

## [PG National Vigorsol Beats](#)

Lo scorso 7 Aprile, al **Teatro Ciak di Milano** si è disputata una delle serie più emozionanti dell'ultimo split del **National Predator**, campionato nazionale di **League of Legends**, la sfida finale che ha visto contrapporsi due team formati recentemente, i **Campus Party Sparks** e i **Samsung Morning Stars**. Il match ha animato il pubblico fisico e "virtuale" con colpi di scena e momento mozzafiato, registrando più di un migliaio di spettatori fisici e oltre 5000 su **Twitch**.

Organizzata su una "Best of 5", la partita ha visto uno scatto iniziale dei **Morning Stars**, vicini alla vittoria con un 2-0 sugli avversari. Tuttavia, l'ampia capacità d'adattamento e di "mind-reset" degli Sparks e, qualche errore anche dal lato dei **Samsung**, hanno garantito il recupero e la vittoria degli primi in classifica, concludendo con un **3-2** ottenuto dopo una partita da brividi. Durante lo **Spring Split** l'andamento del team vincitore è stato per lo più dominante, con sole 2 sconfitte durante la prima e terza settimana della competizione e ben 12 vittorie in totale. Essendo entrambe new entry della scena italiana, i team hanno sorpreso tutti, riuscendo a scavalcare team veterani e non.

Per la prima volta vediamo come title sponsor della competizione **Vigorsol**, famosissima società di chewing-gum che ha deciso d'investire nella scena italiana, altro segno dell'importanza degli eSport e di **League of Legends** sempre crescente negli anni. Basti pensare come siano aumentate anche le poste in palio: il premio delle competizioni mondiali è passato dai 50.000 dollari della prima season a un picco di 2.680.000 dollari nella sesta season. Aumentano gli investimenti, arrivando a cifre come i 20 milioni di dollari di **Tej Kholi** incassati dai **Vitality**.

Insomma, l'eSport sta crescendo a dismisura e letteralmente chiunque sta cercando di accaparrarsi una "fetta" di mercato approfittando del boom del momento.

A **Berlino** ieri si sono disputate le finali dei **Twitch Rivals**, dove l'Italia di **Paolocannone** ha battuto la Spagna per 2-1. Infine, oggi, 15 Aprile inizieranno gli **European Masters** ove i **Campus Party Sparks** potranno mostrare il loro valore portando avanti la bandiera tricolore.

---

## [Son of a Witch](#)

**Son of a witch**, sviluppato dai serbi **Bigosaur**, è un videogioco di ambientazione fantasy, e di genere roguelike con smaccate meccaniche action-beat 'em up, dove potremo vestire i panni di innumerevoli personaggi pronti ad abbattere anche il nemico più ostinato.

Teoricamente all'interno del gioco vestiremo i panni del figlio di una strega che è stato mandato a recuperare un antico artefatto e ad abbattere chi lo ha rubato.

Potremo assumere varie vesti e, grazie al conseguimento di vari obiettivi, riusciremo a sbloccare non pochi personaggi che, ovviamente, apporteranno diversi "benefit" in termini di skill e si distingueranno per singole peculiarità.



Giocabile sia in singolo che fino a un massimo di 4 giocatori, in questo titolo ci ritroveremo ad abbattere nemici su nemici che ci attenderanno all'interno di ogni stanza, ognuna delle quali generata proceduralmente. Il titolo dispone di un'innumerabile **quantità di armi** (spade ghiacciate, lance ecc), il che ci porterà spesso a provare le varie combinazioni che quasi sempre ci porteranno a favorire le armi a distanza, soprattutto quelle magiche, che risultano molto utili all'interno del gioco. Potremo trovare anche varie pozioni o artefatti che miglioreranno o peggioreranno le nostre statistiche. Durante la nostra avventura ci ritroveremo a dover aiutare personaggi secondari, ad affrontare delle sfide e, infine, se degni, di sconfiggere il boss del livello. Un fattore veramente dominante nel gioco è il fattore aleatorio: l'esito della nostra run sarà dettato quasi del tutto da quello che troveremo all'interno di ogni stanza, che risulta imprevedibile. "Seguendo" le orme di titoli come **The Binding of Isaac**, prima di passare alla porta successiva dovremo uccidere qualsiasi cosa ci ritroveremo davanti. Inoltre, potremo tornare indietro nel caso in cui volessimo cambiare arma e/o comprare qualcosa in uno dei negozi.



