



Giusto ieri, il presidente di **Valve Gabe Newell** si è sottoposto alle forche caudine del **“Ask Me Anything” di Reddit**, dove è stato, inevitabilmente, subissato di domande relative ad **Half-Life 3**. Ben prima di questo avvenimento, però, qui in redazione ci stavamo già da qualche settimana trastullando sul **perché questo potrebbe essere l’anno buono per un nuovo gioco con protagonista Gordon Freeman**. E ci siamo immaginati almeno tre buoni motivi, tra il serio e il faceto, per cui potreste aver voglia di andare avanti a leggere.

## 1. Il calendario ci dà ragione

Eccovi un brevissimo riassunto dei giochi pubblicati da Valve in questi anni.

1998

- Half-Life
- Team Fortress

2003

Defense of the Ancients

2004

Half-Life 2

2006

Half-Life 2: Episode One

2007

Half-Life 2: Episode Two

Portal

Team Fortress 2

2008

Left 4 Dead

2009

Left 4 Dead 2

2011

Portal 2

2013

DotA 2

Come potete vedere, **l'anno più prolifico della casa di Bellevue è stato il 2007**, quando sono usciti il primo **Portal**, il secondo **Team Fortress**, ed è stata l'ultima volta che abbiamo visto **Gordon Freeman** sui nostri monitor. Dieci anni. Come direbbe il nostro complottista preferito, *"Coincidenze? Non credo proprio"*. Insomma, scherzi a parte, di tempo per portare avanti qualche progetto ce n'è stato a sufficienza. Sarebbe anche ora di vedere qualcosa.

## 2. Ce ne sarebbe un gran bisogno



**Una cosa contraddistingue da sempre i lavori di Valve: pochi, ma buoni.** Non ci sono “filler”, o titoli fuffa, nel loro catalogo. Tutti i loro giochi, in maniera diversa, hanno lasciato in qualche modo il segno in questo settore. **Half-Life ha dimostrato che uno shooter in prima persona può anche raccontare una bella storia**, e farlo in maniera intelligente e originale (con un personaggio che non apre mai bocca, oltretutto).

UNA COSA  
CONTRADDISTINGUE DA  
SEMPRE I LAVORI DI  
VALVE: POCHI, MA BUONI

**Team Fortress e Left 4 Dead hanno dato nuova linfa al multiplayer online**, e lo stesso TF2 è ancora oggi uno degli shooter più amati e giocati. **Portal ha ridefinito il concetto di puzzle game, ha insegnato che la fisica realistica può diventare parte integrante**

**del gameplay**, e si è appoggiato a una narrazione essenziale e minimale per creare un universo che è ormai diventato immaginario collettivo nel mondo dei videogiochi.

Comprensibile, quando l'asticella è posta così in alto, che Valve voglia evitare qualsiasi passo falso. Il rischio - e la paura che abbiamo un po' tutti - è che **la casa di Gabe Newell sia così determinata a non voler sbagliare, da rischiare di finire per non fare nulla**, che sarebbe un errore ancora più grave.

## 3. La fine della maledizione del numero 3

**Valve sembra non volersi/potersi spingere oltre il numero due**, e in OGNI suo lavoro, sempre a quella cifra si è fermata. Half-Life 2, Half-Life Episode 2, Portal 2, Team Fortress 2, DotA 2, Left 4 Dead 2. Sembra quasi voluto, non trovate? A meno di non voler pubblicare più niente (escluso dallo stesso Gabe Newell, come dice lui stesso), **le alternative per Valve sono (ahr ahr) due**: lanciare qualche nuova IP, oppure rompere la maledizione del numero 2 e far uscire un terzo capitolo di qualcosa. Il primo, stando ai rumour e alle voci di corridoio di queste settimane, potrebbe essere **Left 4 Dead 3**, ma il nostro cuore continua a battere per Gordon Freeman, ed è a Black Mesa che più di tutto vorremmo tornare.

(Curiosamente, **anche il motore grafico di Valve si chiama Source 2**, ma stando a quanto ha dichiarato ieri Gabe Newell, per quello non c'è da aspettarsi nessun seguito, ma solo miglioramenti dell'esistente: *"continuiamo a utilizzare Source 2 come ambiente di sviluppo primario per i nostri videogiochi"*).

