

Rockstar Games: tra traguardi stellari e dipendenti scontenti

È ormai un dato di fatto che **Red Dead Redemption 2** sia il gioco più acclamato di quest'anno e non solo superando di netto tutti i suoi "coetanei" come *Spider-Man*, *Assassin's Creed Odyssey* e il sempre annuale appuntamento EA, *FIFA 19*, giusto per citare alcuni tra i più recenti. Ha persino raggiunto il secondo posto tra i giochi più venduti di sempre durante il periodo di lancio, preceduto dal fratello maggiore **GTA V**, un primato tutto Rockstar Games insomma.

Si può solo lontanamente immaginare quanto lavoro ci sia dietro a titoli dove il free roaming e la cura per i dettagli sono solo alla base e soprattutto, nelle fasi finali dello sviluppo (di solito si parla dell'ultimo anno prima del rilascio), la mole di cose da fare può essere davvero massacrante per un dipendente le cui ore settimanali non sono abbastanza per terminare tutto: ecco che entrano in gioco gli **straordinari**. Fin qui tutto normale, se non fosse che nessun pagamento extra è stato previsto per chi non avesse un contratto a ore e avesse deciso di rimanere per più tempo in ufficio.



Questa situazione ha creato parecchie reazioni differenti tra i membri dei vari team di sviluppo, molti dei quali hanno voluto raccontare le loro esperienze, spesso discordanti, a [Kotaku](#): chi ha detto di aver considerato l'esperienza di **RDR2** ambiziosa e soddisfacente, seppur molto impegnativa; chi invece ha dovuto rinunciare a malincuore a tempo libero, amici e famiglia per portarsi avanti con il lavoro, arrivando a compromettere la propria salute mentale; chi dice di essere passato dalle normali **37 ore settimanali a 60**, chi invece a 80; chi è ottimista e spera di ricevere un meritato bonus per le vendite del gioco e chi infine ha deciso di abbandonare tutto. Di contro, **Rockstar** ha messo in chiaro, tramite **Jennifer Kolbe**, [che nessun dipendente è obbligato](#) a prendere parte agli straordinari, sia esso assunto da poco o da molto tempo, e chi decide di non farlo non è in alcun modo screditato o considerato meno lodevole.

Probabilmente in molti vi starete chiedendo il perché di tanto trambusto quando situazioni simili sono all'ordine del giorno in un paese come il nostro, che da altre parti sono "abituati troppo bene", che "dovrebbero essere grati di avere un lavoro". Ma tutto ciò non vuol forse dire che in posti come

l'Inghilterra o gli USA il lavoratore è molto più socialmente considerato e tutelato? Facciamoci due domande e chiediamoci se non siamo effettivamente noi quelli in torto, se parlare male della propria situazione lavorativa (quando non è effettivamente buona) sia più da persone deboli che non sanno adattarsi e stare al loro posto o da persone consapevoli di poter meritare di meglio.

Marvel's Spider-Man

Insomniac Games, ha prodotto tantissimi giochi principalmente per le piattaforme Sony, ma non è mai riuscita ad avere la risonanza di studi first party come **Naughty Dog** o **Santa Monica**; potrebbe però aver fatto il salto qualitativo con **Marvel's Spider Man**, titolo che ha destato un grandissimo interesse nei giocatori sin dal suo annuncio all'E3 del 2016. Ricordiamo che **Spider-Man** è uno degli eroi più famosi dell'universo Marvel, e le vendite iniziali fanno ben sperare. In questa recensione proveremo a elencare cosa ci ha colpito positivamente, e cosa secondo noi dovrebbe essere migliorato in un potenziale seguito.

Gli sviluppatori si sono avvalsi dell'aiuto di sceneggiatori che lavorano anche nei fumetti **Marvel**, uno dei quali (**Dan Slott**) è anche il creatore di **Mister Negativo**, uno dei principali antagonisti del gioco.

Fin dall'inizio si vede l'amore degli sviluppatori per l'Uomo Ragno, dalla cura dei dettagli della cameretta di **Peter Parker** ai numerosissimi easter egg presenti in gioco. La storia, pur non raccontando nulla di trascendentale, svolge il suo compito in maniera egregia: il nostro Spider-Man vive in un universo creato appositamente per il gioco, non si parte più dalle sue origini, Peter è un ventitreenne, ha già assistito alla morte dello zio Ben, e ha alle sue spalle una notevole esperienza nei panni del tessiragnatele, ha già avuto una relazione con la bella **Mary Jane Watson**, la quale, a differenza dei fumetti, lavora come giornalista per il **Daily Bugle** e non fa dunque la modella.

Il gioco parte subito con la caccia e seguente cattura di **Kingpin**, famosissimo antagonista di **Spider-Man** e **DareDevil**: questa sezione serve da vero e proprio tutorial, sia per quanto riguarda l'utilizzo delle ragnatele per volteggiare tra i grattacieli, sia per i combattimenti, nonché per le fasi stealth.

Da qui in poi inizia la vera storia, in cui incontreremo moltissimi volti noti agli appassionati, alcuni dei quali in ruoli inediti, e assisteremo anche a momenti drammatici e alcuni colpi di scena (prevedibili per chi conosce i personaggi in questione).

L'impatto grafico è notevole, specialmente mentre si esplora la mappa: volteggiare tra i grattacieli di **Manhattan** è una goduria, particolarmente su PS4 Pro (la quale garantisce una maggiore risoluzione) con HDR attivo, il nostro protagonista è realizzato in maniera pressoché perfetta, sia per quanto riguarda la modellazione poligonale, sia per quanto riguarda le animazioni, tutto scorre nella maniera più fluida possibile anche nei combattimenti, il frame rate è sempre ancorato ai 30 fps sia su PS4 base che su Pro.

Anche le cutscene sono ben realizzate con ottime animazioni facciali, pur non risultando ai livelli delle produzioni targate **Naughty Dog**.

Il **comparto audio** è degno di nota, la colonna sonora composta da **John Paesano** è all'altezza di un blockbuster supereroistico, con dei brani che si adeguano perfettamente al contesto, ad esempio la musica che parte automaticamente ogni volta che esploriamo Manhattan usando le ragnatele aiuta moltissimo a calarci nei panni del personaggio, sembra quasi di essere in un film.

Insomniac Games si è ispirata ad altri titoli nel realizzare il gioco, in particolare **Spider-Man 2** sviluppato da **Treyarch** nel 2004, del quale riprende la modalità in cui Spider-Man volteggiava con la ragnatela (seppur con notevoli miglioramenti) e la serie **Batman: Arkham** di **Rocksteady**, della quale riprende il combat system, adattandolo allo stile dell'Uomo Ragno, sfruttando la maggiore agilità del personaggio per schivare gli attacchi dei nemici invece che contrattaccare come l'uomo pipistrello.

Fin quando controlliamo il nostro eroe il gioco esprime il suo massimo potenziale, dalle innumerevoli acrobazie durante le fasi esplorative si passa ai combattimenti che sono impegnativi al punto giusto e anche molto divertenti e ci spingono a sperimentare nuove mosse o gadget da utilizzare contro i nemici. Ma non è tutto: possiamo infatti anche utilizzare un approccio stealth, con cui è possibile far fuori i nemici con un solo colpo prima che si accorgano della nostra presenza.

Il nostro eroe può anche salire di livello e potenziarsi tramite un albero di abilità nel quale sono possibili miglioramenti sia per i combattimenti, sia per le acrobazie attuabili in fase di esplorazione.

La storia principale ci terrà impegnati per almeno **15 ore**, ma saranno presenti un grandissimo numero di missioni secondarie o oggetti collezionabili che ci aiuteranno a sbloccare nuove **tute** per il nostro eroe, le quali, oltre a cambiare l'estetica del personaggio (sono realizzate in maniera impeccabile), offrono dei poteri unici che possono essere sfruttati in combattimento.

La nota dolente è invece rappresentata dalle **missioni in cui si controllano altri personaggi** tra cui Mary Jane, le quali, oltre a risultare piuttosto noiose, sono anche lunghe e non offrono praticamente nulla di interessante, potendo benissimo essere sostituite da delle cutscene.

Infine gli scontri con i **boss** risultano ben realizzati, anche se non offrono molta varietà eccetto un paio che sono invece spettacolari.

Possiamo dire che **Insomniac Games** ha realizzato il miglior gioco di **Spider-Man** di sempre, anche se non è un titolo perfetto: infatti alcune missioni secondarie ne smussano un po' la qualità, ma grazie alle elevate vendite che sta registrando, possiamo essere quasi certi che ne uscirà un seguito, magari senza i difetti sopra citati e che porti finalmente questo studio talentuoso al successo che merita.

[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 trasporre opere videoludiche.

Per quanto possa sembrare rischioso comprare i diritti di un'opera senza sapere se questa sarà un "acquisto azzecato", 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?

[Estate a Metro City](#)

Ho conosciuto i videogiochi d'estate, da bambino, a cavallo tra gli anni '80 e '90, quei cabinati nelle sale giochi dopo una giornata di mare attiravano sempre la mia attenzione, rimanevo affascinato da

quei colori, dai suoni, dagli sprite in movimento, e ben presto ne diventai un frequentatore assiduo. Riuscivo a stare per ore attaccato a un cabinato senza mai annoiarmi: ricordo di essere riuscito persino a finire un gioco come **Ghouls 'n Ghosts** con un solo gettone, e non è un'impresa facile. Molti conoscono il famoso titolo di **Tokuro Fujiwara**, platform a scorrimento orizzontale con forte componente action in cui si impersona un cavaliere di nome Arthur, impegnato nella sfida di salvare la principessa rapita da un potente demone. Come in ogni gioco a piattaforme che si rispetti, il nostro personaggio deve correre e saltare tra i vari livelli, bellissimi e cupi a vedersi, dal cimitero iniziale a una foresta di cristalli fino al castello del nemico. Quel che mi piaceva, ed era uno dei motivi per cui finivo per preferire una sessione a **Ghouls 'n Ghosts** talvolta anche al mare, era la miriade di armi da lancio che di cui potevi disporre: si poteva possedere un'arma alla volta, ma ognuna aveva la propria peculiarità e magia personale. Si partiva con indosso un'armatura, quella normale che assorbe un colpo dai nemici, ma si poteva acquisire anche quella magica che oltre ad assorbire un colpo permetteva di utilizzare delle mosse speciali (differenti a seconda dell'arma che stiamo utilizzando). Persa l'armatura si moriva inesorabilmente al colpo successivo. Il tutto risultava di una difficoltà esagerata, niente a che vedere con la gran parte dei giochi odierni, se si aggiunge anche il fatto che bisogna portarlo a termine due volte prima di vedere la schermata finale, completarlo era davvero un'impresa titanica.

L'estate era un ottimo momento per dedicarsi a una simile sfida, il tempo libero permetteva di vestire l'armatura e combattere i terribili demoni che hanno generato le bestemmie di migliaia di giocatori.

L'estate era anche un ottimo momento per menar botte, e infatti arrivò **Final Fight**: molti ricorderanno questo storico beat 'em up a scorrimento orizzontale, caratterizzato da sprite enormi per l'epoca, e con una giocabilità di molto migliorata rispetto ai precursori: bellissimo **Double Dragon**, ma il passo in avanti era netto. A partire dalla scelta dei personaggi, e dalla loro ognuno contraddistinto da caratteristiche uniche: a cominciare da **Mike Haggar**, il sindaco e padre che tutti vorrebbero avere: primo cittadino della criminosa Metro City, si vede rapire la propria figlia Jessica dalla folle gang criminale Mad Gear e si lancia senza remore nel cammino per riprenderla. Lento rispetto agli altri personaggi, ma anche il più potente, poteva afferrare i nemici per poi usare mosse da wrestling che ricordavano quelle di Zangief (il russo di **Street Fighter**, anch'egli nella scuderia Capcom, deve molto al nerboruto combattente di **Final Fight**); ad accompagnarlo **Cody**, personaggio molto equilibrato nelle caratteristiche, capace di usare i coltelli come arma da mischia e lanciaarli, e da **Guy**, meno potente degli altri ma caratterizzato da un'estrema velocità, capace di saltare sui muri e rimbalzare per poi eseguire un calcio volante; cos'altro poteva catalizzare le attenzioni di noi giovani gamer, che avremmo pure potuto giocare in co-op, menando legnate in due in giro per la città con mosse spettacolari ed effetti sonori esagerati? Il gioco era un'icona annunciata.

Se mi chiedete di ricordare le mie estati, l'uomo che sono ricorderà le serate con gli amici, le bevute e le risate, ma il gamer che già all'epoca coltivavo richiamerà alla mente questi due titoli, quelli che più hanno totalizzato la mia attenzione da ragazzino, fino all'arrivo di sua maestà **Street Fighter II**: non penso abbia bisogno di presentazioni, e ci metteremmo una stagione intera a parlarne.

Era veramente difficile schiodarmi da un cabinato, anche col caldo che faceva, per questo motivo a volte attiravo sguardi di ammirazione dagli altri bambini, altre volte li innervosivo, e capitava anche di essere partecipe anche di piccole zuffe tra ragazzini (succedeva anche questo, nelle sale giochi della mia città, anche l'arcade poteva regalarti momenti di vita vera).

Di estati da allora ne sono passate, la mia passione per i videogiochi non è mai diminuita: si è gradualmente spostata dall'ambiente delle sale giochi a quello casalingo, ero un fiero possessore di **Sega Mega Drive** con annesso **Mega Cd** (su cui ho potuto finalmente giocare a **Ghouls 'n Ghosts** e **Final Fight** comodamente seduto sulla mia poltrona), e d'estate adesso potevo organizzarmi con gli amici per giocare a **Golden Axe**, **Mortal Kombat** nel salotto di casa mia; certo, avevo anche amici possessori del **Super NES**, e lì si andava a giocare a **Street Fighter 2** e **Mario Kart**: la console war era feroce, si faceva a gara se fosse meglio Sonic o Super Mario, ma alla fine vincevano

sempre i videogame. Perché i videogiochi, quelli belli, non hanno tempo né un colore politico o calcistico, i videogiochi belli si giocherebbero in ogni stagione e, sia al caldo dell'estate o durante la pigrizia invernale, sono sempre un'occasione per ritrovarsi con gli amici, pronti ancora una volta menar le mani a Metro City o in una favela del Brasile, ovunque ci portino in vacanza i nostri amici virtuali.

E3 Real Time: Conferenza Sony

Una delle conferenze più attese dell'Expo di Los Angeles rimane inevitabilmente quella di Sony. La casa di PS4 ha in cantiere svariate IP già annunciate e in parte mostrate, e le aspettative sono tutte su titoli di punta come **Death Stranding** e **The Last of Us 2**. Ed è proprio quest'ultimo ad aprire le danze, letteralmente: la conferenza ha inizio infatti con un'esecuzione del tema principale dell'IP di casa Naughty Dog suonata per banjo dal maestro **Gustavo Santaolalla**, già compositore delle musiche del primo titolo.

È il preambolo adatto per introdurre il primo trailer della serata, quello in cui si vede una bella sequenza di gioco divisa tra gameplay e cinematiche.

Il rientro vede il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, prima sul palco, raggiungere **Sid Shuman e Ryan Clements** per un breve scambio di battute, nel quale emerge quello che sarà un po' il mood della conferenza: «non aspettatevi particolari bombe, siamo qui però per farvi dare un po' di più di quello a cui stiamo lavorando», è il succo del suo messaggio. E in effetti sarà questo il ritmo costante della serata Sony, che si mostrerà estremamente concentrata sulle IP principali in lavorazione, riservando alle terze parti soltanto alcuni brevi trailer. Il primo arriva subito dopo la breve intervista al Chairman di Sony, ed è quello delle **Back in Black Maps** di **Call of Duty: Black Ops III**, che sarà disponibile gratuitamente dall'11 giugno all'11 luglio per tutti gli abbonati al PS Plus. Una mossa da apripista, che certamente vuole incentivare gli utenti al pre-order dell'upcoming **Black Ops IV**.

Il ritorno è su Shuman e Clements, questa volta accompagnati da Meredith Molinari che lancia gli highlights nei quali un compendio di quel che ci aspetta per **PSVR**.

