

# 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 III** 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.

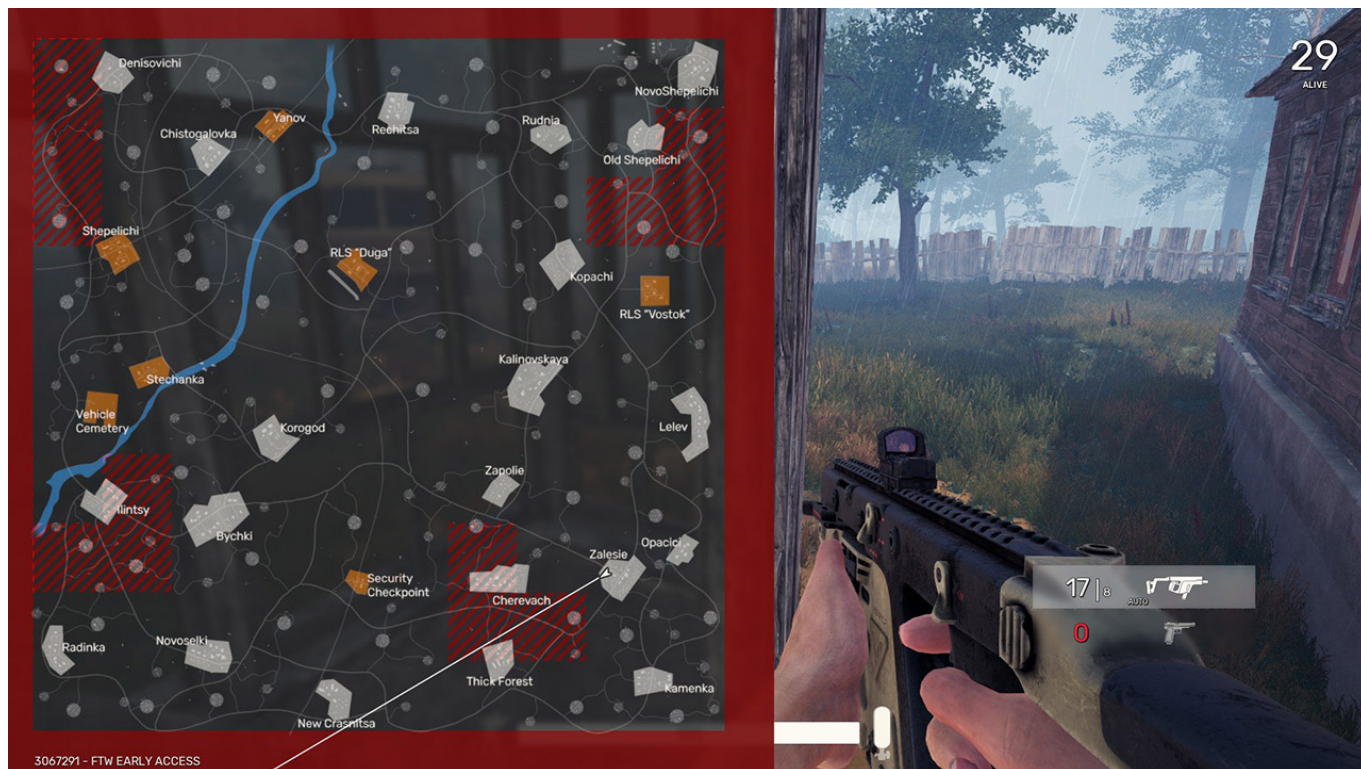
## C'è nessuno in casa?



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.

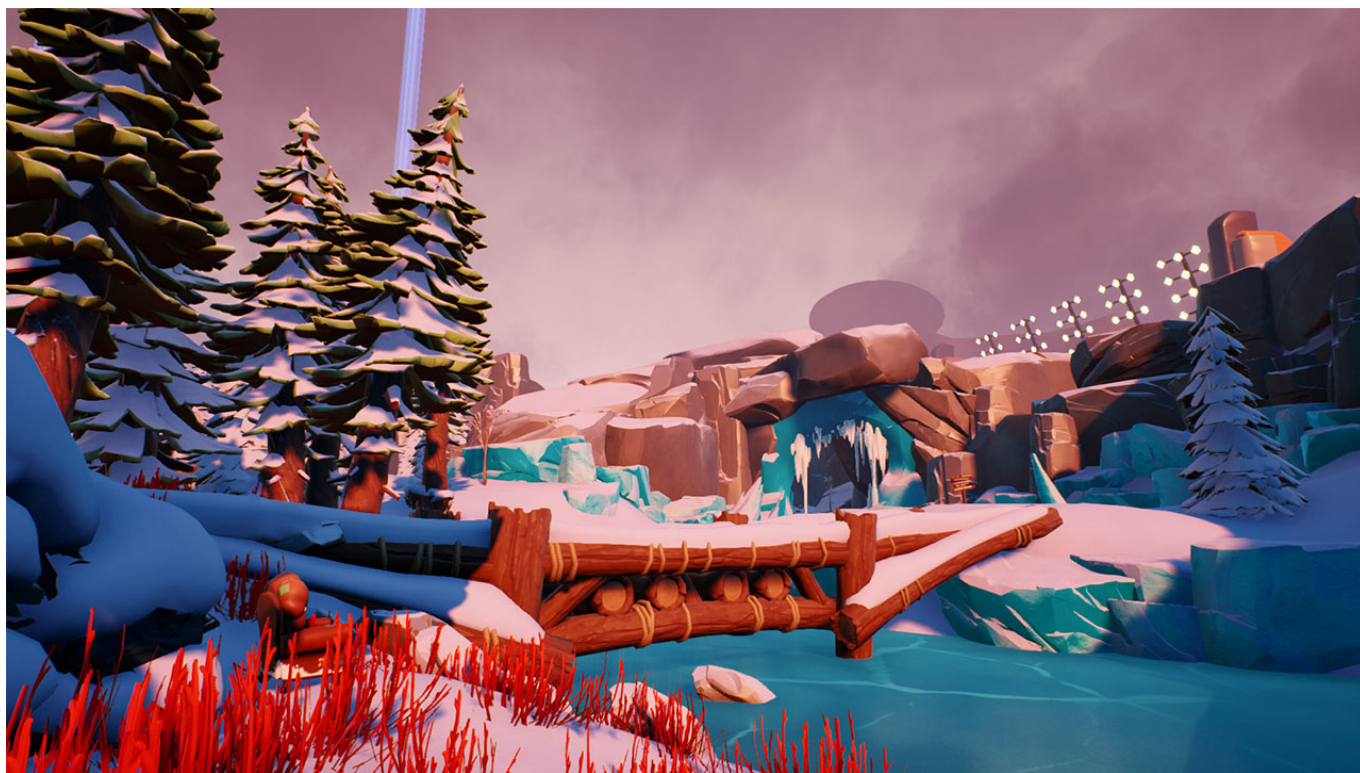
## In conclusione

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.

---

## [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.