Extinction – Processo per Direttissima

Dopo aver giocato, streammato e recensito ***Attack on Titan 2***, mai ci saremmo aspettati di mettere le mani su titolo tanto simile quanto diverso e capace di farci apprezzare ancor di più quanto prodotto da **Omega Force**. ***Extinction*** di **Iron Galaxy**, software house specializzata in consulenza tecnica e porting, risulta essere un minestrone di elementi presenti in altre produzioni, dal già citato *Attack on Titan* a *Shadow of the Colossus*, in cui alla fine nulla sembra funzionare a dovere.

Isayama chi?

I **Ravenii,** un popolo costituito da orchi di varia natura, stanno mettendo a ferro e fuoco gli ultimi avamposti umani, ormai costretti a vivere nella paura di essere annientati definitivamente. Alcuni di questi "orchi" raggiungono dimensioni spropositate, in grado di distruggere in un sol colpo intere città. Sarà **Avil**, **ultima Sentinella rimasta**, a difendere quel che resta dell'umanità. Questo è in sostanza l'incipit di una trama raccontata attraverso cutscene animate con discreta qualità e alcuni dialoghi presenti soprattutto all'inizio di ogni missione. Lo spirito del mangaka di *Attack on Titan* è ampiamente visibile, ma *Extinction* non cerca nemmeno di nascondere la propria mancanza di originalità. Tutta la narrazione risulta alquanto scialba, basata su cliché dal sapore amaro, e avanza senza picchi particolari fino alla sua conclusione. Le storie di Avil, della sua compagna d'armi e del suo clan sono davvero poco approfondite, quanto basta per far proseguire le vicende, della durata di circa otto ore.
A far da contorno alla campagna principale sono presenti alcune modalità basate sullo sfruttamento delle classifiche online, costituite dal punteggio ottenuto in ogni missione: **Sfide del giorno**, **Sopravvivenza** ed **Estinzione** non sono comunque sufficienti a portare quella varietà che tanto servirebbe a questo titolo.

E quindi?

Ricordando che si tratta di un titolo dal prezzo di ben **60€**, quello che ***Extinction*** ha da offrire in temini di gameplay è veramente basilare. Le varie missioni, generate automaticamente la maggior parte delle volte, utilizzano pochi *asset*, dalle quali deriva una certa ripetitività. Ogni missione presenta obbiettivi secondari diversi che, una volta raggiunti, aumentano il punteggio base, premettendo quindi di acquistare i tanto agognati potenziamenti. Che poi agognati mica tanto, perché è possibile terminare la campagna con Avil fresco fresco di ritorno dalle battaglie, e questo segna uno dei tanti punti dolenti del gioco. Il gameplay risulta poco equilibrato, sia per quanto concerne la difficoltà sia per quanto riguardo i Ravenii che dovremmo affrontare: la loro particolarità sta nel possedere **set di armature uniformi o costituite da pezzi provenienti da diversi set**. Ogni armatura ha il suo punto debole ma la loro posizione e tipologia estremamente randomica rende la difficoltà di alcune missioni mal gestita, diventando troppo semplice o proibitiva in base al tipo di Ravenii apparso. Se questo elemento risulta, in fin dei conti, l'unico spunto di varietà concesso dal gioco, è anche vero che la frustrazione è sempre dietro l'angolo, con la sensazione di non aver alcun controllo su quanto stia avvenendo.
Ma come si abbattono questi giganti? Essenzialmente la procedura è comune per tutti i Ravenii: ci si dirige verso l'obbiettivo, si mozza la gamba per bloccarne l'avanzata, si fa in modo che la barra di esecuzione della nostra arma si riempia, si mozza loro la testa e avanti un altro. Se nella prima ora di gioco tutto questo può risultare a tratti esaltante, ci si accorge subito che non basta trovarsi davanti una manciata di armature diverse per creare grosse difficoltà – a patto di non trovarsi nelle frustranti **Tower Defense** – e non aiutano di certo Avil e il suo risicato moveset o la gestione delle collisioni e della fisica; tutti questi elementi creano un certo disturbo, rendendo il gioco difficile per i motivi sbagliati. Poiché un Ravenii è capace di uccidervi in un sol colpo – e volendo ci sta – non sono state studiate adeguate contromisure: la schivata per esempio va bene per i più piccoli ma contro i giganti è essenzialmente inutile. Vi capiterà di morire anche senza esser toccati (e non c'entra

l’onda d’urto) trasformando il gioco in un **trial & error** senza sosta.
Anche i movimenti, benché fluidi, a volte risultano problematici: siamo sì in grado di muoverci tra i tetti, scalare edifici e balzare in aria ma, anche qui, sarà il caso a decidere dove e come atterrerete. Se non volete chiamarlo “caso”, potete chiamarlo “estrema imprecisione di input dei comandi”.

Non vale la candela

Lo stile adottato ricorda da vicino quanto visto in ***Fortnite***, con un *cel-shading* ben fatto e soprattutto molto pulito. Tutto risulta abbastanza fluido e senza problemi particolari: sicuramente la loro esperienza è stata ben sfruttata, portando un gioco senza problemi rilevanti; texture, shader e luci sono di buona qualità ma senza toccare picchi particolari; solo un po’ di pop-up qua e là, ma nulla che comprometta l’esperienza di gioco.
Meno rilevante è il comparto audio che non si avvale di effetti sonori particolarmente suggestivi e il doppiaggio (inglese) solo discreto.

In conclusione

Extinction è in fin dei conti una bozza di un gioco che chissà, magari in futuro troveremo sugli scaffali. Le poche buone idee sono prese in prestito da altre produzioni, che non è un male di per sé, ma non aggiunge nulla di proprio per dare quel tocco di originalità che serve. Storia banale, gameplay abbozzato e a tratti frustrante sono avvolti da un comparto tecnico sufficiente ma che non solleva particolarmente le sorti del lavoro di Iron Galaxy.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Il cross-play interessa veramente ai videogiocatori?

