

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?

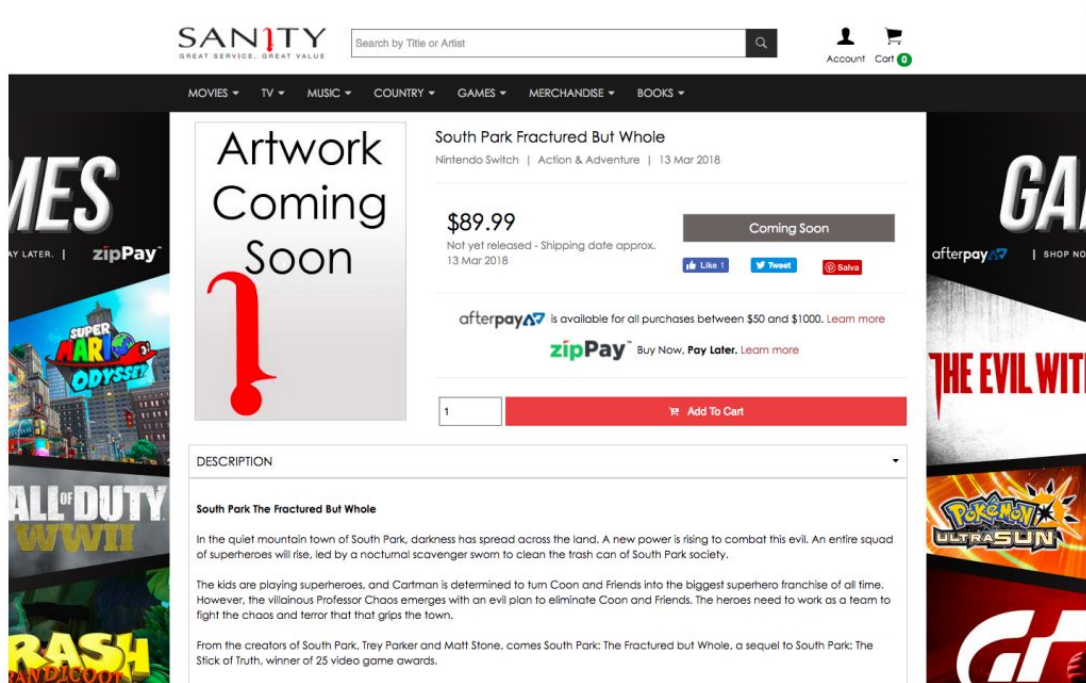
A rispondere a questa particolare domanda è **Mark Caplan**, presidente di **BDLabs**, un'azienda specializzata nel fare da tramite o mettere in contatto i possessori intellettuali di una determinata opera con chi voglia acquistarne la licenza: interpellato da [GamesIndustry](#), Caplan ha spiegato che 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?

[South Park: Scontri Di-retti presto su](#)

Nintendo Switch?

Sanity, secondo rivenditore di musica e video in Australia, ha messo in elenco **South Park: The Fractured But Whole** (in Italia **Scontri Di-retti**) per Nintendo Switch in una lista di prodotti che classificati come "coming soon". Il gioco arriverebbe relativamente presto, il **13 marzo 2018**, al prezzo di 89,99 \$. Al momento non esiste alcuna conferma ufficiale da parte di Ubisoft e di Nintendo una versione del gioco per Switch, ma i rapporti fra le due case hanno portato buoni frutti nell'ultimo anno, a partire da titoli come **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, e l'ipotesi di un accordo non pare affatto assurda. Aggiungiamo, inoltre, il fatto che a una Nintendo Direct Mini segue spesso un **Nintendo Direct** circa 10-15 giorni dopo, potremmo aspettarci un'annuncio di questa puntata.



