

[Finalmente l'expo dell'intrattenimento elettronico cambia logo](#)

Il prossimo anno l'**Electronic Entertainment Expo** avrà finalmente un nuovo look. Chi ha a che fare con la grafica come il sottoscritto sa benissimo quanto possa essere fastidioso dover inserire un logo dal design del secolo scorso in un contesto contemporaneo dove a farla da padrone sono le grafiche vettoriali a tinta piatta e le forme semplici e ben bilanciate. Dal **1995** invece, primo anno in cui l'**Entertainment Software Association** - *trade group* dell'industry del videogiochi - ha ospitato la fiera, il logo è rimasto pressoché lo stesso.

Fortunatamente qualcuno all'interno dell'organizzazione si sarà reso conto che l'anno 2000 è passato da quasi un ventennio, decidendo così di dare una rinfrescata al brand.

Qui in alto potete vedere il nuovo logo e confrontarlo con il vecchio, proposto in due varianti. Voi cosa ne pensate, apprezzate il cambiamento o continuate a preferire la vecchia immagine?

[Nuovo video gameplay per il remake di Secret of Mana](#)

Dopo l'annuncio dell'uscita del remake di **Secret of Mana**, che avverrà il **15 febbraio 2018**, poche ore fa è stato rilasciato un video di circa 10 minuti che mostra il suo gameplay.

Il video ci presenta le modifiche apportate al remake, con **grafica e combattimento** quelle più essenziali ma anche l'interazione con gli NPC e l'esplorazione; inoltre sarà presente anche il doppiaggio dei dialoghi.

<https://www.youtube.com/watch?v=HKbqzL1YN6Y>

[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.

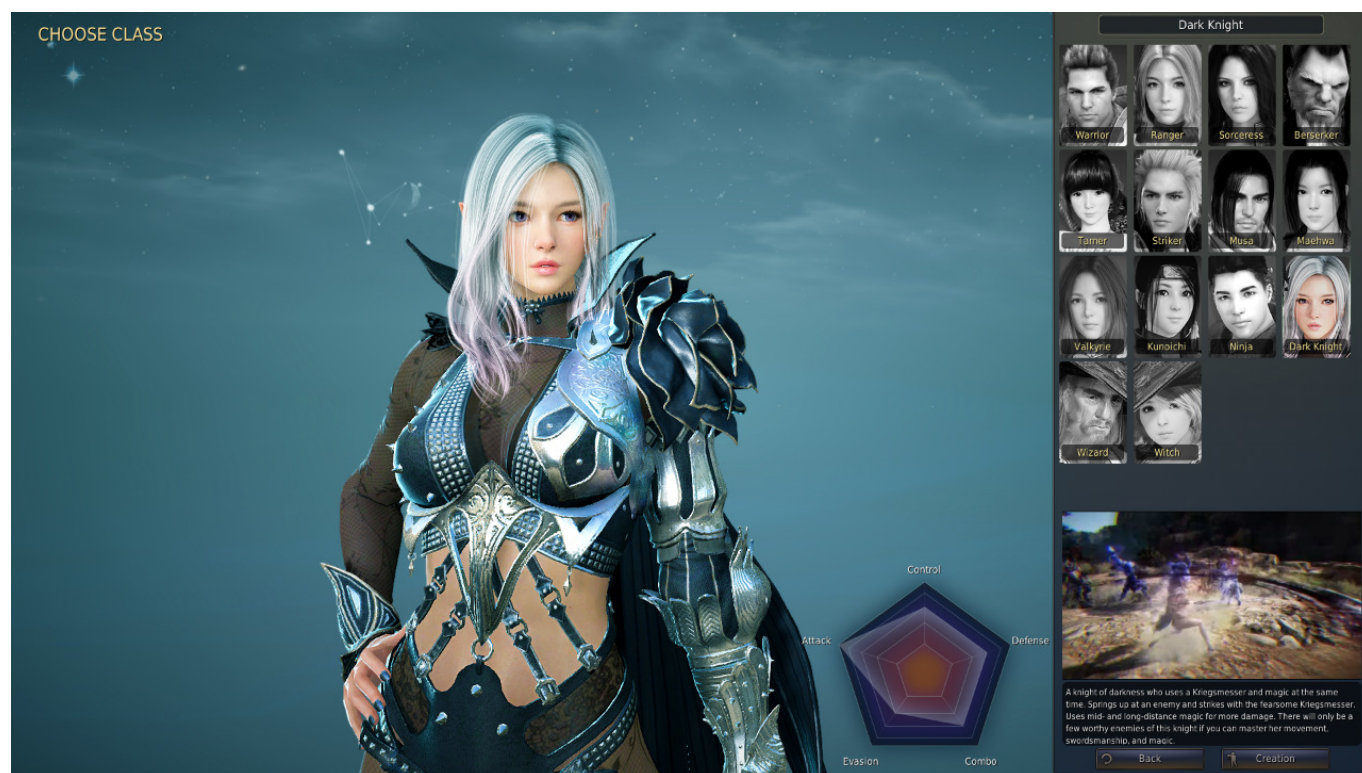
Il genere degli **MMO** si sta espandendo a dismisura: dopo il grande successo di *World of Warcraft* il mondo dei videogame ha sfornato una miriade di titoli simili o dello stesso genere.

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 compreremo 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

UE4: fotorealismo anche nei videogiochi?

Epic Games ha rilasciato un video che mostra l' **Unreal Engine 4** nella sua massima potenza, creando un modello fotorealistico con documentazione di accompagnamento per dimostrare l'uso di alta qualità tecniche, simili a quelle utilizzate per i personaggi in *Paragon*, MOBA di **Epic Games** per PC e PS4. La creazione di personaggi così ben realizzati è un obiettivo fondamentale per molti degli artisti 3D di oggi e gli sviluppatori di videogames.

Negli ultimi due anni, Epic Games ha apportato nuove funzionalità di rendering a UE4 che migliora l'ombreggiatura della pelle, degli occhi, e dei capelli.

Per aiutare la community a ottenere il massimo, Epic sta rilasciando il progetto per la **creazione fotorealistica**, che sarà disponibile per l'utilizzo in qualsiasi progetto di Unreal Engine 4, completo di documentazione per guidare e aiutare gli sviluppatori attraverso il processo di creazione.

Lo scopo di condividere questo nuovo progetto è quello di spingere chiunque a imparare, esplorare e costruire materiali e modelli come quelli creati da professionisti di Epic.

Che sia una nuova era per la grafica nei videogiochi? Siamo curiosi di verificare se vedremo presto un fotorealismo del genere in un prossimo titolo. E a voi piacerebbe un videogame con questa grafica?