

Fallout di nome e di fatto

La caduta della società per colpa di una qualche guerra nucleare (o “nuculare” se gradite) venuta dal nulla, è stato l’incubo del mondo sin da quando il Giappone ha visto che danni poteva provocare la fissione dell’atomo. Col passare degli anni e della tecnologia il terrore ha toccato vette di un certo rilievo: la Guerra Fredda e l’**Orologio dell’apocalisse** (*Doomsday Clock*) sembravano sancire quel fall-out che tutti ormai davano per scontato ma capace di ispirare autori di opere di varia natura come **Kubrick** e il suo *Il dottor Stranamore - Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba* sino, alla serie protagonista di questo articolo. **Fallout**, franchise nato a fine anni '90, è passato attraverso innumerevoli cambiamenti - riusciti o meno - muovendo il pubblico come solo pochi titoli riescono a fare. Questo non è un articolo incentrato su un excursus storico ma cercheremo di capire come qualcosa che sembrava un’ovvia evoluzione si sia trasformata in una tragedia videoludica a tratti esilarante.

L’erba del vicino



Il primo cambiamento evidente accadde nel 2008, anno in cui **Fallout 3** scosse il mondo proponendo un open world vasto, ricco di NPC e con una direzione artistica che riprendeva sì lo stile dei predecessori ma esaltato ulteriormente dalle nuove tecnologie. E funzionò. Nonostante le critiche di qualche estimatore della serie originale, il terzo capitolo diede modo a **Bethesda** di saggiare i frutti della felicità offerta dal pubblico. **Fallout 3** è stato un titolo importantissimo sotto tanti punti di vista: un mondo così vasto e aperto era il realizzarsi di un sogno per molti videogiocatori che, in qualche modo, non fecero caso agli eccessivi bug presenti nel gioco. Come tradizione infatti, la creazione

dell'open world non è stato semplicissimo e già dal terzo capitolo le cose non sembravano andar bene. Del resto era una delle prime volte che qualcosa del genere saltava fuori e se abbiamo gli attuali open world lo dobbiamo anche a questo titolo.

Eppure, il migliore della serie è uno spin-off. **Fallout: New Vegas**, tra le mani di **Obsidian**, divenne qualcosa di estremamente complesso in cui la narrazione venne direttamente influenzata da nuove idee, racchiuse in una sola parola: **libertà**. Il nuovo *Fallout* era in grado di esaltare la capacità di immedesimazione del videogiatore, empatizzando per una o per l'altra fazione presenti, tutte con l'intento di conquistare le ultime tecnologie funzionanti dopo l'olocausto nucleare. L'**NRC** (la Repubblica della Nuova California), la **Legione di Caesar**, i **Great Khan** e le altre erano uno sguardo diverso della società, chiamando il giocatore al ragionamento politico e soprattutto alle conseguenze della vittoria di una o dell'altra fazione. *Fallout: New Vegas* riesce a mettere nella stessa stanza l'imperialismo dell'Antica Roma, il capitalismo moderno dell'RNC, la dittatura del **Sign. House**, Oligarchia e soprattutto l'Anarchia, modelli di governo diversi ma ben raccontati, approfonditi sia per tematiche che ideologie. Inutile dire come la scelta finale dell'RNC sia la più saggia e forse la più ovvia una volta scoperto che questa è l'unica a possedere un reale governo, mezzi e strutture in grado di garantire un futuro per gli abitanti del Mojave. Ma tutti gli NPC hanno qualcosa da raccontare e tutta la regione ha qualcosa da insegnare.

Questo picco però, non è proseguito con il quarto capitolo ufficiale che, benché sia stato un buon titolo, in qualche modo non scaldò i cuori dei fan. In **Fallout 4**, qualcosa cominciava a scricchiolare, a fronte di un comparto tecnico e ludico che poco si scostava dai predecessori. E poi i **bug**, **glitch** di varia natura, crash improvvisi...insomma, il marchio di fabbrica.

Ma perché si finisce a parlare di questo? Perché ha segnato la morte di **Fallout 76**, senza girarci intorno.

Vita e morte di un gioco qualunque



Perché è successo? Perché *Fallout 76* non è riuscito ad avere quel successo che, in fin dei conti, sembrava scontato? *Fallout* è proprio una delle poche serie che si presta all'MMO: tanti personaggi, personalizzazione, esplorazione, cooperazione e così via. Tutto sembrava perfetto, tutto geniale, con in più la possibilità di lanciare testate nucleari sul territorio, cambiandone per sempre la fisionomia. Allora cosa è andato storto? Avete presente quando alcuni videogiocatori o presunti tali, indicano la non importanza del comparto tecnico, volgarmente definito "grafica"? Ecco, questo è il punto (Google presta attenzione che interessa pure te). Per quanto, l'idea sulla carta sia stata a prova di bomba H, deve esserci un'infrastruttura dietro in grado di sostenerla e il **Creation Engine**, motore degli ultimi due titoli, semplicemente, non ce la fa. Nato nel 2011 - già vecchio - il Creation Engine è sicuramente un motore grafico versatile ma capace di gestire solo in parte tutto il ben di dio all'interno del mondo di gioco. Come citato in un [articolo precedente](#), un open world non è altro che una "bomba alla legge di Murphy" pronta a esplodere, e serve qualcosa di affidabile in partenza. La domanda è una sola: perché non sviluppare un motore apposito per *Fallout 76*? Proprio **Todd Howard**, game director Bethesda, intervistato al **Pax East** lo scorso Marzo, ha vuotato il sacco, affermando come lo sviluppo del titolo sia stato molto complicato, tragico in certi aspetti. Ben quattro team sono al lavoro sul gioco e, a dir la verità, si è cercato in tutti i modi di porre rimedio alle magagne viste finora, lanciando upgrade gratuiti che hanno sicuramente migliorato ogni aspetto del titolo. Ma oltre la mera tecnica, inspiegabili scelte di design ne hanno ulteriormente sancito la fine. Il fulcro di *Fallout* è praticamente assente: cittadine, NPC, narrazione diretta (presente solo su terminali e postille) oltre a un evidente riciclo di vari elementi presi di peso dai titoli precedenti... e non solo.

