

Square Enix verso il modello “Freemium”

Square Enix negli anni ha sfornato ondate di giochi per il mercato mobile, principalmente la serie “GO” di *Hitman*, *Tomb Raider* e *Deus-EX*, strategici stealth a turni. Ma forse il loro successo, anche se meno discusso degli altri titoli, è stata l’ascesa di *Hitman Sniper*, un gioco che riprende per filo e per segno i meccanismi proposti per *Hitman Sniper Challenge*, uno spin-off che era stato rilasciato in maniera promozionale poco prima del lancio di *Hitman Absolution* nel 2012 per sbloccare equipaggiamento speciale tramite i punteggi, derivanti dall’eliminazione di diversi bersagli da un unico spot.

All’inizio di quest’anno la software house aveva dichiarato che *Hitman Sniper*, aveva raggiunto **quota 10 milioni di download**, cifra destinata successivamente a salire fino a 15 milioni contestualmente alle vendite su console. Sicuramente il numero più importante nell’intera carriera dell’**Agente 47** (anche se non è stato confermato da **Square Enix**).

Sia i titoli della serie “GO” che *Hitman Sniper*, sono giochi “premium”, in quanto tali venivano venduti per circa **4,99\$**. I numeri e il successo avuti da questi titoli, sono la prova che i giochi premium, possono ancora essere venduti nel mercato mobile, e nonostante i risultati siano dalla parte di **Square Enix**, la casa di Montreal ha comunque dichiarato apertamente la loro intenzione al passaggio verso il modello “Free to Play”. Il direttore **Patrick Naud** spiega, durante l’intervista condotta da **gamesindustry.biz**, che ormai è difficile tenere il passo con i titoli free già disponibili sul mercato e che offrono quasi la stessa esperienza di gioco. Continuando dichiara:

«Il prezzo è solo una barriera, il mercato dei giochi premium era già in drastico calo sin da quando abbiamo lanciato il nostro primo titolo “GO”, e questo è davvero molto deludente perché anche se si realizza un prodotto di altissima qualità, è davvero assurda la quantità di opzioni alternative e gratuite che già esistono sul mercato. Il pubblico normalmente prova tutto ciò che è gratuito, al massimo comprano i giochi che hanno un costo, ma solo se sono sicuri che ne valga la pena acquistarli. Stiamo facendo grandi titoli e noi adesso vogliamo un pubblico più ampio che li giochi. In ogni caso puoi comunque avere successo in quello spazio, ma dipende dalle tue ambizioni; c’è abbastanza margine per creare progetti redditizi e credo sia anche più gestibile oltre che meno rischioso e meno duro di prima. Ma, tutto questo ha un tetto, ed è un tetto molto basso e, in effetti, oltre *Minecraft* non esistono molti titoli che producano la stessa rendita sul mercato occidentale, nulla che si possa paragonare per Square Enix, e si ritorna sempre al fatto che, si può anche fare un gioco perfetto, ma se viene giocato da un pubblico ristretto, non ne è valsa la pena. Fortunatamente però, *Hitman Sniper* ha preparato bene la squadra di Montreal al modello “Freemium”, un progetto che ha impiegato tre anni per venire alla luce ma che sta dando dei grandi risultati. Anche se al momento ha solo due mappe, il team è sempre al lavoro sul gioco, offrendo nuovi eventi live, sfide e missioni, come i più grandi Free to Play sul mercato.»

Questo non vuol dire che lo studio non si sia diletto con le **microtransazioni**. In effetti, *Hitman Sniper* dispone di una serie di fucili aggiuntivi da acquistare - alcuni che costano **fino a 50\$**, come il **Longsword II**. Eppure il gioco non li rende essenziali, né ostacola artificialmente il progresso per coloro che non li vogliono acquistare - una mentalità che **Naud** è determinato a mantenere mentre lo studio passa al **freemium**.



EQUIPPED

«Le persone non si devono sentire in dovere di comprare, lo fanno perché amano il gioco, perché amano le funzioni e vedono magari tutto il potenziale di quell'arma. Quel fucile è stato un'ottima fonte di guadagno per noi»

Naud continua spiegando che la chiave per generare entrate dagli acquisti in-game è stata proprio quella di garantire che il titolo offra un'esperienza di qualità anche senza di essi. **Square Enix Montreal** è orgogliosa delle sue meccaniche di giochi per **Hitman Sniper** e si concentrerà principalmente sul gameplay mentre continuerà a progettare le sue prossime offerte freemium. **Naud** afferma:

«Nessuno investirà in un gioco se non ne è davvero appassionato. Non giocherai un gioco per settimane o mesi, ne tantomeno ne parlerai con i tuoi amici se non ne fossi appassionato, quindi quello che cerchiamo di fare al meglio, è creare un'esperienza di gameplay a cui le persone possano veramente appassionarsi, ma senza imporre nulla. La cosa più importante è il rispetto dei nostri giocatori: se crei un'esperienza di gioco in cui si sentano molto rispettati, non li perderai mai. Quando guardi il mercato console, ci sono molte aziende che passano al lato "malvagio" del mercato, quindi stiamo prendendo la decisione, a lungo termine, di non diventare a nostra volta "malvagi" e di rispettare sempre la nostra utenza, il che ci aiuterà a garantirci un futuro.»