Secondo quanto riportato da **Gamesindustry.biz**, il **cross-play**, potrebbe non essere così importante per i giocatori come molti nel settore credono. Ad avvalorare questa ipotesi, sono i dati

raccolti dal sondaggio effettuato nel **quarto trimestre** del **2017** da **GameTrack**, che mostra una generale indifferenza a interazioni tra la varie console.
I rumor che vedrebbero **PlayStation, Xbox** e **PC** permettere agli utenti di "giocare sulla stessa spiaggia, partendo da oceani diversi" sono stati molteplici negli ultimi 12 mesi: Microsoft, come sappiamo, ha fatto del **cross-play tra console e PC una delle caratteristiche fondamentali** nella sua strategia aziendale, mentre Sony, al contrario, è stata più volte ampiamente criticata per la sua apparente riluttanza a consentire un eventuale "condivisione" tra i consumatori **PlayStation** e quelli **Xbox**.
Tuttavia, all'interno del sondaggio, **il 58% degli intervistati ha ammesso di essere totalmente indifferenti a tale questione**. Essendo una percentuale così elevata possono entrare in scena anche altri fattori, come la reale conoscenza del cross-play ed eventuali implicazioni derivanti, oppure una certa soddisfazione nell'attuale modus operandi dell'attuale sistema – che non è da cosiderare per forza "malvagio"–.
Minecraft, ***Rocket League***, ***Ark: Survival Evolved*** e ***Fortnite***, tra gli altri, sono stati al centro di un lungo dibattito proprio riguardo il cross-play nell'ultimo anno e spesso, a causa della netta mancanza di interesse da parte di **Sony** nel permettere ai suoi utenti di condividere l'esperienza anche con i giocatori di **Microsoft**.

A quanto pare inoltre, il cross-play non è nella maniera più assoluta un fattore decisivo per il quale i giocatori possano essere più propensi o meno all'acquisto di una console: solo una piccolissima percentuale (**13%**) **ha dichiarato di potersi lasciar influenzare da questo fattore durante l'acquisto**.
Allo stesso modo, **sempre e solo il 13% del campione** è d'accordo che, avendo la possibilità di giocare in cross-play, possano essere più propensi alla sottoscrizione di un eventuale abbonamento per giocare online su console o PC.

La stessa tendenza era evidente tra i partecipanti al test, nelle domande inerenti al software: **il 48% degli intervistati è in disaccordo che questa caratteristica possa influire sull'acquisto di uno specifico titolo**, contro il 17% che si lascerebbe influenzare da questo fattore; inoltre **il 49% degli intervistati, non è d'accordo che tale funzionalità li renderebbe più propensi a giocare online più di quanto facciano normalmente**.

Phil Spencer, noto vicepresidente della sezione gaming di **Microsoft**, è stato molto franco riguardo il suo enorme desiderio di unire le comunità **Xbox** e **PlayStation**, commentando anche la riluttanza incessante di Sony in diverse occasioni:

> **«So che esiste questo genere di visione: "se i miei amici hanno questa console, non potranno giocare con persone che ne acquistano una diversa, e questo è il motivo per cui acquistano la mia console".»**

Che il cross-play abbia o meno il potenziale di influenzare le decisioni di acquisto tra i consumatori, non cambia il fatto che all'interno del settore, vi sia una visione generale che l'abbattimento delle barriere tra le piattaforme avverrà presto. **Come potete leggere nel nostro precedente focus**, **Tim Sweeney** di **Epic Games,** ha parlato di ***Fortnite*** e dei livelli di interazione cross-play senza precedenti, che consentiranno agli utenti di giocare allo stesso gioco su console, PC e dispositivi mobile. Le uniche piattaforme che non lo consentono tuttora sono Xbox e PlayStation, ma **Sweeney** è convinto che sia solo una questione di tempo:

> **«Affinché Sony e Microsoft supportino completamente i loro utenti, devono aprire le porte anche ai loro amici del mondo reale, altrimenti staranno solamente disgregando dei gruppi realmente esistenti.»**

Alla conquista del podio: la guerra dei Battle Royale

Cos'è una Battle Royale? È questa la prima domanda da porre. Il genere "Battle Royale" è stato sdoganato dall'omonimo film giapponese (tratto a sua volta dall'omonimo romanzo di Koushun Takami) uscito nel 2000, realizzato da **Kinji Fukasaku**, ultima sua opera prima della morte, avvenuta nel 2003. Il film narrava la storia di una classe di adolescenti bloccati su un'isola remota e costretti a combattere fino alla morte, che avrebbe lasciato soltanto un sopravvissuto. Questo genere è stato adattato successivamente in produzioni cinematografiche di ampio rilievo come ***Hunger Games*** (a sua volte tratta dalla trilogia letteraria di Suzanne Collins)
Un simile concetto non ha tardato a essere inserito all'interno di una struttura videoludica che oggi è di grande successo, vedendo come attuali campioni del genere titoli come ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** e ***Fortnite,*** i quali al momento si battono a colpi d'aggiornamenti per la "corona" del re dei Battle Royale.
Al momento il genere è molto in voga tra i giocatori di tutto il mondo e, di conseguenza, tutte le software house che vogliono garantirsi un posto di rilievo tra i "big" del settore (e soprattutto sul mercato) stanno cercando di sfruttare il trend a proprio favore. Non pare lontana l'ipotesi di un "bagno di sangue" tra le varie aziende, visto che, al momento, ci sono circa una dozzina di concorrenti che inseguono il successo di *Pugb* e *Fortnite*, nella speranza di usurpare il trono o com,unque di ritagliarsi una fetta di rilievo sul mercato. Ogni volta che un genere vede un boom, non poche software house si gettano alla cieca in progetti di emulazione nella speranza di spuntarla, in una **Battle Royale** nella quale solamente una uscirà vincitrice. I titoli che al momento comandano il genere sono in realtà delle "copie": beninteso, non parliamo di plagio, ma del fatto che il titolo che attualmente registra i numeri più alti, *PUBG*, è in realtà nato da una mod di ***Arma II***, *DayZ: Battle Royale*, a sua volta variante della mod *DayZ* ispirata al film omonimo.
Fino a pochissimi anni fa era il genere **MOBA** a farla da padrone e, anche allora, tutto partì da una mod, più precisamente da alcune mappe: quella di ***Aeon of Strife,*** tratta da ***Starcraft***, fu la prima, anche se ancor più celebre fu quella sviluppata per ***Warcraft III***, quella di ***Defense of the Ancients (DotA)***. Seguirono una miriade di esponenti del genere, da giochi in flash come ***Minions***, sviluppato da **The Casual Collective** nel 2008, sino ad arrivare al notissimo ***League of Legends***, a oggi probabilmente il MOBA più giocato al mondo, passando per il secondo capitolo di ***DotA***.
Durante gli anni, quindi, l'universo videoludico ha visto l'evolversi di varie tendenze, dal boom degli **MMO**, come *World of Warcraft*, per poi passare agli **FPS** come *Call of Duty*, fino ai **MOBA** e ai titoli **Battle Royale.**

Esistono vari fattori che possono determinare il successo di un videogioco: primo tra tutti è il **costo del titolo** poiché, se un giocatore ha acquistato *H1Z1*, ovviamente sarà meno propenso a comprare *PUBG*, visto che dovrà spendere altri soldi per giocare a un titolo che potenzialmente presenta le medesime caratteristiche. Il secondo problema è il fattore "**compagnia**", in virtù del quale un giocatore sarà più o meno propenso ad acquistare un titolo posseduto dagli amici, effettuando battaglie in co-op e non. Ultimo, ma non meno importante, è il fattore **accessibilità**: essere un *free-to-play* può avere dei vantaggi, da questo punto di vista, rispetto a un titolo a prezzo pieno, permettendo a più persone di provarlo ed eventualmente effettuare ulteriori acquisti *in-game*. Per esempio ***Fortnite*** ha chiaramente questo target, fornendo a tutti gli utenti la possibilità di giocare gratuitamente la modalità battle royale.
Durante queste variazioni di tendenza della domanda da parte degli utenti, le software house minori, osservando l'andamento sul mercato di titoli massivi come *PUBG*, ritengono di riuscire a replicare simili successi, addirittura migliorando il prodotto. Ma gli eventuali upgrade apportati difficilmente riescono a spostare una grande fetta d'utenza dal titolo preferito dai più a quello dei più piccoli: semplicemente perché, a parità di caratteristiche e struttura, il gioco non vale la candela.
Per poter creare qualcosa di nuovo e coinvolgente, in grado di smuovere il mercato, bisogna analizzare e capire cosa sia possibile aggiungere e migliorare, così da poter rendere il proprio lavoro unico e interessante agli occhi del pubblico, al fine di essere promotori di una nuova tendenza.

Epic Games: la barriera tra Xbox e Playstation cadrà inevitabilmente

Fortnite è uno di quei prodotti che ha fondato un nuovo modello di gioco nella *games industry*, secondo **Tim Sweeney**, CEO di **Epic Games**, e uno dei motivi per il quale le barriere tra le

piattaforme verranno presto abolite promuovendo il **cross-platform**.

Sweeney, parlando durante la sessione **State of Unreal** di **Epic** al **GDC**, ha descritto il boom dei giochi mobile negli ultimi dieci anni come una delle cose più eccitanti che possano accadere nel settore videoludico. Tuttavia, quello che una volta risultava essere nuovo ed entusiasmante forse oggi non lo è più:

> **«Per un po', questa industria mobile è stata stagnante. Ci sono oltre 100.000 giochi pubblicati ogni anno sugli store, molti dei quali sono giochi *ad-driven* e molti di loro hanno modelli di monetizzazione abbozzati. L'industria ha davvero bisogno di rivitalizzazione».**

Tuttavia, nei mercati asiatici si è sviluppata una nuova tendenza, una che mette in discussione l'ipotesi che il mercato della telefonia mobile sia dominato dai "**casual games**". Parlando con **GamesIndustry.biz** in una riunione prima dello State of Unreal, **Sweeney** ha descritto questa "**tendenza**" come: «la cosa più eccitante per Epic nel settore in questo momento.»

> **«Stiamo assistendo a un cambiamento di tendenza, dove prima esistevano i casual games, adesso, come successo in Corea e in Cina, ci sono dei veri e propri giochi per "gamer". Lo abbiamo visto con *Lineage 2*, un MMO open-world che ha avuto un successo enorme. Adesso in moltissimi paesi giochi come questo, segnano grandi numeri per le entrate, per il tempo di gioco e per la nuova forma che stanno dando al settore nella *games-industry*.»**

Epic ritiene che stia cominciando ad accadere lo stesso processo in mercati come gli Stati Uniti e l'Europa, grazie in gran parte alle rifiniture e ai miglioramenti apportati al motore grafico **Unreal Engine**. Sempre durante lo State di Unreal, i co-fondatori di **Studio Wildcard**, **Doug Kennedy** e **Jesse Rapczak**, sono saliti sul palco per parlare di ***Ark: Survival Evolved*** su smartphone, **annunciando anche il porting su Nintendo Switch**.

Un altro esempio è ovviamente ***Fortnite*** della stessa **Epic Games**, che secondo **Sweeney** è l'esempio migliore, considerato lo sviluppo su **Unreal Engine** oltre che ovviamente per il "trend" che ha fino a ora sviluppato il gioco in sé.

La versione per **Android** di ***Fortnite*** deve ancora essere rilasciata, ma quando questo avverrà, sarà il prodotto che girerà su tutte le principali piattaforme, con la stessa esperienza condivisa al suo interno e proprio questo, secondo **Sweeney**, sarà un aspetto essenziale di come la game-industry cambierà e continuerà a crescere negli anni a venire.

> **«Non riesco a immaginare nulla di meglio per la crescita collaterale del settore console rispetto a questa nuova generazione di bambini, cresciuta con dispositivi Android e iOS e che stanno imparando a giocare lì. Magari giocando a Fortnite [sui dispositivi mobili, ndr], che poi magari vorranno giocare sulla TV di casa, con controlli più precisi grazie a un joypad e una migliore esperienza visiva, facendo quindi un passaggio a piattaforme come PlayStation o Xbox.»**

Ovviamente, l'idea che i possessori di **PlayStation** e **Xbox** possano un giorno giocare insieme, è e rimane un tema di grande attualità. ***Fortnite*** sarà solo uno in più tra quei giochi che non possono essere riprodotti su entrambe le piattaforme, con **Microsoft** che sostiene molto più la necessità di **cross-play** rispetto a **Sony**. Da parte sua, **Sweeney** è un grande sostenitore del **cross-platform**, ma è attento anche a sottolineare la natura senza precedenti di ***Fortnite***, pienamente inter-operabile su **mobile**, **PC**, **Mac** e **console**. Proprio per questo motivo crede fermamente che questa situazione di stallo, non durerà ancora per molto. Sempre durante l'evento, il CEO di Epic, menziona anche **la legge di Metcalfe**, secondo la quale **"il valore di qualsiasi esperienza connessa per un determinato utente è direttamente proporzionale al numero di persone a cui è possibile connettersi nel mondo reale"**. In parole povere il prossimo passo logico nel settore console, sarebbe quello di eliminare le barriere tra gli utenti Sony e il resto del mondo.

In effetti ormai i giochi sono diventati **esperienze sociali** allo stesso modo di **Facebook** o **Twitter**, e queste esperienze hanno davvero senso e possono definirsi tali, solo se gli utenti possono comunicare con tutti i loro amici indistintamente.

Nuovi record per PUBG e Fortnite

Microsoft e **PUBG Corp.** hanno recentemente annunciato che ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** ha superato i **5 milioni di giocatori** su **Xbox One** nei primi tre mesi di vendita. Nonostante questi numeri siano davvero impressionanti per un titolo in accesso anticipato, non sono sorprendenti considerando che **oltre 3 milioni di persone** hanno acquistato il titolo all'inizio di gennaio, mese di uscita del gioco su console, ma nonostante ciò il tasso di vendita è rimasto costante negli ultimi due mesi.
Una lode non da poco va sicuramente a **PUBG Corp.**, la quale, nonostante i numerosi problemi che il gioco ha avuto all'uscita sulla console di casa Microsoft, ha continuato a supportare il titolo al massimo delle capacità, aggiornandolo costantemente con nuove patch. Infatti, con l'ultimo aggiornamento rilasciato dalla casa produttrice, il gioco ha quasi raggiunto il suo completamento.
Non è solo *PUBG* ad aver battuto dei record videoludici nell'ultimo periodo: infatti, come se non fosse già abbastanza avere più di **3 milioni di giocatori** e aver battuto il record di spettatori nelle live **Twitch,** il noto ***Fortnite*** è adesso anche l'app più scaricata e gettonata dell'**App Store**. La versione **iOS** del gioco supporta ancora il *cross-play*, ovvero la possibilità di poter giocare con i possessori di PC e console, che alimenta ulteriormente la rapida crescità di popolarità di *Fortnite*. Il **gameplay** e la progressione del gioco possono essere salvati su tutte le piattaforme, aumentando la mobilità del gioco, tanto che la versione mobile non ha nulla da invidiare dalla versione console, tranne per un leggero downgrade grafico.
La risposta di *PUBG* pare sarà a breve, al punto che si attende il lancio su mobile per Android e iOS già da **domani 20 marzo**.

PUBG vs. Fortnite: i re della Battle Royale

Il mondo del gaming si è arricchito di nuovi giochi che hanno lanciato un genere adesso in auge in ambito videoludico, la **Battle Royale**. Il primo è ***PlayerUnknown's Battleground***, titolo basato su precedenti **mod** sviluppate da **Brendan "PlayerUnknown" Greene** su svariati giochi (***ARMA 2*** su tutti) prendendo ispirazione dal film giapponese *Battle Royale*. Ne è venuto fuori lo stand alone che è diventato nel 2017 il titolo più giocato di **Steam**, che ha infranto ben **7 Guinness World Record**, e che vede il giocatore affrontare online 99 avversari in un **deathmatch** su un'isola gigante.
La storia del successo di *PUBG* e di questo genere, non nasce soltanto dall'intuizione di una sola persona che ha magicamente creato il gioco del momento; dopo il film del 2000 infatti il concept dell'"ultimo sopravvissuto" che deve aver prima ucciso tutti gli altri per continuare a vivere è stato ripreso più e più volte nel mondo del cinema, non lasciando indifferente l'universo videoludico nel quale ritroviamo le medesime meccaniche, senza seconde chance per i giocatori, come in ***Counter Strike***.
Contemporaneamente un primo concept di battle royale nei videogiochi si presenta come mod per ***Arma 2***, poi riadattato per ***Arma 3***. Ovviamente non era ancora conosciuto come tale, ma era soltanto un assaggio di quello che Greene avrebbe creato con ***PUBG***. Nel frattempo abbiamo un altro esempio di questa formula: stiamo parlando di ***H1Z1***, che ha al suo interno una battle royale costituita da ben 150 giocatori e che ha permesso a Greene di muovere i primi passi in ambito

professionistico come consulente, prima di essere chiamato dai **Bluehole Studios** per lo sviluppo di ***PUBG***.

Il secondo è invece ***Fortnite***, un gioco completamente oscurato da tutti i competitor all'uscita ma che ha saputo rilanciarsi, ispirandosi al sistema di ***PUBG***, creando la ***Fortnite Battle Royale***. La storia di *Fortnite* è singolare, anche se abbiamo poche informazioni a riguardo: sappiamo che il progetto è nato circa 6 anni fa e che durante gli anni è stato ripreso e abbandonato varie volte fino a quando, **Epic Games**, lo ha salvato dal completo oblio sfruttando la formula dell'***early access*** per poterne portare avanti lo sviluppo. Di base doveva essere un gioco survival, in cui salvare il mondo da una apocalisse zombie. Ci si aspettava un buon successo di vendite ma, paradossalmente, non per la meccanica della battle royale.
Essendo giochi dello stesso genere hanno molti punti in comune. Analizziamoli uno alla volta.

La tensione

Senza tensione, un gioco di questo genere non avrebbe senso di esistere; tensione in grado di far restare accovacciato cinque minuti dietro un albero e in grado di farci preoccupare del numero di superstiti round dopo round. Questa tensione è alla base del genere **battle royale**. Sia in ***PUBG*** che in ***Fortnite*** quindi, il silenzio è il vostro miglior amico: muoversi con attenzione è essenziale e, al primo cenno di rumore, un brivido salirà lungo la schiena per la paura di essere scoperti. È possibile giocare come ne *I mercenari* di Stallone ma si rischierebbe di snaturare il gioco, visto che in una **Battle Royale** si sopravvive con l'astuzia e non con la forza.
Questa sensazione tende a variare tra i due titoli: in ***Fortnite*** l'azione è più veloce; il cerchio velenoso che vi circonda si restringe più velocemente che in ***PUBG*** e la mappa è più piccola. ***PUBG*** è al contrario un gioco nel quale i nervi vanno tenuti ben saldi perché semplicemente la partita dura di più. Difficile decretare il migliore in questo ambito, dipende dalle vostre preferenze, soprattutto in termini di durata.

Le mappe

La mappa in questo tipo di titoli, fa la differenza. Come già accennato, in ***Fortnite*** si ha la sensazione di giocare a qualcosa di già visto, con un po' ***Minecraft*** e un po' ***Team Fortress*** per citarne un paio, mentre grazie alla vastità della sue mappe ***PUBG*** si distingue. Andando più nello specifico nel titolo Epic vi è una sola piccola mappa rispetto a quella del rivale e inoltre, ***PUBG*** ha ormai introdotto **Miramar**, la mappa desertica che si va ad aggiungere a **Erangel**. Dalla sua *Fortnite* offre un design più cartoonesco, che per alcuni può risultare più gradevole.
Riguardo le mappe, è visibile a occhio che quelle in *Player Unknow* sono molto più vaste, offrendo molteplici strategie ma anche molti più rischi; implica anche una certa percentuale di fortuna poiché, se si sbaglia punto di atterraggio, si dovrà prendere un veicolo e rischiare di essere uccisi. In ***Fortnite*** questo non accade per un semplice motivo: come detto la mappa è più ridotta e facile da

attraversare, e questo aiuta e non poco i giocatori a trovarne altri e a ucciderli facendosi strada per la vittoria.
PUBG offre più ripari sul territorio ma questo viene compensato in altro modo da ***Fortnite***, che approfondiremo di più analizzando la tattica dei due giochi.

La tattica

La tattica da imbastire, se si vuole sopravvivere è differente, ma in tutti e due i casi fortemente rilevante. In ***Fortnite*** bisogna "craftare" per riuscire a costruire le proprie difese e per sopravvivere si ha bisogno di fantasia e inventiva; in ***PUBG*** è fondamentale trovare la posizione giusta e non si ha nulla a disposizione oltre la mappa e i *loot* già pronti.
Ma andiamo nel dettaglio per capire meglio cosa fare in uno e cosa nell'altro. In ***Fortnite***, non appena a terra, avremo la possibilità di costruire quel che serve e, prima che inizi il livello; si avrà anche l'opportunità per creare il materiale distruggendo elettrodomestici, auto, ecc. Durante la fase di combattimento vero e proprio quindi, potremo creare delle posizioni rialzate e mura per proteggere noi stessi o il nostro team. Questo, darà vantaggio ai più veloci a costruire, per esempio, ripari rialzati che offrono una visuale migliore sul nemico.
In ***PUBG*** dovremo cavarcela con ciò che si trova in giro e non si avrà tempo di cercare nuovo equipaggiamento; saremo subito scaraventati nell'azione e molta importanza verrà data quindi ai ripari e agli edifici rialzati che danno ai cecchini l'opportunità di sopravvivere più facilmente. Comune a entrambi i titoli, è lo spostamento continuo, dato che si è circondati da una nube circolare di gas velenoso e, ogni posto ritenuto sicuro, non lo sarà per molto.

Il combat system

Nonostante i due giochi siano molto simili, il sistema di combattimento è alquanto diverso, anche se valido per entrambi. In ***Fortnite*** vi è un solo tipo di mira, mentre in ***PUBG*** il tutto è strutturato diversamente: ne abbiamo di tre diversi tipi: l'***Hip Fire*** che offre la possibilità di sparare a dispetto della precisione, ovviamente la classica opzione di mira, sempre in terza persona, e infine, quella che possiamo definire la modalità cecchino, medio/lungo raggio, l'**ADS** (*aiming-down-sights*) che trasposta il tutto in prima persona offrendo la possibilità di mirare in maniera precisa.
Per quanto riguarda le armi quest'ultimo stravince a mani basse su ***Fortnite***: la loro quantità è molto più ampia e a tratti, tende alla simulazione, mentre il sistema delle armi è più semplificato in ***Fortnite***. Inoltre in *Player Unknow*, troviamo i veicoli che possono aiutare o danneggiare il giocatore durante il combattimento esplodendo.

Gli ultimi cinque minuti

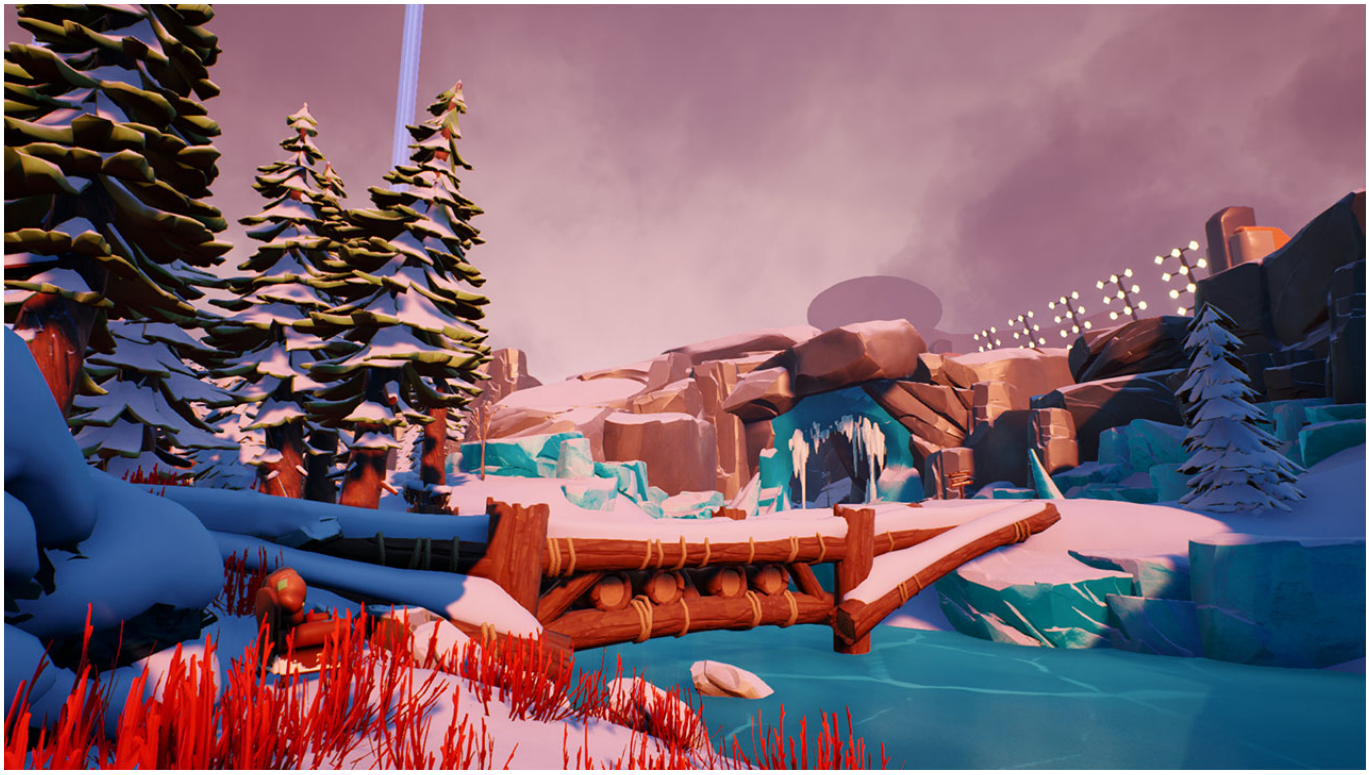
Gli ultimi cinque minuti di gioco, sono quelli che decidono le sorti di una **battle royale**, dopo la "selezione naturale" susseguitasi e dove più forti hanno prevalso. È il momento in cui bisogna rimboccarsi le maniche e fare sul serio. Su ***Fortnite***, gli ultimi minuti si svolgono all'interno di fortezze molto vicine e questo non fa altro che aumentare la frenesia da combattimento, dando una motivazione in più ai giocatori a migliorare il più possibile l'equipaggiamento prima di questo momento, poiché sarà essenziale sul finale di partita. L'ultima fase di ***PUBG***, seppur piena di tensione è priva d'azione, i giocatori tendono a muoversi con poca avventatezza.

Le conclusioni

Sembra che la battaglia all'ultimo sangue tra ***Fortnite*** e ***PlayerUnknow's BattleGround*** sia terminata. Si tratta di videogame molto validi e molto simili, anche se differiscono per alcune meccaniche il cui loro apprezzamento deriva essenzialmente dal gusto personale. Questo non ci esime dal dare un parere oggettivo: per quanto riguarda la mappa, nonostante la grandezza, ***PUBG*** offre meno spunti strategici mentre, discorso analogo, ma a parti invertite, per il *combat system*, dove, rispetto a ***Fortnite***, bisogna agire con una tattica più articolata. La scelta è ardua e per questo motivo consigliamo entrambi i titoli: *Fortnite* va benissimo per un divertimento più rilassato, mentre *PUBG* per una vera e propria sfida competitiva.

The Darwin Project (Beta)

Viviamo in un periodo particolare, dove l'online sta gradualmente sovrastando titoli single player che, una volta conclusi, trovano spazio solo tra gli scaffali di casa. Le **battle royale** sono in voga in ambito videoludico, dove fanno la voce grossa IP del calibro di ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** e ***Fortnite*** ma, nonostante questo tipo di mercato veda come massimi esponenti i titoli di Bluehole ed Epic Games, si sente ancora la mancanza di qualcosa, di quel "pepe" che potrebbe portare le battaglie su un altro livello. La risposta arriva da dove non la si aspetta, ovvero da **Microsoft**: nonostante non si vedano nemmeno con il cannocchiale titoli esclusivi di livello sulla propria console, la casa di Redmond ha dato fiducia a **Scavengers Studio** e al loro ***The Darwin Project***, passato per la verità un po' in sordina durante la presentazione allo scorso E3. La domanda è: questo ennesimo titolo "battle royale", può veramente dire la sua di fronte ai mostri sacri del genere? La versione da noi testata era ancora in **fase preliminare** ma abbiamo voluto analizzare con calma tutti gli aspetti di un titolo che non andrebbe sottovalutato.



Canada, una terra violenta

Non è passato tanto tempo dall'uscita nelle sale di ***Hunger Games***, omonimo film tratto da una serie di opere letterarie ambientate in un mondo distopico, in cui un gruppo di giovani ragazzi viene scaraventato in una specifica location con l'unico scopo di eliminarsi a vicenda. Se siete fan della saga o – ancora meglio – del celebre manga di **Koushun Takami**, ***Battle Royale***, troverete di vostro gusto *The Darwin Project*, che promette molta più profondità di quanto visto finora. Il tutto ha anche un contesto narrativo: un famoso show televisivo canadese crea il ***The Darwin Project***, trasmissione dove dieci detenuti sono costretti a uccidersi a vicenda pur di sopravvivere.
Elemento che balza subito all'occhio è il discostarsi sapientemente dalla concorrenza, proponendo qualcosa di nuovo e probabilmente di più complesso. Tutto parte proprio dal numero: scordatevi il dare la caccia e l'esser cacciati da decine e decine di altri giocatori; qui, più che in ogni altro titolo di questo tipo, a far la differenza tra la sopravvivenza o meno è la **capacità d'adattamento**, elemento che **Charles Darwin** ritenne fondamentale per la sopravvivenze delle specie viventi. Avremo a che fare dunque, non solo con altri nove contendenti ma soprattutto con le rigide temperature canadesi e quindi con difficili condizioni ambientali che possono rendere ancor più difficoltoso e stratificato il gameplay del titolo.
Buttati nella mischia con addosso una semplice tuta, un arco e un'ascia, sarà fondamentale sin da subito "craftare" e ottenere qualcosa che possa proteggerci dalle intemperie. Qui entra in scena uno dei tanti elementi fondamentali: **l'esplorazione**. L'unica mappa a disposizione è abbastanza grande da permettere la ricerca di alcuni elementi essenziali senza incrociare lo sguardo di qualcuno. Disseminati qua e là, sono disponibili zone in cui reperire risorse importanti, utili per aumentare il livello del nostro alter ego attraverso il suo equipaggiamento. La mappa è suddivisa in sette zone distinte ma collegate tra loro e che via via verranno distrutte per favorire un maggiore accentramento dei giocatori nelle fasi finali. Questo elemento non è nuovo ovviamente ma è ben

