

Memorie in Open World

Correva l'anno 2007, uno come tanti se non fosse che, da qualche parte nell'estremo sud del Bel paese, un ragazzino cominciò ad avere il primo approccio con un mondo nel quale poi, sarebbe rimasto immerso fino al collo: quello videoludico. Tutto ebbe inizio su una **PlayStation**, un po' per svago, un po' per caso. Un po' come tutti, insomma, e segnati da titoli storici come **Crash Bandicoot**, **Asphalt** e **Need for Speed**. Giochi straordinari, ma a far breccia fu la serie di **Grand Theft Auto**, quella che ancora oggi, - agli occhi di chi scrive - rimane senza pari. Nella moltitudine di titoli che componevano la saga, era inevitabile restare folgorati da **San Andreas**, titolo controverso che ha letteralmente assistito la mia infanzia. Vi sono sentimentalmente attaccato: quante partite giocate in co-op locale insieme alla mia sorellina più piccola, da un lato il joypad, dall'altro un bel biberon di latte, decine di missioni da completare e nessuna **Memory Card** su cui salvare i dati (il che mi spingeva a completare il maggior numero di missioni nel minor tempo possibile), cosa potevo desiderare di meglio che godersi la totale libertà in game in compagnia di mia sorella? Per me era quella la felicità, giocare con chi vuoi e a cosa vuoi senza preoccuparti di altro. Passare le giornate a esplorare quell'universo **gangsta** di cui, grazie al fascino del male che un po' tutti prima o poi ci tocca, si sognava in qualche modo di far parte: a chi non piacerebbe andare in giro a conquistare i territori delle altre gang a suon di bazooka e molotov? Certo, non avevo ancora l'età per giocarci - non ditelo a nessuno! - e nonostante il **PEGI** non sia più un problema per me, mi rendo conto che all'epoca questo avrebbe potuto precludermi questo divertimento, anche se giustamente. C'è un tempo per tutto e lo stesso vale per *San Andreas*.

Uno dei grandi meriti della serie **GTA** è l'aver dato a tutti noi la possibilità di fare quel che non avremmo mai potuto osare. Potevo rubare uno Shamal fiammante al Los Santos International Airport e volare su e giù per l'intero Stato schivando missili termici, elicotteri e jet militari, e forse è proprio tutto quel tempo passato a volare che ha generato in me una curiosità quasi morbosa verso i simulatori di volo come **Microsoft Flight Simulator X** e **X-Plane-7**, passione che coltivo tutt'oggi con discreto interesse. Ero, e sono, un explorer da competizione, mi piaceva passare a menadito tutto il calpestabile del gioco, dai meandri più nascosti verso i *Map Exit* fino alle vette più alte: le avrei mai viste, altrimenti? Quel gioco era un piccolo, perfetto saggio di come creare un mondo aperto. Ecco, quel che le generazioni precedenti alla mia non hanno avuto a quell'età è sintetizzato in due parole: **Open World**.

Dopo la saga **GTA**, per me vennero **Just Cause 2**, **Watch Dogs**, **Dirt**, titoli in cui perdersi nella digitale immensità geografica e nella cura dei dettagli. Oggi ho trasmesso questa mia passione alle mie sorelle che, non solo hanno apprezzato il genere, ma hanno anche cominciato a muovere i loro primi passi su titoli come **Minecraft**: certo, meno esplosivo, ma volete mettere quel potenziale di creatività primitiva espressa nel crafting di questo **sandbox** immenso e squadrato? A volte mi siedo accanto a loro, le guardo giocare, ogni tanto faccio un giro anch'io in quei paesaggi geometrici. Ma subito mi viene da pensare alle corse sulle strade di **San Andreas**, ai tramonti visti sfrecciando sul lungomare, e in qualche modo mi sento vecchio nonostante la mia giovanissima età; pesco da ricordi che sembrano lontanissimi mentre cerco di dare loro consigli su cosa fare e come fare, ma loro sono sempre un passo avanti a me. Ed è questo che forse ci ricordano i videogiochi, che c'è sempre da imparare, anche dai più piccoli che da noi cercano saggezza e insegnamenti che poi spesso troviamo in loro.

Ubisoft e il futuro degli open world

Ubisoft, si è sempre contraddistinta per i suoi titoli open world praticamente immensi. Ma da una intervista al vice president of creative, **Lionel Raynaud**, sembra che Ubisoft si voglia superare, tramite l'introduzione di viaggi in epoche differenti e mappe paragonabili come dimensione a *Origins*, all'interno di un singolo capitolo di **Assassin's Creed**, che molto probabilmente arriverà sulle prossime console di nuova generazione.

