


È quasi ovvio pensare che gli sviluppatori di blockbuster non abbiano tutta la libertà che vorrebbero, a meno di particolari rapporti di forza coi publisher, ma **in alcuni casi le discrasie con la produzione risultano senz'altro più vistose**, non nelle parole ma nelle pieghe stesse dei videogame.



È QUASI OVVIO PENSARE
CHE GLI SVILUPPATORI DI
BLOCKBUSTER NON
ABBIANO TUTTA LA
LIBERTÀ CHE
VORREBBERO

Dubito che qualcuno salterà sulla sedia per l'emozione, visto che gli esempi più recenti si riferiscono a titoli arcifamosi e, almeno in un caso, ricchissimi ma mai pubblicamente amati (o quasi, ci sono pur sempre i contesti ufficiali): **a mio modo di vedere, il contenuto più intrigante dell'intera offerta di Call of Duty: Infinite Warfare è la modalità Specialista**, in cui le regole del sistema dei danni diventano molto più stringenti e sfaccettate, e viene fatto un uso della soggettiva ancora più stretto e realistico, proprio come se guardassimo l'azione dalla videocamera di un visore. In questo caso, addirittura, il particolare game-mode è stato relegato tra i livelli di sfida sbloccabili dopo il primo giro, quando in realtà rappresenta la componente più creativa e lodevole, anche agli occhi dei disaffezionati alla serie. **Sarebbe stato un Call of Duty finalmente diverso**, per molti versi migliore, e credo che i ragazzi di Infinity Ward, in cuor loro, lo sappiano benissimo. Il discorso è diverso per l'altro action ad alto budget che ultimamente mi ha fatto riflettere, **Tom Clancy's The Division**, in cui la nuova modalità Lotta per la Vita, come vi racconto nella **recensione**, **mi è sembrata molto più vicina a quanto immaginato in sede di annuncio e al concept acerbamente trapelato nelle prime presentazioni**. Sulla carta, la nuova e intrigantissima missione può essere descritta come il resto del gioco, un TPS

online con influenze ARPG, survival e PG persistenti, ma lo “svolgimento” dell’azione risulta molto più rigoroso da qualunque ottica lo si guardi. E non posso credere che Massive Entertainment, con la sua nobile estrazione strategica, non abbia pensato prima a una soluzione del genere - con virus, freddo, fame e sete a dare ancora più corpo all’esperienza - magari con il contributo di dialoghi ed eventi paragonabili a un vero storymode. Allo stesso tempo, tuttavia, non so dire se il successo (almeno, quello iniziale e comunque rilevante, sul piano qualitativo e commerciale) di **The Division** sarebbe stato ugualmente dirompente nei primi mesi, quasi al livello di un fenomeno, anche in una forma più lodevole ma pericolosamente selettiva.



D'altra parte, esattamente come nel cinema di largo consumo, **anche nei videogame ci sono casi in cui i creativi hanno avuto libertà pressoché totale su progetti ad alto budget**, magari per ragioni diversissime tra loro. Tutta la saga di **The Witcher** fa parte di un progetto corale di publisher e sviluppatore (CD Projekt, già distributore di storici ARPG anni '90, e la neonata CD Projekt RED) per certi versi simile a quelli che hanno dato vita alla seconda epoca d'oro dei videogame, quando le nascenti stelle del gaming - ad esempio

