

L'evoluzione della Overwatch League

Fino a non troppo tempo fa era quasi impossibile pensare di poter fare carriera grazie agli esport, diventando uno streamer o un giocatore professionista (o perché no, anche entrambe le cose); ma il loro imponente impatto mediatico e la conseguente popolarità stanno letteralmente spianando la strada a chi vuole far parte di questo mondo tuttora in piena espansione, che siano singoli giocatori, squadre o come in questo caso specifico, **leghe**.

La **Overwatch League** inizia ufficialmente la sua stagione inaugurale il 10 Gennaio 2018 e vede al suo interno 12 team provenienti da tutto il mondo, ognuno dei quali legati alla città di provenienza, che si contendono a suon di match il titolo di campioni di Lega, un po' come accade nell'**NBA** per il basket americano o nella nostrana **Lega Serie A** per il calcio; non a caso la OWL è attualmente la lega nel campo esport ad avvicinarsi di più a quelle degli sport tradizionali. La stagione si è conclusa lo scorso 28 Luglio con la vittoria dei **London Spitfire**.



Non si sa ancora quando comincerà la prossima, ma l'aggiunta di otto nuove squadre è sicuramente un buon punto di partenza e dimostra come questo primo "anno di rodaggio" abbia avuto un riscontro decisamente positivo. **Nate Nanzer**, Commissioner della Overwatch League, si è mostrato molto ottimista durante un'intervista rilasciata a Gamesindustry.biz.

Fra i temi trattati, si è parlato del rapporto tra esport e Olimpiadi: Nanzer era presente al meeting di Losanna tenutosi la scorsa estate e l'ha visto come una grande opportunità per poter finalmente parlare dell'argomento in materia approfondita ma, a parer suo, a causa dell'enorme quantità di variabili di cui tener conto, è ancora presto per vedere i videogiochi competitivi tra le discipline olimpiche.

Per quanto riguarda invece ciò che non è andato bene nella stagione ormai conclusa, quello della tossicità della community è stato uno dei problemi più grandi. Giusto per tirare fuori qualche esempio, un giocatore dei **Dallas Fuel** è stato temporaneamente allontanato dalla lega e dalla squadra stessa dopo aver fatto dei **commenti omofobi** durante uno stream e una commentatrice è stata più volte offesa e minacciata di morte sotto un suo tweet durante il giorno della Festa della Donna. Secondo Nanzer non è un problema legato strettamente alla community o al gioco stesso, ma

riguarda più il rapporto tra le persone e Internet, che può far diventare tossico qualsiasi ambiente. A prescindere da ciò, all'interno della lega si cerca sempre di creare un posto che sia il più sicuro e tranquillo possibile per chiunque.

It's [#InternationalWomensDay](#) I'd like to give a special shoutout to all the men in our lives who have supported us, gave us a voice when we had none, fought for our cause and treated us the way we all ought to treat each other...like a fellow human being - no race, no gender.

— Soe Gschwind-Penski (@Soembie) [March 8, 2018](#)

E parlando di donne, una domanda che gli è stata spesso posta è il perché della presenza marginale di figure femminili nelle competizioni, visto che solo due ragazze in tutta la lega hanno partecipato quest'anno. A nome di tutta la OWL, Nanzer ha detto che non si è ancora trovata una risposta, e che si sta cercando un modo per cambiare le cose. Una possibile soluzione è quella di creare una "lega in rosa" che comprenda solo squadre al femminile, ma perché dividere i due sessi se nel giocare ai videogiochi non ci sono caratteristiche fisiche particolari che li rendono diversi? C'è da dire però, che molte giocatrici professioniste hanno deciso di proposito di non partecipare per la paura di essere facili bersagli per la community.

È un tema spinoso e la questione non può essere completamente risolta solo dalla Overwatch League o dalla **Blizzard** stessa, ma possono diventare un punto di riferimento non solo per le donne che vogliono entrare nel mondo degli esport, ma per qualsiasi tipo di minoranza e si spera di poter iniziare a far qualcosa già a partire dal prossimo anno.

