

[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.

[Battlefield V includerà la campagna single player](#)

Nuovi dettagli ci attendono in vista dell'uscita dell'FPS principale di **Electronic Arts**, la cui software house, ha rivelato la presenza di una avvincente campagna in **single-player**, che sembra seguire lo stile già introdotto in **Battlefield 1**, mirando alle battaglie su vasta scala. Al contrario della serie **Battlefield**, il suo concorrente **Call Of Duty**, sembra aver tralasciato, almeno per **Call of Duty: Black Ops 4**, la modalità in single-player, ma **DICE** ed **EA** non sembrano condividere l'idea. Il CEO EA, **Andrew Wilson**, ha dichiarato a proposito:

«Con il nostro prossimo **Battlefield**, il team di **DICE** sta dando vita all'intensità del combattimento in modi totalmente nuovi e inaspettati. Ogni battaglia è unica e ogni modalità porta le sue sfide, dal modo in cui interagisci con l'ambiente intorno a te, ad avvincenti storie per single-player, al multiplayer su larga scala che si estende su più mappe e modalità. »

Questo titolo, che secondo alcune fonti si ambienterebbe all'interno dei maggiori conflitti della Seconda Guerra Mondiale, dovrebbe includere (anche se non si hanno conferme ufficiali) una

modalità **Battle Royale**, seguendo dunque la moda del momento. Non ci resta che aspettare le novità che verranno sicuramente annunciate all'**E3 2018** che si terrà il 9 giugno.



[Cliff Bleszinski accusa Epic Games di furto del personale](#)

In molti sicuramente saprete di chi si sta parlando, ma per chi non lo conoscesse, **Cliff Bleszinski** possiede una certa fama per aver preso parte allo sviluppo delle saghe di *Gears of War* e *Unreal*. Dopo ben 20 anni di carriera presso **Epic Games**, nel 2012 decise di ritirarsi per prendere una pausa dalla professione di game designer, ma tornò a lavorare due anni più tardi fondando la **Boss Key Productions** insieme ad **Arjan Brussee** (uno degli executive producer dietro *Battlefield Hardline*). *LawBrakers*, primo titolo prodotto dalla compagnia, non fu proprio un buon trampolino di lancio, ma il nuovo titolo attualmente in accesso anticipato, **Radical Heights**, potrebbe rappresentare la sua redenzione.

Premesso questo, lo scorso dicembre Brussee ha lasciato Boss Key in favore della stessa Epic Games, dedicandosi a un progetto al momento segreto. Non si sa precisamente quanti altri dipendenti abbiano fatto lo stesso, ma Bleszinski sembra averla presa sul personale, a giudicare dai suoi ultimi tweet.

<https://twitter.com/therealcliffyb/status/984933986312114176>

Implicitamente, starebbe asserendo che la casa creatrice di **Fortnite** vede *Radical Heights* come un possibile terzo partecipante nella gara tra battle royale, insieme a *PUBG*, e che quindi voglia assumere i suoi sviluppatori per “difendersi”.

<https://twitter.com/therealcliffyb/status/984934521157181441>

William McCarroll, uno dei dipendenti che ha da poco lasciato Boss Key, ha preso le difese di questi ultimi, ritenendo che hanno tutti avuto le loro buone ragioni per andarsene.

With all due respect, assuming that Epic is the one starting contact / poaching is a bit presumptuous. We all had our own reasons for making the choice to leave BKP for Epic, and to act like we are commodities being stolen is a bit hurtful. We are people first and foremost.

— William McCarroll (@NerdbloggerWil) [April 14, 2018](#)

La situazione tra le due case di produzione sembra farsi sempre più tesa.

[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 volta 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 comunque 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.

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 professionale 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 cartonesco, che per alcuni può risultare più gradevole.

Riguardo le mappe, è visibile a occhio che quelle in *Player Unknown* 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 stravinca 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 Unknown*, 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.

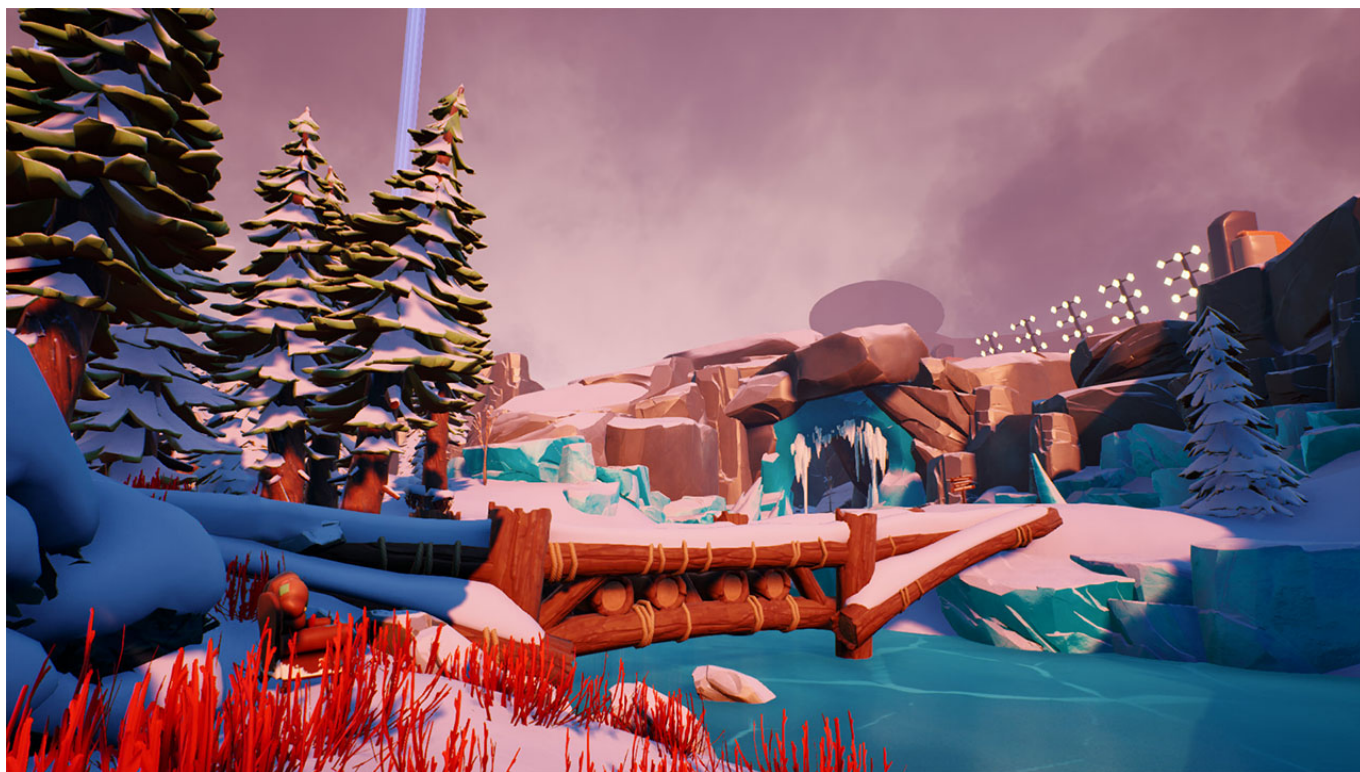
Le conclusioni

Sembra che la battaglia all'ultimo sangue tra **Fortnite** e **PlayerUnknown'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 sopravvivenza 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 cartonesco, 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.

[NVIDIA: nuovi driver e funzionalità](#)

NVIDIA ha rilasciato un nuovo driver **GeForce** (versione **390.65, WHQL**) che include una patch di sicurezza per la vulnerabilità di **Spectre**. Inoltre, questo nuovo driver fornisce ottimizzazioni per **Fortnite**, aggiungendo il supporto a **ShadowPlay Highlights**, nella sua modalità **Battle Royale**, come, del resto, **ELEX** e **Crossout**. Ultimo, ma non meno importante, il driver GeForce 390.65 aggiunge il supporto per la versione beta di **NVIDIA Freestyle**, che consentirà ai giocatori di applicare filtri di post-elaborazione ai propri giochi; già dall'*overlay* in-game, si potrà modificare aspetto ed effetti agendo sulla saturazione dei colori. Al lancio ci saranno un totale di **15 filtri** con 38 diverse impostazioni:

- **Color**
- **Colorblind**

- **Contrast**
- **Details**
- **Exposure**
- **Half Tone**
- **Mood**
- **Night Mode**
- **Retro**
- **Sepia**
- **Vignette**
- **Depth of Field**
- **Special FX**
- **Adjustments**

Freestyle consentirà di essere creativi con i propri giochi: si potrà, per esempio, creare un filtro a tema pre-bellico retrò per il proprio FPS preferito o migliorare il colore e il contrasto per rendere il gioco più fotorealistico. Un uso più approfondito del programma permetterà una modalità adatta a chi soffre di daltonismo e persino una modalità notturna, riducendo la luce blu proiettata dallo schermo, in modo che gli utenti possano dormire meglio dopo una notte di gioco. *Freestyle* è stato integrato a livello di driver per fornire “compatibilità perfetta”. Per più info ecco i [changelog](#) e il [link](#) dove scaricare i driver selezionando il vostro sistema operativo e la propria GPU.

