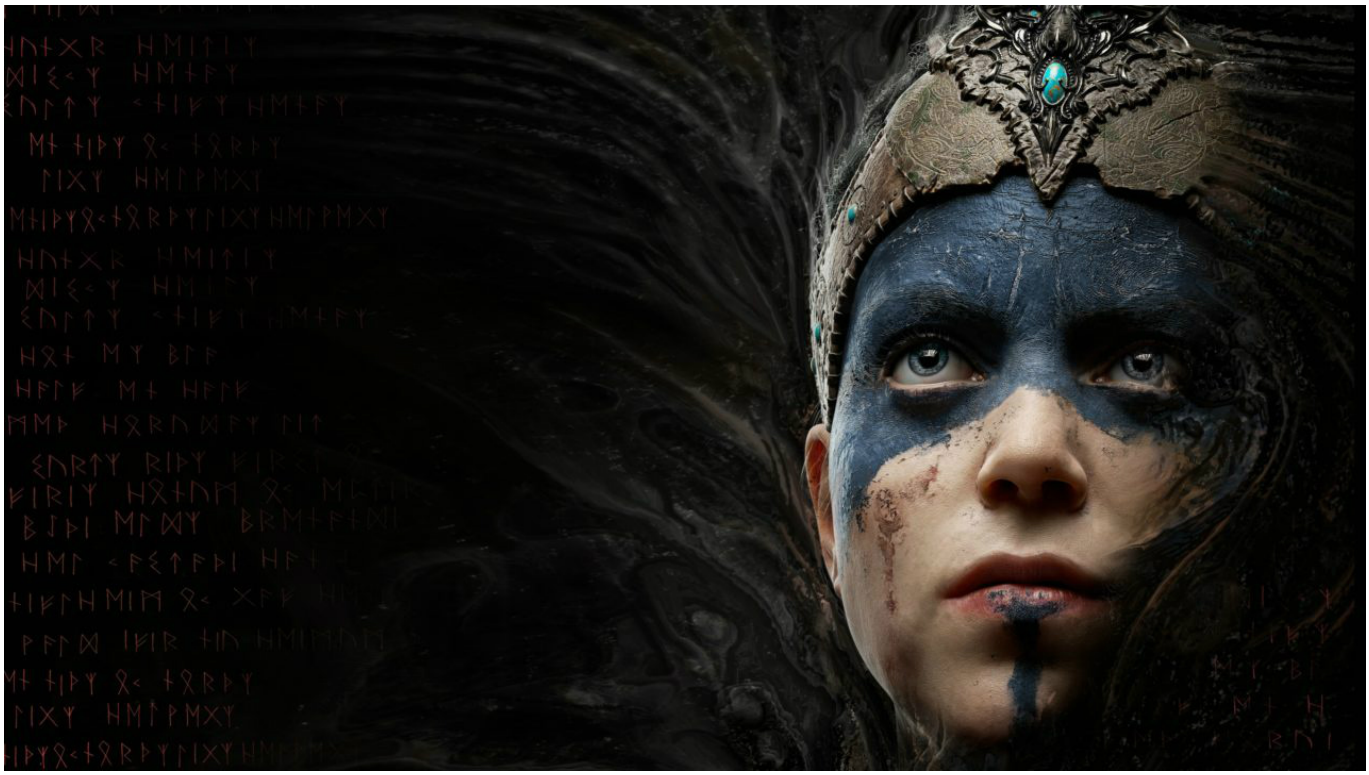
Ninja Theory e il “pericolo” Microsoft

Come abbiamo appreso durante l’ultima conferenza **E3** di casa **Microsoft**, l’azienda americana ha voluto ampliare la propria potenza di fuoco, acquisendo e mettendo sotto la propria egida diverse software house che non avevano ancora grossi finanziatori alle spalle. Inutile dire che il più rilevante, il nome più chiacchierato, sia **Ninja Theory**, che recentemente è riuscita a raccogliere enormi apprezzamenti grazie al suo ultimo capolavoro ***Hellblade: Senua’s Sacrifice***, un gioco sconvolgente, vincitore di diversi premi e straordinariamente **sviluppato da poco più di 20 persone**. **Ninja Theory** è dell’idea che giochi come questo sarebbero classificabili come **“indie AAA”** – o **tripla A** in gergo – ***Hellblade: SS*** è la prova che non è sempre necessaria una grossa casa alle spalle e che questa sia la direzione giusta per essere competitivi.



