LA GUIDA ITALIANA A **SWTOR**, SOLO PER AMORE DEL GIOCO E FEDE DELL'AUTORE NELLA FORZA

GALACTIC DATABASE

...SU TUTTI GLI ASPETTI DEL GIOCO, ANCHE PER CHI NON HA MAI PROVATO UN MMORPG. PERCHÉ SWTOR VA OLTRE L'MMO.

BENVENUTO NEL GALACTIC DATABASE

Ciao! Sono *Starlover* (aka Capo), informatico, indie publisher (cerca in rete *Homeron Etark*) e player SWTOR sin dal lancio. Ho scritto questa guida non solo per chi deve iniziare a giocare a SWTOR, ma per tutti coloro che vogliono conoscerlo nel profondo, senza tralasciare l'universo che lo ospita, pur non avendo mai toccato un MMORPG. Alcune cose, se sei già esperto di MMO, ti sembreranno scontate. Io però ti consiglio di leggere ***Galactic Database*** da capo a fine, per trovare curiosità, approfondimenti e tip & tricks su tutto il mondo di gioco, per apprezzarlo al massimo anche e soprattutto per quegli aspetti non tipici dei giochi dello stesso genere. SWTOR è bello per le sue story line, per l'end game, per tutte le possibilità che offre. Questa guida, la prima italiana e più completa, è stata scaricata da oltre un migliaio di giocatori. Ha, letteralmente, *tirato su* la stragrande maggioranza dei giocatori italiani casual che si sono avvicinati al gioco a partire dal 2013.

Advertisement: questa guida non è dedicata a giocatori di end game o veterani dei MMORPG.

INDICE DI *GALACTIC DATABASE: SETTIMA EDIZIONE (GUIDA AGGIORNATA AL 2020)*

- TRAMA E AMBIENTAZIONE
- TIPOLOGIA DI SERVER
- GENERALE - PRIMA DI INIZIARE
- INTERFACCIA UTENTE
- LE FLEET - REPUBLIC E IMPERIAL - CENTRI DI SNODO DELLA GALASSIA
- INTRODUZIONE ALLE CLASSI e al DISCIPLINE SYSTEM
- STATISTICHE DEL PERSONAGGIO
- COMBATTIMENTO e DAILY AREAS END GAME
- LEVELING, TIPOLOGIE DI QUEST E LEVEL SYNC
- LOOTING, OGGETTI e GEAR
- GRUPPI – SOCIAL – GILDE
- COMMERCIO E CRAFTING (CREW SKILLS)
- SISTEMA LEGACY, ACHIEVEMENTS e REPUTATION SYSTEM
- COMPANIONS E ALLEANZE

- BATTAGLIE SPAZIALI PVE E PVP
- PLAYER VS PLAYER E WARZONES
- STRONGHOLDS: HOUSING IN SWTOR e PLANETARY CONQUESTS DI GILDA
- GALACTIC RENOWN E GROUP FINDER: FLASHPOINTS E OPERATIONS (RAID)
- LE OTTO CLASSI DI SWTOR
- CHAT, COMANDI, TASTI E SCORCIATOIE
- ABBREVIAZIONI
- REQUISITI MINIMI E RACCOMANDATI

FAI UN FAVORE ALL'AMBIENTE: NON STAMPARE QUESTA GUIDA! USALA SUL TUO SMARTPHONE O PC…

Grazie a Max della Feccia Ribelle, ma anche a coloro che furono Rage Against The Republic e SpaceWolves, che hanno contribuito alle guide delle scorse edizioni e per il loro aiuto nella diffusione. Il grazie più profondo va a BioWare, EA, LucasArts, LucasFilm e a chiunque abbia collaborato per creare questo videogioco fantastico e averci dato la possibilità di sognare nella stessa Galassia di Luke, quando ammira i due soli al crepuscolo di Tatooine, o di Rey, quando speranzosa di lasciare Jakku leva gli occhi all'orizzonte.

Per approfondimenti, news, esperienze personali ed opinioni ti aspetto su **Capo Nerd Blog**, dove trovi anche l'album delle copertine di Galactic Database. Da lì potrai anche partecipare o supportarmi. Ad ogni espansione del gioco, aggiorno la guida, quindi stay tuned! Per ora, buona avventura.

"La Forza ti sta aspettando. Lasciala entrare."

TRAMA E AMBIENTAZIONE

- SWTOR si inserisce nell'universo espanso di Star Wars. Presenta due fazioni sull'orlo di una guerra, appena dopo il trattato di pace di Coruscant, più di tre millenni prima delle avventure narrate nei film, e trecento anni dopo gli anni di Star Wars: Knights of The Old Republic (KOTOR). L'ambientazione è anticipata dai trailer "Deceived", "Return" e "Hope". Le due fazioni sono Impero (guidato dai Sith) e Repubblica (protetta dai Jedi). Il terzo incomodo è l'Hutt Cartel. Nella galassia sono sparsi molti resti delle Guerre della Forza e della Grande Guerra Iperspaziale accadute nell'arco dei ventimila anni prima, oltre agli antichi reperti Rakata e Gree. Questi ultimi sono soliti ritornare su Ilum in determinati periodi dell'anno. Czerka è la società corporativa più influente, mentre THORN e GSI sono due grandi corporazioni che si occupano di tenere sotto controllo la vita nella galassia. I Dread Masters sono oscuri signori temuti tanto dalla Repubblica quanto dall'Impero, ritornati allo scoperto sul pianeta Oricon mentre i seguaci di Revan controllano Yavin. Dal livello 60 avrai a che fare con l'Eternal Empire, impero apparentemente invincibile che riuscirà ad abbattere sia Repubblica ed Impero Sith, alleate in un ultimo disperato tentativo di salvezza, e ti troverai a raccogliere un nuovo gruppo di compagni. Dal livello 70, 75 e oltre, affronterai nuove sfide alla guida della tua Alliance…

TIPOLOGIA DI SERVER

I server sono divisi per zona: AMERICA ed EUROPA. È buona norma che i giocatori di altri paesi, inclusi gli italiani, usino i server "English" (quindi non Germania o Francia). La scelta del server è unica ed avviene al primo avvio del gioco, quindi non sbagliare e fatti dire dove si trovano i tuoi amici!

Potrai creare personaggi in server diversi per un massimo di 2 (se sei Free) fino a 12 e più (Premium Player, i Subscribers, "abbonati"). I giocatori e personaggi su server diversi non possono contattarsi mentre sullo stesso server ovviamente sì: puoi anche imparentare i tuoi personaggi! Le tipologie di gioco **non determinano più la scelta del server**, però sono comunque un'eredità da tenere in considerazione:

- PvE – Player versus Environment. Puoi vivere la tua avventura da solo o grupparti con altri giocatori della tua stessa fazione, che sono tuoi alleati. I duelli con gli altri giocatori avvengono solo in aree specifiche.
- PvP – Player versus Player. Se sei in istanza PvP tutti i giocatori ti possono attaccare, anche di livello molto più alto del tuo, in qualsiasi situazione. Qui le gilde sono molto competitive, anche nella stessa fazione.
- RP – Role Play. Server con specifiche restrizioni sul comportamento in game, per giocatori di ruolo puro.

La maggior parte degli italiani è sul server "*Darth Malgus*" (Europa). Ricorda: questa guida è fatta per essere letta per intero. Prenditi un'oretta al pomeriggio o alla sera, mettiti comodo e leggila dall'inizio alla fine. Ascolta i consigli di chi gioca da molti anni! Sono consapevole che per molti l'inglese può essere un problema. A voi dico: tenetevi un dizionarietto vicino, e attivate i sottotitoli. Provate a leggerli e capire cosa dicono. Gli intrecci di SWTOR sono bellissimi e profondi. Non skippate mai quando siete in singolo, o la prima volta in una quest multigiocatore. Altrimenti, come pensate di riuscire a conquistare il cuore della bella Mako?

GENERALE - PRIMA DI INIZIARE

- I tasti della keyboard da sapere: WASD movimento, C scheda personaggio, F copertura (solo per Smugglers e Agents) B/I inventario, L pannello missioni, Z estrai/riponi arma, Barra spaziatrice è il salto, Tab seleziona nemico più vicino, N scheda companions e alleanze. I tasti da 1 a 0 servono per le abilità delle quickslot, nel caso comunque attivabili con click sx del mouse. Il mouse, per qualsiasi oggetto/npc/cosa: click sinistro seleziona, click destro interagisci. Tutti i tasti sono personalizzabili. Vedi capitolo sull'interfaccia utente per ulteriori dettagli. E il capitolo delle abbreviazioni se non ci stai capendo nulla.
- Le **monete** nel gioco sono due: i crediti e i Cartel Coins. I Cartel Coins sono una moneta virtuale che non riguarda i personaggi ma il giocatore, per comprare nel negozio virtuale "Cartel Market" extra e sbloccabili. Chi paga il canone mensile ne riceve circa 500 ogni mese, mentre chi gioca gratis li può scambiare con soldi veri pagando con carta di credito per sbloccare le limitazioni che gli interessano (ad esempio poter fare più di 3 flashpoints a settimana). I crediti sono la moneta corrente del mondo di SWTOR, la si raccoglie dai nemici, vendendo armature... insomma misurano la ricchezza del vostro personaggio, come in un qualsiasi altro gioco di ruolo.
- Oltre ai crediti, nel gioco esistono anche altre valute più rare, i **token e le commendations (che cambiano spesso a ogni update e servono per l'acquisto dell'equipaggiamento di end game)**. Riguardano specifiche tipologie di missioni o vengono consegnati in numero limitato al conseguimento di certi obiettivi, e possono essere scambiati con oggetti o armature speciali.
- Il Cargo è un "armadio" dove puoi riporre tutto ciò che non riesci a tenere nell'inventario. Puoi espandere la sua capacità con i crediti o i Cartel Coins, e puoi accedervi ovunque lo trovi (nelle Fleet, in moltissimi pianeti e se ne acquisti la decoration, anche nella tua casa). Il simbolo del cargo è una ben riconoscibile chiave. Il Legacy Cargo è condiviso fra tutti i **tuoi** personaggi sul server e ti permette anche di scambiare denaro. Le quantità e le possibilità variano in base al fatto se sei Subscriber oppure no.
- In SWTOR ci sono tre tipi di quest: le *main story line classes*, (trama principale, colorate in viola nel pannello che apri con il tasto L della tastiera) sono quelle della tua storia personale attraverso la Galassia. Ti bastano quelle per raggiungere il livello massimo. Però sarebbe uno spreco: tutti i pianeti sono pieni di *quest secondarie*, che puoi raccogliere e completare quando vuoi. Sono tutte caratterizzate da storie uniche e cutscenes doppiate. Alcune sono ripetibili una volta a settimana (le Heroic, da fare in minimo 2 giocatori). Ci sono poi le quest PvP, ripetibili, come completare un certo numero di arene PvP.
- Correlati a queste, vi sono molti altri tipi di attività in SWTOR: i Flashpoints, dal livello 10 all'end game, sono missioni da completare in quattro giocatori (ma puoi farli anche in "SOLO mode" la prima volta per gustarti la storia: verrai accompagnato da un potente droide GSI!); le Operations (in end game) sono missioni lunghe per gruppi di 8 o 16 giocatori, con boss molto difficili ma anche reward uniche; le Warzones sono aree chiuse dove i giocatori possono scontrarsi tra loro (PvP); i match Galactic Starfighter sono battaglie spaziali in PvP; le battaglie spaziali in singolo possono essere infine completate dalla propria astronave appena se ne entra in possesso. Le quest di "Alliance & Contacts" sono quest extra, particolari, consegnate da alcuni NPC o dai companions. Le Uprisings sono una sorta di flashpoint rapidi e volti all'azione solo per giocatori livello 70. Ognuna di queste attività ha un capitolo dedicato qui in questa guida, quindi non preoccuparti se non ci hai capito molto. Tutte queste attività sono accessibili dal menu Activities. Basta selezionare la prescelta e mettersi in coda. Il gioco metterà insieme gruppi di giocatori e poi vi farà partire!

- La gear, ovvero l'insieme di tutti i pezzi di armatura, e armi, è composta generalmente da: elmo, corazza, bracciali, guanti, cintura, pantaloni, stivali e auricolari, due implant, e due relic (artifatti). I pezzi di gear migliori (circondati di viola nella loro icona) così come quelli personalizzabili (custom, marroncini) permettono o a volte persino richiedono l'inserimento di "**modifications**" le mods, per potenziarli (vedremo nel dettaglio). Il pannello del personaggio (premi C) visualizza la gear, le statistiche, il nome e l'inclinazione al Lato Oscuro. La gear più potente la raccoglierai dai boss delle Heroics o dei Flashpoints e dalle Operations, o la riceverai in ceste (crates) al livello 70 con il sistema Renown (i Renown Points che prendono il posto degli Experience Points del leveling).
- La casa d'aste per la messa in vendita delle creazioni dei giocatori e del drop non bound è il GTN o GTM (drop significa, sostanzialmente, un oggetto raccolto; "non bound", meglio unbound, vuol dire non legato a te e che quindi puoi scambiarlo. Un oggetto diventa bound se lo usi/indossi. Il GTN o GTM, Galactic Trade Network/Market, si trova sui pianeti capitali e nella Fleet.
- Il level cap di Star Wars The Old Republic è il livello 50. Grazie all'espansione digitale Shadow of Revan può arrivare fino al livello 60 (anche i player gratuiti possono), mentre fino al 75 (o comunque al level cap più recente) se si paga l'abbonamento mensile (i subscribers o Premium Player) avendo infatti accesso alle più recenti espansioni.
- Al level cap finisce la trama principale, mentre raddoppiano le missioni ripetibili ogni giorno, sfide sempre più difficili, crafting e… il divertimento. Si parla di END GAME riferendosi al gioco dopo il level cap. Dal livello 60 al 70 ci sono le avventure di Knights of Fallen Empire (KOTFE) e Eternal Throne (KOTET). L'end game è tutta l'attività di gioco dal level cap in poi. Da quel punto si smette di guadagnare **Experence Points (XP) e si parte con i Renown Points** per avanzare col gear più potente.
- Star Wars The Old Republic offre **otto classi**, con otto bellissime trame differenti per ambientazione, compagni e stile narrativo, fino al livello 50, poi queste diventano comuni, ma molto più cinematografiche e mozzafiato. Per ogni classe, ci sono razze diverse giocabili. Una volta sbloccata, una razza può essere usata anche per classi che prima non la permettevano.
- Puoi scegliere la specializzazione della tua classe sin dalla creazione del personaggio. Ad esempio lo Smuggler può essere Gunslinger o Scoundrel. Ogni classe avanzata corrisponde ad uno dei tre ruoli: Tank, DPS o Healer. La scelta del ruolo viene effettuata dal **Discipline System** e può essere modificata. La scelta della classe avanzata NON può essere modificata.
- *Sviluppo generico delle storie*: intorno al livello 10, se avrai finito il prologo della trama, potrai prendere uno shuttle (nello spazioporto di Hutta e Ord Mantell, o nei Templi di Tython e Korriban, ovvero i pianeti iniziali) per **la Fleet**, imperiale o repubblicana a seconda della tua fazione. Da qui, potrai prenderne un altro per scendere sul pianeta capitale della tua fazione (Coruscant o Dromund Kaas). Li, la trama ti porterà intorno al livello 17 ad avere la tua astronave. Con quella seguendo la trama ti sposterai per tutti i pianeti. Al livello 50 potrai vagare liberamente per tutto lo spazio senza problemi. Se hai acquistato Shadow of Revan dal livello 48 circa potrai andare su Makeb, avendo sbloccato automaticamente anche l'espansione precedente, Rise of The Hutt Cartel. Se sei subscriber potrai poi iniziare la storia di KOTFE e KOTET al livello 60. **Oppure** puoi saltare tutti i primi 60 livelli, se sei subscriber, e iniziare direttamente con la storia del livello 60 (KOTFE) e oltre, a patto di avere un character token.
- Se sei Free to Play hai parecchie limitazioni. Un piccolo acquisto in Cartel Coins ti farà passare al rango di Preferred Status Player, con molte meno limitazioni. Se non vuoi pagare il canone comunque ti consiglio di passare a questa modalità. Puoi comprare Cartel Coins direttamente dal tuo account sul sito con carta prepagata o di credito o con PayPal. Con i Cartel Coins puoi sbloccare le limitazioni che ritieni eccessive. Se paghi il canone sei Subscriber (dicasi anche Premium Player), senza alcuna limitazione e con retribuzione di 500 Cartel Coins mensile.
- Se sei possessore della Collector's Edition o se l'hai acquistata a parte, la Security key ti garantisce una maggiore sicurezza all'accesso (non devi metterla se non ce l'hai all'avvio del gioco), e cento

cartel coins mensili in più, oltre l'accesso ad un vendor esclusivo. Solo i possessori della Collector's Edition hanno accesso ad un vendor esclusivo nella cantina VIP della Fleet.