*Son of a Witch* presenta una grandissima quantità di modalità;

- **Regular game:** praticamente la modalità “storia”, dove dovremo superare le 7 aree per riuscire ad affrontare il boss finale;
- **Casual/Party mode:** versione del gioco a scorrimento dove il fine è quello di massacrare chiunque;
- **Barbarian Challenge:** modalità che permette di sbloccare il tanto ambito eroe barbaro, in caso riuscite a superarla (buona fortuna);
- **Hard mode:** versione molto più difficile della base, accessibile solamente dopo aver superato la modalità base con tutti gli eroi;
- **PVP arena:** modalità locale dove poter sfidare i propri amici fino a un massimo di 4 per volta;
- Inoltre, è presente una **modalità network** con accesso “limitato”, dove sono necessari amici che forniscano le credenziali per poter giocare.
- Infine, è presente la **daily challenge** che può essere affrontata solamente una volta ed è uguale per tutti i giocatori.



Il titolo creato dal team di **Bigosaur** non eccelle certo per il suo comparto tecnico, che, ahimè,

risulta mediocre. Dal punto di vista **sonoro** il titolo si mantiene sulla sufficienza, nulla di speciale, ma appropriato. La grafica è molto semplice e presenta dei modelli buffi e cartooneschi, ma risulta tutto sommato piacevole.

Il gioco è rigorosamente in lingua inglese, ed è vivamente consigliato agli amanti dei *rogue-like*: prezzo di lancio 10,5 €, e vale assolutamente la spesa.

---

## Book of Demons

Sviluppato da **Thing Trunk**, **Book of Demons**, oltre a essere il primo titolo della software house polacca, è un Hack & Slash che ha, inoltre, una componente principale basata sulla costruzione di un deck. Il titolo narra le vicende di un'eroe che dovrà salvare il mondo dalla recente minaccia. Inoltre, il videogioco è apertamente un tributo al primo **Diablo**.



Dopo aver concluso l'introduzione guidata ci ritroveremo all'interno della "lobby" principale. Quest'ultima sarà la città che, appunto, riunirà i quattro principali personaggi attraverso cui eseguiremo determinate azioni: tramite il **Saggio** potremo identificare delle carte "sconosciute", aggiungere uno slot per poter posizionare più carte e sarà possibile accedere anche al bestiario di un nemico dopo averlo sconfitto; parlando con la **Locandiera** sarà possibile accedere a un calderone magico che si riempirà di oggetti dopo ogni missione completata (attenzione avventurieri, in caso di morte questo si svuoterà completamente); tramite il **Guaritore** sarà possibile recuperare salute, mana e, inoltre, per la modica cifra di **100k d'oro**, potremo acquistare la **Furia Mortale** (che consiste nel poter tornare in vita una sola volta a carica); infine, grazie alla **Cartomante** sarà

possibile ricaricare il numero di utilizzi delle carte e, inoltre, attraverso alcune rune, potremo potenziare tutte quelle a nostra disposizione.



All'interno dell'hub noteremo in lontananza una cattedrale dalle sembianze malefiche. Una volta aver cliccato su di essa, ci troveremo di fronte a una vera e propria porta dell'inferno. Quindi, la nostra avventura attraverso gli inferi verrà rappresentata da una discesa che terminerà una volta arrivati al combattimento finale contro l'**Arcidemone**. Qui gli sviluppatori hanno avuto un'idea geniale, con l'introduzione del **Flessiscopio** in cui gli utenti, potranno giocare entro i loro limiti di tempo: una volta selezionato il livello infatti, ci verrà chiesto di scegliere una delle varianti di tempo a disposizione; più sarà lunga la durata della quest, maggiori saranno le ricompense e i nemici da affrontare. Questo è uno degli aspetti che abbiamo preferito: il fatto di essere in grado di modificare la durata della missione ha permesso più volte di poter avanzare semplicemente in una quindicina di minuti. I livelli, generati proceduralmente, presentano nemici di vario tipo, il che porterà a modificare il nostro mazzo in base alle varie situazioni.



Il titolo presenta una grandissima quantità di nemici, ognuno dei quali possiede poteri speciali come la possibilità di rallentare, congelare, ecc. Inoltre, durante la nostra permanenza all'interno dei dungeon è possibile trovare carte di diverso tipo, che si dividono in tre tipologie: **Consumabili**, **Carte Magia** e **Carte Potenziamento**. Nemico dopo nemico, morte dopo morte, guadagneremo esperienza che ci permetterà di avanzare di livello e, successivamente, sarà possibile scegliere se aumentare la nostra salute o il mana.



**Book of Demons** ha un comparto sonoro che si mantiene sulla media, senza eccellenze particolari. Invece, il comparto grafico risulta molto carino: l'utilizzo di una struttura completamente "cartacea" ha reso il tutto molto originale. Infine, consigliamo vivamente questo titolo a chi è un'amante del genere hack & slash vecchia scuola e che, soprattutto, vuole affacciarsi a qualcosa di diverso. Il titolo è finalmente disponibile su Steam con anche disponibile una versione demo così da verificare se, come dice il detto, "**il gioco vale la candela**".

---

## [L'ascesa femminile nel mondo del gaming](#)

Con il passare degli anni, sempre più ragazze e donne cominciano ad avvicinarsi al mondo del gaming e, inoltre, moltissime di loro sono accanite spettatrici di **e-sport**.

