

**I am Not Alone : un orgoglio italiano**

**Autore:** Nolvadex  
Ultima revisione: Oggi  
CONDIVIDI  
Pagina 1 di 1

Gamesource.it Intervista **Giuseppe Del Giudice**, CEO di **Pix Rev**.

**GS: Ci puoi parlare della PixRev, a proposito delle esperienze passate dello staff nel mondo videoludico e di quali obiettivi vi ponete per il prossimo futuro?**

PR: L'idea imprenditoriale nasce per raccogliere la passione di Biagio Iannuzzi ,Fabio Di Paola e Marco Licenziato per il mondo dei videogiochi, tre ragazzi che ho avuto la fortuna d'incontrare un anno e mezzo fa durante la fiera del Gamecon che si tiene a Napoli. Io ero in fiera come visitatore curioso del settore, ci siamo incontrati per caso e subito mi hanno trasmesso il loro entusiasmo per questo mondo, ma con un pizzico di rabbia legata al fatto che nonostante il loro background e le competenze di alto profilo, non riuscissero a trovare fondi per portare avanti un progetto imprenditoriale di respiro internazionale. E' stato in quel preciso momento che ho raccolto la sfida dei due e mi sono impegnato personalmente per trasformare la loro passione in una vera e propria azienda quale Pix-Rev. L'azienda è stata fondata a Settembre 2008 insieme al mio amico Alfonso Mincione, un imprenditore di successo nel settore tessile-abbigliamento e nella ristorazione, essendo stato uno dei soci fondatori dell'azienda Phard che detiene anche il marchio Zu Elements. Nonostante la giovane età della società, i ragazzi che vi lavorano hanno partecipato a titoli per PC-CD Rom (Power of Destruction, Alien Logic Matematica & Geometria), Adver Games per importanti brand quali Cisco Systems, Società Sportiva Lazio, il Sole 24 Ore e per la macchina Coin-Op Play-On, alcuni provengono dall'AIV (Accademia Italiana Videogiochi).

La difficoltà primaria incontrata nella nostra avventura è il reperimento di fondi, poiché non esistono contributi statali né tantomeno regionali per sostenere i costi di sviluppo di un videogioco, inoltre in Italia c'è una carenza assoluta di cultura dell'industria videoludica e di conseguenza di quelli che sono i ricavi che in tale settore si possono ottenere. Un dato fra tutti, basta pensare che il mese di Ottobre 2008, mese in cui tutti i settori industriali hanno visto decrescere i loro fatturati, l'industria videoludica ha segnato un +18%. Di conseguenza, non essendoci una cultura di settore, gli istituti bancari sono completamente blindati nell'apertura di una linea di credito necessaria a sostenere i costi di sviluppo necessari per poter dar vita a un progetto competitivo a livello internazionale. Da qui si deduce che l'unica strada perseguibile in Italia è quella dell'autofinanziamento ed è la strada da noi percorsa grazie ai soci Pix-Rev.



**GS: Ti sembra difficile per una software house italiana poter essere conosciuta anche all'estero grazie ai suoi giochi? La Milestone è riuscita in questo intento, ma generalmente sembra che per l'Europa le case dell'est siano più in voga delle nostre. Un tuo parere?**

Credevo che, finché in Italia non ci sarà un riconoscimento vero del lavoro che facciamo, dovuto ad una carenza di cultura di settore e di una comunicazione spesso sbagliata e non corretta che si fa quando si parla di Videogiochi e quindi di Videogames Industry, sarà difficile per il nostro paese avere un riconoscimento sul mercato Europeo ed internazionale in questo settore. Qualcosa però si comincia a muovere, poiché circa 1 mese fa è stata costituita in Confindustria "La filiera dei produttori di Videogames" inesistente fino a questo momento, e per me è stato un vero piacere essere il come socio fondatore di questa associazione di categoria. Credevo che questo sia solo il primo passo necessario a sensibilizzare il mercato Italiano verso l'industria dei Videogames, e dovrebbe consentirci di creare nei prossimi anni delle basi solide su cui far reggere l'industria Italiana dei Videogames. Solo creando queste basi, potremo far crescere lo spessore delle nostre Aziende sia in termini quantitativi (inteso come corretto dimensionamento delle aziende del comparto, dimensioni oggi troppo piccole per consentirci di competere ad armi pari sul mercato Internazionale) che qualitativi dei prodotti che andiamo a realizzare.