Eppure, se solo si fosse stati un po' più cauti e lungimiranti, molti dei problemi al lancio non sarebbero accaduti, semplicemente posticipandolo. Meglio un ritardo che il linciaggio no?

Fallout 76 è però qualcosa di importante: ha sancito una volta per tutte l'importanza dell'infrastruttura alle spalle di un titolo ma soprattutto, l'esigenza di un pubblico sempre più informato e critico; un insegnamento che molti danno per scontato ma che alle volte viene dimenticato. A questo punto ***Fallout 5*** cosa sarà? Probabilmente prenderà piede dal nuovo ***The Elder Scrolls VI*** sulla base di un Creation Engine ulteriormente aggiornato (purtroppo) ma siamo sicuri, che Todd Howard e Co. in qualche modo, abbiano imparato la lezione.

Top 5: Marzo 2019

L'inverno è giunto alla sua conclusione, lasciando il palcoscenico alla primavera e al rifiorire della natura. È anche il tempo di nuove uscite videoludiche, tra gemme inaspettate e titoli che non hanno deluso. Vediamo quali.

#5 Tropico 6

Sesta iterazione per il popolare gestionale di **Kalypso Media** a tema social-politico: vestiremo ancora una volta i panni di **El Presidente** in quello che, forse, è il compito più arduo di tutta la serie. Non gestiremo più una sola isola, bensì un **arcipelago**! È questa la novità più eclatante di questo **Tropico 6**, che aggiunge delle variazioni ben riuscite nel classico gameplay della saga. Avremo quindi più isolotti da gestire, come se fossero delle macro aree ognuna diverse dall'altra, senza dimenticare l'occhio alle varie fazioni politiche di **Tropico**, fattore fondamentale per una lunga presidenza, o nel peggiore dei casi, dittatura.

Dopo il mezzo passo falso del precedente capitolo, **Tropico 6** torna in carreggiata, offrendoci uno dei migliori capitoli della serie da lungo tempo, capace di offrire ore e ore di puro divertimento caraibico.



#4 Baba is You

Baba is You, puzzle ideato dal finlandese Arvi "**Hempuli**" Teikari, ha un'idea semplice quanto complessa allo stesso tempo: per completare i livelli bisognerà "comporre" delle frasi di senso compiuto, usando degli aggettivi trovati in giro per i livelli. Per esempio, se un fiume di lava ci blocca il passaggio, basta mettere in sequenza le parole "*lava is melt*" per veder sparire l'ostacolo. È un titolo originale che, come l'idea del suo creatore, può sembrare semplice ma in realtà nasconde un cuore arduo e complesso, come ogni buon **puzzle game** che si rispetti. Uscito su **PC** e su **Nintendo Switch**, **Baba is You** è una gemma nascosta nel mare delle pubblicazioni indie, che consigliamo ai fan del genere e a chi vuole giocare un titolo che fa della semplicità e dell'originalità il suo punto di forza.



#3 Tom Clancy's The Division 2

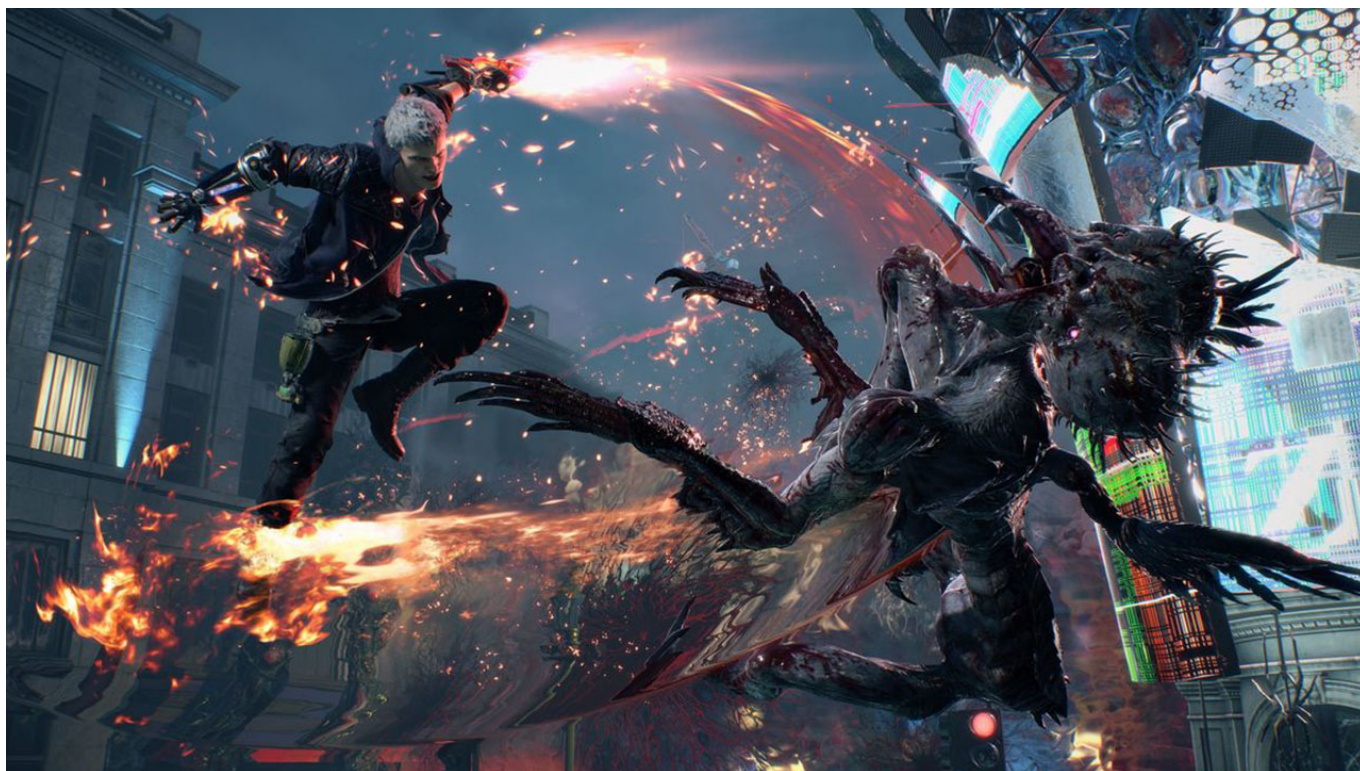
Abbandonata la notte perenne e innevata di New York per l'assolata e verde Washington D.C., **The Division 2** ci riporta a lottare contro il virus scatenatisi nel primo episodio, portandoci nella capitale degli Stati Uniti contesa tra quattro diverse bande in guerra per la supremazia territoriale. Il titolo **Ubisoft** mantiene le promesse fatte durante lo sviluppo e dona ai giocatori un buon ibrido tra gioco di ruolo e shooter con coperture, migliorando i difetti del precedente capitolo. Unica pecca forse un *endgame* ancora non all'altezza dell'offerta, ma **The Division 2** è comunque il miglior *loot shooter* del mercato, riuscendo dove altri titoli ancora non riescono a incidere.