Recentemente, la società britannica **The Insights People**, ha eseguito 5,000 interviste su soggetti femminili con età inferiore ai 18 anni fra i mesi di Luglio e Settembre. Secondo i risultati molte ragazze sono più interessate a determinati fattori dei videogiochi che ad altri; infatti, rispetto al 75% registrato nello scorso anno, la percentuale di ragazze che passano il loro tempo libero giocando è arrivato addirittura a una soglia dell'84%. Secondo i dati raccolti **il 15% di queste ragazze guarda gli e-sport**, e, soprattutto, ci sono più ragazze tra i 13-18 anni che guardano queste partite dal vivo rispetto ai ragazzi della stessa età.

Infine, **i videogiochi sono riusciti a superare lo shopping** arrivando ottavi nella classifica degli hobby preferiti dalle ragazze. Sfortunatamente però, quelle che giocano a livello competitivo è infimo. Vedremo mai una parità di genere all'interno dei vari team e-sport?

---

## [Nintendo contro le ROM e gli emulatori](#)

**Nintendo**, nel corso di quest'anno, ha intentato una causa contro due grandi pagine web che distribuivano **emulatori** e **ROM** dei loro prodotti. Quest'ultima è stata eseguita presso il **Tribunale Federale dello stato americano dell'Arizona**, con l'accusa di violazione del copyright e del marchio. Secondo l'ultime notizie, la coppia che gestiva gli ormai defunti negozi "neri" sarà costretta a pagare ben **12 milioni di dollari**.

Ad Agosto era stato rivelato che entrambe le parti in causa volevano un processo rapido così da evitare un inutile aggravio di costi. Infatti, i proprietari delle pagine ammettono subito d'aver violato direttamente e indirettamente sia il copyright e il marchio, causando quindi un danno irreparabile per la società giapponese.

Molto probabilmente, la causa che ha portato a una somma del genere è che gli imputati siano stati usati come capro espiatorio, così che gli altri proprietari di siti web sapessero cosa potrebbe succedere se cadessero nelle grinfie degli avvocati della grande **N**. Infine, l'ingiunzione impedisce alla coppia di violare i diritti di **Nintendo** in futuro, imponendogli di consegnare i domini dei loro siti e tutti i giochi ed emulatori in loro possesso.

---

## [Pokémon Let's Go: 3 milioni di copie vendute](#)

Uno dei brand più grandi della **società giapponese** continua ad abbattere record su record, riuscendo a superare anche le vendite, durante la prima settimana dal rilascio, di **The Legend of Zelda: Breath of The Wild** e **Super Mario Odyssey**. Con ben 3 milioni di copie vendute in soli sette giorni, **Pokémon Let's Go Pikachu/ Eevee** riscuotono un grande successo tra i fan anche dopo le varie "polemiche" sul tanto discusso sistema di cattura dei "mostri" selvatici.