[Call of Duty: Black Ops 4 e la presa di coscienza](#)

Sono passati dieci anni da quando il primo **Call of Duty: Black Ops** arrivò sui nostri schermi, riuscendo a sorprendere critica e pubblico per un single player accattivante e un multiplayer che però, con i successivi capitoli, venne stravolto, sfruttando elementi fantascientifici che ne minarono la qualità.

Call of Duty: Black Ops 4 era atteso, soprattutto per avere conferma alle tante dicerie susseguitesesi in queste ultime settimane. «È il CoD più ricco e rigiocabile di sempre»; questa è stata la frase più ricorrente nella conferenza di presentazione dedicata direttamente alla community. **Black Ops 4** dunque rivoluziona il franchise e forse, è il primo di una nuova stirpe di FPS, completamente dedicata all'online. Partiamo proprio da qui, da quell'**abbandono della classica campagna** che essenzialmente, risponde un po' alle mode del momento. Lo stesso **David Vonderhar** (Game Designer Director di **Treyarch**) non si è sbottonato più di tanto sui perché di tale assenza, forse in fin dei conti, non ce n'era bisogno: sentiamo da mesi, forse anni, che il single player così come lo conosciamo, non si sposa più con le esigenze della massa. Fortunatamente le eccezioni esistono (basti vedere *Prey* o *Wolfenstein II: The New Colossus*), ma la tendenza è ormai segnata.

Questo non vuol dire però che **Call of Duty: Black Ops 4** non sarà dotato di impianto narrativo: il tutto sarà ambientato tra il secondo e terzo capitolo, con linee sottili di trama che collegheranno

tutto l'impianto ludico del titolo. Tutto si baserà su degli incarichi che fungono da pretesto per prendere confidenza con le novità, scoprendo nel frattempo, piccoli retroscena sui vari personaggi. Ma basterà a darne un senso?

Tutti giù per terra

È inutile girarci intorno: la novità più apprezzata dalla community è sicuramente l'**abbandono del jetpack**. Nonostante sia sempre ambientato nel futuro, *Black Ops 4* segna un netto distacco col passato, favorendo un gameplay più classico e sicuramente meno frenetico. Tutto ciò ovviamente non avrà un minimo di fondamento narrativo - e ci mancherebbe... - e sancisce una volta per tutte come la community di un videogioco sia fondamentale nello sviluppo di un nuovo titolo.

Se a prima vista, tutto sembra esattamente com'era, facendo attenzione si scorgono tante piccole novità, a cominciare da un numero più elevato di specialisti e abilità che portano il gioco ad avvicinarsi a concorrenti un tempo distanti: è possibile utilizzare onde d'urto in grado di spazzar via i nemici o estendere in men che non si dica barriere in grado di difendere noi e i nostri compagni; queste e altre migliorie, portano il titolo a essere più tattico, anche se sempre legato a vecchi stilemi, fatti di frenesia e pluri uccisioni come Steven Segal insegna. Modifiche sostanziali sono intervenute nel feeling con le armi e al loro rinculo, reso sicuramente più accentuato e meno "arcade" nella sua gestione. Questo porta a rivedere le proprie considerazioni sulle armi in dotazione: *Black Ops 4* avrà la più vasta gamma di armamenti mai vista in un CoD, contando su tutte quelle presenti nei capitoli precedenti più, ovviamente, le novità presenti in questo. Con una così vasta scelta, e il loro aggiornato comportamento, sperimentare tutto l'armamentario presente porterà ancora più profondità o magari riscoprire l'utilizzo di qualcosa che prima scartavamo a priori.



Benvenuti a Zombieland

Prima di arrivare al piatto forte delle novità, dobbiamo fare una sosta in una delle modalità più sorprendenti di *Call of Duty*: la **modalità Zombie**. Elemento più caciaronone dell'offerta, questa modalità si è districata tra tanti capitoli e via via ha riscosso sempre più successo; era naturale un'ulteriore e massiccia evoluzione in *Black Ops 4*. Prima di tutto partiamo dalla mole di contenuti, ben **tre campagne disponibili già al lancio**, più altre rilasciate tramite DLC successivamente. Probabilmente, l'aver lasciato da parte la modalità single player, ha permesso di usufruire di maggiori risorse e questo, lo si vede soprattutto nel gameplay, con maggiore enfasi data al *melee* e alla maggiore fisicità.

Tutto si basa sui viaggi nel tempo e sull'inedita *crew* estremamente diversificata. Abbiamo avuto modo di vedere **ambientazioni all'interno del Titanic e nell'antica Roma**, estremamente diverse sia nel level design che negli obiettivi.

Sembra esserci tanta carne al fuoco, ma bisognerà verificare l'effettiva varietà e il supporto post-lancio.



Quello che volevate (e che meritate)

Siamo in piena era battle royale e ovviamente questo successo, non poteva che minare le basi su cui poggiano i franchise più importanti. Il primo a cedere alla moda del momento è dunque *Call of Duty: Black Ops 4* che, con la sua modalità **Blackout**, vuole dire la sua in questo difficile campo di battaglia.

Non si sa ancora molto: la mappa di gioco sarà **grande 1500 volte Nuketown** e conterrà tutti gli elementi che hanno caratterizzato tutte le precedenti mappe. Nella volontà di **Treyarch** c'è quella di voler inserire tutti i mezzi possibili, tra aerei, veicoli su ruote e navali. Tutto ciò si scontrerebbe con diversi fattori: il primo è il **ritmo di gioco**, ben lontano dalle caotiche partite principali e sarà interessante testare l'efficacia del gameplay da questo punto di vista. Il secondo è quello **tecnico**: si vociferà già delle limitazioni in termine di numero di partecipanti, **massimo 32 giocatori** contro i consueti 100. Siamo ancora nel campo dei rumor, ma di certo gli sviluppatori non aiutano, asserendo che per il momento "non vogliamo parlare di numeri". Staremo a vedere.

Infine, è la piega che potrebbe prendere il **mercato**: sta forse passando un po' sottotraccia, ma in fin dei conti, stiamo assistendo a un colosso come **Activision** adeguarsi alle circostanze, senza provar a far qualcosa di nuovo. Se sul piano economico è un mossa tutt'altro che discutibile, considerando anche che non sappiamo ancora quali siano le effettive novità apportate al genere (ammesso che ce ne siano), fa specie come uno dei più grossi esponenti dell'*industry* non abbia tirato fuori un asso dalla manica, in grado di far vera concorrenza ai vari *Fortnite* e *Player Unknown Battlegrounds*. Forse può essere considerato un segno di debolezza pericoloso, lanciando la tendenza "dell'andare sul sicuro" che rischia di appiattare ancor di più il mercato, preferendo i soldi alle idee. Certo, può anche esser visto nel senso opposto, quello in cui vede Treyarch fare la voce grossa, "dando una bella lezione" ai protagonisti del momento. Anche qui, non ci resta che attendere gli esiti.



Call of Duty: Black Ops 4 segna dunque un decisivo cambio di rotta per lo sparattutto Activision. Numerose novità, anche azzardate, come l'abbandono del single player, potrebbero segnare una nuova via per gli FPS, aspettando anche il *reveal* del suo concorrente diretto **Battlefield V**. L'interesse più grande ricade soprattutto nella modalità Blackout, che segna l'entrata in scena di *CoD* nelle battle royale, sperando di vedere nuova linfa per il genere.

Call of Duty: Black Ops 4 arriverà il **12 Ottobre** su PS4, Xbox One e PC, ma non dove ve lo aspettereste. Questo capitolo segna anche l'**addio a Steam per abbracciare Battle.net**. Questo permetterà, oltre a risparmiare il 30% dei ricavi destinati a Valve, anche di usufruire di tutti gli aspetti social del portale. La versione PC conterà inoltre di server dedicati. Anche questo passaggio di consegne è abbastanza rilevante: se da un lato si guadagnerebbe di più, dall'altro, si potrà contare su un numero inferiore di utenti. Ma per questi calcoli, dobbiamo attendere i primi dati.

[Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch](#)

Blizzard, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

[Blizzard rinomina nuovamente Battle.net](#)

Dopo aver dato l'annuncio lo scorso settembre sul sito di *World of Warcraft*, nel quale dichiarava di voler abbandonare il nome **Battle.net**, **Blizzard** ci ripensa e torna sui propri passi. «Quando abbiamo annunciato di voler cambiare il nome del nostro servizio di gaming online, abbiamo avuto il sospetto che il cambiamento sarebbe stato impegnativo, abbiamo capito che Battle.net rappresenta anni di condivisione e divertimento, rappresenta amicizia e comunità per tutti noi e per i nostri giocatori.»

Blizzard aveva causato qualche agitazione lasciando il nome Battle.net a favore di un più generico Blizzard. Ma il cambio di nome ha creato più confusione qualche mese fa, quando **Activision** ha annunciato di voler portare *Destiny 2* sulla piattaforma. Il publisher infatti si è riferito al servizio come Battle.net e non col nome Blizzard, lasciando intendere che Blizzard fosse tornata al nome originale.

«Per fugare ogni preoccupazione stiamo unificando il marchio Blizzard a Battle.net nel nostro logo dedicato al servizio e in generale quando ci riferiamo a quest'ultimo.»

[Speciale E3 - Cambio di data per Destiny 2: sarà rilasciato il 6 settembre](#)

Bungie ha appena mostrato, durante la conferenza **Sony** all'**E3**, un nuovo trailer di *Destiny 2*, dopo quasi un mese dal reveal gameplay.

Sony, come il precedente capitolo avrà l'esclusiva temporanea per i contenuti come il nuovo assalto, Lake of Shadows, la mappa Retribution, un'astronave e un'arma esotica Borealis.

Durante la conferenza Sony, è stato ,anche, annunciato che *Destiny 2* sarà disponibile a partire dal **6 settembre**, e non più l'8 settembre come detto mesi fa, per **PlayStation 4**, **Xbox One** e anche su **PC** (sulla piattaforma di Blizzard: **Battle.net**).

[Speciale E3 - Destiny 2: la beta ha una data](#)

di rilascio

Durante la conferenza Sony, **Bungie** non ha rilasciato date per la beta, ma nel nuovo Settimanale di casa Bungie, hanno dato delle risposte a tutte le nostre domande.

La beta per *Destiny 2* sarà rilasciata il **18 luglio** per **PS4**, per chi ha effettuato il **pre-order**, il giorno dopo (**19 luglio**) per chi lo ha effettuato per **Xbox One** e **dal 21 al 23 luglio** verrà rilasciata la **open beta** per tutti i possessori console.

Per la **Beta PC**, invece, si dovrà aspettare **fine agosto**.

Il lancio di *Destiny 2*, [come annunciato ieri](#), avverrà il **6 settembre** per console, gli utenti **PC** dovranno aspettare, ancora, più di un mese, perché sarà disponibile dal **24 ottobre**.

Ecco le **date e gli orari** della beta:

PlayStation 4:

Inizio Closed Beta: 18 luglio ore 19:00

Fine Closed Beta: 23 luglio ore 19:00

Inizio Open Beta: 21 luglio ore 19:00

Xbox One:

Inizio Closed Beta: 19 luglio ore 19:00

Fine Closed Beta: 23 luglio ore 19:00

Inizio Open Beta: 21 luglio ore 19:00

PC:

Inizio Open Beta: fine agosto