studiato ed evita che alcuni utenti possano venire isolati dalla partita.
Il modo di affrontare la situazione dipende da molti fattori ma soprattutto dalla nostra strategia e forza d'animo: può risultare utile restare in disparte, cercando di potenziare il proprio equipaggiamento oppure diventare dei cacciatori, seguendo le orme della vostra ignara preda e colpirla alle spalle. I diversi approcci portano a pro e contro che variano di partita in partita; essenzialmente, dipende da che tipo di contendenti avrete di fronte e adattarvi di conseguenza.

Come detto, ogni angolo può nascondere nemici e prima o poi, vi toccherà combattere. Tastiera o pad alla mano, il ***combat system*** risulta assai semplice: il buon utilizzo dell'arco dipende solo dai vostri riflessi e mira e il corpo a corpo da come siete attrezzati. Il vero nemico è l'ambiente stesso e il freddo influenzerà letteralmente la vostra resistenza. L'unico modo per difendersi dalle rigide temperature è ripararsi creando un vestiario adatto o, soluzione più rapida ma anche più rischiosa, accendere un fuoco per scaldarsi; il fuoco acceso ha però un effetto non trascurabile, quello di segnalare ai nemici la vostra posizione. Se da un lato risulta essere dunque un grosso svantaggio, dall'altro *The Darwin Project* vi permette di vedere ogni cosa da un altro punto di vista come, in questo caso, attirare gli avversari in una trappola grazie all'accensione del falò.
Anche nel titolo Scavengers non mancano i **rifornimenti** che, una volta raccolti, permettono di sfruttare alcuni potenziamenti passivi, in grado di cambiare le sorti del match: resistenza, velocità o una migliore visione dell'ambiente e dei nemici sono *perk* essenziali per aumentare le proprie chance di sopravvivenza.

Buon pomeriggio, buonasera e buonanotte

The Darwin Project, prima di essere un videogioco e un fittizio programma televisivo, è un titolo che riesce a portare anche quella giusta dose di innovazione. La sua duplice natura di ***Battle Royale*** e

Truman Show viene espressa in maniera diretta sulle principali piattaforme streaming come **Twitch**: il pubblico reale potrà decidere il suo favorito, mettendo a disposizione del giocatore risorse in grado di aumentare le sue possibilità di vittoria. Facendo un paragone motoristico, il tutto sembrerebbe simile al ***Fan Boost*** presente in **Formula-e** dove il pilota votato dal pubblico riceve un surplus di potenza extra. È una meccanica davvero interessante e che ben si sposa alle logiche degli e-sports: ogni giocatore potrà essere un gladiatore del XXI secolo, con il vantaggio di non essere ucciso realmente in battaglia.
Interessante è anche la possibilità di prendere le veci del (Mega) **Direttore** (Galattico) che, da spettatore interessato (grazie a un drone indistruttibile) potrà seguire le gesta del manipolo di uomini decidendo – non direttamente però – il corso del match: potrà scegliere quale settore della mappa distruggere, elargire *perk* a piacimento e anche curare uno dei partecipanti. Questo giocare a fare Dio è forse uno degli elementi più difficili da gestire, presentandosi come una lama a doppio taglio. Questa meccanica andrà approfondita non appena verranno rilasciate altre release pre-lancio.
Dal punto di vista tecnico, il titolo sembra già ben ottimizzato, garantendo i 60fps in ogni situazione. Certo, non è un gioco che si perde in dettagli "soulsiani", preferendo uno stile molto vicino a *Fortnite*, volutamente cartoonesco, forse per sdrammatizzare il più possibile l'evento su cui poggia il titolo.

In conclusione

Nonostante sia ancora in fase **Beta**, ***The Darwin Project*** riesce a introdurre una serie di idee innovative sfruttando la propria natura di show televisivo. Una battle royale dalle molte facce, in cui il nostro istinto di sopravvivenza può davvero fare la differenza. Andranno valutate più attentamente le meccaniche social, che rischiano di minare l'equilibrio del titolo ma, in ogni caso, il lavoro

Scavengers Studio è davvero da tenere in considerazione.

Epic Games al lavoro contro il “Meltdown”

Di recente, nel mondo dell’architettura della CPU, è stato scoperto un grosso *exploit* chiamato “**Meltdown CPU**“. Per chi non lo sapesse, un *exploit* è un tipo di vulnerabilità che permette ai virus o altri software malevoli di bypassare i sistemi di sicurezza di un determinato software. Questa nuova debolezza fa in modo che gli hacker possano accedere a dati come password o informazioni sensibili tramite una vulnerabilità presente nelle CPU prodotte da vent’anni a questa parte.
Come sempre, **Epic Games** sta prendendo precauzioni per il suo ***Fortnite*** aggiornando l’intera infrastruttura dei suoi server. Sfortunatamente per gli utenti, l’aggiornamento dei server porterà problemi di *lag*.
Come affermato dalla stessa casa sviluppatrice :

«Potrebbero verificarsi una serie di problemi imprevisti con i nostri servizi durante la prossima settimana, dato che i servizi cloud che utilizziamo sono in aggiornamento”.

Voi avete già preso delle precauzioni contro il **Meltdown**?

Epic Games al lavoro per risolvere il problema degli inventari

Dopo l’uscita dell’ultima patch il 27 dicembre 2017, alcuni giocatori sono stati colpiti da un problema che ha comportato la perdita dell’intero inventario, di tutti gli scudi e/o il mancato addebito di V-Bucks acquistati con il proprio denaro.

I giocatori colpiti da questo problema non devono temere nulla, infatti, **Epic Games** ha promesso una serie di “risarcimenti” sotto forma di oggetti, V-Bucks e altro. Inoltre, ai giocatori a cui non è stata addebitata alcuna valuta digitale dopo l’acquisto, avranno un risarcimento pari o maggiore al numero di V-Bucks acquistati in precedenza.

In futuro, il team di sviluppatori è intenzionato a effettuare un ripristino degli oggetti perduti, anche se al momento non abbiamo una data specifica.

Infine, se avete riscontrato dei problemi, potete tranquillamente contattare il team di supporto sul sito ufficiale del gioco.

Fortnite

Dopo ben 6 anni d'attesa, finalmente gli utenti possono giocare a *Fortnite*. Dopo esser stato presentato nel lontano 2011 durante i **Video Games Awards**, il titolo di **Epic Games** è finito nel dimenticatoio finché quest'anno lo stesso sviluppatore non si è deciso ad annunciarne la data d'uscita. *Fortnite* è stato reso disponibile in accesso anticipato con vari pacchetti: un pacchetto Fondatore da 40€, un pacchetto Fondatore Deluxe da 60€, un pacchetto Fondatore Super Deluxe da 80€ e infine il pacchetto Fondatore Edizione Limitata da ben 150 €. Ovviamente ogni pacchetto offre vari vantaggi. L'edizione Limitata offre infatti ben due codici da dare ai propri amici per permettergli di giocare gratuitamente. **Epic Games** ha inoltre annunciato che il titolo diventerà gratuito l'anno prossimo. *Fortnite* è un misto tra un **survival** e un **defend-the-tower**: all'interno del titolo si alterneranno fasi di farming ed esplorazione ad altre di difesa degli obiettivi da ogni tipo di morti viventi che ci ritroveremo contro. Ma veniamo proprio ai contenuti del gioco.

L'epidemia nel mezzo della quale ci troviam ha inizio da una misteriosa nube, chiamata "La Tempesta", che dal nulla si è manifestata ovunque intorno al globo. Come ogni apocalisse zombie che si rispetti, quasi tutta l'umanità è stata sterminata e i sopravvissuti dovranno cercare di "debellare" quest'ultima. Prendendo in prestito una citazione da *Il Trono di Spade* potremmo benissimo dire «The night is dark and full of terror» per descrivere l'atmosfera del titolo: durante la notte, infatti, in cielo si manifesteranno delle nubi viola e il terreno si riempirà di piccoli tornado che spawneranno nel tempo nemici di vario tipo, dagli insulsi abietti alle streghe, e così via.

Epic Games, ha suddiviso la modalità "**Storia**" in quattro zone differenti accessibili in quest'ordine con l'avanzare delle missioni e del proprio livello: ***Pietralegno, Tavolaccia, Vallarguta e Montespago***. All'interno del gioco ci ritroveremo a vestire i panni di un sopravvissuto che si avventura in una base militare situata nelle zone di *Pietralegno*. **Epic Games,** grazie a un ottimo utilizzo dell'***Unreal Engine 4***, è riuscita a fare un ottimo lavoro con il design dei vari personaggi e dei luoghi, creando quindi un fantastico equilibrio sul piano grafico. Il gioco, sfortunatamente, non vanta un doppiaggio italiano, ma sono presenti i sottotitoli.
Le nostre sembianze all'interno del titolo potranno variare a seconda del personaggio che sceglieremo di giocare. Esistono, infatti, varie classi, ognuna con svariati personaggi dotati di singolari abilità, potenziamenti e vantaggi peculiari. Purtroppo i tutorial non sono il punto forte del titolo, e molte delle spiegazioni vengono meno, lasciando così il giocatore un po' smarrito.

Le missioni della campagna hanno sempre lo stesso obiettivo: eccezion fatta le avventure di recupero dei superstiti, dovremo raccogliere delle sfere d'energia (**blub**) e inserirle all'interno degli obiettivi da difendere. Prima di ciò, sarà necessario raccogliere materiali (legno, mattoni e metallo) per poter costruire le difese. Dopo aver raccolto il più possibile inizierà la fase di costruzione, dove dovremmo costruire un "fortino" difensivo in cui disseminare trappole di ogni tipo. Per riuscire a tutelare i nostri obiettivi, il gioco di squadra sarà più che necessario. Inoltre, avremo a disposizione la possibilità di costruire una nostra base in ognuna delle quattro zone, per poi difenderla.

Il gioco ha a disposizione enormi alberi delle abilità sbloccabili dal settore ricerca e sviluppo. Il problema più grosso sta proprio nella ripetitività delle missioni che, in realtà, è un rischio frequente in questo genere. Inoltre, sono presenti vari collezionabili: tramite le *piñate* possiamo ottenere di tutto, da personaggi giocabili a lanciagranate e katane che possono essere inserite all'interno di un album perdendone gli schemi.

Di recente, è stata aggiunta anche la modalità pvp, che in ben due settimane vanta un totale di 10 milioni di giocatori al suo interno. La modalità può essere giocata gratuitamente. Grazie alle caratteristiche peculiari di *Fortnite*, la modalità **Battle Royale** ha acquisito una nuova caratteristica, che sono **le costruzioni**.
Inizialmente verremo scaraventati da un autobus volante (!!!) che ci porterà all'interno di un'isola gigantesca, secondo i crismi del classico Battle Royale di scuola nipponica. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere contro altri **99 giocatori** sfruttando le proprie abilità e sperando d'avere la fortuna di prendere gli *air drop*. Inoltre, chi riuscirà a vincere in solitaria o in gruppo riceverà un piccolo ombrellino militarizzato che sostituirà il paracadute. Quest'ultimo ha tutte le caratteristiche necessarie per tener testa agli attuali rivali (*PUGB e H1Z1*).

Sul **comparto sonoro** non si ravvisa nulla che sia degno di nota, pur risultando abbastanza accurato. Gli sviluppatori sono riusciti ad amalgamare per bene le proprie idee con l'Engine utilizzato, e *Fortnite* deve a questo moltissimi dei propri lati positivi.
Se siete amanti delle **battle Royale** e delle tower defence, l'ultima fatica di **Epic Games** fa al caso vostro, con l'aggiunta – non da poco – che il titolo adesso vanta il crossplay tra **PC, Xbox One** e **PS4.**