

EA Sports: ed è di nuovo polemica sui sistemi di looting nei videogiochi

Nonostante le recenti polemiche dei consumatori riguardanti le **loot-box**, **Daryl Holt**, **vice presidente di EA Sports**, secondo un'intervista rilasciata per la nota rivista online **gamesindustry.biz**, ha affermato che il loro modello, adottato per l'acquisizione di loot-box, sia ineccepibile.

Fino a quando non si verificarono problemi con le loot-box di **Star Wars Battlefront II**, questo "meccanismo" non era mai stato molto criticato, come per **FIFA**, in cui è fortemente presente un sistema di "lootaggio", tranquillamente alimentato dagli acquisti online dei giocatori.

Daryl Holt, ai microfoni di **gamesindustry.biz** durante il **Gamelab Barcellona**, dice infatti:

«È un tipo di gioco differente, è questo l'aspetto che devi approfondire quando parliamo della scelta del giocatore come parte del nostro mantra "prima il giocatore". Gli viene semplicemente data la scelta su come vogliono competere. Posso guadagnare loot-box in FIFA Ultimate Team semplicemente giocando. Posso anche batterti se hai una squadra migliore, perché sono migliore di te a FIFA, io non mi preoccupo di quello che è il mio punteggio come squadra.»

Ma in ogni caso, la polemica nata per i "bottini" di **Battlefront 2** ha alzato un polverone, facendo anche dubitare della sostenibilità del modello di "looting" adottato da **EA**.

«Il nostro modello è assolutamente sostenibile. Certamente ha cambiato il nostro modo di fare, quando sentiamo informazioni dagli altri giocatori o dall'industry, nel modo in cui tutti reagiamo e ci adattiamo a esso. Per esempio, la divulgazione delle probabilità di vincita dei pacchetti nei nostri giochi EA Sports è una cosa molto importante, così possiamo avere una comprensione totale al riguardo, come comunichiamo, come ci occupiamo del servizio dal vivo e come testiamo le cose e implementiamo il feedback su tutti i prodotti. Per quanto riguarda EA Sports e Ultimate Team, la modalità di looting è molto popolare: funziona come dovrebbe e offre ai giocatori la possibilità di giocare nel modo in cui vogliono giocare, il che ritengo sia prezioso finché riusciamo ad assicurarci che non sia un danno per la fruibilità del gioco.»

Ma il punto di vista di **EA** sulle **loot-box**, nonostante tutto, rimane in contrasto con quanto stabilito dalla **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, che ha accusato aspramente tale meccanismo, indipendentemente dal valore reale degli oggetti o dalla possibilità di scambiarli al di fuori del gioco. Tutto ciò è una violazione della legislazione sul gioco d'azzardo.

In seguito a questa decisione, EA ha risposto, affermando:

«Crediamo fortemente che i nostri giochi siano sviluppati e implementati eticamente e legalmente in tutto il mondo.»

Holt sostiene che il loro sistema di looting non sia in alcun modo equiparabile al gioco d'azzardo:

«Sai cosa potresti ricevere, hai informazioni dettagliate su quello che acquisti; non è affatto un gioco d'azzardo. Oltretutto non esiste una valuta reale per i pacchetti acquistati in gioco. C'è una netta disconnessione tra ciò che viene detto, ciò che viene chiesto e ciò che viene pensato, rispetto a ciò che accade realmente nel settore. Non sappiamo cosa potrebbe accadere in futuro; possiamo solo continuare a proporre la migliore esperienza per i nostri giocatori.»

Indipendentemente da ciò che **EA** crede sia o non sia gioco d'azzardo, la **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, ha stabilito che il sistema di looting adottato, viola la legislazione e che alla fine, verranno prese contromisure. Per ora, **il ministro della giustizia belga Koen Geens**, si incontrerà con le parti interessate del settore, per iniziare un dialogo. **Peter Naessens, direttore della Belgian Gaming Commission**, ha recentemente dichiarato in una intervista di **gamesIndustry.biz**:

«Prenderemo tutte le misure preparatorie per la stesura dei rapporti di polizia, ma di certo non sarà "domani". Deve passare un certo lasso di tempo per il Ministro della Giustizia.»

Insomma, la situazione non è delle più rosee riguardo tutte le software house che hanno ormai adottato il meccanismo di looting. **EA** probabilmente è solamente la prima a finire nell'occhio del ciclone e, probabilmente, ne seguiranno altre. Anche **Activision**, per esempio con le "casce rifornimenti" dei suoi ultimi **Call of Duty**, che permettono di trovare armi uniche e più potenti, di certo non è da meno. Sono del parere che il sistema di loot-box non sia del tutto deleterio, purché non vada a intaccare il portafoglio. Sarei più propenso a un sistema meritocratico del meccanismo delle "casce premio", in questo modo, chi gioca molto o gioca bene avrebbe veramente meritato il riconoscimento e non chi ha più fondi sul conto. A meno che, come per **Overwatch**, le casce non diano altro che oggetti di valore puramente estetico senza influire sulla giocabilità del titolo.

[The Horus Heresy: Betrayal at Calth](#)

Siamo nel **31mo Millennio** e un oscuro destino sta per rivelarsi nell'**Imperium**.

Un destino che darà inizio a una battaglia che durerà 10.000 anni. Facendo 2 calcoli, da qui viene il nome **Warhammer 40.000. The Horus Heresy: Betrayal at Calth**, ci racconterà l'epico origine dello scontro tra gli **Ultramarine** e i **Word Bearer**, due potenti eserciti che uniti in principio, formavano le forze imperiali più potenti dell'intera galassia conosciuta.



Prima di tutto, una “piccola” premessa

Di certo la storyline non sarà di chiara lettura per tutti. La trama di background di **Warhammer** è enorme, epocale, complessa, intricata. A tal proposito farò del mio meglio per far comprendere, in un succinto riassunto, le ragioni che spinsero **Horus** a tradire il padre, l'imperatore del genere umano e successivamente, cosa portò alla scissione del corpo degli **spacemarine** - se conoscete già la storia perché magari siete dei fan sfegatati della saga, allora potete saltare direttamente al punto 2.



Tutto inizia quando **Horus Lupercar, Primarca dell'imperatore**, mandato in missione nel selvaggio pianeta **Davin**, viene ferito gravemente in battaglia. Sotto il consiglio di **Erebus**, cappellano dei **Word Bearer** - nell'universo di **Warhammer** sono gli spacemarine con le **armature rosse** - i nativi del posto curano **Horus** ma, all'insaputa di tutti, sia i curatori che Erebus stesso erano stati corrotti dai tentacoli oscuri del **Chaos** e già al tempo orchestravano complotti contro **l'Imperium**.

A quel punto Erebus sottopone Horus a un rito del Chaos e, insinuandosi nella sua mente sotto false spoglie e servendosi di visioni terrificanti, lo convince che un giorno il padre, l'imperatore, avrebbe depresso tutti i Primarchi, lui compreso, e avrebbe governato come un dio, convincendolo anche che gli dei del Chaos fossero invece esseri pacifici e che fosse il padre, un guerrafondaio, a volerli distruggere per poter governare come un dio. Gli fece credere tante altre cose, ma la sostanza sta qui.

Una volta rimessosi, Horus abbraccia la causa degli dei del Chaos e inizia davvero a credere che il padre fosse un traditore.

