

Will To Live Online

Will To Live Online è un **MMORPG post-apocalittico** prodotto e distribuito dalla casa russa **AlphaSoft LLC**. Il gioco è ambientato in un mondo danneggiato da un evento catastrofico e misterioso di chiara ispirazione verso i classici del genere post-apocalittico nucleare, in particolar modo **S.T.A.L.K.E.R.**, al quale sono presenti numerosi richiami. Il giocatore impersonerà uno dei tanti sopravvissuti e bisognerà farsi strada attraverso la brutalità di terre desolate, mostri, animali e altri giocatori. L'aspetto RPG del gameplay è molto accentuato con quest, esplorazioni, progressione di livello, e un albero delle abilità ben strutturato, guerre PVP e tanto altro. L'analisi del gioco e di tutti i suoi aspetti è stata fatta sull'**Alpha 0.49.5**, disponibile in **Early Access**.

Gameplay

Il gameplay di *Will To Live Online* richiama le più classiche esperienze MMORPG: parlare con gli NPC in città, andare in luoghi che ci sono stati assegnati per **recuperare vari oggetti, esplorare zone, uccidere nemici o addirittura boss in alcuni casi**. Quindi, una volta ritornati a reclamare la ricompensa della missione compiuta, si otterranno **XP, soldi** e alcune volte **oggetti**. In parallelo alle quest, è presente un sistema di progressione del personaggio che si ha **ogni 5 livelli** e ci verranno distribuiti dei punti skill per potenziare le nostre abilità; ogni personaggio in base alla classe scelta (**Miner, Hunter, Mercenary e Engineer**) ha il propria **Skill Tree** e attributi da sviluppare, così come anche le armi, **più verrà utilizzata** un'arma, più il nostro personaggio diventerà esperto nel maneggiarla. Il mondo di gioco è **completamente aperto**, eccezion fatta per le **città sicure** come quella di partenza che sono isolate dal resto e richiedono una zona di transizione per essere attraversate. Ci sono anche funzioni come la **creazione di gruppi** per vedere la posizione dei propri amici sulla mappa in ogni momento, una **minimappa**, una serie di **marcatori personalizzati** che ci daranno una mano a ricordare posti già esplorati. Particolare attenzione è stata posta sulle armi, le diverse tipologie di munizioni come **FMJ** o **HP** funzioneranno in modo diverso ed efficace a seconda dell'obiettivo su cui verranno utilizzate. Ad esempio le FMJ fanno meno danno e hanno una maggiore penetrazione sulla corazza dei nemici, invece le HP fanno più danno ma hanno meno penetrazione. Molte le tipologie di munizioni per ogni arma.

Oltre alla lotta, l'esplorazione libera del mondo senza essere legato a nessuna missione è anche un'attività praticabile, ma bisognerà affrontare nemici anche **ben oltre il proprio livello** e quindi si potrebbe non essere in grado di proseguire. Nel mondo di gioco ci sono anche i mercanti per vendere e comprare attrezzature e la casa di aste per vendere i propri oggetti ai player, c'è anche l'attività di raccolta di risorse rare e preziose per racimolare qualche **Token**, come ad esempio raccogliere funghi, fiori di camomilla o posate sparse in varie casse disseminate per le mappe sono **un ottimo modo per fare velocemente soldi**. C'è anche un sistema di fazioni (**attualmente due**) in cui i giocatori possono unirsi per poi essere **alleati o nemici di altri giocatori della stessa o di un'altra fazione**, ricevere missioni, ricompense e equipaggiamenti specifici dai venditori di fazioni. C'è una **quantità considerevole** di dialoghi e script per le missioni con i vari NPC principali, e molto materiale da leggere. Purtroppo la traduzione inglese non è ottimale, la lingua ufficiale del gioco è il russo e si spera che in futuro si abbia una miglior localizzazione anche in lingua britannica.

