

## Hi, my name is... Hideki Kamiya

Dopo una breve pausa, riprende la nostra consueta rubrica sulle più importanti personalità del mondo del Game Design. In occasione dell'uscita del quinto capitolo della saga action più apprezzata degli ultimi anni, [\*Devil May Cry 5\*](#), ci occupiamo della mente che ha dato i natali alle avventure di Dante: **Hideki Kamiya**. Classe **1970**, Kamiya ha avuto l'arduo onere di provocare un violento scossone all'interno del genere d'azione in terza persona, da anni ormai stagnante nelle sue vecchie meccaniche logore e non al passo con i tempi. Facciamo però qualche passo indietro.

Kamiya inizia la sua gavetta in casa **SEGA** e successivamente passa alla **Namco** ma, nonostante una buona partenza nel settore, il nostro Hideki non si sente pienamente realizzato, costretto dalle case produttrici a lavorare come semplice artista senza alcuno spazio nelle scelte di game design. Decide così di migrare verso altri lidi di sviluppo, riuscendo a ricoprire il ruolo di designer in **Capcom** nel **1994**. Il suo primo incarico con la casa di Osaka comporta una notevole dose di responsabilità sulle spalle di Kamiya, il quale si ritrova a dover portare avanti una saga che si preannunciava iconica già fin dal primo titolo: il designer viene affiancato al maestro **Shinji Mikami** nella lavorazione di **Resident Evil 2**, sequel dell'apprezzatissimo capostipite, ricoprendo il delicato ruolo di director.

Il nuovo capitolo della saga horror di Capcom doveva rivoluzionare le meccaniche alla base del precedente capitolo ed espandere l'universo di gioco, pur rimanendo fedele a se stesso. Mikami in prima persona era stato messo al comando dello sviluppo ma i vertici di Osaka non rimasero soddisfatti del lavoro compiuto, motivo per cui il team venne affidato al giovane Kamiya alla sua prima esperienza come direttore. Il prototipo di Mikami, lo storico **Resident Evil 1.5**, viene messo da parte dal nuovo team di sviluppo e il progetto prende una piega completamente diversa. Viene rivisto il gameplay, rendendolo più dinamico rispetto al primo episodio, viene stravolto l'impianto scenografico conferendogli un respiro hollywoodiano e ampliato enormemente il numero di nemici su schermo superando il limite di 7 zombie per schermata, aspetto che mette a dura prova le capacità tecniche della prima PlayStation. Vengono introdotti nuovi personaggi per dare continuità ai fatti raccontati nel primo capitolo, grazie all'apporto in sceneggiatura di **Noboru Sugimura** e per la prima volta fanno la comparsa i temibili **Licker**, divenuti presto le icone di *Resident Evil 2*.

Il gioco è apprezzato dai capocchia di Capcom e anche in termini di vendite e critica viene accolto positivamente, stabilendo numeri che permisero al lavoro di Kamiya di entrare a far parte della lista dei best seller Playstation. Uscito nel 1998, **Resident Evil 2** è stato il primo grande passo per il designer che ha saputo dimostrare all'intero mercato il suo valore e la grande capacità di unire novità e tradizione, incontrando anche i favori di un pubblico che si faceva sempre più esigente e diversificato.



La carriera del giovane Kamiya è soltanto agli albori e l'esperienza al fianco di Mikami non è del tutto archiviata. Agli inizi degli anni **2000** gli viene affidato il compito di lavorare al **quarto capitolo della saga di RE** con l'obiettivo primario di dare una svolta totale alle meccaniche di gioco; ripartire da zero nel tentativo di allargare sempre di più l'utenza senza rinunciare all'altissimo livello qualitativo richiesto dal publisher. Un compito per niente facile a cui il nostro Hideki non si sottrae.

Aiutato un'altra volta da **Sugimura** alla scrittura, il progetto prende una piega totalmente diversa rispetto alle idee iniziali. Lo scenario di gioco viene stravolto a favore di una ambientazione più gotica e medioevale; le meccaniche da survival horror abbandonate per fare spazio a un approccio più votato all'azione e al dinamismo, gli sfondi prerenderizzati che caratterizzavano i capitoli precedenti vengono del tutto sostituiti da ambientazioni completamente in **3D**, e di conseguenza anche la telecamera fissa lascia il posto a una camera più attiva e veloce. Del classico *Resident Evil* insomma rimane veramente poco ed è Mikami a suggerire di dare la luce a una nuova IP, sfruttando le grandi potenzialità del nuovo progetto e mettendo la sua creatura al sicuro da possibili contaminazioni che avrebbero portato la serie verso altri lidi.

