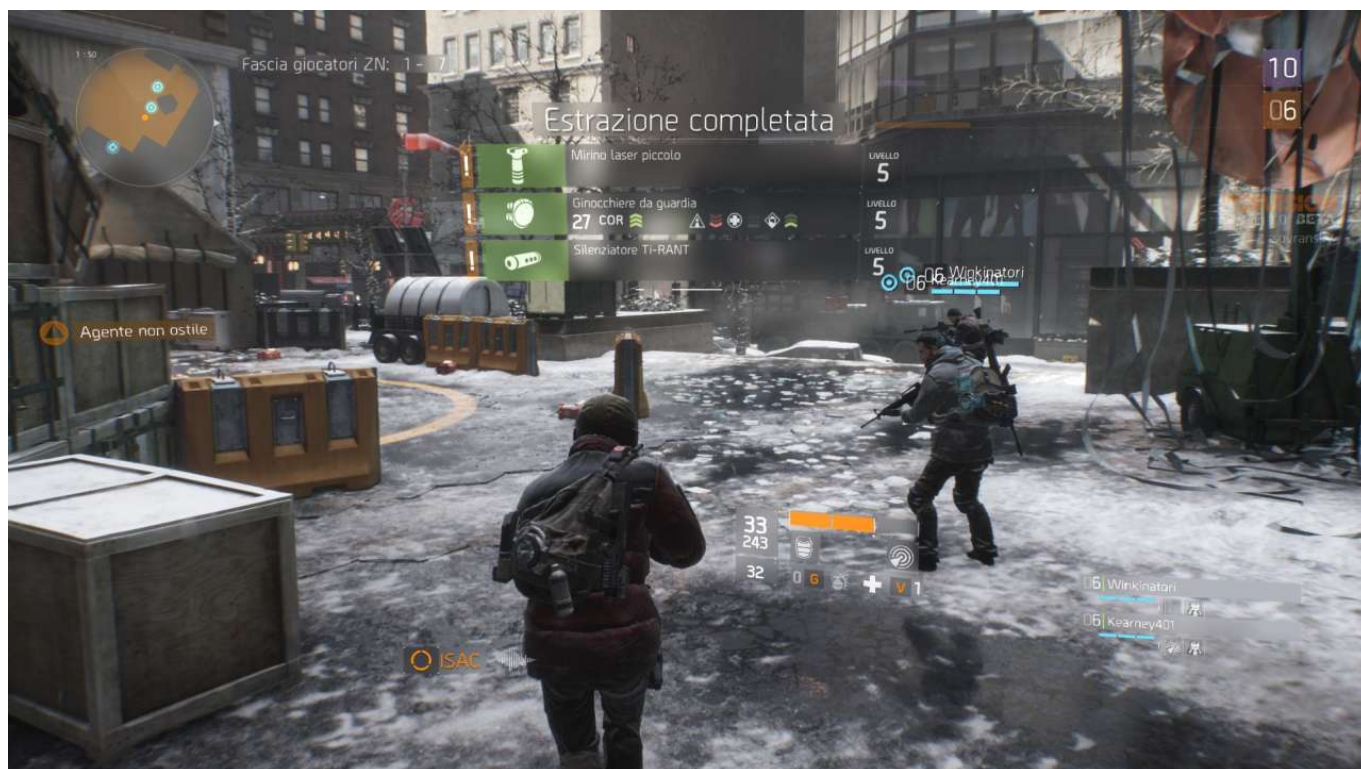


L'attesissima beta di Tom Clancy's The Division si è appena conclusa, lasciandoci freschissime impressioni sulle qualità del gioco su tutte le piattaforme, compresa la versione PC oggetto di questa preview. Come per le prove su Xbox One e PS4, iniziate rispettivamente un giorno prima e in contemporanea, **la fase di test ha permesso di calarsi nell'azione senza troppi fronzoli, attraverso incipit e creazione del personaggio semplificati, subito immersi in una nevososa New York dalle tinte post-apocalittiche**, letale e oscura come le origini del virus che ha colpito i suoi cittadini. Ed è ancora più forte, oggi, **l'impressione di trovarsi di fronte a un ardito mix tra Destiny e DayZ**, nel quale valgono moltissimo anche le evoluzioni occorse nel linguaggio degli shooter, in termini di ibridazione RPG e, nel caso di The Division, per l'utilizzo di un impianto TPS con coperture automatiche.

Nella beta era possibile saggiare una piccolissima parte dello storymode, scegliendo di **attivare una delle tre specializzazioni della base HUB, medicina, sicurezza o sviluppo tecnologico**, oppure accedendo a piccole missioni semi-casuali di aiuto alla popolazione o, infine, a una quest di indagine con le ricostruzioni olografiche del sistema Echo.

## LA PRIMA IMPRESSIONE È QUELLA DI TROVARSI DI FRONTE A UN ARDITO MIX TRA DESTINY E DAYZ

L'ambientazione è perfettamente contigua al multiplayer e può essere affrontata in tutti i modi, da soli, acquisendo compagni con l'intuitivo sistema di relazione oppure lanciando un matchmaking per le missioni principali disponibili; una volta concluse queste ultime, **si viene invitati nella "Zona Nera" per partecipare a un'esplorazione libera ben bilanciata fra PvE e PvP, dove vige un sistema di crescita dei livelli separato** e, cosa ancora più importante, l'equipaggiamento deve essere recuperato con un processo differente e molto più rischioso. Caschi, corazze, armi, modifiche e tanti altri oggetti di loot presentano corrispettivi più rari nella Zona, e costituiscono il motore principale delle amicizie o, al contrario, degli scontri armati fra i giocatori, un po' come accade nel modello DayZ ma con conseguenze molto meno ansiogene e cattive, in assenza di un vero permadeath.



In termini globali, è facile che un giocatore console venga maggiormente attratto da un'ambientazione più cupa e realistica del solito, mentre uno PC sia più incuriosito dal "lato Destiny" della faccenda, al netto di una struttura che riesce comunque a risultare originale e ben progettata in tante caratteristiche. In The Division a ricordare il titolo Bungie c'è **il tentativo di indurre assuefazione con tanto carisma ma anche con il lato più meccanico del giocare di ruolo**, attraverso missioni ed eventi da ripetere a difficoltà maggiore, due skill dotate di cool-down (appartenenti a tre roster principali, coerenti ai laboratori della base) e un accento di potenza sulla parte competitiva, il tutto governato da un ciclo semicasuale di bastone e carota per il valore del loot e delle ricompense.

In questo caso, però, abbiamo a che fare con **un'ambientazione propriamente open world che ingolosirà gli amanti degli scenari postapocalittici**, magari reduci di DayZ e H1Z1 alla ricerca di formule più