Sistema di combattimento

Il combattimento in questo gioco è basato **principalmente** sulle armi da fuoco, anche se il corpo a corpo quando utilizzato può risultare molto efficace. Esistono vari tipi di armi come **pistole, fucili d'assalto, fucili a pompa, DMR, fucili di precisione** e persino **esplosivi**, molte delle quali richiedono non solo denaro ma anche un livello minimo per utilizzarle. Tutte le armi hanno anche delle statistiche che bisogna rispettare come in molti **MMO**, ad esempio se si vuole usare un fucile base come lo Squirrel (il primo cecchino) bisogna avere almeno 1 di intelligenza. Le sparatorie risultano fatte bene con una balistica molto realistica e precisa, essendo questo un MMORPG il livello del player e delle armi avrà un forte impatto sul risultato di un combattimento specialmente se si tratta di **PVP**: si possono anche uccidere però tranquillamente mostri e personaggi di livello più alto mirando ai punti del corpo meno protetti poiché il gioco ha un sistema di danno diviso per area. La lotta contro i mostri e gli animali è semplice in quanto i mob sono divisi in campi quindi si possono non solo aggirare i mob in gruppi ma attirarli anche uno alla volta. Usare armi a lungo raggio come i fucili è una buona idea contro i nemici in **PVE** poiché probabilmente saranno morti prima che entrino nella mischia, a meno che non siano dei boss, in quel caso serviranno altri colpi. Se si muore in combattimento **verranno persi alcuni oggetti casuali** dal proprio inventario, tra cui quelli non equipaggiati. Questi possono anche essere oggetti della ricerca, quindi morire durante una missione può risultare frustrante. Ovviamente è possibile ritornare al punto dove si è morti (viene segnato sulla mappa) così si potranno recuperare gli oggetti persi, sempre se un giocatore non è arrivato prima e ha preso tutto. Esistono anche dei server **solo PVE** per i giocatori che non vogliono fare il PVP, e ciò risulta una cosa buona per gli amanti del PVE.

Contenuti

Attualmente ci sono **35 livelli** di esperienza per progredire, che richiederanno circa **100-125 ore di gioco**. Come detto ci sono diverse classi e in ogni server ci sono **4 slot** per la creazione dei personaggi, quindi per ogni server è possibile creare tutte e **4 le classi**.

Non ci sono specifici problemi nell'**equilibrio del gioco** stesso tranne che personalmente gli oggetti delle missioni dovrebbero essere esclusi dalla caduta quando si muore.

La sfida è quella di un MMORPG medio, i livelli e l'equipaggiamento contano molto in PVE, invece le abilità riguardano per di più per il lato PVP.

Comparto tecnico

Nonostante l'utilizzo del moderno e potente motore grafico **Unreal Engine 4**, la grafica è molto semplice e sembra risalire a qualche anno fa rispetto agli attuali standard del settore: lo stile grafico presta fedeltà alla serie **S.T.A.L.K.E.R.** ma rende anche il gioco alla portata di qualsiasi PC. Alcuni aspetti paragonabili a **ombre, trame, modelli di prop, mesh e ambienti** sono la maggior parte

delle volte di **bassa qualità**. Per quanto riguarda i modelli di nemici e personaggi sono stati lavorati benissimo e con gran cura.

Il **sistema audio** è di ottima qualità elaborato con **fmod** restituendo un feed sonoro **3D** in base all'ambiente in cui ci si trova. Giocando con delle cuffie **7.1** si potrà apprezzare al massimo la resa sonora data dal suono 3D di fmod che riesce ad **avvolgere** il giocatore nel mondo di *Will To Live Online* rendendo bene la provenienza di spari e rumori.

Sul piano delle performance è stato fatto un **lavoro di ottimizzazione impeccabile** che riesce a far girare il gioco su qualsiasi macchina.

Il gioco, come detto in precedenza, è **ottimizzato molto bene**: può però accadere che ci siano problemi di stabilità, come nei cambi di area, in cui il gioco ha ogni tanto un calo di FPS che potrà essere risolto riavviando il titolo.

C'è da dire che il gioco consta davvero di pochi bug piuttosto insignificanti, che non ne intaccano per niente la godibilità.

Conclusione

Nel complesso il gioco è **divertente**, sia giocato in solitaria, che in compagnia, e, per essere un'Alpha con accesso anticipato, ha molti contenuti da offrire e centinaia di ore di divertimento assicurato. Se gli sviluppatori continueranno ad ascoltare la **community** come stanno facendo al momento e ad aggiungere contenuti migliorando sempre più il gioco, in futuro si avrà un gioco che colmerà il **vuoto lasciato dalla saga di S.T.A.L.K.E.R.** nel cuore dei fan, ma in versione **multiplayer**: un sogno per chi ama il **post apocalittico nudo e crudo**.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: ROG STRIX GTX 1060 6 GB

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2×8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit