

Noi di TGM di Battle Royale ne abbiamo visti tanti. Da quelli famosi a quelli falliti, dai cartoonosi ai seriosi, da quelli fatti male a quelli fatti peggio (tanto peggio che a mala pena ne ricordiamo il nome). Ma **l'ultimo arrivato mi ha sorpreso così tanto da avermi quasi "offeso"**. Pubblicato dalla tanto controversa Electronic Arts e spin-off di una serie amatissima (di cui i fan tra l'altro attendono con ansia il successivo capitolo), **Apex Legends** è l'ennesimo **gioco** che arriva tardi in un genere ormai saturo. Eppure, dopo averlo scaricato, io e i miei amici ci siamo trovati a giocare e rigiocare, sbellicandoci per ore dalle risate. Com'è possibile?

UNO DEI TANTI

L'ultima fatica di Respawn Entertainment è arrivata di punto in bianco, senza la minima avvisaglia, senza alpha, beta o gamma, senza demo o fuffa... e gratis! Per giunta (quasi) tutto funziona alla perfezione. In parole povere, **potrebbe essere il titolo "meno EA" di quest'anno**. Sebbene sia pur sempre afflitto dalla piaga delle loot box, queste non sono davvero indispensabili per godere appieno dell'esperienza di gioco. Così come in League of Legends tutto quello che si può comprare con denaro è puramente estetico, a parte due personaggi, sui quali è possibile comunque mettere le grinfie racimolando con un po' di sano grind i punti in-game. Sulla carta si tratta comunque di **un battle royale abbastanza standard**, che differisce dagli altri giusto per quel pizzico di "Overwatch" dato dalla presenza delle leggende dalle abilità uniche e variegata, che scendono letteralmente in campo a darsi battaglia in gruppi da tre. Quindi cosa ha di tanto speciale? La risposta è tanto semplice da esser banale e anche un po' triste: **Apex Legends è ben fatto**.



RESPAWN SI È PRESA LA BRIGA DI RIMEDIARE A TUTTE QUELLE PICCOLE E NOIOSE CRITICITÀ CHE AFFLIGGONO ALTRI TITOLI SIMILI

Gli sviluppatori hanno palesemente dato del loro meglio per creare un gioco sul quale possono essere orgogliosi di mettere la firma, prendendosi la briga di rimediare a tutte quelle piccole e noiose criticità che affliggono altri titoli simili. Cambiare arma e attachment è facile e veloce, grazie anche a un ping stabile e

un menù diretto e comprensibile. Un **ottimo sistema di Segnalazione Intelligente**, forse il migliore di sempre in uno sparattutto di questo tipo, permette di non abusare della voice chat integrata e allo stesso tempo fornire informazioni in maniera concisa e precisa ai propri alleati, dalla posizione dei nemici, alla presenza di equipaggiamento. **Il movimento nella mappa è facilitato da rampini e palloni dirigibili** dai quali è possibile lanciarsi per percorrere grandi distanze in un breve lasso di tempo e dalle scivolate di potenza alla Tenacious D, che aumentano non di poco la velocità in discesa.



ELECTRONIC ARTS SI POTREBBE ORA RITROVARE CON UNA VERA E PROPRIA BOMBA TRA LE MANI

Il ritmo dei match è **incalzante e rapido**, grazie soprattutto ai punti di interesse sparsi qua e là per il mondo che invogliano i giocatori a combattere per il loot migliore. Una delle peculiarità più intriganti è **l'enfasi data alla pura abilità**: esser il giocatore con più uccisioni permette di ottenere l'appellativo di Kill Leader e vincere una partita fregiandosi del titolo di campione. Non importa quanto si è fichi e distaccati, vedere il proprio nome e personaggio sui tabelloni giganti sparsi per la mappa e venire additati come "il team da battere" all'inizio di un incontro fa sentire super cazzuti. Tutto questo, e molto altro, riesce a confluire in maniera omogenea e creare **un'esperienza caotica e divertente**, ma allo stesso tempo incredibilmente **tattica e tesa**.

SUCCESSO INASPETTATO

Il fatto che a due giorni dal lancio **Apex Legends** abbia **picchi di oltre 600 mila utenti connessi** contemporaneamente, dunque, non deve stupire. Dopo averne quasi snobbato il lancio, **mettendo sul piatto davvero poco in quanto a marketing e pubblicità**, che parrebbe quasi un segno di scarsa fiducia nei confronti dei ragazzi di Respawn

Entertainment, Electronic Arts si potrebbe ora ritrovare con una vera e propria bomba tra le mani, in grado di spopolare anche al di fuori del genere battle royale. A meno di un mese dal lancio del loro titolo di punta - **Anthem** - **Apex Legends** potrebbe riuscire inaspettatamente a rubare una grande quantità di giocatori nonostante l'opposta natura, specie considerando la rabbia nata da tutti i problemi delle varie demo. Che questa possa diventare una lezione per il colosso nordamericano? Chi l'avrebbe mai detto che la ricetta per il successo nel mondo videoludico fosse semplicemente **"fare un buon gioco"**?

