

Satellite Reign gratis per 48 ore

Humble Bundle ha reso disponibile per le solite 48 ore [Satellite Reign](#), gioco indie strategico prodotto e distribuito da **5 Lives Studios**. Il gioco è ambientato in un mondo **cyberpunk** con meccaniche da **GDR**, oltre al classico **multiplayer online** si può contare sulla **coop** sia **online** che in **locale**.

Croteam annuncia Serious Sam 4: Planet Badass

Croteam, sviluppatore indipendente croato, ha annunciato ufficialmente, su piattaforma Steam, **Serious Sam 4: Planet Badass**. Un teaser ha mostrato le immagini del gioco con veste grafica migliorata rispetto l'ultimo episodio **Serious Sam 3: BFE** ma il rilascio di ulteriori dettagli, avverrà durante la conferenza **E3 2018** di **Devolver Digital** a Giugno. Qualche informazione in più però possiamo carpirlo dalla descrizione del titolo presente su Steam:

"Il famosissimo Serious Sam si appresta a tornare più grande e brutale che mai, e non su un unico livello desertico. Planet Badass farà il suo debutto all'E3 2018."

Sembra dunque che *Serious Sam 4* - anche da quanto si evince dal trailer - sarà caratterizzato da ambienti molto più grandi rispetto a quanto vociferato da precedenti rumor.

Tra le nostre speranze vi è quella di una maggiore attenzione verso la componente narrativa, visto che **Jonas Kyratzes** (uno degli autori dietro l'acclamato **The Talos Principle**) sta proprio lavorando su questo nuovo titolo. La pagina di Steam elenca anche una **co-op locale**, **cross-play tra le piattaforme**, un **editor dei livelli** e il supporto di **Steam Workshop**. Non sono state ancora annunciate versioni console, ma conoscendo il franchise, sembra probabile un'imminente arrivo anche per quest'ultime.

Il cross-play interessa veramente ai videogiocatori?

Secondo quanto riportato da [Gamesindustry.biz](#), il **cross-play**, potrebbe non essere così importante per i giocatori come molti nel settore credono. Ad avvalorare questa ipotesi, sono i dati raccolti dal sondaggio effettuato nel **quarto trimestre** del **2017** da **GameTrack**, che mostra una generale indifferenza a interazioni tra le varie console.

I rumor che vedrebbero **PlayStation, Xbox e PC** permettere agli utenti di “giocare sulla stessa spiaggia, partendo da oceani diversi” sono stati molteplici negli ultimi 12 mesi: Microsoft, come sappiamo, ha fatto del **cross-play tra console e PC una delle caratteristiche fondamentali** nella sua strategia aziendale, mentre Sony, al contrario, è stata più volte ampiamente criticata per la sua apparente riluttanza a consentire un eventuale “condivisione” tra i consumatori **PlayStation** e quelli **Xbox**.

Tuttavia, all’interno del sondaggio, **il 58% degli intervistati ha ammesso di essere totalmente indifferenti a tale questione**. Essendo una percentuale così elevata possono entrare in scena anche altri fattori, come la reale conoscenza del cross-play ed eventuali implicazioni derivanti, oppure una certa soddisfazione nell’attuale modus operandi dell’attuale sistema - che non è da considerare per forza “malvagio”-.

Minecraft, Rocket League, Ark: Survival Evolved e Fortnite, tra gli altri, sono stati al centro di un lungo dibattito proprio riguardo il cross-play nell’ultimo anno e spesso, a causa della netta mancanza di interesse da parte di **Sony** nel permettere ai suoi utenti di condividere l’esperienza anche con i giocatori di **Microsoft**.

A quanto pare inoltre, il cross-play non è nella maniera più assoluta un fattore decisivo per il quale i giocatori possano essere più propensi o meno all’acquisto di una console: solo una piccolissima percentuale (**13%**) **ha dichiarato di potersi lasciar influenzare da questo fattore durante l’acquisto**.

Allo stesso modo, **sempre e solo il 13% del campione** è d’accordo che, avendo la possibilità di giocare in cross-play, possano essere più propensi alla sottoscrizione di un eventuale abbonamento per giocare online su console o PC.

La stessa tendenza era evidente tra i partecipanti al test, nelle domande inerenti al software: **il 48% degli intervistati è in disaccordo che questa caratteristica possa influire sull’acquisto di uno specifico titolo**, contro il 17% che si lascerebbe influenzare da questo fattore; inoltre **il 49% degli intervistati, non è d’accordo che tale funzionalità li renderebbe più propensi a giocare online più di quanto facciano normalmente**.