[Svelata la data di uscita di PUBG per Xbox One](#)

Uscito a Marzo su **PC**, **PUBG** sta arrivando anche su **Xbox One**. Il titolo debutterà sulla console **Microsoft** esattamente il prossimo 12 Dicembre; inoltre la compagnia ha annunciato gli orari nei quali i giocatori potranno iniziare a giocare in relazione al luogo di provenienza.

Major Nelson (gamertag di **Lawrence “Larry” Hryb**, Direttore della Programmazione di Xbox Live) ha anche specificato sul proprio sito che gli utenti della Nuova Zelanda e Australia potranno avere problemi a trovare i match all’inizio, ma che ciò dovrebbe migliorare nelle ore successive, quando il gioco uscirà per le altre nazioni con nuovi server online. In basso, come pubblicato sul [blog di Major Nelson](#), potete vedere le date di uscita globali.

REGION	START DATE/TIME (PT)	START DATE/TIME (UTC)
Argentina, Chile	12/11/2017 19:00	12/12/2017 3:00
Australia	12/11/2017 5:00	12/11/2017 13:00
Austria, Belgium, Czech Republic, Denmark, France, Germany, Hungary, Italy, Netherlands, Norway, Poland, Slovakia, Spain, Sweden, Switzerland	12/11/2017 15:00	12/11/2017 23:00
Brazil	12/11/2017 18:00	12/12/2017 2:00
Finland, Greece, Israel, Turkey, South Africa	12/11/2017 14:00	12/11/2017 22:00
Hong Kong, Taiwan, Singapore	12/11/2017 8:00	12/11/2017 16:00
India	12/11/2017 10:30	12/11/2017 18:30
Japan, South Korea	12/11/2017 7:00	12/11/2017 15:00
Mexico	12/11/2017 22:00	12/12/2017 6:00
New Zealand	12/11/2017 3:00	12/11/2017 11:00
Russia, Saudi Arabia	12/11/2017 13:00	12/11/2017 21:00
United Arab Emirates	12/11/2017 12:00	12/11/2017 20:00
United Kingdom, Ireland, Portugal	12/11/2017 16:00	12/12/2017 0:00
United States, Canada, Colombia	12/11/2017 21:00	12/12/2017 5:00

Microsoft ha anche svelato i dettagli per il setup del controller Xbox One: lavorando insieme all'**Xbox Advanced Technology Group** e allo sviluppatore di *Gears of War*, **The Coalition**, la casa di Redmond ha elaborato un setup che offrirà «abbastanza flessibilità per sopravvivere all'ostilità del Battleground e per gestire l'equipaggiamento al volo». Nella galleria in basso si possono vedere i controlli di gioco; sfortunatamente non è stato specificato se sarà possibile modificarli

PUBG uscirà su **Xbox One** tramite il programma **Game Preview**. Essendo il gioco ancora in fase di sviluppo, i giocatori potrebbero riscontrare bug, glitch e altri problemi, quindi, prima di procedere

all'acquisto, è bene tenerne conto. I giocatori che acquisteranno il gioco in anticipo su **Xbox One** riceveranno [alcuni oggetti esclusivi](#) per i propri personaggi.

[Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei](#)

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

[Il nuovo aggiornamento di Fortnite, Horde Bash](#)

Epic Games questa settimana ha sollevato il sipario sul prossimo grande aggiornamento per **Fortnite, Horde Bash**. Tra le novità troviamo una nuovo evento e 25 quest da completare anche in gruppi di 3, che dovranno costruire la propria fortezza e affrontare ondate di nemici. Grazie al nuovo evento **LLAMS** il gioco aggiungerà nuove armi ed entreranno in gioco 4 eroi inediti: Soldier, Ammo Harvest Outlander, Trap Specialist Constructor e Energy Thief Ninja. Inoltre disponibile gratuitamente in accesso anticipato la modalità battle royale.