Croteam annuncia Serious Sam 4: Planet Badass

Croteam, sviluppatore indipendente croato, ha annunciato ufficialmente, su piattaforma Steam, ***Serious Sam 4: Planet Badass***. Un teaser ha mostrato le immagini del gioco con veste grafica migliorata rispetto l'ultimo episodio ***Serious Sam 3: BFE*** ma Il rilascio di ulteriori dettagli, avverrà durante la conferenza **E3 2018** di **Devolver Digital** a Giugno. Qualche informazione in più però possiamo carpirla dalla descrizione del titolo presente su Steam:

> **"Il famosissimo *Serious Sam* si appresta a tornare più grande e brutale che mai, e non su un unico livello desertico. *Planet Badass* farà il suo debutto all'E3 2018."**

Sembra dunque che *Serious Sam 4* – anche da quanto si evince dal trailer – sarà caratterizzato da ambienti molto più grandi rispetto a quanto vociferato da precedenti rumor.
Tra le nostre speranze vi è quella di una maggiore attenzione verso la componente narrativa, visto che **Jonas Kyratzes** (uno degli autori dietro l'acclamato ***The Talos Principle***) sta proprio lavorando su questo nuovo titolo. La pagina di Steam elenca anche una **co-op locale**, **cross-play tra le piattaforme**, un **editor dei livelli** e il supporto di **Steam Workshop**. Non sono state ancora annunciate versioni console, ma conoscendo il franchise, sembra probabile un'imminente arrivo anche per quest'ultime.

Storie videoludiche: gli "umili" esordi di National Insecurities

Entrare nel settore dello sviluppo videoludico non è mai stato facile, e una delle attività più ostiche è quella di trovare i fondi necessari per trasformare il proprio sogno in realtà. Oggigiorno, anche avendo i finanziamenti, in realtà, non è semplice farsi sentire in mezzo alla moltitudine di concorrenti del settore, né è detto che si producano bei giochi. Ma con una buona dose di perseveranza, duro lavoro e voglia d'imparare tutto è possibile. Un esempio di tutto ciò lo forniscono sviluppatori come **National Insecurities**, **start-up** britannica che ha debuttato l'anno scorso con ***2000:1: A Space Felony***, i cui buoni risultati hanno permesso alla piccola software house di lanciarsi in progetti più grandi.

La loro storia ha inizio nel 2012, anno nel quale il team di incontra durante il primo anno d'università. I ragazzi iniziarono a lavorare al loro primo titolo, chiamato ***The Old Gods Are Dead***, solamente due anni più tardi. È stato lo sviluppo di quest'ultimo a portare alla formazione del team che, durante uno showcase, venne notato da una società gallese interessata a distribuire il loro primo gioco. Tuttavia, la compagnia non era in grado di finanziarli e questo portò i membri di **National Insecurities** a cercare possibili finanziatori.
Il **lead designer** del team, **Gary Kings** decise di mettersi alla ricerca di editori, come **Team 17** e

Devolver Digital, che avevano dimostrato di saper aiutare delle piccole start-up. Sfortunatamente, furono rifiutati. Questo spinse **Kings** a rivolgersi all'amministratore delegato della **UKIE CEO DR Jo Twist** che lo indirizzò verso il **Games Finance Market**.

Pochi mesi dopo, la **National Insecurities** presentava *The Old Gods Are Dead* a una miriade di possibili investitori. Inizialmente, trovarono un investitore che poi, successivamente, lì abbandonò e le altre società interessate al progetto erano fallite o non erano più interessate. I ragazzi non si diedero per vinti e deciso di presentarsi alla fiera per il secondo anno: il **Games Finance Market** mise su un bootcamp per preparare i team partecipanti agli incontri con i potenziali investitori. Questo fu impagabile, afferma **Kings,** capì come discutere con gli editori e, infatti, fu la sua abilità nell'interloquire a fargli ricevere i fondi che servivano alla società. Secondo lui è molto importante incontrare i finanziatori faccia a faccia e mostrar loro quanto straordinari siano i titoli che si è capaci di creare.
L'oggetto di ogni incontro era *The Old Gods Are Dead*, ma il team aveva già in cantiere ***2000:1: A Space Felony***, e Kings aveva intenzione di cominciare a tastare il terreno per il nuovo titolo. Scoprì che **Humble Bundle** aveva lanciato un programma di finanziamento indirizzato a lavori indipendenti, **Humble Originals**, e decise di provare ad attirare la loro attenzione. Creò un finto gioco chiamato ***Disorient on the Murder Express*** e lo inviò inserendo un messaggio interamente in maiuscolo all'interno della descrizione:

«QUESTA NON È UNA VERA APPLICAZIONE, È UN TENTATIVO DI ATTIRARE LA VOSTRA ATTENZIONE SU UN ALTRO GIOCO SU CUI STO LAVORANDO PER HUMBLE ORIGINALS».

Tre giorni dopo, ricevette il rifiuto di Humble Bundle. Il giorno dopo ancora, arrivò un'altra mail, dove **Humble Bundle** domandava «E allora, questo gioco?». Fu così che lo studio ricevette 10.000 dollari per completare lo sviluppo e, nel luglio 2017, *2000:1 : A Space Felony* è stato pubblicato su **Humble Originals**. La società ha ricevuto un ulteriore finanziamento di 30.000 dollari per rifinire il lavoro su due propri titoli.
Quello della **National Insecurities** è soltanto uno degli esempi, inserirsi e crescere sul mercato videoludico non è facile; ma le lezioni imparate dai piccoli sviluppatori possono essere utili non meno di quelle provenienti dai grandi, oggi. Il consiglio dello stesso **Kings** al termine della chiacchierata con i colleghi di Gamesindustry è esemplificativo, invitando gli sviluppatori agli inizi a non aver fretta di avere successo immediato, perché i risultati spesso arrivano dopo un po', e soprattutto a non aver paura di far la figura di quelli che sanno poco:

> **«Concedetevi il lusso di non sapere, e chiedete sempre a quelli ne sanno più di voi – che sono poi quasi tutti quelli che incontrate, quando siete ancora agli inizi. Trovate un mentore, se potete: se incontrate qualcuno che conosce come vanno le cose che sia disposto ad aiutarvi, tenetevelo stretto.»**

Il messaggio dei giovani developer di National Insecurities è quello che «il successo può essere trovato lungo la strada grazie a ciò che hai imparato»: in un'epoca in cui a molti sembra già di sapere tutto, quello di essere sempre pronti a imparare ci sembra il miglior consiglio che si possa dare.

Fonte: GameIndustry

Genital Jousting, il gioco che ha reso popolare Steam live

Dopo essere stato inserito nella lista dei giochi bannati da **Twitch**, ***Genital Jousting***, gioco il cui focus è quello di controllare dei peni, muniti di ano tra i testicoli, e farli penetrare tra loro, ha trovato nuova vita grazie a **Steam live**.
I creatori del gioco, **Free Lives**, sono rimasti davvero sorpresi del ban da parte di **Twitch**, e anche **Nigel Lowrie**, co-fondatore di **Devolver Digital**, non ha nascosto stupore.
Il ban – immediato e senza preavviso – ha quasi fermato i piani dello studio per quanto riguarda lo streaming online ma, grazie a una serie di eventi fortuiti, a gennaio *Genital Jousting* è diventato il primo titolo a essere trasmesso in streaming direttamente dalla pagina di **Steam** senza alcuna censura.

> The first ever livestream to a Steam game page is for Genital Jousting and it's glorious. https://t.co/pn2nUOtPfB pic.twitter.com/RqKZlE9YHC
>
> — Devolver Digital (@devolverdigital) January 18, 2018

Lowrie racconta che, al **GDC** di due anni fa, si presentò allo stand in cui veniva presentato il gioco un rappresentante di **Steam**, che si fermò a bere qualcosa e potè subito osservare come il pubblico apparisse divertito e incuriosito.
Lowrie, quindi, chiese al rappresentante se potesse essere un problema se il titolo fosse approdato su **Steam,** visto il grosso successo di pubblico; la risposta fu positiva, a patto che fosse specificato che si trattava un gioco per soli adulti.

Genital Jousting è uscito su **Steam** in **Early Access** nel 2016 ed è stato un successo immediato per la community live-streaming di **Youtube**. Lo stesso non si può dire per quanto riguarda Twitch: Lowrie racconta di essere stato sommerso da numerosi tweet di utenti che chiedevano se fosse a conoscenza del fatto che il gioco era stato bannato dalla piattaforma streaming di **Amazon**.
La sua reazione fu di disappunto, in quanto reputava Twitch molto importante per pubblicizzare il gioco, ma le regole ferree della piattaforma contro i giochi con contenuti di tipo sessuale, non potevano essere eluse senza una sorta di censura applicata al titolo. Nonostante il ban, il gioco ha venduto bene in fase di Early Access e **Free Lives** ha continuato ad aggiornarlo, aggiungendo nuove modalità. La data di rilascio del **18 Gennaio 2018** però si avvicinava, e Lowrie dovette trovare un'alternativa per pubblicizzare il titolo in live-streaming; per pura coincidenza Steam aveva appena ultimato il suo servizio di live-streaming e, con stupore di Lowrie, non ci fu alcun problema. Il 18 Gennaio *Genital Jousting* è stato **il primo gioco ad andare in streaming su Steam** registrando **350.000 visualizzazioni**, con una media di 4000 views in contemporanea.