

Fear the Wolves: un battle royale, un perché

Le mode sono una brutta bestia: da quando il genere **battle royale** ha cominciato la scalata verso il successo, sembra essere l'unica caratteristica che possa spingere un progetto verso sogni di gloria. Inutile raccontare della diffusione di **Fortnite** o **Playerunknown's Battlegrounds**, o di come persino Electronic Arts e Activision siano sottostate alle spietate leggi di mercato, inserendo questa modalità - forse in ritardo - negli imminenti **Battlefield V** e **Call of Duty: Black Ops IIII** ma una cosa possiamo dirla: anche i titoli più acclamati non vantano elementi qualitativamente eccelsi; sì, qualche idea di fondo è interessante ma diciamoci la verità: tutto ruota intorno al marketing, spietato e anche "manipolatore", capace di portare il pubblico da una sponda all'altra in men che non si dica. E gli altri? Sì, ci sono altri battle royale e **Fear the Wolves** è uno di questi, ancora in early access ma che, senza dilungarci tanto, probabilmente è già morto.

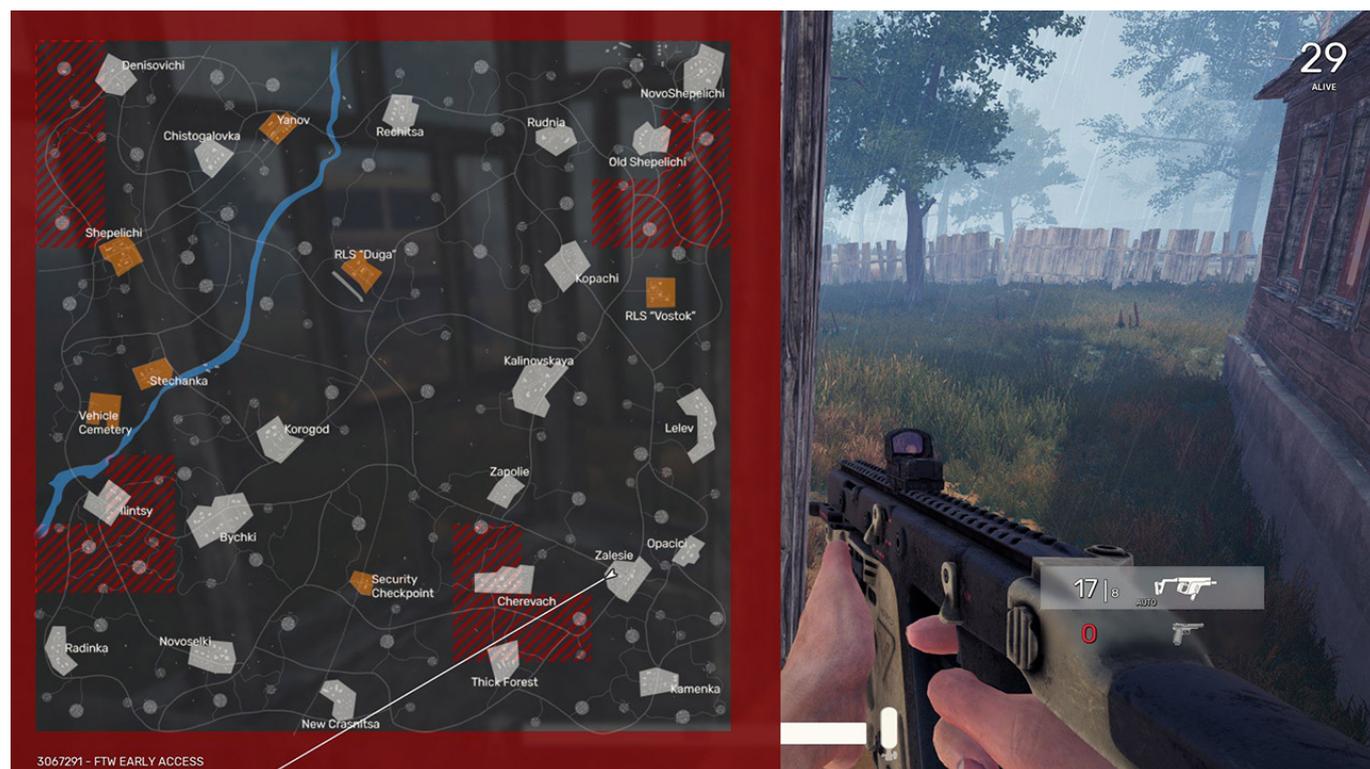
C'è nessuno in casa?