In un secondo momento storico, prima degli avvenimenti di **The Horus Heresy**, l'imperatore **punisce pesantemente** i Word Bearer e il loro **Primarca Lorgar Aurelian** per aver commesso atrocità contro coloro che non volevano accettare il loro credo, **ordinando al Primarca Guilliman**, degli Ultramarine - gli spacemarine con le armature blu, per intenderci - **di radere al suolo Monarchia**, la più grande conquista dei Word Bearer. Questi eventi spingono Lorgar ad allontanarsi definitivamente dall'impero e intraprendere un sentiero oscuro, portandolo poi a giurare fedeltà al signore della guerra Horus Lupercar e agli dei del Chaos. **Si crea così una scissione definitiva dell'esercito degli Spacemarine: Ultramarine e Word Bearer.** A questo punto Horus, essendo riuscito a portare tutti i rimanenti Primarchi dalla propria parte, si rende conto che l'unico grande ostacolo tra lui e la conquista dell'impero era il Primarca Guilliman e il suo corpo degli Ultramarine, una minaccia che doveva essere eliminata.

Bene, dopo avervi raccontato, anche se solo una piccola porzione di questo capolavoro della narrativa, sarete in grado di comprendere meglio ciò che accadrà nella modalità campagna del

gioco. Procediamo.

Prendo il solito, grazie!

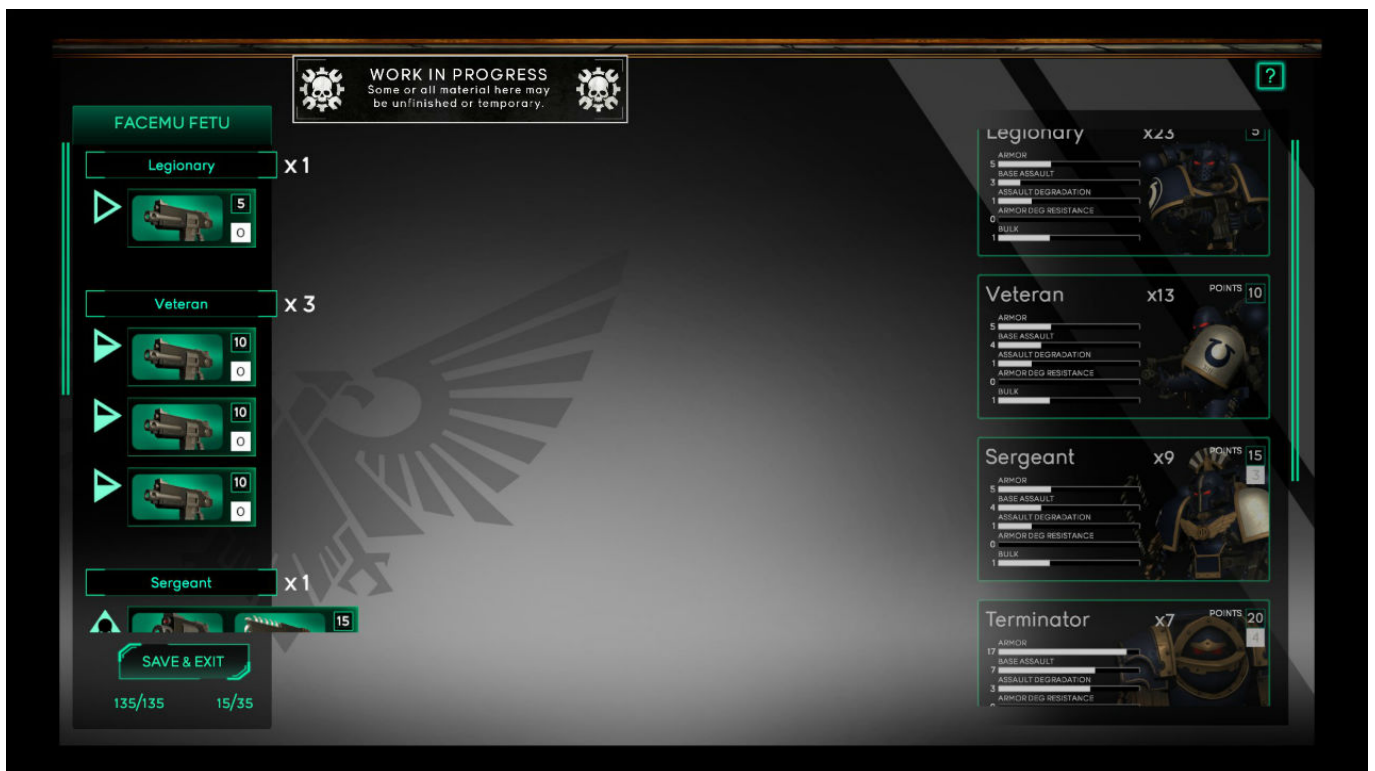
Se c'è una cosa che ha sempre caratterizzato tutti i **Warhammer** mantenendoli sulla stessa lunghezza d'onda questo è, al di fuori d'ogni dubbio, **il navigato sistema di combattimento**. Incentrati quasi completamente sui turni o i combattimenti in tempo reale, i titoli di casa **Games Workshop** hanno finito per diventare un punto di riferimento per i videogiochi strategici. Raramente hanno cercato di sondare acque sconosciute come con **Warhammer 40k Space Marine**, sviluppato da Relic Entertainment, uno shooter in terza persona misto a un hack'n slash, graficamente ben realizzato, ma purtroppo povero di contenuti, tanto da rivelarsi successivamente un grosso flop commerciale per il brand inglese.

Nel caso specifico di **The Horus Heresy: Betrayal at Calth**, sviluppato dal team statunitense **Steel Wool Studios**, stiamo parlando di uno strategico a turni molto semplice. Con pochi comandi su schermo, un **HUD molto intuitivo** e con meccaniche meno complesse dei classici **Warhammer** a cui siamo abituati, questo risulta essere forse uno dei giochi più intuitivi dell'intera saga. Lo scopo del gioco è semplice - per alcuni anche banale - sin quanto si dovranno semplicemente **completare gli obiettivi per ogni missione assegnata**. Le schermaglie si svolgeranno sempre in un campo ristretto e ognuna di esse andrebbe affrontata tenendo conto di tutti quelli che sono i fattori che potrebbero influenzare positivamente o negativamente l'esito dello scontro, poiché affrontare il nemico a viso aperto porterà quasi sempre al game over. Per esempio studiare il campo di battaglia solitamente, è una delle strategie migliori per assicurarsi un vantaggio non da poco, sfruttando a nostro favore barriere o ostacoli per coprirci durante i nostri attacchi. A ogni modo, **tendendo conto che si sta analizzando un gioco in versione "early access"**, non possiamo trarre conclusioni affrettate riguardo tutte le dinamiche di gioco, ne è possibile sbilanciarsi nella valutazione, perché in fase finale di sviluppo il gioco potrebbe variare. Proprio per questo motivo graficamente sembra essere ancora molto scarno, tra texturing di basso livello ed effettistica che lascia un po' a desiderare, ma confidiamo che la situazione possa migliorare con la versione completa del gioco.

Il **comparto audio** al momento si limita a una buona base d'accompagnamento ben riprodotta: nonostante tutto si sente la mancanza di una vera colonna sonora ad accompagnarci nella nostra avventura.



Ovviamente in *THH:BaC*, avremo la possibilità di giocare in **multiplayer** tramite **matchmaking** o **partita privata**, costruendo anche il nostro esercito, tramite la sezione **army builder**, avremo la possibilità di personalizzare la nostra squadriglia in base a quello che è il nostro tipo di approccio alla battaglia.



Tirando le somme, non si può dire che *The Horus Heresy: Betrayal at Calth* sia un prodotto

originale o mai visto, ma sicuramente è un titolo che merita l'attenzione di chi è avvezzo all'universo degli strategici e, allo stesso tempo, proprio per la sua incredibile intuitività, potrebbe essere adatto anche a chi si accosta per la prima volta a questa tipologia di videogiochi. Una caratteristica, probabilmente la più interessante, è quella di poter essere giocato completamente con il **VR**, alimentando ancor di più in questo modo, l'interesse per chi cerca nuove esperienze che si distacchino da quelle che sono le solite "killer app" per la realtà virtuale.

La dipendenza da videogioco è o no un disturbo?

Per la prima volta in assoluto l'**Organizzazione Mondiale della Sanità**, ha riconosciuto come una malattia il "**disturbo da videogioco**". In scia con la notizia di qualche giorno fa in cui si parlava di come giochi quali **Fortnite** o simili possano avere effetti negativi sulla psiche dei bambini o dei più giovani in generale, si sono trasformate in concreto con la **creazione, nel Regno Unito, dei primi centri di disintossicazione** per i soggetti in questione. L'**OMS** ha anche riconosciuto il "dipendenza da videogioco" come una condizione a se stante, come lo possono essere anche l'alcolismo o la dipendenza dalle droghe.

L'**Organizzazione** ha anche affermato che il disturbo da videogioco, non è correlato solamente al quantitativo di ore spese nell'attività in questione, bensì è strettamente connesso all'impatto che può avere sulla psiche dell'individuo e di come questo fattore possa influenzare il modo di interagire con la vita reale:

- Stato mentale alterato sul videogioco.
- Maggiore priorità data al videogioco rispetto a tutti gli altri impegni o attività possibili nella vita reale.
- Perseveranza nel videogioco nonostante esperienze negative.

I giochi "utili" a bambini e adulti

Non dobbiamo dimenticare che importanti scienziati hanno condotto studi accurati riguardo i videogiochi, dimostrando con dati concreti che alcuni videogiochi possono anche essere un ottimo beneficio per la salute e, oltre a sviluppare i sensi cognitivi, possono **stimolare la reattività e la capacità di problem solving e multitasking dell'individuo**. **La dipendenza da videogioco è un argomento molto sensibile**: secondo la visione dell'**OMS** infatti, potremmo anche affermare che un individuo che gioca solamente per un'ora alla settimana, ma non riesce a staccare la spina prima di terminare la sua ora di gioco, quella è dipendenza. Mentre, invece, potrebbero esserci persone che giocano per 40 ore e riescono a "smettere" quando vogliono senza crearsi alcun problema. **Non è il tempo che influisce sul disturbo da videogioco, ma la propensione all'alienamento dalla vita reale del soggetto, che è proprio quello su cui fonda i suoi criteri l'OMS.**

E' giusto sottolineare che al momento, l'inserimento del disturbo come condizione, è in ancora una proposta da parte dell'organizzazione mondiale della salute, e che i dati verranno elaborati con l'anno nuovo.

Ovviamente la nuova proposta per **la normativa dell'OMS ha fatto infuriare molti esponenti dell'industry videoludica** per non aver neanche esposto il problema o la volontà di fare un passo del genere in maniera preventiva ma in ogni caso, tutto ciò esula dai doveri dell'organizzazione nei confronti dell'industry.

Una diagnosi universale

In buona sostanza, **il “disturbo da videogioco” è diventato una condizione mentale sempre più riconosciuta tra i professionisti medici di tutto il mondo.** In quanto tali, i programmi di trattamento sono stati istituiti senza supervisione internazionale: la decisione dell'OMS di formalizzarlo poi come condizione, è stata fatta con l'intenzione di aggiungere coesione e coerenza a come il disturbo è definito e trattato in maniera universale, in modo che la patologia possa essere riconosciuta da tutti allo stesso modo e che tutti possano avere i mezzi cognitivi necessari per poterla diagnosticare facilmente. L'OMS ha offerto una definizione abbastanza inflessibile di “disturbo da videogioco” come modello di comportamento: un susseguirsi di comportamenti malsani, che vedono l'individuo perdere il controllo sulle proprie abitudini di gioco, anche al costo di rischiare il proprio benessere personale, condizione questa, che può portare a una “compromissione significativa in ambito personale, familiare, sociale, educativo, lavorativo o di altre importanti sfere”.

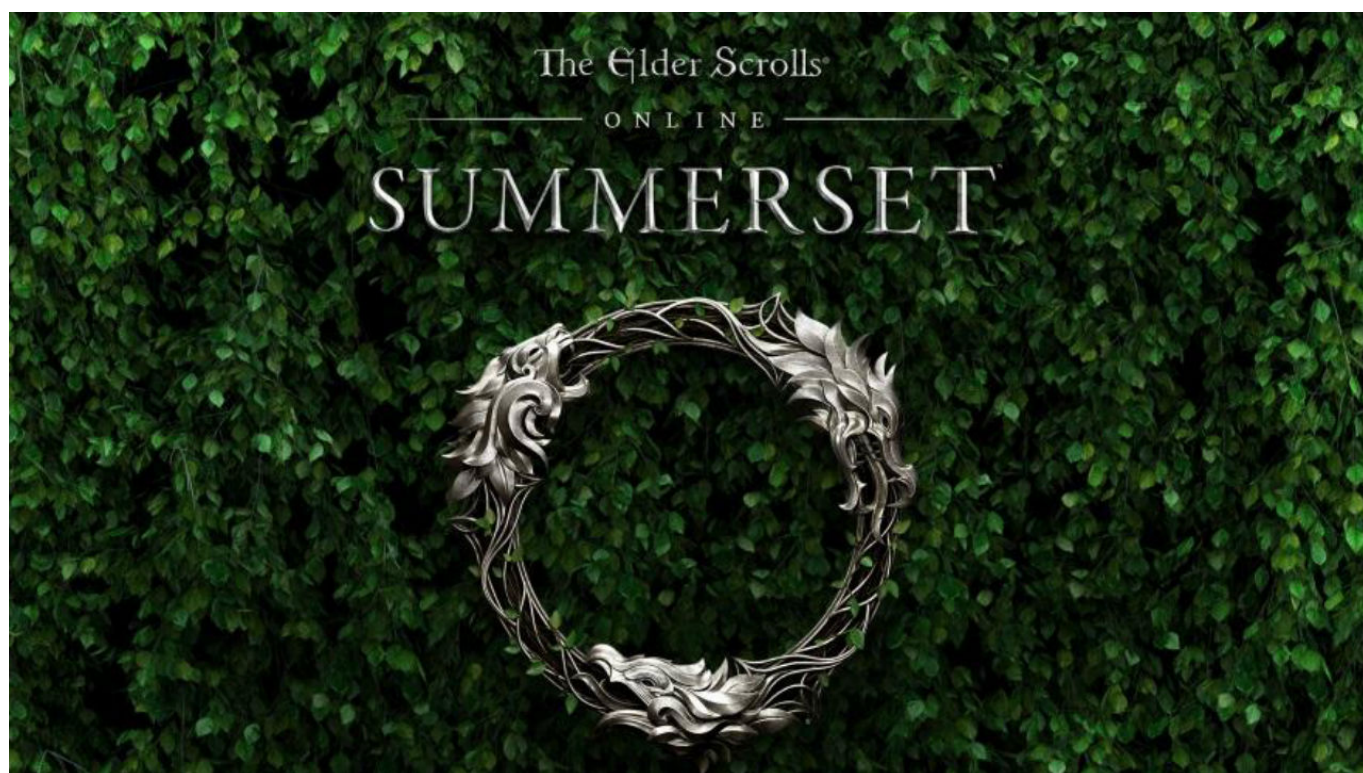
Vale la pena ribadire che mentre “disturbo da videogioco” è stato aggiunto all'ultima versione dell'**ICD-11 (International Classification of Diseases)**, al momento è e rimane solo una bozza. In quanto tale, è soggetto a modifiche nel corso del processo di consultazione aperta, che durerà per circa un anno, prima che l'Assemblea Generale dell'OMS lo approvi a **maggio 2019**. Anche in questo caso, **l'ICD-11, non sarà adottato ufficialmente fino al 1° gennaio 2022** e potrebbero ancora essere necessari molti anni prima che gli altri paesi implementino tali cambiamenti nel loro sistema sanitario.

