

NOstalgia

Una delle notizie più importanti della settimana è sicuramente la line-up dei venti giochi annunciati per **PlayStation Classic**: una serie di titoli che, nella comunità videoludica, ha lasciato più dubbi che certezze, soprattutto in base all'elevato costo del prodotto (100€ tondi tondi). Ma andiamo ad analizzarli uno per uno:

- **Battle Arena Toshinden**: è il primo picchiaduro 3D uscito per la console di casa **Sony**. All'epoca generò anche un piccolo interesse (addirittura la rivista **Game Power** gli diede un pazzesco 105/100!), ma diciamo la verità: era brutto allora, ed è incredibilmente brutto dopo più di vent'anni dalla sua uscita, soprattutto se paragonato a **Tekken**, che uscì poco dopo. Avrei preferito molto di più **Soul Edge**, la base dell'odierno **Soul Calibur**.
- **Cool Boarders 2**: il migliore della serie, con molta probabilità... però, se proprio dovevamo buttarci sugli sport estremi, non era meglio un **Tony Hawk's Pro Skater**, titolo molto più iconico?
- **Destruction Derby**: qua non ho niente da dire. Anche se, preferisco il seguito che migliora le buone cose viste nel predecessore. Però una buona scelta, nel complesso.
- **Final Fantasy VII**: capisco enormemente il valore storico di questo titolo per **PlayStation**. D'altronde, è stato il primo della serie "sbarcato" sulla console **Sony** dopo anni sulle console **Nintendo**... però, con un remake in arrivo (ok, non si sa quando, arriverà) avrei preferito una scelta più trasversale come un **Suikoden II** o un **Legend of Dragoon**. Però, ripeto, capisco la sua presenza.
- **Grand Theft Auto: Rockstar** lo rese **abandonware** su PC anni fa, insieme al secondo. Scelta illogica sotto ogni punto di vista, anche perché si parla di un titolo che nasce e diventa di culto su PC, per poi esplodere del tutto solamente col passaggio alla terza dimensione su **PlayStation 2**.
- **Intelligent Qube/Kurushi**: qui voglio spezzare una lancia a favore di questo puzzle. Non è il migliore dell'intera libreria **PlayStation** (a quello ci arriveremo dopo), però apprezzo che abbiano messo un titolo contenuto nella storica **Demo One**. E poi, è pure un buon puzzle game, anche se non è invecchiato proprio benissimo.
- **Jumping Flash**: stesso discorso fatto prima per **I.Q.**, uno dei primissimi titoli **PlayStation**. Forse non invecchiato benissimo in alcune meccaniche, ma per il valore storico ci può stare.
- **Metal Gear Solid**: niente da dire, imprescindibile. Senz'ombra di dubbio uno dei cinque titoli più importanti di tutta la sconfinata produzione **PlayStation**.
- **Mr. Driller**: Bel puzzle, però qui avrei messo un **Kula World** che avrebbe accontentato molta più gente, essendo forse il puzzle più giocato dei tempi.
- **Oddworld: Abe's Odysee**: altro titolo storico dell'epoca, e anch'esso contenuto nella **Demo One**. Peccato solo che **Steam** lo abbia offerto gratuitamente lo scorso Maggio, ed è almeno la seconda volta che succede.
- **Rayman**: considerando la recente operazione remake per **Crash Bandicoot**, alla fine, proporre la "mascotte" **Ubisoft** è una saggia scelta. Anche perché, non vedo platform migliori del primo **Rayman** all'orizzonte, visto che le alternative sono tutte invecchiate malissimo (**Pandemonium**), sono titoli mediocri (**Croc**), oppure erano già orrendi ai tempi (**Bubsy 3D**).

