

Trailmix punta a rinnovare il genere casual con l'aiuto di Supercell

Con un supporto "liquido" da parte della **Supercell** di ben 4.2 milioni di dollari, i veterani della **King**, **CarolinKrenzer** e **TristanClark**, puntano a reinventare il genere casual. Quest'ultimi hanno visto il boom dei giochi casuali sul cellulare dall'interno.

Entrambi si sono uniti a **King** per aiutare la società a fondare lo studio a **Londra** nel lontano Agosto del 2012. In quel momento, **Candy Crush Saga** non era ancora nel suo periodo di "boom", anche perché era stato rilasciato da tre mesi e la casa produttrice aveva solamente 150 dipendenti. Entrambi lasciarono la compagnia nel corso dello scorso anno, periodo nel quale **Candy Crush** era, molto probabilmente, il più famoso gioco per dispositivi mobile. King aveva avuto un'impennata e per questo fu acquistata da Activision Blizzard per miliardi di dollari.

«È stato un bel periodo», ricorda **Krenzer**, che in precedenza aveva lavorato in **Playfish Games** durante il boom di **Facebook**.

«Abbiamo sperimentato questa incredibile iper-crescita per cinque anni e mezzo, ma ad un certo punto il lavoro è quasi finito, siamo venuti per creare qualcosa da zero, abbiamo pensato che fosse ora di andare avanti».

Grazie al tempo passato all'interno della **King**, professionisti quali **Krenzer** e **Clark** hanno allineato le proprie ambizioni e hanno cominciato a elaborare un progetto comune. Precedentemente, **Clark** aveva fondato uno studio indipendente, chiamato **Launching Pad Games**, in **Nuova Zelanda**.

«Fondare lo studio di Londra era come creare uno sviluppatore indipendente, in pratica», afferma **Clark**. «Lavori su tutto, e sia a Caroline che a me piace avere le mani su tutti i tipi di sviluppo del gioco... Che sensazione pensare che ci siano una mezza dozzina di te, e che quindi puoi concentrarti solo sulla progettazione di un prodotto: è qualcosa che volevamo davvero ricominciare a fare. »

La nuova società di **Krenzer** e **Clark**, **Trailmix**, è stata in modalità "stealth" fino ad ora. Tuttavia, anche se lo studio stesso è completamente nuovo, è chiaro che i suoi fondatori hanno già posto le basi alle idee che guideranno la direzione creativa per qualche tempo. **Trailmix** non creerà giochi in **VR o AR**. Al contrario, il suo scopo è quello di tentare di reinventare i giochi casual.

«Non ci stiamo concentrando su una nuova piattaforma, perché crediamo che i giochi mobile non siano stati sfruttati a pieno come mezzo di intrattenimento», afferma **Krenzer**.

Anche se **Trailmix** è ancora allo stadio "embrionale" emerge un quadro intrigante. Infatti, **Clark** indica i successi recenti quali: **Gardenscapes**, **Episode - Choose Your Story** e **Choices: Stories You Play**.

«È tempo di porsi in maniera più "filosofica". I giochi casual sono "snackable", sono costruiti per adattarsi alla tua vita quotidiana, ti fanno tornare a giocarli a lungo termine, sono estremamente facili all'inizio, e forniscono una distrazione molto utile quando si sta viaggiando o qualsiasi altra cosa si stia facendo.»

«Ci sono giochi come **Monument Valley**, **Journey**, **Flower**, film come **Harry Potter**, ci sono le sit-com, c'è **Game of Thrones**. Il tipo di stimoli che si hanno da tutto questo, il tipo di accrescimento che si ottiene è

completamente diverso [rispetto a quello ricevuto dai giochi casual].»

«Quello che stiamo facendo è combinare entrambi gli aspetti: tenere i giochi aperti, accessibili e spendibili, ma usarli come base per andare verso qualcosa che abbia quei livelli di significato, che sia memorabile come uno di quei giochi, o come ognuna di quelle altre narrazioni (film/serie tv/sit-com)»

«La grande narrazione non è quella che ti porta solo da qualche altra parte: è quella che al contempo ti dà qualcosa da riportare nel tuo mondo.»

Trailmix vuol rendere il proprio pubblico più coinvolto e investito emotivamente utilizzando come base giochi che si adattano alla vita quotidiana come *Candy Crush*.

Quest'idea sarà alla base dei prodotti della **Trailmix** e, durante i prossimi mesi i fondatori si concentreranno sul suo perfezionamento. Inoltre, grazie al contributo della **Supercell**, **Krenzer** e **Clark** avranno modo di seguire le loro idee nel migliore dei modi. **Paananen** (direttore della **Supercell**) stesso li ha omaggiati. Con la loro società, i fondatori cercheranno di seguire l'esempio della lucente compagnia di Paananen, cioè quello crescere lentamente con un team di persone affidabili.

«Non hai bisogno di molte persone per fare qualcosa di eccezionale[...]», afferma Krenzer. «La quantità di persone in azienda non sarà per noi un indicatore di successo: per alcune aziende è come se lo fosse, ma non è vero, e penso che Supercell mostri che è così.»

«Supercell è il miglior partner che possiamo immaginare per gli obiettivi che abbiamo in mente: eravamo pronti a trascorrere mesi, o addirittura tutto il prossimo anno, alla ricerca dell'opportunità di finanziamento perfetta per noi, e il nostro partner dei sogni è arrivato proprio all'inizio. Non dobbiamo più preoccuparci di questo, ora dobbiamo solo creare giochi »

Questo è quello che ci pare proprio un ottimo inizio.

[Pete Hawley è il nuovo CEO di Telltale Games](#)

Pete Hawley, ex dirigente di Zynga, ha preso il posto di **Dan Connors** come **CEO** di Telltale Games, studio famoso per i giochi ispirati a *Game of Thrones* e *The Walking Dead* e per aver sviluppato *Batman: The Telltale Series* e *Minecraft: The Story Mode*.

Hawley ha lavorato a **Zynga** come vice presidente senior e direttore generale dal 2014, ma prima ha lavorato alla Fable studio Lionhead, lavorando a fianco di **Peter Molyneux** dal 1993 al 2003, inoltre ha lavorato per circa 3 anni per **Sony** (2003-2005) e per 5 anni per **EA** (2005-2010).

In un'intervista Hawley ha dichiarato di essere onorato di lavorare con **Telltale** poiché era diventato un grande fan dalla rivisitazione delle opere della **LucasArts**.

[Smentita l'ipotesi di nuovo gioco di Bethesda](#)

su Game of Thrones

C'era stata forte eccitazione quando era trapelato che Bethesda [potesse star lavorando al nuovo RPG di Game of Thrones](#), come rivelato dai rivenditori americani di Target.

A quanto pare però la notizia non sarebbe vera, almeno, secondo una dichiarazione resa a **Forbes** da un portavoce di Target. «Non si trattava di un prodotto **reale**, ci dispiace per questa confusione», hanno detto, infrangendo innumerevoli cuori, quasi quanto in un episodio medio di *Game of Thrones*. Considerata la reputazione di Bethesda in campo **fantasy-RPG** e il ricco mondo di *Game of Thrones*, le aspettative sarebbero state altissime, ma per il momento pare che nulla di questo si concretizzerà. Certo la reazione degli utenti potrebbe essere un ottimo parametro per la casa di Rockland per valutare seriamente la possibilità di sviluppare un simile titolo.

Nuovo gioco di Bethesda su Game of Thrones potenzialmente in fase di sviluppo

Bethesda starebbe lavorando a un nuovo gioco basato sulla celebre saga di **R.R. Martin: Game of Thrones**.

Una pagina del sito [Target](#), segnalata da [NeoGAF](#), è apparsa oggi e non è ancora stata rimossa: non c'è altro a parte il nome "**Bethesda: Game of Thrones**", non si sa nemmeno se sarà un video game.

The screenshot shows a Target website page. At the top, there is a navigation bar with links for 'registries & lists', 'weekly ad', 'REDcard', 'gift cards', and 'find stores'. Below this is a search bar and a 'my account' link. The main content area features the heading 'Bethesda : Game of Thrones' with a breadcrumb trail 'Homepage / Featured Brands / MMBV'. At the bottom, there is a footer with links for 'help', 'stores', 'apps', 'social', and 'more', along with legal notices and the Target logo.

Con l'esperienza maturata con la serie **The Elder Scrolls**, **Bethesda** potrebbe essere un ottimo

candidato per un gioco basato sull'universo fantasy di *Game of Thrones* e degno degli standard dettati dalla serie tv omonima.

Anche se non c'è nessuna conferma ufficiale, sappiamo che lo sviluppatore americano sta già lavorando a 5 progetti non ancora annunciati, tra cui 2 che a detta del direttore **Todd Howard** saranno più grandi di quello a cui **Bethesda** ci ha abituato.

Abbiamo già visto alcune iterazioni videoludiche basate sulla celebre saga, come l'RPG di **Cyanide Studios** del 2012 e l'avventura grafica di **Telltale** del 2014, ma un RPG targato **Bethesda** potrebbe rivelarsi una vera gemma per gli appassionati.

[GameCompass - SummerPlay #6](#)

Più il nostro Gero soffre il caldo, più aumenta l'affollamento in studio! Ciò nonostante ecco una nuova puntata di SummerPlay, versione estiva di GameCompass, che ha per tema centrale *Game of Thrones* - Il trono di spade, tra serie tv e il videogioco Telltale Games, ma anche insert speciali quali l'immane Top 7, la video recensione di Micro Machines World Series e... Angelo Ruoppolo con il suo VG News a tema videoludico in esclusiva per noi!

[The Last of Us citato in Game of Thrones](#)

Il mondo dei videogamers conosce bene la fama che ha riscosso il capolavoro di **Naughty Dog**, *The Last of Us*, ma sembra che gli apprezzamenti verso questo titolo siano arrivati anche oltre il mondo dei videogiochi.

Il Trono di Spade (**Game of Thrones**) serie famosissima prodotta da **HBO**, basata sul ciclo di romanzi intitolati *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di **George R. R. Martin**, risulterebbe l'ultima a citare il gioco dei **Naughty Dog**. Ieri nel primo episodio della settima stagione il personaggio **Jaime Lannister** (attorno al minuto 22.30) direbbe proprio alla sorella **Cersei**: «**We're the last of us**» riferendosi probabilmente al videogioco. Batutta mai pronunciata nel gioco (in quanto nata in un **post** del famoso forum **Neogaf**) ma che è stato accettato come **meme** "ufficiale" anche dagli sviluppatori stessi.

Direttamente dal profilo di **Neil Druckman**, creative director dei **Naughty Dog**, un **tweet** che rimanda direttamente alla puntata di *Game of Thrones*.



Neil Druckmann ✓

@Neil_Druckmann

Segui

"You know, Ellie..."

Traduci dalla lingua originale: inglese



16:33 - 18 lug 2017

1.236 Retweet 3.949 Mi piace



139 1236 3949

[Annunciati i titoli PS PLUS di luglio 2017](#)

Dopo i grandi titoli dello scorso mese, tra cui *Life is Strange* e *Killing Floor 2*, che hanno fatto felici molti utenti, sono stati annunciati i giochi che saranno presenti nell'offerta **PS+** del mese di **luglio 2017**, che non hanno niente da invidiare a quelli dello scorso mese. Ecco la lista:

- **Until Dawn** (PS4)
- **Game of Thrones: A Telltale Series** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Tokyo Jungle** (PS3)
- **Darkstalker Resurrection** (PS3)
- **Don't Die Mr Robot** (PS Vita)
- **Element41** (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 luglio**.

E3, Bethesda: svelato il nome della nuova IP?

Bethesda potrebbe annunciare una nuova IP durante l'E3: è quanto afferma un utente su [NeoGaf](#) che si presenta come un leaker. Stando a quanto si legge nel thread, la compagnia di Rockville, già dalla chiusura di *Fallout 3*, e subito dopo *Skyrim*, avrebbe iniziato la pre-produzione di un gdr open world di genere sci-fi: **Starfield** (questo il nome della presunta IP) condividerebbe con *Fallout* e *The Elder scrolls* lo stesso universo, tanto da essere una sorta di anello di connessione, essendo ambientato dopo l'apocalisse nucleare ma prima degli eventi di **Mundus**.

Altre novità sarebbero una versione di *Skyrim* in VR, già in lavorazione ma non annunciata per non adombrare **Fallout Vr**, *The Elder Scrolls VI* (di cui si starebbe pensando un settimo capitolo) e un videogame da **Game of Thrones**.

Quanto ci sia di vero potremo saperlo alla [conferenza di Bethesda all'E3](#) che - vi ricordiamo - **Gamecompass** seguirà in diretta alle 4:00 a.m. (ora italiana) del 12 giugno.