La situazione degli Indie secondo Phil Elliot

Poter creare un videogioco non è mai stato così facile come in questo periodo, grazie alla massiccia presenza di strumenti ed *engine* creati ad hoc, la vasta scelta di piattaforme di gioco e, in certi casi, anche agevolazioni da parte dei governi. Ma come si ripercuote tutto questo in termini di stabilità?

Negli ultimi anni chiunque avrà notato che la presenza degli *indie* è sempre più massiccia, sopratutto su **Steam**. Secondo **Steam Spy** infatti, nel 2014 furono rilasciati "soltanto" 1.784 titoli sull'omonima piattaforma, contro i 7.658 dell'anno appena passato. Questi numeri, hanno certamente un grosso impatto sul mercato: sempre nel 2014, un titolo raggiungeva in media le 154.000 copie vendute, con un prezzo medio di 11,24$, per poi passare, nel 2017, a 46.000 unità con un prezzo di 9,45$.

Per quanto non sembri, questo è un campanello d'allarme per chiunque voglia creare e vendere un proprio prodotto su Steam. Quando ci si trova davanti a queste situazioni, non basta dire che se un gioco è oggettivamente bello diventerà per forza famoso. Non solo ci sono davvero **troppi** videogiochi tra cui scegliere, ma non sono adeguatamente pubblicizzati e distribuiti. Questo problema è ulteriormente aggravato dalle procedure di pubblicazione online, specialmente tramite vlogger e streamer, che però sono più interessati a titoli che generino visualizzazioni, che siano giochi controversi come *House Party* o *Hatred* o i soliti tripla A come *Call of Duty.*
Durante il **Gamesforum** di Londra della scorsa settimana, **Phil Elliot**, director of indie publishing alla **Square Enix West**, ha detto la sua a GamesIndustry.biz.

> **«C'è una gran differenza tra adesso e dieci anni fa, ed è per questo che è molto importante per l'industria prendere nota ed evitare di non dedicare le dovute attenzioni solo perché la sua parte di mercato è a posto. Dieci anni fa era possibile creare degli indie perché esistevano strumenti economici e accessibili, si potevano vendere grazie a piattaforme come Steam, ma erano anche evidenziati dai giornalisti che volevano trovare nuovi giochi, poiché molti venivano cancellati. Dunque c'era un'insufficienza di giochi, rispetto anche a un paio di anni fa. In più c'erano giocatori che volevano nuove esperienze, quindi erano ricettivi e pronti a sentire qualcosa riguardo nuovi titoli che stavano per uscire.**
> **Ora la differenza è che i giornalisti ne sono sommersi, quindi c'è quasi una paralisi quando bisogna andare a cercare nuove esperienze. Anche i giocatori Si trovano a che fare con tanti giochi tra cui scegliere. Ora il problema che si presenta è molto diverso rispetto com'era prima e abbiamo bisogno di una sorta di azione a livello settoriale e di un dibattito accurato. Tutte le parti interessate hanno bisogno di unirsi: piattaforme, produttori di hardware, publisher, sviluppatori, rivenditori, è una sfida per tutti»**

> **«Questi numeri sono abbastanza spaventosi, specialmente se li si paragona a quelli di quattro o cinque anni fa. Sento molto dire dalla gente che Steam dovrebbe curarsi di più. In tantissimi rimasero sorpresi quando andarono via da Greenlight, un sistema imperfetto e chiunque lo ammetterebbe, solo per una tassa anticipata.»**

Elliot ha comunque difeso Steam, dimostrando che **Valve** ha creato un'opportunità per gli indie durante il periodo della crisi economica del 2008, quando molte medie imprese stavano andando in fallimento.

> **«Senza Steam, senza Unity, senza tutto il resto, non avremmo potuto vedere la crescita del settore indie; grazie a essi è stato possibile rilasciare giochi quando non era facile inserirsi in**

> **nessun’altra piattaforma. Ora è facile per noi vedere indie su Switch, Xbox o Playstation, ma è successo solo grazie a ciò che fece Steam.»**

È importante ricordare che mentre la vetrina di Steam è letteralmente sommersa da prodotti che potrebbero minare la salute di questo settore, Valve non effettua controlli; questo è un sintomo che evidenzia problemi ben più profondi, e ci sono molti altri fattori in gioco.