Spingere lo studio di Montreal verso un modello freemium è stata quasi certamente una decisione dell'editore. **Square Enix** ha visto grandi guadagni nello spazio mobile nell'ultimo anno, grazie a successi free-to-play come **Final Fantasy Brave Exvius** e **Kingdom Hearts Union X**. In effetti, questi titoli hanno più che inciso nei dati finanziari dell'editore all'inizio di quest'anno.

Mentre questi titoli hanno preso d'assalto i mercati dell'Est, l'azienda, deve ancora riuscire ad aver successo in Occidente. Il **CEO Yosuke Matsuda** l'anno scorso, ha discusso ai microfoni di **gamesindustry.biz**, del suo desiderio di avere un impatto maggiore sui mercati mobili occidentali, e

ha descritto **Square Enix Montreal** come il “centro” di tale sforzo.

Naud per concludere condivide le sue ambizioni:

«In questo momento, stiamo avendo un forte impatto sul settore in termini di criticità, vogliamo portarlo sul piano finanziario. Square Enix Montreal è in ottima posizione per affrontare questa sfida, e stiamo anche facendo crescere il nostro studio di Londra in modo che possiamo avere più opportunità e avere più tempo per i progetti. Londra sarà focalizzata su opportunità esterne, quindi collaboreremo con i nostri partner su alcune delle nostre IP e stiamo esaminando altri modi per riuscire a fare grossi numeri nel mercato occidentale. Abbiamo avuto i nostri alti e bassi, abbiamo imparato, abbiamo avuto un successo straordinario, ma ora siamo pronti per il prossimo passo, a partire da quest’anno.»

Sniper Ghost Warrior 3

Dopo ore, ore e ore di eccitante, sconvolgente ed estenuante gameplay immersivo - e imprecazioni di ogni sorta e natura (alla fine della recensione capirete anche il perché) - eccomi finalmente a recensire uno dei giochi più attesi dagli amanti del genere, **Sniper Ghost Warrior 3**, ultimo pupillo della software house **CI Games**. Definirlo solamente uno “stealth game” sarebbe un grave errore:

ho potuto giocare alla **season pass edition** per PS4, versione che include dei contenuti aggiuntivi al gioco base: un arco, un nuovo veicolo di terra, una trama aggiuntiva dedicata a uno dei personaggi della storia, e altri contenuti che saranno resi disponibili nei prossimi mesi.

La narrativa

A dispetto di quanto si possa dire su molti titoli che seguono lo stereotipo “militare”, **Sniper Ghost Warrior 3**, gode di una buona trama, ben strutturata e coinvolgente, e anche intricata in alcuni punti del gioco. Anche seguendo solamente la quest principale, il filo narrativo non risulta mai noioso, forse un po’ scontato a un certo punto della storia.

Vestiremo i panni di **Jon North**, un soldato americano che opera sul campo insieme al fratello, **Robert North**. Il gioco ha inizio durante una missione di ricognizione che si rivelerà essere invece un’imboscata nemica e che si concluderà con il rapimento del fratello. A questo punto inizia la nostra avventura. Saremo costretti a compiere missioni per conto di un’organizzazione militare per evitare un dilagare di morte e distruzione che potrebbe portare alla guerra civile. Ci ritroveremo a esplorare l’intero territorio georgiano alla ricerca della verità, imbattendoci in pericolosi criminali e in cellule di separatisti ribelli. Nonostante tutti credano che Robert sia morto a seguito del rapimento, Jon rimane fiducioso e costantemente alla ricerca di indizi e piste che lo possano condurre al ritrovamento dell’amato fratello rapito.



