

[Chris Hecker ci racconta il suo SpyParty](#)

Chris Hecker, programmatore di videogame statunitense, ha da qualche settimana lanciato l'**Early Access** del suo ultimo titolo, **SpyParty**, multiplayer indie in cui il personaggio che interpreta la spia deve finire il maggior numero di missioni e non essere ucciso da un cecchino; al contrario il cecchino deve uccidere la spia con un solo proiettile, visto che si mimetizzerà tra le **IA** del gioco. Quando **Hecker** cominciò a lavorare a **SpyParty**, era ingegnere e designer presso **Electronic Arts**; il suo progetto era quello di risparmiare denaro per lo sviluppo del titolo indie ma purtroppo una serie di finanziamenti lo costrinsero ad accelerare i tempi del suo distacco, a tal punto che questi tagli al personale lo convinsero a vendere l'accesso della beta al titolo per 15\$ (circa €12,50) per auto-finanziarne lo sviluppo. Così, nonostante le 24.000 copie vendute, in poco tempo tutti i risparmi messi da parte da **Hecker** terminarono presto. Per giustificare i tempi di sviluppo (circa 10 anni) Hecker ha dichiarato:

«Mi prendo molto tempo quando faccio le cose, ma solamente perché mi piace farle per bene. Il mio motto 'Consegnare il lavoro in ritardo rende i producer nervosi, ma ciò vuol dire che il lavoro è stato fatto per bene.'»

Hecker ha poi continuato dicendo di aver dedicato del tempo alla sua famiglia e alla salute, evitando di diventare uno dei tanti sviluppatori che non si sono più ripresi. In seguito ha dichiarato che lo sviluppo del titolo ha avuto bisogno di molto tempo. Dal suo concepimento a oggi, sono cambiate tante cose in ambito videoludico, i giocatori sono diventati molto più abili, e quindi si è dovuto implementare qualcosa di nuovo di volta in volta. **Hecker** racconta di essere rimasto colpito quando ha visto evolvere le tattiche di gioco: ad esempio, un giocatore ha notato come la spia non parlasse mai per primo in una conversazione, temendo che fosse troppo scontato ed evidente, così i cecchini hanno cominciato a essere sospettosi nei confronti di chi non iniziava a parlare subito e, una volta che la spia avrebbe capito la strategia, avrebbe preso parte alle conversazioni più facilmente, confondendo la strategia nemica.



Così Hecker ha dovuto passare molto tempo per lo sviluppo del titolo, in particolare per una funzione, quella di poter rivedere un replay della partita, con punti di vista differenti da quello del cecchino, in modo che qualora una spia fallisse può tornare a vedere il replay e capire quale comportamento lo contrassegnasse come sospetto. A sua volta, anche il cecchino può effettuare gli stessi controlli e capire quali comportamenti l'hanno portato al fallimento. Oltre questa funzione, i giocatori possono cercare replay di altri giocatori, per studiare le loro strategie di gioco e adottarle, incrementando la competitività tra le spie e i cecchini. Si può facilmente notare che dal punto di vista degli e-sport, **Hecker** non ha speso molto tempo, in quanto come dichiarato dallo stesso:

«Ci sono tantissime grandi aziende che cercano di imporre i loro titoli negli e-sport, molto spesso spendendo parecchio budget. *Counter-Strike* non è diventato e-sport perché Valve ha investito molto denaro, semplicemente lo è diventato perché è stato sviluppato bene, e il pubblico lo ha scelto come per questo.»

