

[Il gioco online e l'innovazione tecnologica dei giganti del gaming](#)

L'industria del gioco e dell'intrattenimento dei canali di distribuzione come servizi, film, musica sta rapidamente cambiando, adeguandosi ai tempi e alla tecnologia odierna. Il resoconto che ci arriva dalla California, uno dei centri nevralgici per questo settore, parla dell'importanza che oggi assume e ricopre il concetto del [cloud gaming](#). Di che cosa si tratta esattamente? L'industria del gioco è in salute è vero, a patto che sia capace di leggere e di adeguarsi ai tempi che viviamo e che vivremo nell'immediato futuro. Non si tratta di fare previsioni a lungo termine, né di leggere nella sfera di cristallo, ma semplicemente di continuare a lavorare in maniera sinergica su questi due concetti cardine: programmazione e innovazione. L'innovazione per il comparto del gaming e del gambling, significano intercettare quella tipologia di utente PRO che non si accontenta dell'offerta standard.

Il settore del gioco online: tra innovazione e programmazione

Prendiamo ad esempio i dati che riguardano questa prima parte del 2019: il settore del gioco online si muove praticamente per 3/4 del suo pubblico sul comparto delle app e dei giocatori che vogliono accedere direttamente tramite dispositivi mobili, come smartphone e tablet. Non solo: ormai nessuno scarica più il gioco, ma accede tramite browser, in modalità cloud, in diretta streaming, dove è possibile accedere e partecipare a partite e tornei da ogni parte del pianeta. Questa è la sfida che programmatori e produttori di gioco devono saper interpretare e vincere. Stiamo in effetti vivendo una fase di transizione, dove il cambiamento non è più un'eventualità ma una realtà con cui fare i conti quotidianamente. I colossi come [Google](#), [Amazon](#), [Apple](#) e via dicendo dovranno quindi essere pronti a vivere questa fase di cambiamento, di mutazione delle abitudini e dei prodotti che vanno lanciati sul mercato, nella modalità in cui l'utente desidera. Il concetto stesso di cloud, seppur complesso aiuta le aziende a sopravvivere e ad andare avanti nell'innovazione tecnologica. Tutto questo è stato già ampiamente discusso anche in termini di gambling online, visto che in Europa e in Italia in particolare, il gioco online dei casinò digitali ottiene responsi ottimali, se paragonati al comparto del gioco fisico dei casinò live, dove tra le entrate e le uscite, spesso non è semplice distinguere e calcolare un bilancio in perdita, da uno che invece è in salute.

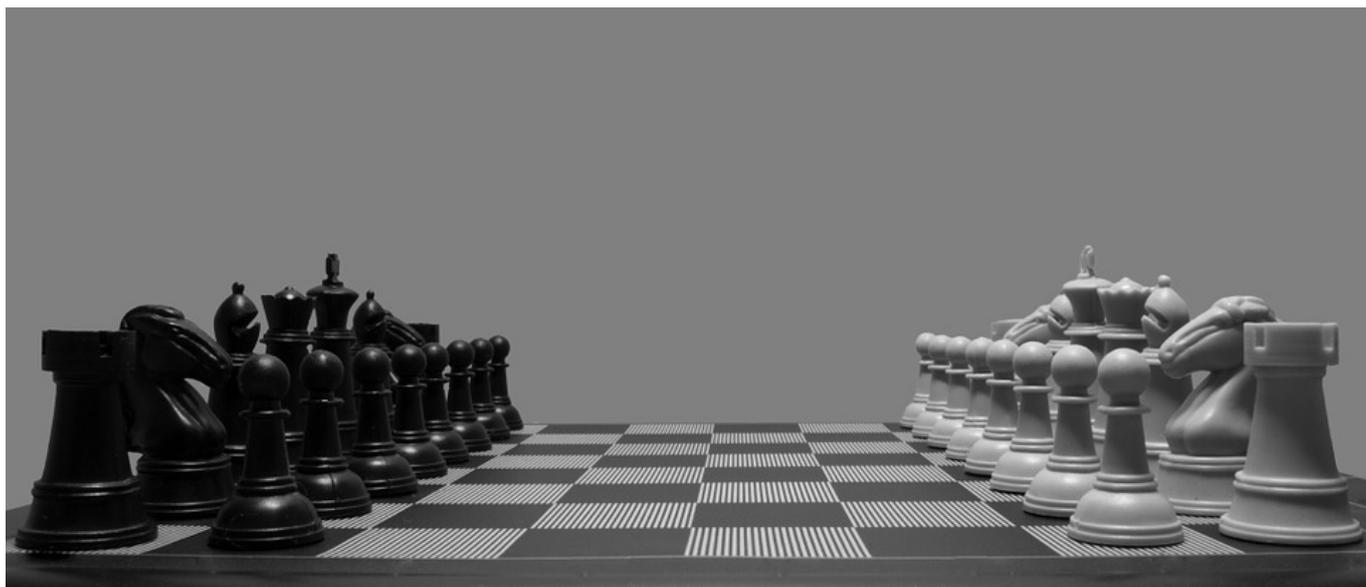
Il casinò online: come giocare e vincere con strategia