Phil Spencer, noto vicepresidente della sezione gaming di **Microsoft**, è stato molto franco riguardo il suo enorme desiderio di unire le comunità **Xbox** e **PlayStation**, commentando anche la riluttanza incessante di Sony in diverse occasioni:

«So che esiste questo genere di visione: “se i miei amici hanno questa console, non potranno giocare con persone che ne acquistano una diversa, e questo è il motivo per cui acquistano la mia console”.»

Che il cross-play abbia o meno il potenziale di influenzare le decisioni di acquisto tra i consumatori, non cambia il fatto che all'interno del settore, vi sia una visione generale che l'abbattimento delle barriere tra le piattaforme avverrà presto. [Come potete leggere nel nostro precedente focus](#), **Tim Sweeney** di **Epic Games**, ha parlato di **Fortnite** e dei livelli di interazione cross-play senza precedenti, che consentiranno agli utenti di giocare allo stesso gioco su console, PC e dispositivi mobile. Le uniche piattaforme che non lo consentono tuttora sono Xbox e PlayStation, ma **Sweeney** è convinto che sia solo una questione di tempo:

«Affinché Sony e Microsoft supportino completamente i loro utenti, devono aprire le porte anche ai loro amici del mondo reale, altrimenti staranno solamente disgregando dei gruppi realmente esistenti.»

[Ubisoft annuncia la data della sua conferenza per l'E3 2018](#)

L'**E3 2018** arriverà tra pochi mesi e, mentre possiamo cominciare a scommettere su cosa verrà mostrato e chi saranno i protagonisti, **Ubisoft** ha confermato i dettagli del luogo e la data in cui annuncerà i suoi prossimi progetti.

La compagnia francese ha annunciato che parteciperà alla fiera losangelina con una conferenza, l'11 di giugno alle ore 22 (ora italiana) all'**Orpheum Theatre** di Los Angeles, lo stesso luogo in cui ha tenuto le conferenze a partire dal 2014.

Ubisoft ha dichiarato che verranno rilasciati ulteriori dettagli nei prossimi giorni, ma possiamo immaginare che si parlerà di **The Division 2**, **Watch Dogs 3**, e possibilmente nuove informazioni su **Beyond Good & Evil 2**; inoltre non sono escluse ulteriori sorprese.

In basso il tweet con l'annuncio.

Save the Date, [#UbiE3](#) is coming! Join us on June 11, from 1pm PT.
More to come, stay tuned... pic.twitter.com/0WcPSSiQv2

— Ubisoft (@Ubisoft) [April 17, 2018](#)

[Will To Live Online](#)

Will To Live Online è un **MMORPG post-apocalittico** prodotto e distribuito dalla casa russa **AlphaSoft LLC**. Il gioco è ambientato in un mondo danneggiato da un evento catastrofico e misterioso di chiara ispirazione verso i classici del genere post-apocalittico nucleare, in particolar modo **S.T.A.L.K.E.R.**, al quale sono presenti numerosi richiami. Il giocatore impersonerà uno dei tanti sopravvissuti e bisognerà farsi strada attraverso la brutalità di terre desolate, mostri, animali e altri giocatori. L'aspetto RPG del gameplay è molto accentuato con quest, esplorazioni, progressione di livello, e un albero delle abilità ben strutturato, guerre PVP e tanto altro. L'analisi del gioco e di tutti i suoi aspetti è stata fatta sull'**Alpha 0.49.5**, disponibile in **Early Access**.

Gameplay

Il gameplay di *Will To Live Online* richiama le più classiche esperienze MMORPG: parlare con gli NPC in città, andare in luoghi che ci sono stati assegnati per **recuperare vari oggetti, esplorare zone, uccidere nemici o addirittura boss in alcuni casi**. Quindi, una volta ritornati a reclamare la ricompensa della missione compiuta, si otterranno **XP, soldi** e alcune volte **oggetti**. In parallelo alle quest, è presente un sistema di progressione del personaggio che si ha **ogni 5 livelli** e ci verranno distribuiti dei punti skill per potenziare le nostre abilità; ogni personaggio in base alla classe scelta (**Miner, Hunter, Mercenary e Engineer**) ha il propria **Skill Tree** e attributi da sviluppare, così come anche le armi, **più verrà utilizzata un'arma, più il nostro personaggio diventerà esperto nel maneggiarla**. Il mondo di gioco è **completamente aperto**, eccezion fatta per le **città sicure** come quella di partenza che sono isolate dal resto e richiedono una zona di transizione per essere attraversate. Ci sono anche funzioni come la **creazione di gruppi** per vedere la posizione dei propri amici sulla mappa in ogni momento, una **minimappa**, una serie di **marcatori personalizzati** che ci daranno una mano a ricordare posti già esplorati. Particolare attenzione è stata posta sulle armi, le diverse tipologie di munizioni come **FMJ** o **HP** funzioneranno in modo diverso ed efficace a seconda dell'obiettivo su cui verranno utilizzate. Ad esempio le FMJ fanno meno danno e hanno una maggiore penetrazione sulla corazza dei nemici, invece le HP fanno più danno ma hanno meno penetrazione. Molte le tipologie di munizioni per ogni arma.

Oltre alla lotta, l'esplorazione libera del mondo senza essere legato a nessuna missione è anche un'attività praticabile, ma bisognerà affrontare nemici anche **ben oltre il proprio livello** e quindi si potrebbe non essere in grado di proseguire. Nel mondo di gioco ci sono anche i mercanti per vendere e comprare attrezzature e la casa di aste per vendere i propri oggetti ai player, c'è anche l'attività di raccolta di risorse rare e preziose per racimolare qualche **Token**, come ad esempio raccogliere funghi, fiori di camomilla o posate sparse in varie casse disseminate per le mappe sono **un ottimo modo per fare velocemente soldi**. C'è anche un sistema di fazioni (**attualmente due**) in cui i giocatori possono unirsi per poi essere **alleati o nemici di altri giocatori della stessa o di un'altra fazione**, ricevere missioni, ricompense e equipaggiamenti specifici dai venditori di fazioni. C'è una **quantità considerevole** di dialoghi e script per le missioni con i vari NPC principali, e molto materiale da leggere. Purtroppo la traduzione inglese non è ottimale, la lingua ufficiale del gioco è il russo e si spera che in futuro si abbia una miglior localizzazione anche in lingua britannica.

Sistema di combattimento

Il combattimento in questo gioco è basato **principalmente** sulle armi da fuoco, anche se il corpo a corpo quando utilizzato può risultare molto efficace. Esistono vari tipi di armi come **pistole, fucili d'assalto, fucili a pompa, DMR, fucili di precisione** e persino **esplosivi**, molte delle quali richiedono non solo denaro ma anche un livello minimo per utilizzarle. Tutte le armi hanno anche delle statistiche che bisogna rispettare come in molti **MMO**, ad esempio se si vuole usare un fucile base come lo Squirrel (il primo cecchino) bisogna avere almeno 1 di intelligenza. Le sparatorie risultano fatte bene con una balistica molto realistica e precisa, essendo questo un MMORPG il livello del player e delle armi avrà un forte impatto sul risultato di un combattimento specialmente se si tratta di **PVP**: si possono anche uccidere però tranquillamente mostri e personaggi di livello più alto mirando ai punti del corpo meno protetti poiché il gioco ha un sistema di danno diviso per area. La lotta contro i mostri e gli animali è semplice in quanto i mob sono divisi in campi quindi si possono non solo aggirare i mob in gruppi ma attirarli anche uno alla volta. Usare armi a lungo raggio come i fucili è una buona idea contro i nemici in **PVE** poiché probabilmente saranno morti prima che entrino nella mischia, a meno che non siano dei boss, in quel caso serviranno altri colpi. Se si muore in combattimento **verranno persi alcuni oggetti casuali** dal proprio inventario, tra cui quelli non equipaggiati. Questi possono anche essere oggetti della ricerca, quindi morire durante una missione può risultare frustrante. Ovviamente è possibile ritornare al punto dove si è morti (viene segnato sulla mappa) così si potranno recuperare gli oggetti persi, sempre se un giocatore non è arrivato prima e ha preso tutto. Esistono anche dei server **solo PVE** per i giocatori che non vogliono fare il PVP, e ciò risulta una cosa buona per gli amanti del PVE.

Contenuti

Attualmente ci sono **35 livelli** di esperienza per progredire, che richiederanno circa **100-125 ore di gioco**. Come detto ci sono diverse classi e in ogni server ci sono **4 slot** per la creazione dei personaggi, quindi per ogni server è possibile creare tutte e **4 le classi**.

Non ci sono specifici problemi nell'**equilibrio del gioco** stesso tranne che personalmente gli oggetti delle missioni dovrebbero essere esclusi dalla caduta quando si muore.

La sfida è quella di un MMORPG medio, i livelli e l'equipaggiamento contano molto in PVE, invece le abilità riguardano per di più per il lato PVP.

Comparto tecnico

Nonostante l'utilizzo del moderno e potente motore grafico **Unreal Engine 4**, la grafica è molto semplice e sembra risalire a qualche anno fa rispetto agli attuali standard del settore: lo stile grafico presta fedeltà alla serie **S.T.A.L.K.E.R.** ma rende anche il gioco alla portata di qualsiasi PC. Alcuni aspetti paragonabili a **ombre, trame, modelli di prop, mesh e ambienti** sono la maggior parte

delle volte di **bassa qualità**. Per quanto riguarda i modelli di nemici e personaggi sono stati lavorati benissimo e con gran cura.

Il **sistema audio** è di ottima qualità elaborato con **fmod** restituendo un feed sonoro **3D** in base all'ambiente in cui ci si trova. Giocando con delle cuffie **7.1** si potrà apprezzare al massimo la resa sonora data dal suono 3D di fmod che riesce ad **avvolgere** il giocatore nel mondo di *Will To Live Online* rendendo bene la provenienza di spari e rumori.

Sul piano delle performance è stato fatto un **lavoro di ottimizzazione impeccabile** che riesce a far girare il gioco su qualsiasi macchina.

Il gioco, come detto in precedenza, è **ottimizzato molto bene**: può però accadere che ci siano problemi di stabilità, come nei cambi di area, in cui il gioco ha ogni tanto un calo di FPS che potrà essere risolto riavviando il titolo.

C'è da dire che il gioco consta davvero di pochi bug piuttosto insignificanti, che non ne intaccano per niente la godibilità.

Conclusione

Nel complesso il gioco è **divertente**, sia giocato in solitaria, che in compagnia, e, per essere un'Alpha con accesso anticipato, ha molti contenuti da offrire e centinaia di ore di divertimento assicurato. Se gli sviluppatori continueranno ad ascoltare la **community** come stanno facendo al momento e ad aggiungere contenuti migliorando sempre più il gioco, in futuro si avrà un gioco che colmerà il **vuoto lasciato dalla saga di S.T.A.L.K.E.R.** nel cuore dei fan, ma in versione **multiplayer**: un sogno per chi ama il **post apocalittico nudo e crudo**.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: ROG STRIX GTX 1060 6 GB

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2x8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit

[Alla conquista del podio: la guerra dei Battle Royale](#)

Cos'è una Battle Royale? È questa la prima domanda da porre. Il genere "Battle Royale" è stato sdoganato dall'omonimo film giapponese (tratto a sua volta dall'omonimo romanzo di Koushun Takami) uscito nel 2000, realizzato da **Kinji Fukasaku**, ultima sua opera prima della morte, avvenuta nel 2003. Il film narrava la storia di una classe di adolescenti bloccati su un'isola remota e costretti a combattere fino alla morte, che avrebbe lasciato soltanto un sopravvissuto. Questo genere è stato adattato successivamente in produzioni cinematografiche di ampio rilievo come **Hunger Games** (a sua volta tratta dalla trilogia letteraria di Suzanne Collins)

Un simile concetto non ha tardato a essere inserito all'interno di una struttura videoludica che oggi è di grande successo, vedendo come attuali campioni del genere titoli come **PlayerUnknown's Battlegrounds** e **Fortnite**, i quali al momento si battono a colpi d'aggiornamenti per la "corona" del re dei Battle Royale.

Al momento il genere è molto in voga tra i giocatori di tutto il mondo e, di conseguenza, tutte le software house che vogliono garantirsi un posto di rilievo tra i "big" del settore (e soprattutto sul

mercato) stanno cercando di sfruttare il trend a proprio favore. Non pare lontana l'ipotesi di un "bagno di sangue" tra le varie aziende, visto che, al momento, ci sono circa una dozzina di concorrenti che inseguono il successo di *Pugb* e *Fortnite*, nella speranza di usurpare il trono o comunque di ritagliarsi una fetta di rilievo sul mercato. Ogni volta che un genere vede un boom, non poche software house si gettano alla cieca in progetti di emulazione nella speranza di spuntarla, in una **Battle Royale** nella quale solamente una uscirà vincitrice. I titoli che al momento comandano il genere sono in realtà delle "copie": beninteso, non parliamo di plagio, ma del fatto che il titolo che attualmente registra i numeri più alti, *PUBG*, è in realtà nato da una mod di *Arma II*, *DayZ: Battle Royale*, a sua volta variante della mod *DayZ* ispirata al film omonimo.

Fino a pochissimi anni fa era il genere **MOBA** a farla da padrone e, anche allora, tutto partì da una mod, più precisamente da alcune mappe: quella di *Aeon of Strife*, tratta da *Starcraft*, fu la prima, anche se ancor più celebre fu quella sviluppata per *Warcraft III*, quella di *Defense of the Ancients (DotA)*. Seguirono una miriade di esponenti del genere, da giochi in flash come *Minions*, sviluppato da **The Casual Collective** nel 2008, sino ad arrivare al notissimo *League of Legends*, a oggi probabilmente il MOBA più giocato al mondo, passando per il secondo capitolo di *DotA*.

Durante gli anni, quindi, l'universo videoludico ha visto l'evolversi di varie tendenze, dal boom degli **MMO**, come *World of Warcraft*, per poi passare agli **FPS** come *Call of Duty*, fino ai **MOBA** e ai titoli **Battle Royale**.



Esistono vari fattori che possono determinare il successo di un videogioco: primo tra tutti è il **costo del titolo** poiché, se un giocatore ha acquistato *H1Z1*, ovviamente sarà meno propenso a comprare *PUBG*, visto che dovrà spendere altri soldi per giocare a un titolo che potenzialmente presenta le medesime caratteristiche. Il secondo problema è il fattore "**compagnia**", in virtù del quale un giocatore sarà più o meno propenso ad acquistare un titolo posseduto dagli amici, effettuando battaglie in co-op e non. Ultimo, ma non meno importante, è il fattore **accessibilità**: essere un *free-to-play* può avere dei vantaggi, da questo punto di vista, rispetto a un titolo a prezzo pieno, permettendo a più persone di provarlo ed eventualmente effettuare ulteriori acquisti *in-game*. Per esempio *Fortnite* ha chiaramente questo target, fornendo a tutti gli utenti la possibilità di giocare

gratuitamente la modalità battle royale.

Durante queste variazioni di tendenza della domanda da parte degli utenti, le software house minori, osservando l'andamento sul mercato di titoli massivi come *PUBG*, ritengono di riuscire a replicare simili successi, addirittura migliorando il prodotto. Ma gli eventuali upgrade apportati difficilmente riescono a spostare una grande fetta d'utenza dal titolo preferito dai più a quello dei più piccoli: semplicemente perché, a parità di caratteristiche e struttura, il gioco non vale la candela.

Per poter creare qualcosa di nuovo e coinvolgente, in grado di smuovere il mercato, bisogna analizzare e capire cosa sia possibile aggiungere e migliorare, così da poter rendere il proprio lavoro unico e interessante agli occhi del pubblico, al fine di essere promotori di una nuova tendenza.

[Location-based VR: Star Wars: Secrets Of The Empire](#)

La realtà virtuale con location dedicata probabilmente è il modo migliore per sperimentarla, senza investire in visori e PC costosi. È stata già applicata al nuovo gioco di **The Void, Star Wars: Secrets Of The Empire**, che sembra avere tutti gli ingredienti per avere successo: ha un prezzo di **30\$** a partita e luoghi appositi dove provarlo, accanto alle destinazioni turistiche più famose d'America.

Ma parliamo del gioco. Consiste nell'infiltrarsi insieme ad altri quattro giocatori in una base imperiale su **Mustafa** ricoperta di lava, la casa di **Darth Vader**.



È possibile guardare un breve video introduttivo con il personaggio di **Diego Luna** già visto in **Rogue One**, e scoprire che la missione consiste nel recuperare un'arma segreta; il proprio equipaggiamento, che consiste in uno zaino per PC, dell'abbigliamento tattico e un visore simile a **Oculus Rift**. Chi ha provato la realtà virtuale classica sa che è faticoso impostare bene tutti i

sensori e la **calibrazione** prima di giocare, ma in questo caso con **location** dedicata, non è necessario preoccuparsene. In seguito si verrà condotti nella stanza di partenza, dove il droide **K-2SO** spiegherà il piano.

Per i primi cinque minuti, si noterà un'enorme reattività, in cui saremo vestiti come gli **Stormtroopers** e, ogni volta che qualcuno si muoverà, dalla testa, alle mani e alle gambe, tutto verrà tracciato perfettamente.

Nel corso del gioco si verrà trasferiti da una stanza all'altra e a volte, sarà necessario eliminare altri **stormtroopers** oppure, ci si ritroverà a risolvere enigmi. Per tutto il tempo ovviamente, si dovrà interagire con i compagni di squadra.

Secrets of the Empire è una bella esperienza, specialmente per i fan di *Star Wars*. Ma come si inserisce nel resto del mondo questa tecnologia?