Hecker spera che al lancio, i 24.000 sostenitori di **SpyParty**, siano pronti ad aiutare i nuovi giocatori, prevedendo una formazione di una community Steam matura. Così Chris Hecker vede quattro possibilità per il lancio del suo titolo: la prima è che al lancio il gioco vada bene ma abbia dei problemi di server da affrontare in seguito; nella seconda si ha un'inizio più o meno roseo ma con il bisogno di sviluppo aggiuntivo; la terza possibilità prevede un lancio tenue e uno sviluppo post-lancio, come **Rainbow Six Siege** o **Subnautica** mentre nella quarta e ultima possibilità i 24.000 sostenitori del titolo siano gli unici ad acquistarlo. Indipendentemente da come andrà il lancio, **Hecker**, si è detto soddisfatto del lavoro compiuto

Per il futuro Hecker si augura un progetto più piccolo e più breve, tuttavia non ci sarà un abbandono del titolo, che verrà comunque implementato in tutte le sue sezioni con numerose modalità spie/cecchini e funzioni replay.

The Inpatient

The Inpatient il nuovo gioco per Playstation VR, targato SuperMassive Games, può essere annoverato tra gli horror psicologici.

La software house inglese, dopo averci affascinato con la coinvolgente storia di *Until Dawn* ([qui la recensione](#)) ed entusiasmato, lanciandosi nel mondo della realtà virtuale, con lo spettacolare shooter su binari *Until Dawn: Rush of Blood* ([qui la recensione](#)), che rappresenta uno spin-off del primo, adesso ci presenta quello che è un vero e proprio prequel del capitolo d'esordio.

Non c'è quindi da meravigliarsi se l'hype di tutti i fan della serie è stato elevato sin dall'annuncio ma, se già doversi confrontare con un primo titolo di rango non risultava un'operazione semplice, questo *The Inpatient* presenta non pochi problemi che ne inficiano la qualità.

Blackwood Pines Sanatorium

Ambientato 60 anni prima gli eventi di *Until Dawn*, in un manicomio/casa di cura a BlackWood Pines, *The Inpatient* ci vede vestire i panni di un paziente affetto da amnesia. Durante tutto il gioco ci troveremo sempre in compagnia di qualche personaggio con cui dialogheremo (nel vero senso della parola).

Prendendo in prestito dalla Teoria del Caos l'**effetto farfalla**, la SuperMassive Games, come già in *Until Dawn*, ce ne offre la propria versione: le risposte che sceglieremo di dare influenzeranno il corso della storia, saranno decisive per la vita o la morte dei personaggi incontrati e ci condurranno a finali differenti.

Cosa si poteva fare meglio

Come accennavamo, i difetti legati a questo titolo sono diversi e coinvolgono molti settori chiave.

Il **secondo difetto**, non da poco in ordine di fastidio arrecato al gamer, è rappresentato dalla programmazione dell'ambiente che ci circonda. L'intero scenario, compresi il 99% degli oggetti, si presenta infatti come un unico gigantesco blocco immobile: ciò vuol dire che non solo non saremo in grado di far muovere niente sbattendovi contro, perdendo in realismo ma, per di più, qualsiasi oggetto, persino quelli dotati di ruote, ci bloccherà il cammino, impedendoci di proseguire, obbligandoci a una macchinosa manovra di aggiramento. Per compire questa farraginoso operazione dovremmo spostare l'analogico di destra per tre o quattro volte nella direzione della rotazione che vorremo effettuare prima che la manovra vada a buon fine.

Qualche "illuminato" sviluppatore della casa britannica, ha ben pensato di mettere una **bella toppa** a questo inconveniente creando quello che rappresenta il **primo dei difetti** del gioco.

Il più grave problema è infatti proprio legato al **sistema di controllo**.

I programmatori della SuperMassive Games hanno dimostrato la propria maturità in ambito VR, studiando un sistema di controllo che evita completamente, qualsiasi problema legato al "motion sickness", posizionando il movimento in avanti sull'analogico sinistro e la rotazione di 30/45/60 gradi sull'analogico destro.

