Top 5: i Migliori Giochi di Maggio 2019

Nonostante il periodo estivo sia alle porte, il bel tempo non si è ancora deciso ad arrivare in pianta stabile e cieli minacciosi hanno turbato le nostre giornate: così non è per quanto riguarda il mondo dei videogiochi che, tra sorprese e delusioni, non manca di entusiasmare. Andiamo quindi a vedere quali sono stati i migliori giochi di questo uggioso maggio.

#5 Shakedown Hawaii

Da **Vblank Entertainment**, autori del divertente ***Retro City Rampage***, arriva ***Shakedown: Hawaii***, titolo che, come il precedente, si rifà al primo capitolo di ***GTA***. Qui non avremo più citazioni provenienti da ***Ritorno al Futuro***, ma impersoneremo un anziano CEO di un'azienda sull'orlo del fallimento a causa della saturazione del mercato tecnologico: starà al figlio cercare di salvare la compagnia… usando soprattutto mezzi illeciti!
Il titolo convince per art-style, ispirato alla **grafica 16 bit** e per la modalità campagna, colma di umorismo becero e violenza a mai finire. Divertono anche le sfide e il free roaming, dove saremo liberi di seminare morte e distruzione a ogni angolo. ***Shakedown: Hawaii*** è un titolo da non sottovalutare e che potrebbe regalare ore di divertimento sfrenato e sboccato, come da attitudine.

#4 Dauntless

Un cataclisma ha distrutto il mondo, liberando dei mostri famelici chiamati **Behemoth**, capaci di decimare la popolazione: toccherà ai cacciatori porre fine a questa battaglia. Questo è l'incipit di ***Dauntless***, action RPG free to play disponibile su **PC**, **PS4** e **Xbox One**: il titolo si ispira a ***Monster Hunter***, arrivando quasi a sfiorarne il plagio, ma rispetto al titolo **Capcom**, l'opera prima di **Phoenix Labs** si distingue per uno stile personale che ben si sposa al mondo di gioco. Affrontare i Behemoth è una sfida ardua e la collaborazione con i nostri compagni di caccia risulterà importante, se non fondamentale. ***Dauntless*** è un titolo da non sottovalutare vista la sua natura free to play, essendo ben bilanciato anche nelle microtransazioni; inoltre, essendo cross-platform (al momento solamente tra **PC** e **Xbox One**) può regalare ore di divertimento sia in singolo che in compagnia, soprattutto a chi cerca un'alternativa gratuita a ***Monster Hunter***.

#3 Rage 2

In un mondo selvaggio dominato dall'**Autorità**, fazione senza freni inibitori capace di sterminare l'unico bagliore di resistenza rimasto, starà a noi riuscire a ricostruire tutto da zero, creando alleanze potenti atte a vendicare la nostra fazione. Su questa base poggia ***Rage 2***, seguito dell'**FPS** di **ID Software** uscito ben otto anni fa, che questa volta si avvale della collaborazione di **Avalanche Studio** e di **Bethesda**.
Il titolo fa sfoggio di un'estetica a metà tra ***Mad Max*** e ***Dune***, racchiudendo un lore interessante e

ben illustrato nelle differenze tra le varie fazioni. Convince anche il *gunplay* dove, tutta l'esperienza della software house fondata da **Carmack** e **Romero**, viene fuori con un feeling davvero invidiabile. Purtroppo il titolo incespica in due fattori fondamentali come la struttura dell'open world, molto vasto ma anche parecchio vuoto, e la campagna principale della durata di sole otto ore, davvero breve per un titolo di questa caratura. Nonostante tutto, ***Rage 2*** sfoggia un carisma e una struttura di tutto rispetto, sperando che i prossimi DLC in arrivo riescano a tirare fuori un potenziale non interamente espresso.