JTNDYmxvY2txdW90ZSuyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR  
CUyMml0JTIyJTNEJTNFcCUyMGxhbmc1M0QlMjJqYUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRSUz  
Q2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRmhhc2h0YWclMkYlMjVf  
MyUyNTgzJTI1OTQlMjVfMyUyNTgyJTI1QUillMjVfMyUyNTgzJTI1OTYlMjVfMyUyNTgyJTI1QTQlM0  
ZzcmMlM0RoYXN0JTI2YVw1wJTNCcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0UllMjMlRTMlOD  
MIOTQlRTMlODIlQUllRTMlODMIOTYlRTMlODIlOTQlM0MlMkZhJTNEJTIwJUUzJTgyJTkyJUuZJgZJt  
k3JUuZJgZJUFdJUuZJgZJUE0JUuZJgZJThGJUuZJgZJThDJUuZJgZJUE2JUuZJgZJg0JUuZJgZJ  
ThCJUuZJgZJUJGUuZJgZJUFBJUuZJgZJTk1JUuZJgZJTkzJUuZJgZJUFFJUuZJgZJThBJUuZJgZJ  
ThCJUuZJgZJkyJUuZJgZJUE3JTNDYnllM0UllRTclOTklQkElRTUllQTMIQJlIRTUllODglOUQlRTklOD  
lQJElRTMlODElQUUlRTQlQJglOTYlRTclOTUllOEmllRTclQJQlQUYlRTglQTglODglRTglQJlIQtklRTUlQT  
MIQJlIRTYllOUMlQUMlIRTYlOTUlQJlAIRTMlODElOEmllMjAzMDAlRTQlQJglODclIRTYllOUMlQUMlIRTMl  
ODIlOTlIRTkDElOTQlRTYllODglOTAlRjAlOUYllOEUllODklM0NiciUzRU5pbNlRlbnRvJTIwU3d0aWNoJ  
UUzJgZJUJEUuZJgZJTk1JUuZJgZJg4JUuZJgZJUE4JUuZJgZJTk3JUuZJgZJUE2JUuZJgZJgWJt  
UU3JgZJUJBJU1JUeZJUyJU1JTg4JTlEJU5JTgwJUixJUuZJgZJUffJU0JU14JTk2JUu3JgZJU1JTd  
JUu2JTldJTgwJU5JUfCJTk4JUu4JUyJUe5JUu1JUeZJUyJUu2JTldJUFdJUu2JTk1JUlwJUuZJgZJt  
kyJUu2JTlCJU10JUu2JTk2JUlwJUuZJgZJTk3JUuZJgZJTIGJUuZJgZJTlEJUuZJgZJg2JUuZJgZJUE  
3JUuZJgZJTk5JUvGJUJdJTgZJTNDYnllM0UllM0NiciUzRSVfMyU4MiU4MlVfMyU4MSVBMyVfMyU  
4MSVBOCVfMyU4MSU5RlVfMyU4MSU4RlVfMyU4MSU5NSVfMyU4MiU5MlVfMyU4MSVBRSVf  
NCVCQSVfMyU4MSVBQiVfOSU4MSU4QSVfMyU4MiU5MlVfMyU4MSVBNUYfMyU4MiU4  
MiVfMyU4MiU4OSVfMyU4MSU4OCVfMyU4MiU4QiVfMyU4MiU4OCVfMyU4MSU4NiUzQ2JyJtN  
FJUuZJgZJtkzJUuZJgZJThDJUuZJgZJThCJUuZJgZJtg5JUuZJgZJgJtIwJtNDYSUyMGhyZWYlM  
0QlMjJodHRwcyUzQSUyRlUyRnR3aXR0ZXluY29tJtJGaGFzaHRhZyUyRlUyNUUzJTI1ODMlMjU5NC  
UyNUUzJTI1ODlMjVBQiUyNUUzJTI1ODMlMjU5NiUyNUUzJTI1ODlMjVBNCUzRnNyYyUzRGhhc2g  
lMjZhbXA1M0JyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRSUyMyVfMyU4MyU5NCVfMyU4M  
iVBQiVfMyU4MyU5NiVfMyU4MlVfMyU4MlVfMyU4MlVfMyU4MlVfMyU4MlVfMyU4MlVfMyU4MlVfMyU4  
OEElOUllRTMlODIlOTlIRTMlODElOEElRTQlQkMlOUQlRTMlODElODglRTMlODElOTclRTMlODElQk  
UlRTMlODElOTklRjAlOUYllOTMlQTElM0NhJTIwHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJtNBJtJGJtJGdC5jbyUyRj  
A0VvdRV0hUejglMjIlM0VodHRwcyUzQSUyRlUyRnR3aXR0ZXluY28lMkYwNFVXUvdIVHo4JtNDJtJGYSUzRS  
UyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0LmNvbJtJGVU5TVWNhc2tjSSUyMiUzR  
XBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRlVOU1VjYXNlY0kM0MlMkZhJTNEJtNDJtJGcCUzRSUyNm1kYXN0Jt  
NCJtIwJUuZJgZJtKwJUu1JTg1JUfDJUu1JUJdJThGJUuZJgZJtKxJUuZJgZJtlEJUuZJgZJUxJUuZ  
JgZJUeYJUuZJgZJUzJUu2JgZJg1JUu1JUeWJUixJUu1JUixJtIwJtI4JtQwcG9rZV90aW1lcYU  
yOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRnBva2VfdGlt  
ZXlMlMkZzdGF0dXlMlMkYxMDY1NDc5MjAyMjI1NTM1ODcyJtNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NU  
V0ZnclMjIlM0UyMiUyMG5vdmVtYnJlJTIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UllM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJtNFJ  
TBtJtNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRlUyRnBva2VfYXN5b3Rmb3JtLnR3a  
XR0ZXluY29tJtJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJldGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNj



cmlwdCUzRSUwQQ==

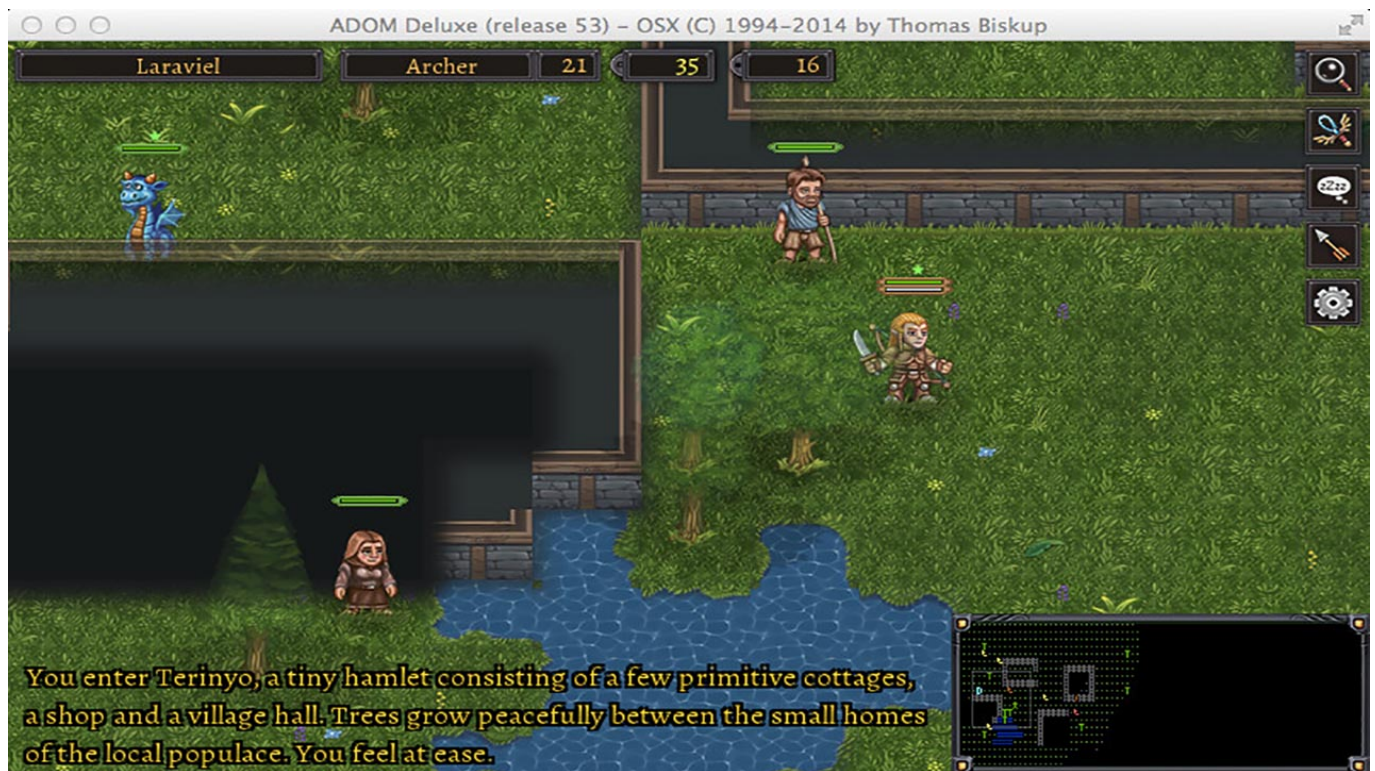
Questo ritorno al passato ideato da **Nintendo** si mostra sicuramente un'idea azzeccata: viste le vendite, pare aver convinto molti giocatori giocando su un buon effetto nostalgia, portandoli indietro nel tempo nella magnifica **Kanto** e sfruttando un gioco che ha accompagnato giocatori del passato con l'aggiunta di nuove meccaniche che coinvolgono anche *Pokémon Go*.

Infine, insieme a *Super Smash Bros Ultimate*, il gioco forma la punta di diamante della grande **N** per il periodo natalizio.

---

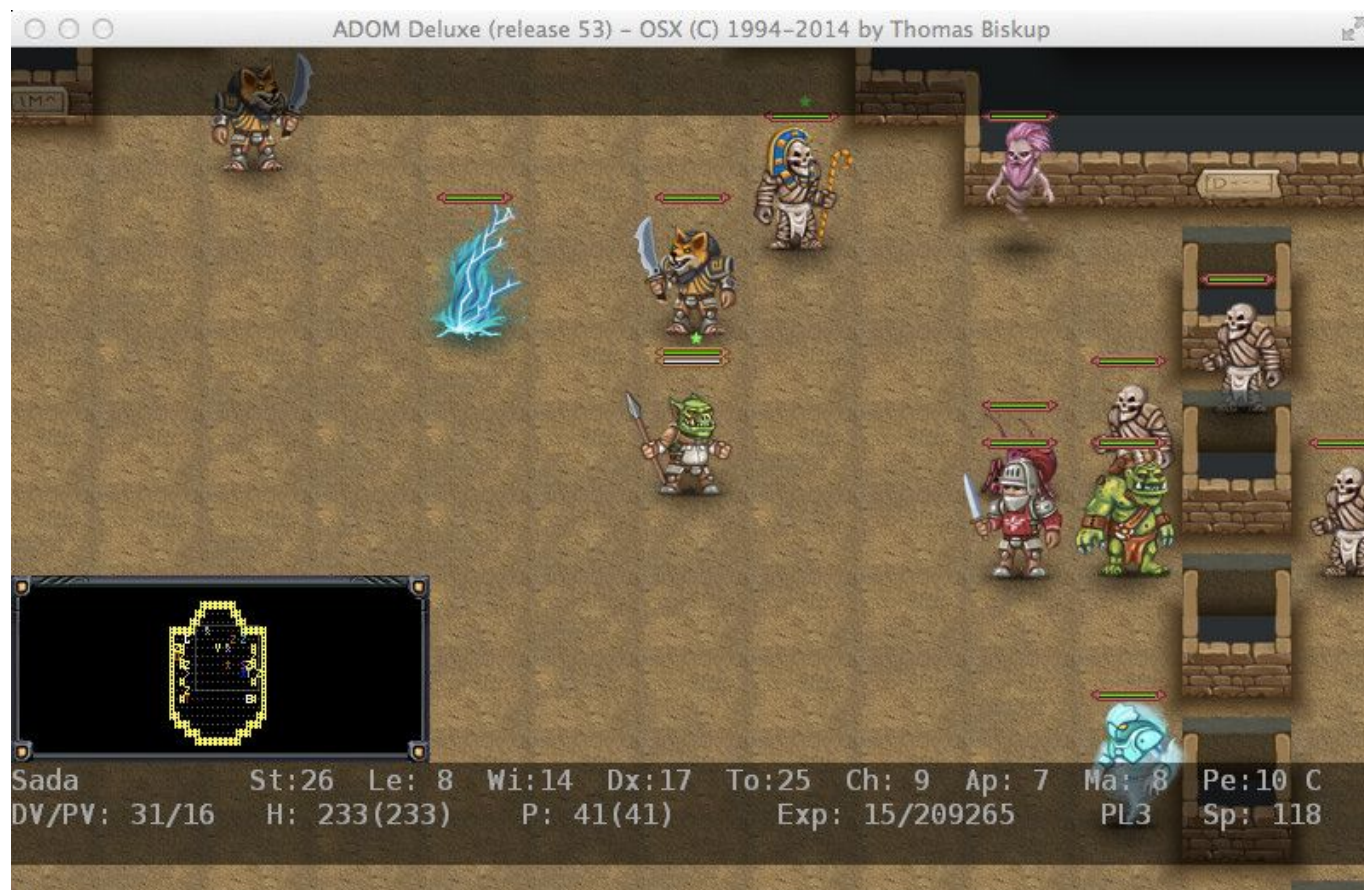
## [ADOM \(Ancient Domains of Mystery\)](#)

**ADOM (Ancient Domains of Mystery)** è un RPG roguelike a turni pubblicato originariamente nel 1994 da **Thomas Biskup** su **Linux**. Inizialmente, la versione "originale" del titolo era stata sviluppata basandosi sul linguaggio di programmazione **C** ed è stata aggiornata costantemente fino al novembre del 2002, venendo trasportata, negli anni, anche sugli altri sistemi operativi conosciuti. Il gioco di cui sto parlando quest'oggi è "nato" invece grazie a un crowdfunding ideato nel 2012 sulla famosa piattaforma **Indiegogo** (nella quale il creatore aveva proposto, per la modica cifra di 50.000 dollari, la possibilità di ricevere il codice per intero del suo gioco recapitato da lui in persona), che ha portato al rilascio di una versione "deluxe" su **Steam**, compatibile con **Windows**, **Linux** e **macOS**. All'interno del gioco vestiremo i panni di un'eroe incaricato di salvare la terra di **Ancardia** dalla forza maligna del caos.



Il titolo è stato dotato di una semplificazione a favore dei neofiti, con un'utile **modalità tutorial** e **difficoltà di gioco** scalabili a seconda delle capacità di ogni giocatore, nonché svariate modalità:

una **modalità custom**, che permette di modificare a piacimento la difficoltà, mentre la **story mode** consente, a differenza delle difficoltà base, di salvare e ricaricare i salvataggi anche dopo la morte, e infine la **Crowd mode** che permette di giocare con degli amici. Come ogni RPG, che si rispetti anche *ADOM* ha una personalizzazione del personaggio ampia, molto ampia. Il nostro eroe, può essere generato casualmente o creato con le nostre mani. Il sistema di personalizzazione offre la bellezza di **12 razze** e altrettante, se non di più, classi (combattente, ladro, mago, cavaliere del caos ecc ecc). Ovviamente, ogni razza offre un bonus nelle statistiche mentre le classi, invece, hanno dei punti di forza e dei svantaggi unici. L'essere strutturato in turni permette al giocatore di strutturare il suo gameplay in maniera strategica, cambiare armi, scegliere la miglior mossa e quale nemico attaccare prima, tutto questo rende l'ambiente di gioco più piacevole e, soprattutto, interessante.