Fin qui un ottimo lavoro. Purtroppo qualcuno, probabilmente in uno stadio particolarmente avanzato dello sviluppo del gioco, o addirittura in fase beta testing, ha avuto la “geniale” idea di mettere sempre sull’analogico destro la “**feature**” per l’inversione di visuale a 180°. Questa inopportuna funzione di controllo ci perseguiterà per tutto il gioco e ci capiterà in continuazione di azionarla **involontariamente**. Malauguratamente, neanche dalle impostazioni è possibile disattivarla, e saremo così condannati per l’intero gioco a doverci voltare nuovamente nella giusta direzione, diminuendo ancor di più la già scarsa immersività di questa **esperienza VR**.

Lo stress e il senso di insoddisfazione causati dalle già citate incaute scelte di programmazione ci inducono a **sperare** almeno in una storia avvincente e dal finale ricco di suspense. Anche qui veniamo amaramente delusi: ci mettiamo veramente poco a capire la storia e i suoi risvolti, e il gioco si riduce a seguire qualche personaggio per **interminabili** corridoi nei quali non succede assolutamente **niente**, e quasi speriamo in un jumpscare per movimentare un po’ la noia generata da questi lunghi tratti **soporiferi**.

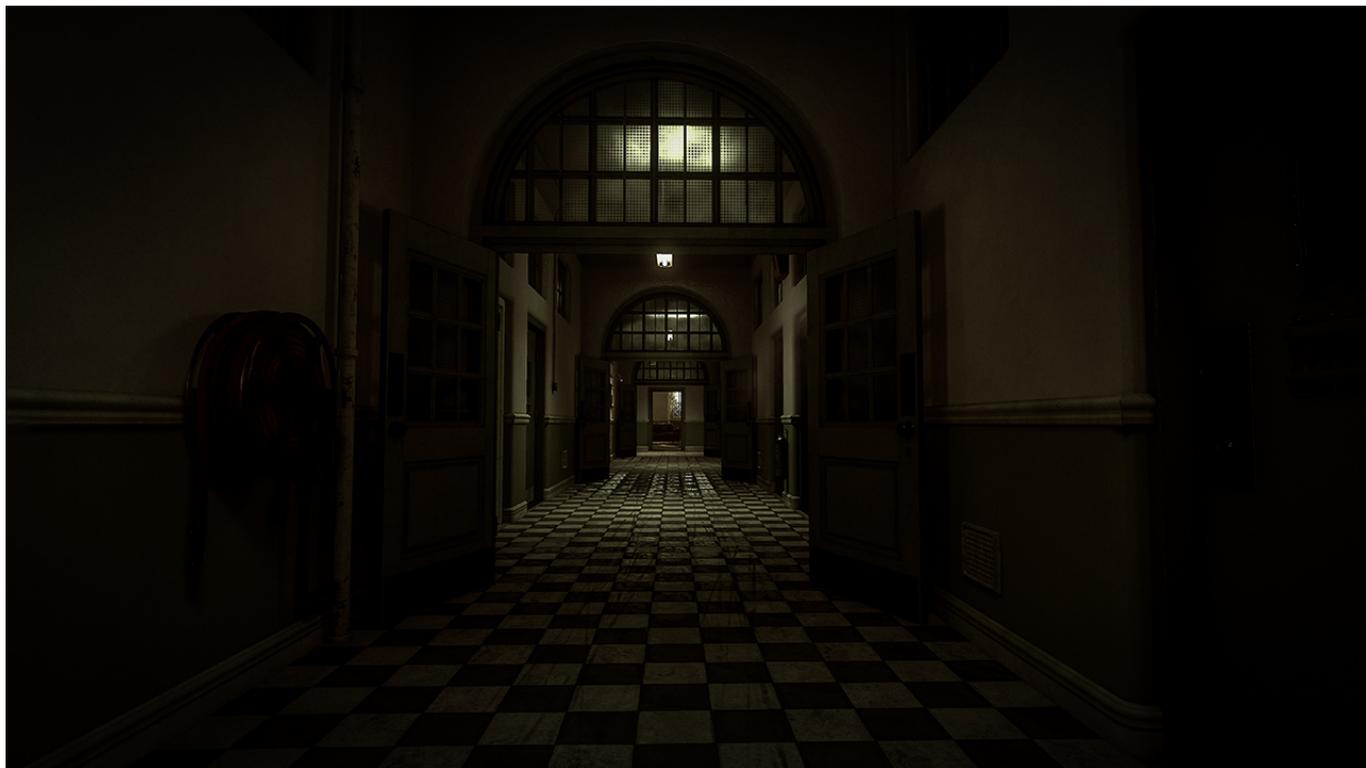
Cosa ci è piaciuto

Assolutamente da lodare, invece, è l’esperimento relativo al **controllo vocale** dei dialoghi fatto dagli sviluppatori della SuperMassive Games.

Durante i colloqui con i vari personaggi, ci verranno poste delle domande e proposte a schermo due risposte possibili: ci basterà pronunciare la frase scelta e verrà automaticamente interpretata dall’**intelligenza artificiale** che si occupa del riconoscimento vocale.

L’eccellente lavoro degli sviluppatori britannici fa sì che l’algoritmo di **riconoscimento vocale** abbia un ottimo livello di accuratezza, pari quasi al 90% di corretta identificazione della risposta. È saggiamente stata anche prevista la possibilità di selezionare la risposta, semplicemente guardandola e premendo il tasto **X**.

In breve, risulta abbastanza naturale parlare con i personaggi del gioco sebbene sia necessario pronunciare esattamente la frase mostrata come risposta e non sia possibile dire qualcosa di simile o di significato analogo, come avviene nelle odierne **AI** di riconoscimento vocale.



Analisi Tecnica

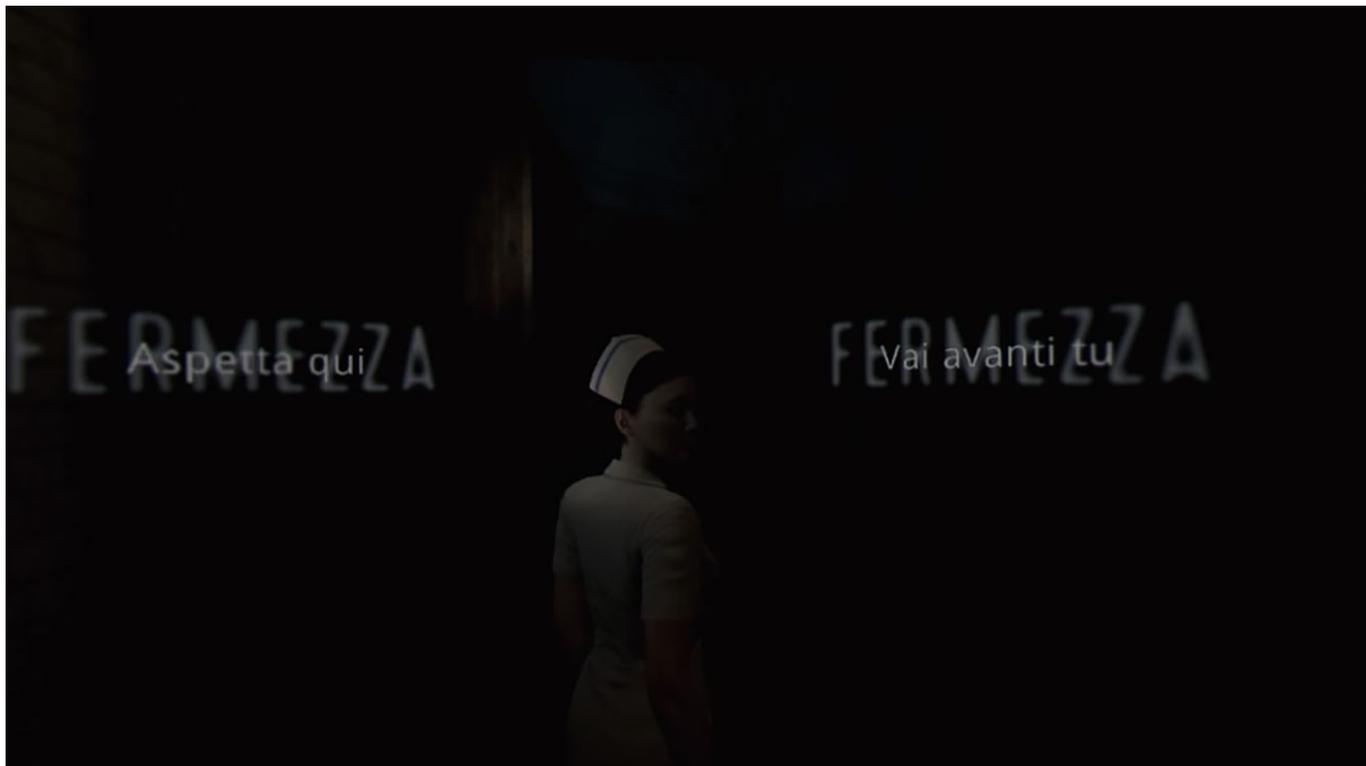
Le texture sono belle, dettagliate e di grande effetto, sia quelle relative all'ambiente sia quelle che delineano l'aspetto dei personaggi. Il titolo sarebbe graficamente eccellente se non fosse per una miriade di **bug grafici** che, a scapito del realismo, fanno brillare anche in totale oscurità tutti gli oggetti, evidentemente aggiunti in un secondo momento, come i contorni delle finestre, delle porte, alcune parti della pavimentazione ecc.

