Final Fantasy XV potrebbe arrivare su Switch

Qualche tempo fa il direttore di ***Final Fantasy XV***, **Hajime Tabata**, ha annunciato che **Square Enix** stava esaminando la possibilità di portare ***Final Fantasy XV*** sul **Nintendo Switch**. Ora sembra che vogliano portare l'intera esperienza del titolo sulla console ibrida di **Nintendo**, anche se lo sviluppo sembra apparentemente lontano dal concludersi a breve.

Durante il **Tokyo Game Show**, **Hajime Tabata** ha detto a **Eurogamer** che stanno realmente effettuando delle ricerche tecniche molto raffinate al fine di importare il marchio.

Tabata ha anche rivelato che per ora non ci possono essere annunci ufficiali poiché le discussioni sono ancora in corso e nessuna decisione finale è stata effettuata. Ha anche rivelato di non essere ancora riuscito a ottenere uno **Switch** per se stesso, perché la nuova console di **Nintendo** è in continuo sold out nella terra del Sol Levante.

Drago d'Oro 2017

Si è conclusa al Guido Reni District la quinta edizione del **Premio Drago d'Oro**, organizzato dall'**AESVI** (Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani).
Tantissimi i videogiochi in gara per ben **23 categorie** (19 internazionali, 4 riservate agli italiani, più 1 premio assegnato dal pubblico votante. Senza contare che è stato assegnato anche un premio alla carriera). L'atmosfera è quella delle grandi occasioni: sul red carpet si vedono passare i primi ospiti di rilievo, da **Hajime Tabata**, game director e mente di ***Final Fantasy***, a **Fumito Ueda**, in concorso con il suo ***The Last Guardian***, per il quale è presente anche **Takeshi Furukawa**, composer della colonna sonora.
Sul palco, **Rocco Tanica** e **Lucilla Agosti** hanno il compito di condurre la serata e annunciare i premiati.
Poco dopo il nostro ingresso in sala, il countdown sul grande schermo ci annuncia che mancano un pugno di minuti all'inizio della cerimonia. Poco tempo da sfruttare al meglio. L'idea iniziale era quella di andare al bar e scolare tutto il whisky che potevamo; ma nella prima fila centrale scorgiamo **Hajime Tabata**, seduto placidamente in attesa dell'inizio della cerimonia e decidiamo di puntare dritti su di lui. Riusciamo a chiedergli una rapida intervista prima che la ragazza dello staff possa fermarci: Tabata non parla l'inglese, né tantomeno l'italiano – ha accanto a sé un interprete, un Gavin Poffley dal capello platinato, giubbotto in stile Ryan Gosling in *Drive* e marcato accento britannico – ma comprende e con garbo fa cenno alla ragazza dello staff del Drago d'Oro che non c'è problema, scambierà volentieri due chiacchiere con noi. Gasati dal primo successo, ci ritentiamo con Fumito Ueda, ma con meno fortuna: lo troviamo senza interprete e il nostro giapponese è un po'

scarsino per chiedergli di approfondire poetica e metafisica in *The Last Guardian*, ma anche per una semplice battuta sul **Drago d'Oro**, perciò ci contentiamo di rubargli un selfie mentre scorrono gli ultimi 40 secondi, dopodiché torniamo ai nostri posti e ha inizio la serata.

Dopo i saluti di **Paolo Chisari**, Presidente dell'AESVI, promotrice della serata, la premiazione ha inizio con l'unico premio "fuori concorso", quello **alla Carriera** assegnato a **Fumito Ueda**, il quale, sul palco, ringrazia con laconicità rispettosa, e dichiara di non star attualmente lavorando a un nuovo gioco ma di star scegliendo fra più progetti elaborati durante la lunga gestazione di *The Last Guardian*. Aggiunge inoltre di essere contento per il premio anche perché è il primo a essergli assegnato alla carriera; e, diciamola tutta, per un autore neanche cinquantenne con tre soli giochi (seppur di grandissimo pregio) all'attivo può effettivamente risultare un po' forzato: d'altro canto le altre categorie per le quali TLG ha ottenuto la nomination vedevano concorrenti probabilmente più meritevoli sotto quegli specifici aspetti e chiedergli di venire a ritirare il premio in vece di **Trico** sarebbe stato uno scarso incentivo alla sua venuta, dunque in fondo va bene così, considerando che una presenza come la sua fa bene a un Premio che si spera possa ancora crescere e che comunque il livello di autorialità delle tre opere di Ueda fa sentire meno in colpa in rapporto all'età non veneranda del game designer.
Si entra dunque nel vivo della premiazione e, come nel caso di ogni *award*, potremmo intitolare quanto segue – parafrasando i **CCCP** – "affinità e divergenze tra i compagni giurati e noi", ma per semplicità ci limiteremo a dividere canonicamente i premi per categorie e a trattarli secondo l'ordine di assegnazione.

Già da questo primo premio sono partite le prime piccole divergenze con la giuria: se lo screenplay dell'ultimo ***Uncharted*** si mantiene sempre a livelli alti in termini di scrittura di genere, pur non risultando il migliore della tetralogia, e se ***Mafia III*** gode di buoni dialoghi, valorizzati soprattutto da un buon lavoro di doppiaggio che caratterizza i personaggi anche grazie a inflessioni e accenti, i due titoli che più incontravano il mio gusto narrativo erano gli unici due che presentavano personaggi "muti". ***Inside*** è probabilmente il titolo che a parer mio meglio di altri unisce armonia di narrazione, gameplay e invenzione ma, anche per la sua natura di platform-puzzle game, non vede nella sceneggiatura l'elemento portante. Rimanevano in ballo ***Virginia*** e ***Firewatch***, due giochi molto diversi per tecnica di racconto. Di ***Virginia*** ho apprezzato non solo la scrittura, ma anche il metodo narrativo. Una **mistery-story** ben gestita, con ritmi degni delle migliori serie tv di genere e che ha meritato il *Writers' Guild Awards*. Sia chiaro, Firewatch non era un concorrente da meno, gode una scrittura degna dei grandi narratori americani: dialoghi secchi *à la* **Richard Brautigan** mentre si respira la polvere terragna dei sentieri di **Cormac McCarthy**, il tutto incorniciato nella durezza paesaggistica di Steinbeck e Fenimore Cooper. Alcuni buchi di

sceneggiatura mi portano a vedere in *Virginia* una storia più compiuta e curata nella sua globalità, e per questo avrei assegnato al titolo di *Variable State*, preferendolo a un *Firewatch* comunque meritevole.

Una delle categorie di più difficile valutazione, partendo dal presupposto che ancora oggi si discute riguardo cosa si intenda esattamente per "gameplay", concetto che va oltre la mera "giocabilità". Credo che, per esigenze di semplicità, in questo caso si sia fatto riferimento a questa accezione, altrimenti credo che avremmo trovato altre nomination. Per quanto il sistema di controllo di ***Dark Souls III*** può essere buono in rapporto alla complessità di gioco, i problemi di telecamera (amati dai *soulslikers*, che ne vedono ormai una peculiarità) non tendono a farci dire che l'opera splendida e sfidante di Miyazaki sia un modello di gameplay (e questo pare far parte della sfida, sempre sentendo i *soulslikers* più incalliti). Cosa che invece accade certamente con ***Uncharted***, titolo con un sistema di gioco ormai ampiamente collaudato e che probabilmente non meritava il premio

proprio per questo, considerate le pochissime innovazioni rispetto ai 3 precedenti capitoli (dal rampino a qualche variazione nel sistema di combattimento passando per gli elementari cambi di tasto). Restano dunque gli altri 3 titoli, non a caso 3 **fps**, giocabilissimi, intuitivi, estremamente ben fatti. Se ***Doom*** si rifà a una modalità di gioco più classica, ***Titanfall 2*** ha un'interessantissima modalità single player che lo renderebbe un buon candidato se non fosse per l'ultimo concorrente: il vorticoso ***Overwatch***, vincitore di numerosissimi premi internazionali, è di certo il fps più innovativo, capace di rinvigorire il concetto di **Arena Shooter** come non si vedeva da anni e di garantire divertimento, godibilità, adrenalina e alta qualità di gioco, e la scelta dei giurati non può che trovarci in questo caso più che concordi.

Ricordo quando, nel primo ***Uncharted: Drake's Fortune***, fermavo la levetta sinistra per girare di 360° la telecamera con la levetta destra per ammirare le scogliere e i rompicolli di rocce che precedevano la fortezza, o le luci del porto illuminare il Bosforo nella notte di Istanbul nel **secondo**

capitolo, per non parlare delle visioni lisergiche di ***Drake's Deception*** prima delle meravigliosa architettura della città perduta. Dal punto di vista grafico, il lavoro di Naughty Dog su *Uncharted* è come il vino buono, migliorato di anno in anno in una maturazione sapiente e ben ragionata. Basti pensare alle sole sequenze animate, nei primi tre capitoli basate su video pre-renderizzati mentre in questo le troviamo in tempo reale. Non per nulla **Digital Foundry**, in un report d'analisi sul comparto grafico di *Uncharted 4* ha affermato che "*Uncharted 4* delivers the best image quality we've seen in a console game to date".

La scelta qui deve essere stata davvero dura: se non bastassero nomi internazionali del calibro di ***65daysofstatic***, band post-rock che ha curato la soundtrack di ***No Man's Sky***, o composer giovani e talentuosi quali **Austin Wintory**, già autore dell'OST di *Journey* e qui impegnato in ***Abzû***, e **Mick Gordon** (una garanzia in termini di colonne sonore "martellanti", come ha dimostrato già in *Killer Instinct*, e i due *Wolfenstein*, *The New Order* e *The Old Blood*), in gara

troviamo una delle più grandi quote rosa della musica videoludica, la **Yoko Shimomura** autrice della soundtrack di Xenoblade, Super Mario RPG e vari Kingdom Hearts e Parasite Eve, qui candidata con ***Final Fantasy XV***. La compositrice giapponese era per me la miglior candidata al pari di **Takeshi Furukawa**, autore delle musiche di ***The Last Guardian*** al quale alla fine è stato assegnato il premio. Difficile dire se fosse questa la colonna sonora più meritevole in mezzo a tanti lavori di pregevolissima fattura; certo è che Furukawa è riuscito a restituire in pieno l'ambiente e i tempi del gioco tramite il sonoro, producendo un'OST straordinaria per la maniera in cui si armonizza alle meccaniche dell'opera di Ueda e che non perde la sua bellezza onirica anche senza il supporto delle immagini.

Questa è una delle poche categorie sulle quali mi pare ci sia poco da discutere: un videogame che consta di tanti personaggi interessanti è ***Overwatch***, e la scelta del robot Bastion mi ha lasciato perplesso (Lucio, Genji, Sombra, Tracer, per dirne alcuni, mi pare abbiano caratteristiche più

interessanti); di certo non gode della personalità dell'ormai adulta **Emily Kaldwin** di ***Dishonored 2***; **Lincoln Clay** di ***Mafia III*** è un personaggio tosto ma che non sfugge ai tipici cliché del genere, come per certi versi il nostro caro **Nathan Drake**, di cui abbiamo seguito le vicende da un *Uncharted* all'altro e che ormai conosciamo bene. Potrebbe anche vincere lui in quanto personaggio più definito. Ma credo che pochi potrebbero spuntarla su **Trico**, personaggio ricco di mitologia nell'aspetto e nella storia, affascinante nel suo progressivo relazionarsi con il bambino monaco, bellissimo nell'insieme a vedere le sue movenze canine armonizzarsi con l'aspetto da grifone, dotato di personalità umanamente animale e animalmente umana al contempo, deuteragonista fra i più interessanti dei videogame di sempre, un personaggio unico, elegante, cesellato nei minimi dettagli, che rappresenta una summa poetica del gusto estetico trasfuso da Ueda in questo suo ***The Last Guardian***.

Fosse per il mio gusto personale in termini di gioco qui avrebbe probabilmente vinto ***Redout***, dato

che godo più con gli *arcade racing* che con i normali giochi di corsa. Ma né il bel gioco di *34BigThings*, né il ***Valentino Rossi*** di Milestone, né tantomeno il divertente ***TrackMania Turbo*** di Ubisoft sembrano poter reggere il confronto con giochi strutturati come ***F1 2016*** e ***Forza Horizon 3***. È il titolo di **Playground** ad avere la meglio e, considerando le mappe sterminate, i folgoranti paesaggi australiani, la straordinaria resa grafica e l'ottimo sistema di guida, non possiamo che ritenerci concordi.

Categoria piena di nomination di altissimo livello, dal cyberpunk ***Deus Ex: Mankind Divided*** al più classico, intramontabile, fantasy offerto da un sempreverde ***World of Warcraft: Legion*** o da ***The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine***, DLC che vale quanto un gioco completo, fino a ***Final Fantasy XV***, marchio che nella categoria *role playing game* si conferma ancora una volta una certezza. Ma su questo vincitore, in una prospettiva da pro-gamer, ci sentiamo assolutamente d'accordo, essendo ***Dark Souls III*** una delle vette più alte di una saga caratterizzata da una

mitologia stratificata, da un gameplay complesso e sfidante, da una scrittura articolata e ambientazioni oscure e strutturate. Dopo l'incetta fatta lo scorso anno al Drago d'Oro da ***The Witcher 3: Wild Hunt***, non si poteva trovare più degno successore.

Cominciamo con lo scartare, per questa categoria, il secondo capitolo di ***Watch Dogs*** che mi ha lasciato quantomeno dubbioso, e ***The Last Guardian***, che, pur essendo un gioco straordinario, non vede nell'aspetto puramente action-adventure il suo differenziale, ci troviamo fra 2 giochi di matrice puramente *stealth* (***Dishonored 2*** e ***Hitman***) e l'ormai grande classico dell'avventura ***Uncharted 4: Fine di un Ladro***. Il titolo che ha per protagonista l'**Agente 47** ha il pregio di essere stato proposto in una forma innovativa, da serie tv, che ha molto soddisfatto il pubblico, producendo una stagione con un ottimo riscontro di pubblico. La storia è del resto molto ben curata e il ritmo mai stancante: quel che forse manca ha questo titolo è la completezza tecnica degli altri due.

Procediamo anche qui subito per eliminazione: fuori ***Tom Clancy's The Division***, gioco interessante ma pieno di difetti, oltre a essere caratterizzato da una componente action-rpg open world in terza persona che lo rende del tutto differente (e un po' fuori posto: perché non mettere *Call of Duty: Infinite Warfare* tra le nomination?) rispetto agli altri 4 fps in concorso, riguardo i quali invece la lotta si fa dura, dato l'ottimo livello qualitativo. Forse ***Overwatch*** ha vinto così tanti premi da indurre la giuria a non assegnargli un ulteriore riconoscimento (oltre a quello per miglior gameplay) che in questo caso era probabilmente meritato, non fosse per il fatto che da tempo non si vedeva un prodotto simile in tema di fps. E se a ***Doom*** si possono rimproverare alcune lacune a livello grafico e di level design, ***Battlefield 1*** risulta forse il fps più interessante, pur offrendo una modalità single player inferiore a quella certamente più innovativa di ***Titanfall 2***, il quale magari risulta meno spettacolare rispetto alla monumentale riproposizione della Grande Guerra offerta da EA, ma che risulta più godibile e diretto (anche grazie ad armi più vicine al gusto del nostro tempo). Hanno forse voluto premiare un gioco uscito nel momento sbagliato (nell'apice della lotta tra COD:IW e BF1, appunto) che di certo non offre minor qualità di gioco?

Ecco, se prima le divergenze con le scelte della giuria erano da poco, in questa sezione si apre un abisso: può risultare comprensibile non voler premiare ***Inside*** (al quale andrà poi un premio più onnicomprensivo, che non valorizza soltanto l'aspetto platform) o il seppur ottimo ***Unravel***, il quale ha il difetto di svelare troppo presto, nel gioco, tutto il suo potenziale, rischiando poi la ripetitività. Ma qui siamo in presenza di due ottimi esponenti del genere quali il classicissimo ***Ratchet & Clank*** e il sofferto e tribolato ***Owlboy***. Dal canto mio, premierei un *reboot* di grande fattura quale il titolo Sony soltanto in assenza di concorrenti degni: ma ***Owlboy*** è stato un titolo salutato con gioia anche dai più diffidenti che, dopo tanta attesa, temevano un *vaporware*, mentre si è rivelato un gioiello di pixel art dall'ottima giocabilità e dalle ambientazioni suggestive. Con tutto il rispetto per ***Super Mario Run***, il premio doveva andare al titolo di D-Pad, riservando al nostro amatissimo idraulico ben altro premio.