- Per interagire con gli altri giocatori la CHAT è di importanza fondamentale, e svolge funzioni di gran lunga superiori che il semplice dialogo. Nella chat puoi linkare oggetti, puoi whisperare ad un singolo giocatore affinché ti senta solo lui, puoi chiedere se qualcuno recluta per una data missione, vendere e comprare oggetti. Per la terminologia e i modi di utilizzo della chat vedi la sezione apposita in questa guida.
- SWTOR è solo in inglese, francese o tedesco. Attivare i sottotitoli è una cosa furba. Sono in inglese, ma ti sconsiglio di saltare i filmati, se non nelle missioni ripetibili ogni giorno al livello 50 e nei flashpoints per fare prima... perché SWTOR in fondo si basa in gran parte sulla forza della sua trama. Con il passare del tempo, ti prometto che di inglese ne capirai molto di più, SWTOR è un corso intensivo di inglese! Un consiglio? Tieni un dizionario vicino.
- Anche tra giocatori, di qualsiasi nazione, la lingua "ufficiale" è l'inglese. Si usa l'inglese di internet per gruppare, reclutare, vendere, comprare e scambiare, oltre che chiedere aiuto. Consulta il mini dizionario termini mmorpg alla fine di questa guida.
- Le gilde possono essere create a partire da minimo quattro membri, per entrare in una gilda bisogna essere invitati da un membro che abbia il rank adatto per farlo, o dal guildmaster (capogilda). Essere parte di una gilda comporta una percentuale di esperienza in più, in base a quanti giocatori ne fanno parte.
- I gruppi possono essere formati da chiunque decida di invitare un altro giocatore premendo il piccolo + viola sopra l'icona del personaggio selezionato, e in qualunque momento e in quasi tutti i luoghi della Galassia. I gruppi vanno da 2 a 4 persone. I gruppi possono essere convertiti (ma non viceversa) in Ops groups, ovvero gruppi per Operations, che possono avere fino a 24 membri (esempio per combattere world bosses). Le ops però per accedere alle vere e propre operations devono essere di 8 o 16 giocatori, ciascuno con specifico ruolo.
- I ruoli valgono anche per i gruppi normali. Trascurabili per missioni secondarie, per Flashpoint avere un gruppo con ruoli definiti è essenziale previe infinite sconfitte (i *wipe*). Un gruppo di quattro persone deve essere formato da un Tank (attira a sé i nemici e ha molta resistenza) un healer (curatore) e due DPS (incentrati sull'attacco, ma con poca resistenza) Eccezione sono i tactical flashpoints, dove ogni ruolo è accettato, come nelle Heroic. Quando un gruppo è pieno, i companions vengono disabilitati.
- La maggior parte delle missioni non sarà più ripetibile dallo stesso personaggio, una volta che l'ha conclusa. Ce ne sono alcune che però si resettano con cadenza settimanale o giornaliera. Sono le Heroics e le DAILY di end game, spesso raccolte in ricompense WEEKLY (settimanali). I flashpoints sono giocabili (dai subscriber) infinite volte, le Operations pure ma ognuna solo una volta a settimana. Stesso discorso dei flashpoints si applica alle Uprisings.
- SWTOR è un MMORPG. Non è un gioco d'azione né d'avventura, seppure sia molto divertente da giocare una volta capite le basi. Ti permette di creare diversi personaggi e di imparentarli tra loro grazie al sistema Legacy. Una volta livellato un pg al level cap (50, 60 o 70 o 75), livellarne un altro sarà ancora più facile. Tutti i tuoi progressi in gioco sono registrati dal sistema Achievements.
- Essendo un MMORPG, non hai bisogno di salvare la tua partita, è sempre tutto sincronizzato (anche se il tuo personaggio muore, non perderà neanche di un secondo i tuoi progressi. Solo se stavi combattendo un nemico, questo riacquisterà tutta la vita) e salvato nei server BioWare, infatti puoi uscire in qualsiasi momento e quasi in qualunque luogo tu sia. A te corrisponde il tuo nome utente e la password. In qualsiasi computer con installato swtor, ti basterà accedere nel launcher con i tuoi dati per avere a disposizione i tuoi personaggi. I tuoi personaggi "lavorano" con le loro abilità di crafting anche mentre tu sei offline.

- Se muori, non perdi il contenuto del tuo inventario e puoi decidere se rinascere sul posto (però questa abilità richiede minimo 20 secondi in più ogni volta che muori, e i Free to play player non ce l'hanno) o se rinascere nel punto di controllo Repubblicano o Imperiale più vicino, dove dovrai anche riparare il tuo equipaggiamento dal Repair droid.
- Essendo un MMORPG, esistono precise regole ad esempio il rispetto dei ruoli. Ci sono cose da evitare assolutamente e altre tollerate, ma lo spamming, il trolling e altri comportamenti negativi vengono sanzionati e possono essere riportati fino alla chiusura di un account.
- Dentro al gioco, se clicchi sull'icona "?" nella barra in alto, trovi tutti i tutorial di cui hai bisogno
- Se sei subscriber entrando in una cantina (o sulla Fleet) prima di uscire dal gioco sarai in "rested state" ovvero guadagnerai il doppio degli XP in base a quanto sei stato dentro la "rested zone"
- Non sai dove ti trovi? In alto a sinistra dello schermo c'è scritto il pianeta (o luogo) e quanti giocatori ci sono in quel momento nello stesso posto.
- Puoi vedere la qualità della connessione in basso a destra, ci sono delle tacchette che identificano il tempo di latenza (lag). Più basso il valore, migliore è la connessione (la media è 90-120 ms)
- Per vedere gli FPS (frames per second) ovvero la fluidità della grafica, basta premere CTRL+MAIUSC+F contemporaneamente. In un computer di media potenza gli fps si aggirano sui 30-40. Se la cifra è inferiore e si riscontrano artifatti visivi o rallentamenti è consigliabile diminuire i dettagli grafici (attento però che non siano causati dalla lag, allora la potenza non centra nulla, ma è un problema della connessione).
- Se hai bisogno d'aiuto, chiedi in gilda, in chat, sul mio blog oppure cerca la soluzione nei forum ufficiali.
- I Macrobinoculars sono un'aggiunta al gameplay. Si tratta di binocoli che ti permettono di svolgere missioni bonus delle DAILY come Oricon, oppure per completare le quest per la corporazione GSI.
- I Seeker Droids pure, sono droidi di scansione del suolo richiesti in bonus di alcune missioni DAILY, e necessari per completare le GSI. Entrambe Macrobinoculars e Seeker Droids li puoi ottenere solo su Makeb, dopo il livello 50, e sono accompagnati da due interessanti story lines dedicate.
- L'Housing: le case possono essere comprate con Cartel Coins o crediti sui pianeti capitali, Tatooine, Nar Shaddaa (che i Subscriber ricevono gratuitamente) e altri. Nella propria casa è possibile ospitare amici giocatori, mostrare collezioni e ranghi di Reputations e Achievements, oltre che modificarla con qualsiasi tipo di orpello e mettere in mostra speeders, pets e farvi vivere i companions. La cosa più funzionale sono però i Legacy Cargos, dove immagazzinare oggetti che siano visibili e utilizzabili da tutti i personaggi della Legacy.
- Le **Guild Flagships** sono state anch'esse introdotte con l'housing. Si tratta di Vanguard Vessels come quelle della Fleet, di proprietà delle gilde. La nave di gilda può essere posizionata su un pianeta per potenziare tutti i giocatori che si trovano sullo stesso.
- Completare, almeno una volta, una delle 8 storie delle 8 classi e Shadow of Revan è essenziale per poter apprezzare al massimo la fantastica story line (uguale per tutte le classi) di Knights of The Fallen Empire. I subscriber possono comunque iniziare sin da subito al livello 60 con un personaggio "automatico". Sconsiglio caldamente di partire con questo se non si ha mai giocato prima a SWTOR, poiché Fallen Empire punta tutto sui personaggi. E come apprezzare la storia, se tutti i personaggi sono per noi nuovi?

INTERFACCIA UTENTE

Come tutti i MMORPG, SWTOR presenta un'interfaccia a primo impatto complessa. A differenza però degli altri MMO è versatile, solida assolutamente ben pensata. Modificabile dagli utenti esperti tramite l'Interface Editor, offre tantissime funzionalità che rimangono però nascoste se uno non ne presuppone l'esistenza. I giocatori F2P hanno tante limitazioni anche sull'interfaccia. Gli altri possono cliccare su questo simbolino di fianco ad una barra per poter scegliere le diverse tab. Consiglio subito di abituarsi con la "Extended Quickbars". Il lucchetto che vedrai posto sotto invece permette di spostare le abilità nelle QuickBar. Tienilo sempre chiuso quando non modifichi!

Ho diviso in due screen per poter mostrare il maggior numero di elementi. Nel primo quelli base e fondamentali. Ricorda che i nomi sono scritti in colori diversi, in generale:

- Rosso. Indica un nemico, o qualcosa di ostile. I nemici NON sono selezionati in anticipo, e ti attaccheranno se ci vai troppo vicino. In rosso anche i nomi dei giocatori della fazione opposta, se visti da un giocatore in istanza PvP (ossia che puoi attaccare, e che può attaccarti).
- Giallo. Indica un potenziale nemico, che però ti attaccherà solo se sarai tu il primo a farlo. Gialli sono segnati anche i giocatori della fazione opposta se flaggati PvP e visti da uno non flaggato.
- Verde/Blu. In verde gli NPC (abitanti del mondo, non giocatori) alleati. In blu i giocatori della stessa fazione. In blu chiaro i giocatori del proprio gruppo ed in verde chiaro i giocatori alleati attivi per il PvP.

1. Informazioni sul nostro personaggio: nome, livello, classe (dal livello 10 mostra la classe avanzata e non più quella base), vita (barra rossa) ed energia/focus (barra gialla)
2. (attivo quando selezioniamo un nemico/amico) Informazioni sul nostro *target,* ovvero l'oggetto, l'NPC, il nemico o l'amico che abbiamo selezionato (ricordo per selezionare click sinistro o TAB, click DESTRO per interagire). Mostra le stesse informazioni che in 1.
3. Pannello missioni. Elenco delle quests. Eventualmente mostra oggetti e descrizione di come usarli, se sono necessari. Click sinistro sul nome di una missione aprirà il pannello missioni (L, sulla tastiera)

4. Barra di controllo. È sufficiente passare con il mouse sulle piccole icone per espandere menu a tendina. (inventario, scheda personaggio, mappa, enciclopedia, case (Strongholds) menu Legacy (i tuoi personaggi), menu Activities (con tutte le attività che si possono fare in gioco oltre alle quest sul pianeta attuale: Flashpoints, Heroic Missions, PvP… tutto a portata di click!)
5. Buff e debuff del proprio personaggio. I buff sono potenziamenti, come quello di classe. I debuff sono depotenziamenti inflitti dai danni dei nemici o dovuti a nostre azioni. "Cleansing" è l'azione dell'healer di eliminarli.
6. SOCIAL CENTER. Luogo dove siamo, notifiche di email e chat: in bianco la chat visibile da tutti i giocatori del mondo, in viola da solo quelli del gruppo. In giallo i messaggi del gioco. In verde i messaggi di gilda (Nell'immagine esempio è chiusa (per chiuderla fai click sul triangolino in alto a sinistra)).

Sopra la minimappa infine compaiono tutti i dettagli sul pulsante/oggetto/npc/giocatore selezionato al momento. Nella mappa vengono segnate le missioni (ad area con circoli rotanti, oppure normali con gli usuali triangolini viola/giallo/verde) e i membri del gruppo, se presenti (come pedine viola).

Avrai notato che nell'esempio l'interfaccia è diversa da quella standard. Chiunque può realizzare la propria interfaccia personale! (I subscriber non hanno limitazioni). Per farlo, attiviamo la modalità "Extended Quickbars" (bottoncino con due frecce incrociate, sopra il lucchetto, nella barra principale delle abilità. Quante barre compariranno sullo schermo dipende dal fatto se siamo subscribers, preferred status o free to play players. Secondo, andiamo nelle opzioni di gioco, User Interface e cerchiamo e selezioniamo l'opzione

"Show Cooldown Text" lasciando invariate tutte le opzioni. Così facendo, potremo vedere i cooldown delle abilità.

Premendo ESC, potremo accedere all'interface editor. La prima cosa da fare è digitare un nome, ad esempio Test, nella finestra che ci comparirà davanti. Quindi, premiamo sul bottoncino classico del Salva (a destra della barra vuota dove inserire il testo) Abbiamo appena creato una nuova disposizione di interfaccia, chiamandola Test. L'interfaccia è uguale a quella delle Extended Quickbars, ma ora viene il bello. Selezioniamo una quickbar ed attiviamo il campo "Show Information Text" che mostrerà in percentuale i dati sulla vita e sull'energia direttamente nelle barre corrispondenti. Selezioniamo poi una quickbar che non sia la principale, e scorriamo gli attributi: possiamo rimpicciolirla, spostarla (trascinandola con il mouse) e distribuire la quantità di icone su righe e colonne. Smanettando un po', potremo crare l'interfaccia migliore per le nostre abitudini, la velocità del nostro mouse o le dimensioni/proporzioni dello schermo. Tutte le gilde mettono a disposizione esempi di interfacce sulle quali basarsi.

LE FLEET - REPUBLIC E IMPERIAL - CENTRI DI SNODO DELLA GALASSIA

Imperial Fleet

Republic Fleet

Quando, intorno al livello 10, finirai la prima parte di trama, ti verrà ordinato di prendere uno shuttle dal tuo pianeta d'origine alla Fleet (Republic o Imperial sono identiche, solo le sezioni sono scambiate di posizione, come in figura). La Fleet è una stazione spaziale con un livello per le astronavi private, uno per il trasporto tra i vascelli della Fleet e soprattutto, il Main Level, due anelli divisi in quattro sezioni:

- Combat Training: ci trovi il tuo Trainer, i vendor PvP e i Mission Panel per **ogni attività di gioco**
- Supplies: ci trovi i venditori di gear Dark e Light Side, i vendor di modification fino al level cap ed i Priority Mission Panel per flashpoints e ops. Inoltre trovi i vendor di gear end game.
- Galactic Market: ci trovi i tuoi cargo, l'Appearance Designer, altri vendor esclusivi e il mercato del GTN (Galactic Trade Network, la casa d'aste)
- Crew Skills: ci trovi gli addestratori per il crafting ed i vendors delle Strongholds.

Usa la mappa per orientarti. Il Main level ha quattro ascensori intorno all'anello interno per raggiungere la propria astronave (liv 18+ circa), mentre ne ha tre sull'anello esterno: Mission Departures (per iniziare un Flashpoint manualmente), Coruscant/Dromund Kaas Departures (per raggiungere la capitale) e uno per gli shuttle verso i pianeti d'origine. Nella mappa, passa sul mouse sopra le icone per avere informazioni.

I quattro elevatori interni portano al secondo livello degli hangar delle astronavi dei giocatori. I quattro esterni sono i seguenti. Li ho denotati con i **colori** che ho marcato sulle mappe sopra:

- Elevatori Mission departures: partenza per i primi flashpoints (Hammer Station, Athis, Mandalorian Raiders); Quando cliccki sull'elevatore ti troverai le seguenti destinazioni: *Galactic Starfighter Launch Deck*: hangar con partenza per il flashpoint Kuat Drive Yards, vendors e quest inerenti alle battaglie PvP. *InterFleet Transport*: taxi per le altre due astronavi della Fleet, dove trovare le partenze per i flashpoints di livello alto e le Operations. *Outbond Hangar*: per le partenze di alcuni tactical flashpoints Korriban/Tython incursion e il continuo della story arc Forged Alliances ovvero i due flashpoint su Manaan e Rakata Prime.
- Partenze per il pianeta capitale (Coruscant/Dromund Kaas) e il primo flashpoint The Esseles/Black Talon, e quelle per i Pianeti iniziali

- Cartel Bazaar: sezione con GTN, Appearance Designer, vendors esclusivi dal contrabbando Hutt e per i sistemi di Reputation legati al Cartel Market e i panels dove trovare le quest dell'evento Bounty Contract Week (BBA), quando attivo.

Al centro, la Cantina è raggiungibile con gli elevatori. Il livello sopraelevato contiene vendors per chi ha i vantaggi della Deluxe o della Collectors Edition.

La **Galassia** di SWTOR è la medesima dei film. I mondi visitabili sono i cosiddetti "Core Worlds". Alla ricerca dello spirito dell'Imperatore, Repubblica e Impero si spingeranno nel Wild Space (il settore più a sinistra), dove sorge l'Eternal Empire di KOTFE. Il settore centrale è quello della Repubblica, quello più a destra è l'Hutt Space, mentre quello più in basso è l'orlo esterno (di Tatooine). In alto a destra si trova il settore dell'Impero Sith mentre l'ultimo rimasto è il settore di Ilum. I pianeti interamente visitabili in SWTOR sono una ventina.

ESEMPIO DI INTERFACCIA PERSONALIZZATA

Ogni giocatore, prima o poi, realizza la propria. Per concludere il capitolo, vi mostro la mia usuale interfaccia di gioco. Le quickbar le ho ridotte a rettangoli (riducendo il numero di colonne), così da tenerle vicino al personaggio e avere tutto sott'occhio. Inoltre, le abilità che uso di più, le ho legate a tasti rapidi. Come? Basta andare nelle preferenze, poi in "keyboard shotcuts" e nella scheda "quickbars" individuare la posizione a cui assegnare il tasto. Importantissimo è assegnare un tasto all'interrupt. Ogni classe ha una abilità diversa di interrupt, trattasi di una skill che non produce danno, ma interrompe l'azione del nemico. È fondamentale poter interrompere rapidamente certe azioni in flashpoints e operations. Io ho l'interrupt assegnato al tasto E. La mia interfaccia non è adatta all'endgame più spinto, ma è una buona via di mezzo con la soluzione "base". Poi ognuno, col tempo, si trova a proprio agio in soluzioni diverse!

Da notare, e vale per tutti: in basso a sinistra della minimappa sono presenti due icone. Una rossa e una blu. Sono i simboli del Lato Oscuro o del Lato Chiaro della Forza. Possiamo devolvere i nostri sforzi a uno o l'altro. La somma delle prestazioni dei giocatori in un server farà avanzare uno schieramento a discapito dell'altro. Queste "guerre della Forza" si resettano in certi momenti.

INTRODUZIONE ALLE CLASSI e al DISCIPLINE SYSTEM

- Al momento della creazione del personaggio, dopo la scelta del server (unica), si può scegliere la fazione, Impero Sith e Antica Repubblica, protetta dall'Ordine dei Jedi. Le scelte fatte possono portare il tuo personaggio verso il Lato Chiaro o il Lato Oscuro della Forza, indipendentemente tu sia Imperiale o Repubblicano. Particolari scelte e azioni possono aumentare i tuoi punti Lato Oscuro o Lato Chiaro, e quindi la tua relazione con i tuoi compagni, l'avanzamento della trama e persino il tuo aspetto fisico!
- Le classi sono 8, ogni classe ha una trama che la caratterizza e diversa dalle altre, seppure intrecciate nello sfondo comune della guerra. Al momento della creazione del personaggio, puoi scegliere **la classe avanzata** che determinerà le tue attitudini a stile di combattimento, difesa e cura. *Esempio, uno Smuggler può diventare Scoundrel o Gunslinger*. La classe avanzata è ulteriormente divisibile in 3 stili in base al ruolo o allo stile di gioco che vuoi adottare (Discipline System). Specializzati sul ruolo che vuoi impersonare, prendendo solo i punti che aumentano le statistiche che usi. Inoltre, riceverai ad ogni certo numero di livelli degli Utility Points per specializzarti ancora di più.

Jedi Knight: Guardian & Sentinel; Consular: Sage & Shadow; Smuggler: Gunslinger & Scoundrel; Trooper: Commando & Vanguard

Sith Warrior: Juggernaut & Marauder; Inquisitor: Sorcerer & Assassin; Hunter: Powertech & Mercenary; Agent: Operative & Sniper

SWTOR è un MMORPG. Per questo, dovrai scegliere un ruolo per il tuo personaggio, non sempre modificabile in seguito: *TANK* (che assorbe più danni e attacca per primo i nemici) *DPS* (che provoca più danno ma è debole, suddivisibile in MDPS (corto raggio) e RDPS (lungo raggio) *HEALER* (curatore)

Fra le due fazioni, le classi sono speculari per abilità, skills e ruoli, ma diverse e intrecciate nella trama. Eccole con le rispettive classi avanzate e i pianeti d'origine:

Jedi Knight – cavaliere jedi – Tython
- Jedi Guardian – Spada laser, Focus o Shield se DPS a corto raggio o Tank – Heavy armor
- Jedi Sentinel – Due spade laser, DPS a corto raggio – Medium armor

Jedi Consular – ambasciatore jedi – Tython
- Jedi Shadow – Doppia spada laser, Focus o Shield se DPS a corto raggio o Tank – Light armor
- Jedi Sage – Spada laser e Focus DPS a lungo raggio o Healer – Light armor

Smuggler – contrabbandiere – Ord Mantell
- Gunslinger – Due pistole, DPS a lungo raggio – Medium armor
- Scoundrel – Pistola e scattergun, DPS a corto raggio o Healer – Medium armor

Trooper – soldato repubblicano – Ord Mantell

Vanguard – Fucile blaster, Generator o Shield se DPS a corto raggio o Tank – heavy armor

Commando – Cannone blaster e Generator, DPS a lungo raggio o Healer – heavy armor

Sith Warrior – guerriero sith – Korriban

Juggernaut – Spada laser, Focus o Shield se DPS a corto raggio o Tank – Heavy Armor

Marauder – Due spade laser, DPS a corto raggio – Medium Armor

Sith Inquisitor – sith inquisitore – Korriban

Assassin – Doppia spada laser, Focus o Shield se DPS a corto raggio o Tank – Light armor

Sorcerer – Spada laser e Focus, DPS a lungo raggio o Healer – Light armor

Imperial agent – agente imperiale – Hutta

Sniper – Fucile di precisione e vibroblade, DPS a lungo raggio – Medium armor

Operative – Fucile blaster e vibroblade, DPS a corto raggio o Healer – Medium armor

Bounty Hunter – cacciatore di taglie – Hutta

Powertech – Pistola blaster, Focus o Shield se DPS a corto raggio o Tank – Heavy armor

Mercenary – Due pistole blaster, DPS a lungo raggio o Healer – heavy armor

In base alla classe avanzata scelta, come abbiamo detto, il Discipline System sarà il modo di personalizzare il tuo personaggio ma soprattutto, scegliere il ruolo che svolgerà in combattimento: Tank, Healer o DPS. Le classi che possono essere solo DPS, avranno tre modi diversi di esserlo, quelle che possono essere anche tank, avranno un ramo per il tanking e due per il dpsing. Idem per l'healing.

Passo 1: Scelta della classe al momento della creazione del pg (dobbiamo scegliere fra una delle due classi avanzate). Passo 2: durante il leveling seguiamo il percorso obbligato ed ogni certo numero di livelli otteniamo un Utility point nel Discipline System. Passo 3: distribuiamo attentamente i pochi utility point nelle specializzazioni di livello Skillful, Masterful, Heroic e Legendary.

Ad ogni nuovo punto acquisito, l'icona del Discipline System ("Combat Proficiencies" nel menu in gioco) da dentro il menu di controllo lampeggerà. Cliccandola, comparirà una finestra divisa in due con i dettagli delle due classi avanzate.

È importante sottolineare che un trooper diventato Commando può passare quando vuole (se ha il gear adatto) da DPS a Healer, cambiando ramo, ma non potrà mai fare marcia indietro e diventare un Vanguard.

Non tutti i livelli ci garantiscono una nuova abilità o un nuovo utility point, ma tutti hanno alzano il rank di almeno una di quelle che già possediamo: per questo deve diventare d'obbligo visitare il trainer ed acquistarle! Troveremo un trainer in ogni principale centro abitato. Cliccando sul trainer della nostra classe si

aprirà una finestra con tre schede contenenti le abilità che possiamo imparare. Dobbiamo essere noi a controllare tutte e tre le schede (General, Class, Advanced Class) altrimenti rischiamo di dimenticarle!

Attenzione, i punti del Discipline System sono resettabili in ogni momento, e sono pensati proprio per questo: resettarli ed utilizzare quelli che ci servono o pensiamo siano più utili per la determinata situazione in cui ci troviamo. Abbassano i cooldown, offrono effetti collaterali a certe skill, ma non influenzano il ruolo o le statistiche del personaggio.

I Subscriber possono resettarli senza nessun costo dallo Skill Mentor sulla Fleet di appartenenza.

STATISTICHE DEL PERSONAGGIO

I ruoli sono definiti dal percorso scelto nel Discipline System del tuo personaggio e dai punti Utility che tu distribuirai a corredo. Concentrati sul percorso scelto e non disperdere i punti. Ad esempio, un Commando o un Operative, per essere favorito nell'healing deve avere tutti i suoi punti distribuiti su abilità che in un qualche modo favoriscono direttamente o indirettamente, con cooldown o sconti sui costi in energia, l'healing.

Premi C per vedere la scheda statistiche/equip del tuo personaggio, del compagno attivo e della tua astronave.

Le due schede in basso mostrano tipicamente le statistiche Ranged/Melee (danno a distanza/ravvicinato) e Defense, ovvero con i punti vita e la quantità di armatura (Armor Rating, ovvero quanto danno la tua armatura sopporta). Basta cliccare sulle freccine per aprire menù a cascata e visionare le ulteriori statistiche Tech (per le classi che non usano la forza) e Force. In quelle schede potrai vedere danno e crit riguardanti le abilità tecnologiche o che utilizzano la forza.

Oltre a questo, i ruoli ma anche le classi sono definite dalla gear e dalle armi. Tutte le classi utilizzano due stat primarie: **Endurance** (che dà punti vita) e **Mastery** (che aumenta l'attacco). Quelle primarie sono importantissime mentre quelle secondarie, da Power a Shield, iniziano a "fruttare" dai livelli più alti, per intenderci intorno al 25. Ad esempio se vuoi che il tuo Guardian sia un buon tank, dovrà avere gear o dovrai modificarle per preferire Defense Rating o Shield Rating al posto di Critical Rating e Power, che ti servono al contrario se scegli di essere DPS.

- **Endurance: punti vita**
- **Mastery: attacco**
- **Power: statistica secondaria che aumenta il bonus danno/cura**
- **Critical Rating: possibilità percentuale di sferrare un attacco critico e di quanto maggiore sarà**
- **Defense Rating: percentuale del danno assorbita (ti interessa solo se sei tank!)**
- **Shield Rating: possibilità percentuale che il tuo shield assorbi i danni (… solo tank)**
- **Absorption Rating: indica quanti danni assorbirà lo shield (…solo tank)**
- **Accurancy: possibilità % di centrare o meno il bersaglio ed ignorare l'armatura del nemico**
- **Alacrity: statistica che misura la velocità di esecuzione delle abilità**

Esempio: se hai 20% Shield e 50% Absorption, vuol dire che ci sono il 20% di possibilità che il tuo scudo assorba il 50% di un danno. Puoi evitare di concentrarti sulle percentuali fino ai livelli 20-25, mentre queste sono assolutamente essenziali in end game, dal livello 50 in su. Le statistiche primarie invece devono essere curate fin dal livello uno.

Come puoi notare, Endurance misura i punti vita (Health point – HP), e quindi riguarda tutte le classi. Un punto endurance vale circa 10 punti vita, quindi un personaggio livello 50 con 24k di vita avrà 2.4k punti End circa.

Le statistiche del tuo personaggio dipendono dall'equipaggiamento che indossi e dal percorso scelto nel Discipline System. Senza equip, o con un equip non adatto, le perderai. Nota bene: Se utilizzi una statistica che non corrisponde al tuo ruolo, non ne trarrai sostanzialmente alcun vantaggio!

Le tattiche indicate valgono soprattutto per Heroics/Flashpoints/Ops, mentre ovvio se giochi da solo sei libero di sperimentare i mille modi per morire…

- Tank –Shield, Defense, Absorbtion Rating (avere ASSOLUTAMENTE uno shield generator) Tattiche: il primo ad attaccare. Essere concentrato sui nemici più forti che devi tauntare a te se attaccano altri membri del gruppo. All'inizio di una quest in gruppo, come un flashpoint, fai Guard sull'healer / mdps in modo che riceva meno danno.
- DPS –Power, Critical, Accurancy (l'ordine varia in al percorso scelto) Tattiche: la cosa più importante è seguire la rotation migliore per le tue abilità senza rimanere a corto di energia. Se non farai abbastanza danno, il gruppo potrebbe soccombere. Non attaccare mai per primo se c'è un tank in gruppo. Fai sempre CC se ve ne è necessità, e non rompere i CC degli altri. Proteggi l'healer da eventuali mobs, ed evita di complicargli la vita cascando rimanendo impacciato in trappole o AoE dei nemici.
- Healer –Power, Alacrity, Crit (l'ordine varia in base al percorso scelto, vedi capitolo delle classi) Tattiche: la cosa più importante è seguire la rotation migliore per le tue abilità senza rimanere a corto di energia. Non sprecare energia per gli attacchi, dedicati solo alla cura e ai cleanse dei debuff che i nemici scagliano a te e ai tuoi alleati. Potenzia i compagni prima che entrino in combattimento. Assolutamente non attaccare mai per primo, e in generale, evita di attirare i nemici su di te: cura e basta.

Mastery non l'ho indicata perché ovviamente sta al primo posto in tutti e tre i ruoli (solo per i tank forse Endurance importante allo stesso modo, perché devono avere tanti più punti vita). I ruoli comportano quindi un diverso equipaggiamento della gear, ma anche delle armi secondarie, quindi a seconda della classe, come abbiamo visto nel paragrafo prima: Focus, Generator, Shield Generator o una seconda arma.

Diamo, per concludere una panoramica sui character, uno sguardo veloce alla funzione Outfit Designer. Si tratta di un'opzione puramente cosmetica, ovvero che non riguarda le skill/punti vita, ma solo l'aspetto. (I numerelli da 1 a 4 nell'immagine della pagina precedente, a lato del personaggio). Il succo è questo: il nostro pg ha il gear di cui ha bisogno, ma vogliamo farlo apparire diversamente, senza spostare le mod? Ecco, l'Outfit Designer fa questo. Abbiamo due slot sbloccati di default (fino a 16 acquistabili). In ogni slot possiamo inserire un set di gear che funzionerà solo come aspetto esteriore, senza inficiare sulle caratteristiche. Le statistiche del personaggio rimarranno quelle del gear principale (quello "Active") però l'aspetto sarà quello del gear nel set 1, o 2...e potremo cambiare rapidamente aspetto. Ma ripeto, se dentro a quel set ci mettiamo delle mod non cambierà nulla, il gear effettivo è quello Attivo, quelli inseriti nell'outfit designer riguardano solo l'aspetto.

Un altro parametro in SWTOR che va ad agire sulla forza dei personaggi è quella dei **TACTICAL ITEMS**. Da un certo livello in poi, tipicamente in end game, potrai impiegare questi oggetti (uno alla volta) per potenziare, perennemente finché li hai addosso, un certo rating. Ce ne sono anche che agiscono a rotazione, ad esempio ogni due secondi cambiano tra il potenziamento della Mastery a quello del Critical, e così via dicendo. I tactical items agiscono come buff.

COMBATTIMENTO e DAILY AREAS END GAME

Vediamo quali sono le basi per il combattimento, sostanzialmente l'attività che vi terrà impegnati di più, nel gioco. I nemici possono essere, in ordine di difficoltà nello sconfiggerli, Weak, Standard , Strong, Champion, Champion Elite. Il suffisso Boss indica che il nemico è dotato di abilità molto avanzate. Questo rank lo si denota dalla quantità di stelle e decorazioni intorno all'icona del nemico selezionato, oltre al fatto che è indicato nel suo bio dopo la distanza. Il controllo del personaggio è quello tipico da MMORPG. Barra della salute (rossa) e dell'energia (gialla). Quest'ultima in SWTOR assume forme diverse per ogni classe speculare. Il controllo del personaggio è quello tipico da MMORPG. Barra della salute (rossa) e dell'energia (gialla). Quest'ultima in SWTOR assume forme diverse per ogni classe speculare.

Un nemico Champion Elite

Un mob Strong

Esempio: Smugglers e Imperial Agents consumano l'energia (Energy) combattendo, mentre Knights e Sith Warriors la guadagnano eseguendo le abilità, e la perdono stando fuori combattimento (Focus). Basta prenderci la mano, e non sarà più un problema.

- Per combattere un nemico, selezionalo premendo TAB e premi i tasti corrispondenti alle abilità nella barra dedicata, o cliccaci sopra con il mouse
- Usare il click sinistro per selezionare i nemici è comodo se si è a distanza, ma risulta più lento e difficile con gruppi numerosi o a distanza ravvicinata in quanto i nemici possono essere in movimento
- L'attacco base è il tasto 1, ricarica energia e non ha cooldown (tempo di ricarica). Puoi anche premere il tasto destro su un nemico per eseguire questo attacco
- SWTOR non è un gioco d'azione. Leggi le caratteristiche delle abilità per quali usare e come usarle. Cerca la **rotation migliore** per la classe che hai scelto in base a quelle. Esempio: una abilità toglie armatura, e una fa molto danno. Quale eseguirai all'inizio, su un nemico? La prima! In modo che quella dopo faccia ancora più danno! La tua capacità di combattimento dipende tanto dalla tua abilità nel gestire le skill, quanto dall'equipaggiamento che indossi (vedi paragrafo GEAR e OGGETTI)
- Ogni volta che sali di livello vai dal Trainer della tua classe per comprare nuove abilità, se non le ricevi in automatico.
- Quando le hai acquistate/ottenute, premi P e cercale e posizionale sulle barre delle abilità (quickbars) che hai a schermo, se non ci vanno in automatico, sbloccando il lucchettino che abbiamo visto prima.
- Controlla TUTTE le schede del pannello abilità: se sei un Guardian, controlla sia quella "Jedi Knight" che quella "Guardian". Le abilità passive dovresti conoscerle, per imparare bene la rotation, però ovviamente non puoi spostarle nella barra delle abilità.

- La barra delle abilità iniziale non sarà sufficiente a partire dal 10 livello. Usa il simbolo con le quattro frecce sotto la tua icona e seleziona "Extended Quickbars" per avere a disposizione più barre per le abilità.
- I medpack che trovi si consumano e possono essere utilizzati solo una volta per combattimento.
- Sfrutta il terreno: se ti trovi in difficoltà ma sei vicino ad un precipizio, se hai una abilità di push spingi il nemico di sotto. Se sei un dps a lungo raggio, sfrutta tutti i 35 metri di portata mettiti in copertura (tasto F).
- Per recuperare la vita usa la tua abilità di recupero, tipicamente "Recuperate", che hai dal livello 1. I medpac usali solo in combattimento (ne puoi usare al massimo uno per lotta). Stessa cosa per recuperare energia spesa per le abilità. Molti oggetti di Recuperate divertenti e diversi sono disponibili nel Cartel Market e GTN, e nel Cartel Bazaar.
- L'abilità "di base", rappresentata dal primo attacco disponibile, è molto semplice e fa poco danno ma non consuma energia.
- Ricordati di curarti ogni volta che finisci un combattimento. Sei fuori combattimento quando scompare l'icona rossa con la pistola a fianco della tua barra salute.
- Ogni volta che ritorni ad un punto di controllo, con il quick travel o perchè sei morto, ricordati di trovare un "Repair protocol droid" e riparare tutta la tua gear (click destro e poi "Repair All"). Infatti sia vestiti che gear si deteriorano se muori e con il passare del tempo, e se la durabilità arriva a 0/120, perdono tutti i loro effetti.
- Se non riesci a finire una missione o a sconfiggere un nemico, chiedi in chat o utilizza una stim che aumenti i tuoi attributi primari.
- Se hai un compagno, quando sei fermo mandalo a fare crafting, ma se sei in movimento portalo sempre con te e se non sei Tank, fagli attaccare i nemici prima di te.
- Attacca sempre i nemici dal più debole al più forte. Elimina prima i più deboli! Quindi, prima di entrare in un combattimento, esamina la situazione. Più stelle dorate e argentate ci sono sull'icona del nemico, più forte sarà. Passa il mouse sopra l'icona per vedere info come nome, razza o punti vita del nemico. Vale anche per gli altri giocatori.
- Raccogli gli oggetti e i crediti lasciati dai nemici (vedi sezione Looting)
- Utilizza con intelligenza le tue abilità e sangue freddo! Se sei un dps a lungo raggio, sfrutta la distanza. Se sei Tank e hai l'abilità Taunt, attivala affinche i nemici si concentrino su di te.
- Attenzione alle abilità dei nemici: se noti aree colorate (AoE: area of effect) sotto i tuoi piedi o rivolte verso di te, vuol dire che è una abilità ad area di un nemico, cambia subito posizione!
- Una delle tattiche di combattimento da conoscere assolutamente, è il Crowd Control (CC). Quando i nemici sono troppi, magari con anche un mini boss tra loro, è sempre consigliabile fare cc sul più forte. Ovvero, cc è una abilità di quasi tutte le classi che permette di mettere fuori combattimento un nemico, a patto che non subisca danno. Shadow/Assassins, Scoundrels/Operatives possono fare cc su umani e alieni mentre sono in stealth mode. Gunslingers/Snipers e Marauders/Sentinels possono fare cc solo sui droidi, entrando però in combattimento.
- Una cosa utile prima di entrare in combattimento con un gruppo di nemici tosti da sconfiggere, prima di fare cc è usare i Target Markers (Click destro sull'icona di un nemico). Con la squadra poi si deciderà su quale nemico marcato fare CC (per tenerlo fuori combattimento).

Esistono differenti tipi di gear:

- Comune: in qualsiasi livello, in qualsiasi pianeta. Gear di base ed altri items/modifications per gear, li ricevi come premio per missioni completate o raccogliendole dai nemici sconfitti.
- Di end game: solo completando flashpoints, operations, uprisings o altre attività dal menu Activities una volta raggiunto il livello 70.

- Speciale: acquistabile con token, commendations o dal Cartel Market. Tipicamente di tipo “custom” e vuote, ossia senza mods (che gli dovrai aggiungere tu).

Un ottimo modo per fare crediti e avanzare con la reputazione dei diversi sistemi è fare le missioni Heroic e le ripetibili DAILY. Cosa sono le **DAILY AREAS**? Si tratta di pianeti o zone di pianeti dove i giocatori possono ritrovarsi ogni giorno per svolgere quest che possono essere ripetute ogni giorno per guadagnare crediti e reputation.

Un priority transport terminal, per teletrasporto nelle DAILY areas. Qui è inattivo perché il personaggio è di livello inferiore al 50.

Puoi raggiungerle con la tua astronave, oppure puoi usare i trasporti rapidi locati al di fuori dell’hangar delle astronavi nella fleet, e nelle stesse DAILY areas. Sono:

- ILUM: si tratta di quattro Heroic mission,piuttosto lente ma senza Weekly. Daily ed Heroics molto remunerative ma piuttosto lente da completare le trovi anche su Belsavis.
- **BLACK HOLE** (Corellia) : tre Daily, una Area e una Heroic comprese in una Weekly. Aperta a tutti dal livello 50.
- **SECTION X** (Belsavis): quattro Daily, una Area e una Heroic comprese in una Weekly. Molti crediti come ricompensa. Sistema di Reputation e gear speciali. Include lo startup della storyline dei Dread Master (che si conclude su Oricon) e quella per avere il temibile droide HK-51. I giocatori free to play e i Preffered status devono sbloccarla dal Cartel Market. Livello 50.
- **MAKEB**: ripercorrendo le stesse aree della story line, tante, tantissime missioni molto varie e una [STAGED]Weekly con sei missioni a settimana. Crediti e reputation come ricompensa. Richiede di aver acquistato l’espansione Rise of The Hutt cartel (o Shadow of Revan) e averne conclusa la story-line. Le daily sono livello 55.
- GSI MISSIONS: sistema di Reputation, tools e gear personalizzate. Serie di quattro daily per pianeta completabili con i Macrobinoculars e i Seeker Droids. I pianeti dove il giocatore può trovare il GSI Mission panel sono: Tatooine, Alderaan e Makeb.
- VOSS[Weekly]: ripercorre tutte le Heroic sul pianeta Voss, offrendo Reputation e crediti. Livello 55, anche se le heroics sono le stesse dei livelli inferiori, ma vengono scalate per il livello 70.
- **CZERKA CZ-198**: quattro velocissime daily e due flashpoints completabili in normal mode anche in un gruppo di due soli giocatori. I giocatori Free to play e Preferred status devono sbloccarla.
- **ORICON**: quattro dailies più quattro bonus per Seeker Droids e Macrobinoculars, una Area e una

Heroic molto difficili rispetto alla media. Tanti, tantissimi crediti come ricompensa. I giocatori Free to play e Preferred status devono sbloccarla.

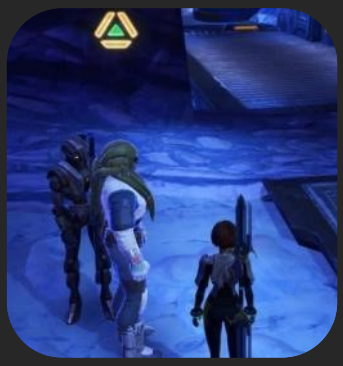
- **RISHI** / **YAVIN 4** I bellissimI pianetI introdottI con l'espansione Shadow of Revan (SoR). Per potervi accedere devi seguire la story line dell'espansione.
- **ZIOST** e altri pianeti over 60. Daily più variegate, introdotte da BioWare per i livelli 65. Section X, CZ, Makeb , Oricon e Voss hanno anche la Reputation dedicata. Tutte le daily areas invece, sono condivise da entrambe le fazioni e permettono il PvP libero.
- I pianeti di end game in **KOTFE** e **KOTET** (**Iokath**, ad esempio).
- **Ossus e Dantooine (70)**
- **ONDERON (75).**
- Al livello 70, tutte le **Heroic Missions** sono ripetibili e facilmente accessibili da un comodo pannello sulla Fleet o sul pianeta Odessen (che diventerà la sede dell'Alleanza contro l'Eternal Empire) o ancora più comodamente dal pannello **ACTIVITIES**. Sono la tipica attività di contorno per l'end game, per aumentare Reputation, aumentare l'Influence sugli alleati e raccogliere crediti.

- I flashpoint completabili in solo "Star Fortresses" da Odessen una volta raggiunto almeno il capitolo 10 in Fallen Empire. Divertentissimi e remunerativi di achievements… stesso discorso per Crisis on Umbara e A traitor among the Chiss.

LEVELING, TIPOLOGIE DI QUEST E LEVEL SYNC

In SWTOR puoi incontrare tre tipologie di “entità”. Se hanno un nome sopra anche se non li selezioni e si muovono liberamente, vuol dire che sono altri giocatori. Se il nome non compare fino a che non li selezioni, vuol dire che sono NPCs (Non playable characters – personaggi non giocabili) ovvero gestiti dal gioco. Gli NPCs possono essere:

- Mission givers: hanno un triangolo giallo sopra la testa, vuol dire che puoi interagire con loro per accettare o concludere una missione o semplicemente dialogare. Se il triangolo è pieno con un quadratino verde, vuol dire che interagendo concluderai o passerai al passo successivo di una missione. Spesso cliccare su di loro (click destro) fa iniziare un dialogo. Viola sono le quest della classe. In violetto sono espresse le quest PvP.
- Nemici: la maggior parte che incontrerai sono nemici. Se li selezioni appaiono la loro barra salute e il loro nome in rosso.
- Indifferenti: se li selezioni il nome compare in giallo, vuol dire che non sono infastiditi dalla tua presenza, ma ti attaccheranno se tu farai lo stesso.
- Alleati o pacifici: ad esempio animali “grossi e buoni” che non possono essere uccisi, o personaggi posizionati come “sfondo” all’ambientazione. Vengono marcati in verde e non puoi interagire con loro se non minimamente.



Una quest da concludere...

...e una da iniziare!

Usa la mappa, tasto M, per vedere dove andare. Le zone inesplorate sono oscure, ti basta raggiungere il loro confine per esplorarle immediatamente a grosse sezioni. Passa con il mouse sopra un obbiettivo nella mappa (i soliti triangolini) per avere maggiori informazioni

Clicca sul nome della missione nel Mission Tracker (la lista in alto a destra) per aprire il Pannello Missione. Potrai resettarla, abbandonarla, segnarla per vederla sulla mappa e condividerla con i tuoi membri del gruppo (Share). Nel pannello missione c’è scritto il riassunto della stessa e anche il premio che riceverai.

- Quando arrivi in una nuova zona, automaticamente sbloccherai i Quick Travel Points più vicini. I taxi sono sin da subito visibili nel pianeta di arrivo. Il trasporto con taxi ha un piccolo prezzo in crediti ma non ha cooldown.
- Alcune missioni richiedono l’utilizzo di oggetti. Cercali nell’inventario nella scheda “Mission items”, oppure a fianco del nome della missione in alto a destra. Clicca sul nome della missione per maggiori info.
- Se entri in una HEROIC AREA, vuol dire che in quella zona i nemici sono più potenti. Vuol dire che esiste una missione concentrata in quell’area da poter fare insieme ad altri giocatori.

- Le missioni HEROIC le puoi prendere da mission panels o npcs, e sono ripetibili di settimana in settimana e bilanciate in modo da essere completate da 2 (con companions) fino a 4 giocatori.
- Trova un luogo sicuro (cantina, punto di controllo, taxi, Fleet) e leggi per bene le tue abilità per imparare i loro effetti e la rotation migliore. Per sconfiggere i nemici più potenti possono servire minuti, se non decine di minuti di lotta senza sosta (nelle Ops), quindi devi imparare ad ottimizzarle.
- Molte missioni anno delle "Bonus Quests", che servono per non farti annoiare nell'andare alla ricerca della missione principale ma sono facoltative. Io consiglio sempre di farle, anche perché sbloccano tanti Achievements.
- Nel pannello missioni (tasto L) a lato trovi tutte le sezioni. Sotto la sezione Class trovi le missioni indispensabili per avanzare nella trama, sotto il nome del pianeta quelle attive sul pianeta in cui ti trovi. Ci sono poi le sezioni per ogni tipologia extra, come PvP o flashpoints. Puoi avere attive al massimo 25 missioni.
- La Fleet è il luogo di ritrovo dei giocatori, ed è il posto dove trovare ogni genere di venditore e servizio, dai Cargo per depositare gli oggetti per non occupare l'inventario fino alla cantina dei VIP e ai trainer. Ed è proprio sulla Fleet della tua fazione che puoi trovare i Priority Mission Terminals per tutte le missioni Daily come Flashpoints e Warzones.
- Se vuoi andare veloce, seguire la tua storia ma non fare le quest secondarie, puoi farlo. Potrai tornare poi quando vuoi nel pianeta che vuoi, a fare le quest. Il tuo livello rimarrà lo stesso, solamente le tue statistiche verranno temporaneamente abbassate (si chiama **Level Sync**) in modo da non renderti troppo potente per i nemici di quel pianeta.

Oltre a essere divertenti, ben fatte, tutte con storie originali e doppiate, le quest anche secondarie ti faranno esplorare tutti gli angoli più remoti del pianeta dove ti trovi.

LOOTING, OGGETTI e GEAR

“To loot” è l’atto del raccogliere gli oggetti caduti dai nemici sconfitti, oltre che dalle crates (cassaforti, bauli) sparse in giro per l’universo e vicino a boss di particolare difficoltà. Se ne vedi una, corri ad aprirla prima che lo faccia un altro!

Gear premium, prototype custom

Il loot in SWTOR è simile a tutti gli altri mmorpg. Quando uccidi un nemico, la maggior parte delle volte sopra il suo corpo si staglierà una stretta e altissima colonna luminosa. A seconda del colore della luce varia il contenuto:

- Grigio chiaro: crediti + oggetti cheap e standard
- Verde: crediti + oggetti premium
- Blu scuro: crediti + oggetti prototype e custom
- Viola: crediti + oggetti artifact
- Gialla: altri oggetti + oggetto/i missione. Vuol dire che quell’oggetto ti serve per una missione.

