Ubisoft si appresta ad aprire un nuovo studio a Winnipeg

La nota software house e publisher **Ubisoft** si appresta ad aprire un nuovo studio in suolo canadese. In aggiunta alle sedi di Montreal, Quebec City, Saguenay, Toronto e Halifax, la società ha scelto **Winnipeg** come sede per il suo nuovo studio.
A capo del nuovo studio vi è suo primo e unico impiegato al momento, l'amministratore delegato **Darryl Long**. Quest'ultimo ha trascorso gli ultimi 15 anni all'interno della sede di Montreal, inzialmente come programmatore specializzato in intelligenza artificiale e, al momento, ricopre la carica di produttore di ***Far Cry 5***.

Il team di **GamesIndustry.biz** ha approfittato di quest'occasione per intervistare **Long**, il quale ha affermato che la possibilità di avviare uno studio da zero è stata un'opportunità irripetibile e che, inoltre, lo avvicinerà alla sua città natia.
L'amministratore delegato ha affermato che questa sede è stata creata per contribuire alla realizzazione di giochi **AAA** del calibro di saghe quali *Assassin's Creed*, *Far Cry* e *Watch Dogs*. L'obiettivo della sede è quello di ricercare, sviluppare strumenti, aumentando la qualità del "fattore open world" dei loro giochi.
Long ha affermato che lo studio conta di raggiungere i 100 impiegati entro 5 anni; Ubisoft conta di trovare impiegati talentuosi e, ha specificato, che tra Manitoba e Winnipeg è presente un'ampia quantità di talenti videoludici nascosti. Infatti, ha sottolineato che i vari corsi della **Red River College** e i programmi d'ingegneria, informatica, intelligenza artificiale e robotica dell'Università di Manitoba siano adatti a produrre sviluppatori in grado di aiutarli nel loro progetto.
Prima di ricoprire le vesti d'amministratore delegato, Long, si è appunto occupato della costruzione di 1/3 del mondo di *Far Cry 5* presso **Ubisoft Toronto**, popolando l'universo di gioco con la fauna insiema al team di **Shanghai** mentre, con il team della sede di Kiev, ha lavorato sul motore grafico e sulla versione per PC.
Attualmente **Ubisoft** conta 13.000 dipendenti distribuiti in 30 paesi di tutto il mondo, anche se 4.500

di lavorano in Canada.

Videogame nello Stivale: breve storia dei videogiochi in Italia

Quando si parla di videogiochi, l'**Italia** è tra i paesi industrializzati meno gettonati. Software house poco presenti – e soprattutto una cultura non al passo col resto del mondo– ci hanno un po' penalizzati, anche a livello di mercato. Solo adesso vediamo un po' la luce con SH come **Milestone** e **Kunos** e nuove realtà emergenti come **Caracal Games, 34BigThings, MixedBag, Storm in a Teacup** e altre che stanno cercando di dare un po' di lustro al nostro paese. Nonostante ciò, la storia che riguarda i videogiochi del Bel Paese ha origini più antiche di quanto si possa pensare.

Il principio

Nonostante i cabinati fossero già comuni a partire dagli anni settanta, è dal decennio successivo che il nostro paese comincia realmente a muovere i primi passi all'interno di un mercato in ascesa costante. Paesi come Stati Uniti e Giappone erano pionieri di una tecnologia digitale che in Italia attecchiva con difficoltà, ma questo non impedì a società lungimiranti di fare i loro primi tentativi, sia nella produzione di hardware che di software. Già nel 1981, la **Zaccaria** costruì il suo primo cabinato, il ***Quasar***. Non solo era una novità in sé ma risultò anche innovativo per via dell'**introduzione del co-op**: infatti due giocatori potevano condividere il singolo schermo entrando nella stessa partita. Questa peculiarità lo spinse al punto di essere uno dei cabinati più apprezzati negli Stati Uniti.
Furono realizzati altri cabinati, che non ebbero la stessa fortuna fino a quando, con l'avanzare della tecnologia delle console casalinghe, cominciarono a sparire del tutto. L'ingresso in campo dell'**Atari VCR 2600** spinse alcune aziende, tra cui la **GIG**, a investire su questo nuovo tipo di videogiochi. Uno dei primi tentativi fu **Leonardo**, una console progettata sulla base della **Bandai Arcadia** che, come la console giapponese, faticò a trovare mercato. Nel frattempo però, oltre alla costruzione di intere macchine da gioco divenne fondamentale entrare nel mercato videoludico con dei software proprietari. Essendo la patria del calcio, uno dei primi videogiochi italiani ad avere un discreto successo fu ***I Play 3D Soccer*** per **Amiga** e **Commodore 64**, sviluppato da **Simulmondo**. Se oggi possiamo giocare a *FIFA* o a *Pro Evolution Soccer* lo dobbiamo anche a questo, in quanto fu uno dei primi giochi di calcio con visuale tridimensionale dall'interno del rettangolo di gioco. Questa software house italiana si dedicò successivamente alla produzione di **avventure grafiche**, fra cui quelle su ***Dylan Dog***, che ebbero un discreto successo.
Nonostante la crisi di mercato di metà anni ottanta, questo settore cominciava a prendere sempre più piede tanto che, in quegli anni, cominciarono ad apparire anche le prime riviste dedicate come ***Video Giochi*** di **Jackson** o ***Zzap*** edita da **Hobby/Xenia**.
Negli anni novanta è sempre il calcio a portarci avanti, e ***Italy '90 Soccer*** di **Bardari Bros**,

sfruttando le notti magiche dei Mondiali, seppe ritagliarsi il suo spazio arrivando sulle console più popolari dell'epoca. Oltre a questo, ampio respiro ebbero anche ***Over the Net*** e ***Warm Up***, che resero Bardari la società italiana più affermata.

La crescita degli anni novanta

Se sui software gli italiani cominciavano a prendere spazio, sull'hardware le difficoltà cominciavano a diventare eccessive: l'**8-bit** era ormai obsoleto e nuove e più potenti macchine – tra cui il PC che entrava nelle case – portarono le società italiane a rinunciare alla produzione di proprie console per via dei costi divenuti ormai proibitivi. Ciò nonostante, molte software house cominciarono a muovere i primi passi cercando di sfruttare un mercato che cresceva in modo esponenziale e che non dava segni di resa. Tra i giochi più conosciuti in questi anni vi è sicuramente ***Lupo alberto***, basato sul fumetto creato da **Silver** nel 1973. Fu un titolo di grande successo, sviluppato da **Idea Software** con personale del calibro di **Antonio Farina** e **Simone Balestra** che di lì a poco avrebbero fondato **Graffiti/Milestone**, nel 1994. Proprio la Milestone diventa una delle software house più affermate non solo in Italia ma anche nel resto del mondo, specializzandosi nei titoli motoristi con o senza licenza.
Un'altra figura di spicco in quegli anni è **Christian Cantamessa** che, dopo aver contributo alla creazione di ***The Big Red Adventure*** per **Dynabyte**, divenne – ed è tutt'ora – Lead Designer di **Rockstar Games** per lo sviluppo di ***Red Dead Redemption*** e Level Designer per ***GTA: San Andreas***.
La metà degli anni **novanta** vede l'entrata in campo di nuove e più potenti console come **Sony Playstation** che, con l'utilizzo di supporti ottici, consentiva l'utilizzo di una maggiore quantità di dati. Questo diede modo ad alcune software house come **Trecision** e **PixelsStorm** di sviluppare

titoli più complessi, come ***Puma Street Soccer***, un gioco di calcio da strada con una fisica per certi versi innovativa ma che non diede modo al titolo di riscuotere il successo sperato. Altre software house, come **LightShock Software**, si dedicarono allo sviluppo di picchiaduro come ***Pray for Death***, che prendeva molto da ***Killer Instinct*** ma riuscì ad avere una propria identità, diventando un titolo abbastanza controverso per via della musica di sottofondo utilizzata (Techno ndr) e una trama che consisteva nella creazione di un torneo indetto da Lucifero in persona e personaggi che spaziavano da cloni di Bruce Lee a vichinghi e dominatrici. Non siamo al livello di ***Tempesta d'ossa o va all'inferno***, ma ci andiamo vicino.
Tra quegli anni e il nuovo secolo nascono e muoiono infinite SH ma, se c'è un elemento che ha cambiato radicalmente la fama delle società italiane, è sicuramente il **Nintendo GameBoy Advance**, per il quale lo sviluppo di titoli italiani ebbe notevole fortuna. Questo spinse alla creazione – tanto da diventarne pionieri – e allo sviluppo di giochi per handheld che ebbero notevole successo anche fuori dai confini italici.