Top 5: le migliori uscite di Ottobre 2017

Ottobre è uno dei mesi che ha dato il maggior imbarazzo della scelta in campo videoludico, con release di grandissimi titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:



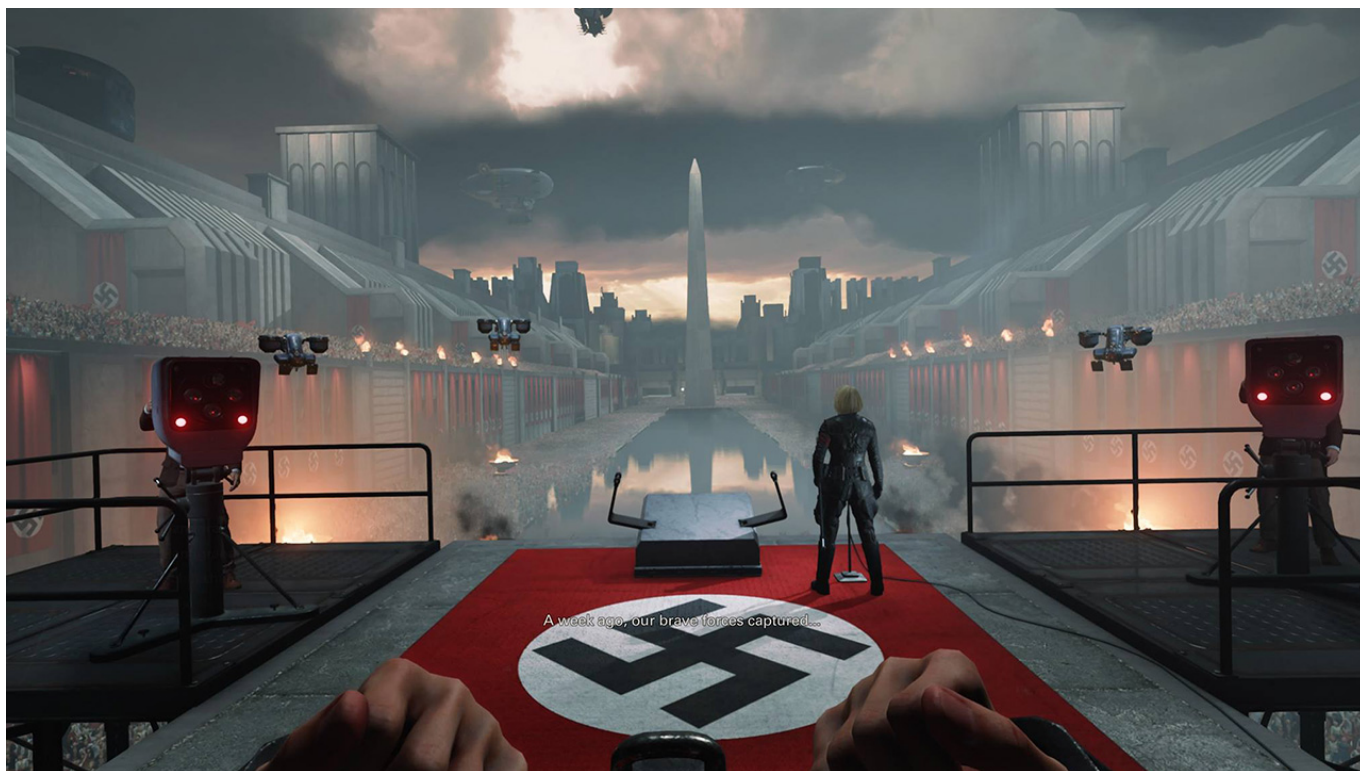
Al **quinto posto** abbiamo **South Park: Scontri Di-retti**: dopo *Il bastone della Verità* gli irriverenti personaggi di Trey Parker e Matt Stone tornano in un'avventura ricca di gag che unisce puzzle ben congegnati a sfide che ricordano da vicino quelle dei grandi role playing game giapponesi, e che si attesta certamente come uno dei titoli più strambi e divertenti degli ultimi anni .



Al **quarto posto** abbiamo *Assassin's Creed: Origins*, dove Ubisoft ci riporta agli albori della Setta degli Assassini in un Egitto misterico e affascinante, nel quale il giocatore affronterà le classiche sfide e i combattimenti ben noti agli amanti della saga con l'aggiunta di un comparto da role-playing game che rappresenta un valore aggiunto non da poco in termini di potenziale e di evoluzione del personaggio.



Al **terzo posto** abbiamo *La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra*, videogame tratto dal celebre *Signore del Anelli* e che unisce ottimi combattimenti a una storia che, pur ammiccando ai film di Peter Jackson, non tradisce lo spirito tolkeniano e si mantiene a ottimi livelli, in un gioco che rimane di alta qualità nonostante la presenza delle tanto vituperate microtransazioni in-game.



Al secondo posto un videogame che sarebbe probabilmente piaciuto a Philip K. Dick: **Wolfenstein II: The New Colossus** ricorda infatti la celebre ucronia *La Svastica sul Sole* e unisce una storia ben curata a uno shooter di straordinario livello con un gunplay efficacissimo e un comparto tecnico di alta fattura.



E il primo posto non poteva non andare a uno dei titoli più acclamati dell'anno: in **Super Mario Odyssey**, l'idraulico più famoso del mondo ritorna infatti in un'avventura che richiama per molti

versi il grande classico *Mario 64*, con l'implementazione di Cappy e scenari urbani totalmente inediti nella famosa IP Nintendo, che si conferma sempre in forma collezionando fin dall'uscita ottimi riscontri di pubblico e critica.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Andrea Celauro

1. Super Mario Odyssey
2. WWE 2K18
3. Fire Emblem Warriors
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. Forza Motorsport 7

Emanuele Cimino

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Assassin's creed Origins
3. Super Mario Odyssey
4. South Park Scontri di-retti
5. The Evil Within 2

Calogero Fucà

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odyssey
3. Assassin's Creed: Origins
4. Gran Turismo Sport
5. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra

Dario Gangi

1. Assassin's Creed: Origins
2. Super Mario Odyssey
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
5. Forza Motorsport 7

Gero Micciché

1. Super Mario Odissey
2. South Park: Scontri Di-retti
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Wolfenstein II: The New Colossus
5. The Evil Within 2

Marcello Ribuffo

1. Wolfenstein II: The New Colossus
2. Super Mario Odissey
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Forza Motorsport 7

Gabriele Sciarratta

1. South Park: Scontri di-retti
2. Super Mario Odyssey
3. Forza Motorsport 7
4. WWE 2K18
5. Dragon's Dogma: Dark Arisen

Alfonso Sollano

1. Super Mario Odyssey
2. Wolfenstein II: The New Colossus
3. La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra
4. Dragon's Dogma Dark Arisen
5. The Evil Within 2

Daniele Spoto

1. Super Mario Odyssey
2. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
3. Wolfenstein II: The New Colossus
4. South Park Scontri di- retti
5. Assassin Creed Origins

Gabriele Tinaglia

1. Super Mario Odyssey
2. Dragon's Dogma Dark Arisen
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. Assassin's Creed: Origins
5. Fire Emblem Warriors

Vincenzo Zambuto

1. Forza Motorsport 7
2. Assassin's creed: Origins
3. La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra
4. The Evil Within 2
5. Dragon's dogma Dark Arisen

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Super Mario Odissey (39 pt.)**
 2. **Wolfenstein II: The New Colossus (27 pt.)**
 3. **La Terra di Mezzo: L'ombra Della Guerra (22 pt.)**
 4. **Assassin's Creed Origins (21 pt.)**
 5. **South Park Scontri di-retti (12 pt.)**
-

[South Park: Phone Destroyer mette in guardia riguardo le microtransazioni](#)

L'ultimo titolo dell'esilarante saga sviluppata da **Ubisoft** è adesso disponibile su **Ios** e **Android**. Dalle varie recensioni quest'ultimo titolo sembrerebbe veramente pazzesco.

South Park: Phone Destroyer, è un gioco di combattimento basato sull'utilizzo di carte collezionabili che vengono usate dal giocatore per evocare uno tra i tanti personaggi disponibili.

Naturalmente, qualsiasi gioco targato *South Park* non sarebbe completo senza una dichiarazione di responsabilità ironica, che, in questo caso, probabilmente in conseguenza alle polemiche sul tema nell'ultimo periodo, mette in guardia gli utenti riguardo gli acquisti in-game:

THIS GAME CONTAINS BOTH IN-APP PURCHASES AND THE OPTION TO WATCH ADS FOR REWARDS. TO DISABLE THE ABILITY TO MAKE IN-APP PURCHASES ADJUST YOUR DEVICE SETTINGS. IN-APP PURCHASES COST REAL MONEY AND ARE CHARGED TO YOUR ACCOUNT AND FOR THOSE REASONS THIS GAME SHOULD NOT BE PLAYED BY ANYONE.

