

Un Mmorpq dalle grandi ambizioni

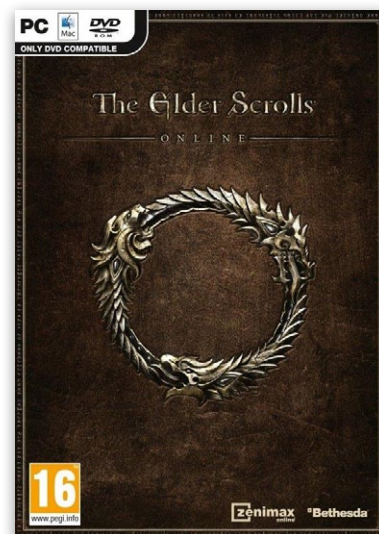
The Elder Scrolls Online: Zenimax cerca di creare un mondo persistente in grado di riproporre tutto l'appeal della famosa serie single player.

Per tutti gli appassionati di gioco di ruolo la saga di *The Elder Scrolls* rappresenta un punto di riferimento indiscusso. Grande era dunque la curiosità degli appassionati di scoprire se Zenimax sarebbe stata in grado di ricreare online tutto il feeling e l'atmosfera di una serie da sempre nata e pensata per il singolo giocatore. Dopo una fase beta che ha visto la partecipazione di oltre cinque milioni di giocatori, *The Elder Scrolls Online* ha lanciato la sua sfida ai mostri sacri del settore proponendo una formula che, se non rivoluziona il genere, presenta diversi spunti interessanti.

Temporalmente il gioco è ambientato 1.000 anni prima degli eventi narrati in *Skyrim*, durante la cosiddetta *Era degli Eroi*, e vede come principale avversario il principe daedrico Molag Bal deciso a sottomettere l'intera Tamriel al suo potere. Il primo passo da compiere una volta avviato il gioco ed effettuato il log-in è quello di creare il proprio alter ego virtuale tramite l'apposito Editor che consente di intervenire anche su tutta una serie di parametri estetici. Il giocatore può scegliere tra tre diverse fazioni (Aldmeri Dominion, Daggerfall

Covenant e Ebonheart Pact) a ciascuna delle quali corrispondono tre razze. In aggiunta a queste chi acquista l'*Imperial Edition* del gioco ha a disposizione una razza aggiuntiva, gli Imperiali, che possono appartenere a qualsiasi razza. La scelta di base porterà a seguire una progressione narrativa differente con l'esplorazione di zone diverse a seconda della razza di base fino a quando, con il raggiungimento del livello dieci, ci si potrà scontrare con le razze avversarie in modalità PvP (Player Vs Player) entrando nella regione di Cyrodiil. È inoltre obbligatorio scegliere una classe tra le quattro disponibile andando così a caratterizzare ulteriormente le abilità del proprio personaggio che può essere più incline al combattimento corpo a corpo, piuttosto che all'utilizzo di magie o all'azione furtiva. Il gioco propone un buon numero di missioni da completare e territori da esplorare per guadagnare punti esperienza, migliorare le caratteristiche del proprio personaggio, potenziare l'equipaggiamento e altro ancora, tutto in perfetto stile Mmorpq.

Gli scontri con gli altri giocatori prevedono, dopo un apposito tutorial, la conquista di fortini piuttosto che tentativi di infiltrazione negli accampamenti nemici con epici combattimenti caratterizzati da eserciti composti da più di



trenta giocatori e macchine da guerra dopo i quali il giocatore più valoroso della fazione vittoriosa verrà incoronato come Imperatore.

La realizzazione tecnica è di ottima fattura e superiore alla media del genere, mentre l'atmosfera riesce ad essere perfettamente in linea con lo stile di questa blasonata serie. Piacevole anche la colonna sonora e gli effetti audio che sono stati curati in modo particolare. Il gioco può essere acquistato in negozio o direttamente online in versione standard o da collezione (la *Imperial Edition*) con l'aggiunta di numerosi gadget e contenuti speciali. Per giocare è necessario sottoscrivere un abbonamento dal costo di 12,99 euro al mese.

Massimo Nicora

The Elder Scrolls Online

Euro **54,99** (Standard Edition)

Euro **99,99** (Physical Imperial Edition)

Euro **79,99** (Digital Imperial Edition)

Abbonamento: Euro **12,99** al mese
(un mese di prova gratuito).

Prezzi Iva incl.

Genere: Mmorpq

VOTO
8,5

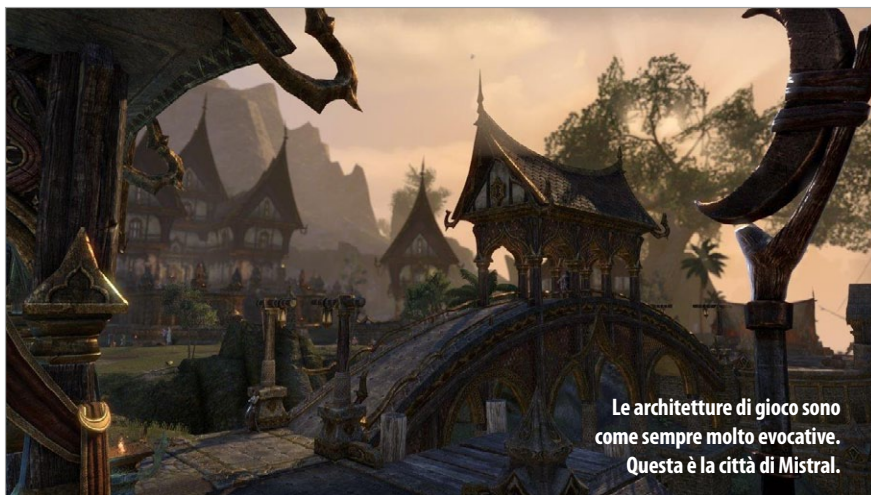
PRO

- PvP ben strutturato
- Un gioco di ruolo online in puro stile The Elder Scrolls
- Realizzazione tecnica sopra la media

CONTRO

- Canone mensile
- Longevità e appeal da valutare sul lungo periodo

Produttore: Zenimax Online. www.elderscrolls.com



Le architetture di gioco sono come sempre molto evocative. Questa è la città di Mistral.