Nei giochi sportivi, la sfida principe è ormai ogni anno da decenni quella tra ***FIFA*** e ***PES***, una dicotomia che ha creato scuole di pensiero, clan e filosofie di approccio al gioco del calcio totalmente differenti. Ma è una contesa che, nonostante i progressivi miglioramenti di titolo in titolo, non vede grosse rivoluzioni né da una parte né dall'altra. Da questo punto di vista il titolo più anomalo è certamente ***RIGS Mechanized Combat League***, un unicum pensato per PSVR che offre buoni spunti per lavorare sul genere in futuro, ma che non può ritenersi perfetto. Personalmente penso che i paesaggi di ***Steep***, le ampie discese e il senso di libertà delle sue acrobazie potessero meritare qualche attenzione in più, ma il gioco sfocia a volte in un esercizio di libero arbitrio eccessivo, che toglie un po' di linearità al titolo e fa scemare il senso della sfida. Effettivamente ***NBA 2K17,*** con il suo gameplay nettamente migliorato, l'estrema fedeltà al reale (molto più dei suoi corrispettivi calcistici) e l'ottimo sistema MyCareer, merita il premio della categoria. Ed è un piacere sentire il produttore **Rob Jones** ringraziare l'organizzazione del Drago d'Oro in un videomessaggio dove sfoggia il suo perfetto italiano.

Poco da dire su questa categoria: se ***The Banner Saga 2*** e ***Total War: Warhammer*** presentano alcuni difetti in termini di intelligenza artificiale, della quale si decifrano purtroppo presto i pattern, togliendo un po' di gusto alla sfida, ***Fire Emblem: Fates*** è un titolo bellissimo che punta molto su una storia ben strutturata che in questo caso soffre di qualche ingenuità nella trama. ***XCOM 2*** è uno strategico che non solo tiene alto il nome del primo, storico titolo ma lo rilancia e, se non fosse per la perizia e la precisione con la quale **Sid Meier** ha studiato questo ***Civilization VI***, meritato vincitore del premio, avrebbe potuto essere il miglior titolo della categoria.

Just Dance 2017 ci sembra un po' meno per la famiglia e molto più per una serata tra amici, come al contempo è difficile immaginare padri e figli in giro piacevolmente a caccia di **Pokémon** (o meglio, può capitare: ma sai che due palle per i padri). Fra i titoli per la famiglia si distingue per bellezza ***Dragon Quest Builders***, felice incontro tra uno dei migliori jrpg di sempre e le meccaniche di ***Minecraft***. L'aspetto in cui ***LEGO Dimensions*** ha forse fatto la differenza, e che ne ha decretato la vittoria, consiste allora forse in quel surplus meramente "tattile" che manca al concorrente ***Skylanders Imaginators***, oltre a una vastità e versatilità di personaggi presi da ogni campo dell'entertainment. Già solo per questo il mio voto sarebbe andato proprio a favore degli storici mattoncini colorati.

Pokémon Go ha il merito di averla diffusa su larga scala, ma la realtà aumentata non è esattamente una novità introdotta dal notissimo gioco mobile. Molto più interessante il concetto alla base di ***Superhot***, sparatutto dalla grafica spiazzante caratterizzato da un gameplay che mette in piena relazione i movimenti del giocatore e quelli dei nemici, tale da diventare quasi una sorta di "chess shooter", evocando una simile modalità di gioco i tempi di una partita a scacchi. Gli altri 2, ***Inside*** e ***The Witness***, sono due puzzle-game straordinari e di altissima qualità, ma vuoi negare un premio al VR nell'anno della sua introduzione sul mercato? E con quale miglior gioco di ***Batman: Arkham VR***?

Questa è una categoria che mi ha dato molta gioia: ***Abzû*** e ***That Dragon Cancer*** sono titoli esperienziali dalla straordinaria forza narrativa, il primo soprattutto per la potenza delle immagini, il secondo per la forza emotiva della storia in sé. Della qualità di ***Firewatch*** abbiamo parlato, ma lo vedo una tacca sotto a titoli come ***Inside*** e ***The Witness***, entrambi puzzle game impegnativi ed estremamente godibili: ha vinto meritatamente il titolo di Playdead, con le sue atmosfere oscure, il suo piccolo e versatile protagonista, i suoi puzzle ingegnosi che contribuiscono a mettere insieme una storia e un titolo che ricorderemo a lungo.

