Conan Exiles

Quando si parla di **Conan** la prima cosa che viene in mente è il film con **Arnold Schwarzenegger** del 1982. Ma la storia di questo personaggio ha origini molto più antiche, risalenti agli anni trenta, in una serie di romanzi scritti da **Robert Ervin Howard**.
Il mondo nel frattempo è andato avanti e oltre a libri e film, ritroviamo Conan il Barbaro anche nel videogioco a lui dedicato: ***Conan Exiles***. Il progetto **Funcom** – ancora in early access – si presenta come un **survival-open world**, dove, da esiliati e condannati a morte, dovremo riuscire a sopravvivere in mondo quanto mai pericoloso.

Fin troppa libertà

I nostri primi passi nel mondo di gioco cominciano non appena scesi dalla croce alla quale siamo appesi, in mezzo al deserto. Ma prima di questo abbiamo l'occasione di creare il nostro personaggio, sia maschile che femminile, sfruttando un **editor** che permette una buona personalizzazione: la razza, caratteristiche del volto, corporatura fino alla quantità di "grazie" da mostrare in bella vista. Oltre a questi, ci accompagna una pergamena su cui sono scritte le nostre colpe e il motivo per cui siamo finiti in quella croce. I nostri misfatti sono a scelta, anche se, non sembra influire sul mondo di gioco, almeno per il momento.
Una volta in piedi, ci troviamo più o meno nudi, in mezzo al deserto: da questo punto in poi possiamo dirigerci dove vogliamo, per lo meno entro la zona delimitata da una specie di scudo energetico che, una volta oltrepassato, ci condurrà alla morte. Proprio la caratteristica da survival esce prepotente fin da subito, in cui abbiamo la possibilità di salvare i nostri progressi solo se abbiamo la possibilità di costruire un riparo in cui riposare. L'andare dove si vuole all'interno di un enorme mappa è una gioia per gli occhi, anche perché il mondo di gioco è caratterizzato da diversi ambienti ben caratterizzati e mai fuori contesto. Il rischio è quello di imbattersi immediatamente in nemici dal livello eccessivamente alto e di conseguenza impossibili da eliminare. La fuga diventa, in questo caso, l'unica via d'uscita, anche se i nemici, non sono l'unica cosa a cui prestare attenzione: rimanere a corto di cibo e acqua significa morte certa per cui, bisognerà stare attenti a quanto ci muoviamo e per dove. Questi elementi vengono accompagnati da **elementi RPG classici**, con presenza della **stamina**, **punti esperienza** e di un **menu di "soulsiana" memoria**, dove possiamo utilizzare ciò che troviamo lungo il cammino, ma anche costruire vestiario o armi, a patto di trovare gli elementi giusti. Qui viene influenzato anche il peso trasportabile e se aggiungiamo anche l'influenza della temperatura esterna sulla nostra salute, capiamo molto bene che *Conan Exiles* non è un titolo semplice. Le morti saranno frequenti e se non saremo in grado di costruire un rifugio, per avere il tanto agognato **checkpoint**, dovremmo rifare tutto dall'inizio.
Una volta andati avanti e aver progredito, si aprirà un enorme ventaglio di possibilità: potremmo ingrandire il nostro accampamento e schiavizzare NPC (personaggi non giocanti ndr) per fare in modo che lavorino per noi. Questo non farà altro che aumentare la nostra influenza e la possibilità di aumentare le nostre risorse. Un altro elemento importante è ovviamente il sistema di combattimento, che sarà punto focale del gioco. Il *moveset* è abbastanza basilare, costituito da colpi leggeri e pesanti e diverse armi, tra cui appartenenti alla mitologia creata da Howard, adatte ai diversi frangenti.

Un elemento che però fa la differenza rispetto alla concorrenza è il lato narrativo che, sfruttando le storie all'interno dei romanzi, crea un mondo con una sua identità, con un suo passato, dando un contesto a ciò che vediamo su schermo. La storia si presenterà con testi trovati in giro per mappa e ognuno di essi farà parte di una storia ancor più grande. Ma i dubbi cominciano a farsi strada macinata qualche ora di gioco: benché si tratti pur sempre di un **accesso anticipato**, con **uscita prevista per inizio 2018**, il titolo fatica ad appassionare. Sono tanti i giochi che sfruttano le stesse meccaniche e, nonostante gli sforzi si vedano, cercando di creare ambientazioni uniche e variegate, la sensazione di già visto è molto forte. Resta dunque da attendere la pubblicazione finale per trarre le dovute conclusioni.
Il titolo è giocabile anche in **co-op** anche se non c'è stato modo di trovare altri giocatori con cui condividere una partita.

Contiamo i granelli di sabbia

Nonostante manchino mesi al lancio finale il titolo, almeno tecnicamente, si presenta abbastanza bene. Il colpo d'occhio generale è molto buono e i diversi ambienti sono riprodotti con sufficienti dettagli; sono realizzati con una buona mole poligonale e accompagnate da texture e shader di discreta qualità anche se, a volte si notano difetti come **eccessivi pop-up e pop-in**. Gli ambienti, soprattutto dove la natura ha preso il sopravvento, sono ricchi di vegetazioni e creature diverse, anche ben animate e senza limiti di inseguimento: se infatti infastidissimo una di queste, ci darebbe la caccia per tutta la mappa se non incontrasse ostacoli insormontabili.
Filtri che fanno il loro lavoro e un comparto luci che non fa gridare al miracolo completano la parte visiva del titolo che comunque può vantare fin da ora un'ottimizzazione di buona fattura, anche su PC di bassa fascia.

In conclusione

Conan Exiles è uno di quei titoli che potenzialmente durano qualche centinaio di ore. Se all'inizio però si è invogliati a proseguire, spinti anche dalla voglia di accrescere il proprio personaggio, alla lunga l'interesse comincia a scemare, notando la mancanza di collegamento tra le nostre azioni e il mondo di gioco. Sia ben chiaro però, *Conan* non è un brutto gioco, anzi, sembra bene strutturato, con un mondo affascinante e che sfrutta a pieno le storie scritte da Howard in tutto e per tutto. Il problema è che, ora come ora, non riesce a spiccare rispetto alla concorrenza, mostrandosi come un titolo sì dalle enormi potenzialità ma che non vengono sfruttate adeguatamente.
Appuntamento dunque al 2018 con la recensione della versione finale del gioco, sperando che tutto sia stato sistemato a dovere.