#2 Devil May Cry 5

La rinascita di **Capcom** passa anche da qui: dopo **Monster Hunter: World** e **Resident Evil 7**, tocca a Dante e colleghi portare in alto il vessillo della software house giapponese. **Devil May Cry 5** torna sui nostri schermi più bello che mai, grazie all'uso del **RE Engine**, e soprattutto più spettacolare che mai. Se **Dante** e **Nero** possono eseguire combo in stile picchiaduro, quest'ultimo usando anche la particolare protesi robotiche denominata **Devil Breaker**, particolare è il gameplay del nuovo **V**, un evocatore capace di chiamare in battaglia tre demoni da usare per combattere dalla distanza.

Il Re degli hack n' slash è tornato e **Devil May Cry 5** non delude le aspettative dei fan, donandoci un titolo sia bello da vedere che divertente pad alla mano.



#1 Sekiro: Shadows Die Twice

Un giovane shinobi del periodo Sengoku, alle prese con un arduo compito: vendicarsi della perdita del proprio braccio, sostituito da una particolare protesi, e salvare il proprio signore . È questo il prologo di ***Sekiro: Shadows Die Twice***, ultima fatica di From Software e del suo mastermind **Hidetaka Miyazaki**. Nonostante la parentela con la serie dei **Souls** e del genere a essa legato, ***Sekiro*** si dimostra diverso rispetto ai titoli del recente passato, il gioco è più votato all'azione e al combattimento tra spadaccini, ed è possibile eseguire anche delle uccisioni stealth che richiamano un titolo sempre legato agli sviluppatori giapponesi: ***Tenchu***.

Il level design è una delle peculiarità del titolo, con scenari mozzafiato come da tradizione, che ben si sposano con il setting del Giappone feudale. ***Sekiro*** centra il colpo alla perfezione e consacra il lavoro del suo creatore ai massimi livelli, donandoci non solo il miglior gioco del mese, ma anche uno dei migliori titoli del 2019.



[Forza Horizon 4: una demo, una sicurezza](#)

Normalmente il 2012 è ricordato per la terribile **profezia Maya**, che avrebbe annichilito la terra in data 21 dicembre (per la cronaca, siamo ancora qui) o per il **centenario della tragedia del Titanic** o per il **miliardo di visualizzazioni di *Gangnam Style* su YouTube**. I ricordi dei videogiocatori sono abbastanza diversi ma quasi tutti concordi: l'arrivo di ***Forza Horizon*** ha segnato in maniera indelebile i **racing arcade** e, da allora, il titolo di **Playground Games** non ha fatto altro che migliorare mantenendo incontrastato il proprio posto sul trono. Giunti al quarto capitolo, le novità sono consistenti e possiamo essere già sicuri di una cosa: anche nei prossimi due anni *Horizon* manterrà con forza lo scettro di miglior racing arcade.

Una quattro stagioni



Come già saprete, il perno centrale su cui ruota tutta la produzione è il **cambiamento climatico** che, rispetto a *Project CARS 2*, si espande in maniera più concreta e sull'intero ambiente di gioco. Dalla bellissima sequenza introduttiva possiamo già cogliere le differenze nette tra le varie stagioni, studiate a puntino soprattutto per nel **rapporto tra la temperatura dell'asfalto e quella delle gomme**. Non stiamo certo parlando di una simulazione certolina, del resto è e rimane un racing arcade, ma sono differenze che si notano, risaltate dalla disattivazione degli aiuti di guida. Il passaggio da estate a inverno è evidente: sia che si tratti di sterrato o asfalto, l'attenzione dedicata alla guida aumenta esponenzialmente alle temperature più basse, dovuta principalmente alla fredda temperatura delle gomme e alla conseguente minore aderenza. L'incidente dunque è sempre dietro l'angolo, ma è anche un'occasione per constatare quanto la fisica sia migliorata e una distruttibilità ambientale più marcata, anche se dovrà essere verificata più nel dettaglio.

