

Double Kick Heroes

Come dice un blog che seguo appassionatamente da anni, «la gente non sa cosa si perde a non essere metallari»: devono essere dello stesso avviso anche gli sviluppatori francesi di **Headbang Club**, autori di questo **Double Kick Heroes**, inizialmente creato per la **Ludum Dare 34** a fine 2015, e poi arrivato in **early access** su **Steam** da circa un mese.

Il titolo si presenta come un **rhythm game misto a shoot 'em up**, un particolare ibrido che ben si sposa con l'atmosfera apocalittica e decadente, ispirata dai lavori cinematografici del regista americano **Robert Rodriguez**: infatti qui l'ispirazione viene principalmente dal seminale **Dal Tramonto all'Alba**. Quindi aspettatevi tonnellate di zombie e soprattutto una colonna sonora trascinante e potente: ma andiamo per gradi.



All'avvio di **Double Kick Heroes**, oltre alle opzioni, vedremo le **tre modalità del gioco**: **arcade**, **storia** e **editor**, e la modalità **inferno** da sbloccare una volta completata la modalità **storia**.

La modalità **arcade** ci presenta i vari livelli del gioco in modo separato, affrontabili in **quattro difficoltà** di grado ascendente: si va dal **rock**, più facile e con un solo strumento da gestire, a **estremo**, più complicato avendo tre tracce e tutti gli strumenti della band da suonare. La modalità **arcade** è formata da **18 livelli**, più uno in arrivo nel prossimo futuro; gli stessi presenti nella modalità **storia**, che riprende i livelli della modalità **arcade**, ma ci aggiunge delle cutscene disegnate in una pixel art di buona fattura. La **storia** è quanto di più semplice si possa pensare: è scoppiata un'apocalisse zombie e bisogna salvare la pellaccia. Cosa che ricorda, fra l'altro, il recente video di [Ten Thousand Ways to Die](#) degli **Obituary**, leggendario gruppo death metal statunitense.

Durante il nostro viaggio, faremo conoscenza dei personaggi che fanno parte del gruppo dei **Double Kick Heroes** e, andando avanti nei livelli, affronteremo boss che sembrano usciti proprio da alcuni *b-movies* della **Troma**, e incontreremo alleati che prendono spunto da musicisti o attori: è il caso di

Marlene Branson, citazione del celebre anticristo del rock americano, **Marilyn Manson**, oppure troveremo anche **James Hetfield** dei **Metallica**, nel ruolo di co-capo di una prigione insieme al celebre attore di film d'azione **Danny Trejo**.



Il **gameplay** è quanto di più intuitivo ci possa essere: basta seguire le note che si trovano in basso sullo schermo e andare più a tempo possibile. Più si azzecca il **timing** delle note, e più aumenteremo il nostro punteggio e la possibilità di ottenere armi più potenti come il **fucile**, che ha uno sparo più ampio, come nelle più classiche delle **spread gun**, o un potente **cannone**.

I livelli tradizionali sono ben strutturati e offrono delle buone sfide, soprattutto alle difficoltà più elevate. Rivedibile, a mio avviso, la **meccanica dei boss**: ho trovato abbastanza confusionario il fatto di poter spostare la direzione della **Gundillac**, ovvero la nostra Cadillac armata di tutto punto, mentre dovevo fare attenzione alle note da azzeccare e al raggio d'azione degli attacchi nemici. È un'idea che magari offre più profondità al titolo, ma rende il tutto più complicato da giocare, visto che bisogna tenere d'occhio non solo la parte bassa dello schermo, dove troviamo le note, ma anche la parte superiore dove troviamo i nostri eroi e l'armata di zombie e mob.

Menzione d'onore per la colonna sonora, come ogni buon **rhythm game** che si rispetti: tutto a cura del compositore francese **Fredric "Elmobo" Botte**, già autore delle musiche di titoli come i due **Nightmare Creatures** o **Pac in Time**, che qui ritroviamo a spaziare dal rock da classifica fino a generi più pesanti come death e black metal, il tutto coadiuvato da alcuni musicisti della scena francese.

Ci manca da analizzare solamente la modalità **editor**: quella che, poteva essere un grandissimo punto a favore del titolo, si ritrova, alla fine, a essere un'opera incompiuta. Il tutto funziona importando il nostro file mp3 preferito, da unire al livello e i nemici scelti sempre da noi: peccato che il gioco non offra un'analisi automatica del file, come viene fatto da titoli procedurali come **Beat Hazard Ultra** o **Audiosurf**. Invece, **Double Kick Heroes** ci propone **tre alternative**: creare le note da zero, seguendo il brano di nostra scelta (ipotesi che, francamente, trovo folle sotto ogni punto di vista), importare un file MIDI (cosa che, sì, funziona, ma non benissimo come dovrebbe),

oppure controllare se si trova qualcosa di già pronto sul workshop di **Steam**. Peccato che quest'ultimo sia letteralmente deserto, ma voglio pensare che sia dovuto allo status early access del titolo che altro.

In conclusione, l'opera prima di **Headbang Club** presenta degli alti ma anche dei bassi: l'atmosfera del gioco è ben congegnata e si sposa perfettamente con le musiche di **Elmobo**. Il gameplay, per quanto buono nella sua base, avrebbe bisogno di una leggera sistemata, così come l'editor dei livelli, davvero scomodo e poco **user friendly**. Diciamo che **Double Kick Heroes** è come la prima demo di un gruppo formato da pochi mesi: acerbo, ma con del potenziale che può uscire fuori magari in un prossimo lavoro. E in tal caso, li aspetteremo con impazienza!

[Uno streamer ha completato la serie di Dark Souls senza subire alcun danno](#)

Nel 2016, lo streamer [The Happy Hob](#) ha iniziato la prima "No Hit Run" al mondo di tutta la serie **Dark Souls**, ovvero, completare l'intera serie senza subire neanche un danno dai vari nemici presenti nel gioco. Un'impresa che lasciò il creatore della serie, **Hidetaka Miyazaki**, completamente incredulo.

Per compiere una tale impresa, lo **streamer**, ha impiegato ben 12 mesi, completando **Dark Souls 1**, **2** e **3** in sequenza senza mai essere colpito. Per essere più chiari, se fosse stato colpito una sola volta da qualsiasi nemico, lo streamer avrebbe dovuto ricominciare tutto dall'inizio. Purtroppo, successe proprio questo durante il suo primo tentativo: infatti, **The Happy Hob**, come si può immaginare, ne uscì completamente devastato, scoppiando quasi a piangere.

Dopo tanti sforzi però, ieri **The Happy Hob** ha completato questa titanica impresa, concludendo con un urlo di gloria, un urlo di un uomo che con dedizione e un pizzico di follia è riuscito a entrare di diritto nella storia dei *Souls*.

[La grande guerra: Sega Genesis vs Super Nintendo](#)

La rivalità fra **Nintendo** e **Sega** non è cosa nuova. Sin dalla nascita delle due compagnie queste sono sempre state in un modo o nell'altro antagoniste l'una dell'altra. Già negli Anni 80 **Sega** rispondeva a **Donkey Kong** con **Congo Bongo**, al **Famicom** con la serie **SG-1000**, prima col **Mark I**, **Mark II** e poi col **Mark III** che poi divenne il **Master System** al di fuori del Giappone, e così via. Le vendite del **Master System** furono buone ma, anche se in alcuni paesi divenne più popolare del **Nes**, non erano minimamente comparabili alle vendite totali della controparte. Su questa base **Sega**

mise le fondamenta sulla quale lanciare la sua nuova console a 16, il **Sega Mega Drive** o **Genesis** in Nord America. Da ora in poi adotteremo il termine **Genesis** e relativi termini americani visto che la vera battaglia, sulla quale **Sega** basò le sue strategie di mercato, fu più propria del Nord America.



Genesis vs Nes

Con l'uscita del nuovo hardware **Sega**, basato sul sistema arcade **Sega System 16**, **Sega** riuscì ad ottenere l'attenzione dei giocatori. Il nuovo sistema prometteva una grafica superiore al **Nes**, un migliore sonoro ottenuto dalla **sintesi FM** ed una giocabilità comparabile alla qualità **arcade**. Questa fu la prima strategia adottata da **Sega** per vendere il suo **Genesis**: portare i giochi da salagiochi a casa e superare il muro che separava mercato casalingo dal mercato **arcade**. La strategia all'inizio sembrò andar bene, spinta anche dal fatto che la console, al lancio, fu venduta in bundle con **Altered Beast**, un gioco arcade niente male ed in grado di sottolineare la differenza fra il **Nes** ed il **Genesis**. Tuttavia i giocatori non erano ancora convinti della nuova macchina a 16 bit di **Sega**; l'uscita di **Super Mario Bros 3** fece capire a **Sega** come i giocatori fossero ancora attratti dall'ormai vecchio **Nes** ed anche se le **arcade** fossero ancora il punto di riferimento tecnologico per la comparazione degli hardware questi non servivano a nulla se un gioco casalingo, seppur con una grafica mediocre, fosse divertente ed adatto alle case. Tuttavia, già a questo punto, il **Genesis** aveva comunque una solida fanbase; nonostante **Mario** fosse insuperabile a casa non si può negare che la linea di titoli iniziale del **Genesis** fosse comunque competitiva. Non dimentichiamo anche che molte **3rd party** cominciavano ad interessarsi alla nuova console **Sega** per via delle sue caratteristiche superiori e in cerca di nuovi accordi commerciali meno rigidi di quelli di **Nintendo**; già nel 1989 **Capcom** mise sulla nuova piattaforma **Sega** il suo **Ghouls'n Ghosts**, sequel di **Ghost and Goblin**, sorprendendosi della facilità di programmazione, quanto fosse bello sviluppare per il mercato casalingo dei giochi così simili alle arcade e quanto fosse buono il loro nuovo accordo con **Sega**. Il coinvolgimento di molte celebrità sportive, come il pugile **James "Buster" Douglas**, il giocatore di football **Joe Montana**, il golfista **Arnold Palmer**, aveva già attirato a sé una fascia poco considerata

nella vita del **Nes**, ovvero gli appassionati dei **giochi sportivi**, e sottolineò come il **Genesis** avesse già attirato a sé una fascia di pubblico più adulta. **Michael Jackson Moonwalker** fu uno dei titoli più discussi e diede al **Genesis** una *attitude* che assunse per tutto il suo ciclo vitale. La discussione sulla qualità della libreria di titoli rispetto un'altra giaceva spesso su un punto morto: il **Genesis** ha 16 bit, il **Nes** solo 8. Con l'assunzione di **Tom Kalinske** nel 1990 come CEO di Sega of America furono lanciate in TV delle nuove pubblicità aggressive e dirette a **Nintendo** che miravano a sottolineare l'arretratezza tecnologica del **Nes**. Il nuovo slogan "*Genesis does what Nintendon't*" parlava chiaro e la console si aprì verso quella fascia di pubblico cresciuta sì col **Nes** ma che ormai era grande ed andava al liceo. Il **Genesis** poteva dar loro **giochi sportivi, giochi d'azione, giochi puzzle, porting** dei giochi presenti in **arcade**, in poche parole giochi adatti alla loro personalità. L'ultima cosa che mancava era una mascotte in grado di poter competere con **Mario**, icona dei videogiochi e che sembrava essere imbattibile.

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

ARCADE GAMES:



Super Monaco GP™



Michael Jackson's Moonwalker™



E-SWAT™

SPORTS GAMES:



Joe Montana Football™



Pat Riley Basketball™



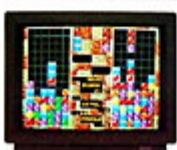
James "Buster" Douglas Knockout Boxing™

ADVENTURE GAMES:



The Sword of Vermilion™

STRATEGY GAMES:



Columns™

ACTION GAMES:



Dynamite Duke™

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the 16-bit Genesis System by Sega.

Today's latest blockbuster arcade hits like Super Monaco GP™. Climb into the cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel through the streets at over two-hundred miles per hour. Or take on the evil villain Mr. Big in Michael Jackson's Moonwalker™ as you use dance-kicks, hat-tricks and finally transform into a powerful robot that does it all. Or become a Cybercop in E-SWAT™ and clean up the city besieged by mad terrorists.

Get ready for the most action-packed sports games ever. In Joe Montana Football™, check out the defense, make the call, fake a pass and scramble for a touchdown. Or force your opponent to move inside your left hook and nail him with an uppercut that puts him on the mat in James "Buster" Douglas Knockout Boxing™. Or in Pat Riley Basketball™, get the ball with seven seconds left in the game, drive the length of the court, slam-dunk and draw the foul which you make to break the tie.

In The Sword of Vermilion™, make your way through 14 towns and 14 mazes in this adventure thriller where encounters with the evil demons are played in real time on the hand controller. And dazzle your friends with your skills on the puzzle game Columns™. Or become the ultimate commando warrior in Dynamite Duke™ as you blast the enemy from an over-shoulder first person view.

There's only one true 16-bit system and it's got the hottest video game hits going. You can only play these on Genesis by Sega. Genesis does what Nintendon't.



Sega and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc. Michael Jackson's Moonwalker is a trademark of Universal Music Group. The Sword of Vermilion is a trademark of Sega of America, Inc. All other game titles are trademarks of their respective owners. © 1990 Sega of America, Inc. All rights reserved. Sega, the Sega logo and Genesis are registered trademarks of Sega of America, Inc.

Una nuova nemesi

In tutto questo **Nintendo** non era assolutamente sprovvista. Il **Nes** durò ben oltre le loro aspettative ma, come anche le campagne pubblicitarie sottolineavano, era arretrato ed era ora di lanciare il nuovo sistema a 16 bit, in grado di poter competere col **Sega Genesis**. La nuova macchina **Nintendo** aveva una **palette di colori** più ampia del **Genesis**, un vero sonoro 16 bit **digitale** e la nuova grafica **Mode-7** che permetteva al background di essere rotato e scalare di dimensioni dando la sensazione di un 3D rudimentale. Ne sono esempi i primi giochi come **Pilotwings**, in cui il giocatore può buttarsi da un aeroplano col paracadute, ed **F-Zero** in cui il mondo ruota attorno alla macchina da corsa futuristica. In tutto questo, dopo 3 giochi di successo della saga di **Super Mario**, ci si poteva solo aspettare che la nuova console **Nintendo** doveva essere in bundle con un nuovo gioco dell'idraulico più famoso al mondo. **Kalinske** aveva bisogno di un personaggio non solo

