO](#)

CS:GO ospita giocatori di tutto il mondo, Cina inclusa, grazie a un recentemente aggiornamento. Secondo una recente dichiarazione di **Perfect World** (ovvero l'editore di *CS:GO* in Cina) è stato appena arrestato nella provincia di **Jiangsu** un certo **Mr. Pan**, che è stato successivamente accusato di aver tratto profitto dalla vendita di cheat all'interno del gioco provocando il ban permanente di **4,275** account Perfect World, in seguito a un accurata indagine della polizia cinese. Mr. Pan dovrà inoltre far fronte a 15 anni di prigionia e dovrà pagare un risarcimento 5 volte la somma delle entrate che ha ricevuto grazie alla diffusione del cheat.

[Counter-Strike: Global Offensive è ora disponibile in Cina](#)

Le due case di produzione: **Valve** e **Perfect World** hanno reso disponibile **Counter-Strike: Global Offensive** in Cina. Il gioco è stato pubblicato come Free-To-Play e quindi scaricabile gratuitamente, con l'unico requisito di verificare la propria identità. Chi non volesse rilasciare dunque informazioni personali, avrà comunque la possibilità di giocare al titolo, acquistandolo all'interno dello Store. Gli utenti che si registreranno nei prossimi 30 giorni riceveranno **un graffito e due adesivi**. Una volta scaricato il gioco e verificata l'identità tramite il numero di cellulare proprio come il "cugino" Prime del **CS:GO** occidentale, si avrà la possibilità di entrare a far parte in modo diretto del servizio di Matchmaking competitivo.

[Molti giocatori di CS:GO preferiscono giocare a Playerunknown's Battlegrounds](#)

Playerunknown's Battlegrounds ha già superato molti record su Steam, persino quello di diventare il gioco più giocato, scalando la classifica arrivando al primo posto. Ma, secondo [Steam Spy](#), un aspetto molto particolare è stato il successo di *PUBG* e il conseguente declino di altri FPS che governavano, prima del suo arrivo, la classifica di Steam.

Più della metà di giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* - si parla del 55% circa - posseggono nella loro libreria *CS:GO*, ma hanno dedicato molte più ore a *PUBG*, facendo registrare un calo di giocatori giornalieri oltre che su *Counter-Strike: Global Offensive*, anche su *Payday 2*, *H1Z1* e *Left 4 Dead*.

Un altro dato riportato è quello secondo il quale la maggior parte dei giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* sono **americani, tedeschi e cinesi**.