Prendiamo ad esempio una delle principali attrattive per il casinò online, quale la roulette, che già durante la seconda parte del 2018 è stata tra le protagoniste indiscusse dell'offerta che si rinnova e intercetta il mercato attuale e gli utenti attivi che scelgono di giocare in rete. Per giocare alla roulette bisogna però conoscere [i migliori sistemi per la roulette](#) e quali sono i più vantaggiosi da provare. E' importante ricordare come per il gioco della roulette il vantaggio da parte della casa da gioco sia sempre maggiore rispetto al giocatore: un giocatore abile deve quindi conoscere la propria posizione, di svantaggio e trovare il sistema funzionale per riportare quantomeno in pareggio e in bilancio meno negativo questo aspetto. Il gioco online crea però delle possibilità ulteriori di tentare la sorte con la roulette e con il casinò online, che prima non conoscevamo e non potevamo sfruttare a nostro vantaggio, visto che per giocare alla roulette, bisognava recarsi di persona in una sala da gioco legale. Oggi invece basta collegarsi con un sito di gioco, accedere e creare un account e tentare la sorte mettendo a frutto tutte le nostre abilità e le doti di gioco che possediamo. Difficile

stabilire quale [metodo e strategia](#) risulti essere quello più adatto al nostro modo di intendere il gioco della roulette, tuttavia ci sono diversi modi per limitare i danni e avere una possibilità in più per vincere e per battere il banco, che bisogna saper sfruttare nel momento buono della partita.

[L'importanza della strategia nel gioco](#)

Tutti gli appassionati dei giochi, che siano giochi di carte, giochi da tavolo o videogame sono ben consapevoli del fatto che "giocare" sia una cosa seria. Qualsiasi giocatore che voglia ottenere dei risultati nel proprio campo non può permettersi improvvisazione o rimettersi all'intuito ma, anzi, deve necessariamente avere una strategia ben consolidata che lo guiderà durante tutto il corso della propria esperienza di gioco. Sta proprio in questo la bellezza del gioco: pensare ad una strategia, modellarla in base alle mosse del proprio avversario, studiare tutte le possibili azioni e scegliere quella che, a nostro avviso, sarà in grado di rendere al meglio. La pianificazione è tutto, che si tratti del gioco degli scacchi, di una partita a blackjack o di una partita ad un videogioco, di avventura o sportivo che sia.



Blackjack

Il blackjack, [noto in Italia anche come Ventuno](#), è uno dei giochi di carte più famosi al mondo e viene svolto tra il banco ed il giocatore. L'obiettivo del gioco è di mettere a segno un punteggio superiore rispetto a quello del banco ma, comunque, inferiore a 21. Nonostante, dai meno esperti, il blackjack possa essere considerato un gioco di mera fortuna, in realtà, i grandi giocatori seguono delle regole strategiche ben precise: le norme regolatrici del gioco sono delle regole matematiche ed il giocatore esperto, al momento della puntata, [dello split o del raddoppio blackjack](#) basa la propria giocata seguendo rigorosamente il calcolo delle probabilità. Nulla è lasciato al caso e la strategia e la conoscenza delle regole statistiche sono fondamentali per il successo.



Risiko

Il Risiko è probabilmente uno dei giochi da tavolo più famosi al mondo: l'obiettivo è di portare a termine la propria missione segreta mediante il raggiungimento di determinati traguardi. Per quanto il Risiko sia un gioco per passare delle serate divertendosi in compagnia ci sono delle persone che ne hanno fatto la propria fonte di sostentamento. Ciò in quanto il Risiko è un gioco di strategia che, praticato con l'utilizzo di dadi, in numero variabile in base al numero di armate possedute dal singolo giocatore, è regolato anch'esso da norme statistiche e probabilistiche: ovviamente maggiore sarà il numero di dadi con i quali viene attaccato un nemico e maggiori saranno le probabilità che l'attacco vada a buon fine. Fondamentale sarà inoltre comprendere gli obiettivi dell'avversario e comportarsi di conseguenza, nel minor tempo possibile.