#2 Assetto Corsa: Competizione

Dopo aver sopreso e sbalordito gli appassionati delle simulazioni di guida, l'italiana **Kunos Simulazioni** torna alla ribalta con ***Assetto Corsa Competizione***: messo da parte il format generalista del precedente capitolo, il team con sede a Formello, ha deciso di puntare tutto sul **Blancpain GT 2019** e su una maggiore importanza alla simulazione dura e pura, grazie anche al supporto dell'**Unreal Engine 4**, capace di risaltare ancora di più il motore fisico usato in passato. Non vi sono solamente migliorie tecniche, ma anche nel gameplay, visto che è stato migliorato il supporto ai **joypad**, permettendo così di esser goduto anche da chi non è avvezzo alle simulazioni e chi non è in possesso di volante e pedaliera.
Kunos Simulazioni ha intrapreso la più difficile delle strade, essendo ***Assetto Corsa Competizione*** un titolo più specialistico e meno indicato verso il pubblico generalista, riuscendo comunque a offrire una simulazione automobilistica meritevole di esser nominata regina del genere.

#1 A Plague Tale: Innocence

Francia, 1348: la Guerra dei Cent'anni è alle prime fasi, mentre i ratti portatori della **peste nera** stanno decimando gran parte della popolazione europea. In tutto questo, **Amicia** e **Hugo De Rune**, giovani ereditieri di una ricca famiglia, vedranno le proprie vite assumere una svolta pericolosa, a causa dell'inquisizione cattolica alla ricerca del giovane ragazzo. Così inizia ***A Plague Tale: Innocence***, action-adventure in terza persona che segnala anche l'entrata diretta nel mondo videoludico di **Asobo Studio**.
Il titolo si ispira fortemente a due capisaldi del genere come ***The Last of Us*** e soprattutto ***Brothers: A Tale of Two Sons***. Controlleremo principalmente **Amicia**, che dedicherà la sua vita a proteggere il fratellino dai pericoli di una delle ere più cupe della storia umana. Il titolo brilla per una narrazione di qualità, che ben racconta lo sviluppo dei personaggi e la pericolosità dei cattivi, ma anche per un gameplay vario e completo, capace di passare da fasi puramente stealth, a sezioni di *puzzle solving*, quest'ultime uno dei punti di forza del titolo d'Oltralpe. Nonostante qualche lieve incertezza tecnica, ***A Plague Tale: Innocence*** convince per la varietà del gameplay e per l'atmosfera lugubre che ben restituisce i cupi tempi medioevali, risultando una sorpresa ben gradita nel panorama ludico attuale.

Top 5: Novembre 2018

La fine di questo 2018 videoludico è ormai vicina e il mese di Novembre ci ha regalato alcuni dei titoli più importanti di tutta l'annata. Andiamo a vedere quali.

#5 Fallout 76

Il titolo **Bethesda** era uno dei più attesi dell'anno: dopo la pubblicazione di ***The Elder Scrolls Online*** gli sviluppatori americani si lanciano nel loro primo **MMORPG**, un prequel narrativo ambientato nel 2102, venticinque anni dopo la guerra nucleare che ha devastato il mondo. Noi impersoneremo un abitante del **Vault 76** atto a riconolonizzare il territorio. Attualmente il titolo soffre di qualche problema con i server e probabilmente ingranerà dopo qualche patch correttiva e un po' di mesi di rodaggio, quindi è da considerare come un investimento a lungo termine.

#4 Football Manager 2019

Nuova interazione per l’amata saga manageriale calcistica di **Sports Interactive**: quest’anno il team ha voluto cambiare faccia, con una nuova interfaccia grafica e una rinnovata attenzione sul lato tecnico-tattico. Mai come quest’anno sarà fondamentale trovare il giusto assetto e progettare bene la sessione di allenamenti, facendo attenzione a non strafare ed evitare di esser falcidiati dagli infortuni, esattamente come nella realtà. Probabilmente uno dei migliori capitoli della serie, ottimo anche per chi non ne ha mai giocato uno e vorrebbe iniziare ad emulare le gesta di **Allegri**, **Guardiola** o **Mourinho**.

#3 Battlefield V

Il nuovo capitolo del popolare sparatutto di casa **DICE** fa buon uso delle critiche arrivate nel periodo della beta, regalandoci uno dei migliori titoli della saga: abbandonato il periodo della **Prima Guerra Mondiale** di ***Battlefield 1*** si ritorna sui campi da battaglia della **Seconda Guerra Mondiale**, prendendo i punti di forza del predecessore e ampliandoli in un gameplay frenetico e fluido. ***Battlefield V*** è anche uno dei primi titoli che sfrutta appieno le potenzialità della serie di schede grafiche **RTX** di **Nvidia** con la tecnologia **ray tracing**, capace di avvicinarci sempre di più al fotorealismo. Manca ancora l'attesa modalità **battle royale** in arrivo a breve, ma al momento il titolo pubblicato da **Electronic Arts** ha fatto centro.

#2 Darksiders III

Terzo attesissimo capitolo della saga di ***Darksiders***, il primo dopo il fallimento di **THQ** e il passaggio a **THQ Nordic**: questa volta vestiremo i panni di **Furia**, uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, atta a distruggere le impersonificazioni dei sette vizi capitali.
Pur mantenendo l'aspetto action-adventure con elementi RPG dei predecessori, ***Darksiders III*** aggiunge degli elementi **hack and slash** e **soulslike** al mix, rendendo il titolo sviluppato da **Gunfire Games** un gradito ritorno.

#1 Red Dead Redemption II

Il titolo di **Rockstar Games** era uno dei più attesi dell'anno e non ha deluso le aspettative: ***Red Dead Redemption II*** ci riporta negli impolverati sentieri del Far West, dove impersoneremo **Arthur Morgan**, leader di una banda di fuorilegge che dovremo gestire e dirigere come ogni buon capo che si rispetti. Ogni nostra mossa avrà un impatto sulle cittadine e sugli NPC che incontreremo lungo l'avventura, siano essi nella storia principale che durante le fasi di free roaming, e sotto questo punto di vista il lavoro di **Rockstar** è enorme: la già grande base del precedente capitolo viene ampliata a dismisura, restituendo al giocatore un titolo open world vivo e capace di evolversi come poche volte si è visto nella storia dei videogiochi, rendendo ***Red Dead Redemption II*** non solo uno dei migliori titoli del 2018, ma probabilmente uno dei migliori degli ultimi anni.

The Elder Scrolls Online: Summerset

T***he 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.

Will To Live Online

Will To Live Online è un **MMORPG post-apocalittico** prodotto e distribuito dalla casa russa **AlphaSoft LLC. I**l 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** checi 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

Ultima Online diventa ufficialmente free to play

Ultima Online, popolare **MMORPG** uscito nel settembre del 1997 e primo gioco del genere a riscuotere successo su scala mondiale, ieri ha lanciato una nuova modalità chiamata **Endless Journey**, giocabile senza abbonamento mensile e interamente **free to play**. Chi deciderà di imbarcarsi nel "viaggio infinito" non avrà ***level cap*** e potrà accedere ai *dungeon*, al **server PvP Felucca** e alla chat globale, oltre alla possibilità di creare massimo due personaggi. Purtroppo, saranno precluse le ricompense per i veterani, oltre all'*housing*, le aste e i *vendors*.

Tutti gli account saranno aggiornati fino all'espansione ***Stygian Abyss*** e, grazie alla nuova patch, gli sviluppatori hanno annunciato che la pratica del *multiboxing* (ovvero la possibilità di controllare due personaggi allo stesso tempo, tramite dei programmi e delle macro, pratica **illegale** nel gioco) verranno bannati permanentemente.
Sul sito ufficiale si trova anche la lista completa delle differenze tra account a pagamento e free to play, oltre a una dettagliata descrizione di ciò che offre la nuova modalità di gioco.

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 **schiavi**, 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