> **«Ora siamo vittime della nostra stessa popolarità. Le persone vogliono vivere il sogno, amano così tanto i videogiochi da volerne fare più di un hobby e, come in ogni corsa all’oro, lo vedono come possibile.»**

Il mondo dei videogiochi sta arrivando a un punto di non ritorno: da un lato c’è un mercato indie sovrapopolato dove diventa sempre più difficile trovare i giochi migliori, ma dall’altro, l’inevitabile crescita esponenziale dei costi di sviluppo, ha fatto rimanere nel mercato dei giochi tripla A quasi unicamente franchise sicuri e affidabili, e che rimarranno così per molto tempo.

> **«Come possiamo trovare dei modi per sostenere un vero e nuovo talento genuino e coltivarlo? Perché alla fine l’industria è il nostro giardino sul retro. Dobbiamo pensare da dove verranno quella creatività, quelle nuove idee e nuovi talenti. Se facciamo affidamento su ciò che abbiamo e su franchise e sequel, la gente perderà interesse e sarebbe davvero triste.»**

Sia i consumatori che gli esperti chiedono un corretto miglioramento delle vetrine come quella di **Steam** ma, come Elliot suggerisce, non è così semplice.

> **«Guardate cosa ha recentemente fatto Youtube cambiando i limiti per i creatori di contenuti più piccoli prima che questi potessero arrivare a monetizzare. Alcuni dicono che avrebbero dovuto farlo prima, altri potrebbero dire che sia una cosa positiva. Qualsiasi cosa accada, ci sono tantissime persone demoralizzate perché anche se non si aspettavano di guadagnare milioni, c’era sempre un obbiettivo da raggiungere, che però adesso è stato spostato.»**

Sfortunatamente non ci sono soluzioni semplici. La popolarità degli indie sarà sempre dettata da un sorteggio tra i vari creativi in erba e lo sviluppo dei videogiochi diventerà più accessibile quando gli strumenti saranno migliori. Inoltre, come possono i media giustificare il tempo e le spese impiegati per trovare quella “perla” indie di turno se queste diventano sempre più difficili da trovare? Attualmente, la scena dei giochi indipendenti è instabile, mentre **Valve** è perfettamente a conoscenza dei problemi di **Steam Direct**. Che sia troppo difficile gestire migliaia di titoli ogni anno?

> **«Ovviamente non parlerò a nome di Steam, ma ora si trova in una posizione nella quale viene maledetto se fa qualcosa ma anche se non fa nulla. Non invidio il suo compito e sono sicuro che le persone che hanno più a cuore questo problema sono proprio quelle di Steam.»**

Troppa scelta, ma di qualità spesso mediocre; ma anche una relativamente bassa gamma di “titoloni” grazie ai quali si può in un qualche modo andare sul sicuro. Come continuerà a cambiare il rapporto tra questi due colossi? E sarà davvero possibile agevolare in termini di popolarità tutti quei giochi e sviluppatori indipendenti che davvero la meritano?

Space Pirates and Zombies 2

S***pace Pirates and Zombies 2*** è un titolo sandbox sviluppato da **Minimax**, team composto da soli due membri, ed è il secondo capitolo di una saga avviata nel 2011, con un primo capitolo che ad oggi vanta ben 600mila copie vendute.

In questo sequel, ci ritroveremo in mezzo al caos di un universo composto da **avventurieri e mercenari** che si ritrovano a dover lottare per la propria sopravvivenza, combattendo contro la piaga degli **zombie**. In pratica, l'obiettivo finale è quello di conquistare l'Universo intero e distruggere il virus che ha generato i morti viventi. Nelle prime ore di gioco andare avanti non sarà facile, ma con il tempo apprenderemo come controllare la situazione nella sua complessità.

La **nave** – la nostra "macchina" spaziale – avrà un'ampia scelta in termini di **personalizzazione**. Infatti, potremmo crearla da zero ma con un limite di componenti (dettati dal proprio livello). Grazie all'inventiva del team, potremmo aggiungere centinaia di differenti pezzi alla nostra nave, rendendola speciale e unica. Infine, oltre alla nave madre, avremo a disposizione delle **navi "sentinella"**, più piccole della principale ma in grado d'attaccare. Possiamo trovare i pezzi da poter equipaggiare al nostro mezzo dopo aver abbattuto delle navi nemiche o tramite degli scambi.