Ecco, in questa categoria mi pare un po' tutto sbagliato. Partiamo da quello che mi sembra il primo errore, ovvero parlare di miglior "app" e non di "gioco mobile". Ma non ne è mia intenzione farne una questione di nomenclatura. È la scelta del vincitore che stona: ***Pokémon Go*** ha avuto una risonanza enorme, vero. È un fenomeno che al lancio ha influenzato i flussi cittadini, l'economia (ricordiamo autisti che si facevano pagare per portare ragazzini a caccia di Pokémon), i media, verissimo. Ma in termini di gaming? Non vediamo il valore aggiunto di un gioco che ha certo vari meriti, prima di tutto in termini di innovazione (non al punto di vincere un premio anche per questo, come abbiamo già detto, ma l'innovazione c'è), che può risultare ripetitivo ma comunque bello per i numerosi appassionati. Un po' come ***Clash of Clans***, gioco popolarissimo e ben fatto, ma che suona già visto per chi abbia avuto un discreto numero di esperienze con gli strategici. Meglio a questo punto l'impianto gestionale di ***Carbon Warfare***, a cui si accompagna anche un insieme atto a sensibilizzare sul tema del riscaldamento globale, o ***Deus Ex Go***, dove la famosa serie Square Enix si è fatta un puzzle game di qualità. Ma in realtà, diciamola tutta: non sarebbe stato il premio perfetto per un ***Super Mario Run*** che, pur non essendo il miglior platform dell'ultimo anno, è

certamente uno dei migliori videogame usciti ultimamente su mobile?

E apriamo adesso una parentesi sugli **italiani**, aspetto importantissimo di questo Drago d'Oro, ed è un bene che abbiano 4 categorie riservate. In concorso per il miglior **game design** troviamo un titolo coraggioso nelle intenzioni, ***Active Soccer 2***, trovandosi nella posizione di Don Chisciotte visti i numerosi colossi del settore, l'autobiografico ***Memoir En Code: Reissue***, interessante nella struttura ad album in cui si dipanano le memorie dell'autore, e due titoli che ci hanno molto incuriosito mentre giravamo per il **Let's Play**, il cooperativo ***Rope: Don't Fall Behind***, dalla grafica un po' retrò ma molto originale, sfidante e ben congegnato, specie riguardo la parte co-op, e l'esistenziale ***The Way of Life Free Edition***, titolo squisitamente esperienziale in cui è possibile vivere in prima persona le tre macro-età della vita. Fra questi interessanti titoli trionfa ***Little Briar Rose***, punta e clicca dallo straordinario impatto visivo ambientato in un mondo chiaramente ispirato a quello della ***Sleeping Beauty*** e che ha ottenuto la nomination in tutte e quattro le categorie.

Quest'anno bisogna dire che lo sforzo da parte degli sviluppatori italiani sull'aspetto tecnico è stato ragguardevole: i ragazzi di **Elf Games Works** avranno dovuto impegnarsi non poco da questo punto di vista per ottenere una simile resa artistica, come del resto il team di **Storm in a Teacup**, che ha portato il suo ***Lantern*** anche su Oculus Rift e Htc Vive con risultati davvero ragguardevoli (e anche per questo meritava una maggior attenzione). Se una menzione speciale va ai catanesi di Rimlight Studios per il loro ***Zheros***, beat'em up a scorrimento dalla grafica accattivante, dalla giocabilità fluida e ad alto tasso di godibilità, la contesa finale sembra riservata ai due giochi di corsa, l'arcade ***Redout*** di 34BigThing e ***Valentino Rossi: The Game*** dell'ormai affermato studio Milestone, il quale vince la contesa, anche se a noi rimane il dubbio che su questo titolo si potesse fare di più.

Questa categoria ci ha dato non poche soddisfazioni: se ***Woodle Tree 2: Worlds*** sembra un titolo visivamente più attrattivo per i più piccoli, probabilmente su cui ancora bisogna lavorare, una bella sorpresa è, dicevamo, ***Zheros***, con personaggi che ricordano da vicino il pixariano *The Incredibles* e animazioni che rendono piacevole e cartoonesco un ambiente spiccatamente sci-fi. I titoli che però probabilmente più spiccano dal punto di vista strettamente artistico sono certamente ***Lantern***, con il quale Storm in a Tea Cup centra l'obiettivo di un videogame che intarsia una poetica suggestiva nella componente estetica del gioco, sulla falsariga dei titoli esperienziali ed emozionali di *Thatgamecompany*, ***Little Briar Rose***, splendidamente disegnato in forma di mosaico su vetri colorati, e ***The Town of Light***, in cui LKA è riuscita a riprodurre magistralmente gli ambienti e le atmosfere di un manicomio decadente riprendendo i cliché visivi del genere senza mai cadere nel banale e con una resa eccezionale che le è valsa il premio per la miglior realizzazione artistica.

