

La prima volta di Yoshida su God of War

L'ultima fatica di **Santa Monica Studio** non ha certo bisogno di presentazioni: sfondata la soglia delle 5 milioni di unità vendute in un mese, acclamato da critica e pubblico, per molti potrebbe persino essere uno dei giochi migliori di questo decennio; insomma, quei cinque lunghi anni di sviluppo sono davvero valsi la candela.

Anni che però non sono stati tutti rose e fiori: quando si stava ancora lavorando a una prima versione funzionante, ha raccontato **Cory Barlog** (creative director del gioco) durante il **Devcom** di Colonia, il team di sviluppo stava costruendo l'engine e gli strumenti di base, le meccaniche, i livelli, tutto contemporaneamente, e il risultato non stava piacendo né a lui, né a loro. Durante una sessione di testing uno dei partecipanti minacciò persino di abbandonare il progetto, perché a detta sua **si stava rovinando il personaggio di Kratos**. Una reazione simile, stavolta da parte del pubblico, si ebbe durante l'**E3** del 2016, quando quel trailer lasciò dubbiosi molti fan della serie riguardo a cosa l'ormai ex dio della guerra stesse diventando.



Nemmeno il presidente di **Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios Shuhei Yoshida** rimase soddisfatto da ciò che vide, quando per la prima volta provò il gioco. Da quando prese il controller in mano a quando andò via dalla stanza non proferì parola, ma da come scuoteva la testa e alzava le spalle, era evidente che ciò che vedeva non gli stava piacendo. Il suo giudizio fu noto solo qualche giorno dopo, mentre parlava con un amico di Barlog.

«Oh, stai lavorando a God Of War? Devo proprio dirlo, ci ho giocato l'altro giorno. Ero inorridito»

Il tutto accadde a soli sei mesi dal rilascio, e forse fu proprio questa reazione e il relativamente poco tempo rimasto a dare a Cory, e soprattutto al team, la spinta giusta per sistemare tutto quel che non andava bene, come il sistema di combattimento e i problemi di framerate. Yoshida avrebbe provato il gioco una seconda volta, e non potevano permettersi di fallire. Com'è facile immaginare, Santa Monica riuscì nell'impresa, e quando fu il momento per un'altra sessione di prova, la reazione del

presidente fu l'esatto opposto di quella precedente. Lo stesso accadde quel 20 aprile 2018, quando il gioco arrivò sugli scaffali, e fu subito un successo clamoroso.

Ma molti sono stati i titoli che inizialmente non hanno riscosso quel successo che oggi pare scontato. Basti pensare a **Dark Souls** e **Demon's Souls**, inizialmente criticati per il particolare sistema di narrazione e per il loro essere "hardcore", poi diventati tra massimi esponenti del genere. Ma più recentemente un'altra esclusiva Sony è entrata in scena circondata da dubbi: **Gran Turismo Sport**, la cui mancanza del single player e la tanto discussa fisica su strada fecero storcere il naso a molti giocatori; il tutto si risolse con l'aggiunta della modalità carriera. Fatto quasi analogo fu quello di **Street Fighter V**, che inizialmente non comprendeva la modalità arcade, aggiunta mesi dopo. In questi ultimi due casi, l'opinione pubblica è cambiata grazie agli aggiornamenti avvenuti dopo il lancio.

A conti fatti dunque, non si dovrebbe giudicare un videogioco appena si hanno le prime informazioni a riguardo o dopo le primissime partite. Tutto parte dalle case produttrici e da determinate scelte che fanno per i loro prodotti, decise in base a cosa si pensa possa piacere ai più, che possono essere azzeccate o sbagliate; sono gli utenti con il loro feedback che lo sanciscono. A seconda della risposta, quella scelta criticata o ben voluta può essere a sua volta migliorata, stravolta o rimossa, finché non si passa al prossimo gioco da produrre: è un loop che sembra infinito, in continua evoluzione.

[Shuhei Yoshida racconta gli alti e bassi di PlayStation](#)

PlayStation è da sempre stata uno dei migliori brand di console al mondo, vivendo anch'essa di alti e bassi, lanciando sul mercato console di successo come **PlayStation 4 Pro** ma anche **PlayStation Vita**, di cui noi tutti conosciamo storia ed esiti. Il presidente di Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, **Shuhei Yoshida**, ha fatto luce su cosa è andato bene e cosa no nella storia di **PlayStation**.

Ricordando il successo di **PlayStation 2**, Yoshida ha dichiarato:

«A causa della rapida transizione tra PlayStation e PlayStation 2, non avevamo idea di come l'industria avrebbe reagito»

Yoshida ha scherzato sul fatto che quando è stata lanciata PlayStation 2 non c'erano molti titoli disponibili, ma ha notato che i prezzi delle console erano sconvolgenti, soprattutto quando gareggiavano per emergere anche sul mercato dei lettori DVD. A tal proposito:

«È stato davvero un successo fin dall'inizio; PS2 è stata venduta oltre le aspettative. Ma quando è stata lanciata in Giappone, il software più venduto era in realtà il DVD Matrix. Il DVD stava ancora prendendo piede, ma era un sistema molto costoso ma PS2 uscì con la stessa capacità di lettore DVD di alta qualità con prezzi molto più bassi e dirompenti»

Il successo è stato molto meno incisivo con il lancio di **PlayStation 3** e Yoshida ha ricordato il prezzo rivelato all'E3 come un "momento orribile". Accoppiato con un catalogo limitato di terze parti

e un'infrastruttura hardware che era notoriamente difficile da realizzare per i giochi, PS3 è stata nei guai fin dal primo minuto.

«Ken Kutaragi è stato un geniale ingegnere: la squadra che ha lavorato per lui era molto motivata, infatti era un grande motivatore»

E a proposito:

«Forse stava usando i videogiochi come un trampolino di lancio per realizzare la sua visione e i suoi sogni. Voleva diventare il prossimo Intel o qualcosa del genere. Non ha visto il bisogno di coinvolgere gli sviluppatori di giochi nella progettazione del sistema: è così che è stata realizzata PS3 ed è stato molto efficace»



Sony fermerà la produzione di titoli fisici per PS Vita nel 2019

La fine di **PlayStation Vita**, nonostante potrebbe attirare nuove cerchie di fan, in particolare per generi come **indie** e **JRPG**, sembra essere vicina. Infatti Sony, ha deciso di darle il fatidico colpo di grazia terminando la produzione di titoli fisici entro il 31 marzo 2019. La notizia giunge da una lettera agli sviluppatori, la cui società chiede di presentare i loro ordini di acquisto finali entro il 15 febbraio 2019. **Sony** continuerà comunque a vendere titoli digitali Vita sul **PlayStation Store**, ma le costose schede di memoria, proprietarie della console - uno dei motivi per cui la portatile non ha

avuto il successo sperato - potrebbero rallentare il mercato. Numerosi sono i fattori che hanno contribuito alla morte della PS Vita, come l'ascesa dei titoli mobile e la non considerazione della console da parte delle divisioni europee e americane dopo il lancio del 2012. Nel 2015, il presidente di **Sony Worldwide Studios, Shuhei Yoshida**, ha dichiarato che la società non riesce a vedere un futuro per la console.

Oltre a smettere di produrre titoli fisici, **Sony**, smetterà anche di includere i titoli **PS3** e **PS Vita** nell'elenco **PlayStation Plus** gratuiti per il mese. Quindi i giocatori della portatile, potranno acquistare solo titoli digitali prima del totale abbandono della console.

Vari titoli in cantiere per Japan Studio

Japan Studio è uno degli studi sussidiari più prolifici di Sony Computer Entertainment, capace di sviluppare giochi del calibro di **Bloodborne**, **Gravity Rush Remastered**, **The Tomorrow Children**, **The Last Guardian**, **Gravity Rush 2** e titoli di prossima uscita come **Everybody's Golf** and **Knack 2**. Durante [un'intervista a IGN USA](#), il vicepresidente **Allan Becker** ha dichiarato che lo studio intende mantenere la prolificità degli ultimi anni e che ha in sviluppo diversi nuovi titoli:

«Credo che Japan Studio possa avvalersi di molta gente talentuosa, ma per qualche ragione credo che siamo rimasti indietro sul piano della tecnologia, già dai tempi di PS2 e PS3. Japan Studio non stava producendo così tanti titoli al tempo. Con PS4 stiamo davvero cominciando a costruire quella tecnologia di cui siamo stati sprovvisti.

Non vorrei sbilanciarmi troppo ma con il lavoro Gravity Rush 2 e The Last Guardian credo che Japan Studio abbia raggiunto questa grande pietra miliare, e adesso ci sentiamo liberi di provare qualcosa di nuovo. Siamo verso il completamento di Knack 2 e il team interno sarà più libero di lavorare su nuovi titoli.»

Uno di questi è di certo il remake di **Shadow of the Colossus**, mentre i restanti sono divisi tra nuove IP e sequel di franchise già esistenti, come ha spiegato nella stessa intervista anche il presidente di **SCE Worldwide Studios, Shuhei Yoshida**.