

Speciale E3: arriva una data di uscita per il DLC Donkey Kong Adventure

Accompagnato da una magnifica esibizione live, viene mostrato un trailer di *Donkey Kong Adventure*, il primo DLC di **Mario+Rabbids Kingdom Battle**, la punta di diamante di Ubisoft Milan: arriverà il prossimo 26 giugno, il 25 se si è già in possesso del Season Pass.

E3 Real Time: Conferenza Ubisoft

La conferenza **Ubisoft** è come ogni anno una delle più attese, e anche quest'anno non mancano le aspettative tra **Beyond Good & Evil 2** (lontano dall'uscita ma di cui ci si aspetta qualche anticipazione) e rumors vari, tra cui quello dell'uscita del ritorno di **Splinter Cell**.

Apertura riservata a **Just Dance 2019**, con un trailer video dove varie hit dell'ultimo anno vengono reinterpretate a suon di ottoni, passando da sonorità balcaniche ad atmosfere funk.

Si passa poi a uno dei più attesi della serata: **Beyond Good & Evil 2**. Il trailer ci introduce nell'ambientazione di un paesaggio innevato e in una situazione festosa interrotta dall'approssimarsi di veicoli nemici: inutile dire che si è subito pronti alla battaglia. Il video non mostra tracce di gameplay, ma regala certamente una spettacolarità che appaga l'attesa del gioco, ancora a oggi in lavorazione e non vicino a una data di rilascio.

Gabriel Brunier, narrative director di **Ubisoft Montpellier**, che raccolta parte della trama che comprende la ricerca di un misterioso artefatto, e **Guillaume Brunier**, senior producer: entrambi introducono ai personaggi principali del gioco. Il personaggio interpretato è un capitano, ed è ambienta a **Ganesha** nel XXIV secolo.

La più bella sorpresa sono gli scampoli di gameplay del gioco, ancora in pre-alpha, e l'invito agli utenti a creare contenuti artistici per il gioco, soprattutto musicali, in collaborazione con la **HitRecord** di **Joseph Gordon-Levitt**, che interviene nella conferenza a parlare della sua piattaforma che aiuterà i giocatori a contribuire ai contenuti del gioco fra musiche, artwork, e altri asset di gioco.

Justin Kruger, community developer di **Rainbow Six Siege**, che annuncia il raggiungimento di **35 milioni di giocatori** nel gioco, e introduce le competizioni dell'e-sport: agosto a Parigi, novembre la Pro League e febbraio a Montreal. Parte così un breve trailer documentaristico per introdurre il nuovo corso.

Viene introdotto il personaggio di Antii Il Vessuo, creative director che introduce il trailer di **Trials Rising**, che invita sul palco Brad Hill, il "Professor Fat Shady", che ha avuto il compito di creare svariati tutorial della serie nel corso degli anni e che invita gli utenti a iscriversi alla closed beta del

gioco. Il gioco sarà rilasciato a febbraio 2019 per tutte le piattaforme PS4, Xbox, Nintendo Switch e PC.

Giunge un momento aspettato da molti, quello di **The Division 2**: sul palco **Julian Gerighty** parla di un virus e del caos che attanagliano la nazione, introducendo al setting narrativo del gioco e alla missione del giocatore: quella di determinare la rinascita della società.

L'IP targata **Tom Clancy**, e sviluppata dallo studio **Massive Entertainment**, mostra tutti gli elementi classici del genere post-apocalittico in un lungo trailer e scaraventa lo spettatore in uno scenario di distruzione, morte e terrore militare, che gli eroi dovranno essere pronti a sovvertire.

Si torna sul palco dove **Julian Gerighty** continua a parlare della storia che evidentemente compone la spina dorsale della campagna single player, sulla quale Ubisoft pare aver creduto, per passare poi alle caratteristiche del gioco, dalle classi di specializzazione (**Sharpshooter**, **Demolitionist** e **Survivalist**) fino all'elemento di novità dei **Raids**. Saranno previsti vari aggiornamenti, e si partirà subito con lo **Year One**, che vedrà 3 episodi e svariati DLC. La data della registrazione della beta è prevista per il **15 marzo 2019**.