Scacchi

Gli scacchi sono il gioco di strategia per eccellenza: le variabili del gioco sono talmente tante che fino a qualche anno fa si pensava che le mosse praticabili durante una partita di scacchi fossero infinite. Tuttavia, un matematico statunitense si è occupato del problema ed ha scoperto che in realtà le mosse attuabili sono 10¹²³, un numero superiore agli atomi potenzialmente presenti nell'universo. Ne deriva che i grandi giocatori di scacchi sono, anzitutto, degli abili strateghi, capaci di modificare il piano di gioco in base alle mosse ed al comportamento dell'avversario, senza tuttavia dimenticare il proprio piano gara e la propria strategia.

I videogame: FIFA 19 e Red Dead Redemption 2



Anche i videogiochi, ovviamente, richiedono una notevole abilità strategica per il completamento delle missioni ed il raggiungimento degli obiettivi. I videogame moderni, tuttavia, hanno raggiunto un livello di complessità tale che, le scelte compiute dal giocatore nel corso della propria esperienza di gioco sono in grado di determinare il futuro del personaggio stesso, rendendo ogni partita differente da qualsiasi altra: ne è un esempio il nuovo capolavoro della [Rockstar, Red Dead Redemption 2](#), che si candida ad essere il gioco che verrà ricordato negli anni per aver modificato per sempre il concetto di gioco di strategia. Non esiste, infatti, una strategia di gioco, ma un numero infinito di strategie e possibili evoluzioni della storia che saranno determinate solo ed esclusivamente dal giocatore. Un discorso simile, inoltre, vale anche per **FIFA 19**, il gioco di calcio più venduto al mondo che, oltre alla modalità partita singola, permette agli utenti di pianificare la propria carriera da allenatore o da giocatore singolo, curando nei minimi dettagli l'allenamento dei giocatori, le operazioni di mercato, l'assunzione di membri dello staff etc. Non è un caso, pertanto, che quella dei gamer sia diventata una vera e propria professione che, tra sponsorizzazioni ed ingaggi vari, permette ai giocatori di guadagnare fior fior di quattrini.

Come abbiamo avuto modo di vedere il gioco è una cosa seria. Approcciarsi in modo professionale e serio ad un qualsiasi gioco, da tavolo, di carte o un videogame, richiede una certa preparazione ed un dettagliato piano strategico che possa permettere all'utente di cavarsela anche nei momenti di difficoltà.

[Aiuta GameCompass con i tuoi acquisti Amazon!](#)

Aiuta GameCompass acquistando su Amazon dopo aver cliccato su uno dei banner qui sotto.

(Se non visualizzi i banner, disattiva AdBlock sul tuo browser)

[Annunciato Halo Infinite](#)

La conferenza Microsoft comincia con il trailer di **Halo Infinite**, vediamo infatti il casco di **Masterchief** e a seguire **Phil Spencer** che introduce il nuovo capitolo della saga

[Lenovo Mirage Solo, il primo visore Daydream autosufficiente](#)

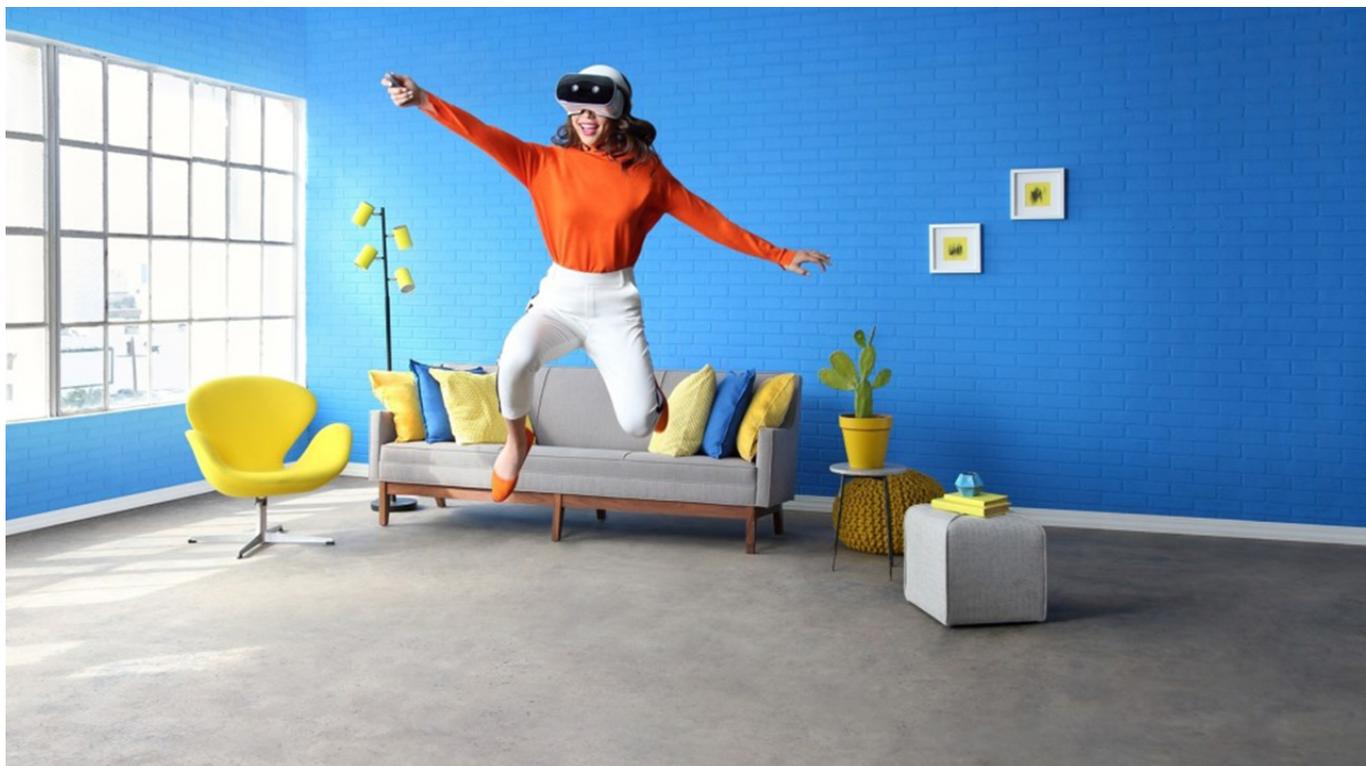
Nel **2016**, **Google** ha presentato **Daydream View**, un visore portatile alimentabile da uno smartphone. Ciò significava affrontare dei limiti intrinseci: la batteria si scaricava rapidamente ed era possibile usarlo in modalità VR solo per un'ora o due prima che si surriscaldasse del tutto, con conseguente calo delle prestazioni. Adesso tutti questi problemi sono stati risolti con l'invenzione del primo visore Daydream **autosufficiente**, creato in collaborazione con **Lenovo**: il **Lenovo Mirage Solo**.

