

# The Arcade Crew, la nuova società di Dotemu

**DotEmu**, società francese famosa per i suoi remake e revival, come l'ultimo *Wonder Boy: The Dragon's Trap* (uscito l'anno scorso) o le versioni per mobile di *Karateka* e *The Last Express*, quest'anno ha provato qualcosa di molto diverso. Infatti proprio DotEmu ha annunciato il 14 marzo, **The Arcade Crew, un nuovo publisher per titoli indie**, come *Blazing Chrome*, dello sviluppatore brasiliano **JoyMasher**. Recentemente il **CEO di DotEmu, Cyrille Imbert**, ha dichiarato che questa era già stata presa in considerazione tempo fa, ma si è concretizzata con l'arrivo di numerosi successi, come *Wonder Boy, Ys Origin* e *Windjammers*. Ha continuato dicendo di avere l'esperienza giusta per cominciare a sviluppare titoli da zero, e non più solo sequel o remake, caratterizzati da grafica e gameplay in pieno stile retrò.

Confrontandoli, i giochi creati da entrambe le società potrebbero sembrare simili e, proprio per questo, **Imbert** ha voluto precisare che le creazioni di **DotEmu** continueranno a essere proprietà di licenza dell'IP originale, mentre, i titoli di **The Arcade Crew**, saranno separati dalla prima società, anche se il nome potrà suggerire degli adattamenti dei classici *coin-up*. In seguito Imbert ha rilasciato le seguenti parole:

«Il vero lato "arcade" di The Arcade Crew, non riguarda la macchina in sé, ma il suo spirito. Vogliamo pubblicare giochi che abbiano questa sensazione di divertimento istantaneo, qualcosa che ricordi i vecchi tempi, giochi semplici, non sono semplici nel concetto o nel modo in cui vengono eseguiti, ma non è neanche qualcosa di complicato o strano, con concetti totalmente nuovi. Non siamo solo un editore indipendente, siamo noi stessi sviluppatori, e questo ha un grande impatto sul modo in cui vediamo l'Arcade Crew: possiamo permetterci di avere un portafoglio selettivo, non abbiamo bisogno di riempire un programma di pubblicazione, abbiamo i nostri progetti e lo abbiamo fatto per molto tempo tempo.»

Ma DotEmu sarà comunque presente durante le attività di The Arcade Crew. Sviluppando un paio di titoli all'anno, The Arcade Crew potrà fornire molta più assistenza agli utenti e al suo lavoro. Per questo DotEmu vuole essere partecipe, dalla progettazione al collaudo, all'animazione, al supporto per il porting multiplatforma. A proposito di questo **Imbert** ha dichiarato:

«Vogliamo davvero un coinvolgimento integrante nell'intero processo di completamento di un gioco. Molti editori sono solo editori, non sanno davvero cosa significhi veramente sviluppare un gioco. Cercheremo di lasciare che gli studio lavorino dove hanno davvero un valore aggiunto, che stiano creando il loro gioco e realizzando il loro progetto. Per tutte le altre cose, potremmo supportarli, perché sappiamo esattamente come va.»

Anche se **The Arcade Crew**, sta cercando di stimolare il mercato retrò, **Imbert**, sa bene che il mercato si evolve in continuazione. Lo dimostra l'esperienza di DotEmu con *Wonder Boy*, il quale punto di forza è la sostituzione della **pixel art** con le immagini disegnate a mano dallo sviluppatore **Lizardcube**.

«L'arte dei pixel è stata usata molto nella scena indipendente perché è più facile poterci lavorare. È più rapida, è meglio per l'iterazione, per l'animazione. Per un sacco di motivi ha senso, soprattutto quando hai un budget basso. Fare un'animazione disegnata a mano come è

**stato fatto su Wonder Boy è molto difficile. È un affare completamente diverso.»**

In passato il disegno manuale, era qualcosa di impossibile, a causa delle limitazioni tecniche. Ora data la sovrabbondanza di titoli in pixel art, molti professionisti hanno voglia di qualcosa di nuovo e mai visto. Per **Imbert**, la pixel art di *Blazing Chrome*, dà al titolo un chiaro riferimento a classici retrò come *Metal Slug* o *Contra*.

**«A volte ha senso che alcuni giochi siano pixel art. C'è stato un processo di riflessione dietro a ciò che sarà il gioco? Perché dovremmo fare pixel art, e come? Perché ci sono molti stili differenti di pixel art, ovviamente. Ma finché si adatta con il genere del gioco, l'universo del gioco, il gioco stesso, ha senso. A volte puoi dire su alcuni giochi che erano solo pixel art di default perché è bello o perché sembra un po' retrò. Il modo in cui selezioneremo giochi per The Arcade Crew, non importa come appaia, è importante come lo giustifichi, è importante spiegare perché si mostra in questo modo. Qual è stato il processo artistico dietro di esso? »**

Quest'ultima è una domanda molto importante, base su cui si svilupperanno i futuri titoli. **The Arcade Crew** punta a spingere il potenziale di *Blazing Chrome*, e di tutti i futuri sequel, sfruttando i principali *gameshow*, a partire dal **Game Developer Conference**, che si sta tenendo proprio in questi giorni, continuando poi con **E3** e **Gamescom**.