- **Resident Evil: Director's Cut**: anche qui niente da dire. Titolo che ha segnato intere generazioni di giocatori. L'unica cosa che mi fa storcere il naso è che è tutt'ora disponibile sullo store **PlayStation** anche se solo per **PlayStation 3**, **PS Vita** e **PSP**. Stessa sorte condivisa anche dal sequel, altro titolo importantissimo nella libreria, che probabilmente avrebbe meritato uno spazio maggiore anche in questa lineup.
- **Revelations: Persona**: capisco il clamore dato dal quinto capitolo, essendo stato uno dei migliori giochi del 2017, ma alzi la mano chi creda che il primo **Persona** sia un classico. Non era meglio un titolo veramente generazionale come **Wipeout 2097** e che ai fatti rappresenta una delle assenze più gravi di questa line-up?
- **Ridge Racer Type 4**: forse per correttezza storica avrei scelto il primo, ma **RRT4** con molta probabilità è il migliore della serie. E in assenza di un pezzo da novanta come **Gran Turismo**, non presente per problemi con i diritti della colonna sonora, non si poteva scegliere altro.
- **Super Puzzle Fighter II Turbo**: se proprio bisognava mettere un terzo puzzle (forse troppi?) non si poteva fare scelta migliore di questo spin-off di **Street Fighter**. Uno dei migliori titoli del genere per la console.
- **Syphon Filter**: personalmente, lo ritengo la sorpresa inaspettata della line-up. Una buona mossa da parte di **Sony** che accontenta i tantissimi giocatori che chiedono ancora a gran voce un remake per **PlayStation 4**. Per testare le acque in prospettiva futura ci sta.
- **Tekken 3**: IL picchiaduro per **PlayStation**, senza ombra di dubbio. Certo, stona un po' vedere **Tekken 3** insieme a **Toshinden...** a sfavore di quest'ultimo, ovviamente.
- **Tom Clancy's Rainbow Six**: ecco, questa è una scelta veramente incomprensibile. Davvero non c'erano titoli migliori a disposizione? Che poi, vorrei vedere chi riesce a giocare un FPS tattico con la sola croce direzionale, visto che **PlayStation Classic** non offre lo storico controller **Dual Shock**, scartato a favore del primissimo joypad. Schiaffo morale a tutti coloro che speravano in titoli storici come **Wipeout**, **Tomb Raider** o **Castlevania: Symphony of the Night** (sì, è uscito recentemente su **Playstation 4** insieme a **Rondo of Blood**, ma è uno dei titoli più rappresentativi della console).
- **Wild Arms**: stesso discorso per **Syphon Filter**, una gradita sorpresa per un gioco di ruolo che merita di essere riscoperto, visto che all'epoca arrivò in Europa in colpevolissimo ritardo rispetto all'uscita giapponese e americana.

Insomma, una lineup non proprio esaltante, soprattutto rapportata al prezzo elevato della console rispetto alle concorrenti del settore, come **NES** e **SNES Mini** di **Nintendo** o il **C64 Mini**. È altresì vero che è difficile scegliere venti classici di una libreria vastissima e piena di perle come quella della prima **PlayStation**, ma vedendo la lista citata poc'anzi, mi viene da pensare che **Sony** si sia limitata al comitino fatto giusto per entrare nell'ormai affollatissimo mercato delle **retroconsole**. In pratica, la possibilità di avere una lista fatta a nostro gusto e piacimento è in mano alla comunità hacker, esattamente com'è successo con le mini console di **Nintendo**. A questo punto la domanda è più che lecita: tralasciando il collezionismo, ha senso spendere 100€ per un oggetto che diventerà godibile solamente quando si apriranno le porte del modding? Se proprio si ha la necessità di rispolverare dei vecchi classici dell'era **PlayStation**, a proprio piacimento e senza spendere una cifra così alta, non ha più senso buttarsi su un **Raspberry Pi**, oppure una cara e vecchia **PlayStation Portable**, console che si trova a prezzi abbordabilissimi e che è considerata una perfetta macchina per l'emulazione? considerando la portabilità di quest'ultima, si ha pure una feature in più, rispetto a **PlayStation Classic**.

Indubbiamente la mini console di **Sony** sarà un successo di vendite e magari, in futuro, la casa giapponese ci riproverà con una ipotetica **PlayStation 2 Classic**. Dopotutto, **Nintendo** con il

successo di **NES** e **SNES Mini** ha dimostrato che la nostalgia può trasformarsi in un'opportunità di mercato parecchio ghiotta. Ma, da videogiocatore trentenne che ha vissuto in pieno l'era della prima **PlayStation**, posso dire di esser rimasto parecchio basito ("F4") davanti alla line-up della mini console e ho cominciato a pormi una domanda in particolare: qual è il target di **PlayStation Classic**? I trentenni, come me, che hanno vissuto quell'era? I ragazzini odierni che per motivi anagrafici non hanno giocato i classici di allora e che probabilmente, avranno riscoperto gran parte di essi tramite remake e remaster odierne, oppure tramite la vecchia e cara emulazione, cosa che di fatto offrono queste mini console?