La parte migliore del gioco arriva dopo l'assemblaggio della propria nave. Ci sono vari motivi per i quali scenderemo in **battaglia** (guadagnare il favore di altri personaggi, combattere i banditi ecc.), e ogni combattimento ci regalerà un bel po' di frenesia e di sano e puro gameplay.

Infine, è d'obbligo parlare della **mappa spaziale**. Quest'ultima è presentata in modo circolare; è stata suddivisa in vari territori, ognuno dei quali ha a disposizione determinate risorse e può essere

gestito da un generale. Il gioco in sè non gira semplicemente attorno a noi: infatti, gli altri capitani (circa 200) potranno conquistare le zone, prendere le risorse e combattere tra loro.
Inoltre, si ha la possibilità di unirsi ad altri o di creare una fazione. Infine, il gioco possiede una versione **VR**, cioè, sarà possibile giocarlo anche con il visore della realtà virtuale.

Space Pirates and Zombies 2, non possiede una **grafica** molto elaborata, ma nel contesto una grafica pulita e scarna calza a pennello. Il sonoro è nella media, nulla di memorabile ma, di base, orecchiabile e ben gestito.

Consigliamo il gioco se si è amanti del genere. Lo trovate disponibile su Steam, come il suo predecente capitolo.

Valve: il colosso dietro Steam lavora a un nuovo gioco?

Recentemente, la pagina ufficiale **Facebook** di **Valve Software** ha postato un annuncio importante: Valve sta ancora lavorando allo sviluppo di videogiochi. Per chi non lo sapesse, **Valve** è conosciuta per le saghe di *Half-Life* e *Portal*. Inoltre, il colosso è dietro lo sviluppo di *Team Fortress 2*, *DOTA* 2 e *Left 4 dead 2*. Sfortunatamente non sappiamo a cosa stiano lavorando; che possa essere una nuova **IP**? Che stiano lavorando a un sequel di *Half-life*? Beh, per scoprirlo non ci resta che aspettare comunicazioni ufficiali da parte di **Valve** stessa. Secondo voi cosa potrebbero annunciare?

Steam supera i 18 milioni di utenti in contemporanea

La pagina twitter di **Steam Database** ha riportato che la piattaforma di gioco di Valve ha raggiunto per la prima volta il numero di 18 milioni di utenti in contemporanea, con 7 milioni di utenti "in game" in contemporanea.

Come riportato da VG247 questo picco di utenti è di molto superiore a quello di Gennaio dell'anno scorso di 14 milioni.
Probabilmente l'uscita in early access di ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** ha influito, in quanto il gioco è uscito a Marzo 2017, e anche perché il mese scorso ha raggiunto la cifra di 3 milioni di giocatori in contemporanea.

The Vanishing of Ethan Carter arriva su Xbox One

Originariamente rilasciato nel 2014, ***The Vanishing of Ethan Carter*** è un gioco che mette i giocatori di fronte a degli scenari mozzafiato, dalle tematiche soprannaturali e macabre, e finalmente arriverà su **Xbox One** nel giro di qualche settimana.

The Astronauts, il team di sviluppo, ha annunciato che il titolo verrà rilasciato per **Xbox One** per il **19 Gennaio 2018** ed i giocatori, insieme all'acclamato storytelling del titolo, potranno anche godere dell'esclusivo supporto per la risoluzione a **4K** ed una nuovissima modalità **Free Roam**, mai vista in nessun'altra versione del gioco.

Il creative director **Adrian Chmielarz** commenta:

> **«Abbiamo apportato il 4K per la Xbox One semplicemente perchè volevamo aggiungere un qualcosa che non fosse presente nelle altre versioni del gioco. Il rilascio su Xbox One è stato la scusa ideale per aggiungere la nuova modalità Free Roam ed il 4K che su questa console è d'obbligo.».**

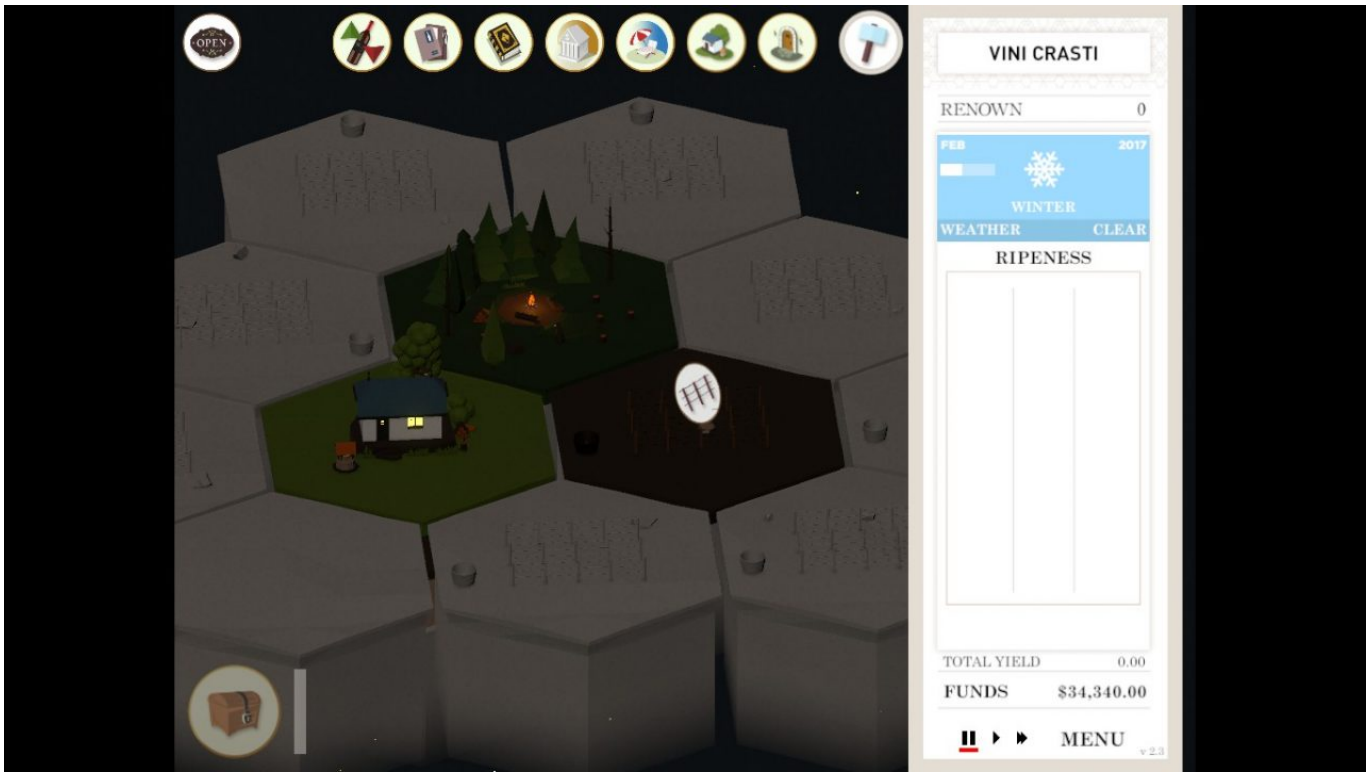
Ad ogni modo **Chmielarz** ha dichiarato ai colleghi di Dualshockers che la modalità **Free Roam**, più in là, farà un apparizione anche su **PC** e **Playstation 4**; tuttavia, per ora, la modalità rimarrà esclusiva per **Xbox One** per un tempo indefinito. Nonostante le premesse **Chmielarz** ha espresso che portare questa modalità sulle altre piattaforme non è un processo semplice; nella versione per **Xbox One** il gioco userà l'ultima versione dell'**Unreal Engine 4**, ciò significa che per arrivare su **PS4** non basterà semplicemente aggiornare il gioco con gli ultimi tool di sviluppo per la piattaforma ma servirà anche un sacco di *testing* e *coding* aggiuntivo.

Al momento ***The Vanishing of Ethan Carter*** è disponibile per **PC** e **PS4** ma se volete godere del **4K** e della nuova modalità **Free Roam** vi converrà aspettare fino al 19 Gennaio.

