

Un parco giochi a tema Overwatch basato su Blizzard World, come sarebbe?

La scorsa settimana il team di **Overwatch** ha rilasciato una nuova mappa, **Blizzard World**, una coloratissima e divertentissima arena per lo sparatutto del momento, piena di attrazioni molto interessanti per i giocatori. Ma cosa servirebbe per dar vita a un reale parco **Blizzard World**?

È noto che i parco giochi a tema siano tra le strutture più costose da realizzare, ma di sicuro questo non ha mai fermato i grandi costruttori. Nel mondo possiamo godere di svariati esempi, come il parco divertimenti dedicato a **Star Wars** a **Disneyland California** (e presto anche a Orlando), o ancora gli **Harry Potter World** in Giappone, Florida e Hollywood.

La mappa **Blizzard World** di **Overwatch** è il frutto dell'immaginazione del team di sviluppo in cui ogni elemento è un richiamo al mondo **Blizzard**: giostre, ristoranti, caffè e negozi. Purtroppo però, è possibile visitare solo una piccola porzione della mappa, poiché più della metà è solo di sfondo o addirittura neanche completamente renderizzata.

Quindi, per riuscire a immaginare questo parco giochi a tema **Blizzard**, dobbiamo correre con la fantasia. Secondo la mappa, in gioco ci sono circa 40 attrazioni: tra cui troviamo le montagne russe di **Hellscream** e **Blackrock Mountain**, la ruota panoramica **Darkmoon** e la torre di caduta libera **Tyrael's Fall**. Non mancano i ristoranti, come l'**Hearthstone Tavern** oppure ancora le aree commerciali, come il **Caldeum Market** o la **Darkmoon Faire**.

I giocatori che arrivano dal "fronte" vengono accolti dall'immenso **Stormwind Keep**, proveniente dall'universo di **Warcraft** - un po' come il castello della **Walt Disney** a **Disneyland**. Si è scoperto inoltre, che i parchi a tema e le mappe arena degli sparatutto, hanno una simile filosofia di sviluppo. Ne parla **Aaron Keller**, assistente direttore di gioco di **Overwatch**:

«I parchi a tema, soprattutto quelli del sud della California, ci hanno ispirato per la creazione e il concepimento della mappa **Blizzard World** ma anche di tutte le altre mappe di **Overwatch**. Ho trascorso molto tempo in molti parchi a tema e sono sempre stato affascinato da quanto bene i parchi possano condurre e guidare autonomamente i visitatori da una parte all'altra della struttura. C'è tanto da imparare per un level designer: quando cammini c'è sempre qualcosa di interessante accanto a te, che ti spinge a osservare, e avvicinandoti e guardando con più attenzione, ti rendi conto che esiste molto altro dietro l'angolo e così via, finché non si arriva a qualcosa di immenso che hai sempre visto all'orizzonte e che quindi ti spinge a continuare il viaggio.»

Solo il meglio per il parco

«Ci siamo divertiti molto a creare le voci nei menù e per gli snack delle aree di ristoro della mappa. Secondo me, il cibo migliore si trova a **Shen's Delights**. Ho fatto un rapido controllo nel menù stagionale di **Snaxxaramas** e adesso sono felice di condividerlo con voi.»

- Frittata di Anub-Rekh
- Stufato speciale di Noth

- Biscotti alla crema fungina di Loatheb
- Biscotti e avena della peste di Kel'Thuzad
- Razione dello Zombie
- Costole di Spore

«Il capo-chef Patchwerk da molta importanza al lavoro svolto nelle fattorie con le materie prime locali sul suo menù, quindi sono fiero di dirvi che tutto il cibo che mangerete, proviene direttamente da Gothik.»

Blizzard World, ovviamente, è una lettera d'amore per i fan, una zona fantasy piena di luoghi, oggetti di scena e riferimenti che solo i veterani delle opere **Blizzard** capiranno. Chissà se qualche dirigente considererà seriamente questa nuova mappa di **Overwatch** come un progetto per un vero parco a tema. Detto questo, la società ha tenuto un concorso di *fan art* per un "**Blizzard World**" nel 2009, mentre il *concept artist* dello studio **Peter Lee**, ha già riferito di aver disegnato una sua versione mentre sviluppava l'MMO **Titan**, successivamente abbandonato.