TUTTO È GOVERNATO DA  
UN CICLO SEMICASUALE  
DI BASTONE E CAROTA  
PER IL VALORE DEL LOOT  
E DELLE RICOMPENSE

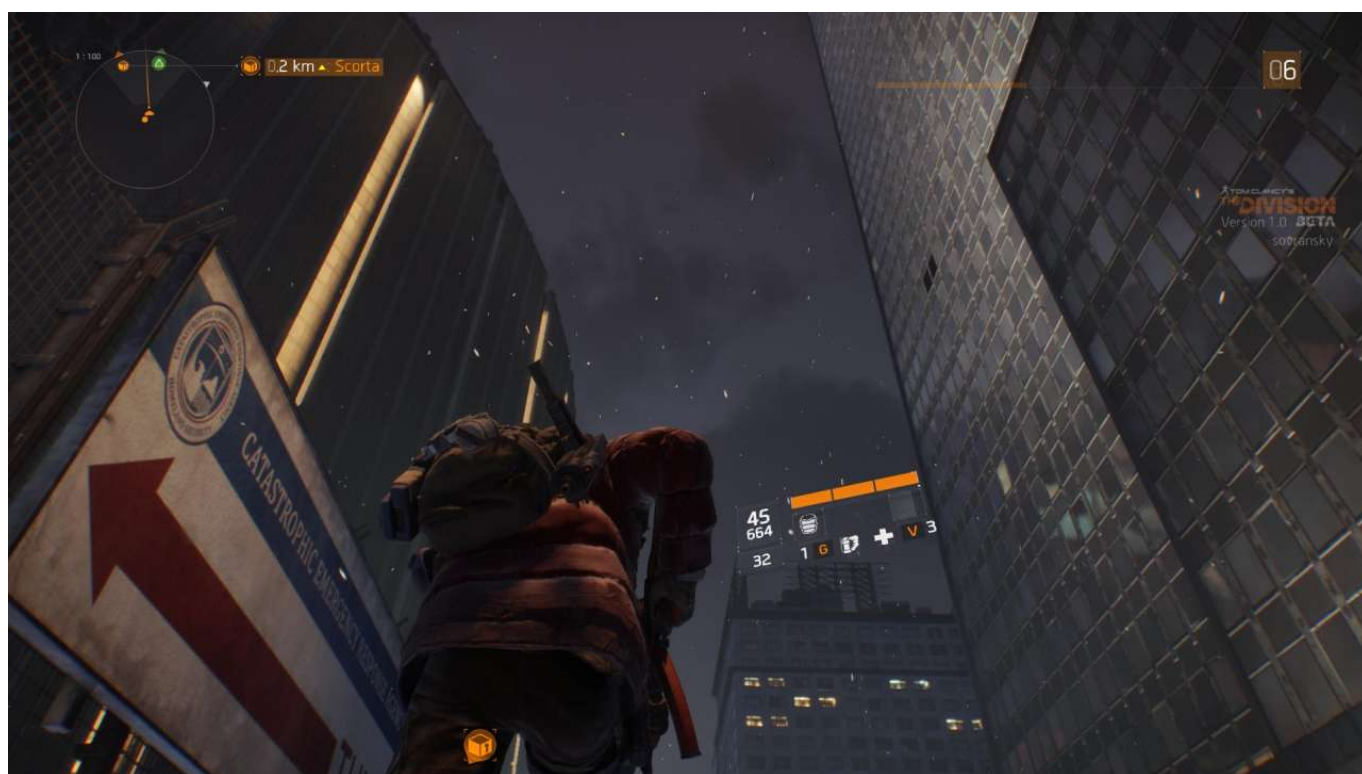
accessibili. In particolare, risultano interessanti le meccaniche principali del PvP, che trattengono dal massacro e/o trollaggio violento dei nuovi arrivati e portano, al contempo, fuori dalla Zona per fruire del nuovo equipaggiamento. Ciò significa, rispettivamente, che **chi attacca un giocatore viene immediatamente taggato come traditore della Divisione, un po' come i criminali di GTA V Online**, e che gli oggetti reperiti nella Zona devono essere estratti con un elicottero, creando zone della mappa spontaneamente calde, per poi rendersi disponibili nei rifugi esterni, dove avranno luogo le missioni e vicende dello storymode. Le differenze di prestazione tra livelli e statistiche appaiono abbastanza contenute, probabilmente per favorire un confronto più leale tra giocatori - in modo che conti anche saper sparare con precisione e rapidità - mentre la lentezza della crescita dopo il sesto livello del PvE mi è sembrata una caratteristica della beta, vista la mancanza di altre quest principali e l'esigua XP guadagnata per i compiti minori. Ogni modifica dell'equipaggiamento porta a migliorie per le prestazioni dell'arma o per i tre attributi del PG, ed è **in questo ambito che si consuma la**

**differenza principale con Destiny, nel fatto di prediligere una direzione più propriamente ARPG e di volerci andare per davvero, con il limite più forte rappresentato - almeno in questa versione - dalla struttura fin troppo esile delle skill.**