Speciale E3 2018: Conferenza Bethesda

Si è tenuta questa notte con start alle **3:30**, la conferenza che ha tenuto incollati alle poltrone, me e il buon **Marcello Ribuffo**. Si conosceva già gran parte di quello che è stato annunciato ma ciò non toglie che la conferenza **Bethesda** ci ha lasciato positivamente colpiti. Uno dei titoli più attesi e discussi, **Rage 2**, ha aperto le danze, presentato direttamente dalla band musicale che ne ha composto la colonna sonora. Uno scioccante fps adrenalinico di palese spunto arcade, che vede nel suo gameplay forte e chiara la presenza dell'affiancamento ad **Avalanche Studios**.



A seguire è stata presentata la già conosciuta edizione **Summerset** di **The Elder Scrolls online**, che includerà **nuove ambientazioni, missioni e razze**, espandendo ancora di più il già enorme mondo di **TES Online**. All'interno del Summerset verranno inclusi due DLC, **WolfHunter** e **MurkMire**, ambientato nella regione di Blackmarsh in cui ci si addenterà nella lore degli argoniani.



Senza perdere altro tempo è toccato al pacchetto **DLC Mooncrash**, disponibile già da oggi al prezzo

di € **19,99**, in arrivo con l'ultimo aggiornamento di **Prey**, che vedrà **Morgan Yu** alle prese con la fuga da una base lunare. Oltre al **DLC** ci sarà anche un aggiornamento del titolo che aggiungerà le seguenti feature: **New Game+** e il **Survival Mode**. Solo successivamente verrà rilasciato anche l'interessante modalità multiplayer **Typhoon Hunter**, modalità nella quale potremo impersonare uno dei mimic; quest'ultima potrà essere giocata anche con in **VR**.



Insieme al **DLC** di **Prey** viene presentato anche un futuro **DLC** per **Wolfenstein II**, dal titolo **Youngblood**, un interessantissimo **add-on cooperativo** che vedrà le due figlie di **William Blazkowicz** alle prese con i nazisti. Questa nuova avventura sarà possibile giocarla in modalità **co-op** con un amico per migliorare l'esperienza di gioco. Oltre questa piccola grande novità, arriverà anche la modalità **Cyberpilot**, giocabile in **VR**, che darà ai giocatori la possibilità di pilotare le **war machine**.



Durante la conferenza è stato dato spazio anche il nuovo **Quake Champions**, che non sembra aver aggiunte significative rispetto alle sue precedenti versioni, ma promette di essere l'FPS più veloce e adrenalinico di tutti i tempi. **Quake** è disponibile già adesso in **early access** e sarà scaricabile gratuitamente per tutta la settimana.



Marcello Ribuffo, a inizio conferenza aveva avanzato una previsione, al quale non diedi tanto peso,

ma che effettivamente si è dimostrata corretta, contro tutte le aspettative: è stato infatti presentato **Doom 2** (ufficialmente chiamato **Doom Eternal**). Purtroppo **Bethesda** non ha mostrato alcun gameplay al momento ma un solo trailer in cui vengono mostrati angoscianti ambientazioni e mostri terrificanti, tipici e degni eredi del **Doom** che tutti conosciamo.



A smorzare un po' l'hype ci ha pensato il porting su console domestica di **The Elder Scrolls Legends**, un titolo **free to play** e **card game** approdato sul mercato mobile nel **2017**. Un porting che non aggiunge nulla di nuovo al gioco ma che potrebbe aumentare il già corposo numero di utenti.

La conferenza è andata poi come previsto, con l'annuncio e il rilascio della data di uscita ufficiale di **Fallout 76**, il **14 Novembre 2018**. L'eccentrico **Todd Howard**, di Bethesda, con la sua infinita simpatia tra una battuta e l'altra, ha annunciato il titolo, accompagnato dalla clip che avevamo già visto alla conferenza **Microsoft** qualche ora prima, ma alla quale viene aggiunto anche un'inedita porzione di gameplay e una carrellata di informazioni riguardo tutte le nuove e interessantissime **feature** del gioco: tra tutte, emerge la possibilità del gioco in **co-op fino a 4 giocatori**, la possibilità di costruire strutture che hanno come unico limite la nostra immaginazione e quella più interessante - quella che ci ha fatto letteralmente sobbalzare dalle poltrone - ossia la possibilità di scovare dei siti nucleari sparsi nella zona contaminata per **poter lanciare dei missili** su diversi punti della mappa con tutte le conseguenze del caso. Inoltre è stata annunciata la futura **collector's edition** che pare essere ricca di contenuti.



Da questo momento fino al termine, **Howard** ci ha accompagnato, presentando i rimanenti titoli, come l'annuncio del porting da mobile di **Fallout Shelter**, già reperibile su **PS4** e **Nintendo Switch**. Non è ben chiaro ancora il motivo della mancanza di **Xbox** all'appello ma non sono stati forniti dettagli in merito. **Shelter** è stato seguito immediatamente dopo da **The Elder Scrolls Blades**, uno stupefacente **TES** in miniatura sviluppato per il mercato mobile, molto ben caratterizzato e con un fantastico comparto grafico se consideriamo che è stato studiato per i dispositivi portatili.

Arrivati quasi al termine della conferenza **Bethesda**, come un fulmine a ciel sereno, ci viene presentato **Starfield**, una **nuova IP** in fase di sviluppo per la **nextgen**, che si è mostrato in un brevissimo trailer dando un accenno di quello che potenzialmente potrebbe essere la tipologia di gioco, al momento classificabile come **sci-fi**.



A chiudere la sfilza di novità, non poteva che esserci la ciliegina sulla torta, quello che il pubblico - compresi noi in redazione - ha aspettato per anni e su cui **Howard** ha simpaticamente scherzato durante la conferenza: stiamo parlando dell'annuncio ufficiale di ***The Elder Scrolls VI***, accompagnato da una breve clip in cui purtroppo appare solamente il titolo del gioco su uno sfondo paesaggistico.



Tirando le somme, quella di **Bethesda** è stata una rivincita a tutti gli effetti rispetto l'anno precedente, con tantissime novità e **tanto hype** per i futuri titoli della casa statunitense. A questo punto non ci rimane che attendere pazientemente le prossime uscite.