Terroir

«Camminare con quel contadino che forse fa la stessa mia strada, parlare dell'uva, parlare del vino che ancora è un lusso per lui che lo fa» diceva **Rino Gaetano** in ***Ad esempio a me piace il sud***. E "lusso" è la parola giusta per descrivere la bevanda amata dal Dio Bacco, e in parte anche ***Terroir***, prima fatica per lo studio di sviluppo **General Interactive Co.**, autori di un **Tycoon Game** basato sulla gestione di una compagnia vinicola.

Appena avviato il gioco, ci si trova di fronte a una schermata principale realizzata in una grafica ***low polygon* 3D** che ben si sposa con il tono minimale dell'opera. Vi è anche una schermata di tutorial dove vengono spiegate la gestione dell'azienda e soprattutto le quattro fasi usate per preparare il vino, ovvero, **vendemmia, fermentazione, pressatura e invecchiatura**. Tali schede ci vengono in aiuto durante la partita e possono essere richiamate in ogni momento. Il gioco ci offre tre diverse difficoltà: **facile**, con più soldi e meno imprevisti, **standard**, con una disponibilità monetaria nella media, e **difficile**, con un budget esiguo e più difficoltà dovute all'infestazione di insetti, piante malate e molto altro.

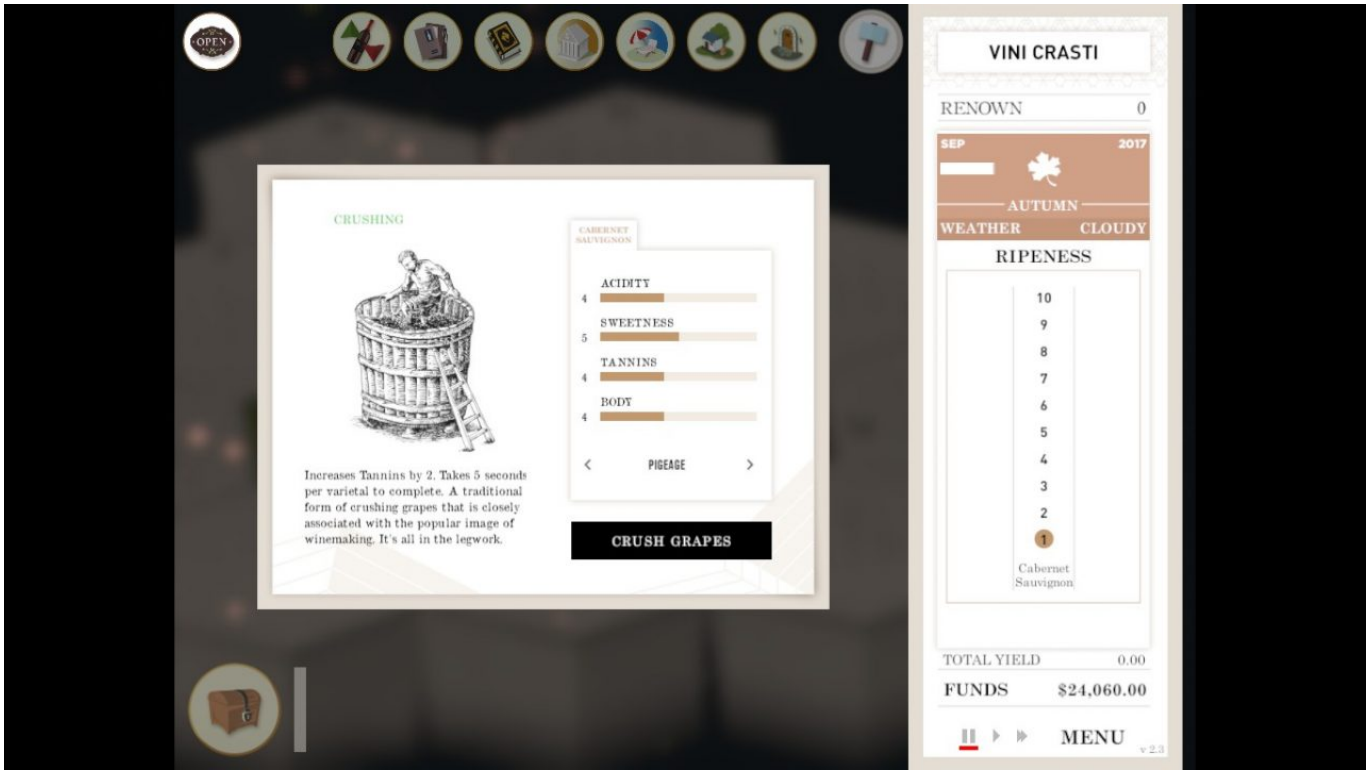


Avviando la partita, ci troviamo catapultati in una serie di ***tile*** esagonali che ricordano quelli di giochi più celebri come ***Sid Meier's Civilization***: abbiamo la nostra tenuta e delle caselle di terreno variabile (terra, sabbia e argilla) dove possiamo far crescere diverse tipologie di uva da cui trarre

molteplici varietà di vino: dal **Cabernet-Sauvignon** passando per il **Syrah**, il **Merlot** e lo **Chardonnay**.

Bisogna stare attenti a far crescere bene l'uva, tenendo d'occhio lo stato delle viti e, soprattutto, il **metro di maturità** sulla destra, dove un valore troppo basso o troppo alto potrebbe rovinare la qualità del nostro prodotto finale. Con la fase di vendemmia, il gioco comincia a farsi più strategico: dovremo compiere diverse scelte atte a migliorare le quattro caratteristiche della bevanda (**acidità**, **dolcezza**, **colore** e **corporatura**) , come il metodo di spremitura dell'uva, o delle botti dove effettuare l'invecchiamento del vino. Il tutto viene illustrato da immagini in **xilografia** che si sposano perfettamente con la vena artistica del gioco. Dopo aver imbottigliato la nostra bevanda, verrà il momento di un assaggio da parte dei **sommelier** (divisi per bravura, da 1 a 5 stelle) che daranno un voto al nostro vino, così da stabilire un prezzo di vendita per poi esser distribuito nelle botteghe specializzate o, a un prezzo molto più basso, nei supermercati.