Non è difficile capire perché **Ninja Theory** sia stata abbracciata da **Microsoft**: per far fronte alla enorme quantità di titoli first party della controparte **Sony**, il colosso americano doveva necessariamente allargare i propri orizzonti, e quale miglior modo se non quello di acquistare una delle software house più promettenti del momento? Il developer inglese è stato scelto in base a diversi parametri, quali l’ottimo settore narrativo, lo sviluppatissimo sistema **mocap** (motion capture) e un lavoro globale di grande qualità, fra un ottimo team interno e collaboratori come **Andy Serkis** e **Alex Garland** che hanno impreziosito il piano narrativo dei lavori di **Ninja Theory**, titoli che hanno lasciato il segno nella old generation come ***Heavenly Sword, Enslave: Odyssey to the West, DmC: Devil May Cry.***

Anche dopo l'acquisizione, la software house ha manifestato l'intenzione di difendere strenuamente il proprio team, e in un'intervista rilasciata a **Kotaku**, il creative director **Tameem Antoniades** non risparmia una dichiarazione d'intenti sul futuro:

> **«Vogliamo essere liberi dalla trappola dei tripla A, vogliamo sviluppare titoli che siano incentrati sull'esperienza di gioco e non sulla monetizzazione. Vogliamo correre dei grandi "rischi creativi" per sviluppare giochi che possano definire un nuovo genere. Il nostro intento è quello di fare dei nostri giochi a modo nostro, non vogliamo che qualcuno ci dica cosa o come dobbiamo fare. Soprattutto vogliamo continuare a fare quello che vogliamo, è un modo di proteggere il nostro team, la nostra cultura e la nostra identità perché, finora, tutto ciò ha costituito l'essenza di Ninja Theory. In parole povere, stiamo chiedendo la completa indipendenza creativa.»**

A questo punto il direttore commerciale, **Dominic Matthews**, aggiunge:

> **«La risposta di Microsoft è stata, a tal proposito, che possiamo fare quello che vogliamo, ma che se lo desideriamo potremo appoggiarci al loro reparto commerciale o avere un team di supporto, o ancora utilizzare il reparto di R&D *Technology* e avere un completo supporto per fare più di quello che vogliamo e come noi lo vogliamo.»**

Proprio per questo motivo, in ragione della promessa di **Microsoft** di garantir loro la libertà creativa combinata a una maggiore stabilità economica, il team di **Antoniades** è stato ben felice di entrare a far parte del gigante di **Redmond**.
A questo punto la domanda è se Microsoft, investendo denaro sulla software house britannica, lascerà davvero a **Ninja Theory** tutta la libertà promessa, o se le esigenze di mercato costringeranno a paletti e limitazioni.