[E3: Sony svela parte della sua tabella di marcia](#)

Siamo ormai agli sgoccioli; sta per iniziare la nuova edizione dell'**E3**, uno degli eventi fieristici più seguiti al mondo. Tra qualche annuncio shock qui e traumatizzante lì, contornati da tante aspettative, **Sony** si sbottona un po', rivelandoci una parte non indifferente della propria tabella di marcia **pre-E3**.

Ovviamente **la casa giapponese** terrà, come di consueto, la propria **press conference**, fissata per il giorno **Lunedì 11 Giugno, alle 18:00 PST** (ossia circa le **3:00AM in Italia**), in cui principalmente mostreranno nuovi contenuti per i giochi più attesi del momento: **Death Stranding** e **The Last of Us Part II**.

Ma la compagnia sembra aver in serbo altre sorprese, riservando una carrellata di rivelazioni per la settimana che precede l'**E3**.

Questi contenuti saranno **visibili ogni giorno alle 8:00AM PST** (quindi alle **17:00PM in Italia**), in live-streaming su **Twitch, Facebook** e **YouTube**:

- Oggi: un nuovo gioco **PS4** compatibile con il **VR**
- 7 Giugno: data di rilascio per un titolo di **Worldwide Studio**
- 8 Giugno: nuovo gioco **PS4**
- 9 Giugno: nuovo gioco per **PlayStation VR**
- 10 Giugno: nuovo **porting VR** di un gioco molto atteso

In precedenza **Sony** avrebbe atteso direttamente la **press conference** per mettere tutta la carne al fuoco. Personalmente credo che l'aver deciso di differenziare in questo modo i contenuti da proporre, sia stata una scelta molto intelligente - o furba che dir si voglia - anche considerando il fatto che magari alcuni titoli, avrebbero corso il rischio di poter passare in secondo piano all'ombra di annunci più imponenti nel corso della fiera.

Nel frattempo, attendiamo con ansia il [countdown](#).

[La PUBG Corp. cita in giudizio Epic Games](#)

per Fortnite

Per l'ennesima volta, sulla scena si scontrano **due dei colossi virtuali più giocati sul web** su cui, solo nel loro primo anno solare di vita, si sono aperte centinaia di accese discussioni riguardo la loro somiglianza.

Sin dal principio **PUBG Corp.**, avanzò l'accusa che **Fortnite** fosse una copia carbone del loro prodotto **Playerunknown's Battlegrounds**. Per quanto possa sembrare assurda l'accusa, la **PUBG Corp.** sta adesso impugnando un'azione legale nei confronti di **Epic Games** per "violazione di copyright", chiedendo in sede di udienza se **Fortnite** abbia o meno, copiato da **PUBG**.

La news arriva direttamente dal **Korea Times**, che riporta anche le parole di un funzionario di **PUBG Corp.**, il quale afferma:

«Abbiamo depositato i diritti a Gennaio per preservarne il copyright.»

Nello specifico, tali accuse, sono state indirizzate alla **divisione coreana di Epic Games**, la quale si sta preparando a lanciare sul mercato una versione asiatica del gioco, in collaborazione con la **Neowiz Games**, produttori e sviluppatori di un celebre MMO in Corea. In effetti, questa avventata azione legale, potrebbe lasciar pensare più che altro che la **PUBG Corporation**, voglia gambizzare **Epic Games** minando in questo modo la probabile espansione della concorrenza sul territorio asiatico.

Pure Farming 2018

Da qualche anno a questa parte, la sezione "life simulator", nel panorama videoludico, si è ingrandita al punto che ormai diverse software house si sono lanciate nella produzione dei simulatori più disparati, riparazione di automobili, simulatori di capre, simulatori di vigili del fuoco, di PC building e chi più ne ha più ne metta. Ma c'è una categoria che ha, e sta avendo tuttora, grande successo e sono i simulatori di "vita rurale". Questa tipologia di videogioco non è di certo una di quelle a maggior mordente, e giocando a **Pure Farming 2018**, simulatore prodotto dal team polacco **Ice Flames**, sono sempre più convinto che un genere simile richieda un lavoro davvero ben fatto e calibrato nei tempi e nelle meccaniche, per risultare godibile. Cercherò quindi di fare un sunto della mia esperienza, cercando di farvi comprendere meglio il mio punto di vista e la frustrazione - davvero tanta... tantissima frustrazione - che ho provato durante le sessioni di gioco.

L'introduzione, un tantino banale, pare essere semplicemente un surrogato di tutti i vari **Harvest Moon**, **Story of Season** et similia.

Vedremo il nostro protagonista catapultato in questa nuova vita successivamente alla morte del nonno, ex proprietario della fattoria che, ovviamente manco a dirlo, ci ha lasciato oltre alla fattoria una vagonata di debiti che noi dovremo impegnarci a saldare il prima possibile.



La Pazienza è la virtù dei forti

In **PF2018** dobbiamo averne proprio tanta di pazienza: ci vuole tempo, tanto, per ogni cosa. Certo possiamo decidere di farlo scorrere più velocemente per facilitare alcune attività, ma rischiamo di farlo andare troppo in fretta facendo marcire altro raccolto, insomma, non è questo il punto. Una delle prime cose in cui il gioco ci chiederà di cimentarci, è la **raccolta di un campo di grano**. Ahimè, non esiste modo per automatizzare il lavoro inizialmente, quindi non ci resta che rimboccarci le maniche, prendere il macchinario giusto e metterci al lavoro! A volte il clima potrebbe venire in nostro soccorso, per esempio, una volta seminato un campo, qualora dovesse piovere, potremmo evitare di irrigarlo, insomma nulla che una danza della pioggia non possa risolvere.