Forza Horizon 4 sembra essere - come al suo solito - estremamente vario: abbiamo potuto partecipare ad alcuni eventi partendo con mezzi base come **Audi TT** o **Lancia 037** per lo sterrato, oltre a uno spettacolare evento da stuntman che ci ha posto nelle condizioni di inseguire un jet a bordo di una **Bugatti Chiron**. La natura **sandbox** del titolo dunque permane, con la possibilità di sbloccare via via degli "avamposti" che diventeranno il nostro hub e garage, permettendoci anche il viaggio rapido. Tornano anche le personalizzazioni, dall'avatar alla vettura, probabilmente molto più varie e complete rispetto ai precedenti capitoli.

Ma altra novità, passata un po' sottotraccia, è il cambiamento avvenuto nell'online, trasformando *Horizon* in un vero e proprio **MMO**, con **72 giocatori contemporanei**: questa volta, potremo far parte del **Team Adventure**, un PvP in cui due squadre composte da sei utenti possono gareggiare per far parte delle diverse leghe presenti. Ma questa struttura varia in maniera netta il mondo di gioco, avendo a che fare con comportamenti reali e non "semplici" riproposizioni come i **Drivetar**, che rimarranno a disposizione del single player.

Lo stato dell'arte



Ricordando che il titolo nasce **nativamente a 4k** per essere sfruttato dall'ammiraglia Microsoft (**Xbox One X**), *Forza Horizon 4* fa sfoggio di sé anche a 1080p, con vetture realizzate minuziosamente sia negli esterni che all'interno e un environment britannico semplicemente superbo, pulito e risaltato da un ottimo impianto luci, capace di rendere alla perfezione il cambiamento di clima. Tutti le texture, gli shader e i poligoni sembrano essere al loro posto, perfetti, e anche i vari filtri riescono a restituire un'immagine priva di difetti evidenti, in tutte le condizioni. Sul **fronte audio** siamo anche qui su altissimi livelli. Pur non avendo potuto approfondire le variazioni climatiche, già dall'anteprima si è potuto notare come i cambiamenti non sono solo visivi ma anche sonori: è tutto l'ambiente a "suonare" diversamente, a cominciare dal contatto tra asfalto e gomme. I rumori dei motori, benché non raggiungano le vette toccate da **Kunos Simulazioni**, si presentano in maniera del tutto simile a quelli del fratello "serioso" **Forza Motorsport 7**. Ottimi, ma non eccezionali.

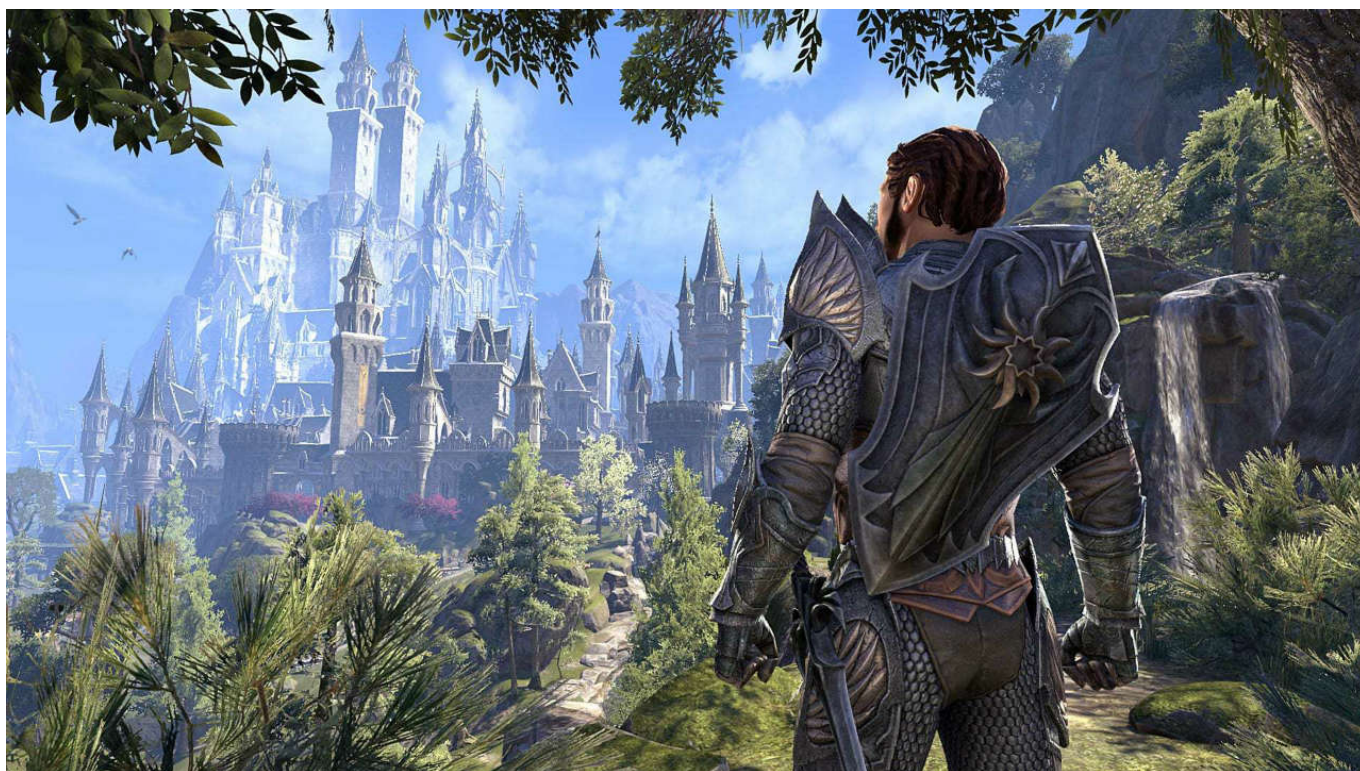
In conclusione

Nonostante il poco tempo a disposizione, **Forza Horizon 4** ci ha convinti: l'implementazione delle stagioni, i miglioramenti alla fisica e alla struttura ludica sembrano essere ben integrati e in grado di differenziare il titolo in maniera netta dai propri predecessori. Peccato solo che la Gran Bretagna non offra scorci eccezionali come fu per ambientazioni come l'Australia, ma, tralasciando questo

