

# Warcraft Arclight Rumble è meglio di quanto vi aspettate (anteprima)

[https://www.mobileworld.it/images/2022/05/23/anteprima-warcraft-arclight-rumble\\_1200x675.jpg](https://www.mobileworld.it/images/2022/05/23/anteprima-warcraft-arclight-rumble_1200x675.jpg),



E non è solo questo aspetto a renderlo migliore di quanto vi potreste aspettare. **Warcraft Arclight Rumble** è stato **probabilmente frainteso dai più**: dalle schermate e dai filmati rilasciati sembra quasi di trovarsi di fronte ad **un clone di [Clash Royale](#)**, e per certi versi è così. Ma sarebbe riduttivo definirlo tale per svariate ragioni. In primis, Warcraft Arclight Rumble si concentra prevalentemente su **un'esperienza di gioco in single-player**. Sì, avete capito bene. Non mancano **Gilde e PVP**, ma di base l'obiettivo è quello di superare livelli a difficoltà crescente sempre diversi e divertenti, **quasi come fosse un Angry Birds ma con elementi strategici** e quel tocco di Warcraft che ci sta sempre bene.



Torniamo un attimo sul *"deck"* e sulla unicità che caratterizzerà gli account dei giocatori. Come accennato le unità di base, definite **Mini** (quasi come fossero action-figure) sono le stesse per tutti, **oltre 60 appartenenti a 5 fazioni** (Alleanza, Orda, Bestie, Non Morti e Roccianera) più una selezione di magie quali Tormenta, Catena di fulmini e simili. Il giocatore, inizialmente, si assocerà molto probabilmente a una di queste fazioni, preferendo unità simili o comunque legate allo stesso filone. Ne sbloccherà quindi solo una manciata, e aggiungerne di nuove al proprio roster richiederà diverso tempo. **Ma la caratteristica che più conta è il Livello di tali unità**. Giocando **la Campagna e le Quest** (missioni ripetibili che premiano il giocatore con vantaggi via via diversi) le unità guadagnano livelli, **diventando drasticamente più potenti**. Anche quella che potrebbe sembrare l'unità più infima, come il **Branco di Galline** (sì, c'è davvero), a livelli alti è un vero game changer, come possono esserlo un Drago o uno degli eroi a capo delle fazioni, come il **Barone Rivendare**. Anche i livelli più ostici, dopo aver livellato alcune unità chiave, potrebbero dimostrarsi molto più semplici.



Tutto ciò è racchiuso in un **gioco mobile ad interfaccia verticale** che ci è parso, come da tradizione Blizzard, **meravigliosamente ottimizzato**. La grafica è semplice ma comunque ricca di particolari, l'interfaccia verticale è studiata per essere pratica e immediata, e a contorno ci sono musiche e doppiaggio in perfetto stile Warcraft. **I rimandi alla lore di World of Warcraft** sono tantissimi, sia nella scelta delle unità e dei leader, che in quella delle regioni e delle mappe. A renderlo vincente è anche **la durata delle partite**: non sono infinite, c'è un timer prestabilito di **3:30 minuti** per ognuna. Al termine si andrà in *"overtime"*: per un minuto l'entrata di risorse sarà raddoppiata, permettendovi di vincere (come di perdere malamente). E si guadagna esperienza per le unità anche perdendo! Di conseguenza Warcraft Arclight Rumble si sposa benissimo ad essere il classico *"gioco da trono"* così come quello a cui dedicarsi per ore e ore, anche perché, fortunatamente, **non avrete a che fare con antipatici sistemi ad energia**. Gli sviluppatori ci hanno confermato di essere a lavoro su un sacco di nuovi contenuti da lanciare via via, e non è da escludersi qualche evento cross con altri titoli Blizzard. D'altronde ci stanno lavorando *"un sacco di sviluppatori nerd di Blizzard"*, citando alla lettera gli stessi sviluppatori intervistati, alcuni con una notevole esperienza in campo mobile e altri che hanno lavorato in passato anche ad Hearthstone. Possiamo insomma aspettarci grandi cose da Warcraft Arclight Rumble. Non sottovalutatelo. La prova è stata effettuata su Android, per la precisione su un [Google Pixel 6](#). Tutti gli screenshot nell'articolo sono stati catturati durante le sessioni di gioco di prova.

[Pre-reg Warcraft Arclight Rumble Android](#)

[Pre-reg Warcraft Arclight Rumble iOS](#)