

# Videogame nello Stivale: breve storia dei videogiochi in Italia

Quando si parla di videogiochi, l'**Italia** è tra i paesi industrializzati meno gettonati. Software house poco presenti - e soprattutto una cultura non al passo col resto del mondo- ci hanno un po' penalizzati, anche a livello di mercato. Solo adesso vediamo un po' la luce con SH come **Milestone** e **Kunos** e nuove realtà emergenti come **Caracal Games**, **34BigThings**, **MixedBag**, **Storm in a Teacup** e altre che stanno cercando di dare un po' di lustro al nostro paese. Nonostante ciò, la storia che riguarda i videogiochi del Bel Paese ha origini più antiche di quanto si possa pensare.

## Il principio

Nonostante i cabinati fossero già comuni a partire dagli anni settanta, è dal decennio successivo che il nostro paese comincia realmente a muovere i primi passi all'interno di un mercato in ascesa costante. Paesi come Stati Uniti e Giappone erano pionieri di una tecnologia digitale che in Italia attecchiva con difficoltà, ma questo non impedì a società lungimiranti di fare i loro primi tentativi, sia nella produzione di hardware che di software. Già nel 1981, la **Zaccaria** costruì il suo primo cabinato, il **Quasar**. Non solo era una novità in sé ma risultò anche innovativo per via dell'**introduzione del co-op**: infatti due giocatori potevano condividere il singolo schermo entrando nella stessa partita. Questa peculiarità lo spinse al punto di essere uno dei cabinati più apprezzati negli Stati Uniti.

Furono realizzati altri cabinati, che non ebbero la stessa fortuna fino a quando, con l'avanzare della tecnologia delle console casalinghe, cominciarono a sparire del tutto. L'ingresso in campo dell'**Atari VCR 2600** spinse alcune aziende, tra cui la **GIG**, a investire su questo nuovo tipo di videogiochi. Uno dei primi tentativi fu **Leonardo**, una console progettata sulla base della **Bandai Arcadia** che, come la console giapponese, faticò a trovare mercato. Nel frattempo però, oltre alla costruzione di intere macchine da gioco divenne fondamentale entrare nel mercato videoludico con dei software proprietari. Essendo la patria del calcio, uno dei primi videogiochi italiani ad avere un discreto successo fu **I Play 3D Soccer** per **Amiga** e **Commodore 64**, sviluppato da **Simulmondo**. Se oggi possiamo giocare a **FIFA** o a **Pro Evolution Soccer** lo dobbiamo anche a questo, in quanto fu uno dei primi giochi di calcio con visuale tridimensionale dall'interno del rettangolo di gioco. Questa software house italiana si dedicò successivamente alla produzione di **avventure grafiche**, fra cui quelle su **Dylan Dog**, che ebbero un discreto successo.

Nonostante la crisi di mercato di metà anni ottanta, questo settore cominciava a prendere sempre più piede tanto che, in quegli anni, cominciarono ad apparire anche le prime riviste dedicate come **Video Giochi** di **Jackson** o **Zzap** edita da **Hobby/Xenia**.

Negli anni novanta è sempre il calcio a portarci avanti, e **Italy '90 Soccer** di **Bardari Bros**, sfruttando le notti magiche dei Mondiali, seppe ritagliarsi il suo spazio arrivando sulle console più popolari dell'epoca. Oltre a questo, ampio respiro ebbero anche **Over the Net** e **Warm Up**, che resero Bardari la società italiana più affermata.



## La crescita degli anni novanta

Se sui software gli italiani cominciavano a prendere spazio, sull'hardware le difficoltà cominciavano a diventare eccessive: l'**8-bit** era ormai obsoleto e nuove e più potenti macchine - tra cui il PC che entrava nelle case - portarono le società italiane a rinunciare alla produzione di proprie console per via dei costi divenuti ormai proibitivi. Ciò nonostante, molte software house cominciarono a muovere i primi passi cercando di sfruttare un mercato che cresceva in modo esponenziale e che non dava segni di resa. Tra i giochi più conosciuti in questi anni vi è sicuramente **Lupo alberto**, basato sul fumetto creato da **Silver** nel 1973. Fu un titolo di grande successo, sviluppato da **Idea Software** con personale del calibro di **Antonio Farina** e **Simone Balestra** che di lì a poco avrebbero fondato **Graffiti/Milestone**, nel 1994. Proprio la Milestone diventa una delle software house più affermate non solo in Italia ma anche nel resto del mondo, specializzandosi nei titoli motoristi con o senza licenza.