Strane creature in uno strano mondo

Vedere *Oquonie* per la prima volta e non pensare almeno per un istante ai giochi di esplorazione con visuale isometrica che spopolavano sullo ZX Spectrum è impossibile, almeno per chi si diletta con i videogiochi sin dagli anni 80. Di tempo, però, ne è passato indubbiamente parecchio e *Oquonie*, al di là dell'inquadratura, ha ben poco da spartire con Knight Lore, Pentagram e Nightshade. Pur mettendo in primo piano l'esplorazione delle sue contorte ambientazioni, per esempio, *Oquonie* è sorretto in realtà da una struttura da puzzle game che si rivela dopo pochi minuti come una delle più astruse in assoluto su iOS.

Oquonie non fornisce spiegazioni, né tantomeno istruzioni o indizi sulla storia alla base dell'avventura. Il giocatore si ritrova quindi catapultato all'interno di un mondo a dir poco bizzarro, fatto di architetture tanto affascinanti quanto inverosimili e popolato da personaggi che parlano una lingua fatta di simboli. È per l'appunto intorno ai simboli

che ruotano le peripezie del protagonista: deve raccogliarli e assemblarli nel giusto modo per poter cambiare la sua forma e aprire le porte che precludono l'accesso alle porzioni inizialmente nascoste del mondo, imparando nel frattempo a gestire i teletrasporti e tentando di comprendere quel che gli viene richiesto dagli indigeni. Perdere la bussola è facilissimo a causa della conformazione delle stanze, volutamente fuorviante, e il quadro generale è quello di un'avventura piuttosto dura e a volte sin troppo oscura.

Lo stile grafico e l'accompagnamento musicale di *Oquonie*, però, spingono a perseverare a dispetto delle difficoltà. Pochi titoli per dispositivi mobili possono vantare uno splendore visivo e una delicatezza paragonabili a quanto si vede in *Oquonie* e, pur non riuscendo a convincere appieno in termini di meccaniche, il gioco conquista occhi e orecchie nell'arco di pochi secondi e val la pena di portarlo a termine per osservarne tutti i meravigliosi scenari incantati. **E.P.**



Oquonie

Euro: **2,69**

Genere: Avventura

PRO

- Grafica e sonoro di gran classe
- Sistema di controllo efficace

CONTRO

- A tratti è davvero troppo astruso
- Può diventare molto frustrante

Produttore: David Mondou-Labbe,
wiki.xxiivv.com/Oquonie

VOTO
7,0

iOS

Perduti (e soli) nello spazio



Out There

Euro: **3,59** (Android/iOS)

Genere: Strategia

PRO

- Grandissima atmosfera
- Struttura estremamente curata
- Interfaccia utente pratica ed efficiente

CONTRO

- A volte il caso gioca un ruolo eccessivo
- Manca la localizzazione in italiano

Produttore: Mi-Clos Studio, www.miclos.com

VOTO
9,0



iOS

Non di rado capita che le produzioni indipendenti puntino principalmente sull'atmosfera, sulla storia o sulla caratterizzazione dei personaggi, offrendo però strutture di gioco che lasciano per certi versi a desiderare. *Out There*, però, è diverso: si tratta effettivamente di un titolo che scommette senza mezzi termini sulla sensazione di solitudine che mira a comunicare e che pervade il gioco sin dall'inizio, ma può vantare al tempo stesso uno scheletro di invidiabile solidità. L'avvio dell'avventura coincide con il risveglio di un astronauta, ibernato a bordo della sua nave per sopravvivere a un lungo viaggio, e con l'immediata comprensione di una realtà difficile da digerire: tutto quel che poteva andare storto... lo ha fatto. La nave è infatti finita in un angolo remoto e sconosciuto dello spazio e il protagonista è solo, disorientato e smarrito. Quella che segue, però, non è semplicemente la personalissima odissea dell'eroe: i suoi dialoghi interiori costellano il gioco, ma il loro compito

consiste soltanto nell'arricchire quello che è alla fine della fiera un complesso esercizio strategico. Saltando di sistema stellare in sistema stellare, quindi, è necessario gestire e riparare le apparecchiature di bordo, tenere d'occhio la quota di ossigeno, estrarre minerali dai pianeti, visitare stazioni spaziali abbandonate, conversare con improbabili razze aliene, ottenerne le tecnologie per potenziare il vascello e utilizzarne di nuovi, magari dopo averli scorti alla deriva tra le stelle.

La struttura di *Out There* è perfettamente delineata e rigida al punto giusto, ma le cose da fare e da scoprire sono numerosissime.

Il livello di difficoltà può intimidire, così come possono farlo le frequenti situazioni disperate in cui si finisce per trovarsi, ma ciò non fa altro che accrescere l'incisività del gioco e dare spessore alla solitaria epopea stellare immaginata dagli sviluppatori.

Quel che ne risulta, almeno per chi non teme le sfide, è un autentico gioiello.

Erik Pede