## Bonus track - Half-Life 3 esclusiva SteamOS?



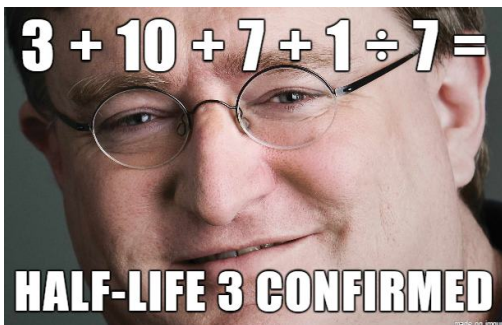
Nel novembre 2013 **Valve ha annunciato il suo sistema operativo, SteamOS**, distribuito in versione beta qualche settimana più tardi. **Basato su Linux, SteamOS nasce con l'idea di offrire al consumatore un ambiente simile a quello delle console, per poter giocare con il PC dal proprio salotto.** Sono passati poco più di tre anni, ma il sistema operativo non ha riscosso grandissimo successo, e non si è mai imposto come ambiente di gioco privilegiato per il mondo PC.

## HALF-LIFE 3 ESCLUSIVA STEAMOS? IMPROBABILE

Un modo (possibile - sporco, ma nel regno del possibile) per assicurarsi che SteamOS si diffonda a macchia d'olio nelle case degli utenti sarebbe **pubblicare Half-Life 3 come esclusiva**, ma non lo riteniamo uno scenario plausibile. Proprio nel novembre del 2013 Valve aveva già assicurato che non avrebbe mai realizzato esclusive per SteamOS (**fonte:**

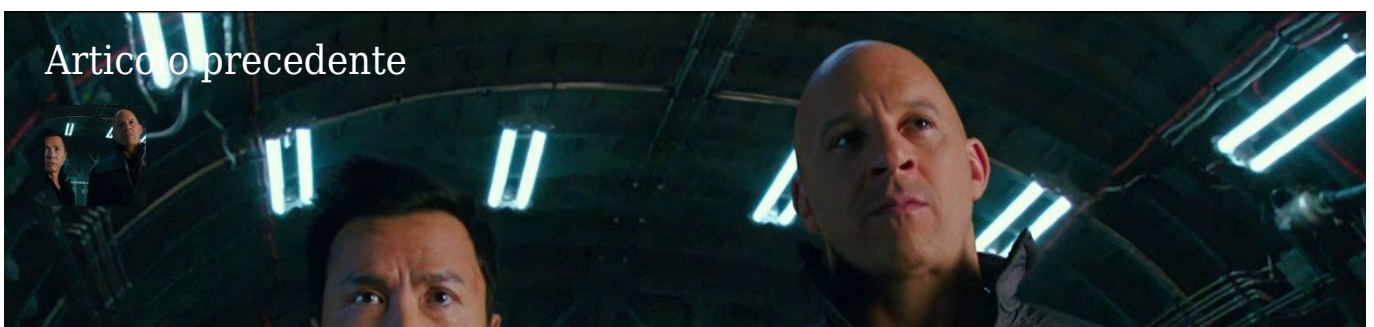
**IGN UK**), auspicandosi che gli altri sviluppatori e/o publisher facciano lo stesso, perché *“riteniamo che i clienti siano ovunque, ed è nel loro interesse pubblicare giochi dove si trovano i clienti. Un’esclusiva per SteamOS o per le Steam machine sarebbe contro la nostra filosofia”*. E se questo valeva più di tre anni fa, figurarsi oggi... **Una scelta del genere sarebbe probabilmente un suicidio, dal punto di vista commerciale** (quanti di noi installerebbero SteamOS SOLO per Half-Life 3? Valve potrebbe permettersi di ignorare in toto il mercato console?), e **sicuramente un suicidio a livello di immagine**, che trasformerebbe Valve in una delle tante “evil company” contro cui la stessa casa di Bellevue si è scagliata più volte.

## Gabe Newell ha parlato



Dicevamo poco sopra che proprio ieri Newell si è **concesso al pubblico di Reddit** per un po' di domande aperte, e alcune hanno ovviamente riguardato proprio Half-Life 3. La prima notizia rilevante, ovviamente, è che **Valve sta ancora sviluppando videogiochi**. Il presidente di Valve ha scherzato

dicendo che *“il numero 3 non dev’essere pronunciato”*, ma **c’è almeno un titolo completo single player in cantiere**. Ancora, gli è stato chiesto se la casa di Bellevue intende tornare nell’universo (congiunto) di Half-Life e Portal, e Newell ha risposto in maniera affermativa. A cosa possa portare questo, ovviamente non è ancora dato sapere. **Aspettiamo con le dita incrociate, e con il piede di porco a portata di mano**.



Articolo precedente

[xXx - Il ritorno di Xander Cage - Recensione](#)

Articolo successivo



[Sniper Elite 4 - Provato](#)