Non si entra ancora nel vivo della conferenza, e i conduttori fuori sala avvisano che manca poco: non resta che mostrare il trailer di **Destiny 2: Forsaken** prima di iniziare. Il contenuto aggiuntivo arriverà il prossimo **4 settembre**.

Si ritorna finalmente nella sala che ospita pubblico e conferenza, e l'attenzione ritorna sui grandi titoli in lavorazione: uno di questi è anticipato (e il riferimento al setting è subito abbastanza chiaro) dall'esibizione dal vivo di un suonatore di Shakuhachi che ci porta con sonorità suggestive nel Giappone feudale, epoca in cui ha luogo la narrazione del lavoro di Sucker Punch, un **Ghost of Tsushima** che viene annunciato in tutta la sua bellezza nel trailer mostrato.

Contenuti interessanti, ma ancora nessuna release date: e l'andazzo non pare cambiare con **Control**, nuovo titolo di **Remedy** e **505 Games**, di cui vediamo due minuti tra cinematiche e brevissimi

scampoli di gameplay. Il titolo dovrebbe uscire nel **2019** (e, di questi tempi, il condizionale è ormai d'obbligo).

La conferenza continua mandando a schermo colori scuri, colorandoli di rosso gore, ed è il momento del rispolvero di un'altra IP: torna **Resident Evil 2**, e stavolta sappiamo quando, il **25 gennaio 2019**.

Il colore si accende con il trailer successivo, **Trover Saves the Universe** sviluppato da **Squanch Games** in collaborazione con il creatore di **Rick and Morty**, **Justin Roland**. Pur avvalendosi di una grafica animata in 3D, lo stile dei personaggi è inconfondibile, dalla bocca del personaggio principale immerso in una vasca al tratto umoristico che rimanda alla nota serie animata, oltre al doppiatore dello stesso Morty che dà voce al personaggio viola dagli occhi rosso-blu in chiusura del trailer.

Un'IP nella quale è chiaro tutti credano all'E3 è **Kingdom Hearts**, il cui trailer compare anche in questa conferenza: a differenza della [conferenza Square Enix](#), stavolta vediamo un trailer del tutto nuovo, che vede comparire Jack Sparrow e altri personaggi de **I Pirati dei Caraibi**, franchise di proprietà Disney, e varie sequenze sono dedicate agli scenari navali; al termine del video c'è spazio anche per l'annuncio di un **All-in-One Package** in esclusiva PS4 che comprende i capitoli **I.5+II.5, II.8 e III**.

Arriva quindi uno dei momenti più attesi in assoluto della serata, quello di **Hideo Kojima** e del suo **Death Stranding**: anche stavolta abbiamo un lungo trailer dove il **Decima Engine** dà il meglio di sé in un susseguirsi di spazi aperti, chiaroscuri e paesaggi dal fortissimo potere suggestivo. Emergono alcuni elementi di quello che è il lore del gioco, che il protagonista, **Sam** (interpretato da **Norman Reedus**), gravato dal compito di "portatore di corpi" (neonati, per lo più, ma vi è una sequenza con quello che pare chiaramente essere un corpo adulto avvolto in un lenzuolo bianco), emerge un rapporto non lineare con la memoria, e pare corroborarsi l'idea della presenza di più dimensioni, ma è ancora troppo poco per delineare anche vagamente un setting narrativo che si preannuncia davvero complesso.

Il trailer successivo è una vera sorpresa: spuntano i nomi di **Koei Tecmo** e **Team Ninja**, ed è subito **Nioh 2**. Non si sa ancora molto data la brevità del video ma è certamente un ritorno ben accolto da tutti i giocatori.

Altro momento attesissimo è quello di **Spider-Man**, con un altro trailer sospeso tra cinematiche e gameplay mozzafiato, dinamico, con un combat system che richiama i Batman di Rocksteady ma diversamente elaborato, più esplosivo e adatto alle caratteristiche dell'Uomo Ragno: purtroppo anche qui niente release date e, se questo ci pareva accettabile, per le precedenti IP, su questo titolo **Insomniac Games** lavora ormai da un po' e risulta poco comprensibile la mancanza di un orizzonte d'attesa anche generico.

Una conferenza compatta e alquanto contenuta quella di Sony quest'anno, che ha scelto di porre l'accento su quattro importanti IP molto attese dai giocatori: certo lascia perplessi la scarsità di release date (davvero pochissime) e la totale assenza di **Days Gone**, titolo sul quale ci si aspettava qualche contenuto in più, vista la prossima uscita a febbraio 2019. Molto è rimandato di certo alla

Gamescom di agosto, ma Sony dovrà tenere a mente la risposta da dare a [Microsoft, che a questo E3 ha offerto una conferenza](#) ricca di contenuti e dalla quale è emerso un chiaro messaggio riguardo il futuro.

La concorrenza non è finita, e Sony, se vuole restare sulla cresta, deve certamente impegnarsi di più.

[Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony](#)

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**
- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stifeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**

- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epilettica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

[Il nuovo logo di Insomniac Games](#)

Insomniac Games, sviluppatore noto per *Ratchet & Clank*, (ma anche per *Resistance: Fall of Man*, *Sunset Overdrive*) e attualmente al lavoro sul prossimo *Spider-Man*, ha inaugurato il suo nuovo logo. [Il messaggio sul sito web](#) della società spiega così la ragione del rebranding:

«Abbiamo sempre cercato di tenere il passo dei costanti cambiamenti dell'industria che adoriamo. Questa è una delle sfide e al contempo delle benedizioni di rimanere uno studio completamente indipendente. Ma, mentre continuiamo a crescere, il nostro logo è rimasto in gran parte rimanendo

lo stesso. Considerando che fra un paio di anni festeggeremo il nostro venticinquesimo anniversario, e quest'anno festeggiamo il quindicesimo di *Ratchet & Clank*, era ancora più chiaro per noi che fosse il momento di coordinare ulteriormente la nostra immagine con la nostra visione in quanto studio.

Quindi, mentre pensavamo a un nuovo marchio che rappresentasse la nostra "identità visiva", abbiamo voluto sfidarci a "pensare oltre la luna", e abbiamo escluso un semplice aggiornamento del logo. Piuttosto volevamo una riprogettazione che riflettesse la nostra evoluzione come studio e come persone, pur mantenendo una certa familiarità con i nostri tratti distintivi passati»

Insomniac scrive infine che gli si sono presentate diverse opzioni, ma che hanno deciso rapidamente per accelerare il processo di rebranding.

Ecco come si è evoluto il logo di Insomniac Games in tutti questi anni:



[Spider-Man: Homecoming](#)

Ammetto di non avere un gran rapporto con i **reboot**: li vedo spesso come un elemento di confusione nell'universo di una serie, una diversione dalla linea principale che aggiunge elementi di cui non sento quasi mai la necessità riguardo a storie che ho già apprezzato a loro tempo. Nel caso di marchi storici, longevi e consolidati come **Spider-Man** un reboot diventa un rischio ancora maggiore, dovendo "tradire" una mitologia ormai consolidata da decenni e sulla quale il cinema si è già più volte preso svariate libertà. **Homecoming** è infatti il **secondo** reboot cinematografico della saga che vede per protagonista l'**Uomo Ragno**, un lungometraggio nel quale il regista e sceneggiatore **Jon Watts** (e con lui Jonathan Goldstein, John Francis Daley, Christopher Ford, Chris McKenna ed Erik Sommers, che lo hanno affiancato in fase di scrittura) opera svariate rivoluzioni - com'è anche giusto che sia - alla storia del fumetto.

