

# Metacritic: qual è il suo peso nella produzione videoludica?

L'**industria videoludica** si muove molto velocemente e dunque, coloro che producono direttamente per essa, hanno una tendenza a guardare al futuro senza tener conto del passato; in tempi recenti, persino i produttori più grossi ci confermano quanto sia importante attingere dal passato per ottenere dei grandi risultati.

## Quanto è bello un titolo?

Come in ogni business, la qualità dei prodotti viene stimata e il suo valore viene preso in acconto dalle case produttrici; il metro di valutazione nel gaming, per i critici, si basa principalmente sulle uscite passate; il loro giudizio verrà preso in considerazione dalle aziende per pianificare le loro strategie per le uscite future. Il problema è che le case produttrici devono prendere in considerazione ogni giudizio da parte del critico medio la cui valutazione è superficiale, mutevole e soggettiva.

Più o meno nella scorsa decade, molti publisher prendevano molto in considerazione le valutazioni di **Metacritic**, un aggregatore di recensioni che genera un valore che si basa su una media dei giudizi di alcune testate maggiori (anche se alcune non propriamente affidabili) accompagnato dalla valutazione di **Metascore**, basata invece sul giudizio dei giocatori, in una scala da 1 a 10. Pur non perfetto, era ritenuto "il sistema metrico" del gaming, così decisivo che il CEO della **Electronic Arts**, **John Riccitiello**, aveva tirato in ballo il sito durante una conferenza con gli investitori avvenuta esattamente 10 anni fa, comunicando la poca soddisfazione dei recenti sforzi della **EA**:

«Nonostante siamo il *third party* leader nel settore non siamo soddisfatti di ciò che siamo. [...] Non abbiamo titoli EA che squadernino lo scenario videoludico e nessun nostro gioco raggiunge il 90 o più su Metacritic... Quando sono tornato in EA mi sono preso l'impegno di indagare sulla qualità, sia perché penso sia la giusta soluzione per il benessere finanziario di questa azienda e sia perché i nostri clienti se l'aspettano.»

La decisione di investire sulla qualità fu un modo per ritardare l'uscita di **Battlefield Bad Company** e **Mercenaries 2: World in Flames**, tuttavia con la volontà di consegnare ai giocatori un titolo di qualità, in modo da poter costruire un migliore rapporto di fiducia con i clienti per una migliore economia. Anche se nessuno di questi due giochi raggiunse propriamente la soglia del 90, durante l'incarico di **Riccitiello**, in cinque anni, dopo la suddetta conferenza, **EA** poté vantare ben 15 giochi oltre tale soglia, con titoli come **Mass Effect 2 & 3**, alcune versioni di **FIFA 10, 12 & 13**, **Dragon Age: Origins** e **Dead Space 2**.

Sfortunatamente per **Riccitiello**, quei punteggi alti su **Metascore** non si traducevano in successo per **EA**: durante il suo incarico il valore delle azioni della compagnia caddero da 52\$ a circa 19\$. Rivendicando l'accertamento delle responsabilità a seguito del venir meno delle aspettative finanziarie, **Riccitiello** diede le dimissioni il 18 Marzo del 2013. Il **DLC Citadel** per la versione **Playstation 3** di **Mass Effect 3**, rilasciato meno di due settimane prima delle dimissioni di **Riccitiello**, rimane a oggi l'ultimo gioco **EA** a mantenere un punteggio di 90 su **Metascore**. La

compagnia non ha più immesso nel mercato giochi acclamati quanto quelli usciti durante l'incarico di **Riccitiello** anche se, tuttavia, continua ad avere un buon mercato. Le azioni di **EA** si sono chiuse ieri a 126.96 \$, un record per la compagnia.

In contrasto alle affermazioni di **Riccitiello**, **Robin Kaminsky** di **Activision**, durante il **Summit DICE del 2008**, prese un approccio quasi opposto alle parole dell'allora CEO della **Electronic Arts**:

«Un tempo, in **Activision**, pensavamo fosse necessario semplicemente produrre dei bei giochi. [...] Tuttavia un buon gioco non garantisce vendite stellari.»

**Kaminsky** ha fatto notare che su 18 titoli che l'anno precedente hanno ricevuto una valutazione di oltre 90, 7 di loro hanno venduto meno del milione di copie e due terzi di questi hanno avuto delle vendite totali di poco meno di due milioni di unità.