Il gioco presenta anche un sistema di **meteo dinamico**, semplice ma ben fatto, oltre a un sistema di **imprevisti e di probabilità**, attivabile a richiesta solamente dopo aver realizzato il primo vino col voto massimo. Queste variabili aggiungono un po' più di pepe alla partita, soprattutto usando le probabilità, vere e proprie *quest* completabili entro un determinato arco temporale che potranno determinare la nostra fortuna o sfortuna. Una partita può durare fino a un massimo di **60 anni**, anche se potremo continuare la nostra carriera di viticoltori oltre il tempo limite del gioco, a patto di non aumentare il punteggio massimo, e sempre se riusciremo a non andare in bancarotta!
Da segnalare anche la buona colonna sonora realizzata dal **CLARQinet Ensemble** di Singapore, che accompagnerà le nostre sessioni con delle composizioni Soft Jazz orecchiabili che tendono a non stancare.



Terroir è una buona prima opera, che gode di scelte ben pensate e ben realizzate e altre migliorabili, come alcuni aspetti inerenti la **gestione economica**, che ho trovato un po' raffazzonata (non c'è una schermata dove controllare il nostro bilancio, le perdite e guadagni mensili, e questo

lede non poco in termini di pianificazione e visione d'insieme), ma tutto sommato il titolo gode di una buona longevità, a patto di entrare nell'ottica della filosofia "**losing is fun**" tanto cara a un pilastro del gestionale come ***Dwarf Fortress***, visto che il gioco è parecchio spietato nei nostri confronti già a difficoltà standard, e tenderà a farci pagare cara una cattiva gestione vinicola o monetaria. D'altronde, dovrete mettervi alla prova per scoprire quanto siete bravi: e, come dicevano i latini, «in vino veritas!»

Annunciati nuovi personaggi per la terza stagione di Street Fighter V

Verso la fine della **Capcom Cup** tenutasi ad Anaheim, **Capcom** ha rivelato il prossimo set di personaggi che arriverà per la terza stagione di ***Street Fighter V***.

La prima è **Sakura**, di cui si era tanto speculato alla fine del trailer mostrato al **Red Bull Battleground** di Novembre (ci fu un esplosione di confetti rosa e coriandoli a forma di petali di ciliegio; la parola per indicare il ciliegio in Giappone è infatti "Sakura"). Sarà disponibile dal **16 Gennaio 2018** e sembra proprio che non sia più una ragazzina; adesso presenta decisamente un look più adulto ma il suo costume classico sarà comunque disponibile come alternativa.

Inoltre, per la terza stagione, vedremo il ritorno di tre personaggi classici, ovvero **Blanka**, **Cody** e **Sagat**, e l'arrivo di due nuovi: **Falke** e **G**.

Parallelamente all'annuncio dei nuovi personaggi è stato mostrato il filmato d'apertura che sarà presente in ***Street Fighter V: Arcade Edition*** (visualizzabile in fondo all'articolo).

In aggiunta a tutto questo è stata annunciata la **30th Anniversary Collection** di ***Street Fighter*** per **PS4**, **Xbox One**, **PC** e **Nintendo Switch**.

Street Fighter V è già disponibile per **PS4** e **PC**, mentre ***Street Fighter V: Arcade Edition*** verrà rilasciato per le medesime piattaforme giorno **16 Gennaio 2018**. Coloro che sono già in possesso dell'edizione originale otterranno l'aggiornamento gratuitamente.

Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

Nuove migliorie da parte di Tencent per PUBG per il mercato cinese

Proprio pochi giorni fa è stato annunciato che **Tencent** (casa di ***Arena of Valor*** e ***Clash Royale***, nonché proprietaria di Riot, e del suo *LoL*, di SuperCell e metà di Epic Games), avrebbe stretto un accordo per pubblicare il gioco di azione multiplayer online ***PlayerUnknown's Battlerground*** proprio in Cina. La pubblicazione, tuttavia, non prevede solo la traduzione dei testi nella nuova lingua, ma ci sarà anche un impatto sui contenuti del gioco stesso, che saranno adattati al contesto culturale.
PUBG sarà decisamente "differente", per accogliere le preferenze dei giocatori cinesi, ma soprattutto per incorporare la cultura tradizionale sinico.

Giochi gratis per il weekend su Steam e Gog

Il nuovo titolo gratuito per il fine settimana su **Steam** è stato annunciato ed è un gioco di grande rilievo: sarà possibile giocare gratuitamente allo shooter del designer di ***Gears of Wars***, ***Lawbreakers*** di **Cliff Bleszinski,** su **Steam** da giovedì fino a domenica. Più precisamente, il gioco sarà disponibile free-to-play a partire dalle 19:00 di giovedì 9 Novembre fino alle 22:00 di Domenica 13 Novembre.

Questa offerta arriva giusto per il rilascio dell'aggiornamento **All-Star**, che ha aggiunto la **competizione classificata** e altri nuovi contenuti.

Inoltre, ***Lawbreakers*** sarà venduto a metà prezzo fino alle 19:00 di martedì 14 Novembre, dunque per 15€ anziché 30€. Ciò avverrà sia per la versione **PC** che per la versione **Playstation 4**. Le persone che compreranno il titolo in offerta avranno l'opportunità di ricevere **un'altra copia gratuita**.

Le prime 100 persone di ciascuna piattaforma, **PC** e **PS4**, che manderanno la conferma d'acquisto agli sviluppatori **Boss Key** riceveranno un codice per un ulteriore copia da poter condividere con un amico. Inoltre, le prime 20 persone riceveranno una copia della **Collector's Edition** di ***Lawbreakers***, al momento esaurita nei negozi.

Per ciò che riguarda gli altri giochi gratis su **Steam**, il MOBA ***Battlerite*** è adesso **free to play** mentre lo **starter pack** di ***Idle Champions of the Forgotten Realms*** sarà gratis fino al tardo pomeriggio del 10 Novembre. Segnaliamo inoltre ***Syberia*** che sarà disponibile gratuitamente su **Gog.com** per 48 ore.

Lawbreakers è al momento disponibile solo su **PS4** e **PC**, ma una versione su **Xbox One** sembra potersi realizzare. Inoltre, **Boss Key** ha detto che il gioco potrebbe arrivare anche su **Nintendo Switch** più in là nel futuro.

Lawbreakers è stato lanciato a Luglio ma, nonostante le recensioni per lo più positive, non è riuscito ancora a trovare una solida base d'utenza. **Bleszinsky** ha apertamente parlato delle difficoltà che sta avendo il titolo ma conferma che **Boss Key** sta cercando di rendere il gioco più rilevante possibile.