A diverse promettenti software house non è andata benissimo una volta entrate nell'organico di **Microsoft**. Neanche a dirlo, **Rare** era una pietra preziosa tra le case di sviluppo britanniche, ma dopo l'acquisizione da parte della casa di Redmond non sono andate per il meglio, fino a essere relegata per anni nello sviluppo di avatar e di giochi per **Kinect**, tornando solo di recente con ***Sea of Thieves*.** Di certo in molti ricorderanno un'altra perla britannica, quella **Lionhead Studios** che diede alla luce a **uno dei migliori RPG di sempre, *Fable***. Quando nel 2006 lo studio venne acquisito da **Microsoft**, per i successivi 10 anni fu impegnato nello sviluppo dei sequel di ***Fable***, fino a che non gli venne imposto di lavorare anche a un ulteriore gioco per **Kinect**, ***Fable Legends***. A quanto pare **Microsoft** pretese che lo studio lavorasse al progetto nonostante questi obiettassero di non avere alcuna esperienza su questo tipo di sviluppo, seguendo la tendenza del fornire necessariamente i **"giochi come servizio"**. Ne scaturì che, dopo anni di sviluppo, ovviamente problematici, **nel 2016 Microsoft decise** di chiudere lo studio e annullare di conseguenza anche il progetto ***Fable Legends***.

Questo trend è stato la principale causa della chiusura di **Lionhead**, una delle software house più promettenti della storia videoludica. Alla luce dei fatti odierni e di come Kinect si sia man mano defilato dalla scena, possiamo dire che sia stata una delle sviste più grandi di sempre. È giusto notificare che le nuove console della casa, **Xbox One S e Xbox One X, hanno "sacrificato" la porta per la periferica Kinect**, per una questione stilistica di spazi ridotti, costringendo i già pochi possessori dell'accessorio, a dover spendere altro denaro per l'acquisto di un adattatore esterno. Al momento i giochi new-generation compatibili con la periferica si contano sulle dita di una mano.

Probabilmente è proprio alla luce di questi avvenimenti che i fan di **Ninja Theory** si sono tanto preoccupati per la loro scelta. Ovviamente speriamo davvero che **Microsoft** manterrà le sue promesse e che valorizzi i creatori di *Hellblade*, ma c'è da chiedersi per quanto tempo. Cosa succederebbe se il prossimo titolo della casa non riuscisse a vendere quanto sperato? **Microsoft** lascerebbe comunque lo spazio creativo promesso, oppure intercederebbe prendendo le redini dello sviluppo futuro?

Ninja Theory adesso ha accesso a una fonte ingentissima di investimenti ma , come scrive **Orson Welles**, «**l'assenza di limitazioni è nemica dell'arte**». E a ben vedere, parole simili le usò anche **Antoniades** per ***Hellblade***:

> **«Io credo sia stata la forte mancanza di fondi e forza lavoro a rendere questo gioco innovativo, questo, ha reso anche il team innovativo.»**

C'è da sperare che l'abbondanza non sia quindi controproducente per i ragazzi di **Ninja Theory** e che possa essere solo un apporto positivo per i loro progetti futuri, augurando loro di sfatare anche quella che in parte sembra essere una maledizione di **Microsoft** di cui sono state vittima promettenti software house.

Top 5: le migliori uscite di Agosto 2017

Ad **Agosto** si è tutti in vacanza, ma l'industria del gaming lavora sodo anche sotto l'ombrello, regalandoci anche questo mese svariati titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:

Al **quinto posto** abbiamo ***Sonic Mania***, dove il mitico porcospino blu ritorna in compagnia di Tails e Knuckles in un'avventura che unisce magistralmente classicità e innovazione, dimostrando in termini di meccaniche e di level design che i grandi giochi di un tempo hanno ancora molto da insegnare ai videogame contemporanei.

Al **quarto posto** abbiamo l'italianissimo ***Last Day of June***, dove i ragazzi di **Ovosonico** sono stati capaci di trasmettere forti emozioni e di trattare con grande intensità tematiche dense quali l'amore, la morte e i ricordi, il tutto con una grafica minimale, ben curata che gode di un ottimo comparto artistico.

Al **terzo posto** abbiamo il ritorno di ***Uncharted*** con ***L'Eredità Perduta***, espansione stand-alone del

4° capitolo della saga che per la prima volta non vede Nathan Drake come protagonista ma due donne, Chloe Frazer e Nadine Ross, che partiranno per i monti dell'India alla ricerca della "Zanna di Ganesh". Il gioco conferma gli standard a cui Naughty Dog ci ha abituati risultando un titolo dove la grande narrazione si unisce a un comparto tecnico di alto livello che fa della grafica uno dei suoi punti forti.