Partendo dalla **personalizzazione** del proprio avatar, con la possibilità di acquistare pacchetti con moneta in game (almeno per ora), i problemi cominciano già dal **matchmaking**, capace già di segnalare la qualità dell'infrastruttura online ma soprattutto del traffico, ovvero il numero di giocatori presenti sul server desideroso di darsi battaglia. Quando venne annunciato l'early access, lo stato di salute di *Fear the Wolves* era già preoccupante visto che normalmente la community, solitamente senza freni inibitori, invade l'internet con commenti, immagini, hype e tanto altro ancora ma, per sfortuna di **Vostok Games**, tutto sembra essere caduto nell'anonimato, facendo sorgere un'annosa domanda se sia meglio in questi casi l'insulto o l'indifferenza.

Nonostante l'influenza di **S.T.A.L.K.E.R.** si faccia sentire, l'anonimato è il punto dolente del titolo: l'obiettivo dei 100 giocatori è praticamente impossibile da raggiungere arrivando alla quindicina - se tutto va bene - dopo aver aspettato anche decine di minuti la creazione di una partita. È già chiaro che non si comincia con buoni presupposti.

E quindi?



E quindi si arriva alla partita, paracadutati su una mappa che propone una **Chernobyl** distrutta dalle radiazioni. Comincia dunque la corsa agli armamenti, per nulla faticosa, visto le tanti abitazioni presenti, insediamenti industriali e così via. La mappa dunque è molto vasta e al suo interno possiamo scovare un paio di differenze quantomeno interessanti: oltre allo scontro con altri giocatori potremmo aver a che fare anche con entità guidate da intelligenza artificiale, dei mostri generati dall'avvelenata terra ucraina. L'aggiunta di **meccaniche PvE** all'interno di un battle royale è effettivamente una difficoltà in più in quanto gestire le già risicate risorse a nostra disposizione risulterà più difficoltoso. Possiamo dunque utilizzare proiettili per difenderci ma creando l'eventualità di rimanere senza colpi durante lo scontro a fuoco con il nemico, oppure darsela a gambe e pregare di non essere seguiti. Ma tecnicamente ci sarebbe una terza via, solo immaginata visto il risicato numero di giocatori: nel caso in cui potessimo avvistare in tempo questi NPC, potremmo sfruttarli a nostro vantaggio, sfruttando la derivata disattenzione del malcapitato nei nostri confronti ed eliminarlo senza problemi. Oltre a questo, intervengono anche alcuni **modificatori ambientali**, oltre al ciclo giorno/notte: la **componente survival**, anche se non molto approfondita, ci costringe a star attenti anche alla temperatura e soprattutto alle radiazioni, che possono diventare letali qualora non riuscissimo ad allontanarci in tempo o curarci. Questi modificatori inoltre fungono anche da **restrizione territoriale**, sostituendo il cerchio di fuoco convergente verso gli ultimi superstiti.

Ma queste differenze sono ben poca cosa quando di giocatori non ce ne sono. Anche il feeling con le armi è pressoché simile alle altre produzioni, fornendo feedback risicati e per nulla soddisfacenti. Per lo meno una volta defunti potremmo divertirci ancora un po': come per [The Darwin Project](#), gli spettatori possono decidere alcuni cambiamenti da apportare alla mappa, come una violenta variazione meteo in grado di modificare leggermente il gameplay.

Escludendo dunque questi fattori, di *Fear the Wolves* rimane molto poco, davvero troppo simile alla concorrenza e, con uscita prevista per il 2019, servirà tanto lavoro per rendere questo titolo appetibile. Da non dimenticare anche la pericolosa concorrenza dei top di gamma come *Battlefield V* e *Call of Duty: Black Ops IIII*, che con le loro modalità **Firestorm** e **Blackout** potrebbero stravolgere il mercato da qui in avanti.

In conclusione

È veramente difficile valutare *Fear the Wolves*, anche se in versione early access. Almeno finora, il titolo sembra affetto più da problemi che riguarderanno il marketing e chi dovrà lanciarlo sul mercato, non proponendo qualcosa di realmente nuovo. Le poche differenze presenti infatti, non giustificano la migrazione dal vostro battle royale preferito a questo e, se il buongiorno si vede dal mattino, il lavoro di Vostok Games potrebbe arenarsi ben prima di partire. Vedremo come si evolverà la situazione, sperando che questo team sappia convergere i propri sforzi verso un gioco quantomeno autorevole.

