

Il pessimismo di Keita Takahashi

Se avete vissuto appieno la sesta e la settima generazione PlayStation (gli anni di PlayStation 2 e 3), quello di **Keita Takahashi** è un nome che sicuramente non può esservi sfuggito. Un tempo parte di **Namco Bandai** e ora sviluppatore in proprio, il game designer giapponese ha ottenuto una certa fama grazie ai suoi titoli particolari e fuori dagli schemi per quanto i temi trattati siano semplici e talvolta persino bambineschi: dall'inglobare all'interno di una palla oggetti, persone e continenti per farla diventare talmente grande da diventare una stella nella serie di **Katamari** all'essere una sorta di verme quadrupede in *Noby Noby Boy* che deve allungarsi sempre di più per raggiungere, a partire dalla Terra, pianeti sempre più lontani.

Nel 2010 Takahashi ha lasciato Namco a causa della non buona esperienza avuta in azienda e per qualche tempo si è **dedicato alla creazione di un parco giochi a Nottingham**, progetto che però non è mai stato concluso.



Buona parte delle sue creazioni ha riscosso un buon successo tra il pubblico, e anche il suo ultimo titolo, **Wattam**, attualmente in cantiere e atteso entro la fine di quest'anno per PS4 e PC, sembra stia già riscontrando un feedback positivo. Questa volta non si dovrà diventare fisicamente grandi o lunghi, ma l'unica cosa che si dovrà ingrandire sarà la nostra cerchia di amici. Sì, l'obiettivo principale di *Wattam* è quello di creare legami con ogni sorta di personaggio che si incontrerà durante la nostra avventura.

Come già detto, sono tutti tutti giochi molto vivaci che ispirano felicità e spensieratezza, ma paradossalmente ciò che prova l'autore riguardo la sua carriera è tutt'altro che felice. Nonostante i numeri parlino chiaro, Takahashi non crede che i suoi giochi siano stati dei veri successi, non al pari dei tripla A, e pensa che non sia riuscito **a fare davvero la differenza** all'interno dell'industry videoludica. Si sente pessimista persino sul titolo a cui sta attualmente lavorando, nonostante voglia veramente andare controcorrente e cambiare la visione standard del videogioco. Proprio come accadde con *Katamari* e *Nobi Nobi*, teme che la sua opera non possa piacere proprio per il suo essere diversa dai giochi più amati dal grande pubblico.

È vero che molti dei videogiochi più famosi hanno tante cose in comune che aiutano a renderli,

appunto, famosi, ma è anche capitato, soprattutto nel mondo **indie**, di assistere a dei veri e propri boom di notorietà che hanno portato giochi di generi discostanti da quelli che attirano di più a diventare delle vere e proprie pietre miliari. Sarà la stessa sorte che toccherà a *Wattan* o avrà ragione il suo creatore?