carismatico ma che rappresentasse anche la cultura giovanile dei tempi e che potesse dare a **Nintendo** il colpo di grazia. In Giappone **Yuji Naka**, ispirato dal suo completare ripetutamente e velocemente il primo livello di **Super Mario Bros**, voleva creare un gioco veloce, pieno di azione e mozzafiato. Il personaggio di questo gioco sarebbe stato destinato a diventare la nuova mascotte **Sega** e, dopo tante bozze, la scelta cadde su un insolito porcospino: gli fu dato un bel colore blu cobalto, una schiena spinosa che si rifacesse le capigliature *mohawk* in voga in quegli anni, delle scarpette rosse in contrasto con il blu e soprattutto un caratterino frizzante e “figo”. **Sonic The Hedgehog** incorporò tutti questi aspetti nel suo gioco, che fu repentinamente messo in *bundle* con la console, e il suo arrivo nel mercato scosse il mondo. Il nuovo *bundle* del 1991, lanciato per giunta con un **price drop** visto che la console era già nel mercato da due anni, fu un successo strepitoso e il cammino di **Sonic** verso la gloria era solo all’inizio. **Nintendo** non fu da meno infatti, poco dopo, lanciò la sua nuova console a 16 bit in *bundle* con **Super Mario World**, il **Super Nintendo**, sulla carta migliore in quasi ogni aspetto (ricordatevi di quel quasi). **Super Mario World**, all’uscita, sembrò un gioco già visto con poca innovazione ed un gameplay per nulla rinnovato; questo titolo col tempo venne rivalutato ma purtroppo questo fu dovuto alla presenza sempre più forte di **Sonic** e la sua nuova console a 16 bit. Anche se **Nintendo** non fu pronta all’impatto **Nintendo** era fiduciosa del fatto di riottenere le luci della ribalta, sicura del fatto di avere il miglior hardware e le migliori IP. **Kalinske** non voleva assolutamente che il **Sega Genesis** fosse un fuoco di paglia, così corse ai ripari e tentò di capire come vendere la sua console di fronte ad una console onestamente più potente. Si scoprì l’unico punto di vantaggio a favore del **Genesis** contro lo **Snes**, ovvero il processore di 7.6 MHz contro quello di 3.7MHz dello **Snes**, e su questo punto si costruì tutta la nuova campagna pubblicitaria di **Sega**. Le nuove pubblicità parlavano di un fantomatico “**blast processing**”: non era altro che un modo per sottolineare la più rapida velocità di calcolo del **Sega Genesis** ma fu una parola “cool” studiata appositamente per essere utilizzata fra i giovani durante i dibattiti sulla console migliore senza necessariamente puntare sui fatti matematici. La pubblicità ebbe successo e servì non solo ad infuocare il dibattito ma ad infuocare la competizione fra le due compagnie, intente a dare il massimo.



Schieramenti

Nel Gennaio del 1992 **Sega** aveva in mano il 65% del mercato dei videogiochi: per la prima volta **Nintendo** non era più sovrana del mercato dei videogiochi ma questo servì a **Nintendo** per ricostituirsi e prepararsi a stracciare la competizione. Il parco titoli dei primi anni del **Super Nintendo** era già superbò: giochi come **Sim City**, **F-Zero**, **ActRaiser**, **Gradius 3**, **Super Mario Kart**, **Super Ghouls'n Ghosts**, **Final Fantasy II** e **The Legend of Zelda: a link to the past** erano giochi che da soli valevano l'acquisto di un Super Nintendo. Da come si può notare il **Super Nintendo** era indirizzato a chi veramente cercava una sfida in un videogioco, un gioco che ti mettesse di fronte una difficoltà risolvibile con un po' di acume. Il **Sega Genesis**, del canto suo, era più per chi cercasse giochi più **frenetici**, **sportivi** ed **immediati**: il successivo **Sonic 2**, **Shinobi**, **Stryder**, la serie di **Thunder Force**, **Streets of Rage** e **Gunstar Heroes**. Questi giochi invece hanno in comune la velocità d'azione nonché d'animazione, temi un po' più maturi e che possano coinvolgere più giovani e più facili da capire. Entrambe le console si appellavano ad una fascia di pubblico diversa nonché personalità diverse ed entrambe le compagnie diedero il massimo per compiacere il loro pubblico ideale. Consegnare un titolo in entrambe le piattaforme ai tempi era un'impresa più ardua: le due console avevano **palette di colori** diversi, **processori** diversi, **sintesi sonore** diverse e tutto ciò era ben visibile agli occhi dei giocatori. I programmatori dovevano spendere molte più ore davanti alle loro postazioni solo per poter tradurre un gioco al meglio per i possessori delle due console ma fortunatamente, ciò che veniva consegnato, era più o meno lo stesso gioco da entrambe le parti. Alcune compagnie, come **Konami** e **Capcom**, decisero invece di consegnare giochi diversi da entrambe le parti: **Konami** ad esempio consegnò sullo **Snes Super Castlevania 4** mentre sul **Genesis** consegnò **Castlevania: Bloodlines**. Il primo è un titolo più difficile, che si rifà ai classici sul **Nes**, e sul punto di vista dei controlli perfetti dopo averli imparati; il secondo invece è un titolo più facile, meno complesso nel comparto dei controlli ma più sbalorditivo sul comparto grafico, non solo per i dettagli ma anche per il fatto che mostrasse il sangue, un taboo nei **Castlevania** per **Nintendo**. **Capcom** consegnò a Nintendo nuovi titoli di **Mega Man**, come appunto il celebre **Mega Man X**, mentre per a **Sega** riservò una collezione dei vecchi titoli che i fan **Sega** potevano non conoscere. **Aladin**, sempre di **Capcom**, era un **platformer** in entrambe le console ma l'aspetto generale era ben diverso ed in questi casi vince il gioco più intuitivo e "*flashy*"; appunto la versione per **Genesis** è considerata la migliore.



Punto di svolta

Le cose per **Sega** giravano per il verso giusto e **Nintendo**, anche se a tentoni, si faceva sempre più spazio nel mercato dei videogiochi. Le cose per **Sega** però cominciarono a mettersi male verso la fine del 1992 più o meno parallelamente con il lancio dell'*add-on* **Sega CD**, periferica che permetteva di leggere i giochi su compact disk, all'epoca la tecnologia più potente e persino meno costosa. Nintendo vide una minaccia ma le cose non si misero male per la grande N... si misero male per **Sega**! Il **Sega CD** poteva essere un vero e proprio successo in grado di spazzare una volta per tutte lo **Snes**; quello che fu lanciato su **Sega CD** furono titoli mediocri, punta e clicca dal PC (che non si adattano bene per le console) e giochi le cui scene in "*full motion video*" non finivano mai. **Sega** non riuscì mai a lanciare bene il **Sega CD** e per via delle scarse vendite la **Nintendo**, che stava per ricorrere ai ripari, si tranquillizzò. Come ormai è noto, grazie ad internet, la **Nintendo** era in contatto con **Sony** e **Phillips** per costruire un nuovo *add-on* per lo **Snes** in grado di leggere i CD ma, al di là del fallimento del **Sega CD**, il progetto non andò mai ad una vera conclusione e **Nintendo** finì col lasciare alcune licenze a **Phillips** per usare alcune sue IP sulla sua nuova console, il **Phillips CDI**, e a **Sony** le basi per la **Playstation**. Vista questa debolezza **Nintendo**, nel 1993 attaccò e ricordò ai giocatori chi aveva l'hardware più potente. **Star Fox** (o **Starwing** in Europa) fu il primo vero gioco 3D casalingo e il tutto era consegnato in un'arretrata cartuccia. È vero, **Star Fox** è famoso proprio per il suo **FX chip**, componente sviluppato dalla **Argonaut Games** che permetteva l'aggiunta di un processore extra, ma **Nintendo** mostrò come la loro console riusciva a superare **Sega** in ogni aspetto. Successivamente Nintendo implementò anche la **grafica 3D prerenderizzata** per il suo **Donkey Kong Country**, presentandolo, per scherzo, come un gioco per il successivo **Nintendo 64**; dopo aver rivelato che quelle immagini invece appartenevano allo **Snes** i fan