Il “drop” dei nemici, ovvero che cosa rendono disponibile per il loot, cambia a seconda della difficoltà e del livello degli stessi. Alcuni oggetti devi venderli o sbarazzartene perchè sono inutili e ti riempono l’inventario. La qualità di un oggetto la si riconosce dal bordo sottile che circonda la sua icona. Anche la gear si divide in:

- CHEAP: oggetti vari ma inutilizzabili, manda i tuoi compagni a venderli o fallo tu stesso cliccando su “Sell Junk” quando interagisci con un Repair droid in un posto di controllo. Se hai l’inventario pieno questi sono i primi che devi buttare via, se non sei vicino ad un punto di controllo, perciò trascinali fuori dall’inventario e fai click sinistro. L’icona è senza bordo.
- **STANDARD**: gear di livello più basso, non modificabile, o altri oggetti. Passaci sopra col mouse per leggere la descrizione. L’icona è circondata da un bordo bianco
- PREMIUM: media qualità L’icona è circondata da un bordo verde.
- PROTOTYPE: meno diffuse, ma molto più potenti. L’icona è circondata da un bordo blu.
- ARTIFACT/**LEGENDARY**: rari ma potentissimi. I giocatori Free to Play non possono equipaggiarli a meno che non acquistino lo sbloccabile nel Cartel Market. L’icona è circondata in viola o oro (se gear di end game e di rank massimo).

- CUSTOM: gear modificabile. All’interno puoi inserire un *Armoring*, una *Mod* e un *Enheancement* se è un pezzo di armatura, un *barrel*, una mod e un enheancement se è un arma. Per modificare pezzi della tua gear o altri…

… devi raggiungere una Item Modification Station oppure fare CTRL+click destro sull'oggetto stesso, e selezionare le mod che vuoi inserire. Le mod possono essere PREMIUM, PROTOTYPE e ARTIFACT; modificare un'oggetto può migliorare le sue statistiche, peggiorarle, renderlo di livello superiore o inferiore, o totalmente cambiare il suo utilizzo. L'immagine a lato è un reperto storico, ormai: pre-KOTFE. Oggi al posto di "Aim" ci troverai solo "Mastery" indicato nelle mod e nel gear (prima di KOTFE ogni classe aveva la sua master skill)

Attento però. Le armoring end game non sempre possono essere inserite in ogni pezzo di gear, e non puoi mettere un Reflex Barrel per pistola dentro una spada laser. Ma si tratta solo di logica.

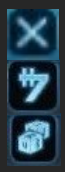
- Le armi possono essere Main Hand o Offhand, primaria o sec. Un offhand non può usarsi come main e viceversa, a meno che non sia un item valido per entrambe.

I pezzi di equipaggiamento, di qualunque tipo, possono essere confrontati con quelli che già indossi. Basta passarci sopra con il mouse e, se hai già oggetti dello stesso tipo equipaggiati, compariranno dei popup con le differenze tra i due o più. Gear pre livello 50 ne trovi di tutti i tipi, la puoi raccogliere dai nemici o acquistare con i crediti, mentre quella livello 70, di "end game", ovvero con statistiche molto elevate, la trovi solo come drop o ricompensa di attività accessibili da tutte le attività end game.

Gli oggetti che i tuoi nemici droppano, o che acquisti dal Cartel Market, possono essere o meno Bound. Ciò significa che una volta raccolti non potrai venderli nel GTN o darli ad un altro giocatore o personaggio, ma solo venderli per il prezzo minimo ad un vendor del gioco o usarli.

- Binds on Pickup (BoP): oggetti che diventeranno bound appena li raccogli
- Binds on Equip (BoE): oggetti che si legano a te solo se li equipaggi.
- Binds to Legacy (BtL): oggetti che si legano alla tua Legacy quando li compri.

Attento quindi quando sei in gruppo a prendere oggetti che non ti servono, potrebbero servire ad un tuo compagno! Come in ogni MMORPG, ci sono delle regole. Quando sei in gruppo e raccogli degli oggetti da un nemico sconfitto, se i tuoi compagni sono a portata i crediti verrano automaticamente distribuiti in parti uguali mentre gli oggetti Cheap e Standard (come i medpack) li riceverai tu. Ma se il loot è PREMIUM o superiore, comparirà un pannello contenente l'item e con quattro opzioni:



- Pulsante X: farai "Pass" su quell'oggetto, ovvero non lo riceverai.
- Pulsante "Greed" (simbolo dei crediti): cliccalo se l'oggetto non ti serve, ma preferisci non buttarlo.
- Pulsante "Need" (simbolo scatoletta): cliccalo se l'oggetto ti serve. Es: un pezzo di gear che ti manca o migliore

Se più persone hanno fatto click sullo stesso pulsante, l'item verrà assegnato a random dal computer (rolling).

Un cattivo o sbagliato looting ti può fare espellere dal gruppo o peggio, riportare a BioWare. Spesso molti giocatori inesperti cliccano Need senza motivo, ma questo non è ammissibile ai livelli più alti o nei Flashpoint, missioni lunghe e che richiedono un sacco di sudore! Ecco le regole che non devi dimenticare mai:

- Non fare mai need su un oggetto se non puoi utilizzarlo o se non ha le statistiche che servono a te
- Non fare mai need su un oggetto se ne hai una versione migliore o per il solo intento di rivenderlo

- Non fare mai need su un oggetto per poterlo dare al tuo compagno non giocante se gli altri membri del gruppo ne hanno bisogno
- Non fare mai need su un oggetto se ha le tue statistiche, ma è di molti livelli più alto di te (più di cinque per capirci)

Quindi, per un buon loot:

- Fai need se il pezzo di gear ha le statistiche che ti servono e ti manca, o è migliore di uno che hai già.
- Fai sempre Greed per qualsiasi oggetto, che tu lo possa usare o no. L'attribuzione è casuale e fare Pass non ti fa partecipare. Fai Disassemble solo nel reale caso in cui i materiali ti servano per il crafting e gli altri abbiano fatto Greed o Pass. Questo tasto qui:

Nell'inventario, ogni cosa ha il suo posto. I materiali hanno una scheda dedicata, accessibili dai pulsanti a sinistra della scheda principale dell'inventario. Al primo personaggio creato, si parte con un inventario dav-

vero limitato. Con l'utilizzo dei crediti o dei Cartel Coins si potrà espandere di riga in riga. Tenere presente anche che coi vari Cargo (Legacy, Guild, Personal) si ha a disposizione spazio in più che non è visibile agli altri giocatori (una sorta di banca personale). I Cargo possono essere posizionati nelle Stronghold, nella nave di gilda, si trovano nella propria nave e ovviamente anche nelle Fleet.

Ricorda: se nel fare loot con altri giocatori hai sbagliato qualcosa, a volte alcuni item possono essere spediti indietro via mail o consegnati ai membri del tuo gruppo per un tempo limitato tramite la funzione "Trade", che i Free to Play non hanno però.

GRUPPI – SOCIAL – GILDE

- Puoi sfidare a duello qualunque giocatore, se sei in un'area non "rested" o sulla Fleet. Seleziona l'altro giocatore, fai click destro sulla sua icona e "Invite to Duel". Si può venire sconfitti ma non uccisi.
- Per parlare ad un solo giocatore, nella chat clicca sul suo nome. Comparirà /whisper dopo il quale le parole che scrivi verranno lette solo dal giocatore interessato
- Puoi invitare a gruppo o essere invitato da chiunque della tua fazione. Puoi Accettare o Declinare se non sai di chi si tratta e non ti va di farti sballottare in giro da giocatori inesperti che chiedono gruppo a chiunque.
- Per invitare a gruppo, clicca sull'icona + viola a fianco dell'icona di un altro giocatore.
- Un gruppo può essere formato da massimo 4 giocatori. Se la missione è di alto livello e difficile, assicurati di avere un healer e un tank, o un giocatore di livello molto più alto
- Se ci sono membri del gruppo di livello molto più alto, guadagnerai molta meno esperienza
- Per parlare solo con i membri del gruppo, clicca sul fumetto nel pannello della chat e seleziona "Group". Il colore della chat di gruppo è il viola.
- Segui le regole del LOOTING nel raccogliere gli oggetti quando sei in gruppo
- Per invitare altri membri al gruppo devi essere il Leader (fondatore del gruppo)
- Per invitare membri fuori dal tuo campo visivo, scrivi in chat "/invite" seguito dal nome preciso del giocatore e premi invio, oppure clicca col destro sul loro nome in chat.
- Se ci sono troppi giocatori, il pianeta viene diviso in istanze. Se ti invitano o inviti a gruppo giocatori su altre istanze, fai click destro sull'icona del giocatore e "shuttle to istance x", oppure apri la mappa e in basso a destra clicca sul nome del pianeta per scorrere tutte le istanze.
- Non sbagliare istanza perché puoi cambiarla al massimo due volte, poi per poterlo rifare devi riloggare
- Di solito è buona norma che ci si trova in istanza diverse, siano i membri a trasferirsi nell'istanza del leader, sempre che non sia piena o lui non scelga il contrario.
- Quando sei in gruppo sconfiggendo nemici potenti e nei dialoghi guadagni Social Points. Un alto grado di Social Points ti permette l'accesso a gear speciale, nuovi titoli e altro
- Per uscire dal gruppo clicca sulla tua icona> Group> Leave Group

Ogni razza ha una social ability, controlla nel pannello abilità (premi P). In alto a sinistra, sopra la chat, premi il bottone con una figura stilizzata per selezionare tutte le emote che puoi fare: ballare, ridere, piangere, baciare. I free to play ne hanno meno, ma possono comprarle come ogni cosa nel Cartel Market o nel GTN.

- Per aggiungere un giocatore alla lista amici, click destro sul suo nome>Additional Commands>Add to Friends List. Così facendo saprai quando è online e potrai facilmente whisperarlo o invitarlo a gruppo
- Per controllare gli amici online, apri la scheda Social (tasto S): puoi controllare gli amici, i gildani e nella tabella "Who" puoi digitare il nome di un qualsiasi giocatore per vedere se è online e whisperarlo, in qualunque pianeta sia, purché della stessa fazione.
- Puoi cliccare col destro sull'icona di un giocatore, o sul suo nome in chat, e fare "ignore" per far sì che quel giocatore non possa più parlarti, ne essere messo in gruppo con te. Puoi riportare per spamming o altro, ma non è una cosa da prendere alla leggera. Se uno sfortunato continua a darti fastidio, esaltandosi o sminuendoti, se puoi lascialo marcire nella fogna dove vive, semplicemente ignorandolo in modo assoluto. Usare in caso di Trolling o spamming, ma prima è utile chiedere consiglio in chat o in gilda.

- Le gilde possono partecipare, acquistando un'astronave di gilda, agli **eventi Conquest** settimanali di conquista nello spazio. Si tratta di completare le normali attività di end game e non solo, ma mirate e guadagnando punti per entrare nelle classifiche ed aggiudicarsi un pianeta per una settimana.
- Se vuoi combattere contro altri giocatori, a patto che ce ne siano nello stesso pianeta disposti a farlo, puoi “flaggarti PvP” (come si diceva un tempo), ossia click destro sulla tua icona e fare “Set PvP Focus” e/o dalla minimappa cambiare istanza da PvE a PvP.

COMMERCIO E CRAFTING (CREW SKILLS)

Diversamente dai classici RPG e MMORPG, in SWTOR non sarai tu a craftare oggetti, ma saranno i tuoi compagni in base ai tuoi ordini e lavoreranno anche mentre sei offline!

- Per linkare un'oggetto/missione nella chat, fai MAIUSC+CLICK sinistro sul nome dell'oggetto/missione.
- Per separare un insieme di oggetti nel tuo inventario, tieni premuto maiusc e trascina il tasto destro.
- Puoi mandare oggetti ad altri giocatori utilizzando il sistema di mail nel gioco. Trovi caselle mail in tutti i pianeti e ovviamente, tantissime sulla Fleet.
- Puoi commerciare direttamente con un altro giocatore che sia vicino a te. Selezionalo, click destro sulla sua icona e "Trade" oppure "Additional commands>Trade". I free to play non hanno questa possibilità
- Nel GTN (Galactic Trade Network/Market) trovi tutti gli oggetti non bound raccolti o creati dai giocatori
- Tutte le informazioni su un oggetto le trovi semplicemente passandoci sopra con il mouse.
- I GTN sui pianeti capitali e sulla Fleet contengono oggetti messi in vendita dai giocatori della tua stessa fazione

In swtor, il crafting è raccolto nelle CREW SKILLS (vedi l'area sulla Fleet) Infatti tu non puoi craftare direttamente, ma saranno i tuoi compagni (la crew, appunto) a farlo sotto tua indicazione. Sono tre tipologie:

- Crafting: creazione di armi/mods/equip o stims
- Gathering: raccolta sul campo, più quest per compagni alla ricerca di materiali per il crafting
- Mission discovery: manda i compagni a raccogliere i materiali con quest dedicate

Puoi avere una sola skill se sei free to play. I subscriber ne possono avere 3, una sola di crafting e due a scelta tra quelle di gathering e mission discovery. Quando le impari per la prima volta, leggi nel codex quali solo le skill consigliate per avere tutto quello che ti serve. Ad esempio, con Cybertech è consigliabile avere Scaveging e Underworld Trading.

In base al tuo livello, c'è un numero massimo di compagni che puoi mandare a fare crafting. Premi N e seleziona la skill desiderata per vedere cosa puoi fare. Ricordati che ogni compagno ha delle abilità specifiche.

Ecco le CRAFTING SKILLS, le puo imparare interagendo con i crew skills trainer nella sezione dedicata sulla Fleet

- Cybertech: crea mod, enhancement, earpieces, granate, speeders e armature per astronavi
- Artifice: crea cristalli, eneancements, dye colors (per colorare le armature)
- Biochem: crea medpacks e stim, ed implants
- Synthweaving: crea armature, armoring e augments per personaggi abili nella Forza
- Armormech: crea armature e augments per il combattimento sul campo
- Armstech: crea armi, barrels e augments per il combattimento sul campo
- Slicing: non è una vera skill di crafting, ma ti procura crediti e componenti per le altre skills

Le skill di GATHERING e le mission discovery vanno abbinate con queste. Ecco le combinazioni e le classi consigliate (rep, specularmente anche quelle imperiali). Ecco gli abbinamenti consigliati:

- Cybertech: scaveging e underworld trading. Smuggler/Trooper e Imp Agent/Bounty Hunter
- Artifice: archeology e treasure hunting. Jedi Knight/Consular e Sith Warrior/Inquisitor
- Biochem: bioanalysis e diplomacy. Tutte.
- Synthweaving: archeology e underworld trading. Jedi Knight/Consular e Sith Warrior/Inquisitor
- Armormech: scaveging e underworld trading. Smuggler/Trooper e Imp Agent/Bounty Hunter
- Armstech: scaveging e investigation. Smuggler/Trooper e Imp Agent/Bounty Hunter

Con il Reverse Engeneering hai la possibilità % di ottenere una versione migliore di quell'item (oppure di distruggerlo). Il gear ottenuto con le crew skill, dopo vari raffinamenti, è in grado di eguagliare quello end game.

Ricorda che se sei Free to Play puoi avere solo una crew skill. Per questo ti consiglio **Slicing**, che è autonoma ed adatta a tutti, e ti fa guadagnare tanti crediti. Appena arrivi sulla Fleet intorno al livello 10, vai nella sezione Crew Skills, e clicca su tutti i Crew Skills Trainers per sbloccare le voci nel CODEX. Premi L per vedere l'enciclopedia dinamica dentro al gioco ed avere tutti i dettagli. Per il crafting aderente alle Strongholds (PREFABS) o al conquest (WAR SUPPLIES) vedi la sezione strongholds oppure quella per le Conquest.

SISTEMA LEGACY, ACHIEVEMENTS e REPUTATION SYSTEM

Alla fine del Chapter 2 con il tuo primo personaggio (o anche prima, dalle ultime patch) potrai creare una Legacy, con level cap 50. La **Legacy** è la tua dinastia, la tua famiglia, e ti permette di ottenere extra esclusivi e avere accesso appunto al pannello omonimo. Il nome della tua Legacy è il "cognome" dei tuoi personaggi. Ad esempio, se gli altri giocatori mi vedono come *Starlover Etark* e Starlover è il nome del personaggio, allora Etark è quello della Legacy. Da tempo è inoltre possibile fare i nomi con spazi vuoti in mezzo.

Nel pannello Legacy, tutti gli sbloccabili come il Rocket Boost, HK-51 e le razze sbloccabili li trovi nei pannelli UNLOCKS della tua fazione e quello CHARACTER PERKS, che riguardano solo il personaggio che stai giocando al momento. Nel pannello Family Tree puoi creare le parentele tra i tuoi personaggi, se ne hai più di uno, trascinando nel mezzo le icone.

Più recentemente, in SWTOR è stato introdotto il sistema dei Legacy Achievements. Si tratta del classico registro di sbloccabili con centinaia di obiettivi e una qualche reward, ma valido per tutti i tuoi personaggi legati insieme da una Legacy in un dato server.

Strettamente legato alla Legacy e agli achievements, è il sistema di Reputation. In pratica, è la reputazione intergalattica della tua Legacy, presso una data fazione/corporazione o evento. Punti alti ri Reputation danno accesso ad items esclusivi e nuovi titoli per i personaggi e la Legacy stessa. I gradi reputation sono: Outsider, Newcomer, Friend, Hero , Champion e Legend. La reputazione è guadagnabile con i "Reputation Items", spesso ricevuti come reward dopo missioni DAILY o acquistando pacchi nel Cartel Market. La reputation ha cap settimanale diverso per ogni fazione/evento.

I reputation items sono di grado premium (circa 250), prototype (630) e legendary (1400) in base a quanti punti di reputazione ti danno. Guadagno di punti che può variare in base al bonus che spetta alla gilda a cui fai parte, e al fatto che tu sia o meno subscriber (se sì, allora guadagni il 50% in più di punti). Il consiglio è sempre di usare prima quelli verdi, poi i blu e solo per ultimi, se ne hai, quelli viola. Questo perchè se sei vicino al cap settimanale, ma anche prossimo a sbloccare un nuovo grado, usandone uno viola ti farà sforare il cap (con conseguente guadagno di grado) senza perdere punti.

- Le DAILY AREAS come ad esempio Ossus o Onderon hanno spesso un sistema di Reputation legato ad esse: facendo le missioni giornaliere si potrà avanzare nel leveling in reputation e quindi ricevere titoli esclusivi e acquistare, insieme con Crediti o Commendations/Tokens/Crystals oggetti unici.

In certi momenti dell'anno, BioWare attiva degli eventi multigiocatore in giro per la galassia. Quello più frequente è il Bounti Contract Week, per il quale è necessario visitare numerosi pianeti alla ricerca di fuggitivi e cacciatori di taglie; altri sono Relics of The Gree su Ilum e il rarissimo Rakghoul Plague. Questi eventi sono spesso formati da missioni DAILY, WEEKLY e qualche world boss, ed hanno il loro rango Reputation dedicato.

COMPANIONS E ALLEANZE

Hai giocato Mass Effect? Hai mai finito KOTOR? Bene, allora sai cosa sono i companions e come BioWare se li immagina. Una delle tante novità di SWTOR nel campo dei MMORPG è l'introduzione di una **crew** di compagni attiva, che crafta e combatte al tuo fianco, se non addirittura al tuo posto.

Con i companions che incontrerai durante la tua avventura, come per il resto del gioco, sarai libero di fare quello che vuoi: rifiutarli, odiarli, sottometterli, stringere amicizie, flirtare, innamorarti di loro e sposarteli. Potrai portarne uno al massimo in combattimento o esplorazione, mentre gli altri rimarranno sull'astronave o dentro la tua casa.

Il companion parteciperà attivamente anche ai **dialoghi**. Non influirà le tue scelte, ma in base al suo carattere agirà diversamente alle tue azioni. Esempio: una dolce e delicata Mako non sarà mai contenta di vederti prendere a botte un nobile di Alderaan mentre un HK-51 sarà più che d'accordo; se hai iniziato a stringere rapporti intimi con Risha, portartela dietro in un flirt con una NPC non aiuterà senz'altro la vostra relazione...

Per scoprire di più sui companions, parla con loro oppure usa il CODEX (L), apri il codex (premi L e poi vedi in basso nella scheda) e cercali in "Persons of Note". I companions li incontrerai lungo la tua avventura, mentre alcuni puoi averli quando vuoi sbloccandoli (loro e le loro storie) come extra, come ad esempio HK-51, Treek o Niko Okarr.

I due strumenti per agire sui companions sono la skill **Presence** e l'**Influence**. La prima, è una skill del tuo personaggio, che aumenta salendo di livello con la Legacy ed in base a quanti companions hai portato al livello massimo di Influence. Aumenta l'efficenza in combattimento del compagno, e come tale può essere bolsterata con stims. L'Influence aumenta mano a mano che la relazione con il tuo compagno va avanti, che sia semplice combattimento, odio o amore. L'influence determina la velocità e l'abilità di crafting del companion e la sua prestanza in combattimento.

I pannelli di controllo per i companions sono due: quello Alliance per summonarli e controllare l'Influence (molto legato a Knights of the Fallen Empire ed Eternal Throne), e quello Crew Skill dove puoi scegliere i compiti di crafting da affidare loro.

In combattimento, un compagno agisce in modo autonomo. Nel pannello Alliance puoi scegliere quale ruolo fargli fare (Tank, DPS o Healer). Puoi mettere un companion in "Passive mode": così ti seguirà silenziosamente senza aiutarti né attaccare (ma interagirà ugualmente nei dialoghi).

Il gear dei companion è solamente estetico, modificabile nella scheda "Companion" delle statistiche del tuo personaggio (tasto C). L'influence può essere aumentata anche con i gifts, o doni. Attento che ogni companion ha i suoi gusti! I gifts li trovi dal "Curator" nella Fleet oppure in vari vendors sparsi nella Galassia.

	Nome	Gifts
SMUGGLER	Corso Riggs	Weapon, Military Gear
	Bowdaar	Luxury, Cultural Artifact
	Risha	Underworld Good, Luxury
	Akaavi Spaar	Weapon, Trophy, Military Gear
	Guss Tuno	Underworld Good, Technology
TROOPER	Nome	Gifts
	Aric Jorgan	Weapon, Military Gear
	Tanno Vik	Underworld Good, Weapon
	M1 4X	Republic Memorabilia, Tech.
	Elare Dorne	Courting, Luxury
	Yuun	Tech., Cultural Artif., Trophy
JEDI KNIGHT	Nome	Gifts
	T7-01	Technology, Rep Mem.
	Kira Carsen	Techn. Luxury,
	Doc	Luxury, Courting
	Rusk	Military Gear, Weapon, Rep. Mem.
	Lord Scourge	Trophy, Imp. Mem.
JEDI CONSULAR	Nome	Gifts
	Qyzen Fess	Weapon, Military Gear
	Tharan Cedrax	Luxury, Tech.,
	Zenith	Imp. Mem., Weapon,
	Iresso	Trophy, Rep. Mem.
	Nadia Grell	Cultural Artifact, Rep. Mem.

	Nome	Gifts
IMPERIAL AGENT	Kalio	Weapon, Luxury
	Vector	Cultural Artif., Imp. Mem., Luxury
	Lokin	Tech, Luxury
	Raina	Imp. Mem, Military Gear
	Scorpio	Tech., weapon,
BOUNTY HUNTER	Nome	Gifts
	Mako	Tech., Under. Good,
	Gault	Luxury, Under. Good,
	Torian	Trophy, Weapon
	Blizz	Tech, Under. Good,
	Skadge	Weapon, Under. Good,
SITH WARRIOR	Nome	Gifts
	Vette	Under. Good, Luxury
	Jaesa	Weapon, Luxury, Rep. Mem.
	Malavai	Weapon, Imp. Mem.
	Pierce	Weapon, Military Gear
	Broonmark	Weapon, Trophy
SITH INQUISITOR	Nome	Gifts
	Khem Val	Cultural Artif,. Weapon
	Revel	Weapon, Military Gear
	Ashara	Rep. Mem., Military Gear
	Talos	Cultural Artifact, Imp. Mem.
	Xalek	Weapon, Military Gear

Qui sopra i vari gusti dei companions per le otto classi. Dal livello 60, con KOTFE, il tuo personaggio non potrà per un breve periodo avere contatti con i precedenti companions, e ne riceverà di nuovi. Riuscire a ritrovare quelli vecchi e formare una nuova alleanza è uno degli scopi della fantastica story line di KOTFE/KOTET.

Aumentare **l'Influence** di un compagno ne aumenta le abilità di cura/danno/resistenza. Essa non viene incrementata soltanto facendo doni ai compagni, ma anche completando certe attività. Ciò entra in gioco soprattutto a partire dal livello 60 con la story line di Fallen Empire.

Avere un companion al livello influence 50 fa la differenza in moltissime situazioni. Anzi, sempre: in combattimento sono fenomenali, pure come healers. Averne più di uno è una spinta incredibile per il crafting.

BATTAGLIE SPAZIALI PVE E PVP

Intorno al livello 17, la trama ti porterà ad avere la tua astronave. Con quella potrai andare negli altri pianeti a completare le Quest della story line senza dover usare i trasporti. Puoi andare nei pianeti di livello anche molto più alto del tuo, ma non potrai completare missioni e il primo nemico, anche più debole, ti farà fuori in poco tempo. Per questo è necessario seguire la story line della classe. Al livello 70 potrai girovagare senza paura per tutta la Galassia.

Prendi le quest disponibili dal pannello nell'astronave. Dalla mappa galattica, in tutti i settori sono disponibili battaglie spaziali, basta cliccarci sopra. A questo punto dovrai eseguire gli obbiettivi della quest comandando la tua nave. Le battaglie sono arcade e dopo aver capito come pilotare bene, sono facili. La nave avanza da sola per raggiungere tutti gli obbiettivi:

- Click sinistro: fuoco primario
- Click destro: lancia un missile. Ne hai pochi, usali solo quando servono e contro i bersagli segnati in giallo.
- Barra spaziatrice: barrel roll, per evitare i colpi.
- Movimento del mouse/WASD: muovi lateralmente la nave per evitare asteroidi e mirare meglio

Quando sei fuori dalla battaglia, nel pannello del personaggio (C) trovi la scheda Ship. Li puoi equipaggiare la tua nave con pezzi di grado superiore. Prima di ingaggiare un combattimento spaziale, controlla nella sua descrizione (dalla mappa galattica) per capire che grado di armatura della nave è richiesto. I pezzi per migliorare la nave li trovi sulla Fleet, nel GTN o nel Cartel Market, li puoi craftare con CyberTech oppure comprare dagli Starship Upgrades Vendors, attivi in tutti gli spazioporti della galassia.

L'espansione free to play **Galactic Starfighter** ha introdotto le battaglie spaziali in PvP: puoi metterti in coda per battaglie spaziali contro altri giocatori tramite il pulsante apposito a sinistra della minimappa. Così facendo aprirai anche il menù di controllo della tua flotta. Sono un importante aggiunta al gamplay, ed hanno fatto diventare SWTOR un gioco ancora più immenso. Sono accessibili dal menu delle attività.

PLAYER VS PLAYER E WARZONES

Ricordati sempre che nei posti di controllo e nella Fleet della tua fazione possono accedere solo personaggi tuoi alleati, come tu non puoi accedere in quelli della fazione opposta. Se un Repubblicano prova ad avvicinarsi ad un punto di controllo imperiale viene attaccato da NPCs potentissimi e quasi invincibili che gli impediscono di entrare. A volte ci si diverte ad assediare le città imperiali, ma questa è un'altra faccenda...

- Per flaggarti PvP, click destro sulla tua icona e click su "Set instance PvP" (spesso verrai trasferito di istanza). Così i giocatori della fazione opposta potranno attaccarti. Così facendo, sarai attaccabile da giocatori della fazione opposta, anche se giochi in server PvE. Un giocatore della fazione opposta flaggato PvP avrà il nome scritto in giallo, e rosso se sei flaggato anche tu. Gli alleati, come il tuo personaggio stesso, se flaggati in pvp hanno il nome scritto in verde.

Alcuni pianeti sono esplorabili solo se sei Imperiale, altri solo se sei Repubblicano, ma la maggior parte è condivisa anche se suddivisa in aree. Potrai quindi incontrare giocatori della fazione opposta e se siete in istanza PvP, attaccarli o essere attaccato. I pianeti iniziali e le Capitali (Coruscant e Dromund Kaas) non possono essere esplorati da giocatori della fazione opposta, quindi sentiti al sicuro fino al livello 18 circa. Ci sono poi dei campi di battaglia, le Warzones, completamente PvP. Sono piccole mappe rigiocabili ogni giorno: Novare Coast, The Civil War, The Huttball, Ancient Hypergate e non solo, incluse le nuove Warzone Arenas. Per entrare in una Warzone mettiti in coda con il group finder dedicato, il pulsante a forma dello stemma della tua fazione in basso a destra della minimappa. Al livello 70 potrai metterti in coda anche per le Ranked Warzones, con tanto di Lederboards mondiali, sfidando i giocatori migliori. Ma attento che i team sono molto esigenti, e ci sono requisiti d'accesso legati al Valor del tuo personaggio (guadagni punti valor ogni volta che fai una warzone).

Le Warzones sono dei semplici match a squadre, 8 vs 8, impero contro repubblica o anche due squadre della stessa fazione. Ogni mappa ha degli obbiettivi diversi da completare per far vincere la propria squadra, ma le regole non sono difficili da capire, eccole alcune:

- The Civil War: conquista ma soprattutto mantieni sotto controllo più torrette possibili (sono tre, ne bastano due per vincere), fino a che non abbatti la nave nemica
- Novare Coast: conquista tre o minimo due bunker e resisti fino a che non finisce la partita
- Ancient Hypergate: conquista un pilone (difficile prendere anche l'altro) ed entra nella zona centrale per sconfiggere più nemici possibili o prendere un Orb e portarlo al tuo pilone per guadagnare punti.
- The Huttball Pit/Quesh Arena: raggiungi il centro dell'arena, prendi la Huttball, passala ai tuoi compagni e con il gioco di squadra, arriva a segnare punto nel campo degli avversari degli avversari.

Oltre a queste, ci sono alcune nuove warzone entrate in scena dopo KOTFE, come la Odessen Proving Grounds, dove le squadre possono essere miste) e le Warzone Arenas che sono classiche arene con due team di soli 4 memebri che si sfidano in sfide all'ultimo uomo, fino al massimo di tre match.

Le Warzone ti fanno guadagnare Valor (il "social points" del PvP) e crediti. (Un tempo, prima delle semplificazioni introdotte con KOTET, avevano una gear tutta dedicata). Le Ranked Warzones hanno anche una leaderboard mondiale con i migliori giocatori in circolazione. Solo i giocatori realmente preparati in PvP possono accedervi e noi in questa guida non le tratteremo.

Le Warzones, a livello 70, sono inglobate nel Galactic Renown: ciò vuol dire che contribuiscono alla raccolta di Renown Points, che è uno dei fattori di sviluppo del personaggio più importanti in end game.

STRONGHOLDS: HOUSING IN SWTOR e PLANETARY CONQUESTS DI GILDA

In SWTOR, ogni giocatore può avere la propria casa dove far riposare, craftare, vivere i personaggi della propria Legacy. Le case possono essere private o ad accesso pubblico per essere valutate come le migliori (o peggiori) della galassia, in una sorta di classifica mondiale (tipo Lederboards per il PvP, o il Conquest per le gilde). In una casa privata, possono accedere solo i nostri personaggi ed i giocatori a cui diamo una chiave. Le case ad accesso pubblico possono essere escluse da giocatori segnandoli come Banned.

Le case sono acquistabili sulle Fleet, nella sezione Crew Skills & Strongholds. Le più economiche sono quelle, comunque molto carine, sui pianeti capitali: a Coruscant e Dromund Kas una casa può essere acquistata per 5k e sbloccata al massimo per 1.4 milioni di crediti. Pochissimi, se confrontati con i 7 circa di Tatooine, o gli oltre 10 di Yavin 4...

Una volta acquistata, puoi sbloccare le stanze che vuoi e lasciare le altre bloccate. Ogni parte della stronghold può essere arredata con vari tipi di DECORATIONS. Dove si trovano?

- Flashpoints, heroics, quests normali e drop dai nemici su vari pianeti; rewards per le Conquests
- Si craftano. Con materiali Scaveging, Slicing, Underworld Trading e Arch puoi craftare Prefab Kit (Industrial con Cybertech, Armstech o Armormech; Syntethic con Artifice, Biochem e Synthweaving) e Fabricator Crystals e Design (con ogni crafting skill). Mettendo insieme Prefab Kits e Fabricators, con ogni crafting skill otterrai **Universal Prefab Kits** MK-1, 2 o 3 a seconda del rank della skill. Questi sono scambiabili con decorations nei vari vendors appositi.