Questo genere di realtà virtuale sembra essere pronta a sfondare, data la possibilità di muoversi liberamente nel proprio spazio, senza preoccuparsi di impostare i sensori, circondati da oggetti di scena ed effetti speciali che aggiungono autenticità al mondo virtuale esplorato. Questo modo di sperimentare la realtà virtuale è ancora giovane: **IMAX VR** sta installando le sue basi su più zone, ma ancora troppo poche. **Nomadic** ha effettuato alcuni test pubblici in Asia per le sue nuove esperienze immersive di realtà virtuale, anche se non al livello di **The Void**. Importante è anche la posizione strategica di questa attrattiva, come **Disneyland, Disney World, Downtown Disney e Disney Springs**; infatti questi posti sono estremamente frequentati, il che aumenta la possibilità che i fan provino qualcosa di nuovo e soprattutto coinvolgente.

[Nuovo Bioshock in arrivo?](#)

Dopo l'arrivo delle **remastered** e dei rumor che indicavano un grosso ritorno su un importante franchise da parte di **2K Games**, sembra che un nuovo capitolo di **Bioshock** sia in dirittura d'arrivo. Secondo quanto affermato da **Jason Schreier**, giornalista di **Kotaku**, questo progetto è affidato a un "reparto segreto" della software house, il che - mettendo assieme tutte le tessere del puzzle - farebbe *pendant* con un'altra notizia, ovvero il rientro del figliol prodigo **Shawn Elliot**, sviluppatore della famosa saga. Tutto quindi fa presupporre che un nuovo *Bioshock* potrebbe arrivare nel giro di qualche anno.

Che arrivi qualche annuncio "a sorpresa" al prossimo E3?

Among other details I learned while reporting this story: Right next to Hangar 13, a top-secret 2K studio is now working on a top-secret new BioShock game.

— Jason Schreier (@jasonschreier) [April 13, 2018](#)

Ritirarsi dagli eSport a 24 anni

Come citato da [Engadget](#), dopo 11 anni di attività, **Matthew “Burns” Potthoff** si è ritirato da player professionista di *Call of Duty* ad appena 24 anni. Oggi, due anni dopo il ritiro, lavora dietro le scene per **eUnited**, una squadra di eSport con giocatori professionisti di *Call of Duty*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Gears of War*, *Smite* e *Playerunknown’s Battleground*.

Fa strano sentire di un player professionista che si ritira a questa giovane età: negli sport tradizionali, come il calcio, siamo abituati a sentire di ritiri dal professionismo dopo i 35, o 40 anni. Eppure negli eSport, settore nato da poco, ma in grandissima espansione, tanto da ricevere [grossi investimenti](#) e apprezzamenti da figure storiche del gaming, come **John Romero**, e addirittura da parte del **CIO**, il comitato olimpico internazionale, il ritiro di **Potthoff** fa notizia. Com’è possibile ritirarsi dalle competizioni in giovane età? Ce lo spiega proprio lui, raccontando la sua storia.



Gli inizi di **Matthew** sono umili: il padre lo accompagna al suo primo torneo nel 2005, in una piccola esibizione per giocatori di *Halo* e *Call of Duty*. **Burns** ha partecipato a entrambi i tornei, riuscendo a vincere pure un premio, ma di entità inferiore a quanto pubblicizzato, e quindi il genitore sentenziò che gli eSport erano una truffa.

Tredici anni fa, la situazione del professionismo videoludico era molto diversa rispetto a quella che conosciamo adesso: nonostante piccoli tornei già attivi sul suolo americano, mancava la scintilla che avrebbe acceso la miccia degli eSport. Ci toccherà attendere quattro anni per l’exploit mondiale di *League of Legends*, e addirittura sei anni per il primo torneo milionario di *Dota 2*. Sei anni che ci

separano pure dalla nascita di **Twitch**, fattore fondamentale per la crescita di questo settore.

Ma **Potthoff** aveva fiutato il potenziale del *pro gaming*, e cominciò a partecipare sempre a più tornei possibili, fino a vincere un *free-for-all* nazionale di **Modern Warfare 3**, portando a casa ben 25.000 dollari.

A proposito del suo iniziale approccio al professionismo, **Burns** ha dichiarato:

«Penso che molti giocatori possano capirmi: ai tempi usavo i videogiochi come uno strumento per sfuggire dalla dura realtà. I miei genitori si erano appena separati, e vivevo tra la casa di mia madre e quella di mio padre, e l'unico modo che avevo per non perdere i contatti con i miei amici era quello di giocare online insieme. Dopo qualche anno ho notato che avevo del talento, e che a scuola parlavano tutti di quanto fossi forte. Ma nonostante la creazione di DeathWish, il mio team, ho deciso che era meglio accantonare il mondo degli eSport e concentrarmi sul college: solamente dopo essermi laureato in economia dell'intrattenimento ho deciso di ritornare a tempo pieno nel campo del gaming professionistico.»