Sono fermamente convinto che l'emulazione sia qualcosa di necessario per la preservazione videoludica, come dimostra il grande lavoro di **Nicola Salmoria**, creatore del **MAME**, progetto che continua ancora oggi grazie alla dedizione dell'omonimo team che ha permesso di salvare dall'oblio migliaia di giochi arcade che sarebbero stati persi nei meandri del tempo o come dimostra la grandissima scena **abandonware** su **PC**. Bella la nostalgia, ma sulle mini console metto l'enfasi sulle prime due lettere della parola: "no".

[I videogiochi possono renderci più aggressivi?](#)

Quante volte vi è capitato, magari quando eravate più piccoli, di sentirvi dire dai vostri genitori che l'ultimo videogioco che vi hanno comprato non è adatto a voi perché troppo violento e che questo può influenzarvi negativamente? O di aver sentito innumerevoli telegiornali etichettare **Call of Duty** e **GTA** come le cause principali di un omicidio o attentato? Il rapporto tra violenza virtuale e reale è un tema presente da anni e specialmente in questo periodo, con le parole di **Donald Trump** in merito all'argomento, le considerazioni si sprecano.

Un video pubblicato dal canale della Casa Bianca che si schiera contro la violenza nei videogiochi.

Eppure, nessuno studio ha mai confermato che giocare assiduamente a titoli violenti porti a essere tali nella vita vera, al contrario **può portare a diversi benefici** (come potete leggere [qui](#)). Fortunatamente un altro esperimento condotto di recente arriva a sostenere che uno dei nostri hobby preferiti non ci porta a diventare degli assassini senza scrupoli: secondo **Douglas Gentile**, psicologo dello sviluppo ed ex *Director of Research* del NIMF (National Institute on Media and the Family) giocare abitualmente a quel tipo di giochi porti a essere generalmente più aggressivi, ma fa anche una grossa distinzione tra l'aggressività e la violenza fisica. Per aggressività non si intende il senso pieno del termine, ma bensì si riferisce all'indole che è insita in ognuno di noi: nessuno si vede come una persona totalmente cattiva, ma a tutti capita di compiere delle azioni non proprio buone, ma che non sono definibili crudeli, come rispondere male a qualcuno di proposito o ignorarlo, o ancora dire qualcosa di non propriamente carino per il puro scopo di insultare; Gentile con il suo essere "*kind of mean*" intende proprio questo.



Al suo esperimento hanno preso parte **3000 bambini di Singapore**: inizialmente è stato misurato il tempo passato davanti a videogiochi violenti e in seguito come questi mostrano di essere dei “bimbi cattivi” concentrandosi su tre criteri: in che misura si accettano le cose fastidiose che accadono e se si pensa che queste siano in un qualche modo fatte di proposito, come si reagisce alle provocazioni decidendo se è il caso di rispondere in maniera cattiva o meno, e infine le fantasie aggressive, ovvero pensare a come sarebbe essere più o meno cattivi davanti ad altri. Secondo gli studi di Gentile, i bambini che passano più tempo davanti a giochi con scene cruente **sono quelli che mostrano di più questi tipi di pensiero.**

Questo non vuol dire che tutti i videogiocatori di *shooter* e simili diventano automaticamente aggressivi, ma influenza allo stesso modo di un film o una serie tv di quel genere, o di quegli imprevisti che accadono nella vita di tutti i giorni come macchiarsi la camicia col caffè o far cadere lo smartphone per terra e scoprire che lo schermo si è rotto; nessuna di queste cose è degna di accuse tanto grandi come quella di causare omicidi di massa o sparatorie nelle scuole, né tanto meno i videogiochi, infatti Gentile è apertamente in disaccordo con chiunque affermi il contrario. Ciò su cui invece è d'accordo e che consiglia di fare soprattutto ai genitori con figli piccoli è quello di osservare il **rating di età e di informarsi su che tipo di contenuti offre il gioco che si sta per acquistare.**

Ma quindi, perché scagliarsi a mani basse su questo media? Perché nessuno ha mai incolpato film o libri che portano lo stesso tipo di contenuti? Ovviamente nessuno di questi ha colpa, ma la risposta potrebbe derivare dal fatto che il videogioco agli occhi di molti è ancora qualcosa di sconosciuto e di difficile comprensione, e purtroppo, come la storia ci insegna, questi termini vanno spesso a braccetto con sbagliato o pericoloso. Semplicemente sarebbe più facile rendersi conto che come il sangue che si vede in tv è “solo salsa di pomodoro” e le persone che muoiono sono tutti attori, nei videogiochi sono semplicemente file *ISO* ed effetti sangue. Niente induzione alla violenza, solo intrattenimento.

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.