

Trailmix punta a rinnovare il genere casual con l'aiuto di Supercell

Con un supporto "liquido" da parte della **Supercell** di ben 4.2 milioni di dollari, i veterani della **King**, **CarolinKrenzer** e **TristanClark**, puntano a reinventare il genere casual. Quest'ultimi hanno visto il boom dei giochi casuali sul cellulare dall'interno.

Entrambi si sono uniti a **King** per aiutare la società a fondare lo studio a **Londra** nel lontano Agosto del 2012. In quel momento, **Candy Crush Saga** non era ancora nel suo periodo di "boom", anche perché era stato rilasciato da tre mesi e la casa produttrice aveva solamente 150 dipendenti. Entrambi lasciarono la compagnia nel corso dello scorso anno, periodo nel quale **Candy Crush** era, molto probabilmente, il più famoso gioco per dispositivi mobile. King aveva avuto un'impennata e per questo fu acquistata da Activision Blizzard per miliardi di dollari.

«È stato un bel periodo», ricorda **Krenzer**, che in precedenza aveva lavorato in **Playfish Games** durante il boom di **Facebook**.

«Abbiamo sperimentato questa incredibile iper-crescita per cinque anni e mezzo, ma ad un certo punto il lavoro è quasi finito, siamo venuti per creare qualcosa da zero, abbiamo pensato che fosse ora di andare avanti».

Grazie al tempo passato all'interno della **King**, professionisti quali **Krenzer** e **Clark** hanno allineato le proprie ambizioni e hanno cominciato a elaborare un progetto comune. Precedentemente, **Clark** aveva fondato uno studio indipendente, chiamato **Launching Pad Games**, in **Nuova Zelanda**.

«Fondare lo studio di Londra era come creare uno sviluppatore indipendente, in pratica», afferma **Clark**. «Lavori su tutto, e sia a Caroline che a me piace avere le mani su tutti i tipi di sviluppo del gioco... Che sensazione pensare che ci siano una mezza dozzina di te, e che quindi puoi concentrarti solo sulla progettazione di un prodotto: è qualcosa che volevamo davvero ricominciare a fare. »

La nuova società di **Krenzer** e **Clark**, **Trailmix**, è stata in modalità "stealth" fino ad ora. Tuttavia, anche se lo studio stesso è completamente nuovo, è chiaro che i suoi fondatori hanno già posto le basi alle idee che guideranno la direzione creativa per qualche tempo. **Trailmix** non creerà giochi in **VR o AR**. Al contrario, il suo scopo è quello di tentare di reinventare i giochi casual.

«Non ci stiamo concentrando su una nuova piattaforma, perché crediamo che i giochi mobile non siano stati sfruttati a pieno come mezzo di intrattenimento», afferma **Krenzer**.

Anche se **Trailmix** è ancora allo stadio "embrionale" emerge un quadro intrigante. Infatti, **Clark** indica i successi recenti quali: **Gardenscapes**, **Episode - Choose Your Story** e **Choices: Stories You Play**.

«È tempo di porsi in maniera più "filosofica". I giochi casual sono "snackable", sono costruiti per adattarsi alla tua vita quotidiana, ti fanno tornare a giocarli a lungo termine, sono estremamente facili all'inizio, e forniscono una distrazione molto utile quando si sta viaggiando o qualsiasi altra cosa si stia facendo.»

«Ci sono giochi come **Monument Valley**, **Journey**, **Flower**, film come **Harry Potter**, ci sono le sit-com, c'è **Game of Thrones**. Il tipo di stimoli che si hanno da tutto questo, il tipo di accrescimento che si ottiene è

completamente diverso [rispetto a quello ricevuto dai giochi casual].»

«Quello che stiamo facendo è combinare entrambi gli aspetti: tenere i giochi aperti, accessibili e spendibili, ma usarli come base per andare verso qualcosa che abbia quei livelli di significato, che sia memorabile come uno di quei giochi, o come ognuna di quelle altre narrazioni (film/serie tv/sit-com)»

«La grande narrazione non è quella che ti porta solo da qualche altra parte: è quella che al contempo ti dà qualcosa da riportare nel tuo mondo.»

Trailmix vuol rendere il proprio pubblico più coinvolto e investito emotivamente utilizzando come base giochi che si adattano alla vita quotidiana come *Candy Crush*.

Quest'idea sarà alla base dei prodotti della **Trailmix** e, durante i prossimi mesi i fondatori si concentreranno sul suo perfezionamento. Inoltre, grazie al contributo della **Supercell**, **Krenzer** e **Clark** avranno modo di seguire le loro idee nel migliore dei modi. **Paananen** (direttore della **Supercell**) stesso li ha omaggiati. Con la loro società, i fondatori cercheranno di seguire l'esempio della lucente compagnia di Paananen, cioè quello crescere lentamente con un team di persone affidabili.

«Non hai bisogno di molte persone per fare qualcosa di eccezionale[...]», afferma Krenzer. «La quantità di persone in azienda non sarà per noi un indicatore di successo: per alcune aziende è come se lo fosse, ma non è vero, e penso che Supercell mostri che è così.»

«Supercell è il miglior partner che possiamo immaginare per gli obiettivi che abbiamo in mente: eravamo pronti a trascorrere mesi, o addirittura tutto il prossimo anno, alla ricerca dell'opportunità di finanziamento perfetta per noi, e il nostro partner dei sogni è arrivato proprio all'inizio. Non dobbiamo più preoccuparci di questo, ora dobbiamo solo creare giochi »

Questo è quello che ci pare proprio un ottimo inizio.