Arriva un momento attesissimo per tutti gli italiani: quello di **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**. Sul palco il lead producer **Xavier Manzanares** di Ubisoft Paris, accompagnato da una band dal vivo quasi tutta al femminile, i Critical Hit. Manzanares introduce così il "maestro" **Grant Kirkhope** che che guida uno straordinario medley delle principali musiche del DLC **Donkey Kong Adventure** disponibile dal prossimo **26 giugno**.

Arriva il momento dei pirati: torna **Skull & Bones**, già presentato lo scorso anno all'E3 e quest'anno presentato con un altro trailer.

Sul palco adesso **Justin Farren**, creative director di Ubisoft Singapore, che parla degli obiettivi del gioco. Vengono presentate navi come **La Sultana** e Farren parla di quanto conti molto la fortuna, dovendo fronteggiare cataclismi, il tempo (avverso o favorevole) e conflitti di varia natura. Fra artiglieria da comprare, possibilità di personalizzazione delle navi, assalti navali, esplorazioni nelle isole il gioco si presenta con un lungo video gameplay che illustra il meglio del genere piratesco, che utilizza probabilmente parte del know-how acquisito in **Black Flag**, ma che ricorda anche per certi versi **Sid Meier's Pirates**. Vi è la possibilità di formare gruppi e assaltare in flotta i nemici con piani di battaglia coordinati. Vengono rappresentate intere battaglie, si ha la sensazione di un titolo con una sua complessità e che certamente gode di un impianto grafico di rango. Non si ha ancora una release date, ma un'orizzonte d'attesa per il 2019.

Elijah Wood torna con la sua **Spectrevisions** sul palco assieme al game director **Benoit Richer** di Ubisoft Montreal per presentare **Transference**, nuovo lavoro in VR che indaga sulla coscienza, ha come scopo quello di scappare da una mente in cui ci si trova intrappolati e avrà all'interno vari puzzle e una forte componente psicologica.

Il gioco pare alterna parti filmate alla ricostruzione su motore grafico, e sarà disponibile già nell'**autunno 2018**.

Abbiamo dunque **Starlink - Battle for Atlas**, ed è **Laurent Malville** a presentarlo e a introdurre

rapidamente il video successivo, riservando una sorpresa a molti fan.

Yves Guillemot introduce quella che è un'assoluta novità, vedendo la seconda collaborazione con Nintendo con l'IP **Starfox**. E a presentarla non poteva che esserci nuovamente **Shigeru Miyamoto**, al quale Guillemot regala il primo prototipo della navicella di *Starlink*. Il gioco arriverà il **16 ottobre** e sarà disponibile su tutte le piattaforme.

Arriva il momento di **For Honor**, presentato da **Roman Campos-Oriola**, creative director del gioco, e anche qui si va verso il coinvolgimento degli utenti: il gioco sarà disponibile su PC gratuitamente dall'**11 al 18 giugno**. Viene dunque lanciato il trailer, che include il personaggio del **Principe di Persia**, per un DLC destinato a impreziosire il gioco principale.

La guerra civile dilania la Cina e quattro nuove fazioni sono qui introdotte nel nuovo update assieme alla nuova modalità di assedio "**breach**".

Delphine Dosset, brand director di **The Crew 2**, introduce il gioco, annuncia che sarà disponibile dal 21 giugno e l'open beta è già scaricabile.

Adesso un altro momento che molti sapevano: quello di **Assassin's Creed Odissey**, che si mostra adesso in un nuovo trailer cinematografico.

Jonathan Dumont, creative director del gioco, introduce al setting dell'**antica Grecia**, dove filosofia e democrazia sono all'apice, mentre imperversano le guerre del Peloponneso un semplice mercenario deve salvare i suoi cari e diventare un eroe leggendario. Ritorna una forte componente RPG come nel precedente **Origin's** e si aggiunge la scelta di scegliere il personaggio **Alexios** o **Kassandra**. In vari mini trailer vediamo scampoli di gioco, come quelli in cui ad Alexios viene data la **spada di Leonida** e fin da piccolo comincia il suo cammino da eroe o dialoghi a risposta multipla che si intessono con personaggi come quello di Socrate. Segue quindi un lungo trailer di gameplay e la data d'uscita: 5 ottobre 2018.

