Problem Statement

Non c’è alcun dubbio che negl’ultimi decenni la nostra società è cambiata radicalmente, l’avvento di Internet e l’introduzione nel mercato di prodotti come gli smartphone hanno cambiato completamente il nostro modo di percepire la realtà.

Ovviamente con l’avanzare della tecnologia sono nate tantissime realtà che si sono volute immettere con forza in questo settore; al giorno d’oggi si può affermare con certezza che uno dei mercati più redditizi e con ampio margine di sviluppo è quello videoludico (anche e soprattutto di natura mobile).

Ogni sistema operativo mobile ha il proprio store ufficiale nei quali gli sviluppatori pubblicano le proprie applicazioni, e gli utenti possono usufruirne. Essendo i principali punti d’accesso per il mondo delle app, sono cresciuti a dismisura con più di un milione di app (circa 1,5 milioni per Apple e 1,6 per Google) dei più svariati tipi, da giochi a eCommerce, e così via. Da uno [studio](https://www.nielsen.com/us/en/insights/report/2018/us-games-360-report-2018/) fatto in America dalla compagnia Nielsen, è risultato che il 66% degli americani di anni 13+ si considerano ‘gamers’, ovvero videogiocatori. Di questi, il 60% giocano su un dispositivo mobile (smartphone, tablet). Ma gli store ufficiali preinstallati sui dispositivi non mirano a soddisfare le loro esigenze, puntando ad un mercato più ampio che comprende qualsiasi tipo di applicativo. Si possono comunque cercare giochi selezionando le giuste categorie, ma i filtri di ricerca sono ristretti, non permettendo all’utente di impostare le caratteristiche che sta cercando, relative al mondo videoludico (FPS, strategico, gestionale…). Pur riuscendo a trovare il tipo di gioco cercato, si hanno altri problemi, come ad esempio il sistema di valutazione a cinque stelle. Questo sistema è molto utilizzato online, ma dal nostro punto di vista risulta poco diretto e molto fuorviante in quanto, prendendo in esame una singola recensione da tre stelle, non si deduce immediatamente se l’utente è rimasto soddisfatto o meno. Una volta installato il gioco cercato, per discutere con altri proprietari di tale applicativo, l’utente deve rivolgersi ad applicazioni di terze parti, per potersi interfacciare con la community. Per esempio, il ben noto store [Steam](https://store.steampowered.com/?l=italian) rende possibile la creazione di discussioni per gli utenti relativo ad ogni singolo gioco. Gli store ufficiali non rendono possibile alcun tipo di conversazione, limitandosi ad una recensione non contestabile e non commentabile. Un altro problema importante è quello delle versioni: ogni applicativo viene rilasciato e aggiornato nel tempo, ma per i giochi, tali aggiornamenti risultano in cambiamenti più o meno radicali del gioco stesso, che potrebbero non essere apprezzati dall’utente. In tal caso, l’utente deve stare attento a non aggiornare automaticamente il gioco, altrimenti deve rivolgersi a siti di terze parti (spesso pericolosi), per effettuare un downgrade, poiché gli store permettono il download unicamente dell’ultima versione resa disponibile dallo sviluppatore. I problemi non sono solo lato utente: al giorno d’oggi, creare un gioco multipiattaforma è molto semplice, con potenti engine come ad esempio Unity3D, che permettono di compilare il proprio gioco per iOS e Android in pochi click. Per pubblicare tali versioni, invece, bisogna rivolgersi indipendentemente ad ogni store ufficiale, spesso facendo le stesse cose, e cambiando semplicemente il tipo di download in base al sistema operativo dell’utente. Ciò fa sprecare molto tempo, e anche soldi, dato che bisogna pagare per mettere una applicazione in uno store.

Dati tutti questi problemi, serve un sistema che tiene conto di questa crescente percentuale di utenti, di questo mercato sempre più ampio e che permetta di rilasciare il proprio videogioco a qualsiasi gamer, indipendente dal proprio device.