**GS: Parliamo di I'm Not Alone. Indubbiamente richiama alla mente giochi survival horror famosi. Senza che ti faccia paragoni, ci puoi parlare di cosa vi ha ispirato e perché avete scelto questo genere?**

L'idea di trovarsi in una situazione oscura, di calma apparente, ci affascinava, inoltre in Italia non si sono mai prodotti giochi del genere, così abbiamo scelto di intraprendere questa strada con coraggio e determinazione. Ecco un po' di storia di I'm Not Alone. Comincerò a questo punto parlando della trama: il protagonista della nostra avventura è austriaco, si chiama Patrick Weber, è uno scanzonato musicista bello e dannato dedito a donne e alcool. Patrick viene invitato dall'amico Robert, un programmatore di successo, nella sua nuova villa ottocentesca acquistata da poco. Appena Patrick giunge in questa imponente magione, riceve un sms da Robert dove viene invitato a sistemarsi nella camera degli ospiti situata ai piani superiori, poiché è in paese per delle commissioni. Robert tarda ad arrivare alla villa e Patrick inizia ad insospettirsi. Purtroppo Robert non giungerà mai e Patrick scoprirà che non può uscire più dalla casa, un fitto enigma legato alle vicende dell'ex-proprietario (che non svelo) avvolge la villa e coloro che vi entrano o l'hanno abitata. Nonostante la calma tetra e apparente della villa abbandonata, Patrick scoprirà di non essere solo... da qui il nome del gioco "I'm Not Alone".

"I'm Not Alone" è un action/adventure con ambientazione horror, punti di forza del gioco saranno environments realistici, gestione avanzata delle telecamere ed un'atmosfera molto cinematografica.

**GS: Graficamente il gioco appare molto interessante. Quale motore grafico usa?**

Motivo d'orgoglio del nostro team è quello di realizzare un prodotto professionale a Napoli con un team partenopeo e con tecnologia campana, poiché l'engine 3D che utilizziamo è l'S2 Engine della Profenix Studio di Fabio Di Paola, anch'egli campano e che tra l'altro è l'attuale Lead Programmer della Pix-Rev. L'S2 Engine ci ha permesso di dare il giusto mix di realismo e profondità degli ambienti in cui si svolge il nostro gioco.