Design

Il Mirage Solo somiglia esteticamente al **PlayStation VR** e, a causa della forma, con le due telecamere sulla parte frontale, chi lo indossa appare con sembianze "robotiche".

Il visore è supportato da una fascia, con un quadrante ruotabile sul retro che permette di stringerla per ottenere una vestibilità perfetta. Il dispositivo si appoggia sul naso, con archetto abbastanza comodo, grazie all'imbottitura presente, ma con gli occhiali da vista sotto potrebbe risultare stretto. Buona parte del peso viene scaricata sul naso, pertanto risulta faticoso usarlo per più di qualche ora.

È presente un pulsante sul lato che permette di spostare il visore più vicino o più lontano dalla testa. Sul lato sinistro dell'auricolare invece, vi è uno slot per **MicroSD** e una **porta USB Type-C** per caricare il dispositivo, insieme a un *tag* Lenovo in tessuto. Sul lato destro, vi sono i pulsanti per l'accensione e volume e un jack per le cuffie. Esso offre una buona vestibilità e ha abbastanza imbottitura intorno agli occhi per bloccare efficacemente tutta la luce esterna, il che aiuta con l'immersione nella realtà virtuale.



Specifiche tecniche

La configurazione hardware del Mirage Solo ha tutti i componenti soliti di uno smartphone: il processore **Snapdragon 835** di **Qualcomm** elabora le informazioni grazie anche ai **4 GB di RAM**. Sono presenti **64 GB di spazio di archiviazione** disponibili con supporto per una scheda **MicroSD**; il display da **5,5 pollici** ha una risoluzione di **2560 x 1440 pixel** e una batteria da **4.000 mAh** che permette una buona durata di utilizzo.

Lo schermo ad alta risoluzione è nitido e offre molti dettagli, ma sorprendentemente non è un pannello OLED. Lenovo ha dichiarato a **Digital Trends** che il Mirage Solo ha uno schermo **LCD**, uno dei pochi a esser stato approvato.

Tre ore di autonomia

La parte migliore del Mirage Solo è che usare una tecnologia per realtà virtuale non è mai stato così facile. Con un visore autosufficiente, non esiste nessun cellulare di cui ci si debba preoccupare. Basta indossarlo e l'utente verrà accolto dalla schermata iniziale di Daydream. L'interfaccia del software è più o meno simile al Daydream View, così come il telecomando connesso con connessione bluetooth.

La batteria da 4.000 mAh e la mancanza di vincoli termici permettono di giocare con il Mirage Solo per circa **tre ore**, secondo Lenovo. Potrebbe non essere comodo e causare come tutti gli altri visori motion sickness, ma è positivo sapere che la batteria possa durare abbastanza senza incidere sulle prestazioni.

Prezzo e disponibilità

Lenovo ha impiegato un po' di tempo per decidere il prezzo del suo Mirage, optando infine per una cifra di **400 \$**, mentre l'**HTC Vive** è al momento disponibile su Amazon a **\$600** (circa 700 € sullo store italiano). Il **Solo** non metterà a disposizione solo giochi, ma potrebbe beneficiare di un prezzo ancora più basso.

Il visore è pronto per il pre-ordine da **B&HPhoto**, con una data di spedizione fissata per l'11 maggio.

Rilasciato il teaser del nuovo Tomb Raider

Pochi giorni fa, all'interno del codice del [sito ufficiale](#) di **Tomb Raider** sono stati trovati nome e data di uscita del nuovo capitolo, **Shadow of The Tomb Raider** e **14 Settembre 2018**. Non si è dovuto attendere molto all'ufficialità: proprio ieri sono state rilasciate alcune informazioni ufficiali che vedono confermato il titolo ma non la data di uscita. Non si sa molto sul gioco: **Square Enix** ha rilasciato un breve **teaser** e una descrizione molto vaga, "Il momento in cui **Lara** diventa la **Tomb Raider**". La data importante dunque diventa il 27 Aprile, durante il quale verranno rivelati maggiori dettagli. Il gioco sarà disponibile per **PS4**, **PC** e **XBOX ONE X**.

Ubisoft raggiungerà il suo miglior fatturato di sempre nel prossimo anno fiscale?

Secondo le previsioni della stessa compagnia, che ha registrato un guadagno di quasi **1,2 miliardi di euro** nei primi nove mesi dello scorso anno fiscale (iniziato l'1 aprile 2017), si aspetta il raggiungimento degli 1,6 miliardi entro la fine del suddetto (31 marzo 2018), ma le vedute sembrano essere molto più larghe e ottimistiche: lo stesso **Yves Guillemot** sta riponendo molta fiducia nelle espansioni di **Assassin's Creed Origins** e soprattutto nel lancio di **Far Cry 5**, che secondo la casa francese potrebbe essere non solo il migliore della serie, ma persino l'uscita più importante in assoluto della prima metà del 2018.

Una grandissima parte del reddito di **Ubisoft** arriva inoltre dal mercato digitale, da cui proviene il 60% delle entrate attuali e, con incredibile sorpresa, il primato di vendite recentemente ottenuto non proviene né dalle distribuzioni su pc né dalle grandi console casalinghe, ma bensì dalla console ibrida di **Nintendo: Mario + Rabbits Kingdom Battle** non solo è il gioco **third party** più venduto su Switch, ma ha portato la stessa casa produttrice al primo posto per quanto riguarda questo settore, il che ha sicuramente incoraggiato la compagnia a sviluppare più titoli del genere e a includere i team più importanti nella produzione.

Ma è nell'anno fiscale 2018/2019 che si aspetta il "boom": grazie all'uscita di **The Crew 2** e **Skull and Bones**, annunciati allo scorso **E3**, in uscita rispettivamente il 16 marzo e durante il prossimo autunno, si prevede un fatturato di **2,1 miliardi di euro**, il più alto di sempre per Ubisoft, che per

l'occasione ha reso pubblico un grafico che mostra le sue entrate (esprese in milioni di euro) dal 2005 al 2019, basandosi ovviamente sugli obbiettivi posti per quanto riguarda gli ultimi due anni.



Che sia un'aspettativa troppo ottimista? Non resta che aspettare e vedere come i prossimi i titoli in uscita verranno accettati dal grande pubblico.

[Nintendo svela il mistero del \(non\) cappello di Toad](#)

Sin dall'ormai lontano 1985, anno d'uscita del **primo** Super Mario su NES, un dubbio atroce aleggia nelle menti dei fan della saga: cos'è il fungo che Toad ha sulla testa? Fa effettivamente parte del suo corpo o è un semplice cappello? Da quell'anno è in corso una guerra tra chi è d'accordo con l'una o con l'altra teoria, guerra combattuta a suon di screenshot ogni qualvolta, all'interno di videogiochi o cartoni animati con protagonista Mario, era presente appunto Toad.

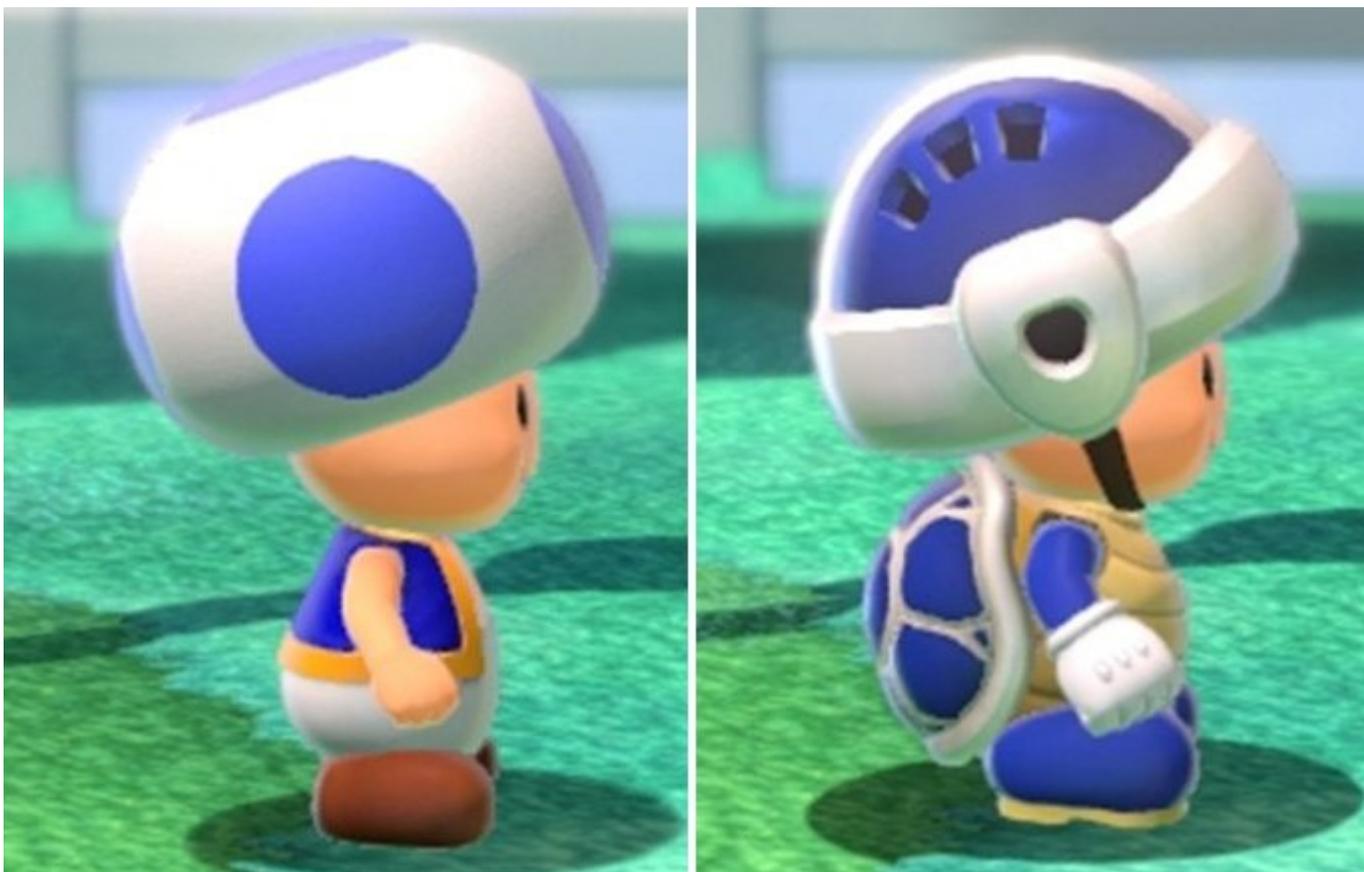
Fino a poco tempo fa, la "fazione" che supporta la teoria del cappello sembrava avere la meglio, essendo alquanto palese, in diversi giochi e nello stesso show televisivo, che gli abitanti del Regno dei Funghi portassero semplicemente sempre lo stesso cappello ogni giorno, a seconda del loro colore o specie.

Una delle prime prove che conferma questa tesi proviene proprio da **Super Mario Bros.**

Super Show, la serie animata mandata in onda negli anni 80'.



Altre ulteriori conferme arrivano rispettivamente da **Super Mario 3D World**, dove il classico fungo di Toad blu è sostituito da un casco, e da **Paper Mario Il portale Millenario**, dove moltissimi Toad sono muniti di capelli che fuoriescono dal loro copricapo, come nel caso di Jolene.





Ma con l'arrivo di **Super Mario Odissey**, la svolta: sono presenti infatti una moltitudine di Toad con indosso diversi tipi di cappelli, indossati sopra il fungo stesso, il che fa chiaramente capire che quest'ultimo è un'appendice del loro corpo e non qualcosa che si può staccare.



Questa guerra più che trentennale ha un vincitore proprio nei sostenitori del “non cappello”, grazie a un'intervista rilasciata dallo stesso producer di *Odyssey*, **Yoshiaki Koizumi** che, oltre a questo, ha anche risposto a domande minori. Qui il video:

E voi? da che parte eravate schierati prima che la verità venisse a galla?