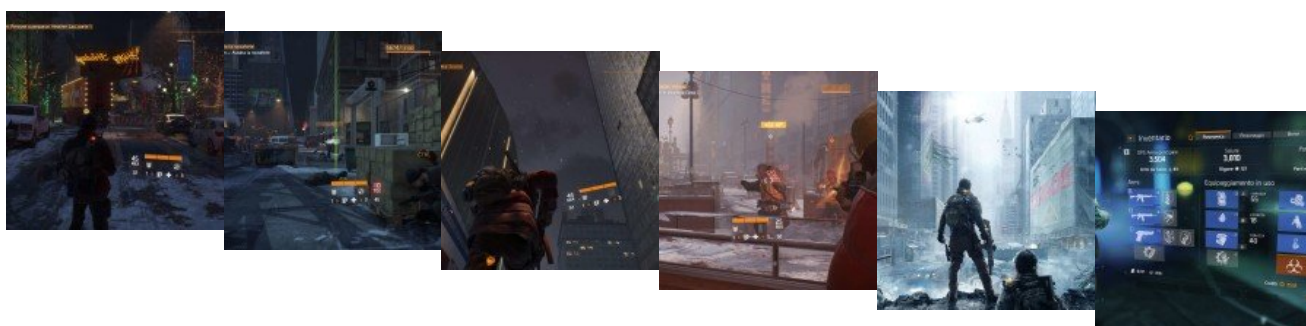
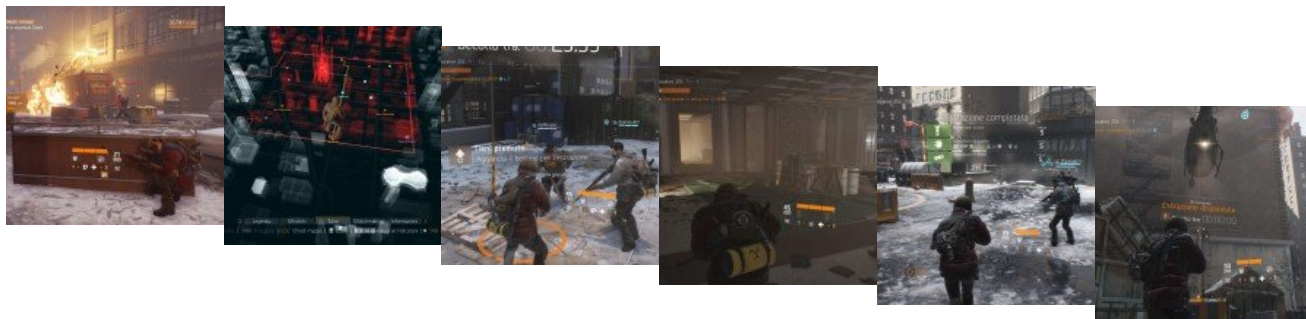
Infine, com'era auspicabile e in fin dei conti logico, **la beta PC vince a mani basse sotto il profilo meramente visivo, grazie al maggiore livello di dettaglio e a un vasto stuolo di opzioni per effetti, distanze di visualizzazione e filtri vari.** Unico appunto, dopo una manciata di ore il gioco ha iniziato a soffrire parecchio sul fronte dello stuttering, come se le risorse grafiche e della CPU si saturassero, almeno nel mio caso, dopo una sessione particolarmente lunga. D'altronde, quel che gira a schermo non è niente male: magari **la nuova creatura di Ubisoft non sarà esattamente come nei primi video di gameplay, ma il dettaglio di texture ed effetti su PC è sicuramente maggiore rispetto al**

**controverso Watch\_Dogs** - rispetto al quale, va detto, The Division non ha bisogno di muovere macchine, pedoni e, in generale, sfrutta opportunamente la desolazione di New York per impreziosire i particolari. C'è un'esuberanza finanche eccessiva di icone e segni grafici, nello stile di tante produzioni moderne di Ubisoft, ma in questo caso è grande anche il look fantapocalittico della messa in scena, con un piacevole contrasto tra i dettagli simil-olografici e la silenziosa devastazione.



In tutto questo, **il mio personale hype sta viaggiando da due anni sulle montagne russe: partito altissimo, era parecchio scemato dopo la prova a Los Angeles nella scorsa estate, per poi tornare alla vera e incontrollabile bramosia dopo questa prova in beta**, capace di accendere tutti i riflettori del caso sulla componente competitiva. Mi auguro solo che Ubisoft corregga la **vulnerabilità al cheating** di questo codice beta, o comunque i glitch che permettono di barare, e che nasconda dei buoni assi nella manica per i nemici e le invenzioni della trama, qualcosa che possa reggere fin da subito la sfida e che non faccia aspettare un anno, come Destiny, per sparare le cartucce più intriganti.

L'interesse dei giocatori è altissimo, al punto che Ubisoft è stata costretta a filtrare gli accessi alla Beta, ed è bene non deluderli nel momento del dunque, l'8 marzo, quando l'apocalisse newyorkese comincerà per tutti.



Articolo precedente

Last Castoff  
Fettles

Torment Tides of Numenera - Provato

Feedback

Build #97870  
2016 January 20 - 12:10

Articolo successivo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, un trailer dedicato alla storia