aspetto, siamo sicuri che il nuovo lavoro di **Playground Games** non deluderà nessun amante dei racing game. Appuntamento dunque al **2 Ottobre** su Xbox One e PC.

[The Elder Scrolls Online: Summerset](#)

The Elder Scrolls, è una delle saghe videoludiche più famose di tutti i tempi. Fiore all'occhiello di **Bethesda**, vide la luce con il suo primo capitolo nel lontano **1994** con *The Elder Scrolls: Arena*. Esattamente 20 anni dopo, nel **2014** uscì *The Elder Scrolls Online*, un **MMORPG (massive multiplayer online role play game)** ambientato nel territorio di **Tamriel**, la cui storia si svolge circa 1000 anni prima degli avvenimenti di *Skyrim* e non è in alcun modo legata agli altri capitoli della saga. Inizialmente il gioco prevedeva una "fee" mensile per poter giocare, come altri titoli presenti nel mercato, basti guardare *Final Fantasy XIV* di **Square Enix** o il brand plurimiliardario e sicuramente più famoso di *World of Warcraft* di **Blizzard**. Probabilmente a causa dello scarso successo del titolo, successivamente **Bethesda** decise di abolire l'abbonamento e mantenere solamente il costo per l'acquisto del gioco.



Un territorio in continua espansione

In *TES Online*, **Tamriel** sarà quasi completamente esplorabile a differenza degli altri titoli della saga in cui era possibile battere solo una determinata provincia: per esempio in *Oblivion*, il quarto capitolo della saga, era possibile muoversi all'interno della provincia di **Cyrodill**, mentre in *Skyrim*, l'ultimo uscito al momento, si ha la possibilità di esplorare solo l'omonima provincia. Al momento le

province e le regioni esplorabili (alcune previo possesso dell'apposito DLC dedicato) sono:

- **High Rock**, patria dei Bretoni e provincia capitale del Daggerfall Covenant.
- **Hammerfell**, patria dei Redguard ed in seguito anche degli Orchi.
- **Morrowind**, patria degli Elfi Scuri.
- **Skyrim**, patria dei Nord.
- **Cyrodill**, patria degli Imperiali. Dedicata al PvP di massa.
- **Black Marsh**, patria degli Argoniani. È formata da foreste tropicali e paludi.
- **Elsweyr**, patria dei Khajiiti.
- **Valenwood**, patria degli Elfi dei Boschi. Di questa, fa parte anche l'isola di Summerset.
- **Summerset**, patri degli Elfi Alti.



Nuovi orizzonti

Proprio su quest'ultima isola, Summerset, concentreremo la nostra attenzione. Recentemente infatti, **Bethesda**, ha rilasciato l'ultimo aggiornamento per **TES Online**, dopo **Morrowind** l'anno scorso. Quest'ultima espansione vede l'apertura di una nuova regione completamente esplorabile (un agglomerato di isole, nonché **patria degli Elfi Alti**), e l'inserimento del nuovo ordine degli **Psijic**, entrando a far parte del quale, garantirà nuovi poteri e abilità speciali.

Fondamentalmente nessuna novità è stata apportata al comparto tecnico del gioco, tutto è rimasto invariato, ma questo vuole essere tutt'altro che una nota di demerito, perché la scelta fatta dal team è del tutto lecita e più che motivata: tutto funziona perfettamente già così com'è. Il sistema di

combattimento è solido e rodato, così com'è ben sviluppato l'albero delle abilità o il sistema di creazione e incantamento di armi e armature.



Acquistarlo o non acquistarlo?

Probabilmente se vi piacciono gli **MMORPG**, questo lo troverete uno dei più interessanti degli ultimi tempi. **TES Online** vi assicura un gameplay rilassato e abbastanza vario anche dopo diverse ore di gioco. Purtroppo manca la localizzazione in italiano del titolo, il che potrebbe rendere frustrante la lettura delle copiose quest che si intraprenderanno nel corso del gioco e che, quasi sicuramente, porteranno i meno ferrati nella comprensione della lingua straniera a cliccare sul tasto "skip" il più delle volte. Ovviamente è da considerarsi una mancanza in luce del fatto che normalmente i giochi prodotti dalla stessa casa sono sempre localizzati in Italiano. Tutto sommato però **TES Online**, rimane un ottimo titolo, che viene periodicamente aggiornato e espanso, una piccola perla che i veri fan del **Lore** di **The Elder Scrolls** non dovrebbero farsi sfuggire.

[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.

[Bluehole Studio: nuova IP per PS4 e Switch](#)

Bluehole, lo studio sud coreano dietro al famosissimo titolo *PlayerUnknown's Battleground*, sarebbe pronto (dopo aver lasciato il suo campione d'incassi *PUBG* in mano a una sussidiaria interna chiamata **PUBG CORP.**, creata per prendersi cura unicamente del titolo) allo sviluppo di una **nuova IP**, che secondo le recenti informazioni apparse su [Resetera](#), sarà sviluppato per le

piattaforme **PS4** e **Switch**. L'unica altra informazione arrivataci riguarda l'orientamento della nuova IP, che sembrerebbe puntare alla demografia dei videogamer asiatici, quindi con molta probabilità si tratterà di un **MMO** o di un **MOBA**.

