

Telltale Games: enormi disagi per gli ex dipendenti

L'organizzazione sindacale **Game Workers Unite** si è recentemente pronunciata sul discusso taglio al personale di **Telltale Games**, definendo il caso come un "problema endemico del settore".

Infatti l'associazione, all'interno del [proprio sito web](#), ha fortemente criticato l'azione della software house che comportato il licenziamento di **225 dipendenti su 250 totali** senza preavviso, lasciandoli sprovvisti di un lavoro, di una copertura sanitaria e perfino del loro ultimo stipendio, con conseguenti situazioni di incapacità di mantenere il proprio tenore di vita, non poco gravoso, in ragione dell'area di residenza.

Alcuni di loro hanno già trovato un'alternativa, ma altri, più sfortunati, si ritrovano in condizioni pessime, dettate dall'orribile gestione della liquidazione. A oggi abbiamo molte testimonianze di ex-dipendenti che condividono dettagli degli effetti collaterali portati dai licenziamenti della defunta casa di sviluppo. Su **Twitter**, possiamo trovare i messaggi del Character artist **Brandon Ceben** e della Narrative designer **Emily Grace**, con il primo che ha parlato degli straordinari non pagati durante il fine settimana e la notte, e la seconda che ha sottolineato i problemi riguardanti molti colleghi a causa dei licenziamenti.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
CUyMml0JTiyJTNEJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRVJlJT
BJTIwSSUyMGdvdCUyMGxhaWQlMjBvZmYlMjBhdCUyMFRlbGx0YWxlJTNDYnIlM0UIM0NiciUzRU5
vbmUlMjBvZiUyMG15JTIwc2xlZXBsZXNzJTlwbmlnaHRzJTIwb3IlMjBsb25nJTIwaG91cnMlMjBvbiUy
MHdlZWtlbmRzJTIwdHJ5aW5nJTIwdG8lMjBzaGlwJTIwYSUyMGdhdWUIMjBvbiUyMHRpbWUIMjBnb
3QlMjBtZSUyMHNldmVyYW5jZSUyMHRvZGF5LiUyMERvbiVFMiU4MCU5OXQlMjB3b3JrJTIwb3Zlc
nRpbWUIMjB1bmxlc3MlMjB5b3UlRTIiODAlOTlyZSUyMHBhaWQlMjBmb3IlMjBpdCUyQyUyMHklRT
IiODAlOTlhbGwuJTIwUHJvdGVjdCUyMHLvdXIlMjBoZWZsdGguJTIwQ29tcGFuaWVzJTIwZG9uJUyUyJT
gwJTk5dCUyMGNhcmUlMjBhYm91dCUyMHLvdS4lM0MlMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0IlMjBCcmFuZ
G9uJTIwQ2ViZW5rYSUyMCUyOCU0MEJpbmt5c2F1ciUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0c
HMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRkpbmt5c2F1ciUyRnN0YXR1cyUyRjEwNDMyNjM3Nzc0N
zc1MTczMTIiM0ZyZWZfc3JlJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRTIxJTIwc2V0dGVtYnJlJTIwMjAx
OCUzQyUyRmElM0UIM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNEJTBbJTNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMl
M0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTIwZ2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMG
NoYXJzZXQlM0QlMjJlMjU1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRSUwQQ==

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
CUyMml0JTiyJTNEJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRVRvJTI
wY2xhcmlmeSUyMHNvbWUIMjBxdWVzdGlbnMlMjBwZW9wbGUIMjBoYXZlJTIwYmVlbiUyMGFza2l
uZyUyMCUyOGFuZCUyMGtlZXAlMjBpbUyMG1pbmQlMjBjJTIwYW0lMjBOT1QlMjBhJTIwY29tcGFu
eSUyMHJlcCUyOSUzQ2JyJTNEFLSUyMEFyb3VuZCUyMDI1MCUyMHBhb3BsZSUyMGFyZSUyMGpV
mxlc3MlMkMlMjBub3QlMjAyMjUIM0NiciUzRS0lMjBxZSUyMGRpZCUyMG5vdCUyMGdldCUyMGFu
eSUyMGtpbmQlMjBvZiUyMHNldmVyYW5jZSUzQ2JyJTNEFLSUyME91ciUyMGhlyWx0aGNhcmUlMjB
vbm5JTIwbGFzdHMlMjBmb3IlMjBvbmUlMjBtb3JlJTIwd2VlayUzQ2JyJTNEFLSUyME1hbnklMjBmb3Jt
ZXIlMjBlbXBsb3llZXAlMjB3ZXJlJTIwY29udHJhY3QlMjAlMjBhYXAlM0IlMjBjYw4lMjYlMjMzOSUzQn
QlMjBnZXQlMjB1bVtcGxveW1lbnQlM0MlMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0IlMjBFbWlseSUyMEdyYWN
lJTIwQnVjayUyMHBseiUyMGhpcmUlMjBUVEclMjBkZXZzJTIxJTIwJTI4JTQwZW1pbHlidWNrc2hvdCU
yOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRmVtaWx5Yn

Vja3Nob3QlMkZzdGF0dXMlMkYxMDQzMzIxOTI3Mjk5ODEzMzc3JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnciMjllM0UyMiUyMHNldHRlbWJyZSUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNEJTNjJmY2txdW90ZSUzRSUwQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTlwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQIM0UIMEE=

Alla luce di quanto riportato, la situazione è molto grave, visto che più di 250 impiegati hanno perso la loro fonte di guadagno. Quel che è più strano è che la società ha continuato ad assumere nuovi impiegati fino a pochi giorni prima l'ondata di licenziamenti. Come già detto in precedenza, molti dei lavoratori vivevano vicino alla sede della software house che si trova nella **Bay Area, in California**, e il costo della vita in quel posto è molto alto. Inoltre, **Emily Grace**, ha aggiunto che molti dei suoi colleghi pagavano l'affitto mese per mese, aspettando il proprio stipendio per farlo e, quindi, molti di loro si troveranno a dover cercare delle soluzioni per poter pagare il canone alla fine del mese corrente.

La **Game Workers Unite**, di fronte a una simile situazione, ha definito i dirigenti di **Telltale** "incapaci" e "sfruttatori", vista la condizione di sfruttamento a cui i lavoratori sono stati sottoposti negli ultimi mesi di lavoro.

Sfortunatamente questo non è il primo caso di sfruttamento sul lavoro, è anzi un'usanza tristemente diffusa nel settore videoludico, e rischia di continuare a essere così finché non saranno presi provvedimenti. Negli ultimi mesi abbiamo assistito alla caduta di almeno tre sviluppatori di rilievo: che certe cattive gestioni abbiano bisogno forse di una stretta e controlli da parte dello Stato?

[To Hell with Hell](#)

To Hell with Hell è il primo gioco della giovane **Lazurite Games**. Distribuito da **Deck 13**, il titolo è un **bullet hell rogue-like** uscito quest'anno in accesso anticipato su **Steam**.

All'interno del videogioco vestiremo i panni di **Natasia**, figlia dell'ex imperatore degli inferi **Asmodeus**, la quale, ignara d'essere la figlia del demone, si ritrova catapultata all'interno del "luogo infernale" per sconfiggere il demone **Shaks**, capo della rivolta contro il padre.



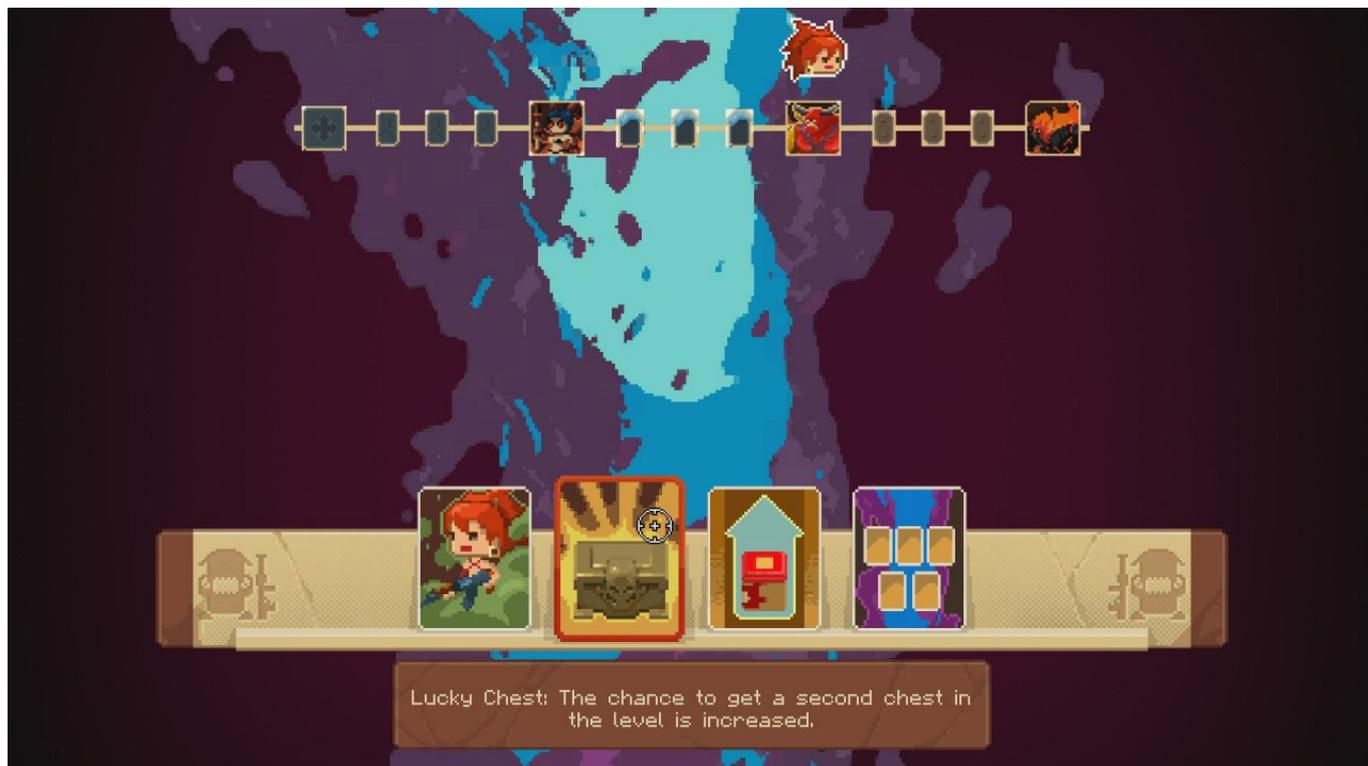
BUM BUM BUM!

Durante la nostra avventura nelle calde aree infernali ci scontreremo contro tanti, tanti, tanti nemici e, quindi, ci necessiteranno altrettante armi; gli sviluppatori hanno avuto la fantastica idea di inserire all'interno del gioco una **miriade di armi differenti**: da un semplice revolver, a una spara frecce con una ventosa fino a una katana. Inoltre, la nostra protagonista potrà avere delle "ulteriori" vite, cioè potrà trovare in ogni livello una **maschera** che avrà una barra di salute autonoma (esaurita la quale perderemo l'oggetto) e che ci conferirà svariati poteri. Natasia, inizialmente, potrà avere solamente **due armi** nel proprio inventario, le quali avranno munizioni limitate, che dovremo stare attenti a non esaurire. Sarà infine possibile trovare ulteriori potenziamenti quali vite aggiuntive, munizioni (PIENO CARICO), invisibilità temporanea, danni doppi e invulnerabilità (anch'essa temporanea).



Perk Mania

Alla fine di ogni livello, dopo aver sterminato una cinquantina di demoni (ai **Winchester** della serie tv **Supernatural** piacerebbe questa frase) finalmente verremo ricompensati con una schermata a fine livello nella quale avremo la possibilità di scegliere uno tra i **quattro perk casuali** che il gioco ci offrirà: uno slot per le armi in più, meno danno dai nemici, più vita, o più rateo di fuoco. Sono una manna dal cielo, visto che si può avere la possibilità di avere un “compagno” al proprio fianco a cui far fare da sacco di carne (anche se è uno scheletro).



Inside the hell

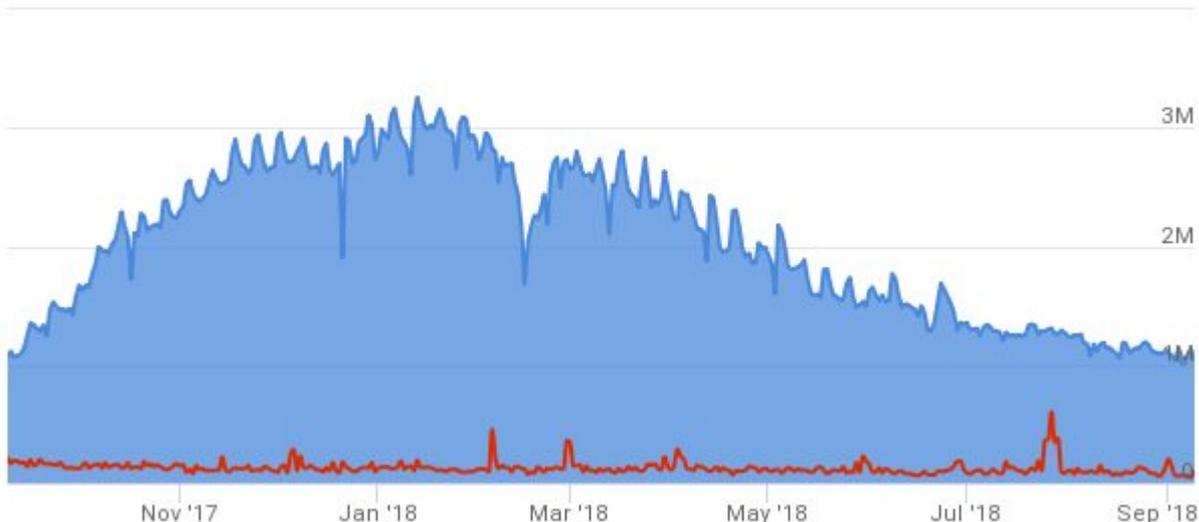
To Hell with Hell è ancora in early access, e, al momento, viene supportato in maniera grandiosa dagli sviluppatori, i quali accettano anche dei consigli per migliorare la loro creazione nel forum del gioco. Il titolo, nella modalità più facile (anche se è tutt'altro che semplice), presenta la peculiarità di permettere di **salvare massimo 6 volte** (il gioco chiederà di salvare alla fine di ogni livello). Inoltre, gli sviluppatori consigliano di ricominciare la run se ci si trova bloccati da un paio di morti nello stesso livello. **Graficamente** il titolo è ben fatto, i modelli, anche se a pixel e quasi del tutto simili, sono molto carini da vedere. Gli effetti sonori sono buoni e la colonna sonora vi porterà a splattellare cervella di demoni a ritmo metal.



[Il calo degli utenti di PUBG](#)

Secondo un grafico pubblicato da **SteamDB** lo scorso 10 Settembre, **Playerunknown's Battleground** avrebbe mantenuto il record di una media di circa 1 milione di utenti giornalieri, per un intero anno dall'8 settembre 2017. L'unico gioco che su Steam sia riuscito a raggiungere 1 milione di giocatori giornalieri era finora **Dota 2**. Il titolo è andato così bene da arrivare a un picco 3,2 milioni di utenti nello scorso gennaio: è suonato quasi strano il calo dei giocatori nella giornata di ieri, dove **PUBG** si attestava sui 960mila utenti, con un abbassamento di 80mila giocatori rispetto al 9 Settembre. Ma la spiegazione arriva facile: come riporta anche [Eurogamer.net](#), il calo potrebbe essere dovuto all'apertura della beta privata su Ps4 di **Call of Duty Black Ops 4**, nel quale è presente una modalità **Battle Royale**.

Zoom 1w 1m 3m 6m **1y** 3y all



In ogni caso, gli utenti di **PUBG** sembrano essere in graduale calo. A cosa possiamo ricollegare questa perdita di giocatori?