Come sempre valutare il miglior prodotto nella sua complessità è arduo, per l'insieme di fattori in equilibrio che bisogna considerare. Potremmo dar maggior peso alla resa grafica e all'impianto favolistici di ***Little Briar Rose***, al gameplay e al ritmo incalzante di ***Zheros*** (il secondo titolo più nominato, e questo la dice lunga sulla qualità del gioco, è mancato solo un premio a coronare il tutto), o alla storia e alla capacità di restituzione degli abissi della psicosi del magistrale survival-horror ***The Town of Light***, che poteva anche meritare la statuetta di miglior gioco. Se l'aggiudica invece – e non meno meritatamente – ***Redout***, per il quale va riconosciuto a 34BigThings l'enorme merito di aver fatto rivivere il genere dell'*arcade racing* citando grandi classici come *F-Zero* e *Wipeout* fuggendo la riproposizione pedissequa degli stilemi del genere, e superando in volata verso il primo posto i tipi di Milestone, reduci dai numerosi consensi di ***Valentino Rossi: The Game***.

Qualcuno ha sentenziato “avrei detto ***GTA V***”, traviato dalla recente notizia che il titolo di Rockstar ha raggiunto numeri tali da farlo diventare il 4° gioco più venduto di sempre. Ma è confondere il longseller con il bestseller, e giochi come ***Fifa 2017*** sono proprio da annoverare in quest’ultima categoria, dovendo puntare a capitalizzare nell’arco di 365 giorni, prima che si aprano un nuovo calciomercato e un nuovo campionato che li facciano diventare seriamente obsoleti.

Che scelta difficile, quella di premiare il miglior videogioco dell'anno.
Di tutti questi titoli abbiamo parlato prima: voi premiereste l'ostico e sfidante ***Dark Souls III***, con la sua storia oscura e il suo complesso gameplay? Lo steampunk incalzante di ***Dishonored 2***? Lo pneumatico gore di ***DOOM***, i super robot di ***Titanfall 2***? O preferireste la poesia di ***The Last Guardian***, l'architettura arguta di ***Inside***, la forza cinematografica di ***Uncharted 4***? O la bellezza e la fluidità di ***Forza Horizon 3***?
Io non so quale fra questi sia effettivamente il più meritevole del 2016, probabilmente fra i succitati *Dark Souls III* e *Uncharted 4* sono i giochi complessivamente migliori, ma so per certo che ***Final Fantasy XV*** ha tutti i numeri per meritare quantomeno il podio, e la sua vittoria non stona: grafica straordinaria, spiccata componente immaginifica, storia complessa seppur imperfetta, colonna sonora elegante e armonica, tutti elementi che contribuiscono a formare nell'insieme un ottimo *action-rpg*, atipico rispetto ai precedenti ma degno dei migliori capitoli della saga. Che l'assenso di **Hajime Tabata** a presenziare alla cerimonia abbia influito sulla vittoria? Probabile, sarebbe in linea con il discorso iniziale, riguardo il premio alla carriera assegnato a Ueda, in termini di giovamento

d’immagine per il Drago d’Oro. Può essere stato questo l’ago della bilancia, può darsi. Ma che questo ***Final Fantasy XV*** meritasse uno dei premi più importanti questo pare fuori discussione.

Lasciando perdere al momento il gioco proclamato vincitore dalla giuria, proviamo ad analizzare il rapporto fra i giochi e il grande pubblico procedendo ancora una volta per esclusione: ***Battlefield 1***, ***Call of Duty: Infinite Warfare***, ***Gears of War 4***, ***Tom Clancy’s The Division*** (che poi, diamine, mettete qui CoD dopo averlo lasciato fuori dalla categoria “miglior sparatutto” e non mettete il premiato, ***Titanfall 2***? Misteri di Giuria) saranno stati votati soprattutto dagli amanti del genere shooter; ***LEGO Dimensions*** e ***LEGO Marvel’s Avengers*** sono appannaggio di una fascia d’età più limitata rispetto ai loro concorrenti, così come ***Pokémon Luna*** e ***Pokémon Sole*** pur trovando maggior consenso anche in altre fasce d’età, come anche ***Pokken Tournament***, che, seppur diverso nel genere, attinge allo stesso immaginario; ***FIFA 17***, ***Pro Evolution Soccer 2017***, ***Football Manager 2017***, ***NBA 2K17*** e ***Valentino Rossi: The Game***, come tutti i giochi sportivi, hanno un

pubblico che consta di appassionati e di solito più orientato in termini di *gender*. Mi stupisce la presenza di titoli come ***Yo-Kai Watch*** e ***Stranger of Sword City***, il primo perché, nonostante il grande successo in Giappone e il grande interesse che può destare per gli appassionati del genere, non ha avuto un così largo riscontro di pubblico in Italia, il secondo perché non può lontanamente essere assimilato per qualità a tutti gli altri giochi presenti in categoria, la sua presenza risulta davvero inspiegabile. Togliendo anche ***Just Dance 2017*** che, in quanto party game, difficilmente può trovare fortuna in un ampio stuolo di giocatori single player o competitivi nel multiplayer che sostituiscono agli amici la console, resterebbero ***Dark Souls III***, gioco che per la sua difficoltà e per le ambientazioni non incontra il consenso di gran parte di pubblico, ***Far Cry Primal***, titolo dove la serie torna degnamente alla preistoria, ma non proprio osannato da critica e pubblico, ***Watch Dogs 2***, secondo episodio che ha soddisfatto i fan più giovani ma meno la fascia più adulta che aveva invece apprezzato il primo episodio, e ***Mafia III***, gioco lanciato con un gran clamore sgonfiatosi a seguito dei vari problemi tecnici ravvisati nel gioco e della ripetitività di varie missioni. Togliendo anche ***Ratchet & Clank***, gioco straordinario con meno speranze di voto dovute alla sua natura di reboot, probabilmente i giochi che incontrano più i gusti di una fetta larga di pubblico sono ***Overwatch***, che ha il pregio di aver trasceso la sua mera natura di arena shooter conferendo ai propri personaggi un'anima, una storia, tendenze sessuali, handicap e altri elementi che ne hanno allargato di non poco l'utenza, per ragioni empatiche oltre che legate all'ottimo gameplay; ***Final Fantasy XV***, attesissimo dai fan della saga ma apprezzato da buona parte di pubblico che ne ha visto un open world scorrevole, non dispersivo, con una storia godibile; e ***Uncharted 4: Fine di un Ladro***, che non mi stupisce sia risultato il vincitore finale.
Da anni Naughty Dog lavora tantissimo sulle storie, unendo tecnica cinematografica, arte del racconto e sapiente scrittura di genere. Nathan Drake è il nostro Indiana Jones, un personaggio non esattamente originale, con tratti comuni del tipico archeologo d'azione, sapiente ma un po' cazzone, romantico ma sfuggente, abile con le armi ma non meno pronto a risolvere enigmi antichissimi. Le storie della tetralogia di *Uncharted* hanno appassionato il mondo occidentale, regalando un tocco di cinema di genere al nostro intrattenimento videoludico, offrendo trame godibili dai più e meno esigenti dal punto di vista dei contenuti e con ottimi dialoghi e colpi di scena.

Il resto in Tv

Il Drago d'Oro si chiude qui. Se dobbiamo elencare un altro paio di divergenze fra noi e la giuria queste consistono nel malriuscito siparietto su *La La Land/Final Fantasy XV*, maldestra parodia dell'errore di Warren Beatty all'ultima edizione degli Oscar cinematografici, e i papillon dorati al collo dei giurati.
Ma sono peccati veniali: ci auguriamo che questo premio possa crescere ulteriormente, regalando un'occasione in più all'industria videoludica italiana.

Il resto (lo speciale e le numerosissime interviste fatte in giro per tra ***Let's Play*** *e* ***Drago d'Oro****, fra cui quella ad* ***Hajime Tabata****) potrete godervelo in Tv, su* ***Teleacras****, canale 88 del digitale terrestre siciliano, sul nostro canale* ***Twitch*** *o sul nostro* ***canale Youtube****.*