

Albedon Wars: storia di carte, amicizia e strategia...

In una sorta di ribaltamento degli orizzonti degna di Asimov, è sotto gli occhi di tutti come sia, oggi, sempre più difficile distinguere cosa è virtuale e cosa no, cosa è futuribile e cosa è già presente, magari dietro l'angolo.

Un settore in cui questa "partita" si gioca per antonomasia è quello dei videogiochi, in cui all'attività ludica vengono attribuiti sempre più spesso veri e propri piani di realtà intersecati (incontri vis a vis, tornei) e dove agli aspetti di intrattenimento tipici del settore si affiancano attività di business con investimenti a così tanti zeri da tendere all'infinito ;).

Una nicchia del tutto particolare in questo contesto è il mondo Indie che - fedele all'imprimatur di ogni vera impresa, immaginifica o meno che sia - mette in campo i suoi protagonisti in prima persona secondo le regole di ingaggio tipiche del gioco: conoscenza del "mondo" e delle sue regole, messa a fuoco degli obiettivi, tattica, strategia e... il famoso "fattore C".

In questo orizzonte calza a pennello la storia di Albedon Wars, videogioco indie nato dalla collaborazione di Nicolò Merusi e Andrea Dallatana.

Dall'idea iniziale alla sua messa in opera sono passati quasi due anni, tempo in cui il prototipo cartaceo di un boardgame di carte si è trasformato nell'idea di un mondo vivo e dinamico, dove i giocatori non si limitano a sfidarsi per la scalata di mere classifiche, ma possono contribuire all'evoluzione del mondo stesso.

L'input decisivo è venuto un anno fa circa da un'ambientazione "caduta letteralmente dal cielo": il mondo di Albedon, messo nero su bianco in un romanzo di fantascienza, dal cui spinoff è scaturita la trama e l'ambientazione del videogioco.

Da lì in avanti le peripezie di Albedon Wars si sono succedute rapidamente: dall'apertura della FiremillGames di Andrea Dallatana all'adunata del team di sviluppo (tuttora in ampliamento) che annovera tra le sue fila anche due illustratori, un direttore artistico, una scrittrice, un direttore del suono e un traduttore e infine alla realizzazione vera e propria del videogioco.

E dopo tante belle chiacchiere veniamo alle cose "serie", cioè a quelle tecniche, per gli addetti ai lavori.

Il gioco è stato sviluppato con un motore custom multiplatforma scritto in C++ e gira su qualunque PC che abbia un sistema operativo Windows, MacOS o Linux a 64 bit, sia dotato di almeno 1 GB di RAM e connesso a internet.

Attualmente gli Alpha Tester scaricano il gioco e ricevono aggiornamenti tramite la piattaforma itch.io.

La scelta strategica del team di sviluppo, sia dal punto di vista del game design che del modello di business, è stata quella di escludere la modalità di distribuzione free to play.

Questo perché si è ritenuto da una parte che il mercato fosse saturo di giochi di quel tipo e dall'altra perché si voleva proporre un'esperienza di gioco più completa, premiando l'impegno e l'abilità individuali piuttosto che l'acquisto esponenziale di pacchetti o bonus di vario genere.

Il team quindi, avendo a disposizione un'ambientazione sia originale che adatta al progetto, ha optato per un mix dei due generi preferiti dagli autori: il gioco di ruolo e il gioco di carte. Il tutto alla ricerca di un ibrido che potesse essere stimolante per i completazionisti più accaniti e allo stesso tempo piacevole e ingaggiante per i giocatori più casual, grazie al sorprendente mondo di Krenus.

Lo stato dell'arte del videogioco?

È presto detto: il Milan Games Week è stata l'occasione per ampliare la base dei playtester al fine di iniziare a inserire e testare le nuove funzionalità di:

- movimento sulla mappa di gioco;
- svolgimento di quest e dialoghi con NPC;
- conquista di zone e controllo di punti strategici.

Successivamente, finito il periodo di Alpha Test, il gioco verrà rilasciato in Early Access con un mondo composto da tre differenti regioni e tutte le modalità di gioco già disponibili. Questa seconda fase avrà lo scopo di consolidare la comunità e mettere a punto in via definitiva le varie meccaniche e dinamiche. Seguirà lo sviluppo delle rimanenti cinque regioni che culminerà con il rilascio della versione finale del gioco.

Le ambizioni segrete del team di sviluppo? Colpire per originalità e profondità di gioco. Coinvolgere giocatori provenienti da tipologie di gioco differenti a cui il team è particolarmente legato. Creare una comunità coesa e insieme competitiva, che ami divertirsi e voglia vivere le storie di Albedon Wars...

Tanto, come si sa, "sognare" non costa niente. (O quasi!)