Le animazioni dei personaggi sono abbastanza fluide e credibili, mentre quelle legate al nostro personaggio lasciano alquanto a desiderare. La velocità con cui ci muoviamo è a dir poco ridicola, anche nei momenti più concitati di imminente pericolo siamo lenti come una **tartaruga assonnata** e, se ci guardiamo i piedi, per altro scalzi, notiamo una specie di "**moon walking**" con scivolamento frontale del tutto inverosimile.

Il **comparto audio** è buono: i dialoghi, in italiano, sono ben doppiati, quasi al livello di quelli dello spin-off *Rush of Blood*, e le musiche accompagnano abbastanza bene le varie parti della storia. Gli effetti audio, seppur d'effetto, sono spesso temporizzati con troppo anticipo, rovinando così la sorpresa dei, tra altro rari, **jumpscare**.

L'estrema **lentezza** del personaggio, le lunghe camminate per gli **interminabili** corridoi che attraversiamo del tutto indisturbati e le poche emozioni che regala questo titolo, fanno sì che la scarsa **longevità** di sole **2-4 ore** diventi un pregio piuttosto che un difetto.

Per quanto riguarda il "motion sickness", problema sempre in agguato quando si tratta di **realtà virtuale**, possiamo tranquillamente affermare che i ragazzi di SuperMassive Games lo hanno totalmente scongiurato, tramite l'ormai collaudato sistema di rotazione a scatti.



Impressioni Impazienti

Purtroppo *The Inpatient* delude sotto molti aspetti, la storia lenta e superficiale, il sistema di controllo stressante e tutt'altro che funzionale, la longevità di sole 2/3 ore e qualche bug grafico, fanno scendere il giudizio generale del gioco ben al di sotto della sufficienza. L'impressione generale che si ha giocando a ***The Inpatient*** è che la SuperMassive Games abbia puntato davvero in alto con un titolo graficamente bellissimo, e aggiungendo l'innovazione del controllo vocale dei dialoghi, al già apprezzato sistema di narrazione dell'**effetto farfalla**, abbia cercato di raggiungere l'olimpo delle **IP**. Purtroppo evidentemente, a uno stadio avanzato dello sviluppo, forse per problemi di **budget**, o a causa di qualche **deadline** da rispettare, abbiano dovuto accelerare la conclusione del titolo, lasciando bug grafici un po' ovunque e rattoppando alla meno peggio i bug più importanti.