Il team capitanato da Kamiya viene soprannominato **Team Little Devils** ed è proprio da qui che il director prende spunto per battezzare il suo ultimo lavoro: **Devil May Cry**. Uscito esclusivamente su **PS2**, il gioco diventa subito una devastante killer application per la casalinga di Sony e con il tempo raggiunge lo status di vero e proprio cult riuscendo a stupire per l'incredibile audacia di Kamiya nel saper unire alla perfezione meccaniche **hack'n'slash** con l'azione in terza persona. Adrenalinico, divertente e con un forte carisma, la prima avventura di Dante ha dato il via a una saga che oggi conta 5 episodi e un reboot distribuiti su tre generazioni di console. Tra alti e bassi, **Devil May Cry** è diventato velocemente un titolo di punta per la casa di Osaka, anche se il suo padre ideatore ne ha curato solamente il primo episodio per poi focalizzarsi su altri progetti.



Dopo il grande successo ottenuto con **DMC**, Capcom ripone piena fiducia nelle capacità del giovane designer tanto da concedergli carta bianca per i futuri progetti, ma non abbastanza da affidargli esosi budget. Così Kamiya mette in cantiere un prodotto atipico, unendo la sua passione per i vecchi giochi a scorrimento orizzontale con quella per i supereroi. Nasce un gioco talmente bizzarro da riuscire a trovare soltanto una piccola fetta di pubblico entusiasta, ma viene totalmente ignorato dalle grandi masse. Previsto inizialmente come esclusiva per **Nintendo Game Cube** e un anno dopo approdato anche sui lidi PlayStation, nel **2003** la Capcom distribuisce **Viewtiful Joe**. Seguendo le vicende di **Joe** e della sua compagna **Go-Go Silvia**, Kamiya imbastisce un **beat'em up a scorrimento orizzontale** che fa della sua cifra stilistica il maggior punto di forza. Tra citazionismi da otaku e scelte di gameplay atipiche, basate su una sorta di slowmotion controllato dal giocatore, il gioco racchiude in sé un potenziale che verrà fuori pienamente soltanto con il secondo capitolo. Purtroppo la saga non avrà lunga vita e dopo due capitoli principali, uno spin off sulla falsa riga del picchiaduro **Super Smash Bros.** e qualche exploit su portatile, **Viewtiful Joe** e soci sono stati presto dimenticati dal pubblico e da Capcom stessa, che riserverà al supereroe in calzamaglia rossa soltanto sporadiche apparizioni in altri titoli, come a dire "sì, ci piaci ma non così tanto da concederti un'ulteriore possibilità".



Intanto, nei corridoi di Capcom, alcuni sviluppatori cominciano a sentire una certa insofferenza verso la casa produttrice, riguardo le sue scelte aziendali. Molti dei progetti in cantiere in quel periodo sono indirizzati con l'obiettivo di rischiare il meno possibile in termini di risorse ed investimenti. La dirigenza preferisce spendere budget in sequel di saghe che hanno dimostrato un ricavo sicuro e la creazione di nuovi brand non viene neanche preso in considerazione. Autori come lo stesso Mikami, **Keiji Inafune**, **Atsushi Inaba** e **Masafumi Takada** cercano di svincolarsi dal controllo dei vertici attraverso la creazione di team di sviluppo interni che rivendicano la loro indipendenza concettuale. Nasce così il leggendario **Clover Studio**, una piccola bottega delle meraviglie dove presero vita, oltre a *Viewtiful Joe* lo sfortunato **God Hand** e un secondo gioco di Kamiya: **Okami**.

È il 2006 quando il gioco viene pubblicato e fino ad oggi risulta essere il titolo tecnicamente più ispirato di tutta la produzione del designer giapponese. *Okami* è un vero e proprio tributo d'amore alle saghe preferite di Hideki, prima fra tutti un immancabile **The Legend of Zelda**, se non altro per le meccaniche di gameplay che strizzano continuamente l'occhio al capolavoro Nintendo; Kamiya non si limita a una vuota riproposizione degli stilemi classici della serie, ma aggiunge tasselli nuovi e originali, come la capacità del giocatore di pennellare letteralmente gli oggetti su schermo e di attaccare i nemici tramite questo magico strumento. E se un solidissimo adventure non dovesse bastare, i ragazzi Clover regalano ai giocatori uno spettacolo per gli occhi prendendo a piene mani dall'arte tradizionale del **Sumi-e**, ovvero la pittura a inchiostro e acqua. Uscito come esclusiva **PS2**, *Okami* non ha mai realmente brillato sul piano delle vendite, ma è stato così apprezzato nel lungo periodo che sono stati numerosi i porting operati da Capcom nel corso degli anni, portandolo su **Wii** e su tutte le console di attuale generazione attraverso i corrispettivi store digitali, dando la possibilità agli utenti di poter giocare a questa piccola gemma senza tempo.



Dopo la parentesi *Okami*, Clover Studio viene chiuso definitivamente da Capcom e gran parte del team si riunisce sotto un nuovo nome: lo stesso anno infatti viene fondata **PlatinumGames**, oggi famosa nell'intero globo per aver dato i natali ai migliori action degli ultimi anni. Grazie alla nuova indipendenza conquistata, i membri di Platinum iniziano a sviluppare giochi multi piattaforma sotto diversi publisher, mantenendo un buon margine di libertà creativa. Nel **2009** è sega la casa a finanziare i primi giochi del nuovo team a partire dal divertente *Mad World* uscito in esclusiva su Wii, passando per lo strabiliante *Vanquish* su PS3 e X-box 360.

Ed è sotto la nuova software house che Kamiya concepisce, a giudizio di chi scrive, il suo capolavoro: pubblicato per le console casalinghe di Sony e Microsoft, *Bayonetta* sarà la summa totale di ciò che il designer ha sempre cercato di raggiungere, l'action game definitivo. Il gioco è l'esatta evoluzione di quanto fatto con Dante su PS2: con un colpo di spugna Kamiya setta un nuovo standard per tutta la concorrenza e crea un manuale perfetto per le software house che da quel momento in poi vogliono cimentarsi nello sviluppo di un gioco d'azione. Con un palese riferimento allo storico Team dei "piccoli diavoli", il designer chiama a raccolta i suoi migliori sviluppatori e crea il **Team Little Angels** lanciando più di una frecciatina alla sua ex compagnia, la Capcom. Kamiya alleggerisce i toni rispetto al più serio e oscuro *Devil May Cry*: i personaggi si prendono meno sul serio e la storia, nonostante raggiunga momenti drammatici, non risulta mai pesante. Il gameplay è d'altro canto quanto di meglio si possa desiderare da un gioco di questo genere, la componente di attacco è incredibilmente bilanciata con la pericolosità e velocità dei nemici. Inoltre per poter uccidere un determinato tipo di avversari sarà necessario sbloccare il *climax*, ovvero una sorta di dimensione parallela dove Bayonetta può indistintamente colpire senza dare la possibilità al nemico di difendersi. Stilisticamente il gioco si discosta dalle avventure di Dante, preferendo un'ambientazione gotica che convive con strutture Liberty in grado di dare eleganza e un giusto tocco di femminilità e grazia. Tutto il gioco è un continuo ammicciare verso il giocatore e più di una volta vi ritroverete a parlare direttamente con la protagonista come se fosse cosciente della vostra presenza al di là dello schermo del televisore, una rottura della quarta parete inserita con intelligenza e grazia. Al momento della sua uscita il gioco riscosse un discreto successo di pubblico, purtroppo limitato dalla sventurata versione PS3 convertita in fretta e furia e senza le adeguate attenzioni. Il risultato fu talmente disastroso da inficiare il gameplay, con FPS ballerini e una resa grafica mediocre. Nel

corso del tempo, e grazie alla mano vigile di **Nintendo** sul brand, il capolavoro di Kamiya ha ritrovato una seconda giovinezza passando da multi piattaforma a esclusiva totale per le console della casa di Tokyo, fatto che ha portato **Bayonetta 2** (diretto da Hirono Sato) a essere una killer application per **WiiU** nel **2014** e che vedrà un [terzo capitolo in esclusiva](#) per la ibrida Nintendo nei prossimi anni.