[Italian Video Game Awards](#)

Il Drago d'Oro cambia nome, veste e location e diventa Italian Video Game Awards. Un tocco di maggior internazionalità, categorie ripensate, platea delle grande occasioni. Dopo 5 edizioni, quella del **Teatro della Vetra** rappresenta un po' l'inizio di un nuovo ciclo, una prima edizione di un nuovo corso verso una manifestazione che aspira a un respiro più ampio rispetto a quello limitato all'ambito del **Belpaese**. La strada da fare è ancora tanta, ma fa piacere vedere come i progressi rispetto al passato non manchino.

La giuria, composta da 12 elementi provenienti quasi interamente dal mondo del giornalismo

videoludico, fra testate generaliste e specialistiche e outsider, ha scelto i migliori titoli per ogni categoria dei quali di seguito trovate l'elenco completo:



Game of the Year: The Legend of Zelda: Breath of the Wild



People's Choice: Horizon: Zero Dawn

Best Selling Game: FIFA 18



Radio 105 eSports Game of the Year: Tom Clancy's Rainbow Six Siege



Best Art Direction: Cuphead



Best Audio: Nier: Automata



Best Character: Senua - Hellblade



Best Narrative: Prey



Best Game Design: Super Mario Odyssey



Best Evolving Game: GTA Online





grand theft auto ONLINE



Game Beyond Entertainment: Last day of June



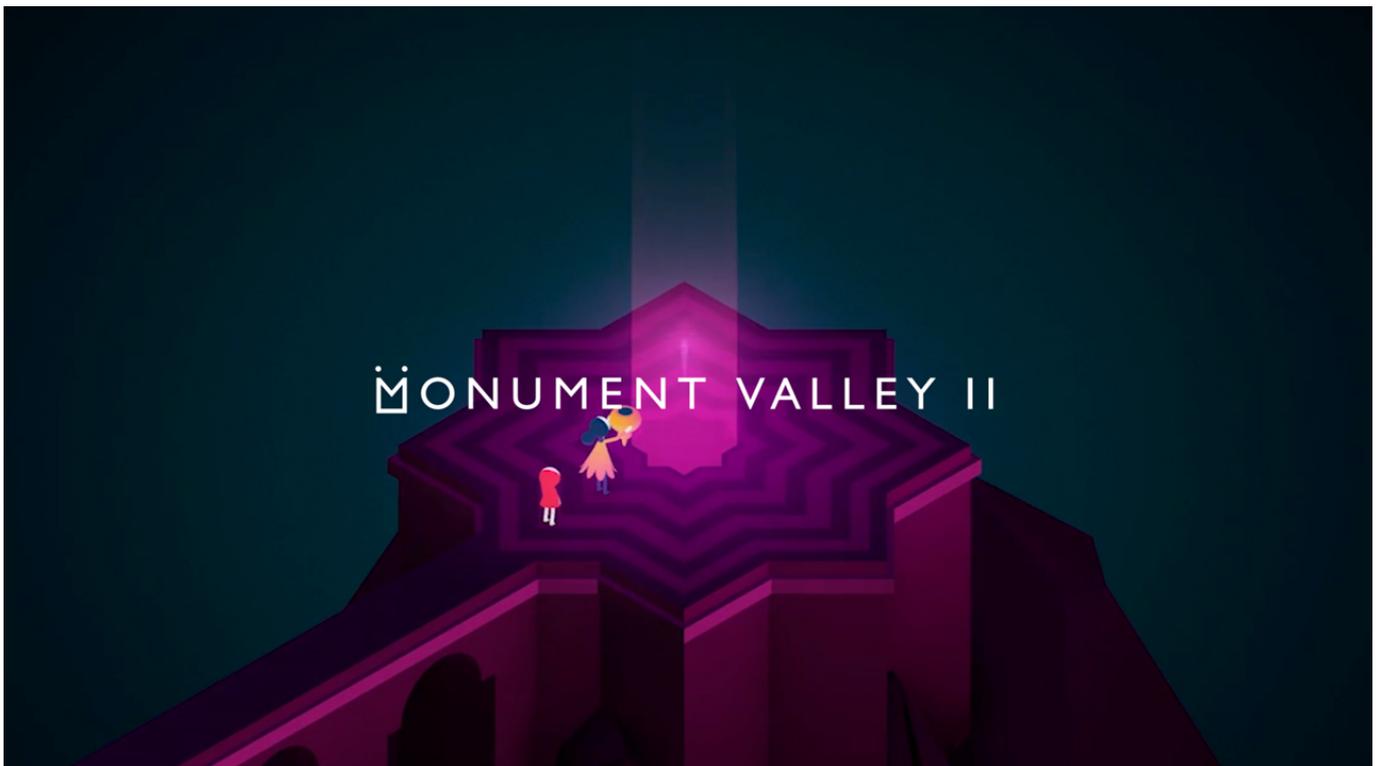
Innovation Award: PlayerUnknown's Battlegrounds