[MCM London Comic Con 2017](#)

Quanti anni hai? Di che razza sei? Sei single o sposato? Tutte domande a cui puoi rispondere: e chi se ne frega, io vado al **Comicon**, quel magico posto dove puoi essere te stesso per tre giorni senza pensare al giudizio altrui. Come da consuetudine, ogni 6 mesi a **Londra**, presso il **Royal Excel Dock**, spazio grande come 2 stadi di calcio, si è svolto dal 26 al 28 giugno il **MCM Comicon**, fiera dedicata alla cultura nerd organizzata da **Grant Craig H.**, **Owen E.**, **Hannah W.**, alla quale accorrono migliaia di persone di ogni età per godersi una giornata tra stand di fumetti, spazi videoludici, angoli dedicati agli oggetti da collezione, cibarie asiatiche e ospiti speciali. Quest'anno, nonostante la location dia sempre una sensazione di folla e riempimento, le statistiche indicavano una percentuale di ingressi in meno pari al 30%, complice probabilmente l'allarme terrorismo e il recente attentato di **Manchester**: la fiera era considerata un sito sensibile, e la sicurezza quest'anno era infatti minuziosamente organizzata, comprendendo cani anti bomba a controlli di ogni genere, anche prima di arrivare sul posto.

Gaming a non finire

PC Gaming, PS4, Nintendo Switch, Xbox One, tutti a disposizione dei gamer più accaniti; tantissimi i videogiochi in esposizione che abbiamo potuto provare (o rigiocare), da giochi d'intelletto a titoli ad alta tensione come **White Day**, passando per il giocoso **Splatoon 2**, oltre ad alcune simulazioni per **PSVR**. Fra i titoli più gettonati di quest'anno figuravano i picchiaduro come **Arms**, prossima attesissima uscita di casa **Nintendo** - che **GameCompass** ha già testato durante il **Global TestPunch** - un vero antistress che richiama alla mente i tempi in cui nelle sale giochi si trovava il videogame di **Ken Shiro** e si passavano ore a sferrare pugni contro i pad: il titolo **Nintendo** dà il vantaggio di non ridursi le nocche a sangue ottenendo comunque alla fine del gioco la stessa sensazione di bicipite gonfio "da culturista", senza bisogno di far esplodere teste sullo schermo (e sarebbe un peccato, tanto sono simpatici i personaggi del roster di **Arms**); sono stati gettonatissimi anche titoli come il supereroistico **Injustice 2**, che stupisce dal punto di vista tecnico e della giocabilità, oltre a offrire una storia interessante ed elaborata almeno quanto quella del primo capitolo, e il sempreverde **Tekken 7**, nel cui roster figura adesso **Akuma**, direttamente dalla serie **Street Fighter**, e del quale saltano all'occhio la grafica migliorata, costumi rinnovati e nuove mosse per i personaggi che ci accompagnano dagli anni '90. Lunghe file per provare in anteprima ogni videogame, come sempre in queste occasioni, ma l'attesa è ben ripagata.

Tanti ospiti speciali

Non potevano mancare gli ospiti speciali ad arricchire un evento già così ricco e composito, con ospiti del calibro di **Donnie Yen (IP man)**, **Lou Ferrigno** (il primo **Hulk** cinematografico), **Sam Jones (Flash Gordon)**, **Summer Glau (Firefly, Terminator)**, **Victor Gaber (Flash, Legend of Tomorrow)**, **Verne Troyer (Mini me, Austin Power)** su tutti. Uno spazio della fiera era adibito soltanto alle interviste, con un solo ospite a concedersi al pubblico, mentre per gli altri era necessario affrontare una fila inenarrabile e sborsare 30/40 sterline per portar con sé una foto con autografo. Veterani delle fiere del fumetto come il **tenente Ura** dello storico **Star Trek** sono stati invece reclutati come giudici al contest per il più bel cosplay, dove tra scenette tratte da film, monologhi ed esibizioni, vari cosplayer hanno intrattenuto il numeroso pubblico in un teatro interno da più di 300 posti.

Cosplay per ogni palato

E proprio a proposito di cosplay, se ne trovavano di ogni fascia d'età, razza, sesso, agghindati in ogni modo, dall'abbozzato e pluriutilizzato cosplay dell'eroe o del villain (onnipresente a ogni fiera almeno un **Joker** vestito di semplice maglietta viola e con cerone in volto) a certi capolavori di ingegneria del costume degni di certi colossal hollywoodiani (su tutti un sofisticato **Ironman** in metallo dotato di servo motori per azionare il sistema d'uscita dei razzi e di casse audio che sparavano a tutto volume **Iron Man** dei **Black Sabbath**), passando per il gruppo di amici coordinati a tema **Justice League of America**, fino a un'intera famiglia vestita da **The Incredibles**. Era un po' traumatico avvicinarsi a una **Wonder Woman** vista di spalle, sperando fosse la nerd dei tuoi sogni, elaborare una frase da attraccione alla **Barney Stinson** per poi scoprirle, appena girata, una barba e voce da camionista. Ma anche questo è il gioco del cosplay.



Rifocillarsi e andar via

Non bastasse la traversata oceanica per arrivare al **Comicon** - 2 ore circa tra treno e metro dal centro di Londra, più la coda per i controlli e i biglietti - tutto questo girare fa venire fame, e per fortuna la fiera era attrezzata, trasportandoci nell'atmosfera degli anime o dei jrpg tra **dorayaki**, **okonomiyaki**, **gatsu gatsu curry**, **sushi** e tanto altro che riusciva a offrire un po' di ristoro in tutto il tran tran di una fiera divertente, stancante ma al contempo emozionante e affascinante, che permette di liberare e condividere con **5000** persone il nerd che è in te e che al lavoro e nella vita di tutti i giorni si tiene spesso buono, nel privato della propria stanza, per restare socialmente accettabili. Appuntamento a Londra per la prossima fiera a ottobre.
Lunga vita e prosperità.

Giorgio Contino

