

Achievement: motivano o frustrano?

Nel mondo dei videogiochi esistono due tipi di player: quelli che vogliono completare solamente la storia di un gioco e i cosiddetti “**achievement hunter**”, coloro che cercano in tutti i modi di completare al 100% un titolo al fine di sbloccarne tutti gli obbiettivi.

Ma da quando esistono gli achievement?

Per rispondere a questa domanda bisogna fare un tuffo nel passato e ritornare al lontano **1982**, quando **Activision** decise di premiare i migliori punteggi con delle toppe, spedite a costo zero ai vincitori. Una bella iniziativa per l'epoca che ha portato molti giocatori a sfidare le proprie abilità per riuscire a battere il record. Purtroppo questa decisione ebbe vita breve, cessando di esistere, all'interno delle nuove uscite Activision, dopo un solo anno, nel 1983.

Nel nuovo millennio, con le nuove tecnologie, **Microsoft** ha iniziato a implementare gli obiettivi nella sua console, iniziando l'era degli **Achievement**. Passeranno solamente un paio di anni prima che anche Valve faccia la stessa cosa, e l'anno successivo toccherà anche a **Sony**.

Al giorno d'oggi quasi tutti i giochi hanno degli obiettivi da completare per sbloccare una ricompensa, che potrebbe essere un trofeo, nel caso di Sony, o un punteggio, nel caso di Microsoft, **persino i giochi mobile hanno degli achievement** da sbloccare.



Ma tutto questo motiva i giocatori? Certo che sì: ricevere un premio per aver completato il gioco è sempre gratificante e, per la maggior parte dei giocatori, è come una sfida da dover superare per mostrare le proprie capacità, per sfoggiare quel trofeo tanto desiderato da tutti.

A oggi esistono moltissimi obiettivi, da quelli più semplici e facilmente ottenibili a quelli più complessi che richiederanno molto più tempo e concentrazione. Si va da quegli achievement basilari, che per essere sbloccarli basta solamente completare la storia, seguire un tutorial, fino ad arrivare a quegli obiettivi che hanno bisogno di una specifica difficoltà, di ottenere determinati oggetti o, ancora, di completare delle specifiche *quest*.

Gli obiettivi che riguardano la storia sono i più semplici da ottenere, ma gli altri saranno una vera sfida per chiunque voglia completarli. **Molti achievement richiedono delle determinate abilità**, che ogni giocatore dovrà sviluppare, come una sconfiggere un nemico con una combo d'attacco, l'uccisione di un boss con una determinata arma e, come in *Kingdom Hearts I*, completare il gioco senza cambiare equipaggiamento o completarlo in meno di 15 ore. Tutti obiettivi molto difficili, ma non impossibili. Purtroppo non esistono solo questi tipi di trofei, in alcuni giochi: infatti, gli obiettivi disponibili fanno riferimento a scelte da compiere, capaci di intaccare la narrazione - come se in *Life is Strange* ti imponessero di fare una determinata scelta, anche se questa avrà delle conseguenze all'interno del mondo di gioco -. Degli obiettivi, dunque, che mettono in difficoltà il giocatore, non facendogli godere appieno la propria avventura.

Ogni trofeo, obiettivo, achievement, qualsiasi sia il suo nome, offre un appagamento personale, il superamento di un livello, la sconfitta di un boss segreto o qualsiasi altra cosa motiva il giocatore, lo sprona a scoprire e giocare al 100% il titolo. Inoltre, per invogliare i giocatori **Sony, ha da poco inaugurato un sistema tutto nuovo per l'ottenimento dei trofei, i quali forniranno una somma di denaro in base al punteggio ottenuto.**

Ma purtroppo esiste anche un lato negativo degli achievement: molte software house implementano degli obiettivi solamente per rendere il gioco più lungo, magari riguardanti solamente alcune missioni secondarie o l'ottenimento di oggetti collezionabili.

Se Sony riuscisse a implementare questo nuovo sistema in tutto il mondo, riuscirebbe ad attirare più "achievement hunter" e allo stesso tempo molti titoli verrebbero giocati per mesi, anche dopo il loro completamento. Sicuramente una strada percorribile anche dalla concorrenza.