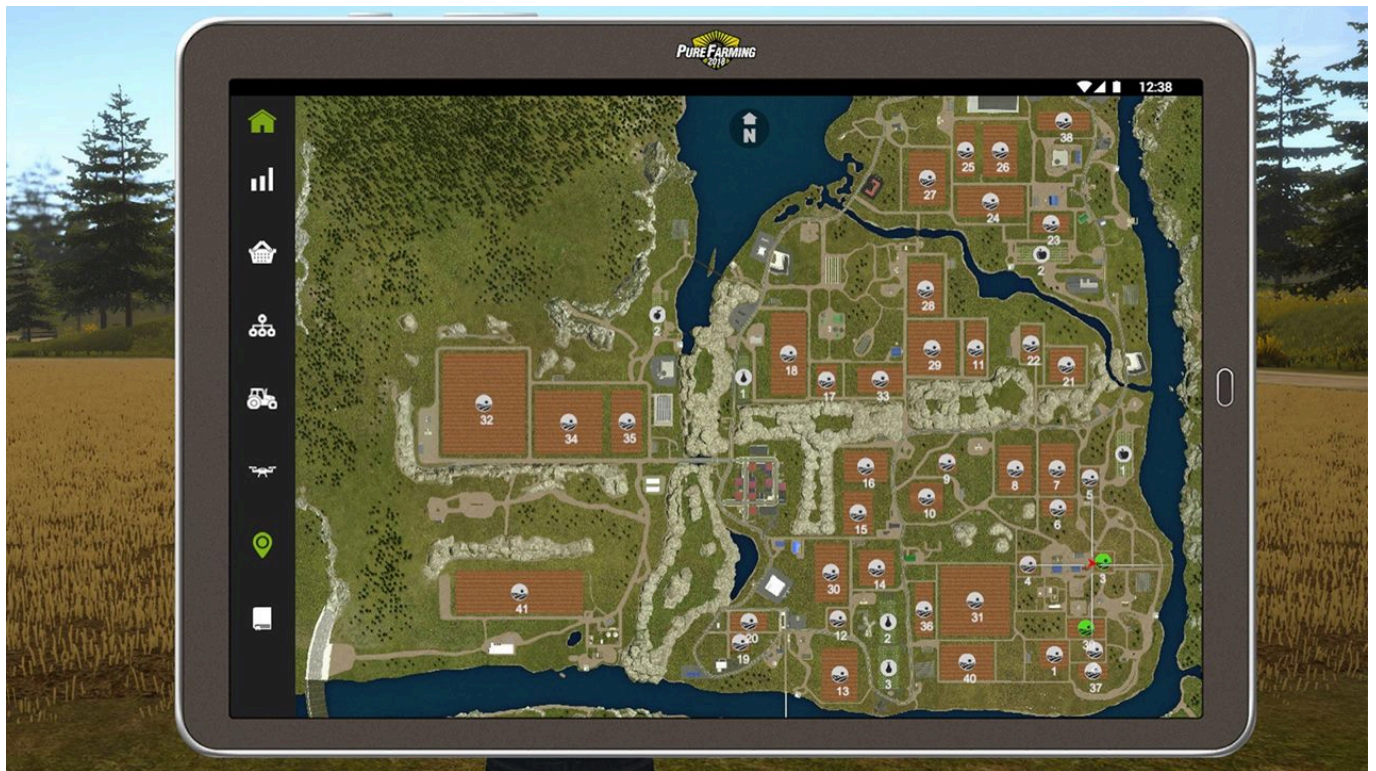
Ci vorrà parecchio tempo prima di finire la raccolta di una qualsivoglia risorsa da uno dei nostri campi, ma ce ne vorrà ancor di più quando dovremo prepararlo nuovamente per una nuova semina. Ma state tranquilli, se faticate come si deve, con l'avanzare del gioco, avrete la possibilità di pagare dei braccianti che svolgeranno alcune faccende di cui altrimenti dovrete occuparvi voi.

Lo scopo del gioco è quello di coltivare, vendere il prodotto finale e reinvestire sulla fattoria, almeno all'inizio, in modo da poter guadagnare sempre di più per poter finalmente saldare i debiti del defunto nonno. Un semplice tutorial ci guiderà per tutta la durata del gioco, spiegandoci le basi dell'arte contadina, indicandoci anche quali, tra i macchinari acquistabili, ci saranno più utili. A gioco avanzato sarà anche possibile acquistare - e menomale, lasciatemelo dire! - macchinari che ci daranno la possibilità di coltivare i terreni più velocemente.



Benedetta sia la tecnologia!

Ma certo! Che sia benedetto quindi il **tablet** su cui saranno presenti tutte le scorciatoie di cui necessitiamo! Accedendo a questo meraviglioso strumento, avremo una **visuale complessiva della situazione della nostra fattoria**, potremo visualizzare i prezzi di mercato dei nostri prodotti e decidere di venderli direttamente dalla piattaforma virtuale, pagando una piccola sovrattassa del 20% - che in ogni caso, fidatevi di me, varrà tutto il tempo che altrimenti spenderemmo per arrivare con il trattore da una parte all'altra della mappa. Inoltre si avrà accesso al mercato dei macchinari, senza dover necessariamente recarci fisicamente al concessionario, per acquistare i nuovi mezzi che ci serviranno e infine, ma non per ordine di importanza, potremo visualizzare anche l'utilissima mappa, che sbloccherà anche i viaggi veloci tra le nostre proprietà.



È stato sviluppato sulla old generation?

Questo è quello che mi sono chiesto valutando il comparto grafico di **Pure Farming 2018**, davvero pessimo, bisognerebbe comprendere che siamo nel 2018 e ormai, noi videogiocatori, ci aspettiamo che titoli di un certo tipo, siano anche visivamente gratificanti.

I poligoni sono ridotti all'osso, gli shader quasi inesistenti. Tutte le superfici sembrano costituite della stessa materia, luci ambientali inefficaci, non si distinguono plastiche e metalli, i colori sono piatti e non trasmettono nessuna sensazione. Per non parlare poi delle "texturizzazioni", soprattutto sui terreni. Un lavoro dozzinale e poco curato che fa perdere parecchi punti al gioco.



A suon di Country... anche se per poco

Una volta avviato il gioco, all'apertura del menù, verremo travolti da un **motivetto country fantastico**. Devo dire che sin da subito sono stato pervaso da un senso di allegria che però, purtroppo, fu galeotto. Infatti, in-game, non è presente alcuna colonna sonora ad allietare il nostro duro e faticoso lavoro nei campi, nessun groove che ci dia la carica giusta, solo rumori ambientali, ben riprodotti, e roboanti fastidiosissimi motori di trattori... peccato!

Per concludere

Pure Farming 2018 rimane un po' nell'ombra per il suo non essere abbastanza incisivo: non crea attrattiva e non restituisce alcuna sensazione al videogiocatore, qualcosa che lo caratterizzi e lo faccia emergere rispetto agli altri simulatori. L'ennesimo tentativo, forse un po' troppo maldestro e frettoloso, di proporre qualcosa di già esistente che, a mio parere, non era ancora pronto per rivaleggiare con i concorrenti già presenti saldamente sul mercato odierno. Se ci si vuole fare un bagno nella vasca con gli squali, bisogna avere i mezzi per farlo.

[Nintendo Classic Mini: Il tanto agognato](#)

ritorno diventa realtà

Nintendo Classic Mini, dopo il suo rilascio ufficiale nel non troppo lontano **novembre 2016**, fece quasi immediatamente **sold-out** a causa delle quantità limitate prodotte per la distribuzione da Nintendo, che registrò al suo primo mese circa **200.000 unità** vendute, **fermandosi il 31 dicembre 2016** (a distanza di **solli 2 mesi**) con un picco di **1.5 milioni di pezzi venduti** in tutto il mondo. Il piccolo gioiello di casa Nintendo, che ebbe una critica piuttosto positiva pur accusando qualche piccolo difetto relativo alla qualità di emulazione, soprattutto dell'audio, divenne subito dopo, un oggetto tanto raro quanto prezioso: particolare questo, che portò i pochi possessori di questo **memorabilia**, a una feroce speculazione sul suo prezzo di vendita, sia nuovo che usato, arrivando anche a sfiorare il **300% in più** del suo prezzo originario di **59,99€**.



Nintendo America ha annunciato che il **Nintendo Classic Mini**, sarà nuovamente **disponibile dal 29 giugno**, per allietare le estati di collezionisti e fan della **grande N** che - come il sottoscritto purtroppo - non hanno avuto la possibilità di acquistarlo in precedenza a causa del prematuro **sold-out**. Continuando con l'annuncio, **Nintendo** non si è voluta sbilanciare sulla quantità di pezzi che verranno prodotti per questo secondo giro di ruota, ma aggiunge che sia **NES Mini** che **SNES Mini**, continueranno a rimanere disponibili ai distributori fino al termine di quest'anno.

Che dire, data la **forte domanda** del pubblico, **in costante aumento**, si spera che questa volta **Nintendo** abbia fatto i giusti calcoli, in modo da poter ricoprire una fetta più ampia di utenza con una produzione leggermente più corposa rispetto alla precedente. Ma fortunatamente per chi - come me - non ha fatto altro che attendere con ansia che quei **rumor** sul ritorno di **NES Mini** divenissero realtà, non dovremo attendere molto prima del rilascio ufficiale della piccola grande console domestica per eccellenza, **Nintendo Classic Mini**.

Nintendo: anno nuovo, nuovi propositi

Dopo un anno dal lancio di **Switch**, rivolto a tutti i veri fan della grande N, con l'ingresso del nuovo anno fiscale la casa nipponica ha deciso di focalizzarsi su quei giocatori meno "tradizionali". Questo è quello ha detto il [presidente uscente](#) di **Nintendo**, **Tatsumi Kimishima**.

«A partire dal nostro secondo anno, abbiamo deciso di sfidare noi stessi nel riuscire a far finire la nostra Nintendo Switch anche nella mani di quei consumatori che non hanno mai avuto una piattaforma Nintendo o che magari non giocano ormai da parecchio tempo. Tra gli obiettivi di questa nostra iniziativa, è inclusa una line-up di titoli pensati proprio per attrarre un pubblico più vasto e generico»

Continuando **Kimishima** dice:

«Se tutto ciò vi sembra familiare, è perché questo fu lo stesso linguaggio che Nintendo utilizzo per descrivere la strategia "Blue Ocean" dietro l'ormai trapassato Wii, più di dieci anni fa. Questa stessa strategia ci portò a sviluppare giochi come Wii Sports e Wii Fit, titoli che miravano ad attrarre giocatori di ogni genere ma anche e soprattutto i "non-giocatori".»

Wii, ovviamente, è diventata la console più venduta di **Nintendo**, con all'attivo ben oltre **100 milioni di unità vendute** in tutto il mondo. Durante l'intervista **Kimishima**, ha affermato che l'utilizzo di una simile strategia, sarà la base per soddisfare l'ambiziosa proiezione della società mirata all'aumento delle vendite di **Switch** di almeno **20 milioni di unità** in questo secondo anno fiscale.

Ma durante il suo cammino, **Wii**, ha maturato anche una **non proprio buona** reputazione, per tutti quei software prodotti a basso costo e per quelli con un **pessimo sistema di motion-control**. Questo, combinato a un **hardware sottodimensionato** che aveva messo da parte la **tecnologia HD**, ha fatto sì che molti giocatori **abbandonassero Wii, e in seguito anche Wii-U**, a favore delle console prodotte da **Sony** o da **Microsoft**. È proprio su questi giocatori che **Switch** sta puntando con la sua nuova strategia di mercato.

Il nuovissimo **Nintendo Labo**, o **1-2-Switch** (uscito al lancio della console), danno un'idea di come potrebbero essere i giochi "**casual**" per **Switch**. Ma ovviamente non verranno deluse le aspettative degli affezionati fan **Nintendo**, che avranno presto la possibilità di giocare su Switch a titoli del calibro di **Smash Bros**, **Pokémon** e **Metroid Prime**, per non parlare inoltre dei sequel di **Bayonetta** e **Fire Emblem**.

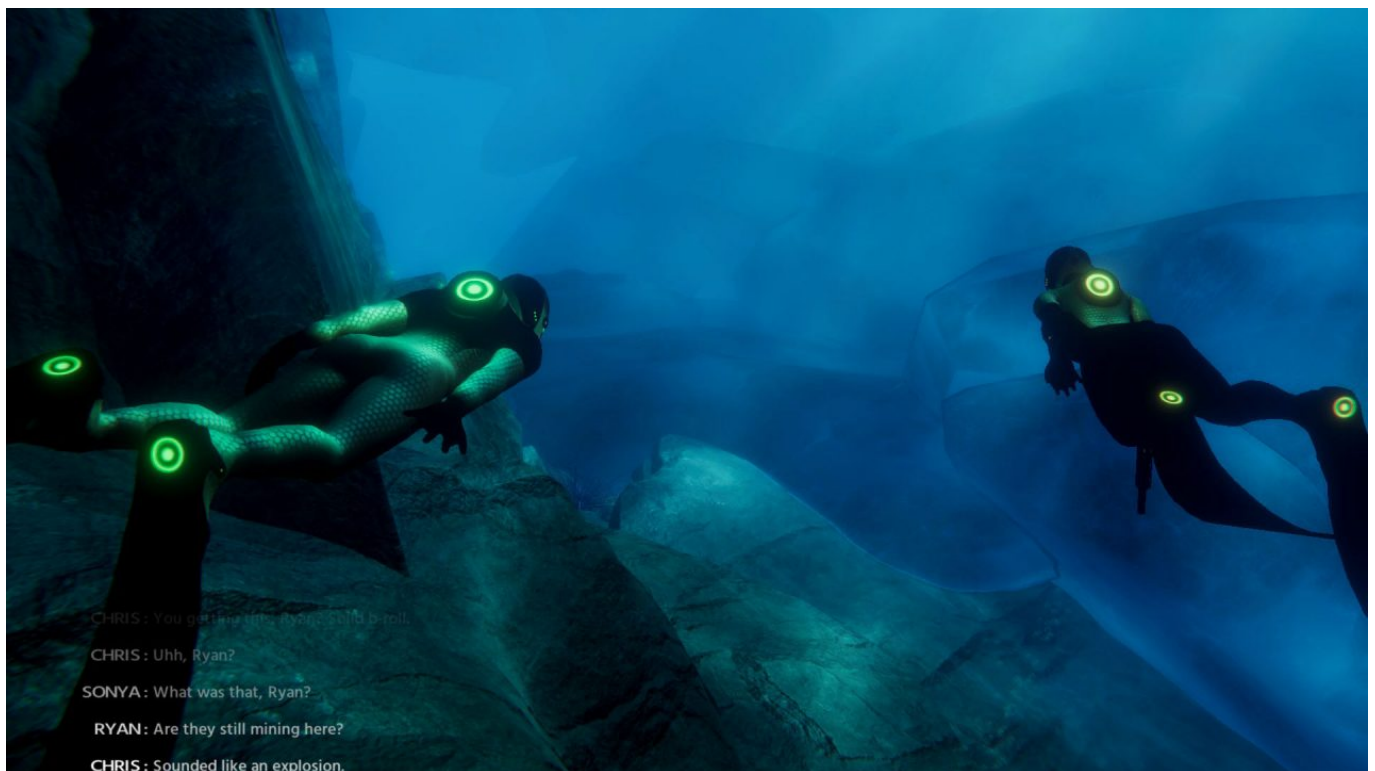
Insomma, stando a quelli che sono i piani di **Nintendo** sulle prossime uscite per Switch, è difficile vedere i segni di tutti i buoni propositi di **Kimishima** per questo fantomatico riavvicinamento di tutti quei "non-giocatori". In ogni caso qualcosa potrebbe accadere per il prossimo **E3**, magari l'annuncio a sorpresa di **Wii Sports** per **Switch** o simili? Staremo a vedere.

Debris

Debris. Un'avventura visionaria negli abissi dell' artico: in seguito alla caduta di un meteorite, una equipe di 3 sommozzatori, **Chris, Sonya e Ryan** (il nostro personaggio principale), viene ingaggiata dall'agenzia **ALTA** per girare una clip del detrito spaziale (da qui il nome del gioco); a causa di una fonte energetica ancora sconosciuta che scuoterà i ghiacciai, i poveri sventurati si ritroveranno ben presto separati e intrappolati in un inferno di roccia e ghiaccio... e non saranno soli.