L'arredamento della casa è piuttosto intuitivo: basta entrare in edit mode e posizionare gli oggetti nei quadratini mostrati a video (gli "hooks", agganci). Il layout di ogni posizionamento può essere modificato a piacere per farci stare più oggetti piccoli, uno solo grande o mixati insieme.

Ci sono poi i War Supplies, necessari per craftare gli item Invasion Force utili ai guildmasters. Si craftano con grosse quantità di materiali standard. Per craftare 1 Invasion Force servono oltre a materiali rari anche 1 tipo ciascuno dei vari War Supplies:

- Infantry Supply Kits (da Biochem) ; Crystal Capacitors ed Holocron of Strategy (da Artifice)
- Starship Weapons ed Armored Vechicles (da Cybertech, Armstech, Armormech)

Raggiungere il cap di un conquest dà accesso alla reward personale e, conclusosi l'evento, quella di gilda: 25k+50k crediti e tante junk boxes da scambiare per materiali con i Java nel Cartel Bazaar della Fleet. Inoltre le reward comprendono dei token (Engeneering, Logistical...) utili a chi gestisce l'astronave di gilda. Rivolgiti al tuo guildmaster per sapere di cosa ha bisogno la tua comunità!

Ricorda che riceverai la ricompensa personale appena raggiungi il cap dei punti, mentre quella di gilda tutti i martedì dopo le 14, se e solo se la tua gilda è tra le prime dieci nella classifica di quel pianeta. I punti conquest oltre il cap non sono sprecati, vanno tutti nel conteggio della gilda!

Quando si entra nella propria casa acquistata, tante stanze saranno ancora bloccate. Per sbloccarle basta cliccare sulle porte chiuse e scegliere il modo di acquisto: in crediti o Cartel Coins. TIP dell'autore: ricordati sempre che i Cartel Coins sono *soldi veri* mentre i crediti li puoi guadagnare in gioco e per quanti ne possano essere richiesti, sono *soldi finti.* Spendere Cartel Coins in cose superflue o laddove possano essere usati i crediti è... spendere soldi veri. Guarda il capitolo sull'end game e le DAILY areas per scoprire come fare velocemente un bel gruzzoletto di crediti.

Nell'interfaccia di gioco una volta entrati in casa sarà comparso in basso un piccolo rettangolino con tre icone (giocatori/inviti; lista Decorations; Upgrade della casa) e il bottone "EDIT MODE". Entrando in questa modalità tutte le superfici decorabili assumeranno colori diversi in base al layout che accettano (ovvero che tipo di decorazione può essere posizionato in quel punto): ROSA: decorazioni LARGE; BLU: MEDIUM; VERDI: SMALL. Ogni "hook" *aggancio* può essere modificato in layout semplicemente scegliendolo tra quelli disponibili. La scheda di posizionamento delle Decorations ha infatti due pannelli: LAYOUTS (che abbiamo visto a cosa serve. Ricorda che per applicarlo devi sempre premere "Apply Layout") e DECORATIONS. Ora a primo acchito questa lista sembrerà confusionaria ma ci sono delle regole che la rendono leggibile all'occhio esperto:

- Le decorations sono in ordine alfabetico e sono raccolte in tipologie e sottotipologie. Per conoscere questi dati di una decoration in particolare basta passarci sopra con il mouse nella lista.
- Le icone delle decorations rispecchiano la sottotipologia.
- "Show All" mostra tutte le decorations esistenti in SWTOR. "Show Unlocked" mostra tutte quelle che abbiamo ricevuto o acquistato, che abbiamo ancora in lista o abbiamo già posizionato. "Show Available" mostra solo quelle ancora in lista e che possiamo piazzare.

Di ogni decoration se ne possono avere al massimo 50 pezzi ed in ogni casa c'è un limite di decorazioni comunque espandibile acquistando altre stanze. Il valore della casa nei Publicy Listings (la classifica delle case più belle, raggiungibile dal terminale nella sezione Stronghold della Fleet) si misura con due parametri: il Prestige (ogni decoration si porta con se qualche punto prestige) e la Completion ovvero quanto è piena di decorazioni la casa. Questo valore lega housing e Conquest. Più è alta la percentuale di Completion maggiore sarà il bonus sui punti del Conquest. TIP: Per facilitare la conquista di punti, riempirsi bene la casa! Magari non in ordine, magari con decorations orrende ma che importa? Facciamo più punti e mano a mano che troviamo decorations belle le sostituiamo! Per accedere alle Stronghold il pulsante nella barra in alto è quello prima della Legacy. Altro importante pulsante è il lucchetto di fianco al valore di prestige: cliccandolo spunteranno fuori il simbolo di impero o repubblica. Scegliendo uno di quei due l'accesso alla casa sarà gratuito per i personaggi ed i giocatori di quella fazione (che potranno venire a visitarla dal Publicy Listing) mentre gli altri dovranno pagare 1000 crediti ogni visita. Selezionando il lucchetto la casa sarà privata e solo

noi ed i personaggi della nostra Legacy potranno visitarla (su Dromund Kas e Coruscant quelli della fazione opposta dovranno comunque pagare il contrabbando di 1k crediti per accedere).

Possiamo dare accesso alla casa agli amici. Nel menu strongholds, basta individuare l'elenco delle chiavi e assegnarne una di tipo "Bronze" (così non potranno cambiare la disposizione delle cose) al personaggio del nostro amico (che la riceverà immediatamente come invito).

GALACTIC RENOWN E GROUP FINDER: FLASHPOINTS E OPERATIONS (RAID)

NOTA: a volte ci riferiremo ai flashpoints con la sigla abbreviata "**FPs**" e operations come "**OPs**". Non spiegherò, perchè sarebbe umanamente impossibile, i dettagli di ogni raid. Semplicemente vedremo come sconfiggere i boss più ostici di molti flashpoint, e qualche trucchetto utile. Ma prima, vediamo un intro generale.

Cosa sono? I Flashpoints, le Uprisings, e le Operations, comunemente definiti dungeon/raid in molti MMORPG, sono missioni di difficoltà e durata elevate, che vanno dalla mezz'ora alle due ore e più. Sono completabili solo in gruppo: quattro giocatori per i flashpoints e 8 o 16 per le operations.

➢ Bene, ma come posso giocare ad un flashpoint? I flashpoints avvengono in istanze isolate dal resto del gioco, e l'accesso è possibile **manualmente** o tramite il **Group Finder**, che da KOTET è stato inglobato anche nel sistema Galactic Command, un menu unico dove accedere a tutte le attività del gioco una volta giunti al livello 70. Completando attività dal **Galactic Renown**, si ricevono i punti relativi e crates contenenti gear di end game.

Social points: nei flashpoints, durante tutto il percorso, ti capiterà spesso di dover attivare dei dialoghi per proseguire con la storia. Dialoghi completabili solo con tutti i membri del gruppo insieme, e che quindi premieranno con Social Points. Vedi la guida completa per maggiori dettagli. Nelle operations non sono presenti dialoghi ma solo scene di intermezzo. Le quest one time per approfondire la storia sono sparse nella Fleet della tua fazione.

I gruppi devono essere ben definiti, sia che siano 4m, 8m o 16m (Es 16 men, 16 giocatori):

- **4m (fp): 1 TANK 1 HEALER 2 DPS**
- **8m(ops): 2 TANK (1 MAIN 1 OFFTANK) 2 HEALERS 4 DPS**
- **16m (ops): 2 TANK 4 HEALERS 10 DPS**

I ruoli li ho definiti nella mia guida completa. Comunque, sono gli stessi di qualcunque MMORPG. I tank, con le loro abilità di classe e specifica gear, hanno livelli di difesa molto più alti e devono tenere tauntato il boss e quanti più possibili nemici, oltre a dover sempre attaccare per primi. Gli healer sono curatori e *cleansers* per i debuff che i boss usano contro i membri del gruppo. I dps, a lungo (rdps) o corto (mdps) raggio devono infliggere più danno possibile nel tempo minore.

- Un fp può essere completato ad ogni livello. Ovviamente se un giocatore di livello alto ne completa uno di livello basso, non riceverà esperienza o crediti, e il drop dei boss gli sarà inutile.
- I fp completabili si alternano dal livello 10 al 69, completando la trama principale. Sono tutti in modalità "normal" dicasi anche “story mode". Li puoi fare anche in SOLO, aiutato in automatico da un droide GSI, per gustarti la trama.

- Al livello 70 potrai giocare quasi tutti i precedenti fp in modalità normale scalata (**Story**) ossia il personaggio si adatterà al livello del flashpoint, ma questo non sarà particolarmente difficile e le reward non saranno molto preziose. Di contro la coda di attesa sarà ridotta, poiché i Tactical possono essere completati da un gruppo con ruoli qualsiasi.
- Al livello 70 potrai mettere alla prova le tue abilità in quelli Hard Mode 70, alcuni completamente nuovi altri revisioni hard mode di quelli che hai già completato durante il leveling. Le Uprisings sono affrontabili similmente a diversi livelli di difficoltà.

Le crates ricevute come ricompensa dal sistema Galactic Renown contengono gear END GAME.

Prima di partire per un flashpoint ricorda di cercare nella sezione "Supplies" della Fleet il Priority Mission Terminal e prendere una delle varie DAILY Galactic Conflicts e simili che danno un premio al completamento random di un fp del tuo livello.

Puoi anche entrare manualmente in un flashpoints. Molti accessi sono sparpagliati nei vari pianeti e alcuni sono raccolti nella Fleet nella sezione “Mission Departures”. La storia ti porterà spesso a completarne alcuni tramite la tua story line, in SOLO mode. Puoi reclutare giocatori in Fleet se non ti va di usare il group finder (ora si chiama Activities), che comunque è la via più comoda. I player DPS usualmente hanno code di attesa più lunghe, essendo i DPS la classe ovviamente più diffusa del gioco (le specializzazioni DPS sono molte di più). I Tactical risolvono questo problema in parte, essendo giocabili da gruppi anche di soli dps, hanno code rapide (ma poche reward).

Tutto quanto detto finora vale anche per le Operations. Solo, normalmente pochi giocatori usano il Group Finder per le ops, preferiscono piuttosto reclutare e/o essere reclutati manualmente. Vediamo ora una lista per **tipologia e modalità di gioco**, a grandi linee, dei flashpoint che troverai, dal livello 10 al 70:

GROUP 2+ FLASHPOINTs: THE ESSELES/THE BLACK TALON

The Esseles (Lato Repubblica) e The Black Talon (Lato Impero) sono i primi due flashpoints completabili dal livello 10 fino intorno al 17. Tanti dialoghi, tanti mini boss. Richiedono almeno venti minuti per essere completati da giocatori del livello adatto.

STORY MODE FLASHPOINTS: DA HAMMER STATION A THE LOST ISLAND

Dal livello 15 al 49 i flashpoints hanno variazioni per quanto riguarda la fazione. Sono completabili esclusivamente con gruppi completi di tutti e tre i ruoli, partono con Hammer Station (15-21) e si concludono con The False Emperor (49), dove si conclude la story line parallela a quella di classe, con il duello contro Darth Malgus. A questi si aggiungono i due difficili Kaon Under Siege e Lost Island, completabili dal livello 47 e 49. The Lost Island è il più difficile flashpoint sotto il livello 55. Li puoi giocare tutti in SOLO mode, per gustarti la trama la prima volta. Verrai accompagnato da un super droide GSI e dal tuo companion attivo.

STORY/VETERAN MODE FLASHPOINTS (15-74)

Quasi tutti I flashpoint che le story line (la principale, poi Forged Alliances e infine KOTFE) ti porteranno a fare saranno rigiocabili in end game come flashpoint di livello medio di difficoltà.

Per i Flashpoints in modalità story e veteran non sono richiesti gruppi completi di ogni ruolo, anche solo dps o tre dps e un tank, o tre tank e un healer... il Group Finder prende i primi 4 giocatori in coda e li mette dentro, poi il fp scalerà la difficoltà.

MASTER MODE FLASHPOINTS LIVELLO 75 E UPRISINGS

I fp in Master Mode (ex Hard Mode e Nightmare Mode) sono alcuni degli stessi fp che hai combattuto dal 10 al 74, solo riedatti con qualche nemico bonus in più, nuove devastanti abilità per i boss e ovviamente, tutti i nemici potenziati al massimo con statistiche da end game. Richieste buone skill del player. I flashpoint di livello 75 sono solo per player 75. Hanno un requisito di gear minima (passa sopra col mouse nella lista nel group finder per vedere quale).

Le Uprisings sono sfide più veloci, a tre difficoltà come i flashpoints, divertenti e volte all'azione e caratterizzate da orde di nemici e super boss.

TOBORRO'S COURTYARD E ALTRI WORLD BOSS

Aka "Golden Fury". Un solo boss, da fare in modalità normale (story) o Hard mode). Utile per ricevere ricompense livello 55-74 e prepararsi al contenuto end game. Un tank sugli adds, uno sul boss. Il boss rilascia un raggio laser fatale preannunciato da allarmi. In hard mode i tank devono prepararsi gli ISOTOPE-5 a portata ed usarne uno alla volta per ricevere -50% dmg.

Molti pianeti hanno un world boss, ma alcuni sono molto più famosi di altri perché offrono reward a livello di operations: come già detto la Golden Fury, poi il Walker di Yavin 4 e i due temibili world bosses di Ziost. Ma anche i due di Ossus, per citarne alcuni.

OPERATIONS IN STORY/VETERAN END GAME

Sono quelle di livello 75, le più competitive e difficili, con minimo quattro boss cada una. Molte sono riedizioni di quelle classiche con nuovi livelli di difficoltà: Karagga Palace (KP), Explosive Conflict (EC), Eternity Vault (EV), Dread Fortress (DF), Dread Palace (DP), Scum and Villany (SaV), Terror From Beyond (TfB), The Ravagers (RAV), Temple of Sacrifice (ToS) e tutte quelle introdotte dopo KOTET, come l'operation sulla luna Dxun.

Le operation, se giocate in NORMAL/STORY possono essere completate anche da giocatori di livello inferiore e non perfettamente gearati: il gioco applicherà un **boost** alle caratteristiche del pg.

Le operations giocate in Veteran Mode invece necessitano di gear adatta, cosa che esula dagli scopi di questa guida. Quando arriverete a giocarle, vorrà dire che questa guida non vi servirà più…

LE OTTO CLASSI DI SWTOR

Indicherò con (T) il ruolo tank, (D) dps, (H) healer. Ogni classe è indicata con le due sottoclassi, che sono ulteriormente suddivise nei percorsi del Discipline System per i tre diversi ruoli.

JEDI KNIGHT

I cavalieri Jedi iniziano la loro avventura dal pianeta Tython. La story line li porterà nei campi di battaglia di tutta la galassia come paladini dell'ordine dei Jedi. L'arma primaria è la spada laser, usano i poteri della Forza solo per alcune abilità. Le due sottoclassi sono Jedi Guardian e Jedi Sentinel.

GUARDIAN | Singola spada laser, heavy armor. Ruoli possibili: tank o melee dps (mdps). I guardian possono usare la forza per saltare sui nemici anche a lunghe distanze, dopo aver scagliato la loro spada laser. Dedicati solo al combattimento ravvicinato. Possono spingere via i nemici a metri di distanza, e saltare fino alla posizione di un proprio alleato in pericolo.

Discipline:

- Defense (T), Vigilance (D), Focus (D)

SENTINEL | Due spade laser, medium armor. Ruoli possibili: mdps. I sentinel possono lanciare le loro due spade laser per colpire più nemici contemporaneamente ed usare la forza per saltare sugli avversari anche a lunghe distanze. Possono fare CC sui droidi, entrando in combattimento. Inoltre, alcune loro abilità potenziano gli alleati vicini.

Discipline:

- Watchman (D); Combat (D); Concentration (D)

JEDI CONSULAR

I consolari Jedi iniziano la loro avventura insieme agli Knight su Tython. La story line li porterà a viaggiare per la galassia alla ricerca di antichi e nuovi alleati. Stringerai alleanze con personaggi leggendari ed intere fazioni, per il bene della Repubblica ma non solo di essa...

SHADOW | Doppia spada laser, light armor. Ruoli possibili: tank o mdps. Gli shadow usano la Forza per occultare la loro presenza ai nemici, andare più veloci e se tank, tirare a sé gli avversari. Utilizzano la loro doppia spada laser per temibili attacchi soprattutto contro singoli avversari. Quando occultati, in stealth mode, possono fare CC su alieni e umani senza che gli altri avversari se ne accorgano.