Anche qui, sembra che il destino abbia compiuto un cattivo scherzo al ragazzo: solamente nel 2014, due anni dopo aver preso la laurea, è stata introdotta la prima borsa di studio dedicata agli eSport, a cura della **Robert Morris University**. Solamente due anni dopo sarebbe nata la **National Association of Collegiate eSports**, un ente che riconosce e gestisce programmi di eSport in più di 60 college americani e che punta a diventare l'equivalente videoludico dell'**NCAA**, la lega collegiale americana di sport come basket e football.

«Cos'avrei fatto se la scena professionistica di allora fosse come quella odierna? Probabilmente avrei lasciato il college per dedicarmi agli eSport al 100%. Dico così perché allora i salari erano

molto inferiori rispetto a quelli odierni: quando avevo 21 anni guadagnavo circa 500 dollari al mese ed ero costretto a vincere tornei per portare il cibo in tavola. Adesso ci sono ragazzi di 16 o 17 anni che guadagnano quanto guadagnavo a 21 anni, e hanno tutto il tempo per migliorare le loro abilità.»

La questione dei salari merita un approfondimento: l'industria degli eSport è in crescita e si sta stabilizzando, con giochi di prima fascia come **League of Legends** oppure **Overwatch** dove sono stati istituiti i salari minimi per i giocatori professionisti, rispettivamente a 75.000 dollari per il **MOBA** di **Riot Games** e 50.000 dollari per il titolo di **Blizzard**. Però non sono tutte rose e fiori, e anche un sistema in rapida crescita presenta delle discrepanze: infatti **Call of Duty** non garantisce un salario minimo e non ha le stesse regole dei due giochi citati in precedenza.

All'epoca anche la **CWL Pro League**, il campionato mondiale di **Call of Duty**, era strutturato in un modo diverso: veniva usato un sistema simile ai campionati calcistici europei, con promozioni e retrocessioni, dove la squadra con più punti partecipava ai mondiali, dove il premio consiste in 1,4 milioni di dollari. Era lo stesso sistema usato da **League of Legends** e **Overwatch**, almeno fino allo scorso anno, dove sono stati introdotti i salari minimi - come citato prima - ma soprattutto, il passaggio dai team a veri e propri franchise, adottando quindi un modello simile a quello che si vede sui parquet dell'**NBA** o negli stadi della **NFL**.

Anche a causa del sistema non al passo con i tempi della **CWL**, **Potthoff**, ha deciso di ritirarsi, dopo la sconfitta decisiva per 4-3 in un'entusiasmante duello tra gli **H2K** e il suo team, i **Liquid**.

«Vincere quella serie avrebbe rilanciato la mia carriera, oltre che aumentato il mio stipendio. Avrei potuto vivere tranquillamente per 8-9 mesi, ma è andata male, e non c'era un torneo da disputare per 4-5 mesi. Avevo pure smesso di giocare, perché la ferita era troppo profonda. Ho riprovato a tornare in carreggiata con un paio di tornei dove sono arrivato tra i primi 24 e i primi 16, ma lì ho capito che non c'era più niente da fare, e quindi ho appeso il pad al chiodo.»

Burns aveva deciso di mollare la vita da *pro-player*, ma non quella del mondo che ha amato per anni: a 26 anni, nel 2016, entra in **eUnited** prima come **head coach** e adesso ricopre la carica di **general manager**, dove si occupa dello sviluppo e del *recruiting* di molti giocatori giovani.

A proposito di quest'incarico, **Potthoff** dichiara:

«Abbiamo anche reclutato quattro giocatori minorenni, ma non metterò mai gli impegni del team prima dei loro obblighi, come scuola e famiglia. Ma ci stiamo impegnando per renderli dei veri professionisti: personalmente penso che siano già a un buon livello, e la loro giovane età li mette in un'ottima posizione, visto che sono gli unici giocatori minorenni della comunità professionista di *Call of Duty*, e vogliamo dare il giusto input per far partire la loro carriera da *pro-players*, così come loro vogliono mettercela tutta per riuscirci.»