Un'altra figura di spicco in quegli anni è **Christian Cantamessa** che, dopo aver contribuito alla creazione di **The Big Red Adventure** per **Dynabyte**, divenne - ed è tutt'ora - Lead Designer di **Rockstar Games** per lo sviluppo di **Red Dead Redemption** e Level Designer per **GTA: San Andreas**.

La metà degli anni **novanta** vede l'entrata in campo di nuove e più potenti console come **Sony Playstation** che, con l'utilizzo di supporti ottici, consentiva l'utilizzo di una maggiore quantità di dati. Questo diede modo ad alcune software house come **Trecision** e **PixelsStorm** di sviluppare titoli più complessi, come **Puma Street Soccer**, un gioco di calcio da strada con una fisica per certi versi innovativa ma che non diede modo al titolo di riscuotere il successo sperato. Altre software house, come **LightShock Software**, si dedicarono allo sviluppo di picchiaduro come **Pray for Death**, che prendeva molto da **Killer Instinct** ma riuscì ad avere una propria identità, diventando un titolo abbastanza controverso per via della musica di sottofondo utilizzata (Techno ndr) e una trama che consisteva nella creazione di un torneo indetto da Lucifero in persona e personaggi che

spaziavano da cloni di Bruce Lee a vichinghi e dominatrici. Non siamo al livello di **Tempesta d'ossa o va all'inferno**, ma ci andiamo vicino.

Tra quegli anni e il nuovo secolo nascono e muoiono infinite SH ma, se c'è un elemento che ha cambiato radicalmente la fama delle società italiane, è sicuramente il **Nintendo GameBoy Advance**, per il quale lo sviluppo di titoli italiani ebbe notevole fortuna. Questo spinse alla creazione - tanto da diventarne pionieri - e allo sviluppo di giochi per handheld che ebbero notevole successo anche fuori dai confini italiani.



## Un mondo nuovo

Nel nuovo secolo è sempre **Milestone** a fare la voce grossa, collaborando con colossi del calibro di **Electronic Arts: Superbike 2000** e **Superbike 2001**, sfruttando la licenza della **SuperBike**, riscosero un ottimo successo internazionale sia di critica che di pubblico, considerati ancora tutt'oggi, tra i migliori giochi sulle due ruote di sempre.

Il 2000 è un anno importante anche per l'entrata in scena del primo studio Ubisoft in Italia, **Ubisoft Milano**, che contribuì a dare i natali a **Paperino: Operazione Papero**. Lo studio milanese ha aumentato di anno in anno la sua sfera d'influenza, passando dallo sviluppo e la conversione di titoli per le console portatili fino allo sviluppo di interi titoli come l'acclamatissimo - e recentissimo - **Mario+Rabbits: Kingdom Battle**. La sua mano è presente anche nei recenti **Assassin's Creed, Rogue** e **Liberation**, in **Ghost Recon: Wildlands** e **Just Dance 4**, titoli dall'ottimo successo e che sicuramente danno lustro al nostro paese.

I primi anni del 2000 sono contraddistinti dall'avvento di nuove console come **PlayStation 2** e **Xbox**. Queste console permisero uno sviluppo tecnologico non indifferente e una delle software house che prese la palla al balzo fu proprio l'italiana **Idoru** che, assieme a **Double Jungle**, contribuì a sviluppare titoli su licenza di campionati di Basket o Pallavolo ritagliandosi una notevole fetta di



mercato.

In questi anni anche diversi publisher vengono fuori, come **Halifax** o **505 Games**. In stretta collaborazione con **Konami**, **Sega**, **Square-Enix**, o l'italiana **Kunos Simulazioni**, permettono la distribuzione nel nostro paese di titoli dal calibro di **Pro Evolution Soccer**, **Assetto Corsa** o **Payday 2**.