All'interno del titolo sono presenti molte **armi**, che variano da semplici spade a bacchette magiche. Un altro elemento importante che in *ADOM* è fondamentale è la **fame**. Se il nostro personaggio non si nutrirà a dovere, dopo un determinato numero di turni comincerà a **morire di fame**. Tuttavia, non è questa l'unica limitazione: infatti, dovrete cibarlo solamente con ottime razioni di cibo perché l'alimentazione a base di carne di mostro marcia potrebbe avvelenarlo o farlo ammalare. Inoltre, durante i movimenti del nostro personaggio sul territorio della mappa, si ha la possibilità di imbattersi in nemici di vario tipo: branchi di iene, goblin e tanto altro.

**Sul piano grafico**, il titolo è stato svecchiato grazie all'aggiunta di una grafica in stile cartoon senza molte pretese. Gli **effetti sonori** sono ben congegnati e la colonna sonora rimane orecchiabile anche dopo un periodo di gioco prolungato.



In conclusione, si può dire che *ADOM*, anche dopo tutti questi anni, rimane comunque una validissima scelta nel campo dei **roguelike**, grazie alle sue meccaniche, forse un po' datate, ma comunque ben strutturate. Il titolo del buon vecchio **Biskup**, anche dopo tutto questo tempo, riesce a far passare le varie ore di gioco con un pizzico di ansia e di piacevole gameplay che, ancora oggi, viene aggiornato costantemente con il rilascio di nuove patch. Titolo consigliato, soprattutto a tutti gli amanti dei videogiochi old-style.

---

## [Zeus' Battlegrounds](#)

Sviluppato da **Industry Games**, *Zeus' Battlegrounds* è un battle Royale free to play che, a differenza di colossi come *Fortnite* e *PUBG*, propone uno stile di combattimento basato principalmente sul combattimento *melee* (corpo a corpo).

Il titolo è ambientato nell'antica Grecia, dove vestiremo i panni di un combattente che tenterà di prevalere sugli altri così da guadagnarsi il suo posto d'onore nell'Olimpo.



Fin dalla schermata iniziale avremo la possibilità di scegliere il sesso del nostro personaggio, e di personalizzarlo a nostro piacimento così da creare qualcosa di più vicino alla nostra forma ultraterrena. Una volta finita l'attesa nella piattaforma dove ci "accoglierà" **Zeus**, verremo catapultati fuori e come meteore ci schianteremo sulla terra. Una volta atterrati ci ritroveremo disarmati. L'obiettivo primario sarà quello di cercare delle armi fra le molte all'interno del titolo, da asce, martelli, doppie spade e altro ancora. Inoltre, sarà possibile trovare armi da lancio, e anche delle magie elementari consumabili. Per facilitarci i movimenti gli sviluppatori hanno inserito anche le cavalcature, infatti, in svariati punti della mappa sarà possibile trovare dei cavalli da poter usare come mezzi di trasporto. Tuttavia, il controllo di quest'ultimi è abbastanza impreciso ma, fortunatamente, essendo un gioco in **early access** tutto può ancora variare. Inoltre, come in ogni titolo del genere potremo scegliere diverse modalità quali **solo**, **duo** e **team**.



Durante la nostra permanenza nel battleground, potremo dotarci di vari tipi di armi, grazie all'enorme quantità di varianti presenti. Anche le armature non sono da meno: infatti, potremmo trovare 4 livelli d'armatura e vari tipologie di quest'ultime. Come ogni altro titolo del genere, ogni tanto per la mappa verrà "inviato" un forziere sacro che conterrà armi di tutt'altro livello, in una parola "divine". Inoltre, all'interno della mappa saranno presenti i templi di dei come **Atene** e **Zeus**, dei quali, una volta raggiunti, si otterrà il loro favore, che conferirà un'abilità temporanea atta a favorire il nostro personaggio con alcuni vantaggi. Al momento, il titolo necessita di alcuni bilanciamenti su alcune armi che risultano troppo forti, o altre dove l'hit box è pessima. Infatti, in alcuni casi, mi sono ritrovato realmente in difficoltà nell'effettuare delle lotte con determinate armi.



La **mappa di gioco** è veramente gigantesca e molto variegata, talmente grande che è come se si giocasse a nascondino. Il titolo presenta una coerenza ammirevole, non sono presenti forzature visibili, ogni scelta stilistica risulta congrua. Un punto in suo favore è sicuramente la possibilità di poter giocare il titolo **sia in prima che in terza persona**. Il FOV è ben regolato in entrambi i casi. Una delle pecche è la resa **grafica**, vedere tante di magnifiche ambientazioni semplificate nella definizione è veramente uno strazio per gli occhi, spero vivamente che la migliorino al più presto, anche se da quel punto di vista c'è da dire che il team di sviluppo ha fatto un buon lavoro con la **gestione dei modelli** e delle **texture**. Dal punto di vista del **sonoro**, la OST è orecchiabile e gli effetti sono discreti.