[L'industria dei videogiochi ha generato un ricavo di 108,4 miliardi di dollari nel 2017](#)

Un nuovo rapporto indica che l'intrattenimento videoludico ha generato entrate superiori a **100 miliardi** di dollari lo scorso anno. Il rapporto annuale di **SuperData** del 2017 mostra, infatti, che i videogiochi per dispositivi mobili detengono ancora la fetta di mercato più ampia, generando 59,2 miliardi di dollari, seguiti da quelli PC (33 miliardi) e console (8,3 miliardi), mentre gli e-sports hanno generato 756 milioni. Nel frattempo, il settore dedicato a **VR** e **AR**, sono arrivati a generare 4 miliardi di introiti. Stando a questi dati, l'industria videoludica ha registrato un fatturato di 108,4 miliardi di dollari nell'arco dello scorso anno.

Sorprendentemente, nel campo PC e nel settore dei dispositivi mobili, si ha un riscontro più che positivo dai titoli **free-to-play**, riuscendo a generare 82 miliardi di dollari, ricavati da almeno 2,5 miliardi di giocatori, ovvero una persona su tre della popolazione mondiale. I ricavi dal settore mobile segnano un incremento di 14 miliardi di dollari rispetto al 2016, grazie anche a titoli asiatici come *Arena of Valor* di Tencent e *Fantasy Westward Journey* di NetEase, citati, in aggiunta, come contributori della crescita con il 31% del mercato. L'Asia rimane il polo centrale del mercato mobile, generando 36 miliardi di utili nel 2017, un aumento di ben 10 miliardi rispetto al 2016, ma si

prevede che raggiungerà i 38,4 miliardi entro la fine di quest'anno. Al contrario, Nord America e Europa hanno generato rispettivamente 9,1 e 5,9 miliardi nel 2017. Tuttavia, i mercati occidentali rimangono di gran lunga la forza dominante nell'ambito console, con l'intero Nord America che sborsa 4,2 miliardi in giochi per piattaforme casalinghe, mentre in Europa sono 3,1 miliardi di dollari. Tutto questo mentre il continente asiatico si limita ai "soli" 200 milioni di dollari. Ci si aspetta comunque che il valore di queste cifre salirà nel corso di quest'anno.

Tra i titoli più di maggior successo troviamo sicuramente ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, generando 712 milioni soltanto nei suoi primi otto mesi post lancio, quasi il doppio dei 382 milioni derivanti da ***Overwatch***, il secondo titolo di maggior successo. Nonostante abbia quattro anni, ***Grand Theft Auto V*** è stato il gioco più redditizio del 2017, generando 521 milioni, 9 milioni in più rispetto al secondo classificato ***Call of Duty WW2***. Tuttavia, sono ben tre i titoli della serie *COD* nella Top 10 dei giochi più venduti nel 2017, con entrate combinate tra *WW2*, *Black Ops III* e *Infinite Warfare* che ammontano a 951 milioni.

Avendo realizzato 756 milioni di dollari nel 2017, SuperData prevede che gli **e-sport diventeranno un business da 1 miliardo di dollari** nel corso del 2018, con un seguito attuale di 258 milioni di spettatori. Quando si tratta di contenuti videoludici, **Twitch** rappresenta oltre la metà di tutti i ricavi con 1,7 miliardi di dollari, pari al 54% del totale. **YouTube** è al secondo posto con il 22% ed entrate di 690 milioni, nonostante detenga il doppio del pubblico di Twitch.

[PlayerUnknown's Battlegrounds: annunciata la data di uscita per Xbox One](#)

Microsoft e **Bluehole** dopo mesi di attesa hanno finalmente annunciato la data di uscita di ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** per **Xbox One**. Arriverà sulla console il prossimo 12 dicembre in Early Access tramite **Xbox Game Preview**, al prezzo di **29,99 dollari**.

Chang Han Kim, CEO di **PUBG Corporation**, sull'imminente rilascio ha dichiarato:

«Ci adeguiamo allo sviluppo su Xbox One ponendo una grande attenzione nei confronti della community, così come su PC. L'esperienza Battle Royale finale che i fan avranno a disposizione su Xbox One sarà leggermente differente rispetto alla versione PC. Entrambe le versioni però sono sviluppate contemporaneamente, pur avendo tabelle di marcia diverse. Varie funzionalità su Xbox One arriveranno pian piano con l'arrivo di nuovi aggiornamenti, così come è successo su PC, ma il nostro attuale obiettivo è far allineare le due versioni il prima possibile. Il feedback è sempre stato importantissimo per il successo del gioco, e dal 12 dicembre vogliamo sentire i pareri e le idee dei fan Xbox su come creare la migliore versione possibile del gioco»