“Abbiamo una tecnologia in grado di superare i limiti della attuale memoria e con questo, saremmo in grado, di vivere diversi periodi storici in Assassin's Creed, utilizzando l'Animus per viaggiare da uno all'altro.”

Sembra inoltre che il passaggio tra una mappa e l'altra possa avvenire senza soluzione di continuità, arrivando a esplorare terre lontane nello spazio e nel tempo in batter d'occhio. Non dimentichiamo che tutto ciò potrebbe essere applicato ad altri franchise come *Far Cry* e *Watch Dogs*, anche se più sulle ambientazioni geografiche che temporali.

Con queste dichiarazioni si spera nell'arrivo di nuovi **Assassin's Creed** in cui si potrà seguire una timeline differente in base alle scelte effettuate e magari, avere una storia diversa dagli altri giocatori.

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, inizialmente come programmatore specializzato in intelligenza artificiale e, al momento, ricopre la carica di produttore di **Far Cry 5**.



Il team di [GamesIndustry.biz](https://www.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 insieme 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.

[La dura vita di un recensore e di Destiny 2](#)

Moltissimi giochi hanno subito lanci disastrosi per poi essere scartati pochissimo tempo dopo, sono stati abbandonati per lunghi mesi fino ad avere improvvisamente un **boom di vendite**, diventando quasi virali. Ma ne esistono altrettanti che hanno visto avverarsi un meccanismo inverso, vendendo parecchie copie al lancio, per essere abbandonati dopo aver deluso la maggioranza dei giocatori.

Ottimi esempi sono sicuramente *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, *The Division*, *Destiny*, *Watch Dogs* e moltissimi altri titoli, tutti accomunati da un lancio accompagnato da un fortissimo hype da parte degli utenti ma che poi si sono rivelati disastrosi o deludenti.

Il feedback negativo dei giocatori, nel caso di *Rainbow Six* per esempio, ha acceso una lampadina in casa **Ubisoft**, che ha subito contattato dei player professionisti e competenti che, lavorando in team, hanno evidenziato tutte quelle problematiche che, secondo loro, affliggevano il gioco. Una simile mossa ha dato nuova vita a **R6S**, che è riuscito, durante l'inizio del 2017, a vendere moltissime copie e vive tuttora con la pubblicazione di diversi **bundle** e aggiornamenti gratuiti.

Il caso non si è ripetuto con un titolo che mi sta particolarmente a cuore, e che dopo l'iniziale boom, ha visto decrescere l'interesse nei suoi confronti, lasciando poche speranze su una sua eventuale risalita: **Destiny 2**.

In molti, dai più noti redattori delle grandi testate videoludiche ai più piccoli e meno noti, hanno dibattuto riguardo la scelta di **recensire un gioco pochi giorni dopo la pubblicazione** o se attendere qualche settimana in più per non incorrere nel rischio di non approfondire alcuni aspetti fondamentali, e compiere dunque una buona analisi. Le grandi testate tendono sempre più a pubblicare le recensioni di titoli più importanti e famosi al day one, o comunque pochi giorni dopo, ma c'è chi sostiene - e fra questi ci includiamo noi di GameCompass, che sposiamo dall'inizio del nostro percorso la filosofia dello Slow Journalism - la necessità di **prendersi il tempo adeguato per riuscire a fare una disamina più articolata e approfondita di un gioco**.

Un simile dibattito riguarda molto da vicino titoli come **Destiny 2**, recensito su queste pagine poco dopo l'uscita - seppur dopo altre testate di settore - non facendo completamente caso a problemi, anche abbastanza gravi, che sono presenti tuttora all'interno del gioco.

Questo articolo può essere considerato in parte una rettifica postuma della recensione, andando in parallelo a una community intenta tutt'oggi a segnalare **le problematiche che affliggono l'ultimo titolo di casa Bungie**, ma difficilissime da notare durante la concitata fase di recensione.

Questo non significa "non fidatevi di ciò che scriviamo", ma serve a segnalare come, a volte, l'analisi di videogiochi complessi non venga adeguatamente approfondita per mancanza di tempo, in un mondo estremamente competitivo come quello dell'editoria.



Destiny 2 è un gioco che a primo acchito sembra davvero ben strutturato e degno erede del primo *Destiny*, ma che dopo pochi mesi dall'uscita si è rivelato abbastanza noioso e poco convincente per i fan.

Il primo capitolo della saga non ha avuto inizialmente un grande successo, ma pian piano, con i vari aggiornamenti ed espansioni, ha ricevuto una spinta tale da arrivare a essere considerato uno dei migliori FPS degli ultimi anni. Il titolo di Bungie è **riuscito a raggruppare una vastissima community in tutto il mondo**, accogliendo nuovi player e facendo ritornare chi l'aveva mestamente abbandonato. Per sfortuna, ***Destiny 2***, ha avuto un "destino" molto simile a quello del suo predecessore, ma per vari versi ben peggiore: la maggior parte della community, formatasi già durante il ciclo di vita del primo capitolo, è rimasta molto delusa e - come il sottoscritto - amareggiata dopo aver giocato praticamente per due mesi intensivi.

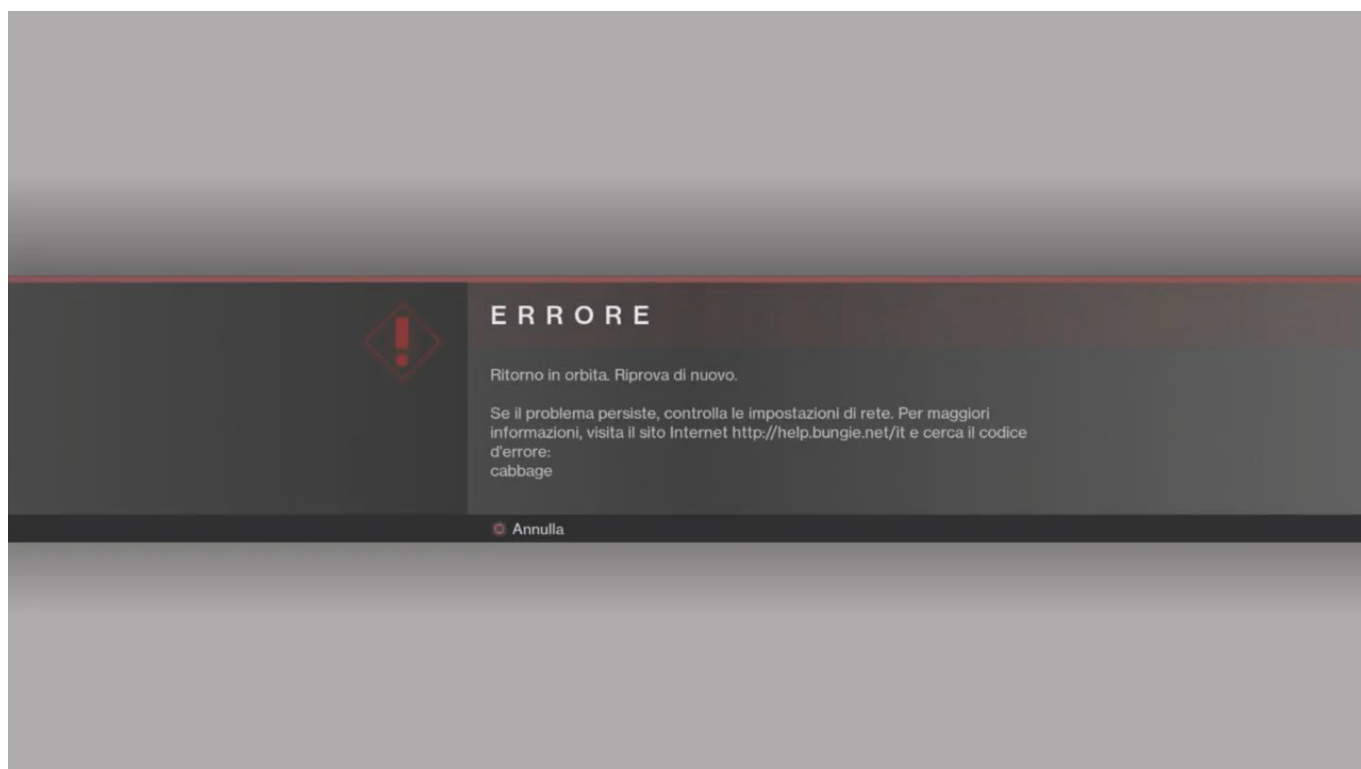
Destiny 2 presenta parecchi problemi che, all'occhio di un neofita, possono sembrare semplici scelte tecniche, ma per chi ha già molta familiarità con il mondo di gioco e con le scelte di Bungie, risultano in maniera più lampante il frutto di una **cattiva gestione delle meccaniche del gameplay**.



Si potrebbe partire parlando del **drop rate**, una **feature** parecchio equilibrata nel precedente capitolo, che è riuscita ad aumentare di parecchio le ore di gioco, con la possibilità di trovare l'arma con i **perk** giusti e con le giuste caratteristiche, versatile sia in **PvE** che in **PvP**, oppure un materiale/arma di grande rarità. Una simile meccanica in *Destiny 2* è stata completamente cancellata: le armi sono facilmente ottenibili dopo qualsiasi attività e hanno un set di abilità programmato, quindi non si possono trovare più armi differenti. A detta di **Bungie** questo doveva servire per equilibrare il lato PvP, creando un **gunplay** meno sbilanciato, ma così non è stato. **Il drop rate è aumentato esponenzialmente** a ogni partita, come in "**Crogiolo**" o in ogni attività PvE, in cui si riceve sempre un cospicuo bottino, rendendo le partite PvP sì più bilanciate, ma troppo monotone e soprattutto poco competitive, vista la presenza delle stesse identiche armi, con lo stesso

identico *roll*.

Altra modalità bistrattata è stata “**Cala la Notte**”, una delle attività più difficili e riuscite di *Destiny*, ma resa inutile da questo ultimo capitolo (anche se, a essere onesti, la sua decadenza era iniziata durante l’ultimo periodo di vita di *Destiny*). I *drop* ottenuti nei “**Cala la Notte**” sono praticamente sempre gli stessi e la possibilità di trovare un’arma esotica è quasi pari a zero; scelta davvero infelice perché, dopo svariati minuti o addirittura ore passate a provare a completare questa modalità, resa più difficile da *buffer* e *malus* per aumentare la sfida, il *drop* ottenuto non riesce a ricompensare le nostre fatiche e, in molti casi, frustra il giocatore fino a disinteressarlo alla modalità per farmare. Molti scelgono di virare verso il “Crogiolo” o altre attività, meno difficili e sicuramente più redditizie.



Dulcis in fundo, il problema che ha fatto impazzire letteralmente l’intera nazione italiana: **l’infrastruttura online, il network**. Proprio così, un gioco che basa tutto il proprio gameplay sul comparto online ha avuto problemi di questo, più precisamente ha sofferto di una mancanza di compatibilità. Dopo che Bungie ha aperto le porte della **closed beta**, sia su PC che su console, molti utenti, soprattutto italiani, hanno riscontrato un problema specifico, un **codice d’errore** che ha terrorizzato mezza utenza: **il codice Cabbage**.

Un’incompatibilità tra i **modem Technicolor** e i server di Bungie, ha creato non pochi problemi al D1 (non ancora risolto), che ha costretto tutta l’utenza a impostare il tipo **NAT 1** o, addirittura, cambiare modem, una decisione abbastanza drastica per un videogioco.

Fortunatamente però, questi problemi, principalmente l’ultimo elencato, sono stati presi in considerazione dalla stessa Bungie che sta cercando, con i vari aggiornamenti futuri, di sistemare o quantomeno arginare le problematiche. Infatti è **già stato annunciato un nuovo grande update che porrà fine alla maggior parte degli errori e complicazioni vari**. Sperando che con il nuovo DLC, in uscita per il prossimo Maggio, *Destiny 2* possa risollevarsi e riesca a riottenere la gloria e l’utenza che non ha ancora avuto, rimane ancora un problema: quanto tempo occorre davvero per recensire un titolo in un’epoca come quella che stiamo vivendo? Ed è il caso di pensare, in certi casi, a dei “richiami” alla recensione, degli update che fotografino lo stato dell’arte in parallelo

all'andamento dei videogame nel medio periodo e ai loro cambiamenti in presenza di update sostanziosi?

Interrogativi da tener presenti se si vuole un giornalismo videoludico sempre migliore.

Ubisoft anticipa i regali di Natale con ben 3 giochi gratuiti

Da poche ore l'editore francese **Ubisoft** ha aperto gli **Happy Playdays**, un'iniziativa dove vengono messi a disposizione ben 3 giochi gratuiti per PC sullo store di Ubisoft, **uPlay**. I giochi in questione sono: **Watch Dogs**, **World in Conflict: Complete Edition** e **Assassin's Creed IV Black Flag**. Ubisoft si veste da Babbo Natale per anticipare i regali di natale, ma il tempo a disposizione è limitato fino al **23 Dicembre**.

Come si pronuncia "Ubisoft"?

Girando per il web, e guardando video su YouTube, a volte ci si imbatte in cose davvero bizzarre e divertenti. Nello specifico, vi siete mai chiesti quale fosse la giusta pronuncia della parola "**Ubisoft**"? Beh, sinceramente neanche noi, ma l'azienda ha voluto porre questa domanda ai suoi dipendenti e il risultato è visibile in questo simpatico videoclip in cui alla fine anche **Yves Guillemot** dice la sua al riguardo.