Per gli amanti del genere battle royale, il titolo è assolutamente da consigliare, *Zeus' Battlegrounds* merita sicuramente una possibilità. Togliendo i vari bug e la grafica di medio livello, questo gioco ha grandissime chance di riuscire a farsi valere con la grande quantità di opportunità che un titolo del genere, se migliorato, può proporre. Infine, vi ricordiamo che il titolo sarà disponibile su PC e PS4.

---

## [Videogiocare è soprattutto imparare](#)

Durante un'intervista rilasciata a [GameInformer](#), il **creative chief officer** di Ubisoft **Serge Hascoet**, è sembrato molto emozionato riguardo al futuro del settore videoludico.

«Questa è un'industria fantastica» afferma **Hascoet**, secondo lui il settore è in un momento di crescita esponenziale, l'anno scorso il VR era una tecnologia da poco, ma adesso sembrerebbe prendere piede ed è fantastico che ci sia l'avanzare di giochi come *Fortnite*, che portano uno "svecchiamento" delle normali tematiche videoludiche.

Tuttavia, secondo il creative chief officer, al settore manca qualcosa di molto importante: un'anima. Il suo pensiero è che, al momento, non si stia facendo abbastanza per migliorare l'esperienza dei giocatori, visto che molti videogiochi sono basati sull'intrattenimento ma, invece, dovrebbero inoltre far apprendere qualcosa ai giocatori.



Il suo principale “punto di riferimento” sono i giochi da tavolo e i card game, i quali, oltre a divertire, aiutano a comprendere il comportamento umano, stimolando la comprensione degli avversari e quanto siano veritieri i loro comportamenti. Infatti, queste nozioni vengono imparate divertendosi, quindi si dovrebbe cercare un modo di portare questo tipo d’insegnamenti all’interno dei giochi.

«I videogame riguardano il gaming, e il gaming non è solo entertainment: riguarda soprattutto l’apprendimento learning. Quando impari, puoi divertirti. Quando il gioco si ferma all’intrattenimento stiamo dunque perdendo qualcosa. Ragiono sempre col team riguardo i benefit che il giocatore trarrà dal gioco per usarli nella vita reale: allo stato attuale stiamo facendo poco in tal senso. Quel che mi emoziona è invece pensare di fare qualcosa che diverta e al contempo che abbia benefici nella vita reale.»

Hascoet ha continuato dicendo che si dovrebbe puntare alla creazione di giochi con modalità simili a quella introdotta in [Assassin's Creed: Origins](#), cioè, la modalità **Discovery**, dove gli utenti possono effettuare un “tour” delle creazioni storiche egiziane.

Infine, **Hascoet** ha affermato che **Ubisoft** è piena di marchi adatti a formare i più giovani, come *Child of Light*, *Rayman*, [Mario+Rabbids: Kingdom Battle](#), ma sono giochi che non vendono tanto quanto giochi del calibro di AC. Infatti, è per questo motivo che i team di sviluppo della software house tendono a cercare di accettare tendenzialmente più titoli che coinvolgano un audience più adulta.

---

## [L'autore di The Witcher chiede 16 milioni di euro per diritti d'autore](#)

**Andrzej Sapkowski**, autore della saga che ha ispirato la serie di videogiochi **The Witcher**, ha richiesto una porzione dei guadagni alla **CD Projekt Red**, la quale ha rifiutato la richiesta.

All’interno del documento inviato dai legali dell’autore si esprime la richiesta di quest’ultimo di



avere un indennizzo di 60 milioni di **zloty** polacchi (circa 16 milioni di dollari), affermando che la software house abbia superato i limiti concessi dal diritto d'autore: secondo i legali, il developer polacco avrebbe infatti acquistato solamente i diritti di una parte dell'opera, e quindi la produzione degli altri titoli potrebbe contenere materiale che non rientra nei termini dell'accordo originario.

La parte denunciante ha concluso affermando di essere a conoscenza del fatto che la richiesta non sia ordinaria, ma che è in preparazione da vario tempo e che l'autore è pronto a qualsiasi scenario.

Il rappresentante di **Sapkowski** ha affermato che è disposto a organizzare un incontro entro il 19 Ottobre, e dà un ultimatum di 14 giorni alla società.

La casa di sviluppo ha tuttavia già risposto rifiutando l'ammontare di denaro richiesto dall'autore e affermando che la compagnia ha legittimamente ed effettivamente comprato i diritti sul lavoro dello scrittore. In fine, nel documento di risposta, **CD Projekt RED** ha anche detto che ci tiene a mantenere un rapporto di amicizia con l'autore che ha concesso il materiale per la realizzazione delle opere videoludiche e, quindi, cercheranno di risolvere questa disputa "pacificamente".

Non risulta chiara la tardiva mossa di **Sapkowski**, il quale non ha reclamato a seguito dell'uscita dei titoli successivi al primo. Quel che è probabile è che tutti i soldi guadagnati dalla saga (specie con l'ultimo capitolo, *The Witcher III*) abbiano fatto una certa gola.