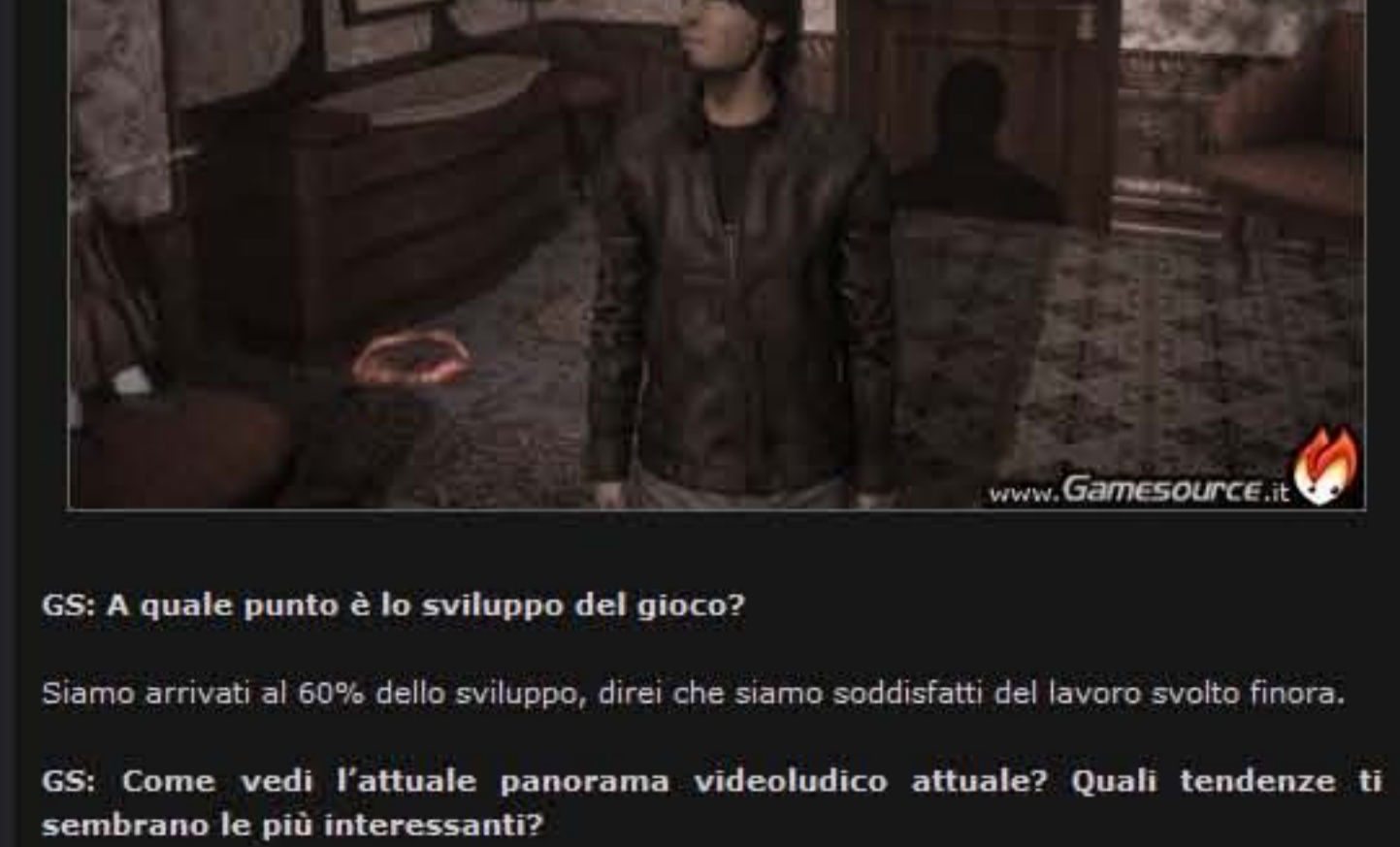


**GS: Quali saranno le principali caratteristiche del gameplay di I'm Not Alone?**

Il sistema di controllo di I'm Not Alone è semplice ed immediato, abbinato ad un sistema di telecamere dinamico, durante la fase esplorativa la telecamera può ruotare a 360° intorno a Patrick (come in Hitman), mentre durante la fase di combattimento la telecamera è gestita come accade invece in Resident Evil 5. Il gioco presenta un equilibrio tra più generi spaziando dal puro survival horror allo sparattutto in terza persona, strizzando l'occhio al punta e clicca.

**GS: Puntate solo al mercato PC o avete in mente di poter sviluppare anche per console?**

Il titolo sarà pronto entro fine Settembre 2009 per piattaforma PC, ma stiamo già valutando la possibilità di effettuare un porting per XBOX 360 e Play Station 3 e una versione speciale per Nintendo WII.



**GS: A quale punto è lo sviluppo del gioco?**

Siamo arrivati al 60% dello sviluppo, direi che siamo soddisfatti del lavoro svolto finora.