[Un trailer annuncia Game Of Thrones: Conquest per mobile](#)

Un trailer rilasciato da **Warner Bros.** e **HBO** ha annunciato un titolo che uscirà a breve, **Game Of Thrones: Conquest**, un nuovo gioco per **mobile** basato sulla omonimo saga, che ha già avuto tanto successo e in cui saranno presenti alcuni personaggi della serie Tv come **Tyrion Lannister**, **Jon Snow** e **Daenerys Targaryen** che ci guideranno. Il gioco, rilasciato da **Turbine**, sarà un **MMO** strategico **free-to-play** in cui dovremmo calarci nei panni di un governatore della casata di **Westeros** e sfidare le altre, comandando i propri eserciti o sabotando quelli altrui. Inoltre pre-registrandosi sul sito ufficiale di **Game Of Thrones** si potranno ricevere oro, risorse e molto altro, che ci saranno utili all'interno del gioco.

Sarà disponibile il **19 ottobre** sul **iOS App Store** e per **Android** sul **Google Play Store**.

[Black Desert Online](#)

Durante la conferenza **Microsoft** all'ultimo **E3**, è stata annunciata l'uscita di **Black Desert Online**, titolo che accompagnerà la nuova **Xbox One X** al suo lancio e che dovrebbe sfruttarne a pieno il potenziale; il gioco è già uscito per **PC**, e non ci siamo fatti sfuggire l'occasione per provarlo.

Il genere degli **MMO** si sta espandendo a dismisura: dopo il grande successo di *World of Warcraft* il mondo dei videogame ha sfornato una miriade di titoli simili o dello stesso genere.

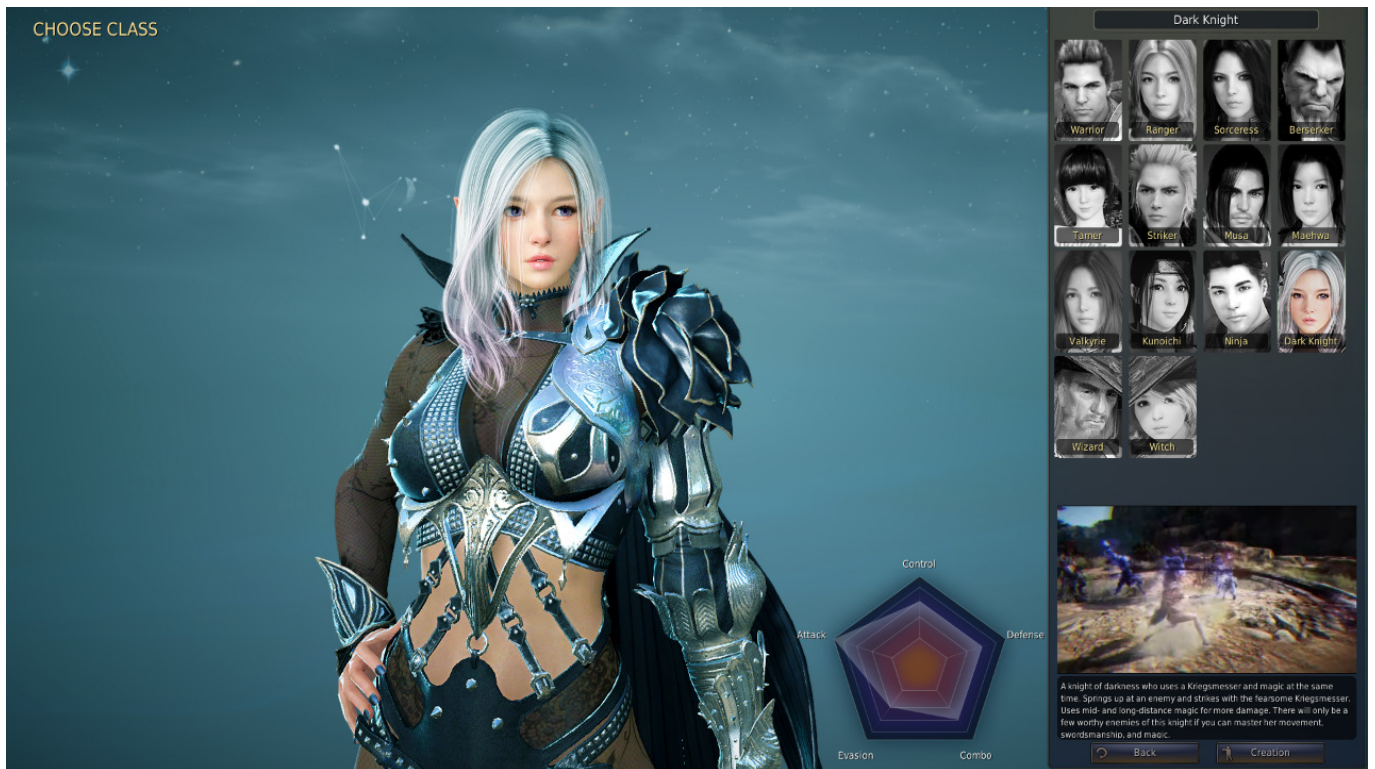
Nello specifico, *Black Desert Online* è un **sandbox MMORPG** sviluppato dalla software house coreana **Pearl Abyss** per **PC**, ma che presto arriverà su **PS4** e, come già detto, **Xbox One**.

In attesa dell'uscita della versione su console, vediamo qual è la resa del gioco in ambiente Windows.

