

Il mercato delle licenze nei videogame

C'era un periodo, tra gli anni '80 e i primi 2000, in cui il videogioco rientrava ancora tra quegli hobby di nicchia e veniva poco considerato o addirittura schernito dai media. Non che oggi non si trovino articoli o notizie al telegiornale che tendono a mettere i videogiochi in cattiva luce ma, se un tempo c'era solo poca consapevolezza, ora è l'ignoranza a guidare la mano di certi giornalisti che poco informati.

Piccoli sfoghi a parte, in quegli anni c'era anche chi aveva visto del potenziale in quegli ammassi di pixel, specie se abbinati a prodotti più di successo come i film. Fu **Atari Games** ad avere l'idea per prima, e sfruttando il successo di **Indiana Jones** ottenendone la licenza, pubblicò nel 1982 **Raiders of the Lost Ark** per Atari 2600, un anno dopo l'uscita dell'omonima pellicola di Spielberg. Il gioco ricevette un buon feedback da pubblico e critica ed è considerato uno dei migliori per la console. A partire da lì altre aziende seguirono l'esempio del colosso arcade, che continuò la pubblicazione di titoli su licenza tra cui rientra - ahimè - **E.T. the Extra-Terrestrial**, considerato da molti come il più grande fallimento videoludico di tutti i tempi.

Qualche anno più tardi, molti produttori si dedicarono invece sui film d'animazione Disney creando giochi degni di menzione, come **Disney's Aladdin** e **Disney's Tarzan**, rispettivamente prodotti da **Capcom** ed Eurocom, **The Jungle Book** e **The Lion King** di **Virgin Interactive**, THQ si occupò invece del lato **Pixar** con **Finding Nemo**, **Cars** e **Ratatouille**.

Screenshot preso da Disney's Tarzan per PlayStation, uscito nel 1999.

Anche **Electronic Arts** approfittò delle pellicole più famose uscite in quegli anni, portando su console e PC l'intera saga di **Harry Potter**. E non scordiamoci della trilogia di **Spider Man** trasformata in videogioco grazie ai molteplici titoli di **Activision**.

Di giochi su licenza insomma ce ne sono a bizzeffe, alcuni degni del confronto con l'opera da cui sono tratti, altri dei flop totali. Ancora oggi continuano a uscirne ma a differenza delle generazioni precedenti, questi sembrano rappresentare un successo quasi assicurato, come i **Batman: Arkham**, **Star Wars: Battlefront**, **La terra di mezzo**, **South Park**; perché i developer di sobbarcano il rischio dei costi ingenti per l'acquisto di una licenza?

A rispondere a questa particolare domanda è **Mark Caplan**, presidente di **BDLabs**, un'azienda specializzata nel fare da tramite o mettere in contatto i possessori intellettuali di una determinata opera con chi voglia acquistarne la licenza: interpellato da [GamesIndustry](#), Caplan ha spiegato che grazie alla diffusione di molteplici piattaforme di gioco, oggi ci sono molte più opportunità per chi voglia entrare nell'industry e creare qualcosa di nuovo, e se questa rappresenta da un lato anche un'ottima occasione per i publisher di investire sulle loro IP, dall'altro molte case produttrici sentono il bisogno di acquistare delle licenze per espandere il proprio business. E questo vale da entrambi i fronti: se un tempo erano solo gli operatori dell'industry videoludica a comprare le licenze da altri settori, adesso cinema ed editoria acquistano diritti per trasportare opere videoludiche.

Per quanto possa sembrare rischioso comprare i diritti di un'opera senza sapere se questa sarà un "acquisto azzeccato", vale la pena tentare il tutto e per tutto; pensiamo all'attualissimo **Spider-Man** di **Insomniac Games**. Davvero niente male come inizio per essere il loro primo gioco su licenza, no?

[LEGO Gli Incredibili](#)

Gli Incredibili ritorna dopo 14 anni con un nuovo lungometraggio che uscirà in Italia il 19

settembre 2018. Nell'attesa che il film esca anche nelle sale europee e italiane, gli amanti della serie potranno consolarsi con il nuovo titolo **LEGO**, che racconta in maniera molto precisa e minuziosa quasi l'intera trama del nuovo film.

Il tanto atteso sequel del celebre film *Gli Incredibili* ha riscosso non poco clamore negli Stati Uniti, ottenendo il primato di film d'animazione più redditizio di sempre, incassando oltre **500 milioni di dollari**, solamente negli USA.

LEGO Gli Incredibili è il classico gioco della LEGO, in cui poter dare libero sfogo alla propria fantasia, divertirsi con i famosissimi mattoncini e, nel frattempo, poter seguire la storia che il titolo offre.