Ecco, avete presente quei trailer che alzano l'asticella delle vostre aspettative alle stelle con video e immagini mozzafiato, che vi spingono a comprare il biglietto... e poi vi ritrovate seduti al cinema a vedere quello che di fatto è un **b-movie**?

Ecco, con **Debris** non ci andiamo lontano.

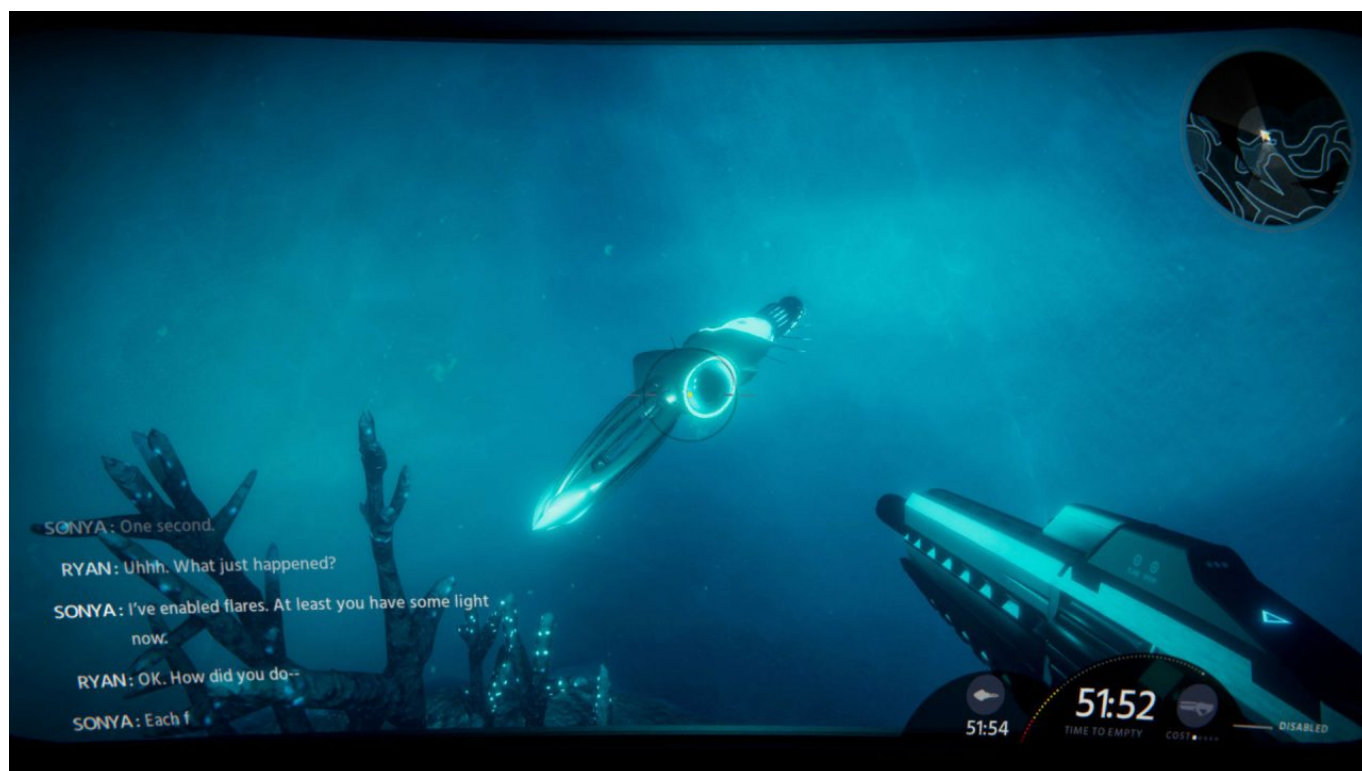


How to play

Debris, prodotto e sviluppato da **Moonray Studios**, è un gioco semplice e dai comandi molto intuitivi, tanto da permetterci di ottenere il pieno controllo del nostro personaggio in brevissimo tempo. Per la nostra sopravvivenza dovremo avvalerci di un **timer energetico** che, in buona sostanza, non dovremo mai far arrivare allo 0, poiché sarà quello che ci terrà in vita e ci darà la possibilità di utilizzare un **fulce subacqueo a impulsi** per illuminare zone troppo buie sparando dei "flare" o di eliminare diversi pericoli cambiando modalità di fuoco. Ad aiutarci nella nostra impresa ci sarà una **seppia meccanica** che fungerà da faro nel profondo buio abissale in cui ci ritroviamo e che, raccogliendo diverse risorse dalle rocce minerali sui fondali, le condividerà con noi tramite una sincronizzazione, permettendoci in questo modo di ricaricare in parte anche il nostro timer energetico. La seppia non vive di vita propria, ma viene pilotata in remoto dalla nostra compagna di sventure **Sonya**, che ci guiderà illuminandoci il cammino, a parte quando decide di

andarsene per conto suo. Ovviamente lo scopo del gioco è quello di ritrovare i propri compagni e scoprire quali segreti si celino dietro questi misteriosi avvenimenti.

Bella l'idea della modalità **co-op**, che ci permetterà di godere dell'avventura in maniera più coinvolgente, purtroppo però questo può avvenire solamente tra amici - il che, è difficile - che dovranno quindi possedere il gioco su **Steam**, rendendo di fatto più oneroso e difficile il gioco in cooperativa.



A cosa è servito regolare le impostazioni grafiche?

Come vi dicevo, l'aspettativa altissima data dai trailer illude parecchio il giocatore, anche per le immagini che vedremo nella preview delle impostazioni grafiche, **decisamente ingannevoli** rispetto a quello che realmente vedremo in game.

Le ambientazioni, che dapprima saranno abbastanza suggestive da tenervi con il fiato sospeso ma che, purtroppo, dopo i primi minuti si riveleranno estremamente monotone - a parte qualche piccola novità decorativa di tanto in tanto - molto probabilmente hanno giocato un ruolo fondamentale sulla sensazione di ripetitività che **Debris** infonde nel giocatore già **dopo pochi minuti di gameplay**. Aggirarsi continuamente tra cunicoli stretti dalle pareti di ghiaccio per poi sfociare in enormi spazi bui forse non incentiverà future sessioni di gioco. **I modelli poligonali** dell'intero environment, **senza escludere flora e fauna** sottomarina, sono resi decisamente male, contornati come se non bastasse anche da **texture molto approssimative** e spesso confusionarie.



Colonna sonora: il goal della bandiera?

Se c'è una cosa che il team **Moonray Studios** ha fatto bene, è il **comparto audio**. **Azzecatissimo e molto suggestivo**, con **suoni profondi** e stimolanti che tengono alta la tensione durante il gioco. **Suoni che si fondono perfettamente** con il tipo di gameplay proposto, tra esplorazione e sopravvivenza.



Tirando le somme

Debris è in vendita sulla piattaforma **Steam** per **19,99 €**. Un **prezzo forse eccessivo** per quello che il gioco in realtà offre. Non c'è abbastanza carne al fuoco e l'equilibrio globale del titolo è claudicante. Da un gioco ambientato in delle grotte sottomarine è vero che ci si può aspettare un susseguirsi di labirinti e cunicoli, ma è altrettanto vero, però, che quando ci si appoggia a trame intricate bisogna ricordarsi di catturare l'attenzione del giocatore anche con altri mezzi, e un miglior comparto grafico avrebbe sicuramente giovato a un gioco che poteva essere impiegato meglio.