Il character creator

Appena aperto il gioco, ci si trova dinanzi alla più importante e difficile scelta: che forma dare al personaggio da utilizzare. *Black Desert Online* ha, infatti, al suo interno ben 14 classi legate a un personaggio predefinito, con sesso ed età specifica, eccezion fatta per la classe **Wizard** e **Witch**, con stessa classe, dotate delle medesime abilità, differiscono solo per sesso; a parte le 3 comuni classi - **Guerriero**, **Arciere** e **Mago** - se ne possono scegliere altre quali **Ninja**, **Valkyrie**, **Dark Knight**,

Berserker, e altre ancora.



Prima di iniziare la nostra avventura, come in ogni RPG che si rispetti, anche *Black Desert* ci dà l'opportunità di creare il nostro alter ego tramite uno dei migliori **character creator** che si possono trovare in circolazione. Già questa fase ci terrà incollati allo schermo per molto tempo per creare il nostro personaggio al meglio, magari ispirandoci a protagonisti di altri videogame o personaggi di serie tv, o facendo sbizzarrire la propria creatività.



Il **creator**, molto semplice e intuitivo, ci permette di modificare anche i minimi dettagli del nostro personaggio, dai capelli alle gambe, dai più piccoli particolari del viso alla sua muscolatura; non a caso dicevamo come *Black Desert Online* abbia il miglior creator rispetto a qualunque altro MMORPG.

Quel che mi ha lasciato perplesso riguarda la scelta, da parte della software house, di non poter modificare il sesso dei personaggi: possiamo infatti modificare solo l'aspetto lasciando invariato il loro potere, scelta azzardata, che rende la creazione del personaggio alquanto proibitiva.

Subito dopo aver concluso con il creator, saremo catapultati in una terra senza nome, in cui inizierà il nostro viaggio.

Inizia l'avventura

Il gioco, per nostra sfortuna, non ha ottenuto alcuna traduzione italiana, e per questo la storia e le varie quest possono risultare poco comprensibili per chi non conosce benissimo l'inglese, ma con un po' di intuito e grazie alle indicazioni che il gioco stesso offre si possono concludere facilmente.

Purtroppo, ad aggravare la situazione, ci si mettono anche l'**HUD** di gioco e l'**UI** che, già dai primi minuti, ci bombarda con menù a tendina, pop-up e informazioni di vario genere che danno molto fastidio.

Il **gameplay** si mostra confusionario, e questo non è un bene, rendere i primi momenti di gioco semplici ai nuovi utenti dovrebbe essere la priorità di ogni MMO; *Black Desert Online* invece li complica, complice il fatto che alcune importanti meccaniche non vengono spiegate, e al giocatore tocca andare nei vari forum a documentarsi.

Passando al **combattimento**, *Black Desert Online* gode di un **combat system** molto articolato, alle comuni mosse fisiche e magiche si affiancano combo e mosse speciali molto difficili da sferrare ma di estrema potenza, che mettono a dura prova i riflessi dei giocatori e ne esaltano la bravura.

Le battaglie sono molto articolate, vista la presenza di sprint, magie, salti; grazie a un'ampia libertà di movimento, in *Black Desert Online* è permesso anche accovacciarsi, scalare edifici, salire sui tetti e sfruttare tutto il potenziale dinamico a nostro vantaggio, soprattutto in fase di schivata e attacco dei nemici, visti i parecchi danni che questi infliggono a ogni colpo.



La **storia** e tutta la **lore** si basano su delle strane e misteriose pietre nere che si trovano nel sottosuolo di un vasto deserto, il deserto del regno di **Valencia**; la storia è però un'aspetto secondario, e infatti risulta banale e poco articolata, poiché il gioco si basa prevalentemente sull'economia, sulla compravendita di oggetti e sulla costruzione di una vera e propria economia **in-game**.

L'economia

Black Desert Online è un gioco molto particolare, non si basa sulla semplice dinamica del “parla con gli **NPC**, prendi le quest, uccidi i nemici, completa le quest, riscuoti la ricompensa e ripeti poi tutto”: il **gameplay** del gioco ruota infatti principalmente attorno al commercio.

Per guadagnare monete che possono servire per comprare armamenti vari dai **vendor** che si incontreranno per le città, il gioco ci consente di acquistare delle fattorie e delle case, nonché di pescare, di coltivare terre, di tagliare alberi etc..

Questi lavori, però, potrebbero sottrarre tempo prezioso che potrebbe essere impiegato a **farmare**, a uccidere nemici, a completare quest, ed è per questo che il gioco ci viene in aiuto permettendoci di assumere dei dipendenti. Questo è uno degli aspetti più interessanti del titolo: il gioco ci farà infatti dirigere un'attività commerciale, con tanto di guadagni e tasse da pagare, come in un vero e proprio **gestionale**. Tutto questo business frutterà a mano a mano che comprenderemo attività e terreni da arare; i soldi serviranno a ricoprire i costi delle spedizioni nonché tutte le spese di gestione dell'attività. Per fortuna non dovremo pagare i salari ai nostri dipendenti, i quali sono alla stregua di veri e propri **schiaivi**, acquistabili dai vari mercanti all'interno del titolo.

Il gioco ci permette inoltre sin da subito di **comprare case arredabili** (proprio come in *The Sims*) e che potranno essere utilizzate per qualunque scopo, come alloggio per noi o per i nostri sottoposti, o anche per ospitare negozi.

Il **commercio** riveste una parte molto importante, e chi non ha molta dimestichezza con

l'inglese troverà non poca difficoltà ad affrontare alcune quest o gestire i nodi commerciali, importantissimi per l'economia.

Ma come detto in precedenza, il gioco spiega a stento tutte le proprie meccaniche, portando il giocatore verso la confusione, data anche dalle innumerevoli cifre, impostazioni e descrizioni poco chiare del titolo.

I colori del Deserto Nero

Il **team di sviluppo** ha fatto un grandissimo lavoro per quanto riguarda la **grafica**, creando un motore appositamente per lo sviluppo di *Black Desert Online* chiamato, appunto, **Black Desert**.

La **grafica** è uno degli aspetti più riusciti del gioco: durante la nostra avventura l'engine ci offrirà degli scenari molto suggestivi, dall'alba, di un'arancione intenso, al tramonto, con cromatismi che vanno dal rosso al giallo, alberi e piante si mostrano sempre con colori vivaci e sgargianti.

Questo livello di dettaglio andrà ovviamente a influire sulle prestazioni, e non tutti i PC potranno reggere il peso di caricamento del gioco. Anche con un **PC di fascia media**, in determinate circostanze, in città molto affollate o comunque dove vi siano molti elementi su schermo, il frame rate si abbasserà drasticamente, ma con le giuste impostazioni grafiche si potranno ridurre al minimo questi problemi.

Il sonoro

Il **sonoro**, da qualche anno a questa parte, è diventato un'aspetto molto importante su cui puntare per ogni titolo, sul mercato abbiamo ormai videogame con un comparto sonoro da premio, come *The Last of Us*, *Horizon Zero Dawn*, o *Killzone*. Altre **software house** si sono concentrate più sulla componente artistica e visiva, tralasciando l'aspetto uditivo come nel caso di *Black Desert Online*.

Ovviamente il gioco non ha un comparto audio pessimo, ma si ha l'impressione che non ci sia stato un lavoro di cura teso alla qualità: i rumori ambientali, soprattutto nelle città, diventano molto ripetitivi, col progredire del gioco, quasi ciclostilati. Ciò nonostante, durante l'esplorazione del mondo le musiche di sottofondo e rumori riescono comunque ad accompagnarci in maniera gradevole, senza sferzate verso l'alto, né particolari sbavature.

Tirando le somme

Black Desert Online ha molti lati positivi e altrettanti negativi, partendo dalla grafica e dal **character creator** sino ad alcuni aspetti del **gameplay** - inutilmente complesso e noioso a lungo andare - e a un **sonoro** senza particolari impennate.

Tralasciando questi difetti, nel complesso, bisogna dire che *Black Desert Online* è un **MMORPG** molto diverso da tutti gli altri, ovviamente per la modalità di creazione dei personaggi, ma anche per tutto un comparto gestionale che fa della compravendita di immobili e oggetti preziosi una

meccanica fondante che impreziosisce il mondo di gioco.

Come tutti gli MMO, anche per *Black Desert Online* è consigliato giocare con un gruppo di amici, vista la presenza di **gilde** che molte volte dichiareranno guerra ad altri clan, ma è possibile giocare anche in solitaria.

Gli amanti del genere apprezzeranno sicuramente questo titolo, ricco di quest e con un mondo di gioco molto vasto; chi volesse entrare da novizio nel mondo degli MMORPG faticherà non poco all'inizio ma, dopo qualche ora di gioco, potrà riuscire a orientarsi tra i vari menù di un gioco complesso, a volte dispersivo ma globalmente solido.

Processore: Intel Core i5-6500

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 1060 6GB Gigabyte G1-Gaming

Scheda Madre: MSI Z170A Gaming M3

RAM: Corsair Vengeance LPX 8GB 2400MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10

[Speciale E3 - Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem](#)

A concludere la **conferenza Microsoft**, per la sua nuova **Xbox One X**, è stato mostrato il nuovo lavoro di **Bioware**, **Anthem**, che - a quanto sembra - sarà un serio rivale di **Destiny 2**.

Anthem si presenta come un **TPS MMORPG** dove un gruppo di *freelancers* il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le **armature Javelin**, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un **jetpack** che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jetpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei **punti esperienza** specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli esoscheletri.

La fase di gameplay si è mostrata **simile a destiny** con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.

Quello che colpisce comunque è il **comparto tecnico**, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.

Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in **uscita nel 2018**, soprattutto le versioni che non gireranno su **Xbox One X**.

Bethesda al lavoro su un nuovo AAA

La notizia è ufficiale: **Bethesda** sta lavorando a un nuovo titolo AAA: nessun comunicato da Rockville, semplicemente un annuncio di lavoro.

Sul sito di **ZeniMax Media** (holding, fra le altre, di **Bethesda Softworks**) è infatti apparso un annuncio riguardo una posizione aperta come **Game Performance Manager** per la divisione di **Bethesda Game Studios** di Montreal, per sviluppare un “**bleeding-edge AAA freemium game**”. Il candidato dovrà aver dimestichezza con le strategie del modello degli acquisti in-game, oltre a 5 anni di esperienza nello sviluppo dei videogame AAA.

Facendo i dovuti ragionamenti, pur essendo affidato alla divisione canadese, difficilmente si tratterà di un **mobile game**, in cui questa è specializzata, non rientrando i titoli per mobile fra gli AAA.

Potrebbe trattarsi del vociferato **Starfield**? Un titolo sci-fi potrebbe del resto essere un buon banco di prova per una tecnologia **bleeding-edge**; quel che è certo è che lo sviluppo di un titolo **freemium** è una novità per Bethesda, che si troverà a fronteggiare una nuova sfida di mercato puntando sugli acquisti in-game.

L’annuncio su questo titolo potrebbe arrivare nel corso della [conferenza di Bethesda all’E3](#) del **12 giugno** che - vi ricordiamo - **Gamecompass** seguirà in diretta alle 4:00 a.m. (ora italiana).