L'ultimo gioco diretto da Kamiya risale però al **2013** ancora una volta su WiiU e rappresenta l'esperimento più bizzarro dell'ex Capcom: **The Wonderful 101**, un particolare incrocio tra un RTS e un gioco d'azione, basato sui riflessi e la coordinazione del giocatore. Il gioco chiama in causa un gruppo di supereroi determinati a salvare la terra dall'attacco di terroristi alieni nominati **Geathjerk**. Assurdo e improbabile, il gioco è un concentrato di idee geniali che sfruttano pienamente il padrone del WiiU. Graficamente piacevole e dal ritmo sfrenato, purtroppo non è stato considerato dal pubblico relegandolo nel girone dei giochi dimenticati troppo velocemente. È notizia recente però la volontà del designer giapponese di riportare la sua creatura all'attenzione del mercato attraverso un porting su **Switch**, occasione perfetta per incontrare il favore del pubblico su una piattaforma molto più popolare della precedente.



Il lavoro e la grande passione di Hideki Kamiya hanno portato una importantissima rivoluzione all'interno del genere action , creando due brand che hanno spinto i limiti fino ad allora raggiunti e che ancora oggi sono considerati dei veri e propri cult nel settore. Nonostante la sua versatilità, il designer non sempre è riuscito a catturare l'attenzione del mercato mondiale pur continuando a regalare ai suoi sostenitori prodotti di una qualità estremamente elevata. In attesa di farci stupire ancora una volta dal padre di Dante non possiamo fare altro che augurare un futuro radioso all'intero team, abbracciando pienamente la loro filosofia di sviluppo che ha saputo donarci più di una soddisfazione da videogiocatore.

---

## [Hi, my name is... Michel Ancel](#)

Nella storia dell'industria videoludica la maggior parte dei giochi in grado di trainare intere generazioni di designer e giocatori nascono da un'idea semplice, elementare ma che nella loro immediata intuitività lasciano un solco indelebile, un passaggio obbligato per tutto quello che verrà da quel momento in poi. È l'esempio della saga, ormai diventato uno dei franchising più redditizi del mercato, di **Super Mario Bros.** o quella di **Sonic the Hedgehog** rispettivamente di Nintendo e Sega. Prodotti che hanno saputo creare due icone indelebili del videogioco e che ancora oggi vengono facilmente identificati come simboli dell'intero settore. Come si può mai pensare di arrivare a concepire un personaggio con una forza iconica tale da essere accostato a questi due giganti? Un buffo omino francese è riuscito nell'impresa nell'ormai lontano **1995**, ritagliandosi un piccolo spazio nella leggenda: stiamo parlando di **Michel Ancel**, il papà di **Rayman**.



Classe **1972**, Michel Ancel inizia la sua avventura come graphic artist alla **Lankhor** curando l'estetica dei mecha in ***Mechanic Warriors***. L'abilità di riuscire a sfruttare la pochezza dell'hardware corrente riuscendo a disegnare splendidi *sprite* in pixel art convince la dirigenza di una giovane **Ubisoft** a chiamarlo tra le sue fila, affidandogli il delicatissimo compito di sviluppare un gioco che potesse donare alla compagnia un'identità, in grado di distinguerla dalla concorrenza. Ancel accetta la sfida e recupera il concept di un personaggio disegnato anni prima, influenzato da vecchie fiabe dell'est Europa. Inconfondibile, grazie al suo ciuffo biondo, il naso pronunciato e la pancia ovale dal colore di una melanzana; Ancel dà vita al personaggio di Rayman la prima vera e propria mascotte della compagnia transalpina. Il primo capitolo della serie si presenta come un classico **platform a scorrimento 2D** con tratti **adventure**. Lo scopo dell'eroe è quello di salvare il mondo dalle forze del male scatenate dal pericoloso Mr. Dark e per riuscire nell'impresa, Rayman dovrà salvare tutti gli Electoons e ripristinare l'equilibrio attraverso il Grande Protone, il cuore pulsante del mondo. Con questo primo capitolo Ancel entra a gamba tesa in un mercato in piena fibrillazione (la nascita del dominio Sony con **PlayStation**) e lancia in tutto il globo la sua nuova creatura, ridefinendo il concetto di platform 2D. Rayman è in grado di correre, arrampicarsi, attaccare i nemici dalla distanza, planare col suo ciuffo giallo in scenari pregni di una fantasia creativa spazzante. Il mondo di gioco è curato nei minimi dettagli, i personaggi sono carismatici e divertenti e le composizioni musicali di **Didier Lord** e **Stephane Bellanger**, in grado di mescolare generi totalmente differenti tra loro in maniera impeccabile, stupiscono per la freschezza e originalità. Rayman entra prepotentemente nell'immaginario di moltissimi giocatori facendo la fortuna di Michel e sicuramente quella di Ubisoft che decide di lanciare il prodotto su più piattaforme, dall' **Atari Jaguar** al **Sega Saturn** dimenticando però le sue origini: il 3 Luglio **2017** viene rilasciata una ROM contenente il prototipo di quello che sarebbe stato il primo episodio dell'uomo melanzana, confermando di fatto la tesi che il progetto in origine doveva sbarcare sui lidi del **Super Nintendo** abbandonandolo all'ultimo momento per un supporto su CD-rom molto più economico e funzionale. Ciò nonostante la creatura di Ancel fa il botto con le sue **10 milioni di copie** vendute in tutte le edizioni, garantendo lunga vita a quella che sarebbe diventata una delle saghe più amate dagli utenti e consegnando alla storia un grandissimo capolavoro degno del suo successo.





Subito dopo la fine della produzione del primo capitolo, Ancel e il suo team si resero conto della mole di idee accumulate durante lo sviluppo; tante quante ne basterebbero per una seconda avventura. Tuttavia agli inizi dei lavori ci fu una svolta inaspettata: l'idea di un platform bidimensionale fu messa da parte per concentrarsi in qualcosa di nuovo al passo con l'evoluzione della grafica 3D. La concorrenza aveva già dimostrato come fosse possibile incastrare le meccaniche del genere ampliandole a dismisura grazie alla tridimensionalità (*Super Mario 64*, *Crash Bandicoot*, *Sonic Adventure*). Così nel **1998** Ubisoft pubblica ***Rayman 2: The Great Escape*** su tutte le piattaforme casalinghe divenendo sin da subito un successo planetario di critica e pubblico. Ancel decide di allargare l'universo intorno Rayman aggiungendo nuovi personaggi, abilità inedite e scenari radicalmente differenti a quelli presenti nel predecessore; i toni sono più cupi e l'atmosfera si fa generalmente più seria, pur non mancando una divertente dose di humor, tra gag e battute al vetriolo, mai banale e ben congegnate conferendo spessore ai personaggi che si fanno amare sin dai primi momenti. Il designer decide di affiancare al protagonista un ottimo comprimario come **Goblox**, che dal secondo capitolo in poi diventerà una presenza fissa nell'universo dell'uomo melanzana, affidandogli gran parte dell'aspetto comico del titolo in contrapposizione con la maturità raggiunta dal protagonista. Fanno la prima apparizione anche i **Teens** strani ominidi dal naso lungo che si riveleranno utili per salvezza del mondo, la fata **Ly La** personaggio che non verrà più ripreso negli episodi canonici della serie ma che tratterà la via per tutti i personaggi femminili e un nuovo villain: l'ammiraglio **Razorbeard** un cattivissimo pirata robotico intento nella conquista di tutto ciò che lo circonda. Il lavoro partorito da Ancel e il suo team si rivela un prodotto perfetto in ogni suo aspetto e una validissima continuazione del percorso tracciato con il primo capitolo. Il designer crea un platform tridimensionale gigantesco, prendendo le dovute distanze con i suoi diretti oppositori per creare qualcosa di unico e in qualche maniera rivoluzionario. Universalmente riconosciuto come uno dei più bei giochi della storia, *Rayman 2* aggiunge un ulteriore tassello al mosaico di Ancel, portando la sua creatura al massimo compimento concettuale. Con il secondo capitolo di Rayman il nome del designer esplose in tutto il mondo e da questo momento in poi gli viene conferita la più totale libertà creativa necessaria per sviluppare le sue opere future, senza limiti di sorta.