A tal proposito, ecco alcuni dei titoli **Activision** che hanno preso oltre il 90 su **Metacritic** durante la scorsa decade:

- *Geometry Wars 3: Dimensions* (94 su Metascore, iOS, 2015)
- *Skylanders Trap Team* (90 su Metascore, iOS, 2014)
- *Call of Duty: Modern Warfare 2* (94 su Metascore, ottenuto sia per PS3 e Xbox 360, 2009)

Ai tempi della presentazione di **Kaminsky**, le azioni della **Activision** valevano 13\$; ieri le loro azioni si sono chiuse per 74.13\$, un record per la compagnia.

## L'occasione mancata

La qualità non fu solamente l'unica cosa a cui Riccitiello puntò come **CEO** di **Electronic Arts**; fece in modo che i giochi diventassero più un servizio per i giocatori (anche se durante il suo periodo non riuscì a vedere i frutti di questo suo approccio) e, sempre sotto la sua direzione, acquisì diversi studi di produzione come **Bioware-Pandemic**, **Playfish**, **Chillingo** e **PopCap**, anche se non riuscì ad acquisire **Take-Two**.

Nel Febbraio 2008, **EA** pubblicò apertamente di voler comprare **Take-Two** per due miliardi di dollari; una mossa che **Take-Two** ritenette "inadeguata" e "inopportuna", e soprattutto al momento sbagliato visto che mancava poco al lancio di **Grand Theft Auto IV**, titolo che avrebbe fatto decollare le azioni della compagnia.

Una volta che **GTA IV** uscì nei negozi, **Take-Two** si dichiarò disposta a negoziare con **EA** ma i piani della compagnia cambiarono; **EA** tentò di imporsi, comprando le azioni della **Take-Two** ma, in otto mesi, decisero di lasciar perdere con l'acquisizione di quest'ultima.

Quando **EA** provò ad acquisire **Take-Two**, le loro azioni valevano poco più di 17\$; ieri le loro azioni si sono chiuse per 126.67\$, un record anche per questa compagnia.

---

## Top 5: I migliori giochi di calcio

Viviamo un'epoca di duopolio targato **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**, il cui lotta, si manifesta sempre in maniera accesa tra i sostenitori di uno o dell'altro titolo. Ma la storia del calcio nei videogiochi ha visto susseguirsi una miriade di alternative ai due, a volte con ottimi risultati.



Al **quinto posto** troviamo il titolo di calcio definitivo per **Amiga**: **Sensible World of Soccer** fu un titolo rivoluzionario con tantissime squadre e giocatori presenti, con tanto di valutazione, in grado di diversificarne le caratteristiche. Possiamo considerarlo l'antesignano dei giochi di calcio moderni.





Al **quarto posto** troviamo un altro titolo per Amiga e primo gioco di calcio di massa: **Kick Off 2**. Molti concorrenti copiarono letteralmente il lavoro ideato da **Dino Dini**, diventando un esempio e aprendo la strada a molte innovazioni come l'**Aftertouch**, ovvero la simulazione del tiro ad effetto.



Al **terzo posto** abbiamo **Fifa 98: Road to World Cup**, titolo **Electronic Arts** che ebbe un successo strepitoso (forse il primo della serie) e subito associato a **Song 2**, celebre canzone dei **Blur**. **FIFA**

98 permise a tutti noi di partecipare alla **Coppa del Mondo di Calcio**, in Francia, offrendo tantissime squadre nazionali, con cui seguire il sogno di alzare il trofeo più prestigioso.



Al secondo posto troviamo **Pro Evolution Soccer 6** che, dopo le ottime basi poste col quinto capitolo, è riuscito a portare un'esperienza calcistica ricca sotto tutti i punti di vista. Un **ritmo di gioco più lento** ha permesso di creare azioni di gioco più ragionate e, come modalità, una **Master League** completa e varia, ha riempito i cuori di tutti gli appassionati.





E il vincitore della nostra top è **FIFA 12**, gioco che ha sancito una volta per tutte la vittoria sul concorrente. L'ingresso in campo del **Player Impact Engine** ha segnato un radicale cambiamento nelle dinamiche delle partite e se aggiungiamo altre novità come il **Tactical Defending**, che ha cambiato per sempre il modo di porsi alla fase difensiva, capiamo come FIFA 12 sia un titolo che ha stravolto le regole del calcio digitale.