E il **secondo posto** è un titolo che ha fatto molto parlare di sé, ***Hellblade: Senua's Sacrifice,*** straordinario saggio sulla follia frutto di un grande lavoro di studio di **Ninja Theory**, la quale è riuscita a sviluppare un titolo di ottima giocabilità e resa grafica che restituisce magistralmente anche dal punto di vista tecnico il disturbo della schizofrenia.

Ma il vincitore della nostra top è un titolo a firma italiana: nato dalla joint venture fra Ubisoft e Nintendo, ***Mario+Rabbids: Kingdom Battle*** è stato interamente sviluppato negli studi milanesi della società transalpina, dove il game designer **Davide Soliani** e il suo team hanno sviluppato un piccolo gioiello strategico che prende le mosse da classici del genere del calibro di *XCOM* per poi definire una sua propria identità, regalando all'universo di Mario e a quello dei Rabbids un capitolo che, per meccaniche e cura sul piano tecnico, meriterà di essere ricordato negli anni a venire.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
2. Sonic Mania
3. Hellblade: Senua's Sacrifice
4. Observer
5. Last Day of June

Andrea Celauro

1. Sonic Mania
2. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
3. Megaman Legacy Collection
4. Patapon Remastered 3
5. F1 2017

Emanuele Cimino

1. Uncharted: L'Eredità Perduta
2. F1 2017

3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. One Piece Unlimited World Red Deluxe Edition
5. Last day of June

Dario Gangi

1. Hellblade Senua's Sacrifice
2. Uncharted: L'Eredità Perduta
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. Batman: The Enemy Within
5. One Piece Unlimited World Red Deluxe Edition

Vincenzo Greco

1. Uncharted: L'Eredità Perduta
2. Hellblade: Senua's Sacrifice
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. F1 2017
5. Yakuza Kiwami

Gero Micciché

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
2. Hellblade: Senua's Sacrifice
3. Uncharted: L'Eredità Perduta
4. Sonic Mania
5. Last day of June

Marcello Ribuffo

1. Hellblade: Senua's Sacrifice
2. Uncharted: l'Eredità Perduta
3. F1 2017
4. Mario + Rabbids: Kingdom battle
5. Yakuza Kiwami

Alfonso Sollano

1. Yakuza Kiwami
2. Hellblade: Senua's Sacrifice
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. last day of June
5. Uncharted: l'eredità perduta

Daniele Spoto

1. Last Day of June
2. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
3. Hellblade Senua's Sacrifice
4. I Pilastri della Terra
5. Tacoma

Gabriele Tinaglia

1. Hellblade Senua’s Sacrifice
2. Agents of Mayhem
3. Mario+Rabbits: Kingdom Battle
4. Last Day of june
5. Uncharted: L’eredità Perduta

Vincenzo Zambuto

1. Agents of Mayhem
2. Uncharted: L’Eredità Perduta
3. Batman: The Enemy Within
4. Hellblade Senua’s Sacrifice
5. Mario + Rabbids: Kingdom Battle

La **classifica finale** vede dunque:

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle (36 pt.)
2. Hellblade Senua’s Sacrifice (35 pt.)
3. Uncharted: L’Eredità Perduta (27 pt.)
4. Last Day of June (12 pt.)
5. Sonic Mania (11 pt.)

Gamecompass Summerplay #7

Pronti a entrare nei meandri più oscuri della mente? Gero Micciché, Simone Bruno e Daniele Spoto nell’ultima puntata di SummerPlay, edizione estiva di GameCompass, prendono le mosse da Hellblade: Senua’s Sacrifice di Ninja Theory per parlare della follia nei videogames.