

Le patch continuano a rendere i giochi più facili

Non si può certo negare quanto possa essere ardua la difficoltà in giochi recenti come **Tumbleseed** o quanto possano essere frustranti i nemici in **Outlast 2**; recentemente, entrambi sono diventati più facili grazie a **patch** e **tweak**.

Molti giochi hanno visto ridotta la propria difficoltà dopo il rilascio; pur rendendoli più accessibili ai giocatori, questa pratica solleva qualche domanda. La scorsa settimana, il puzzle game **Tumbleseed** è stato destinatario di una patch su PC che ha aggiunto mappe a tema, evitando la difficile randomizzazione del gioco. La patch post-release che altera la difficoltà del gioco non è più una novità; l'anno scorso l'indie **Hyper Light Drifter** ha subito vari cambiamenti che hanno reso meno difficile il gioco: il complesso sistema di combattimento del gioco è stato reso più sopportabile attraverso l'aggiunta di frame di invulnerabilità che proteggono i giocatori mentre si corre tra i nemici. **Developer Heart Machine** ha anche consentito una guarigione più veloce. Più tardi, dopo aver ricevuto svariati feedback, **Hyper Light Drifter** ha anche ottenuto la modalità "Newcomer", che dona molta più salute e riduce il danno ricevuto dai nemici. **Prey** ha rilasciato una patch che ha scalato le statistiche nemiche e ha cambiato le loro abilità rendendo il tutto più semplice. La patch ha anche cambiato le abilità dei giocatori per rendere più facile l'esplorazione. Il gioco horror **Outlast 2** ha ricevuto una patch quasi due settimane dopo il rilascio per riequilibrare la difficoltà e il gioco **Has Been Heroes** ha aggiunto abilità ai personaggi e i nemici sono cambiati per aggiustare l'equilibrio di gioco dopo il lancio.



L'opzione di cambiare la difficoltà di gioco dopo il rilascio può aiutare molto ad adattarsi meglio per una serie di giocatori, queste patch hanno anche ramificazioni. Siti come **GameCompass** ricevono spesso copie di giochi molto prima di queste patch: questo comporta che la versione recensita risulta

non di rado diversa da quella giocata dagli utenti. Le patch rilasciate in risposta ai feedback del giocatore modificano il gioco nel tempo a volte in maniera radicale. Quale possiamo considerare il vero *Hyper Light Drifter*? La prima e ostica versione del gioco o la versione contenuta nella modalità "Newcomer"? Quanto tempo è necessario sviluppare il gioco in attesa del feedback? L'approccio "[games as service](#)" può essere utile per molti utenti, i quali hanno la possibilità di sperimentare versioni di giochi che risultino meno frustranti o punitive. Ciò significa anche che i giocatori sperimenteranno diverse versioni di un gioco a seconda della loro capacità di scaricare **patch** o a seconda delle tempistiche di acquisto di un'opera. I cambiamenti costanti su un titolo rendono più difficile la condivisione delle stesse esperienze tra giocatori, in quanto un gioco potrebbe essere drasticamente diverso a seconda del momento e della versione del titolo.