

Thronebreaker: The Witcher Tales

Dai creatori della serie **The Witcher**, CD Projekt RED, arriva uno spin-off dedicato al single player del gioco di carte **Gwent**, introdotto come mini game in **The Witcher 3: Wild Hunt**.

Questa volta, a differenza di **Gwent** (il quale è esclusivamente un titolo multiplayer) il gioco è suddiviso in due parti distinte, una esplorativa e una dedicata al combattimento; in quest'ultimo caso, le battaglie sono rappresentate sotto forma di scontri di carte in pieno stile **Gwent**, mentre la fase esplorativa consiste più che altro nel muoversi in una mappa isometrica, interagire con personaggi e raccogliere delle risorse, senza particolare libertà di scelta, avvicinandosi quasi alle dinamiche di una visual novel.

Il gioco è ambientato prima della trilogia dedicata allo Strigo, e ci fa vestire i panni di **Meve**, regina di **Rivia** e **Lyria**, la quale deve fermare l'avanzata dell'impero nilfgardiano; per fare ciò, dovrà compiere delle scelte che influiranno con il corso della nostra storia, la quale conta ben 20 finali differenti.

Non affronteremo soltanto i nilfgardiani durante la storia, ma potremo incontrare dei banditi o dei mostri appartenenti alla mitologia della famosa saga dello Strigo, oppure dovremo sedare delle rivolte dei nostri stessi sudditi. La storia è ben raccontata, con tanti dialoghi, ed è presente anche l'italiano fra le lingue selezionabili.



Il gioco è rappresentato interamente in **grafica bidimensionale**, con sprite disegnati a mano, non richiede grande potenza di calcolo, può girare su macchine non particolarmente potenti senza

sforzo: tuttavia il colpo d'occhio è piacevole, e le animazioni svolgono il loro lavoro egregiamente. Il **comparto sonoro** è di buon livello, con musiche già presenti nella saga di **The Witcher** e nel gioco **Gwent**, con l'aggiunta di alcuni brani anche originali. Il **doppiaggio** è ottimo anche in italiano, cosa che farà felici molti giocatori, considerando che i giochi dedicati allo Strigo non hanno mai goduto di un doppiaggio nella nostra lingua.



Come già accennato, il gameplay si divide in **due fasi**, quella esplorativa e quella più improntata al combattimento: in quest'ultima, dicevamo che gli scontri sono rappresentati sotto forma di partite di carte in stile **Gwent**, ma, oltre alle partite usuali vinte **al meglio di 3 turni**, possiamo trovare dei veri e propri **puzzle** che dovranno essere risolti in un solo turno giocando un limitato numero di carte nell'ordine giusto. Questo tipo di scontri sono spesso più impegnativi e richiedono una buona conoscenza del gioco di carte, e questo rappresenta un ulteriore elemento di sfida per gli appassionati di **Gwent**. Se si preferisce giocare godendosi soltanto la narrativa, o se gli scontri risultano troppo ostici al giocatore, è possibile scegliere il livello di difficoltà più basso, nel quale è possibile saltare i combattimenti a piacimento.

Dopo ogni vittoria saremo ricompensati con dei premi, che potranno essere **risorse per il nostro esercito**, oppure delle **carte** che potremo usare nel gioco, o ancora altre carte che potremo usare nel gioco dedicato al multiplayer.

Il gioco ha una durata di circa **20 ore**, e ha una buona dose di rigiocabilità, grazie ai **20 finali differenti** che si possono raggiungere effettuando scelte differenti durante la partita.



CD Projekt RED con questo titolo prova a far conoscere il gioco di carte **Gwent** agli amanti del single player, che oltre agli scontri contiene anche una parte esplorativa con una storia ben narrata antecedente alla trilogia di **The Witcher**. Tutto sommato è un buon gioco, ma a nostro avviso non è esattamente per tutti date le sue commistioni con i card game, quindi, se si cerca un RPG di stampo più classico, conviene guardare altrove. Per gli amanti di **Gwent**, **Thronebreaker: The Witcher Tales** è un ottimo gioco che offre un buon livello di sfida e che può servire come lungo tutorial per il multiplayer.

[L'autore di The Witcher chiede 16 milioni di euro per diritti d'autore](#)

Andrzej Sapkowski, autore della saga che ha ispirato la serie di videogiochi **The Witcher**, ha richiesto una porzione dei guadagni alla **CD Projekt Red**, la quale ha rifiutato la richiesta.

All'interno del documento inviato dai legali dell'autore si esprime la richiesta di quest'ultimo di avere un indennizzo di 60 milioni di **zloty** polacchi (circa 16 milioni di dollari), affermando che la software house abbia superato i limiti concessi dal diritto d'autore: secondo i legali, il developer polacco avrebbe infatti acquistato solamente i diritti di una parte dell'opera, e quindi la produzione degli altri titoli potrebbe contenere materiale che non rientra nei termini dell'accordo originario.

La parte denunciante ha concluso affermando di essere a conoscenza del fatto che la richiesta non sia ordinaria, ma che è in preparazione da vario tempo e che l'autore è pronto a qualsiasi scenario.

Il rappresentante di **Sapkowski** ha affermato che è disposto a organizzare un incontro entro il 19 Ottobre, e dà un ultimatum di 14 giorni alla società.

La casa di sviluppo ha tuttavia già risposto rifiutando l'ammontare di denaro richiesto dall'autore e

affermando che la compagnia ha legittimamente ed effettivamente comprato i diritti sul lavoro dello scrittore. In fine, nel documento di risposta, **CD Projekt RED** ha anche detto che ci tiene a mantenere un rapporto di amicizia con l'autore che ha concesso il materiale per la realizzazione delle opere videoludiche e, quindi, cercheranno di risolvere questa disputa "pacificamente". Non risulta chiara la tardiva mossa di **Sapkowski**, il quale non ha reclamato a seguito dell'uscita dei titoli successivi al primo. Quel che è probabile è che tutti i soldi guadagnati dalla saga (specie con l'ultimo capitolo, *The Witcher III*) abbiano fatto una certa gola.

Entro il 2020 i CCG fattureranno 2 miliardi di dollari

I Giochi di Carte Collezionabili (**TCG**) sono da sempre ottimi passatempi per tutte le fasce d'età, sia nel mondo reale, con ***Pokémon***, ***Yu-Gi-Oh***, ***Magic*** e molti altri brand cartacei, sia nel mondo virtuale creato dai videogame. A oggi i TCG videoludici sono giocatissimi, e permettono di avere centinaia e centinaia di carte in un solo dispositivo da portare sempre con noi e, soprattutto, danno l'opportunità di duellare contro altri giocatori da ogni parte del mondo, partecipare a tornei e molto altro, cosa che sarebbe molto difficoltoso da realizzare fisicamente.

Il valore commerciale dei giochi di carte collezionabili digitali si aggira intorno a **1,5 miliardi di dollari** fatturati **nel 2018**, cifra che punta ad aumentare a **2 miliardi entro il 2020**. È il Nord America a fatturare quasi un terzo del totale, soprattutto grazie a titoli come ***Hearthstone***, famosissimo gioco di carte sviluppato e pubblicato da **Blizzard**.

Pian piano i giocatori hanno deciso di utilizzare gli smartphone per giocare, molto meno ingombranti di PC e console, ma soprattutto perché camminare con un portatile dietro non è comodissimo. Per questo i giocatori utilizzano sempre più gli smartphone e tablet piuttosto che le classiche piattaforme da gaming, che si sono rivelate le ultime scelte in questo campo.



Con **Hearthstone**, **Magic The Gathering**, **Pokémon TCG** il recente **Gwent**, il mercato videoludico dei giochi di carte collezionabili sta registrando una grossa crescita (degnata di nota è l'uscita di **Card Thief**, card game mobile rilasciato lo scorso anno) grazie agli acquisti in-app degli stessi giocatori, che comprano pacchetti e nuove espansioni per migliorare sempre più il proprio mazzo di carte. Come riporta **SuperData**, **tre giocatori su quattro hanno speso 10\$ o più su TCG digitali negli ultimi tre mesi**.

Una mossa furba è stata quella di **Nintendo**, che ha deciso di inserire un codice promozionale nei pacchetti fisici che servirà per sbloccare la relativa copia in digitale all'interno del gioco.

Oltre a ricoprire un ampio spazio nel mercato videoludico, i **Trading Card Game** sono famosi per i tornei che si tengono nelle varie nazioni e a livello mondiale. Uno dei tornei più famosi è quello di **Pokémon TCG**, che si tiene sia in versione fisica, sfruttando veri mazzi da gioco, sia online.

L'ultimo torneo mondiale si è disputato a Nashville, nel Tennessee, dal 24 al 26 Agosto e offriva ai vincitori un montepremi di ben **500.000\$**. Una cifra che tende sempre di più a crescere, grazie all'affluenza di giocatori da ogni parte del mondo, rendendo più appetibile il titolo di campione. Ma non esistono solamente tornei mondiali o nazionali: come ogni campionato si disputano anche le regionali e le provinciali, che offrono l'opportunità, ai più giovani e promettenti giocatori, di eccellere e costruirsi una strada verso i tornei più prestigiosi.

[Rilasciato un video celebrativo per il decimo anniversario della saga: The Witcher](#)

CD Projekt Red ha rilasciato un video per ringraziare i fan della famosissima saga: **The Witcher**, iniziata nel 2007 con il gioco omonimo, per poi proseguire con **The Witcher 2: Assassins of Kings**

del 2011 e ***The Witcher 3: Wild Hunt*** del 2015 (per il quale sono uscite 2 espansioni: ***Hearts of Stone*** e ***Blood and Wine***).

A quanto pare la serie è in pausa e non si sa se uscirà un quarto episodio, ma si sa che non ci sarà Geralt come protagonista, come ha dichiarato **Jakub Szamałek** in un'[intervista su IGN](#); il team polacco attualmente è al lavoro sull'ambizioso progetto: ***Cyberpunk 2077*** e sul gioco di carte ispirato alla saga dello strigo: ***Gwent: The Witcher Card Game***.

In basso il video celebrativo.