Ovviamente in questi casi si pensa a **Fortnite**, eterno rivale del gioco di **Bluehole** che sta giocando bene la propria partita sul piano degli aggiornamenti e dei **bugfix**. Infatti, *Pubg* ha ancora numerosissimi bug grafici ed è proprio questo che fa preferire il titolo di **Epic** a un certo numero di giocatori; oltre al fatto, per niente sottovalutabile, che *Fortnite* è gratis. Gli sviluppatori di PUBG Corp. avevano comunque annunciato già lo scorso Agosto la "**Fix PUBG campaign**", pubblicando una roadmap che illustrava i cambiamenti e miglioramenti che verranno apportati nei prossimi 2 mesi, a partire dai bug grafici insidiosi.

La Battle Royale dunque continua, anche nell'arena dei developer.

[10 punti a favore della battle royale](#)

La Battle Royale è, nel 2018, il genere dominante; con i suoi milioni di player è sicuramente la tipologia di videogame più giocata al momento grazie a titoli quali **Fortnite** e **Playerunknown's Battlegrounds**, e ai numerosi epigoni che ne sono nati. Molti ne hanno fatto già oggetto di polemica, molti li vedono come il male, come materia di consumo, ma in realtà hanno apportato vari benefici e hanno molto da insegnare. Vi diamo dieci motivi per cui il genere fa bene a tutti, developer e non.



1. Puoi essere punito

Nessuno avrebbe pensato che un gioco dove 99 volte su 100 si perdono i progressi acquisiti sul campo avrebbe avuto successo: qui, dopo aver sudato sul farming, si può perdere tutto anche con un minimo sbaglio. I **Battle Royale** ci insegnano le conseguenze degli errori punitivi.

Negli ultimi anni, gli sviluppatori hanno tentato di allontanare i giocatori da qualsiasi fattore negativo: in **Overwatch** il **kda** (rapporto uccisioni/morti/assist) è sostituito da medaglie ricevute attraverso le azioni fatte dal giocatore.

Invece, titoli quali **PUBG**, ti sbattono in faccia il fallimento. Ma è proprio questo che riporta i giocatori a fare delle partite, la voglia d'imparare e di dominare sugli altri. Il fallimento, spinge i giocatori a migliorare le proprie abilità così da poter abbattere qualsiasi avversario. E non poi tanto diverso, sia sul mercato videoludico che nella vita, no?

2. Free to Play > gioco a pagamento

Uno dei fatti più importanti riguardanti il genere è la lotta per la ribalta tra due giochi che dominano la scena del genere: *PlayerUnknown's Battlegrounds*, titolo di fascia di prezzo media che è stato surclassato sei mesi dopo dalla versione **F2P** (free to play) di *Fortnite*. Nonostante sia stato rilasciato dopo il titolo di Bluehole, il gioco di Epic domina oggi in termini di utenti.

Affiancato a molti fattori che hanno portato al successo di *Fortnite*, il più grande contributo al successo del gioco è stata la mancanza di un costo. Avendo visto questa dinamica in giochi famosissimi come **League of Legends** e **Hearthstone**, è ormai palese che il modello F2P rende di più, se ben utilizzato. Buon per gli utenti che possono giocare gratis, e bene per gli sviluppatori che imparano a farne tesoro.



3. La qualità è tutto

Vero, quel che è gratis si può fruire facilmente. Ma questo non vuol dire che non importi la qualità. Un altro fattore dominante di *Fortnite* è come si è gestito dopo il lancio. Il titolo di **Epic** è stato costruito su basi più stabili, essendo appoggiato a un gioco già esistente. La software house è stata in grado di aggiornare il loro gioco con maggiore attenzione e frequenza a quel che volevano i giocatori: una maggiore varietà di gameplay e skin da poter acquistare. Nel frattempo, *PUBG*, d'altro canto, ha faticato per colpa del "peso" del titolo, i numerosi bug ecc ecc, lasciando la propria fanbase infastidita e col tempo meno propensa a giocare al loro gioco.

Visto che i giochi diventano sempre più qualcosa di routinario, l'ampliamento e la variazione dei contenuti permette un aumento di giocatori e il loro mantenimento all'interno del gioco, e gli sviluppatori lo sanno: un gioco che vuole lunga vita, deve avere un alto livello qualitativo.

4. SKIN SKIN SKIN

Tutti i F2P incassano i soldi tramite piccole transazioni estetiche, capelli, magliette, animaletti ecc. Nel caso di *Fortnite*, il titolo ha portato a una vera e propria "skin mania": dobbiamo ricordare che il titolo di **Epic Games** ha raggiunto il primo posto sull'**App Store** proprio in tema di transazioni.

L'ampia vendita di skin e oggetti vari è dovuta al fatto che i giocatori (specie i più costanti) vogliono differenziarsi gli uni dagli altri in combattimento. All'interno di *Fortnite*, le skin migliori si ottengono tramite il pass battaglia (che costa 10 euro). Ovviamente, anche qui la qualità è fondamentale: più le skin saranno belle, più bello sarà il gioco. Un vantaggio per i giocatori, che avranno elementi estetici più belli, e per i developer, che incasseranno di più.



5. Modder al lavoro!

All'inizio del decennio, sembrava che la scena indie sarebbe stata la fonte di una nuova aria di rinnovamento per l'ambiente videoludico grazie alle nuove esperienze e a nuove tipologie di giochi. In pochissimo tempo la scena dei modder è diventata il fulcro di creazione di generi (ricordiamo la nascita dei **MOBA**). All'interno del settore vengono sperimentate molte idee, quindi se una mod attira pubblico arriveranno altri titoli dello stesso genere o spin-off, con l'idea che si modifica e migliora. La prima mod della Battle Royale è comparsa nel 2012 su *Minecraft* (Hunger Games), impiegando cinque anni per diventare ciò che conosciamo oggi attraverso una manciata di modder che hanno avuto un ruolo chiave. Qui è dove i giocatori si fanno sviluppatori. Che meraviglioso inno alla creatività.

6. L'evoluzione del genere è rapida

Una volta che un gioco è stato rilasciato e il predecessore è surclassato, c'è l'inevitabile reazione dello sviluppatore "indignato", che farà di tutto per denigrare il nuovo titolo. Tuttavia, è facile perdere la cognizione di ciò che sta realmente accadendo: la rapida evoluzione di un genere.

Mentre la battle royale ha visto sei anni di perfezionamento dalla parte mod, solo negli ultimi mesi abbiamo visto la reale trasfigurazione del genere.

È in momenti come questi che dobbiamo ricordare che, quando i developer della metà degli anni novanta iniziarono a elaborare le meccaniche per quello che oggi conosciamo come soprattutto in prima persona, i loro lavori furono soprannominati inizialmente come "cloni di *Doom*". E un genere nasceva, fino a diventare uno dei più importanti del mondo videoludico come lo conosciamo.



7. Crossplatform ovunque

L'utilizzo di più piattaforme di gioco è sicuramente un enorme vantaggio. Il successo di *PUBG* e di *Fortnite* ha portato questi titoli dal PC alle console sino al mobile con un successo impressionante.

I controlli virtuali dei telefono touchscreen sono sempre stati molto imprecisi e troppo "meccanici" ma, grazie al fatto di aver mutuato l'utilizzo dei controlli da titoli cinesi come *Arena of Valor*, sia *Fortnite* che *PUBG* sono riusciti ad avere versioni mobile abbastanza giocabili.

Inoltre, il crossplay di *Fortnite* consente ai giocatori di qualsiasi piattaforma di giocare con chiunque vogliano. **Epic** sta quindi guidando, simbolicamente, un'armata per poter distruggere il muro protettivo che divide le piattaforme di gioco, a vantaggio di tutti.

8. La Battle Royale fornisce aneddoti infiniti

Una delle caratteristiche uniche della battle royale è la possibilità di poter creare aneddoti infiniti: «sai, una volta in una partita di *PUBG* ho fatto un salto mortale con la moto uccidendo 2 persone».

Questo succede grazie all'inserimento di 100 giocatori all'interno di una partita, creando dunque milioni di possibili futuri. Si hanno delle interazioni intenzionali ma imprevedute vista l'impossibilità di sapere come risponderà l'altro giocatore.