Peter Parker è sempre il quindicenne che tutti conosciamo, e il film non affronta la parte ormai nota dell'acquisizione dei superpoteri, ma ci introduce alla storia prendendoli come dati di fatto. Peter abita con una "zia May" enormemente ringiovanita nella sempreverde **Marisa Tomei** e sta svolgendo uno "stage" presso la **Stark Industries**, di fatto un apprendistato da supereroe sotto l'egida di **Happy Hogan** (un adattissimo **Jon Favreau**) che nella sua trasposizione cinematografica è ormai il braccio destro di **Iron Man** (ormai inscindibile dalla figura di **Robert Downey Jr**). **Tom Holland** si dimostra quello che è potenzialmente il più calzante degli Spider-Man già dal punto di vista fisico: più atletico di **Tobey Maguire**, più adolescente di **Andrew Garfield**, il giovanissimo attore britannico (che vedremo anche nei panni del giovane **Nathan Drake** nel film di **Uncharted**) è

probabilmente la miglior sintesi tra i due predecessori, e lo dimostra anche sul piano recitativo, offrendo una prova rispettosa del personaggio originario che ben si innesta in tutti gli elementi innovativi derivati dalla contestualizzazione contemporanea.

In parallelo si sviluppa la storia di **Adrian Toomes**, capo di una ditta di smaltimento di rifiuti che vede interrotti i propri lavori dall'**U.S. Department of Damage Control**, causando un danno alla sua attività. Dalla rabbia per l'ingiustizia subita a diventare un cattivissimo *villain* il passo è breve; il mite imprenditore Toomes si trasformerà nel supercriminale che il giovane Spider-Man dovrà affrontare, lo storico **Vulture**, l'Avvoltoio, interpretato qui dall'immenso **Michael Keaton**, (e chi meglio di Birdman?), il quale, poco tempo dopo, avvierà una nuova attività imprenditoriale dandosi alla compravendita di armi aliene (**Chitauri**, nella fattispecie) sul mercato nero. E in qualche modo bisogna pur campare, però se arriva Spider-Man a romperti le uova nel paniere...



Il film è interamente gestito su un'equilibrata alternanza di toni fra serio e faceto, momenti di grande azione e scambi di battute efficaci (con un paio di picchi verso il basso sulla linea comica).

Quello in cui si colloca la storia è un mondo diverso da quello in cui un tempo nascevano i **supereroi**: se ogni fumetto dell'epoca vedeva spesso il proprio protagonista totalmente isolato e reietto, in un mondo spesso afflitto dal crimine e privo di possibilità di salvezza che rendeva necessario l'intervento del "**supergod**", qui siamo in un universo totalmente ribaltato, dove i supereroi sono una realtà consolidata - con la squadra degli **Avengers** in primo piano - non meno di quanto lo siano pericolosi alieni e i continui attacchi alla civiltà da parte di esseri potentissimi e cattivissimi. È la nuova *weltanschauung* Marvel, ed è chiaro che si parta da un totale ribaltamento di prospettiva rispetto al mondo fumettistico: ciò comporta che le storie e i personaggi debbano inevitabilmente svilupparsi su una base culturale e sociale totalmente diversa, nella quale **Capitan America** gira video educativi destinati alle scuole e la **Damage Control** è una realtà consolidata. Non è dunque strano che la variazione del contesto attorno a Peter Parker cambi anche il modo di vivere del giovane Spider-Man, il quale soffre, sì, di poca fama nel contesto scolastico e del conseguente bullismo da parte di **Flash Thompson** (Tony Revolori, che qualcuno avrà già visto lavorare con Wes Anderson) ma rispetto ai **comics** è meno isolato, ha un migliore amico, **Ned** (Jacob

Batalon), e un gruppetto di compagni nerd con cui gareggiare a un decathlon scientifico, nonché gli stessi Tony Stark e il buon vecchio Happy a supportarlo, a formarlo, ma soprattutto a bacchettarlo.



Da queste basi prende le mosse la ripartenza della saga di Spider-Man, in un contesto in cui non è necessario uno **zio Ben** a sacrificarsi per la sua formazione morale, dove il protagonista è meno eroe epico e più personaggio a tutto tondo, al punto da rimettere in discussione gli stessi desideri che lo animano durante l'intera storia, anche quelli legati al suo essere supereroe. C'è un punto focale infatti, nel film, un momento di intersezione tra i desideri (incarnati da **Liz**, la ragazza di cui Peter è innamorato, interpretata da Laura Harrier) e i doveri del supereroe: il momento di intersezione si traduce in uno scontro che non a caso ha luogo durante il tradizionale ballo scolastico che segna il ritorno a scuola degli studenti, l'“**homecoming**” appunto, che diviene una sequenza cruciale della storia. Probabilmente Watts gioca con questa ambiguità, perché fin dall'inizio si intuisce come il titolo faccia riferimento al ritorno a casa dopo il grande combattimento all'aeroporto di Berlino in **Civil War**, quello che sancisce il vero e proprio inizio del rapporto tra Peter Parker e la Stark Industries; ma l'homecoming scolastico diventa occasione per rivelazioni e decisioni importanti per il giovane Spider-Man e, pur essendo la sequenza forse gestita in maniera un po' spicciola e sbrigativa, si rivela uno dei punti chiave del film. È a **Tom Holland** che dobbiamo riconoscere il merito di restituire un personaggio roso dal proprio dilemma, non gravato dalle responsabilità derivanti dal grande potere né dai sensi di colpa familiari, ma ineluttabilmente diviso dalla frattura fra il Peter Parker adolescente e lo Spider-Man in divenire che animano la dialettica di questo “**romanzo di formazione**”. Anche questo aspetto avrebbe forse meritato un maggiore approfondimento, ma non era l'obiettivo del film (e dobbiamo pur sempre ricordare che il mondo Marvel, come quello di Star Wars, hanno preso una piega diversa da quando sono stati inglobati nell'universo Disney, la quale ha comunque il merito non da poco di aver mantenuto una buona qualità in entrambi i brand).



Il livello di scrittura però rimane globalmente molto buono, mantenendo bene l'equilibrio tra un aspetto **action**, supereroistico e spettacolare ben gestito e quello comico che, al di là di qualche scivolone, mantiene il film sempre su un piano "brillante"; buona anche la **prova registica** di Jon Watts, il quale manifesta alcuni propri limiti nelle sequenze più difficili come quella del traghetto di Staten Island, nella quale si sente il peso di una certa inesperienza e il fatto di essere alle prese con il proprio primo lavoro ad ampio budget.

Le musiche di **Michael Giacchino** (*The Incredibles*, ma anche compositore in vari lavori **J. J. Abrams**, una garanzia in qualunque film arrivi a musicare) e la fotografia dell'italo-americano **Salvatore Totino** (*The Da Vinci Code*, *Frost/Nixon*, *Angels & demons*), completano un quadro molto ben strutturato, nel quale gli attori possono dare del loro meglio; a tal proposito, se possiamo rimanere colpiti dell'ottima prova del ventunenne Tom Holland alle prese con un ruolo difficile dentro un costume pesante da portare, quello che continua a impressionare nonostante la lunghissima carriera è sempre **Michael Keaton**, che impersona in maniera magistrale un cattivo dotato di uno spessore degno dei grandi film del genere (i Batman di **Nolan** su tutti) e che non si rivela un semplice contraltare atto a valorizzare il supereroe, come spesso accade nel film Marvel; al contrario, Toomes/Vulture è un personaggio problematico, animato da una rabbia con cui potremmo facilmente empatizzare, scaturendo da un senso di un'ingiustizia subita, da un lavoro sottratto a un uomo che arriva ad affermare pure che "questi uomini hanno delle famiglie", riferendosi ai propri operai, un capo d'azienda che possiamo immaginare amministrare la propria attività da "buon padre di famiglia" e che diventa un *villain* per reazione, un cattivo che non gode della morte altrui o della distruzione fine a se stessa ma che è disposto a far qualunque cosa per difendere la propria famiglia e il proprio territorio, senza pentimenti e con tutto il cinismo possibile, beninteso; ed è forse l'odio verso tutti i grossi **capitalisti** che aggrediscono e fagocitano il mercato e verso lo stesso Tony Stark (che li rappresenta) a rendere il personaggio per certi versi vicino al nostro Spider-Man, non a caso definito da Iron Man «eroe springsteeniano della classe operaia», un **working class hero** proiettato più alla difesa del quartiere che alla ribalta nazionale.

La dialettica fra due personaggi così ben congegnati fa la differenza in un film che pare un ottimo inizio per un brand che non sente il peso dei suoi quasi 60 anni di vita e nel quale Spider-Man pare finalmente essere davvero ritornato a casa.