Best Mobile Game: Monument Valley 2



Best Indie Game: What Remains of Edith Finch



Best Italian Game: Mario + Rabbids Kingdom Battle



Best Italian Debut Game: Downward



MCV Special Recognition Award to the most successful individual in the Italian Industry: Davide Soliani, Ubisoft Milan



MCV Special Recognition Award to the most successful Italian company in the world: Digital Bros



Ubisoft raggiungerà il suo miglior fatturato di sempre nel prossimo anno fiscale?



Ma è nell'anno fiscale 2018/2019 che si aspetta il "boom": grazie all'uscita di **The Crew 2** e **Skull and Bones**, annunciati allo scorso E3, in uscita rispettivamente il 16 marzo e durante il prossimo autunno, si prevede un fatturato di **2,1 miliardi di euro**, il più alto di sempre per Ubisoft, che per l'occasione ha reso pubblico un grafico che mostra le sue entrate (espresse in milioni di euro) dal 2005 al 2019, basandosi ovviamente sugli obiettivi posti per quanto riguarda gli ultimi due anni.

SALES (M€)

X 4



*Based on targets

Che sia un'aspettativa troppo ottimista? Non resta che aspettare e vedere come i prossimi titoli in uscita verranno accettati dal grande pubblico.

Grandi annunci nell'odierno Nintendo Direct

Un po' a sorpresa è arrivato il nuovo **Nintendo Direct**, ricco di annunci, a cominciare da un titolo che è stato una delle fortune di **Nintendo DS: *The World Ends With You*** arriverà su **Switch** nel corso di quest'anno e consentirà sia l'utilizzo dei controlli tradizionali che quelli touch.

Sono stati annunciati anche **nuovi DLC per *Pokken Tournament DX***, suddivisi in due *tranche*: il **31 Gennaio** arriverà un nuovo personaggio (**Aegislash**) insieme alla possibilità di supporto di **Mega Rayquaza** e **Mimiky**, mentre, il **23 Marzo** sarà aggiunto al *roster* **Blastoise**, con il supporto di **Mew** e **Celebi**.

Il **16 Marzo** sarà il turno di ***Kirby Star Allies***, che presenta nuovi *moveset* e la possibilità di combinare le abilità in modalità cooperativa.

Questo mese si attende il rilascio di ***Dragon Quest Builders*** ma, già da questo momento, è possibile provarlo su Nintendo Switch, attraverso una demo.

Questa primavera sarà anche il turno di ***Zelda Hyrule Warriors*** che, nella sua versione ***Ultimate***, includerà tutte le espansioni rilasciate su **Wii U** e **3DS** con inclusa la possibilità di giocare in *co-op* con schermo condiviso.

Oltre a **Zelda**, arriverà sulla console ibrida anche ***Mario Tennis*** che per la prima volta, introdurrà una modalità storia.

Qualche mese più tardi, dopo aver debuttato su **PS4**, **PS Vita** e **PC**, sarà il momento di vedere **Ys**

VIII: Lacrimosa of Dana anche su Switch, l'action-RPG, sviluppato da **Nihon Falcom**.

A **Febbraio** arriverà la prima espansione per l'acclamato **Super Mario Odyssey** in cui **Luigi** aiuterà il protagonista all'interno di un nuovo mondo, dopo aver concluso il *plot* principale. Il fratello di Mario dunque, ci darà la possibilità di avviare la modalità "**Caccia al Palloncino**", una sorta di "Nascondino" in cui sarà necessario nascondere o trovare i vari palloncini che ci permetteranno di entrare nella classifica generale. L'aggiornamento includerà anche **nuove skin** e nuovi filtri per la modalità fotografica.

SNK Heroines Tag Team Frenzy potrebbe sembrare la festa del *fan service* ma potrebbe riservare qualche sorpresa. Questo picchiaduro presenterà infatti alcune caratteristiche care agli estimatori del genere. In arrivo questa estate su Nintendo Switch.

È previsto anche l'arrivo di un **nuovo DLC** per **Mario+Rabbits: Kingdom Battle**, per questa primavera. **Donkey Kong** sarà il nuovo personaggio disponibile.

Qualche data precisa l'abbiamo a disposizione, come quelle del **27 Febbraio**, che vedrà l'arrivo di **Payday 2** su Switch. Per l'occasione sarà disponibile un nuovo personaggio, il "**Mago del computer giapponese**" **Joy**.

Continuando su questa riga troveremo il **16 Gennaio** il titolo indie EA, **Fe** mentre il **25 dello stesso mese**, **Celeste**. Entrambi saranno disponibili su Switch.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze sarà disponibile per Switch invece il **4 maggio**. Il gioco aggiungerà un nuovo personaggio giocabile, **Funky Kong**, che influenzerà in modo unico il gameplay del *platform*.

Infine, ultimo ma non ultimo, la tanto attesa *remastered* di **Dark Souls**. Il **25 Maggio** sarà il turno di un titolo sicuramente rinnovato sotto il profilo tecnico, avvalorandosi di **nuovi shader** e soprattutto di un comparto luci derivante dal terzo capitolo della saga. Oltre che su Switch, il titolo sarà disponibili anche sulle console rivali e PC.

[The Game Awards 2017: tutti i premiati](#)

La cerimonia dei The Game Awards è terminata e, fra i numerosi premi assegnati ai migliori titoli dell'anno, non è mancata l'occasione per l'annuncio di notizie in esclusiva (come l'uscita di **Bayonetta 3** per Nintendo Switch) e per mostrare trailer di giochi attesissimi come **Death Stranding**, di cui è stato mostrato un lungo video. La manifestazione ideata da Geoff Keighley ha visto trionfare come gioco dell'anno **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, ma è stato un bel momento anche per premiare un pezzo di Italia con **Mario+Rabbits: Kingdom Battle** del team Ubisoft Milano che si aggiudica il premio per il miglior titolo strategico.

Di seguito la lista completa dei vincitori:

- **Game of the Year:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Game Direction:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Narrative:** What Remains of Edith Finch
- **Best Art Direction:** Cuphead
- **Best Audio Design:** Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Best Performance:** Melina Juergens, Hellblade
- **Games for Impact:** Hellblade: Senua's Sacrifice
- **Best Ongoing Game:** Overwatch

- **Best Action Game:** Wolfenstein II: The New Colossus
- **Best Action/Adventure Game:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- **Best Role Playing Game:** Persona 5
- **Best Fighting Game:** Injustice 2
- **Best Family Game:** Super Mario Odyssey
- **Best Strategy Game:** Mario + Rabbids: Kingdom Battle
- **Most Anticipated Game:** The Last of Us Part II
- **Best Independent Game:** Cuphead
- **Best Student Game:** Level Squared
- **Best Esports Game:** Overwatch
- **Best Debut Indie Game:** Cuphead
- **Best Score/Music:** Nier: Automata
- **Best Mobile Game:** Monument Valley
- **Best Sports/Racing Game:** Forza Motorsport 7
- **Best VR/AR Game:** Resident Evil 7
- **Best Handheld Game:** Metroid: Samus Return
- **Best Chinese Game:** jx3 HD
- **Industry Icon Award:** Carol Shaw
- **Trending Gamer:** Dr. Disrepect
- **Best Esports Player:** Lee sang-hyeok "Faker"
- **Best Esports Team:** Cloud9

[Milan Games Week 2017](#)

La **Milan Games Week** porta a casa anche quest'anno ottimi numeri: spostatosi a Rho Fiera, l'evento ha offerto molto più spazio per i numerosi espositori e una più efficiente gestione dell'affluenza, che anche per questa edizione registra picchi davvero ragguardevoli. Circa **148.000 i partecipanti** che hanno animato la manifestazione, dividendosi tra grossi developer, sviluppatori indie, retrogaming, youtuber, esport e cosplay che hanno fatto della 2017 un'edizione adatta a tutti i palati. Fra le principali attrattive della fiera, anche quest'anno non poteva mancare il guru, e stavolta è stato il turno di **Tim Schafer**. L'autore di **Day of The Tentacle**, **Full Throttle** e **Grim Fandango** è stato infatti oggetto di tributo e attrattiva per i numerosi fan delle sue vecchie avventure grafiche, ma non ha perso occasione per parlare dell'ultimo titolo targato Double Fine, **Psychonauts in the Rhombus of Ruin**:

I videogiochi continuano con i grossi sviluppatori: non mancano gli stand dei leader del mercato nelle console, da Xbox, in cui primeggiano i motoristici e la nuova Xbox One X, a Playstation, con numerose demo giocabili e simulazioni, fino a Nintendo, che mette in mostra le sue migliori IP, tutte tranne una: **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** è infatti appannaggio dello stand di **Ubisoft**, nel quale abbiamo sentito alcuni protagonisti del successo di un gioco nato dal duro lavoro della sede milanese:

Ma non erano ovviamente presenti soltanto sviluppatori stranieri: ampio spazio è stato dato agli

italiani, e fra questi ha avuto riscontri molto positivi lo stand di **Remothered: Tormented Fathers**, titolo sviluppato da **Darril Arts** e **Stormind Games** che ha colto l'occasione della **Milan Games Week** per annunciare l'Early Access:

Infine, spazio anche ai developer indipendenti: ben **56** i giochi presenti allo stand curato da **AESVI**, titoli di ogni genere tra i quali è stato possibile provare i più promettenti giochi del panorama indie italiano guidati dai game developer che li hanno realizzati:

Una Milan Games Week dunque in crescita con un ventaglio d'offerta vastissimo in ogni campo dell'intrattenimento, un segno che fa ben sperare in una crescita di un settore che, con un maggior supporto in termini di fondi e incentivi, può allinearsi al livello di paesi del resto del mondo che si trovano già ben più avanti. Del resto, in Italia, la creatività non manca.

[Speciale Milan Games Week 2017](#)

Gero Micciché ci racconta la Milan Games Week 2017 intervistando i principali protagonisti, da **Tim Schafer** al team di **Ubisoft Milano** che ha lavorato a **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, oltre a tanti sviluppatori italiani indipendenti presenti nello splendido angolo curato da AESVI!

Interviste, montaggio, testo e lettura di **Gero Micciché**

Riprese di **Sabrina Santamaria**

[Videogame nello Stivale: breve storia dei videogiochi in Italia](#)

Quando si parla di videogiochi, l'**Italia** è tra i paesi industrializzati meno gettonati. Software house poco presenti - e soprattutto una cultura non al passo col resto del mondo- ci hanno un po' penalizzati, anche a livello di mercato. Solo adesso vediamo un po' la luce con SH come **Milestone** e **Kunos** e nuove realtà emergenti come **Caracal Games**, **34BigThings**, **MixedBag**, **Storm in a Teacup** e altre che stanno cercando di dare un po' di lustro al nostro paese. Nonostante ciò, la storia che riguarda i videogiochi del Bel Paese ha origini più antiche di quanto si possa pensare.

Il principio

Nonostante i cabinati fossero già comuni a partire dagli anni settanta, è dal decennio successivo che il nostro paese comincia realmente a muovere i primi passi all'interno di un mercato in ascesa costante. Paesi come Stati Uniti e Giappone erano pionieri di una tecnologia digitale che in Italia attecchiva con difficoltà, ma questo non impedì a società lungimiranti di fare i loro primi tentativi, sia nella produzione di hardware che di software. Già nel 1981, la **Zaccaria** costruì il suo primo cabinato, il **Quasar**. Non solo era una novità in sé ma risultò anche innovativo per via dell'**introduzione del co-op**: infatti due giocatori potevano condividere il singolo schermo entrando nella stessa partita. Questa peculiarità lo spinse al punto di essere uno dei cabinati più apprezzati negli Stati Uniti.

Furono realizzati altri cabinati, che non ebbero la stessa fortuna fino a quando, con l'avanzare della tecnologia delle console casalinghe, cominciarono a sparire del tutto. L'ingresso in campo dell'**Atari VCR 2600** spinse alcune aziende, tra cui la **GIG**, a investire su questo nuovo tipo di videogiochi. Uno dei primi tentativi fu **Leonardo**, una console progettata sulla base della **Bandai Arcadia** che, come la console giapponese, faticò a trovare mercato. Nel frattempo però, oltre alla costruzione di intere macchine da gioco divenne fondamentale entrare nel mercato videoludico con dei software proprietari. Essendo la patria del calcio, uno dei primi videogiochi italiani ad avere un discreto successo fu **I Play 3D Soccer** per **Amiga** e **Commodore 64**, sviluppato da **Simulmondo**. Se oggi possiamo giocare a **FIFA** o a **Pro Evolution Soccer** lo dobbiamo anche a questo, in quanto fu uno dei primi giochi di calcio con visuale tridimensionale dall'interno del rettangolo di gioco. Questa software house italiana si dedicò successivamente alla produzione di **avventure grafiche**, fra cui quelle su **Dylan Dog**, che ebbero un discreto successo.