**GS: Come vedi l'attuale panorama videoludico attuale? Quali tendenze ti sembrano le più interessanti?**

In Italia esistono talenti molto validi e professionisti di primo livello, la mancanza di una vera e propria industry penalizza queste capacità, costringendole ad emigrare. Negli ultimi anni in Italia stanno nascendo nuove realtà volenterose di entrare nel mercato internazionale, questo è sicuramente un segnale positivo, il successo e l'eco di questi studi ,uniti al lavoro di comunicazione svolto con successo dall'AIOMI, l'IVDC e le manifestazioni dedicate al gioco e videogioco, saranno una spinta propulsiva per poter creare in Italia una cultura sui videogiochi, riconoscendo questi prodotti come forma d'arte e d'intrattenimento valida come il cinema e soprattutto remunerativa per gli investitori: ricordo che il mercato videoludico è un ever-green rispetto alle forme di business più cavalcate dagli imprenditori italiani quali il tessile e la ristorazione.

La maturazione di questi concetti porterà ad un accesso al credito più semplice e all'aumento degli investimenti di privati nel nostro settore.

**GS: In un survival horror la componente audio/fx e colonna sonora è molto importante per creare la giusta atmosfera. Ci puoi parlare di questo aspetto?**

L'audio è sicuramente un punto critico del nostro progetto, ma contiamo di uscirne vittoriosi, infatti ci siamo rivolti a professionisti del settore per dare il giusto appeal a questa componente fondamentale per la riuscita del progetto.



**GS: Ci puoi accennare ai vostri progetti per iPhone e Nintendo?**

Stiamo realizzando un engine per la creazione di progetti cross-platform, ben presto troverete sul nostro sito importanti preview...

Ringraziamo Giuseppe e la Pix Rev per l'intervista.

**Login:** Hai dimenticato la password?

User:

Password:

Ricordami

**Registrati!** **Login**

**News**

**Data: Oggi**

- PC 6 milioni di copie vendute per Guild Wars
- PS3 In arrivo la demo di Battlestations: Pacific
- PS3 Annunciato Star Trek: D-A-C
- PS3 Nuove immagini per Runaway: A Twist of Fate
- PS3 Playstation Network: Aggiornamento settimanale
- PS3 Nuovo trailer per Prototype
- PS3 Joker, giocabile in Batman Arkham Asylum ma solo su PlayStation3

**Data: Ieri**

- PS3 Nuovi scan di Dead Rising 2
- PS3 Tales of Vesperia il 26 Giugno in Europa
- PS3 Fable II: Obiettivi dei prossimi DLC svelati
- PS3 Formula 1 solo su PSP e Wii nel 2009
- PS3 Il GPS System di Fuel mostrato in video
- PS3 MySims Agent su Nintendo Wii e DS
- PS3 Sacred 2: mostrato in video come cavalcare un Inquisitore
- PC Arriva su PC la demo di Secret Files 2

Successivo >

**Recensioni**

- Singstar: Queen**  
PS3 / Voto: 7,7  
Genere: Ritmico
- Stella Deus: The Gate of Eternity**  
PS2 / Voto: 8,1  
Genere: Strategia
- Dragon Ball: Evolution**  
PSP / Voto: 6  
Genere: Azione
- Naruto: Ninja Destiny II**  
DS / Voto: 6,6  
Genere: Azione
- Rhapsody: A Musical Adventure**  
DS / Voto: 6  
Genere: Gioco di ruolo

Successivo >

**ASTORY**  
THREE KINGDOMS - THE HERO

**GIOCA GRATIS!**

**Anteprime**

- Star Trek Online**  
PC  
Genere: Massively Multiplayer Online
- Pokemon Platinum**  
DS / Data: 22/05/09  
Genere: Gioco di ruolo
- Damnation**  
PC / Data: 22/05/09  
Genere: Azione
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**  
XBOX360 / Data: 23/04/09  
Genere: Prima Persona
- Sands of Destruction**  
DS  
Genere: Gioco di ruolo

Successivo >