Discipline:

- Kinetic combat (T); Infiltration (D); Serenity(D)

SAGE | Singola spada laser, light armor. Ruoli possibili: mdps o healer. I sage preferiscono la Forza alla spada laser, e la usano praticamente per ogni attacco, dal lancio di frammenti come rocce o massi, alle onde d'urto, e per mettere fuori combattimento gli avversari, o per curare e difendere i propri alleati. Sempre a lunga distanza (35 metri) Possono fare CC sia su organici che sui droidi, sollevandoli da terra per sessanta secondi, entrando però in combattimento.

Discipline:

- Seer (H); Telekinetics (D); Balance (D)

TROOPER

I soldati della repubblica iniziano la loro avventura sul pianeta in guerra Ord Mantell. La story line li porterà sia nei più disastrati fronti di battaglia della Repubblica, sia alla ricerca di un gruppo di troopers ribelli, nel tentativo di fare luce sul tradimento della prima Havok Squad.

VANGUARD | Fucile d'assalto, heavy armor. Ruoli possibili: tank o mdps. I vanguard usano il loro fucile abbinato ad un generator o ad uno shield, per affrontare nemici sulle brevi distanze (10-20m) sfruttando tutte le loro abilità tecnologiche. Se tank, possono usare i loro jetpack per saltare sui nemici da lunghe distanze, o attirarli a se con un arpione. Possono usare droidi scanner per rilevare la presenza di nemici occultati.

Discipline:

- Shield specialist (T); Tactics (D); Plasmatech (D)

COMMANDO | Cannone d'assalto, heavy armor. Ruoli possibili: mdps o healers. I commando usano la loro arma pesante abbinata ad un generator per attacchi ad area ed a lunga distanza (35 m), o per curare e proteggere i propri alleati. Possono usare droidi scanner per rilevare la presenza di nemici in stealth e fare CC su qualsiasi avversario, entrando però in combattimento.

Discipline:

- Combat Medic (H); Gunnery (D); Assault Specialist (D)

SMUGGLER

I contrabbandieri iniziano la loro avventura su Ord Mantell. La story line li vedrà scontrarsi con tutta la feccia della galassia, sulle tracce di cacciatori di taglie e infiltrati, al servizio solo di sé stessi o della Repubblica... ma con sostanzioso ricompenso personale.

GUNSLINGER | Due pistole, medium armor. Ruoli possibili: mdps. I gunsligers utilizzano le loro due pistole per rapidi attacchi a lunga distanza, e sfruttano i loro congegni tecnologici per devastanti attacchi ad area, ed attivare uno scudo laser ad area per proteggere gli alleati. Essendo molto deboli, devono usare le coperture per evitare di subire troppi danni. Possono fare CC solo sui droidi, entrando in combattimento.

Discipline:

- Sharpshooter (D); Saboteur (D); Dirty Figthing (D)

SCOUNDREL | Una pistola e uno shotgun, medium armor. Ruoli possibili: mdps o healers. Gli scoundrels uniscono il combattimento con pistola e abilità tecnologiche a media distanza, l'uso del fucile a pompa e combo a mani nude, con anche la possibilità di utilizzare qualche attacco ad area come i gunslingers. Possono usare tutti i loro congegni tecnologici per curare e proteggere i propri alleati, ed occultarsi ai nemici. Possono fare CC su tutti gli avversari organici dalla modalità stealth, senza entrare in combattimento.

Discipline:

- Sawbones (H); Scrapper (D); Ruffian (D)

SITH WARRIOR

I guerrieri Sith iniziano la loro avventura su uno dei pianeti natali dei Sith, Korriban. La story line li porterà a scontrarsi con la Repubblica, come Voce dell'Imperatore stesso.

JUGGERNAUT | Singola spada laser, heavy armor. Ruoli possibili: tank o mdps. I juggernaut sono guerrieri da sfondamento, che come i Guardian, possono scagliare la loro spada contro gli avversari e saltare su di essi da lunghe distanze e usare la Forza per spingerli lontano o metterli fuori combattimento strangolandoli per qualche secondo. Inoltre possono saltare verso i propri alleati in pericolo.

Discipline:

- Immortal (T); Vengeance (D); Rage (D)

MARAUDER | Due spade laser, medium armor. Ruoli possibili: mdps. I marauders, come i Sentinels, possono attac-

care più nemici insieme scagliando le loro spade laser, saltare su di essi a lunghe distanze. Possono fare CC sui droidi, entrando in combattimento. Inoltre, alcune loro abilità potenziano gli alleati vicini.

Discipline:

- Annihilation (D); Carnage (D); Fury(D)

SITH INQUISITOR

I sith inquisitori iniziano la loro avventura su Korriban. La story line li porterà alla ricerca di traditori dell'Ordine dei Sith, per estirpare da ogni angolo della galassia la presenza della Repubblica e dei Jedi...

ASSASSIN | Doppia spada laser, light armor. Gli assassin usano il Lato Oscuro della Forza per occultare la loro presenza ai nemici, andare più veloci e se tank, tirare a se gli avversari. Utilizzano la loro doppia spada laser per temibili attacchi soprattutto contro singoli avversari. Quando occultati, in stealth mode, possono fare CC su alieni e umani senza che gli altri avversari se ne accorgano.

Discipline:

- Darkness (T); Deception (D); Hatred (D)

SORCERER | Singola spada laser, light armor. Ruoli possibili: mdps o healer. I sorcerer preferiscono l'uso del lato Oscuro alla spada laser, e la usano praticamente per ogni attacco, dai fulmini della Forza al controllo mentale come rocce o massi, alle onde d'urto, e per mettere fuori combattimento gli avversari, o per curare e difendere i propri alleati. Sempre a lunga distanza (35 metri) Possono fare CC sia su organici che sui droidi, sollevandoli da terra per sessanta secondi, entrando però in combattimento.

Discipline:

- Corruption (H); Lighting (D); Madness (D)

IMPERIAL AGENT

Gli agenti imperiali iniziano l'avventura sotto copertura sul pericoloso pianeta Hutta, in mano ai gangster più famosi della galassia, gli Hutt. La story line li porterà da un pianeta all'altro, sempre in incognito, per infiltrarsi in organizzazioni interplanetarie, far cadere governi, togliere di mezzo figure scomode all'Impero...

SNIPER | Fucile di precisione, medium armor. Ruoli possibili: mdps. I cecchini utilizzano il loro fucile per attacchi silenziosi e precisi a lunga distanza, e sfruttano i loro congegni tecnologici per devastanti attacchi ad area, ed attivare uno scudo laser ad area per proteggere gli alleati. Essendo molto deboli, devono usare le coperture per evitare di subire troppi danni. Possono fare CC solo sui droidi, entrando in combattimento.

Discipline:

- Markmanship (D); Engeeniring (D); Virulence (D)

OPERATIVE | Un fucile d'assalto e un vibroknife, medium armor. Ruoli possibili: mdps o healers. Gli operatives uniscono il combattimento con il fucile d'assalto a media distanza con attacchi letali a distanza ravvicinata grazie al loro vibrocoltello. Possono usare tutti i loro congegni tecnologici per curare e proteggere i propri alleati, ed occultarsi ai nemici. Possono fare CC su tutti gli avversari organici dalla modalità stealth, senza entrare in combattimento.

Discipline:

- Medicine (H); Concealment (D); Lethalty (D)

BOUNTY HUNTER

I cacciatori di taglie iniziano la loro caccia sul pianeta che raccoglie il peggio della feccia intergalattica: Hutta. La storyline li porterà alla vittoria o al fallimento nella Great Hunt, mentre l'Impero cercherà di conquistare i loro favori...sapendo bene però che i cacciatori di taglie hanno a cuore una persona soltanto. Loro stessi.

POWERTECH | Pistola laser, heavy armor. Ruoli possibili: tank o mdps. I powertech usano la loro pistola abbinata ad un generator o ad uno shield, per affrontare nemici sulle brevi distanze (10-20m) sfruttando tutte le loro abilità tecnologiche come il lanciafiamme. Se tank, possono usare i loro jetpack per saltare sui nemici da lunghe distanze, o attirarli a se con un arpione.

Discipline:

- Shield tech (T); Advanced Prototype (D); Pyrotech (D)

MERCENARY | Due pistole laser, heavy armor. Ruoli possibili: mdps o healers. I mercenari usano le loro pistole, i lanciarazzi incorporati nell'armatura e il lanciafiamme abbinati ad un generator per attacchi ad area ed a lunga distanza (35 m) anche dall'alto grazie al jetpack, o per curare e proteggere i propri alleati. Possono fare CC su qualsiasi avversario, entrando però in combattimento.

Discipline:

- Bodyguard (H); Arsenal (D); Innovative Ordinance (D)

CHAT, COMANDI, TASTI E SCORCIATOIE

Ricorda di tenere sempre la chat aperta, eccetto se ti vuoi gustare a tutto schermo un filmato. Per chiuderla basta cliccare sulla freccia in alto a sinistra nello schermo. Appena sotto, c'è il pulsante per compiere le emote.

I comandi li puoi modificare dal menu. Premi esc o clicca sul pulsante con gli ingranaggi nella barra di controllo in alto e poi "Preferences" e in basso nel pannello," Key Bindings" o "Controls". Quelli di base sono:

- Tab: seleziona il prossimo nemico più vicino. Usalo per essere più veloce invece che fare click sx
- Click sx: seleziona oggetto/personaggio/giocatore/nemico.
- Click destro: interagisci con l'oggetto/personaggio/missione. Su un nemico, esegue l'attacco di base.
- Barra spaziatrice: salto
- Destro trascinato: muove la visuale
- WASD: movimento
- B: inventario
- C: scheda personaggio
- N: pannello compagni

Per linkare un oggetto o missione in chat, tieni premuto MAIUSC e fai click sx sul suo nome. Per equipaggiare un oggetto, dall'inventario ti basta fare click destro sullo stesso, oppure puoi trascinarlo nella scheda del tuo personaggio. Puoi avere più schede e pannelli aperte contemporaneamente.

Se ti muovi mentre la mappa è aperta, questa diventerà leggermente trasparente per poter trovare la strada più facilmente. Ricordati di andare nel menù preferences e nella sezione User Interface, attivare l'opzione Allow Multiple Filters on map. Poi clicca M e a lato a sinistra della mappa, seleziona tutte le voci disponibili per poter vedere tutti i tipi di vendor.

Premi Esc>Preferences>scheda Key Bindings (in basso) per modificare i tasti ed assegnare scorciatoie da tastiera per le abilità, in base all'importanza che hanno nella rotation e per liberare posti nelle quickbar in basso. Ad esempio gli attacchi che devo eseguire per primi li ho nella barra in alto a sinistra e con scorciatoie Q, R che sono tasti vicini a WASD e comodi da raggiungere. L'interrupt, fondamentale, l'ho impostato con il tasto della tastiera E in modo che non debba andarlo a cercare ogni volta che mi serve e credimi in alcuni casi non c'è il tempo di farlo!

ABBREVIAZIONI

AFK: away from keyboard – "lontano dalla tastiera" – "in questo momento non ci sono" -

ASAP: as soon as possible – il più presto possibile

ATM: at the moment – al momento

BB: bye bye – ciao ciao (arrivederci)

BRB: be right back – torno subito

BRT: be right there – sono presto lì

BIO: biology – Esempio "brb bio" torno subito, vado in bagno

CD: cooldown - tempo di ricarica

CYA: see you around, ci vediamo in giro

GG: good game – bella giocata!

GJ: good job – ottimo lavoro!

G2G: got to go – andarsene

GZ: greats, congratulazioni

HI/HEYA: ciao!

IMO: in my opinion – IMHO – in my humble opinion – a parer mio

LF: looking for, alla ricerca di – LFG looking for group, cerco un gruppo

NP: no problem

NVM: nevermid, come non detto

OMW: on my way, sto arrivando

TBH: to be honest , onestamente

THX: thanks, grazie

WB: welcome back, ben tornato

WTF/WTH?: What the hell?

AoE: effetto ad area

BUFF: un buff aumenta le tue statistiche. Può essere una stim o un buff di classe (ogni classe ha la sua)

DEBUFF: effetto negativo che abbassa le statistiche

CC: crowd control, abilità di bloccare i nemici per potersi concentrare sugli altri. Utile contro gruppi numerosi da combattere. Un attacco contro un nemico in CC lo farà rinvenire quindi attento!

DPS: danno per secondo / classe dps (danno)

FP: flashpoint

HP - health points, punti ferita

INC - incoming

OPS - operationss

REZ - revive/resurection, "help rez" aiuto rimettimi in vita

WZ – warzones

REQUISITI MINIMI E RACCOMANDATI

Connessione ad internet minimo 1Mbit. 7Mbit preferibile. Ovviamente non puoi giocare senza. Se installato da disco richiede un DVD rom minimo 8x o migliore. Ecco le specifiche minime per giocarlo senza scatti ai dettagli più bassi, e poi quella raccomandata. Richiede 40Gb e più di spazio libero. (60Gb raccomandati)

SWTOR ai dettagli massimi è bellissimo da vedere. SWTOR ai dettagli bassi invece è tutto un'altro gioco, bruttissimo da vedere. La grafica è pulitissima e volutamente non realistica e leggermente cartoonata, ricalcando quella di KOTOR, ma con animazioni curate e dal taglio di stile molto simile a quello di Mass Effect. Il comparto audio è eccezionale, curato in produzione sembra dalla stessa SkyWalker Sound.

//MINIMI… SINDACALI
CPU: AMD Athlon 64 Dual Core o superiore, INTEL Core 2 Duo 2.0GHz o superiore
RAM:2Gb
SCHEDA VIDEO: ATI X1800 o superiore, NVIDIA 7800 o superiore
SISTEMA OPERATIVO: Windows XP Service Pack 3.0
Modelli portatili: AMD APUs, Intel Core i5 dual core o superiori. 4Gb RAM minimo, GT620m/HD6450.

//MINIMI CONSIGLIATI
CPU: AMD Quad Core 3.0GHz, INTEL Quad Core 2.8GHz
RAM: 8Gb
SCHEDA VIDEO: ATI/AMD HD4850 o superiore, NVIDIA GeForce 9800GT o superiore, da 1 GB ram minimo.

//CONSIGLIATI
CPU: AMD FX 3.0GHz o INTEL Core i3/i5 3.0GHz
RAM: 8Gb
SCHEDA VIDEO, ogni modello minimo per serie:
AMD HD5770 o superiore, HD6770 o superiore, HD7770 o superiore, R7 250X o superiore
e per NVIDIA GTX 260 o superiore, GTX 460 o superiore, GTX 550Ti o superiore, GTX 650Ti o superiore, GTX 750 o superiore.

CONSIGLIO PERSONALE:
configurazione “Consigliati” ma con gioco installato su SSD. Tempi di caricamento ridotti anche di tre volte.

Note:
La GPU fatica su Alderaan, Voss e altri grossi pianeti e gli fps scendono intorno ai 30, dai 50-60 standard nel resto del gioco. In questi casi, diminuire anti aliasing, ombre e dettaglio erba. La fluidità è intorno ai 40FPS.

Nota: 2Gb di RAM è il minimo necessario per avviare il gioco e giocare... ma veramente male! Con 4Gb potresti avere problemi quando esci, lo schermo potrebbe restare nero. Con 8Gb di RAM non ci sono problemi.

Nota: driver della scheda video e DirectX aggiornati dovrebbero garantire maggiori prestazioni. Se il tuo sistema non è in grado di gestirlo ai dettagli massimi, in ordine puoi abbassare questi dettagli per ottenere maggiori performance: Antialiasing (toglilo del tutto)> Ombre (toglile del tutto)> Risoluzione. Come ultima spiaggia abbassa il livello texture, perchè così facendo il gioco diventa davvero brutto da vedere. Su Capo Nerd Blog ho scritto tanti articoli a riguardo di grafica e prestazioni.

Tutte le copertine di Galactic Database e le edizioni più aggiornate le trovi sempre su Capo Nerd!

Questa guida è un opera fanmade intenta a celebrare il franchise del gioco. Non è in alcun modo affiliata a BioWare, EA e LucasArts.

Se questa guida ti è stata utile, ritorna su Capo Nerd e fammelo sapere! Ci vediamo in game!

Questa mia guida è stata la prima italiana. È gratuita. Da *Starlover (aka Capo).*