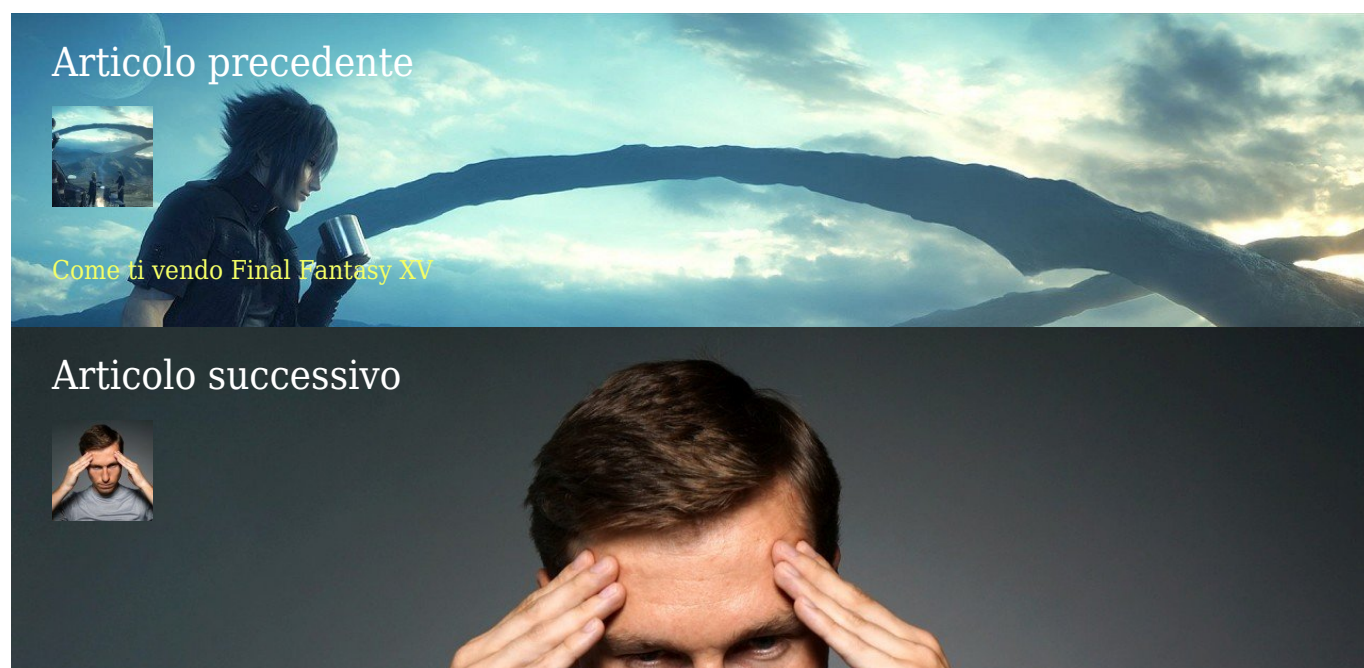
Bethesda o BioWare - erano ancora immerse nelle più ambiziose delle sperimentazioni. **“Rilassante” e creativo, in un diversissimo contesto, anche il quadro su cui si è potuta esprimere Obsidian in Fallout: New Vegas:** dallo spin’off non si pretendevano grandi incassi, l’impianto tecnico era bello e pronto (persino per Fallout 4, con il senno di poi...) e l’attenzione ha potuto solo concentrarsi sul cuore di un ARPG aperto dalle venature survival, mettendo ben in luce lo stile e l’esperienza degli ex di Black Isle Studios. In realtà, il gioco di Chris Avellone e (ex) compagni è una strana bestia, una specie di esperimento libero in memoria dei vecchi tempi, a basso costo e destinato al culto, prima che al botteghino.

MI PIACEREBBE
CHE I GRANDI
TEAM DESSERO UN
SENSO AL LORO
RUOLO, PER
CREARE CON LA
STESSA POTENZA
QUELLO CHE GLI
INDIE STUDIOS
NON POSSONO
RAGGIUNGERE

In altre situazioni ancora, invece, **la libera creatività è stata espressa in modo talmente forte da rendere meno appetibili - e più incoerenti, rispetto all’intenzione - le introduzioni post-release con nuove modalità,** in una situazione diametralmente opposta a quella descritta in apertura: giocando tardivamente a **The Last of Us**, ad esempio, sono riuscito a digerire il nuovo Survival Mode per appena la metà del gioco, sempre più conscio che le nuove regole introdotte non combaciavano con lo spirito

originale, scritto in funzione di elementi (anche grafici, in termini di HUD) magistralmente “tradizionali”. Discorso simile per la serie **Metro** o, in un contesto open world, per **Fallout 4**, in cui gli stessi sviluppatori hanno provato a mischiare le carte in tavola con nuove modalità Sopravvivenza, ma a conti fatti hanno lavorato persino contro natura rispetto, da un lato, allo spirito puramente FPS di **Metro** e, dall’altro, alla base ARPG-sandbox del nuovo corso di **Fallout**.

In mezzo a opere dal più largo respiro, non mi sembra fuori luogo tornare ai titoli da cui sono partito, per un motivo spero condivisibile: accanto alle esplosioni di creatività degli studi indipendenti, talvolta innescate con un tozzo di pane (e un solo sviluppatore), **mi piacerebbe che le realtà produttive più popolari e facoltose dessero un senso al loro ruolo, per creare con la stessa potenza quello che gli indie studios non possono raggiungere per ovi limiti economici.** Le nuove modalità di **CoD** e **The Division** sono un incoraggiante segno dei tempi, e soprattutto Ubisoft ha osato molto di più nell’ultimo lustro, ma c’è ancora un immenso spazio tra quello che è possibile fare e ciò che viene irragionevolmente negato. Per dire, **Titanfall 2** la libertà creativa l’ha avuta, ma **sembra quasi che Electronic Arts se ne dovesse vergognare.** Datemi un senso a questa cosa.



I videogiochi mi hanno salvato