Nonostante la crisi di mercato di metà anni ottanta, questo settore cominciava a prendere sempre più piede tanto che, in quegli anni, cominciarono ad apparire anche le prime riviste dedicate come **Video Giochi** di **Jackson** o **Zzap** edita da **Hobby/Xenia**.

Negli anni novanta è sempre il calcio a portarci avanti, e **Italy '90 Soccer** di **Bardari Bros**, sfruttando le notti magiche dei Mondiali, seppe ritagliarsi il suo spazio arrivando sulle console più popolari dell'epoca. Oltre a questo, ampio respiro ebbero anche **Over the Net** e **Warm Up**, che resero Bardari la società italiana più affermata.



La crescita degli anni novanta

Se sui software gli italiani cominciavano a prendere spazio, sull'hardware le difficoltà cominciavano a diventare eccessive: l'**8-bit** era ormai obsoleto e nuove e più potenti macchine - tra cui il PC che entrava nelle case - portarono le società italiane a rinunciare alla produzione di proprie console per via dei costi divenuti ormai proibitivi. Ciò nonostante, molte software house cominciarono a muovere i primi passi cercando di sfruttare un mercato che cresceva in modo esponenziale e che non dava segni di resa. Tra i giochi più conosciuti in questi anni vi è sicuramente **Lupo alberto**, basato sul fumetto creato da **Silver** nel 1973. Fu un titolo di grande successo, sviluppato da **Idea Software** con personale del calibro di **Antonio Farina** e **Simone Balestra** che di lì a poco avrebbero fondato **Graffiti/Milestone**, nel 1994. Proprio la Milestone diventa una delle software house più affermate non solo in Italia ma anche nel resto del mondo, specializzandosi nei titoli motoristi con o senza licenza.

Un'altra figura di spicco in quegli anni è **Christian Cantamessa** che, dopo aver contribuito alla creazione di **The Big Red Adventure** per **Dynabyte**, divenne - ed è tutt'ora - Lead Designer di **Rockstar Games** per lo sviluppo di **Red Dead Redemption** e Level Designer per **GTA: San Andreas**.

La metà degli anni **novanta** vede l'entrata in campo di nuove e più potenti console come **Sony Playstation** che, con l'utilizzo di supporti ottici, consentiva l'utilizzo di una maggiore quantità di dati. Questo diede modo ad alcune software house come **Trecision** e **PixelsStorm** di sviluppare titoli più complessi, come **Puma Street Soccer**, un gioco di calcio da strada con una fisica per certi versi innovativa ma che non diede modo al titolo di riscuotere il successo sperato. Altre software house, come **LightShock Software**, si dedicarono allo sviluppo di picchiaduro come **Pray for Death**, che prendeva molto da **Killer Instinct** ma riuscì ad avere una propria identità, diventando un titolo abbastanza controverso per via della musica di sottofondo utilizzata (Techno ndr) e una trama che consisteva nella creazione di un torneo indetto da Lucifero in persona e personaggi che spaziavano da cloni di Bruce Lee a vichinghi e dominatrici. Non siamo al livello di **Tempesta d'ossa o va all'inferno**, ma ci andiamo vicino.

Tra quegli anni e il nuovo secolo nascono e muoiono infinite SH ma, se c'è un elemento che ha cambiato radicalmente la fama delle società italiane, è sicuramente il **Nintendo GameBoy Advance**, per il quale lo sviluppo di titoli italiani ebbe notevole fortuna. Questo spinse alla creazione - tanto da diventarne pionieri - e allo sviluppo di giochi per handheld che ebbero notevole successo anche fuori dai confini italiani.



Un mondo nuovo

Nel nuovo secolo è sempre **Milestone** a fare la voce grossa, collaborando con colossi del calibro di **Electronic Arts: Superbike 2000** e **Superbike 2001**, sfruttando la licenza della **SuperBike**, riscossero un ottimo successo internazionale sia di critica che di pubblico, considerati ancora tutt'oggi, tra i migliori giochi sulle due ruote di sempre.

Il 2000 è un anno importante anche per l'entrata in scena del primo studio Ubisoft in Italia, **Ubisoft Milano**, che contribuì a dare i natali a **Paperino: Operazione Papero**. Lo studio milanese ha aumentato di anno in anno la sua sfera d'influenza, passando dallo sviluppo e la conversione di titoli per le console portatili fino allo sviluppo di interi titoli come l'acclamatissimo - e recentissimo - **Mario+Rabbits: Kingdom Battle**. La sua mano è presente anche nei recenti **Assassin's Creed, Rogue** e **Liberation**, in **Ghost Recon: Wildlands** e **Just Dance 4**, titoli dall'ottimo successo e che sicuramente danno lustro al nostro paese.

I primi anni del 2000 sono contraddistinti dall'avvento di nuove console come **PlayStation 2** e **Xbox**. Queste console permisero uno sviluppo tecnologico non indifferente e una delle software house che prese la palla al balzo fu proprio l'italiana **Idoru** che, assieme a **Double Jungle**, contribuì a sviluppare titoli su licenza di campionati di Basket o Pallavolo ritagliandosi una notevole fetta di mercato.

In questi anni anche diversi publisher vengono fuori, come **Halifax** o **505 Games**. In stretta collaborazione con **Konami**, **Sega**, **Square-Enix**, o l'italiana **Kunos Simulazioni**, permettono la distribuzione nel nostro paese di titoli dal calibro di **Pro Evolution Soccer**, **Assetto Corsa** o **Payday 2**.



Ci siamo anche noi

E dunque arriviamo a oggi. Chi si ritaglia ampio spazio nel settore è sicuramente **Milestone** che, sfruttando licenze come quella del **Moto Mondiale**, conquista ogni anno grandi consensi da parte di critica e pubblico nonostante tecnicamente non proprio al passo coi tempi. I motoristici sono il suo pane e titoli come i vari **WRC**, **MXGP** e un titolo come **Ride**, che con la nomea di "**Gran Turismo delle moto**" ha avuto un grandissimo successo, e ulteriormente migliorato col secondo capitolo, hanno contribuito a far sì che Milestone sia una delle software house più apprezzate a livello globale. Chi ha mosso i primi passi in questi anni - e molto bene anche - è **Kunos Simulazioni** che dopo aver sviluppato simulatori di guida come **NetCar Pro** e **Ferrari Virtual Academy**, ha portato - e sta ancora portando avanti - il progetto **Assetto Corsa**, apprezzatissimo simulatore di guida non solo dalla critica e dal pubblico ma anche da case costruttrici come **Ferrari**, **Lamborghini** o **Porsche**. L'utilizzo del **laser scan** e migliori tecnologie per la raccolta dati delle vetture hanno reso **Assetto Corsa**, il più preciso simulatore di guida sul mercato. L'avvento del titolo su console, seppur con qualche problema, ha portato questa piccola software house, con sede nel Circuito di Vallelunga, a rivaleggiare con i pezzi grossi nel settore, come **Turn10** e **Polyphony Digital**, facendosi ben valere. È una delle maggiori realtà italiane e anche questo sta contribuendo alla crescita di piccoli team di venir fuori, fra cui, oltre a quelli citati all'inizio, c'è anche **Ovosonico** che ha appena sfornato il suo piccolo capolavoro **Last day of June**.

Il futuro sembra quanto più roseo e dopo un lungo e tortuoso percorso, siamo riusciti finalmente a ritagliarci il nostro spazio nell'immenso universo dei videogiochi.



Come si pronuncia “Ubisoft”?

Girando per il web, e guardando video su YouTube, a volte ci si imbatte in cose davvero bizzarre e divertenti. Nello specifico, vi siete mai chiesti quale fosse la giusta pronuncia della parola “**Ubisoft**”? Beh, sinceramente neanche noi, ma l’azienda ha voluto porre questa domanda ai suoi dipendenti e il risultato è visibile in questo simpatico videoclip in cui alla fine anche **Yves Guillemot** dice la sua al riguardo.