Come detto in precedenza, *LEGO Gli Incredibili* segue la trama del secondo film, ancora inedito in Italia, contenendo non pochi spoiler e creando qualche problema a chi volesse godersi il film appena uscirà nelle sale nostrane.

La trama segue i fatti accaduti subito dopo il precedente capitolo: Bob Parr, **Mr. Incredibile**, rimane a casa a badare ai figli, **Violetta**, **Flash** e **Jack-Jack**, mentre sua moglie Helen (**Elastigirl**) prosegue la lotta contro il crimine e alla legalizzazione dei supereroi. Ma in poco tempo si presenta il supercattivo di turno, pronto a conquistare l'intera città: l'**Ipnotizzaschermi**, che ha il potere di ipnotizzare la gente con l'aiuto di schermi e monitor; subito i membri della famiglia Parr, insieme all'amico di famiglia **Siberius**, dovranno la nuova minaccia salvando la città.

La storia è narrata da lunghe e divertenti cutscene che spiegano in maniera esaustiva tutti i fatti accaduti.



Il gameplay è molto simile, se non identico, **alla gran parte dei giochi LEGO** in circolazione, apportando poche novità e mantenendosi molto semplice e intuitivo, per facilitare i più giovani, **anche se in alcuni frangenti diventa parecchio difficile e ostico scovare i numerosi indovinelli** che, se non completati, non permetteranno di andare avanti con la storia.

Durante alcune missioni si incontreranno **enigmi** che appariranno **tanto contorti quanto evidenti**, facendo perdere numerosi minuti al giocatore per riuscire a scovarli e pochissimi secondi per completarli. Ad aggravare la situazione anche l'**assenza di messaggi guida**, che dovrebbero fornire

delle indicazioni su come proseguire, se si rimane bloccati in un punto per parecchio tempo, lasciando il giocatore ignaro sul da farsi.

Tralasciando questo problema (di certo non da poco), il gameplay risulta abbastanza fluido, ma a lungo andare ripetitivo. La storia ci lascerà visitare liberamente **Municiberg** a bordo della nostra auto o sottraendo i veicoli ai malcapitati cittadini, effettuare acrobazie con l'auto, proprio come in **Grand Theft Auto**, combattere contro dei malviventi o completare missioni secondarie. Inoltre, durante la main quest si dovranno edificare delle costruzioni speciali e maestose che permetteranno l'avanzare della storia, tutte interamente fatte di mattoncini **LEGO**. Fortunatamente, però il **combat system** sembra non dare grandi problemi, con scontri e **boss fight** non molto impegnative, ma parecchio gradevoli.

LEGO Gli Incredibili contiene moltissimi collezionabili che si troveranno sparsi per la città o finendo determinate missioni, come d'altronde in tutti i giochi LEGO. Durante il viaggio si potranno ottenere ben **200 mattoncini rossi**, chiamati **MattonIncredibili**, che ci permetteranno di sbloccare vari bonus in game e si potranno trovare **più di 200 personaggi**, che si potranno trovare in alcuni pacchetti, come in *FIFA Ultimate Team*, che varieranno il contenuto in base alla rarità e al costo.

A risollevere una situazione che non brilla per varietà arrivano i dialoghi e il sonoro. Le conversazioni con altri personaggi sono ben gestite e molto divertenti, piene di esilaranti sketch che strappano sempre una risata, mentre il sonoro è di discreta fattura, con le **soundtrack originali** del film.

La grafica è migliorata rispetto ai precedenti capitolo LEGO, con un mondo di gioco pieno di dettagli, arricchendo l'esperienza e rendendola molto più gradevole, soprattutto grazie ai colori molto accesi e vivaci utilizzati. Mentre il **comparto tecnico** non spicca per la sua ottimizzazione, infatti, durante i parecchi caricamenti alcuni richiederanno circa 1 minuto e mezzo, creando un'attesa interminabile.

Tutto sommato, però, **LEGO Gli Incredibili** si rivela un gioco divertente con cui trascorrere circa **5/6 ore** per completare la storia e visitare un po' la cittadina di Municiberg, un titolo adatto a tutti, dai più giovani agli adulti. Ovviamente **se ci si vuole godere il film senza alcuno spoiler sulla trama è sconsigliabile giocare a questo titolo**, che **TT Games e Warner Bros.** hanno certamente immesso subito sul mercato per sfruttare l'hype del lancio americano, ma che non risparmia in tal senso quello europeo, che dovrà attendere ancora qualche mese prima di poter godere della nuova avventura cinematografica de *Gli Incredibili*.