Arriviamo così agli anni **2000** nei quali Ubisoft sente la necessità di sfruttare al meglio il brand, inserendo il personaggio dell'uomo melanzana in inutili spin-off (**Rayman M**, **Rayman Rush**) che, pur non essendo un completo fallimento di vendita, nulla aggiungono alla saga che ormai si regge benissimo in piedi da sola. Nel **2003** la casa di produzione francese pubblica il terzo capitolo **Rayman 3: Hoodlum Havoc** questa volta senza la direzione del padre creatore. Il design della maggior parte dei personaggi viene ritoccato e modernizzato, la componente platforming leggermente ridimensionata per fare spazio all'aspetto più action e tattico. I toni vengono smorzati dalla continua ironia dei personaggi e da una sapiente rottura della quarta parete. Vengono introdotti power up ed un sistema di **combo** a punteggi per invogliare il giocatore a ripetere i livelli in cerca del massimo score possibile. Nonostante la mancanza di Ancel, il terzo capitolo si dimostra all'altezza della situazione, senza grosse sbavature nel gameplay e con un lato tecnico impeccabile per l'epoca. Il design dei personaggi e delle ambientazioni è piacevole e mai stancante. La trovata delle combo multiple si rivela azzeccata e spinge il giocatore a portare al massimo la sua bravura e i suoi riflessi. Il nuovo villain, il Lum cattivo **Andrè**, insieme ai suoi sgherri svolge egregiamente il suo compito e gli autori sono riusciti a dare il giusto carisma e simpatia senza risultare fuori contesto o ridondanti. Tutto risulta fresco e moderno grazie a un gameplay più frenetico rispetto al passato, riducendo di molto l'esplorazione del capitolo precedente. Ancel non ne fu pienamente convinto dichiarando che la sua idea era profondamente diversa, ma le vendite su tutte le piattaforme di quarta generazione furono soddisfacenti per i dirigenti Ubisoft che decisero di scommettere ancora su questa saga.

Nel frattempo Michel lavorava a quello che probabilmente è il suo più grande capolavoro, passato in sordina a causa di scelte commerciali di Ubisoft poco condivisibili; si tratta di ***Beyond Good & Evil***, uscito lo stesso anno su PS2, Xbox e GameCube.

Nessuno si sarebbe aspettato da questo gioco una tale profondità nei temi e nelle intenzioni. Un'action adventure che va oltre la sua origine di medium d'intrattenimento, scavando nella natura umana/umanoide dei personaggi tirati in ballo. La storia si focalizza sulla protagonista **Jane** rimasta orfana in tenera età e accolta dal maiale senziente **Pei'j**. I due insieme fondano una casa di accoglienza per orfani dove vivono e trascorrono la maggior parte del loro tempo libero: Jane infatti lavora come fotografa d'inchiesta freelance per varie testate, Pei'j invece si occupa della manutenzione del casa e della creazione di congegni meccanici utili alla protagonista. L'apparente serenità delle loro vite verrà sconvolto a causa di un improvviso attacco da parte dei **DomZ**, entità aliene in grado di nutrirsi attraverso le energie vitali degli essere viventi. Con colpi di scena inaspettati e voltagabbana pronti a mettere in discussione le posizioni e le ambiguità dei personaggi, Ancel descrive una realtà incredibilmente complessa ed efficace, arrivando a toccare corde emozionali raramente raggiunte in un titolo del genere. La psicologia e le relazioni tra i protagonisti ricorda i celebri lungometraggi di **Hayao Miyazaki** per la sensibilità con cui vengono proposte certe tematiche, senza mai incappare nell'errore di risultare pedante e retorico. Tecnicamente tutto si presenta in maniera superba, con modelli poligonali e animazioni dettagliatissime, un gameplay vario e sempre divertente, esente da momenti di stanca e ripetitività, un accompagnamento sonoro di primissimo livello con le musiche scritte dall'artista **Cristophe Heràl** che ritroveremo insieme al designer in progetti futuri, scenari straordinariamente vivi e complessi che strizzano più volte l'occholino a giganti della letteratura come il *Fahrenheit 451* di **Ray Bradbury** o *1984* di **George Orwell**, con la loro paranoica chiave di lettura di un mondo oppresso e compiaciuto della propria obbedienza civile. *BG&E* è un titolo splendido, magistralmente diretto da una mano delicatissima e in stato di grazia; Ancel alza ancora una volta l'asticella qualitativa consegnando ai giocatori un gioiello più unico che raro. Un prodotto imprescindibile e di smisurata bellezza che purtroppo ha visto soffocare le proprie aspirazioni (originariamente concepito come una trilogia) a causa di vendite mortificanti, decretate da una finestra di lancio sbagliatissima per una nuova IP; il titolo si trovò a gareggiare con un altro prodotto Ubisoft sotto il periodo di Natale: ***Prince Of Persia: Le Sabbie del Tempo***, maggiormente spinto da una campagna pubblicitaria assordante che lasciò nell'ombra dell'indifferenza da parte del pubblico il capolavoro del designer francese. La critica al contrario lo accolse con grande calore definendolo il gioco d'avventura più bello della generazione insieme al monumentale ***The Legend of Zelda: Wind Waker***. A causa del flop, il titolo venne reso disponibile dopo pochi mesi con un significativo sconto del 70% sul prezzo di base, nella speranza di spingere le vendite in maniera piuttosto vana. Solo con la rimasterizzazione in HD del **2012** il gioco vide riconosciuti i suoi meriti dalla utenza che spianò la via alla produzione di un **prequel**, annunciato per la scorsa generazione e ancora in fase di sviluppo. Non si hanno notizie sulla sua eventuale data di uscita e su quale piattaforma sbarcherà definitivamente, ma rimaniamo fiduciosi in attesa di notizie da parte di Ubisoft.