## Ci siamo anche noi

E dunque arriviamo a oggi. Chi si ritaglia ampio spazio nel settore è sicuramente **Milestone** che, sfruttando licenze come quella del **Moto Mondiale**, conquista ogni anno grandi consensi da parte di critica e pubblico nonostante tecnicamente non proprio al passo coi tempi. I motoristici sono il suo pane e titoli come i vari **WRC**, **MXGP** e un titolo come **Ride**, che con la nomea di "**Gran Turismo delle moto**" ha avuto un grandissimo successo, e ulteriormente migliorato col secondo capitolo, hanno contribuito a far sì che Milestone sia una delle software house più apprezzate a livello globale. Chi ha mosso i primi passi in questi anni - e molto bene anche - è **Kunos Simulazioni** che dopo aver sviluppato simulatori di guida come **NetCar Pro** e **Ferrari Virtual Academy**, ha portato - e sta ancora portando avanti - il progetto **Assetto Corsa**, apprezzatissimo simulatore di guida non solo dalla critica e dal pubblico ma anche da case costruttrici come **Ferrari**, **Lamborghini** o **Porsche**. L'utilizzo del **laser scan** e migliori tecnologie per la raccolta dati delle vetture hanno reso **Assetto Corsa**, il più preciso simulatore di guida sul mercato. L'avvento del titolo su console, seppur con qualche problema, ha portato questa piccola software house, con sede nel Circuito di Vallelunga, a rivaleggiare con i pezzi grossi nel settore, come **Turn10** e **Polyphony Digital**, facendosi ben valere. È una delle maggiori realtà italiane e anche questo sta contribuendo alla crescita di piccoli team di venir fuori, fra cui, oltre a quelli citati all'inizio, c'è anche **Ovosonico** che ha appena sfornato il suo

piccolo capolavoro *Last day of June*.

Il futuro sembra quanto più roseo e dopo un lungo e tortuoso percorso, siamo riusciti finalmente a ritagliarci il nostro spazio nell'immenso universo dei videogiochi.



---

## [Gamecompass SummerPlay #1](#)

Prima puntata di **SummerPlay**, versione estiva di **GameCompass** fatta di news, recensioni e speciali su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano e sul nostro canale YouTube! In studio i nostri **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto** con la speciale partecipazione icastica di **Mark Cerny**, **Vincenzo Greco** e **San Calogero**!

---

## [Downward: il post apocalittico italiano](#)

Negli ultimi anni il nostro paese sta cominciando a ritagliarsi uno spazio concreto nel mondo videoludico. Software House come **Milestone** o **Kunos** risultano già affermate da tempo, ma, al contempo, stanno cominciando a venir fuori team al momento più piccoli che sembrano avere molto da dire. Un caso fra questi è di certo **Caracal Games Studio**, team composto da sole tre persone che sta ultimando un lavoro che presenta vari aspetti interessanti: **Downward**. Titolo ancora in **early access**, questo **indie** promette di portare una nuova esperienza videoludica tutta in prima

persona.

## Come un sogno

A colpire immediatamente è il sistema di movimento del protagonista che, grazie alle sue doti di **traceur** (colui che pratica il **parkour**,NdR), può spostarsi più o meno facilmente nelle grandi aree che incentivano l'esplorazione. Il paragone con **Mirror's Edge** è d'obbligo ma qui i movimenti non risultano così fluidi e soprattutto il **moveset** non è così generoso. A differenza del titolo **Electronic Arts**, il mondo di gioco è però ricco e variegato e con zone completamente diverse tra loro. L'esplorazione completa è possibile solo avendo sbocato determinati oggetti: ad esempio, capiterà di incappare in sentieri bloccati da campi di forza, accessibili soltanto se si avrà il numero necessario di dispositivi adatti.

Tutto si basa comunque su un incipit narrativo - un po' abusato a dir la verità - che vede il protagonista, svegliatosi chissà dove, alle prese con l'indagine sul proprio destino e sulla nuova realtà che si ritrova a conoscere. Come da titolo, infatti, il gioco è **ambientato in un mondo post-apocalittico**, molto generico a livello temporale, e starà a noi scoprire cosa sia effettivamente successo. A facilitare il nostro compito sarà una misteriosa voce femminile, che sembra sapere molto su quanto sta accadendo ma che non si sbottonerà più di tanto, ma risulterà comunque essenziale nelle prime fasi di gioco dove farà da guida nell'area tutorial.

Il gioco, di per sé, per quanto concettualmente semplice, non sarà per nulla facile, non solo per via del parkour - a volte frustrante - ma anche per via di alcuni enigmi e dello scontro con alcuni nemici come torrette automatiche o i Golem. Anche queste fasi di combattimento si basano molto sulla capacità di movimento del protagonista ma a volte non basta: **poteri sbloccabili** attraverso un intuitivo menù ci permetteranno ad esempio di teletrasportarci, oppure di aumentare la nostra energia o la stamina. Tutto ha un sapore un po' vintage, come anche i salvataggi manuali accessibili solamente se si suona una campana; non risulta molto comodo, ma nel contesto può risultare un difetto trascurabile.

Sono disponibili anche delle vere e proprie **sfide** dove potremmo gareggiare contro il tempo completando un circuito. Proprio qui si assisterà a un repentino cambio di ambientazione, quasi magica, suggestiva e che conferma le doti dal punto di vista artistico di questo titolo, come vedremo tra poco.





## Video sì, audio nì

**Downward** basa la propria esistenza sull'**Unreal Engine 4** con risultati molto gradevoli. Texture di buona qualità, ottimi filtri e, soprattutto, un bel comparto luci, portano questo titolo ben sopra la media rispetto ad altri titoli di pari livello, se non addirittura alcuni titoli tripla A. Essendo ancora alla **versione 0.80**, il gioco è colpito da qualche sporadico glitch, pop-up e qualche problemino legato ad alcune compenetrazioni poligonali. Da segnalare anche un bug in cui il nostro alter ego smette di compiere le azioni da *traceur*. Sono comunque difetti sporadici che non minano pesantemente l'esperienza di gioco e che comunque saranno di certo risolti alla versione 1.0.

Come detto poc'anzi, una grossa attenzione è stata data al **comparto artistico**, vero fiore all'occhiello dei ragazzi di Caracal Games: la mappa è disseminata di antiche rovine, diverse tra loro, ampi spazi ricchi di vegetazione dove si passa da lussureggianti spiagge ad aree montuose. Questo fa sì che *Downward* prima di tutto sia un titolo vario e che mischia in maniera elegante paesaggi di natura diversa. Si è invogliati a esplorare e arricchire la nostra esperienza visiva.

Il **comparto sonoro** è quello che risente meno dell'"effetto wow": tutti i suoni risultano molto semplici e anche l'accompagnamento sonoro non regala emozioni particolari. La vera nota dolente è purtroppo il doppiaggio italiano, non all'altezza della controparte inglese. Le voci affidate al team **ThePruld** che, su YouTube si occupa di fare ottimi *machinima* sulla serie **Souls**, qui purtroppo risulta un po' fuori contesto, probabilmente con un tono fin troppo sopra le righe e caricaturale. Inoltre alcuni personaggi risultano davvero amatoriali e stonano un po' con il resto.



## In conclusione

*Downward* è sicuramente un titolo con un buon potenziale, nonostante sia ancora incompleto riesce a colpire, risultando un gioco con una propria identità e subito riconoscibile. A colpire meno è senza dubbio il doppiaggio ma, se ci si lascia trasportare dal fantastico mondo di gioco, magari non ci si farà caso. È disponibile su **Steam a 9.99€** e, se fossi in voi, comincerei a farci un pensierino.





Se volete saperne di più, guardate l'intervista che il game designer di Caracal Games, **Tommaso Bonanni**, ha recentemente rilasciato al microfono di **Gero Micciché** (filmato da **Simone Bruno**) a Roma in occasione del **Let's Play 2017**.