Paragonati ai Battle Royale, i MMORPG, sono completamente devoti a quello che i progettisti hanno creato per loro: l'esperienza di due giocatori che si scontrano in un raid è spesso simile. Invece, giochi come *Fortnite* si liberano dai percorsi "base" dando spazio ai giocatori, al fato e alla creatività di quest'ultimi.



9. Potere agli Esport

Con il genere Battle Royale è molto difficile creare qualche torneo su ampia scala ma, ricollegandoci a quanto detto nel punto 8, la grande variabilità di gameplay spinge i due re del genere alle prime posizioni di **Twitch**, battendo anche il colosso *League of Legends*.

Con un pubblico giornaliero medio di 15 milioni di utenti, **Twitch** è diventato una risorsa importante per i giocatori. Ed è proprio questa “pubblicità” gratuita che ha permesso a titoli come *Fortnite* di crescere così rapidamente. Infatti, **Epic** stessa ha scritto una grande lettera agli streamer e ha offerto loro una competizione con un montepremi da 100 milioni di dollari. La crescita degli Esport è importante per il mondo dei videogame, che può usufruire oggi anche del riconoscimento del Comitato Olimpico. Non poco per la dignità del settore.

10. Il gioco è ora la cultura pop

Da Drake su Twitch ai calciatori inglesi, il successo di *Fortnite* ci ha dimostrato che ormai i videogiochi sono un riflesso della cultura pop. Durante la “Pac-Mania” degli anni '80 e la breve iconicità di Lara Croft negli anni '90, sembrava che i giochi fossero qualcosa di passeggero. Oggi pare che i media più diffusi vogliano affrontare temi videoludici allo stesso modo della musica, del cinema, della TV o della stampa. Con ogni anno che passa, i videogiochi diventano sempre più mainstream all'interno della cultura generale.

Oggigiorno i videogiochi non sono la più fruiti soltanto da una piccola parte del mondo: ormai sono usati per intrattenere e sono posti allo stesso livello dei film o della musica. I videogiochi sono adesso **cultura pop!**

L'esport mobile è in crescita

Gli **esport** continuano a crescere, anche se non a ritmo forsennato, e secondo **Newzoo**, società di ricerca, e **Arm**, società di software, la maggior vendita di hardware di fascia alta porta a un aumento dei giocatori anche in campo mobile.

Secondo una ricerca condotta dalle due società, c'è un maggior interesse per i videogiochi mobile in Oriente e anche un media di hardware in circolazione più alta.

L'esport in generale negli ultimi anni è cresciuto a dismisura a livello globale: il settore mobile rimane tuttora una piccola fetta dell'insieme, ma ha subito anch'esso un considerevole boom. Nel solo 2017, l'industria del settore ha raccolto un totale di **655 milioni di dollari** derivanti da pubblicità, sponsorizzazioni, biglietti e merchandise. Secondo la società di ricerca, quest'anno il settore potrebbe fruttare all'incirca **906 milioni** (38% in più rispetto allo scorso anno) e, vista la crescita del mercato, **nel 2021 potrebbe raggiungere i 1.7 miliardi di dollari**.

Il successo del settore è quasi del tutto concentrato in paesi orientali come la Cina, patria della Tencent, nel cui alveo sono nati titoli del calibro di **Clash Royale** e **Arena of Valor**.

Il settore degli esports mobile è guidato da eventi come la **King Pro League**, evento di maggior portata di **Tencent Games**, di **Honor of Kings** che ha raggiunto i 18.000 partecipanti alle finali dello **Spilt** a **Shangai**, in cui i giocatori si sono scontrati per il montepremi di 1 milione di dollari.



La ricerca afferma che gli esport mobile in **Occidente** stanno crescendo a un ritmo molto più lento di quelli su PC, anche se giochi come *Clash Royale*, *Vainglory* e *Summoners War* e *Arena of Valor* stanno aiutando lo sviluppo del settore.

Il **Supercell's Crown Championship** (famoso torneo di *Clash Royale*) è il più grande evento di esport mobile occidentale, e ha visto **122.000 ore** di visualizzazioni totali su **Twitch** durante le finali del 2017 a dicembre, ma le sue visualizzazioni sono tuttavia poca cosa in confronto a quelle degli esport per Pc.

Infine, **Newzoo** e **Arm** vedono la crescita della vendita dei dispositivi di fascia alta a livello mondiale come un fattore di crescita futura per gli esport mobile e i giochi mobile in generale. A Giugno, secondo la ricerca, il **31,1% di tutti gli smartphone attivi a livello globale erano di alta fascia, il 76% in più rispetto all'anno precedente. Il 44% di tutti gli smartphone avevano schermi da 5,5" o maggiori**, caratteristica che migliora in particolare l'esperienza di gioco competitivo. L'esport è quindi in costante crescita, il che porterà a un'espansione del settore sempre più ampia grazie anche a titoli di alto livello rilasciati dalle varie software house.

Il mistero estivo

Era una tipica giornata estiva, a **Zingarello**, una di quelle con 40 gradi all'ombra, l'aria era afosa e ogni cosa contribuiva a causarmi fastidio. Sul far del pomeriggio decisi di andare in spiaggia con i miei amici, ma non fu una scelta azzeccata. Diversamente dal solito, l'acqua era agitata, al posto del mare piatto ruggivano onde gigantesche che si infrangevano violente sulla riva. Ci stavamo annoiando, ci annoiammo, ci saremmo annoiati per sempre se un mio amico non avesse tirato fuori un Nintendo Switch equipaggiato di *Super Mario Kart 8*, facendoci dimenticare il maltempo e l'incazzatura del mare con gare di velocità e battaglie all'ultimo guccio.

Bastò quel piccolo gesto per far tornare a galla grandi ricordi, legati soprattutto alla mia infanzia, quando bastava un Nintendo DS per passare una giornate estive sotto lontano dalla noia ovunque si andasse. **Il Professor Layton** era un ottimo compagno di viaggio: indovinelli forse un po' complicati per la mente di un bambino di 7 anni (età in cui giocai il primo capitolo della saga), non di rado mi ritrovavo a chiedere l'aiuto di altre persone, e finiva fosse una buona scusa per socializzare, nascevano amicizie inaspettate, che piantavano radici nel comune intento di risolvere quegli enigmi. Negli anni, la serie del professor Layton ha visto numerosi sequel, e l'estate era dedicata ogni volta a mettere alla prova le mie conoscenze enigmistiche, con la soddisfazione di veder risolti i puzzle in sempre minor tempo di anno in anno. Ma **Layton** non era solo intelletto: Layton era storia, e quindi emozione, al punto che, finito il primo giocodella saga, non potei fare a meno di correre sotto casa per mostrare ai miei amici con fierezza il mio traguardo.

Capitolo dopo capitolo, le avventure del professore e del suo assistente **Luke** mi emozionavano sempre di più, mi avvincevano come solo le belle storie sanno fare, al punto che un giorno riuscii a convincere anche mio padre a giocarci. Mentre tratteggiava scelte con lo stick, di tanto in tanto lo spiavo per scrutare le sue reazioni, e ricordo ancora la felicità quando mi disse addirittura che il gioco era bello: da quel momento, ai miei occhi, **io ero il suo Luke e lui il mio professore**. Durante gli anni mi trovai a giocare al titolo in contemporanea con mio papà, riuscendo ogni tanto a risolvere qualche indovinello in cui lui invece era rimasto bloccato.

Di estate in estate la mia adolescenza andava via, lasciando posto al ragazzo che oggi è a un anno dall'università: negli anni è cresciuto anche Layton, anche lui ha avuto degli eredi. Chi ha detto infatti che anche il detective non può essere una carriera a conduzione familiare? Nell'ultimo capitolo il protagonista non è il professore, bensì sua figlia **Katrielle**, e giocandoci oggi mi sembra in qualche modo di essere cresciuto davvero insieme a lui. **Level-5** è riuscita a mantenere vivo un brand di successo con una costante qualità medio/alta nella sua miriade di indovinelli.

Le mie estati continuano nella pace di **Zingarello**, il Nintendo DS è diventato 2DS dopo essere passato dal 3D, io sono cresciuto, i miei amici sono cresciuti, e in fondo anche mio padre continua a