Arriviamo così al **2005** anno in cui Ancel si trova a lavorare a un progetto atipico rispetto ai suoi precedenti lavori. Infatti il designer viene contattato personalmente dal regista di blockbuster **Peter Jackson**, da sempre amante dei videogiochi e profondo stimatore del lavoro di Ancel, per lavorare al *tie-in* della sua ultima pellicola, ovvero il remake del classicissimo **King Kong**. Il team guidato da Michel sviluppa un first person shooter con l'intenzione di creare un'altissima immedesimazione da parte del giocatore, eliminando qualsiasi indicatore su schermo e lasciando tutto lo spazio libero alla visuale in game. Quello che ne viene fuori è un ottimo gioco su licenza, probabilmente uno dei

migliori mai prodotti, che riporta fedelmente l'atmosfera della pellicola riuscendo a creare una genuina sensazione di scoperta e di costante precarietà, minacciati dai pericoli incombenti da ogni angolo. Tecnicamente, il team di sviluppo, spreme al massimo le capacità degli hardware disponibili, supportati anche da un cospicuo budget di fondo. Questa volta riesce ad accontentare tutti sia nei numeri che nella critica di settore, incassando vendite che riescono a soddisfare le aspettative di mercato (si parla di 5 **milioni di copie**, mica male per un gioco su licenza) e portando a compimento un altro grande lavoro del designer, che non si farà ricordare di certo per questo prodotto ma che dimostra ulteriormente la propria versatilità e lungimiranza nel campo.

Da qui in poi Ancel si prende una lunga pausa durante la quale da a battesimo lo spin-off più longevo della saga di *Rayman*; ovvero ***Rayman Raving Rabbids***. Il titolo viene presentato nel **2004** come un possibile ritorno dell'uomo melanzana, questa volta alle prese con una invasione di massa da parte dei Rabbids, conigli dotati di un quoziente intellettuale pari a un comodino in grado però di creare problemi al nostro eroe di turno. Il gameplay era pensato per sfruttare i sensori di movimento dei nuovi controller del **Nintendo Wii**, ma le cose alla fine andarono diversamente. Ubisoft decise di mettere tutto in discussione e il franchise dei Rabbids prese una via autonoma e nettamente diversa dalle idee iniziali. La serie divenne presto un successo di vendite grazie alla decisione di sfruttare i nuovi personaggi in un contesto da partygame. I capitoli uscirono uno dopo l'altro perdendo presto lo smalto di novità e divertimento, uscendo a cavallo tra due generazioni di console. Gli unici titoli degni di nota sono il divertente puzzle platform ***Rabbids Go Home***, uscito nel **2009** sulla piattaforma casalinga di Nintendo, che decise di staccarsi dalla schiera di giochi da festa riuscendo, meglio dei capitoli precedenti, a sfruttare la simpatica antipatia dei protagonisti conigli e lo strategico a turni ***Mario + Rabbids Kingdom Battle***, giunto nel mercato nel **2017** come un fulmine al cielo sereno; sviluppato dalla italiana Ubisoft Milano su **Switch** in collaborazione con una Nintendo che stranamente si apre a nuove possibilità di sfruttamento dei propri marchi, il gioco sorprende per la capacità di sapere coniugare due titoli molto distanti tra loro in un contesto inedito e ben architettato. I Rabbids divennero rapidamente un fenomeno di massa nel mondo, con milioni di copie vendute, gadget e corti animati dedicati totalmente a loro mettendo in secondo piano Rayman che nel frattempo rifletteva in silenzio sul suo destino.



Nel **2011** Ancel riporta al centro dell'attenzione la sua preziosa creatura con il bellissimo **Rayman Origins** uscito su PS3, Xbox 360, Nintendo Wii e console portatili. Una sorta di reboot della saga, una partenza da zero ritornando alla essenza originale: il platform a scorrimento bidimensionale. Grazie al nuovo engine grafico proprietario (il versatile **UbiArt Framework**) il team riesce nell'impresa di regalare ai giocatori un vero e proprio cartoon interattivo. Il tratto dei personaggi è disegnato a mano, così come gli scenari e qualsiasi altro elemento in game; differendo però concettualmente nello stile rispetto al capostipite; qui tutto è molto più caricaturale e smaccatamente ironico e autocitazionista. Il level design è quanto mai brillante e puntuale; ogni movimento è studiato nel millimetro e la sensazione di frenesia incontrollata è ripagata da una repentina soddisfazione da parte del giocatore nel vedere sbizzarrirsi in movimenti acrobatici e precisi. Tutto è studiato al minimo dettaglio, dalle divertentissime animazioni, al design esagerato dei personaggi, alle sonorità disimpegnate ma assolutamente orecchiabili e ben orchestrate (qui ritorna **Christophe Heràl** alla cabina di regia). Ancel dà la possibilità di giocare in **multyplayer** locale scegliendo di porre come protagonista indiscusso non solo Rayman ma anche gli amici di lunga data, ritornano così Globox e i Teens più altre varianti dell'uomo melanzana. Ancora una volta il brand riesce a rinnovarsi ma anche a rimanere fedele a se stesso, portando nuovamente in auge un genere che molti davano per morto e superato, diventandone al tempo stesso uno dei maggiori esponenti moderni. Le vendite furono solamente discrete ma col passare del tempo e del passaparola anche *Origins* venne accolto positivamente dal pubblico. Sorte che capitò al suo sequel: **Rayman Legends**, uscito nel **2013**. Ubisoft ebbe da affrontare una gestazione complicata del titolo, annunciato in pompa magna come esclusiva per lo sfortunato **WiiU** ma subito ritrattato e fatto uscire per tutte le altre console domestiche. *Legends* riprende il discorso lasciato da *Origins* e lo trasporta in un mondo atemporale, dove Medioevo e antica Grecia si ritrovano a confronto fra loro. Niente di innovativo e rivoluzionario rispetto al predecessore ma comunque l'ennesima ottima prova di una mente geniale come quella di Ancel che sembra non voler stancare mai. Un nuovo inizio di una saga che oggi non ha chiara la direzione da intraprendere. Vedremo presto un **Rayman 4** o dobbiamo aspettarci un nuovo capitolo in due dimensioni sulla fasla riga degli ultimi? Nell'attesa Ancel si concede un'ulteriore pausa dalla serie lavorando al secondo capitolo dell'incompreso **Beyond Good & Evil** e a **Wild**, un procedurale preistorico annunciato al Gamescom nel **2014** per

PlayStation 4 ma misteriosamente sparito nel nulla.

In conclusione **Michel Ancel** pur non avendo lavorato a moltissimi titoli ha lasciato chiaramente una traccia nell'evoluzione del videogioco, confermandosi più volte come uno dei più importanti Designer contemporanei; riuscendo a innovare il genere del platform come solo il maestro **Shigeru Miyamoto** ha saputo fare (non è un segreto la loro stima reciproca) e a creare un'icona per moltissimi videogiocatori. Ancel ha sempre giocato sulla forza caratteriale dei propri personaggi infondendo tutto l'amore e la passione per il proprio lavoro. Una mente geniale che gioco dopo gioco riesce a rinnovarsi senza perdersi nel riciclo di se stessi; rispettoso delle esigenze del proprio pubblico e catalizzatore di ricordi ed emozioni che solo un mezzo come il Videogame riesce a trasmettere; attraverso un plasticoso Joypad e l'intimità del salotto di casa.