Un nuovo Banjo Kazooie potrebbe arrivare su Nintendo Switch

Il genere **platform** è stato da sempre uno di quelli che si è meglio adattato al **3D**; c'è stato un periodo, esattamente nel passaggio dalla generazione **16-bit** alla **32/64-bit**, in cui tutti giochi sarebbero dovuti diventare **tridimensionali**, indipendente dal loro genere, ma questa decisione non giovò per molti titoli (basti pensare a *Castlevania* su **N64**, *Contra: Legacy of War* su **Sony Playstation** e *Sega Saturn* o l'orrendo *Bubsy 3D*). *Super Mario 64* dimostrò al mondo come il **platform** poteva funzionare, ma soprattutto evolversi, nelle console di nuova generazione; in uno scenario in cui in molti tentavano di dare la miglior definizione di **platform 3D**, come la **Sony Computer Entertainment** con *Spyro the Dragon*, uscì un platform che riscrisse le regole di un genere quasi ancora agli albori: stiamo parlando di *Banjo-Kazooie*, titolo di **Rare** uscito esclusivamente su **Nintendo 64** nel 1998. Lo studio inglese non solo andava d'accordo con **Nintendo** ma lo era ancora di più con l'innovazione: già ai tempi dello **SNES** tirarono fuori *Donkey Kong Country*, titolo che utilizzava l'allora innovativa **grafica 3D pre-renderizzata**, e su **Nintendo 64**, **Rare** finì per gettare le basi per gli **FPS moderni** con *Goldeneye 007*.

Banjo-Kazooie prese i concetti di *Super Mario 64*, gioco già innovativo di suo, e li espanse: il titolo, che vedeva un orso campagnolo e un picchio rosso chiacchierone (o meglio, chiacchierona... sì, **Kazooie** è femmina) al salvataggio della sorella del primo, presentava un *overworld* e livelli più espansi, una storyline e dei personaggi più definiti, mosse e meccaniche sempre nuove ma soprattutto tantissimi oggetti da collezionare (tanto che fu coniato il termine "**Collectathon**" per descrivere giochi simili a questo). **Rare** utilizzò più in là lo stesso motore grafico per produrre *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day* ma soprattutto l'ancora più espanso sequel *Banjo-Tooie*, rilasciato verso la fine del ciclo vitale del **Nintendo 64**.



Il passaggio a Microsoft

Le relazioni fra **Nintendo** e lo studio inglese sembravano solide, ma nel 2002 **Rare** terminò i rapporti con la compagnia di Kyoto e diventò sviluppatore esclusivo **Microsoft**; alcuni diedero la colpa alla vicenda relativa a **Dinosaur Planet**, che nelle ultime fasi dello sviluppo diventò **Star Fox Adventures** per volere di **Nintendo** (sconvolgendo anni di sviluppo con risultati non esaltanti), ma **Tim Stamper**, co-fondatore della compagnia insieme al fratello **Chris**, in un [intervista al Develop Awards 2015](#) dichiarò di «non avere idea del perché **Nintendo** non comprò mai gli interi asset da **Rare**». Molti fan concordano nel dire che l'acquisto da parte di **Microsoft** non fu la cosa migliore per **Rare** e ciò è dimostrato dai titoli poco convincenti usciti nel tempo per **Xbox** e **Xbox 360**, come **Grabbed by the Ghoulies** e **Kameo: Elements of Power**; tuttavia il mondo tremò quando su internet apparve il trailer di un nuovo gioco della saga di **Banjo-Kazooie**.

Questo nuovo titolo sembrava essere un *platformer* come i due giochi precedenti ma quello che ne venne fuori, più in là, fu **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts**, un titolo che aggiunse meccaniche superflue e che stravolse (in negativo) la formula classica. Sebbene i fan distrussero quel gioco (gli stessi che gli fecero ottenere l'etichetta "**Platinum Hits**", il che significa che il gioco vendette almeno 400.000 copie nei primi nove mesi dall'uscita) **Microsoft** ha dimostrato di aver creduto nel progetto, sia prima che dopo il rilascio di questo gioco; **Banjo** e **Kazooie** apparvero successivamente in **Sega All-Star Racing** come DLC esclusivo per **Xbox 360** e **Nuts & Bolts** è apparso di recente all'interno della collezione **Rare Replay** insieme ai primi due titoli per **Nintendo 64**, ricordando ai fan che questo discusso titolo non è semplicemente una parentesi (e anche che non è così brutto come lo si dipinge). Con queste recenti uscite **Microsoft** ha forse dichiarato di non aver intenzione di terminare la saga e che conosce il valore di **Banjo-Kazooie** nella storia dei videogiochi; sicuramente aspettano il momento ideale per lanciare un nuovo titolo della saga, che è in stallo dal 2008, e forse adesso è arrivato il momento di tornare a sperare.



magari di vedere i due bizzarri personaggi nel picchiaduro crossover che uscirà in questo 2018!