Il Gameplay

<

Sniper Ghost Warrior 3 possiede un'ottima e originale struttura di gioco, anche per quel che riguarda la gestione del nostro armamentario e delle nostre specializzazioni (per questo, dicevo, non può essere definito come un semplice "stealth game"). Non appena avremo avuto accesso al nostro **Rifugio**, un luogo sicuro e nascosto lontano dai nemici, ci si apriranno davanti svariate possibilità di gestione del gioco: potremo utilizzare infatti il "**deposito armi**" dal quale si potrà personalizzare - anche sul piano estetico - la grandissima quantità di fucili o pistole che avremo a disposizione, applicando colorazioni mimetiche originali e accessori utili alla nostra causa. Potremo creare proiettili, trappole, bombe, mine e accessori d'ogni sorta invece grazie al "**Tavolo da Lavoro**", risparmiando così denaro prezioso per l'acquisto di nuovo armamentario. Accedendo al "**Portatile**" si potrà avere accesso all'elenco missioni, mentre il **Letto** darà al giocatore la possibilità di far trascorrere la giornata e risvegliarsi all'ora del giorno che preferisce. □Altra caratteristica fondamentale e molto originale di **SGW3** è l'acquisizione di nuove skill grazie alle quali ci faciliteremo il gioco in stadio avanzato. Durante le nostre missioni, infatti, siano esse principali o secondarie, potremo scegliere liberamente come agire, a meno che un dato comportamento non sia espressamente richiesto dalla missione stessa, guadagnando esperienza sul campo in base a come preferiamo giocare. Si potrà attaccare dalla lunga distanza e affinare la nostra tecnica da "**Cecchino**"; potremo muoverci con il favore delle tenebre e uccidere silenziosamente nell'ombra sviluppando le nostre abilità "**Fantasma**", mentre se vi piace di più l'action nuda e cruda, potrete decidere semplicemente di lanciare granate come se piovesse, correndo in faccia al pericolo come non ci fosse un domani e sparando a qualsiasi cosa si muova davanti ai vostri occhi, guadagnando così dei punti come "**Guerriero**". □La mappa ci mostrerà varie aree per missioni secondarie, punti d'interesse e tesori - caratteristica che mi ha ricordato molto *FarCry* nella sua modalità esplorazione - raggiungibili tramite il veicolo fuoristrada appena fuori dal nostro rifugio. Se finora, da una parte, abbiamo visto un'interessante narrativa e una struttura di gioco ben studiata, lo stesso non si può affermare per quel che riguarda la giocabilità del titolo. Sotto questo

aspetto, purtroppo, *Sniper Ghost Warrior 3* perde molti, forse troppi, punti. Anche il caricamento iniziale sicuramente non gioca a favore del titolo: certo bisogna considerare che è il caricamento riguarda l'intera mappa, ma un'attesa di quasi 4 minuti rischia di risultare frustrante, specie se questo si ripete ogni volta che si cambia zona/mappa.

Il gioco non è inoltre esente da bug. Elenchiamoli:

1. Per esempio, magari durante un rush al cardiopalmo, al momento in cui **switchare** tra pistola e fucile d'assalto può diventare decisivo, potrete farlo solo se il gioco ve lo consentirà: spesso, infatti, pur pigiando freneticamente sul tasto, non accadrà nulla, e la vostra sorte per mano dei nemici sarà segnata.
2. Ogni uccisione dovrebbe lasciarvi un **loot** (animali selvatici compresi); non di rado, invece, non sarà proprio possibile depredare i corpi, non si vedrà addirittura neanche il comando su schermo. Inoltre, a volte, alcune delle armi, dopo aver abbattuto un nemico, potrebbero essere raccolte o riciclate ma svaniranno nel nulla improvvisamente, per non essere più ritrovate.
3. I veicoli, durante l'accensione, non coglieranno immediatamente il comando della sterzata, quindi, prima di piegare la levetta analogica per sterzare, dovrete aspettare che si accenda il motore, altrimenti potreste ritrovarvi contro un muro o, peggio, nel fondo di un burrone, come è simpaticamente accaduto al sottoscritto.
4. Ultimo, ma non per importanza, (anzi è forse il più grave), si riscontra nella famosa, per la sua crudeltà, missione del "**Mattatoio**": dopo averla giocata per più di tre quarti d'ora, non ho potuto avere accesso al seminterrato perché il gioco non ha caricato il lettore di carte magnetiche di fianco alla porta che dovevo aprire per completare la missione. Ergo, ho dovuto ricominciare la missione dal principio. Che mattacchioni quelli di **CI Games**, eh?

Il Comparto Grafico

Un pollice in su va sicuramente alla **grafica** del gioco, ben curata e molto dettagliata. Certo non si grida al miracolo, ma è stato fatto comunque un ottimo lavoro dal team di sviluppo. Anche viste da vicino, le semplici **skin** dei fucili risultano ad altissima definizione, come del resto le piante e l'intero environment. Effetti particellari, come fumo, acqua ed esplosioni risultano molto convincenti e bellissimi sono i momenti in cui si incrocia quello squarcio di panorama in cui il sole filtra timidamente attraverso gli alberi, oppure l'effetto della pioggia sui diversi materiali, al punto che sarà difficile fare a meno di fermarsi a guardare, mettendo da parte per un attimo la storia principale.

Tirando le somme

<

p style="text-align: justify;">>*Sniper Ghost Warrior 3* è un gioco sicuramente da provare, gli amanti del genere non possono sicuramente lasciarselo sfuggire. È un titolo ricco di contenuti, che difficilmente vi annoierà, anche se, a 4 anni dal suo predecessore, ci si poteva forse aspettare qualcosa di più, soprattutto data la volontà di trovare una rivale ai due sfortunati capitoli precedenti targati **City Interactive**. Magari sarà stato a causa di un'uscita prematura o di un beta

test mal programmato, chi può dirlo; certo è che la *CI Games* non avrebbe dovuto permettersi simili margini di errore. Perché mettere in distribuzione un titolo pieno di bug e così immaturo? L'unica soluzione a questo punto, è attendere e sperare in aggiornamenti futuri che risolvano questi fastidiosi problemi che inficiano la godibilità di un titolo comunque validissimo.