«Questo gioco contiene le opzioni sia per gli acquisti in-app sia per guardare pubblicità per ricevere dei premi. La possibilità di fare acquisti in-app può essere disattivata tramite le impostazioni del vostro dispositivo. Gli acquisti in-app vengono fatti con soldi veri e sono accreditati sul vostro account ed è per questi motivi che questo gioco non dovrebbe essere giocato DA CHIUNQUE.»

[South Park: Phone Destroyer sarà rilasciato a](#)

breve

Ubisoft ha da poco annunciato la release del suo prossimo gioco mobile **free-to-play**, **South Park: Phone Destroyer**. Il titolo è sviluppato da **RedLynx** e **South Park Digital Studios** e la data del rilascio è fissata per il 9 novembre per dispositivi **iOS** e **Android**.

Si tratta di un gioco di strategia con battaglie in real-time che unisce a scontri mozzafiato anche una componente da trading card game. Il titolo permetterà la personalizzazione dei personaggi e la loro crescita all'interno del gioco nonché l'espansione del proprio mazzo con caratteri e abilità. Secondo lo stesso publisher:

«Con più di 80 carte uniche, *South Park: Phone Destroyer* include una divertente campagna per giocatori singoli con 60 livelli di dialogo basati sulla storia, completati per aggiornare il mazzo, raccogliere nuove carte, sbarazzarsi del bottino e sbloccare nuove sfide!»

Inoltre, *South Park: Phone Destroyer* dispone di battaglie multiplayer online contro altri giocatori. Il gioco sarà disponibile dal prossimo **9 novembre**.

Il creatore di South Park parla di un possibile FPS dedicato al franchise

South Park non ha una grande storia nel mondo dei videogames. La serie animata esplode veramente in ambito gaming con **South Park: Il Bastone della verità**, e con **South Park: Scontri di-retti** in uscita proprio la prossima settimana. In una recente intervista con IGN, il co-creatore della serie **Matt Stone** si è espresso sul fatto che il genere RPG fosse quello che si adattava meglio per *South Park*.

«Amo il modo in cui abbiamo creato *Scontri di-retti* e *Il Bastone della verità*, dove tutto il concetto dietro questi giochi è mostrato dal gioco stesso. Gli RPG si adattano benissimo alla scrittura. E' la miglior scelta possibile, per la serie.»

Ciò non significa, però, che i giochi riguardanti *South Park* saranno sempre degli RPG. A quanto pare, Stone ha un altro genere in mente.

«Vorrei davvero creare un First-Person Shooter. Non sto scherzando. Qualcosa come un gioco in prima persona, utilizzando un sistema 3D che ti permetta di vedere i personaggi. Una parte di me amerebbe andare in giro per South Park. Io sono una specie di videogiocatore che ama i giochi in prima persona. Semplicemente, mi piace.»

La serie, però, ha avuto un precedente. Nel 1998, è stato rilasciato il primo gioco dedicato al

franchise, ed era un FPS. Terribile. Magari chi ai tempi ha avuto modo di giocarlo su Nintendo 64 o Playstation potrà sentirne la nostalgia, ma non si può certo dire che abbia lasciato un ricordo nel tempo.

Fantasticando un po', un FPS di oggi non avrebbe nulla a che vedere con quello del passato. Il gioco sarebbe supervisionato direttamente da **Matt Stone** e **Trey Parker**, quindi aspettiamo con ansia nuove notizie.

Speciale E3- South Park Scontri Di-Retti

Una nuova uscita appena annunciata da **Ubisoft**, che è poi un titolo che si aspettava da tempo: *South Park Scontri Di-Retti* era infatti già stato accennato in anteprima nelle scorse edizioni di E3, con questo nuovo titolo sarà possibile creare il proprio supereroe in puro stile South park, partecipare a vari combattimenti, esplorazioni e altro. Sarà disponibile su **PS4** e **Xbox One** a partire dal 17 ottobre 2017. Qui sotto riportato il trailer ufficiale:

<https://www.youtube.com/embed/0ruMnYVqsS4>