Un mondo nuovo

Nel nuovo secolo è sempre **Milestone** a fare la voce grossa, collaborando con colossi del calibro di **Electronic Arts**: ***Superbike 2000*** e ***Superbike 2001***, sfruttando la licenza della **SuperBike**, riscossero un ottimo successo internazionale sia di critica che di pubblico, considerati ancora tutt'oggi, tra i migliori giochi sulle due ruote di sempre.
Il 2000 è un anno importante anche per l'entrata in scena del primo studio Ubisoft in Italia, **Ubisoft Milano**, che contribuì a dare i natali a ***Paperino: Operazione Papero***. Lo studio milanese ha aumentato di anno in anno la sua sfera d'influenza, passando dallo sviluppo e la conversione di titoli per le console portatili fino allo sviluppo di interi titoli come l'acclamatissimo – e recentissimo – ***Mario+Rabbits: Kingdom Battle***. La sua mano è presente anche nei recenti ***Assassin's Creed***,

Rogue e ***Liberation***, in ***Ghost Recon: Wildlands*** e ***Just Dance 4***, titoli dall'ottimo successo e che sicuramente danno lustro al nostro paese.
I primi anni del 2000 sono contraddistinti dall'avvento di nuove console come **PlayStation 2** e **Xbox**. Queste console permisero uno sviluppo tecnologico non indifferente e una delle software house che prese la palla al balzo fu proprio l'italiana **Idoru** che, assieme a **Double Jungle**, contribuì a sviluppare titoli su licenza di campionati di Basket o Pallavolo ritagliandosi una notevole fetta di mercato.
In questi anni anche diversi publisher vengono fuori, come **Halifax** o **505 Games**. In stretta collaborazione con **Konami**, **Sega**, **Square-Enix**, o l'italiana **Kunos Simulazioni**, permettono la distribuzione nel nostro paese di titoli dal calibro di ***Pro Evolution Soccer***, ***Assetto Corsa*** o ***Payday 2***.

Ci siamo anche noi

E dunque arriviamo a oggi. Chi si ritaglia ampio spazio nel settore è sicuramente **Milestone** che, sfruttando licenze come quella del **Moto Mondiale**, conquista ogni anno grandi consensi da parte di critica e pubblico nonostante tecnicamente non proprio al passo coi tempi. I motoristici sono il suo pane e titoli come i vari ***WRC***, ***MXGP*** e un titolo come ***Ride***, che con la nomea di "***Gran Turismo* delle moto**" ha avuto un grandissimo successo, e ulteriormente migliorato col secondo capitolo, hanno contribuito a far sì che Milestone sia una delle software house più apprezzate a livello globale.
Chi ha mosso i primi passi in questi anni – e molto bene anche – è **Kunos Simulazioni** che dopo aver sviluppato simulatori di guida come ***NetCar Pro*** e ***Ferrari Virtual Academy***, ha portato – e sta ancora portando avanti – il progetto ***Assetto Corsa***, apprezzatissimo simulatore di guida non solo dalla critica e dal pubblico ma anche da case costruttrici come **Ferrari**, **Lamborghini** o **Porsche**.

L’utilizzo del **laser scan** e migliori tecnologie per la raccolta dati delle vetture hanno reso *Assetto Corsa*, il più preciso simulatore di guida sul mercato. L’avvento del titolo su console, seppur con qualche problema, ha portato questa piccola software house, con sede nel Circuito di Vallelunga, a rivaleggiare con i pezzi grossi nel settore, come **Turn10** e **Polyphony Digital**, facendosi ben valere.
È una delle maggiori realtà italiane e anche questo sta contribuendo alla crescita di piccoli team di venir fuori, fra cui, oltre a quelli citati all’inizio, c’è anche **Ovosonico** che ha appena sfornato il suo piccolo capolavoro ***Last day of June***.
Il futuro sembra quanto più roseo e dopo un lungo e tortuoso percorso, siamo riusciti finalmente a ritagliarci il nostro spazio nell’immenso universo dei videogiochi.