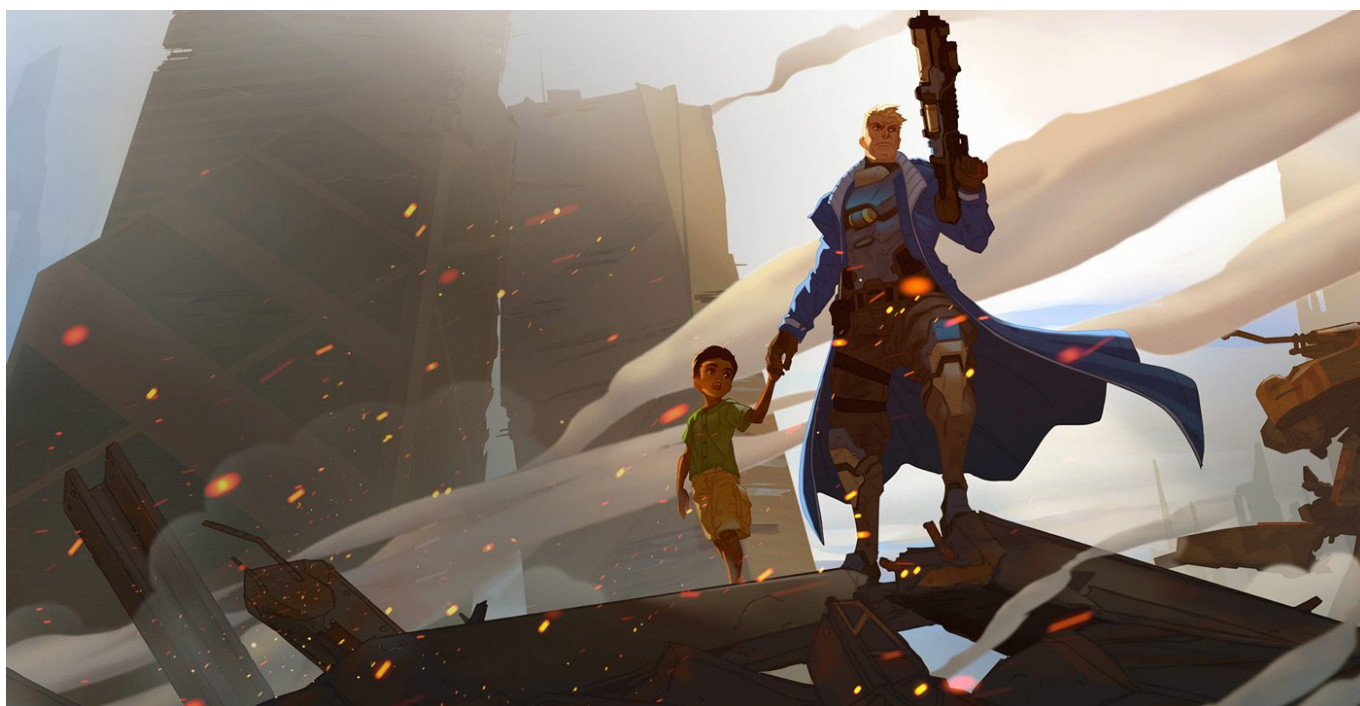


Non sono un grande fan di **Blizzard**, nel senso che gioco le loro robe sporadicamente, e l'unico titolo che mi ha veramente "preso" è stato **Hearthstone** (oltre a **Diablo**, che mi diverte ma certo non mi fa esplodere la testa). Quando uscì **World of Warcraft**, per dire, ero in piena fase **EverQuest II**, e dopo aver provato il MMORPG di Blizzard ricordo distintamente di aver pensato che la casa di Irvine avesse brutalmente copiato il titolo di SOE, riproponendolo tuttavia in chiave "easy" per attrarre il maggior quantitativo possibile di pubblico; tempo un mese e me ne tornai a Norrath, senza mettere più piede in quel di Azeroth. Detto questo, **non fatico a riconoscere a Blizzard la capacità di partorire giochi impeccabili**, confezionati con una cura e una costanza nel tempo che nessun'altra software house è mai stata in grado di mettere sul piatto. C'è poco da fare: ogni videogioco che esce dalla sua catena di montaggio è un successo annunciato e si erge a pietra miliare del genere, ferma restando la mia personalissima opinione di cui sopra sulla tendenza a "copiare" spesso il lavoro di altri (credo, ad esempio, che senza **DOTA** e **League of Legend, Heroes of the Storm** non sarebbe tra noi oggi). Per copiare, però, ci vuole stile, e Blizzard ha l'innata abilità di trasformare qualcosa di già visto in qualcosa di unico, persino quando imita se stessa senza osare troppo, come è accaduto con la serie **StarCraft**. Insomma, non sono un grande "fruitore" della produzione di Blizzard, ma porto la massima stima per il lavoro che svolge e ne comprendo le ragioni del successo planetario.



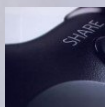
PER LA PRIMA VOLTA IN
VITA MIA SENTO
ADDOSSO UN HYPE
SMISURATO PER UN
VIDEOGIOCO DI BLIZZARD

Tutto questo lungo preambolo per dire che **per la prima volta in vita mia sento addosso un hype smisurato per un videogioco di Blizzard**. Sto ovviamente parlando dell'imminente **Overwatch**, di cui abbiamo discusso in lungo e in largo in questi mesi e che è stato dato in pasto alla community attraverso numerose sessioni di beta, utili certo per testare la tenuta dei server e fare un po' di bilanciamento, ma soprattutto per accendere la fiamma dell'amore in quei milioni di videogiocatori che ci hanno messo le mani sopra. Ecco un altro colpo di genio di Blizzard: **trasformare il periodo pre-lancio in un enorme spot dei suoi prodotti attraverso le closed e open beta**, una cosa che può riuscire solo se il lungo lavoro che porta alla prima apertura dei server è stato svolto con perizia e con attenzione per ogni minimo particolare. Peraltro, i corti animati che stanno girando negli

ultimi tempi, e che mostrano i retroscena dei diversi personaggi del gioco, sono una roba bellissima e godibile anche per coloro cui di **Overwatch** non importa un fico secco: verrebbe da chiedersi il motivo di un film di **World of Warcraft** con gli attori in carne ed ossa, quando i corridoi in quel di Irvine sono percorsi da grafici capaci di partorire una CG di tale livello.

Hype, quindi. Il che mi fa pensare che se Blizzard è riuscita nell'impresa di far cedere il cuore anche a uno come il sottoscritto (che ha vissuto finora il rapporto verso i suoi prodotti con un certo distacco), forse **c'è il rischio che Overwatch riesca a frantumare un buon numero di record**, a patto ovviamente che il gioco mantenga le promesse nella sua versione finale. Dopotutto, i generi finora toccati da Blizzard non dico siano di nicchia, ma di certo non possono vantare una copertura come solo gli sparatutto e i titoli sportivi sanno fare. E poi ammettiamolo: **chi, prima della BlizzCon di due anni fa, avrebbe mai pensato a un FPS da parte di una software house che aveva puntato tutte le sue fiches su RPG, RTS e MOBA?** Io di certo no, ma ora non vedo l'ora di metterci le mani sopra e lasciarmi trascinare - una volta tanto - da un videogioco di Blizzard con lo stesso entusiasmo del più cieco dei fanboy.

Articolo precedente



Professione reporter

Articolo successivo



Giocatori oggi, sportivi domani