Vendite e profitti in crescita per Konami

Nei nove mesi precedenti al 31 dicembre 2017, **Konami** ha registrato un incremento delle vendite e dei profitti del **30,2%, pari a 354 milioni di dollari**. Allo stesso tempo, i ricavi sono saliti del **9%**, che equivale a **1,6 miliardi di dollari**. La divisione **Digital Entertainment** ha registrato sia la crescita più elevata, sia i ricavi più alti con un aumento del **21,7% (825 milioni di dollari)**, percentuale che è stata confrontata con quelle delle altre divisioni che hanno riportato un aumento pari a **457 milioni di dollari** per la divisione **Health and Fitness**, **190 milioni di dollari** per la divisione **Games and System**, e altri **190 milioni di dollari** per la divisione **Amusement**.

I profitti della Digital Entertainment sono globalmente aumentati del **21,9%** (273 milioni di dollari) in un anno, una percentuale che ha fatto impallidire tutte le altre divisioni dell'azienda. **Konami** ha voluto sottolineare il grandioso successo ottenuto dal settore **mobile**, attribuendolo a grandi titoli come **Winning Eleven Card Collection** e a importanti aggiornamenti per **PES 2018**, che ha registrato ben 80 milioni di download; segue **Yu-Gi-Oh Duel Links** con i suoi 60 milioni di download e altri famosi titoli come **Professional Baseball Spirits A** e **Jikkyou Pawafuru Puroyaku**.

Nonostante gli alti numeri registrati, si presentano dei cali nelle previsioni sulle entrate annuali previste, passando da 2,3 a 2 miliardi di dollari; fortunatamente non si può dire lo stesso dei profitti annuali previsti che crescono invece da 368 a 414 miliardi di dollari. Ci si aspetta una leggera crescita per la divisione Games and System, che passerebbe da 1,08 a 1,1 miliardi di dollari, con un guadagno annuale del **14,4%**. Per tutte le altre divisioni ci si aspetta invece un leggero calo. Konami ha confermato l'apertura di una nuova filiale a **Bangkok**, con l'obiettivo di sviluppare una struttura di vendita dedicata al mercato del sud-est asiatico dove si è visto un grande incremento dell'economia.

Konami pubblicherà a febbraio **Metal Gear Survive**, che diverrà il primo titolo pubblicato dopo l'abbandono di **Hideo Kojima** verso la società nipponica.

La situazione degli Indie secondo Phil Elliot

Poter creare un videogioco non è mai stato così facile come in questo periodo, grazie alla massiccia presenza di strumenti ed *engine* creati ad hoc, la vasta scelta di piattaforme di gioco e, in certi casi, anche agevolazioni da parte dei governi. Ma come si ripercuote tutto questo in termini di stabilità?

Negli ultimi anni chiunque avrà notato che la presenza degli *indie* è sempre più massiccia, soprattutto su **Steam**. Secondo **Steam Spy** infatti, nel 2014 furono rilasciati "soltanto" 1.784 titoli sull'omonima piattaforma, contro i 7.658 dell'anno appena passato. Questi numeri, hanno certamente un grosso impatto sul mercato: sempre nel 2014, un titolo raggiungeva in media le 154.000 copie vendute, con un prezzo medio di 11,24\$, per poi passare, nel 2017, a 46.000 unità

con un prezzo di 9,45\$.

Per quanto non sembri, questo è un campanello d'allarme per chiunque voglia creare e vendere un proprio prodotto su Steam. Quando ci si trova davanti a queste situazioni, non basta dire che se un gioco è oggettivamente bello diventerà per forza famoso. Non solo ci sono davvero **troppi** videogiochi tra cui scegliere, ma non sono adeguatamente pubblicizzati e distribuiti. Questo problema è ulteriormente aggravato dalle procedure di pubblicazione online, specialmente tramite vlogger e streamer, che però sono più interessati a titoli che generino visualizzazioni, che siano giochi controversi come *House Party* o *Hatred* o i soliti tripla A come *Call of Duty*.

Durante il **Gamesforum** di Londra della scorsa settimana, **Phil Elliot**, director of indie publishing alla **Square Enix West**, ha detto la sua a GamesIndustry.biz.

«C'è una gran differenza tra adesso e dieci anni fa, ed è per questo che è molto importante per l'industria prendere nota ed evitare di non dedicare le dovute attenzioni solo perché la sua parte di mercato è a posto. Dieci anni fa era possibile creare degli indie perché esistevano strumenti economici e accessibili, si potevano vendere grazie a piattaforme come Steam, ma erano anche evidenziati dai giornalisti che volevano trovare nuovi giochi, poiché molti venivano cancellati. Dunque c'era un'insufficienza di giochi, rispetto anche a un paio di anni fa. In più c'erano giocatori che volevano nuove esperienze, quindi erano ricettivi e pronti a sentire qualcosa riguardo nuovi titoli che stavano per uscire.

Ora la differenza è che i giornalisti ne sono sommersi, quindi c'è quasi una paralisi quando bisogna andare a cercare nuove esperienze. Anche i giocatori si trovano a che fare con tanti giochi tra cui scegliere. Ora il problema che si presenta è molto diverso rispetto com'era prima e abbiamo bisogno di una sorta di azione a livello settoriale e di un dibattito accurato. Tutte le parti interessate hanno bisogno di unirsi: piattaforme, produttori di hardware, publisher, sviluppatori, rivenditori, è una sfida per tutti»

«Questi numeri sono abbastanza spaventosi, specialmente se li si paragona a quelli di quattro o cinque anni fa. Sento molto dire dalla gente che Steam dovrebbe curarsi di più. In tantissimi rimasero sorpresi quando andarono via da Greenlight, un sistema imperfetto e chiunque lo ammetterebbe, solo per una tassa anticipata.»

Elliot ha comunque difeso Steam, dimostrando che **Valve** ha creato un'opportunità per gli indie durante il periodo della crisi economica del 2008, quando molte medie imprese stavano andando in fallimento.

«Senza Steam, senza Unity, senza tutto il resto, non avremmo potuto vedere la crescita del settore indie; grazie a essi è stato possibile rilasciare giochi quando non era facile inserirsi in nessun'altra piattaforma. Ora è facile per noi vedere indie su Switch, Xbox o Playstation, ma è successo solo grazie a ciò che fece Steam.»

È importante ricordare che mentre la vetrina di Steam è letteralmente sommersa da prodotti che potrebbero minare la salute di questo settore, Valve non effettua controlli; questo è un sintomo che evidenzia problemi ben più profondi, e ci sono molti altri fattori in gioco.

«Ora siamo vittime della nostra stessa popolarità. Le persone vogliono vivere il sogno, amano così tanto i videogiochi da volerne fare più di un hobby e, come in ogni corsa all'oro, lo vedono come possibile.»

Il mondo dei videogiochi sta arrivando a un punto di non ritorno: da un lato c'è un mercato indie sovrappopolato dove diventa sempre più difficile trovare i giochi migliori, ma dall'altro, l'inevitabile

crescita esponenziale dei costi di sviluppo, ha fatto rimanere nel mercato dei giochi tripla A quasi unicamente franchise sicuri e affidabili, e che rimarranno così per molto tempo.

«Come possiamo trovare dei modi per sostenere un vero e nuovo talento genuino e coltivarlo? Perché alla fine l'industria è il nostro giardino sul retro. Dobbiamo pensare da dove verranno quella creatività, quelle nuove idee e nuovi talenti. Se facciamo affidamento su ciò che abbiamo e su franchise e sequel, la gente perderà interesse e sarebbe davvero triste.»

Sia i consumatori che gli esperti chiedono un corretto miglioramento delle vetrine come quella di **Steam** ma, come Elliot suggerisce, non è così semplice.

«Guardate cosa ha recentemente fatto Youtube cambiando i limiti per i creatori di contenuti più piccoli prima che questi potessero arrivare a monetizzare. Alcuni dicono che avrebbero dovuto farlo prima, altri potrebbero dire che sia una cosa positiva. Qualsiasi cosa accada, ci sono tantissime persone demoralizzate perché anche se non si aspettavano di guadagnare milioni, c'era sempre un obiettivo da raggiungere, che però adesso è stato spostato.»

Sfortunatamente non ci sono soluzioni semplici. La popolarità degli indie sarà sempre dettata da un sorteggio tra i vari creativi in erba e lo sviluppo dei videogiochi diventerà più accessibile quando gli strumenti saranno migliori. Inoltre, come possono i media giustificare il tempo e le spese impiegati per trovare quella "perla" indie di turno se queste diventano sempre più difficili da trovare? Attualmente, la scena dei giochi indipendenti è instabile, mentre **Valve** è perfettamente a conoscenza dei problemi di **Steam Direct**. Che sia troppo difficile gestire migliaia di titoli ogni anno?

«Ovviamente non parlerò a nome di Steam, ma ora si trova in una posizione nella quale viene maledetto se fa qualcosa ma anche se non fa nulla. Non invidio il suo compito e sono sicuro che le persone che hanno più a cuore questo problema sono proprio quelle di Steam.»

Troppa scelta, ma di qualità spesso mediocre; ma anche una relativamente bassa gamma di "titoloni" grazie ai quali si può in un qualche modo andare sul sicuro. Come continuerà a cambiare il rapporto tra questi due colossi? E sarà davvero possibile agevolare in termini di popolarità tutti quei giochi e sviluppatori indipendenti che davvero la meritano?