esplosero e **Donkey Kong Country** finì col diventare uno dei giochi più venduti del 1994. In tutto questo **Sega** provò anche ad imitare queste imprese senza però raggiungere lo stesso traguardo di Nintendo. **Virtua Racing**, gioco di corse con grafica poligonale lanciato nel 1994, aveva un processore aggiuntivo nella cartuccia come **Star Fox**, il chip **SVP**; **Sega** prese la cattiva decisione di sviluppare il chip per conto loro e **Virtua Racing** finì per avere un sovrapprezzo nei negozi. **Vectorman** invece giocava sullo stesso piano di **Donkey Kong Country**, ovvero con la **Grafica 3D prerenderizzata**, ma nonostante il più veloce processore del **Genesis** permetteva un'azione più rapida **Vectorman** non fu semplicemente all'altezza della controparte. Il processo del 1993 vide l'industria dei videogiochi imputata nel processo contro la violenza nei videogiochi: **Nintendo**, grazie al neo introdotto **sistema ERSB**, si sentì libera di consegnare giochi più maturi, come il loro **Super Metroid** del 1994, più oscuro e spaventoso dei precedenti, e tal volta persino violenti, come **Mortal Kombat 2** del 1994 e l'ottimo porting di **Doom** del 1995. **Nintendo** stava battendo **Sega** al suo stesso gioco, ovvero quello di accaparrarsi il pubblico maturo e alla ricerca dello stupore. **Sega**, nonostante stesse perdendo terreno, continuava a fare uscire ottimi giochi pubblicando anche le migliori versioni di **Earthworm Jim**, **NBA Jam** ed il primo **Mortal Kombat**. Tuttavia **Sega** si diede la proverbiale "zappa sui piedi" lanciando il suo ultimo **add-on** per il **Sega Genesis**, ovvero il **32X**. Questa periferica era solamente un **add-on** che leggeva delle cartucce più avanzate con grafica a 32 bit e con un processore aggiuntivo; la scelta delle cartucce sembrò essere un passo indietro dopo la spavalda promozione dei CD ma il vero problema fu lanciare il **32X** a pochi mesi dal lancio del **Sega Saturn**, la console **Sega** per la nuova generazione e già lanciata in Giappone. Il misto fra **32X** e **Sega CD** fu un vortice che risucchiò milioni e milioni di dollari per investimenti che non portarono a nulla e che invece fecero sembrare lo **Snes** più potente che, da parte sua, non sviluppò alcun **add-on**.



La fine?

La *console war* fra **Snes** e **Genesis** finì con i seguenti numeri: 49.10 milioni di SNES venduti e 30.75 milioni di console vendute per Sega (cifre stimate). La differenza non è poca ma i fan, specialmente di **Sega**, preferiscono vedere un pari; la battaglia fra **Nintendo** e Sega degli anni 90 è ancora soggetto di dibattito e ad oggi la guerra è tutto meno che finita. Moltissimi Youtuber ancora parlano di questa battaglia, chi giornalmisticamente e chi da fan boy preferendo una parte rispetto ad un'altra. **Sega**, dopo un poco rilevante **Sega Saturn** ed un ingiustamente fallimentare **Dreamcast**, si è ritirata dal mercato delle console e oggi è un ottimo sviluppatore *3rd party* che immette nel mercato titoli validissimi come la serie di **Yakuza**, **Football Manager** e i migliaia di titoli di **Sonic**, segno che i fan non hanno mai dimenticato **Sega** e che il loro impatto sul mercato è ad oggi importantissimo. C'è chi spera un ritorno di **Sega** sulle scene del mercato hardware ma tutto questo è solamente un'utopia... alla quale però non smettiamo di credere.

Prey: la storia dietro al gioco di Arkane

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey* ? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **“Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*”.**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all'adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

“Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l'intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco”, dice Colantonio.

“Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi.” aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **“All'inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo”.**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell'industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:

“Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c'erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona.” *Bare* lo incontrò per la prima volta al PAX East nel 2013. **“Fu un momento indimenticabile per un fan come me”.** *Avellone* dal canto suo ci racconta che colse l'opportunità di lavorare con *Arkane*: **“Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto.”** dichiara, **“Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull'approccio allo sviluppo”.**

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti.

il Dr. Igwe e i suoi compagni non sono dei normali personaggi "secondari", perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:

"Arricchiscono anche il vasto universo di Prey e aiutano a comprendere l'impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire".

Inoltre *Bare* aggiunge:

"Quando incontrerete personaggi come Mikhaila e Igwe, scoprirete che sanno cose di voi, Conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente".

Avellone si è dimostrato un'ottima scelta per *Arkane* soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest'ultima. Citando il film **Aliens** come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:

"Aliens è un film d'azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, Aliens è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni dei personaggi e per l'empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a Bill Paxton, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo".

Secondo *Chris*, *Prey* è molto simile ad **Aliens** sotto questo aspetto. Anche se ha un'atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l'esperienza di gioco. **"Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l'atmosfera di suspense. Credo che Prey sia ben bilanciato da questo punto di vista".**

