

Il mondo sta cadendo nella disperazione, ma Robert e Glen lo salveranno

Publicato il 24 ottobre 2011 da Forty



Per chi avrà già giocato ai precedenti **Modern Warfare**, magari non saprà che le dinamiche del terzo capitolo si uniranno un po' con quello che vedemmo in **Homefront**, ossia l' invasione dei nemici sul suolo americano. A spiegarci questo e tanti altri aspetti ci saranno **Robert Bowling** e **Glen Schofield** che sono rispettivamente il **Creative**

Strategist di Infinity Ward ed il fondatore di **Sledgehammer Games** hanno chiacchierato coi giornalisti alla **Spazio Theca** di Milano. Robert ribadisce che **Modern Warfare 3** riprenderà dagli avvenimenti di **Modern Warfare 2** e si dovrà innanzitutto respingere il nemico dagli states, ma poi ci sarà anche il conflitto mondiale che è la base di tutta la storia. Glen continua col discorso di Robert che dichiara che è una coincidenza ripartire dal prequel, ma soprattutto no si legherà al fatto dell'11 settembre. Alla base delle idee ci stanno soltanto divertimento ed innovazione. Robert ammette che in **MW2** c'erano dei russi a capo di **Makarov** che coordinava le mosse, ma in questo **MW3** avremo una mente che non ha bandiera dietro tutto. Glen spiega che alla base della trama di **MW3** c'è una domanda che è "**cosa accadrebbe se**"? La credibilità non fa parte dei loro piani, questo è certo. Glen afferma nell' intervista che il videogioco è stato pensato per un pubblico mondiale e non come quello visto per *Medal of Honor* che compiacenza solo ai patrioti americani e storceva il naso agli europei. Alla base rimane il divertimento che è quello di poter fronteggiare i nemici con le forze speciali americane, inglesi, francesi e tedesche perchè sono tutte insieme che combattono. Robert risponde ad una domanda piccante sul modo di sviluppare i giochi, se inserisce quella improvvisazione che dovrebbe ripetersi sulla scena di guerra, se si ha una situazione della stessa dinamica nella missione e conferma il fatto che ci sarà sicuramente una evoluzione del loro concept di gioco che gli ha resi famosi.

Sarà meno "scriptato" e quindi sarà presumibile da subito che lo stesso combattimento su spazi sempre aperti quindi più sandbox ci saranno. L' idea di base è sovrapporre linee di percorso per creare scenari diversi. Ci saranno tanti trigger per poter passare azioni sempre diverse durante un'ascesa alla vittoria. **MW3** non sarà solamente sparatorie e corse contro il tempo, ma anche momenti per respirare e guardarsi intorno, per farsi un'idea dei paesaggi. Non troveremo molte diversità dai prequel, ma migliorie sul campo. Gli è stato anche chiesto, come mai oggi **MW3** non implementa l' uso dei veicoli come i blindati e gli aerei di **Battlefield 3**, ma Robert dice che non fa parte dei loro piani, anche se possono essere molto popolari. La loro prerogativa rimane quella dei combattimenti ravvicinati e rapidi ed inserire mezzi armati significherebbe allargare le mappe e diradare i giocatori. Robert conferma che il mercato non deve tutto prendere una certa strada solo perchè magari è migliore per le masse, ma è meglio avere vari brand e tutti fatti nel modo migliore che gli sviluppatori sanno fare. Altro aspetto pungente che è stato fatto notare è quello che sempre **Battlefield 3** sta "pompa" ogni giorno materiale scaricabile dal sito come gallery, comunicati, video e quant'altro, mentre **MW3** sta troppo in silenzio. Glen spiega che se esistono poche fonti a riguardo è dovuta ad una strategia interna. Quello che c'è nella rete è stato studiato e mirato allo scopo di intrattenere il giusto. Hanno mostrato **MW3** al **Call of Duty XP**, al **gamescom** e all'**E3** con delle conferenze stampa. E' stato fatto



un lavoro preciso che non gli fa giudicare di non aver fatto nulla fino adesso, ma neanche troppo e confusionario.



Robert continua il discorso di Glen dicendo che a loro piace più la conversazione al pubblico che *“l'annuncio al megafono”*. La community è sempre informata come su **Facebook e Twitter** che aggiornano direttamente i fans sul gameplay e sulle peculiarità del gioco. Gli è stato chiesto a Glen se **MW3** dovesse essere meno popolare di **Black Ops**, come la prenderebbero e rassicura che non sarebbe un problema visto che il loro obiettivo è poter migliorare sempre dai prequel. Nessuno

vuole fare qualcosa sapendo già che sarebbe andata male in fondo. L'incasso non è l'obiettivo, ma è la creatività. **Peter Molyneux** condivide il concetto di paranoia per migliorare il lavoro e anche per Robert e Glen è così perchè condividono il discorso, nel senso positivo. Nelle competizioni si tira sempre fuori il meglio di se e Robert dichiara che non è mai stato agitato nel prendere sonno da una fobia di non vendere il gioco. Piuttosto non riuscire a migliorare il gioco, quello fa stare sveglio al povero Robert che vuole rendere felici noi Hardcore gamers. 😊 Magari **Bobby Kotick** che è il finanziatore del progetto di MW3 stira sveglio dal day-one... 😊 Glen ha paura a volte a non aver fatto il livello abbastanza bene oppure che non sia veramente giocabile.

Vedremo sugli scaffali Modern Warfare 3 l'8 novembre per PC, Xbox 360 e PlayStation 3.

Forty è già pronto a fare il lan-party il day-one a casa di loco... basta che non ci lascia al freddo 😊

EnJoy ^_^

[Fabio "Forty" Fortina](#)

Speaker Radiofonico (Forty) [FanBit.it](#)



Mi piace 1



Info su Forti

Yo Gamers ^_^ Ossessionato dai videogiochi difficili dall'età di 3 anni, sperimento sempre tecniche divertenti nelle situazioni più sfavorevoli perchè è troppo facile senò usare il meglio per vincere XD Ricordatevi: Play Today, not Tomorrow :D Sempre Hardcore, Sempre VG-Factor ;-)

[Visualizza tutti gli articoli di Forti →](#)

Questa voce è stata pubblicata in [Play Today](#) e contrassegnata con [Bobby Kotick](#), [Call of Duty XP](#), [Glen Schofield](#), [Infinity Ward](#), [Makarov](#), [Modern Warfare 3](#), [MW2](#), [MW3](#), [Robert Bowling](#), [Sledgehammer Games](#), [Spazio Theca](#). Contrassegna il [permalink](#).

4 risposte a *Il mondo sta cadendo nella disperazione, ma Robert e Glen lo salveranno*



JB scrive: