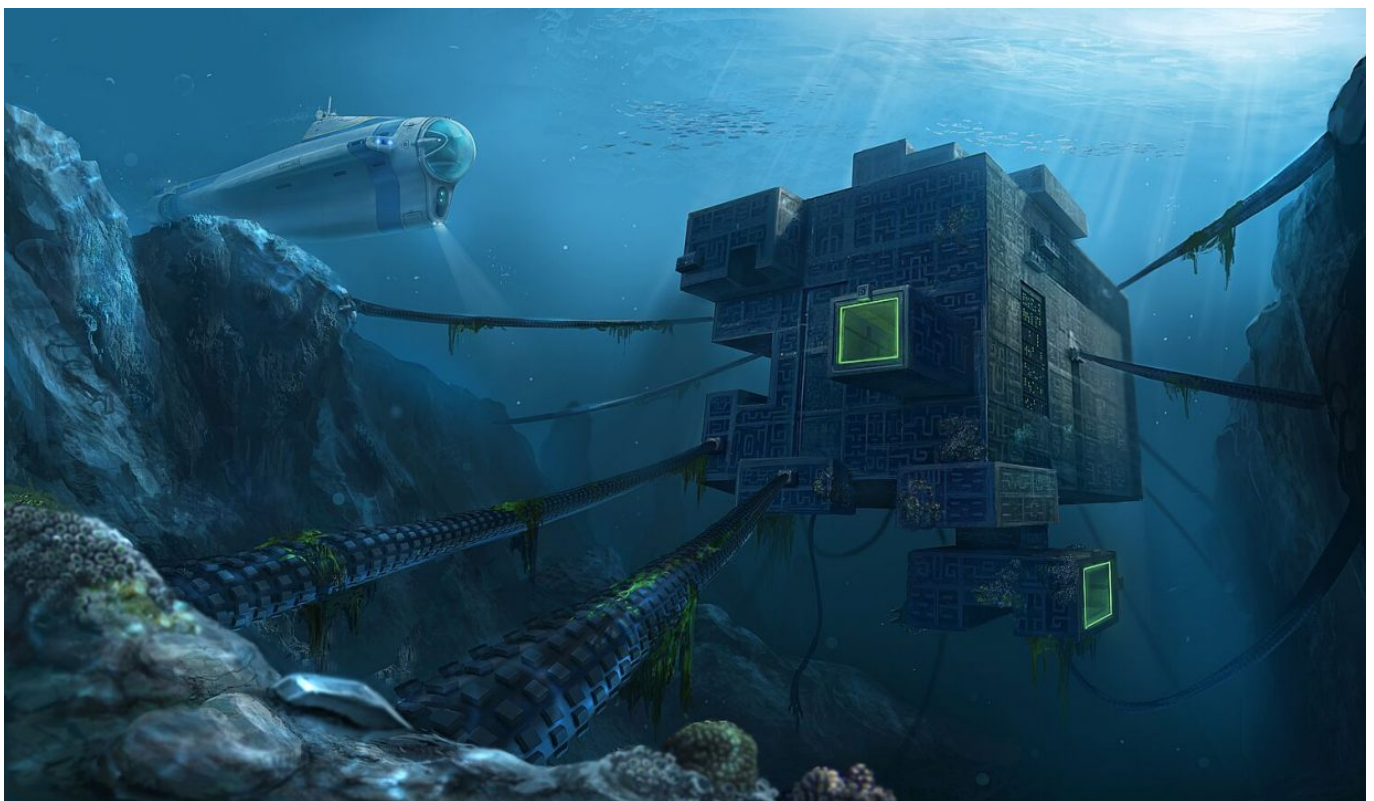


I giochi che hanno lasciato l'early access nel 2018

Col passare del tempo, la creazione di titoli videoludici e la nascita di start-up che ne favorissero lo sviluppo è aumentato vertiginosamente. Il tutto, è favorito da una crescita del settore, dovuta a vari metodi usati per raccogliere fondi.

Uno di questi è l'**Early Access**, usato dagli sviluppatori per riuscire a racimolare i contributi necessari a portare avanti la creazione del loro gioco prima dell'uscita vera e propria. Questo metodo permette di ottimizzare i tempi di sviluppo e, soprattutto, aiuta gli sviluppatori a migliorare la propria creazione grazie ai feedback degli utenti. Sfortunatamente, come ogni "fenomeno" del momento, anche l'early access è colpito dagli " approfittatori". Infatti, si presentano casi di programmatori che creano giochi per poi abbandonarli dopo aver ricevuto delle donazioni. Oppure, esistono altri casi di videogiochi che si trovavano in un accesso anticipato infinito riducendosi a essere aggiornati periodicamente per miglioramenti infimi. Questo problema è presente prevalentemente nei titoli survival.



Ma tempo al tempo, dopo un paio d'anni, finalmente nel 2017 **Ark: Survival Evolved** e **The Long Dark** uscirono dal loro stato di beta.

Tutto questo potrà sembrare del tutto casuale ma, fortunatamente altri titoli che sembravano essere destinati a rimanere incompleti (**Rust, The Forest, Subnautica, H1Z1, DayZ**) usciranno nel corso del 2018 o sono già usciti in maniera definitiva qualche mese fa.

Questi, sono alcuni tra i titoli più conosciuti per il loro lunghissimo periodo di beta. Tra essi, il primo a esser stato rilasciato è **Subnautica** (precisamente nel mese di gennaio), annunciato nel 2013 ma, dopo svariati anni di sviluppo e di miglioramenti grazie all'aiuto della community, è diventato un

titolo davvero ottimo, che ha riscontrato tantissime recensioni positive. A seguire troviamo *Rust*, titolo *survival* che inizialmente era basato sulla sopravvivenza co-op contro gli zombie ma, tutti gli anni di modifiche lo hanno completamente stravolto, privandolo della componente principale (i non morti) e passando quindi a un PvP più tradizionale. Personalmente, tra tutti questi titoli ho avuto il piacere di giocare proprio a quest'ultimo. I passi avanti fatti dal team di sviluppo sono giganteschi: le texture hanno ricevuto un deciso upgrade e i molti bug che affliggevano il titolo sono quasi del tutto risolti, i server sono più stabili, gli oggetti presenti in game sono stati ampliati, e tanto altro mi hanno reso felice d'aver supportato il loro progetto.

Un altro titolo è *H1Z1*, che è stato diviso in due: mentre la variante Battle Royale mantiene il nome originale, la variante survival s'è stata chiamata *Just Survive* (ancora in attesa del rilascio).

DayZ, con uscita programmata per il 2012, è uno sparatutto dove ci ritroveremo a combattere fino alla morte insieme ai nostri fidati compagni mentre, *The Forest*, è un grande esempio di cambiamento radicale nei giochi in early access, visto anche l'introduzione del multiplayer che ha portato all'allontanamento dalle idee iniziali del team di sviluppo, che prevedevano un'avventura solitaria all'interno di un'isola abitata da cannibali.

Tutto quello che accomuna questi titoli è, difatti, la loro progressiva crescita grazie ai fondi e alle idee dalla community. Tuttavia, al momento, si presentano titoli di primo piano nella scena videoludica come *Fortnite*, che sfortunatamente sembrano destinati a rimanere in beta ancora per parecchio tempo, visto il continuo rinvio dell'apertura gratuita della sezione **PVE**. L'utilizzo dell'early access dunque, è molto importante, principalmente per le case di sviluppo emergenti, visto che i feedback degli utenti possono essere essenziali per creare un buon gioco ma - visto i precedenti - l'importante è non abusare di questa ottima possibilità.

[The Long Dark poteva rimanere nel limbo dell' early access](#)

Il direttore creativo di **Hinterland Studios: Raphael van Lierop**, come riportato da [Polygon](#), ha dichiarato che la community dei giocatori che supportano l'early access si è stancata dei continui problemi di cui soffrono i giochi che ne fanno parte, molti dei quali sono stati abbandonati e mai portati a termine, lasciando gli utenti paganti delusi.

Alla **Game Developer's Conference** di San Francisco ha fatto un discorso per informare gli sviluppatori che utilizzano tale piattaforma affinché siano più risoluti nel portare a termine i loro giochi visto il crescente numero di giocatori irritati.

Van Lierop è un veterano nel campo dei giochi tripla A. Ha aiutato al lancio titoli come **Warhammer 40.000: Dawn of War**, **Company of Heroes**, **Far Cry 3** e **Warhammer 40.000: Space Marine**.

In tutto, van Lierop e il suo team di Hinterland Studios hanno aiutato al lancio almeno 60 giochi, non è la prima volta che si cimentano in imprese del genere, ma è la prima volta che si rivolgono al pubblico in prima persona, e non ha risparmiato parole dure per gli sviluppatori che vogliono seguire la sua scia.

Informare costantemente la community durante lo sviluppo dei giochi può portare facilmente a una situazione in cui sarà la community stessa a controllarne lo sviluppo. Ci vuole un team forte e confidente per mantenere il controllo.

Van Lierop ha detto che soltanto una bassissima percentuale degli utenti che hanno acquistato il gioco hanno espresso le proprie opinioni su Reddit, il forum di Hinterland Studios o i commenti su Steam, e secondo lui non sono un campione abbastanza grande per rappresentare la totalità dei giocatori.

Invece che ascoltare chi si lamentava di più sui forum, van Lierop ha chiesto agli sviluppatori di raccogliere informazioni su come esattamente le persone giocano a ***The Long Dark***.

All'inizio ha detto che il gioco ha attratto due differenti tipi di giocatori: quelli che volevano un'esperienza poetica ed emotiva e quelli che volevano un'esperienza hardcore-survival.

Le opinioni di questi giocatori avrebbero potuto portare il gioco in direzioni totalmente differenti. Per determinare a chi dare ascolto, fecero un test.

Sono state create 3 modalità di gioco chiamate da loro "esperienze": "**Pellegrino**" per i giocatori che amano l'esplorazione, "**Viaggiatore**" per i giocatori che cercano una via di mezzo tra l'esplorazione e il survival game, e "**Stalker**" per i giocatori che cercano una survival game con un tasso di sfida molto alto.

Il risultato del test è stato che il 60 % dei giocatori ha scelto la modalità "Viaggiatore", il 25% la modalità "Pellegrino", e soltanto il 12% la modalità "Stalker".

Soltanto la minoranza dei giocatori, gli appartenenti alla modalità "Stalker", si è lamentata maggiormente sui forum ma, ascoltando soltanto loro, gli sviluppatori avrebbero corso il rischio di alienare la maggior parte degli acquirenti.

Alla fine van Lierop ha detto che i membri della community che vogliono avere un dialogo con gli sviluppatori non sempre rappresentano la maggioranza degli acquirenti. È il lavoro degli sviluppatori rimanere saldi con la propria visione e produrre il gioco senza farsi influenzare.

Queste sono le sue parole:

«Non credo che il nostro lavoro sia produrre il gioco che vuole la community»

«Penso che il nostro lavoro sia fare in modo che la community voglia quello che noi abbiamo creato. Quindi li rendiamo partecipi nel processo di sviluppo, ascoltiamo i loro feedback. Ma alla fine ci hanno pagato perché credono che possiamo creare qualcosa di stupefacente per loro. E questo è il nostro lavoro.»