

Dune II: tre regole per un buon videogame su licenza

«Creare videogiochi è un lavoro difficile. Molto di ciò che facciamo richiede un salto nel buio. Dobbiamo immaginare il gameplay, la tecnologia con cui il videogioco prenderà vita. Immaginare gli scenari e i suoni che meglio trasmetteranno il gioco nella sua interezza al videogiocatore»

Così esordisce **Tomas Rawlings**, *Design Director* per **Auroch Digital** su Gameindustry.biz. Durante il corso dell'intervista afferma che vi sono diversi punti critici in cui è facile sbagliare durante la creazione di un videogioco ma, una volta che si è riusciti nell'intento, il risultato appaga tutti gli sforzi e crea una sorta di "magia". Ma come si riconosce questa magia? Ce ne si accorge quando si è completamente assorti nel videogioco tanto da dimenticare il mondo esterno, cioè quando il gioco diventa il proprio mondo.

Racconta di quando era giovane e di quando scoprì il videogioco **Dune**, tratto dal romanzo fantascientifico di **Frank Herbert**, così come l'omonimo film di **David Lynch**. Allora decise di dedicarsi 20 minuti a questo gioco, giusto per conoscerlo, ma dopo che lo provò passò l'intera nottata e parte della successiva giornata a giocarci; ma perché questo preambolo? Per spiegare meglio la sua idea di immersione nel gioco e per rafforzare il concetto decide di raccontare il gioco.

Dune

Dune è un gioco incentrato su una risorsa limitata, chiamata **Melange**, che permette viaggi a velocità superiori della luce, ma molto rara e costosa, quasi un'allegoria del petrolio nel mondo moderno. La **Melange** si può trovare solo in un pianeta chiamato Dune, caratterizzato anche da enormi vermi che rendono un azzardo la raccolta di questa risorsa. Il controllo del pianeta è dato a turno a varie casate che dividono le quote della risorsa come meglio credono, preoccupati solo che questa spezia sia in circolo, ma non a come ci si arrivi.

Rawlings spiega, che questo gioco può essere considerato uno dei primi strategici in tempo reale, avendo al suo interno molte innovazioni che oggi sono alla base degli strategici che vanno per la maggiore, tra cui **League of Legends**, **Dota 2**, **Clash Royale**. Queste innovazioni spaziano dal controllo diretto delle risorse all'albero della tecnologia.

Le tre regole

Andiamo però alla parte saliente dell'articolo, le tre regole cardine che un buon gioco deve

rispettare: **Rawlings** parte dalla regola che può sembrare la più banale e facile da seguire in cui semplicemente, **un gioco deve essere un buon gioco, deve essere ben strutturato** e, come terza regola, **riesca a coinvolgere il giocatore** facendolo diventare parte del gioco stesso, vivendo l'esperienza da una prospettiva personale. Tutto ciò scaturisce da un'**IP** originale, equilibrata e con ben integrate nuove meccaniche di gioco.

[The Red Solstice gratis su Humble Bundle](#)

Come periodicamente accade, **Humble Bundle** ha messo a disposizione un titolo da riscattare gratuitamente nell'arco di 48 ore: si tratta di ***The Red Solstice***, compatibile con PC e Mac.

Il titolo sviluppato da **Ironward** è un MOBA cooperativo, un tattico con caratteristiche survival, giocabile sino in squadre sino a 8 giocatori. È ambientato su Marte in un lontano futuro e metterà alla prova i giocatori con ritmi di combattimento serrati in un'ambientazione **dark science fiction**.

Il gioco offre un gameplay pieno di adrenalina e molta strategia, **8 classi** diverse tra cui scegliere, un sistema di sviluppo dei personaggi basato sull'esperienza e una storyline sviluppata, con frequenti ondate di mostri e nemici di sessioni e svariate boss-fight.

Per scaricare la vostra copia gratuita, andate **[al seguente link](#)**.