GamePodcast #3 – Da Google Stadia a The Mandalorian

In questa puntata:

- arriva **Google Stadia**, ben al di sotto delle aspettative;
- ***Anthem*** e ***Mass Effect*** avranno nuova luce?;
- **Microsoft** è già più avanti di **Sony**?;
- **Sonic** è tornato!;
- ***The Mandalorian*** è il vero ***Star Wars***;
- ***For All Mankind***, la serie evento.

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gabriele Sciarratta e Dario Gangi.
Armatevi di auricolari e restate con noi!

Perché Mass Effect: Andromeda ha fallito

La saga di ***Mass Effect*** è probabilmente una delle più riuscite storie a tema sci-fi, non solo per il meta videoludico. L'opera di **Bioware**, firmata **Casey Hudson** ha appassionato milioni di videogiocatori, attratti da un contesto fantascientifico ottimamente costruito in cui i background dei personaggi si intersecano a intrighi politici, antiche leggende e perché no, relazioni amorose. Ma oggi non parleremo di questo: a un certo punto infatti, qualcosa si è rotto, ben prima che ***Mass Effect: Andromeda*** entrasse in sviluppo. Cerchiamo di capire cosa non ha funzionato e magari, cosa aspettarci da prossimo capitolo, in sviluppo in parallelo assieme al prossimo *Dragon Age*.

Un finale imperfetto

Per chi non conoscesse la storia, *Mass Effect* narra di Jonh (o Jane) **Shapard**, comandante dell'Alleanza terrestre nel 2183. Dopo alcune vicissitudini si scopre che la nostra galassia potrebbe essere ben presto sotto attacco da un'antica forza, in grado di estinguere ogni forma organica. Anche se a livello narrativo non presenta particolari picchi, è la sua profondità a colpire: già il primo capitolo vanta oltre **20.000 linee di dialogo**, in cui pesa molto più l'atteggiamento con cui si interagisce piuttosto che il cosa si comunica. *Mass Effect* è dunque qualcosa in grado di regalare centinaia d'ore di gameplay di alto livello, ricca di mondi da scoprire e storie di interi popoli da approfondire. Ma Bioware non è mai stata immune da critiche: col passaggio a ***Mass Effect 2***, molte delle componenti RPG vennero messe da parte, in favore di una maggiore attenzione sulle fasi di *shooting* e l'azione in generale. Questo non piacque all'inizio alla maggior parte del pubblico, accusando la software house di essersi in qualche modo "adeguata alla massa"; ma come accade solitamente, ci si concentrò su quel singolo aspetto piuttosto che sull'intero progetto e questo, come vedremo, si è ripetuto più volte. Se è vero che *Mass Effect 2* vanta un maggiore focus sull'azione è altrettanto vero che l'intero impianto narrativo e soprattutto il gameplay, è di gran lungo superiore al suo predecessore, trovando il culmine nella **Missione Suicida**, uno dei picchi più alti della storia videoludica recente: in questo frangente infatti, ogni vostra scelta intrapresa nel corso dell'avventura può decidere la vita o la morte definitiva dei vostri compagni che, di conseguenza, non troveranno posto nel sequel.
Dopo diversi anni, *Mass Effect 2* è forse riconosciuto come il migliore della trilogia, nonostante ***Mass Effect 3*** ne abbia migliorato ogni caratteristica. Perché? La risposta risiede in un solo e unico motivo: il **finale**. *Mass Effect* è una storia di sacrifici, dove si è disposti a sacrificare un'intera specie pur di avere una possibilità di salvare la galassia. Ogni scelta intrapresa, sin dal primo capitolo, trova culmine in queste immense battaglie per la sopravvivenza e il cui epilogo si suddivide in diversi finali. Benché abbiamo tutti un senso ben preciso, è il modo che non è andato giù ai fan, trovando le conclusioni forse un po' sbrigative e poco chiare, tanto che le speculazioni su quanto avveniva rivaleggiarono con quelle di *Dark Souls* (ne parleremo in futuro).
Bioware corse ai ripari, fornendo gratuitamente a tutti i possessori di *Mass Effect 3* il DLC ***Extended Cut***, con cutscene più strutturate, ma anche qualche variazione in grado di modificare le reali conclusioni della saga. Se per alcuni, la software house canadese è stata da elogiare per aver

ascoltato e ben interpretato il volere dei fan, dall'altro si è palesata una mancanza di personalità, in grado di difendere il proprio lavoro. Perché alla fine – diciamocelo – le variazioni apportate sono dovute a un manipolo di persone che come noi, hanno semplicemente goduto da spettatori l'immensità dell'opera.
Qualcosa dunque cominciava a scricchiolare e, su queste crepe, venne sviluppato *Mass Effect: Andromeda*.

Un'enorme occasione mancata

Dopo il termine di una trilogia così importante, costruirne un seguito non è affatto semplice. Infatti prima del suo reale annuncio, molte furono le teorie dei fan, di cui alcune vertevano verso "antichi" prequel o futuribili sequel. *Andromeda* è, a conti fatti, un sequel datato **600 anni** dopo gli eventi della prima trilogia ma che trova il suo incipit ben prima del termine di *Mass Effect 3*, con la galassia che escogita un "piano B" qualora le cose si mettessero male: vennero infatti costruite enormi Arche, che avrebbero portato le specie nella vicina galassia di Andromeda, salvandole dall'estinzione. Incredibilmente, presero il via entrambi i piani. Eppure, tutti questi enormi cambiamenti all'interno del gioco, non sembrano tangibili.
Non parleremo di Scott o Sara Ryder, i protagonisti, ma di come alcune scelte cozzano violentemente con quanto costruito in precedenza; non parliamo di lore o di incongruenze narrative ma piuttosto di scelte di design vere e proprie.
Partiamo con qualcosa di leggermente soggettivo: il nostro lavoro è quello di essere **Pionieri** e scovare una nuova casa per le specie sopravvissute. Ci capiterà di scandagliare pianeti disabitati, ma c'è un però: il nostro **compito di Pionieri è essenzialmente inutile**. Questo perché sappiamo già quale pianeta sarà predisposto alla colonizzazione escludendo completamente la scelta del giocatore, compromettendo così non solo il ruolo che ci viene affibbiato ma il senso stesso del gioco.

Qual è il senso appunto, di esplorare nuovi pianeti, decidere se sono adatti o meno alla vita, quando la scelta è del tutto assente? Questo problema è forse uno dei più invisibili, abituati forse a seguire, percorsi prestabiliti; eppure è un *Mass Effect* e di nuova generazione per giunta.
L'esser Pionieri fa *pendant* con un'altra scelta ampliamente discutibile: siamo nella galassia di Andromeda, una galassia evolutasi in maniera completamente indipendente dalla Via Lattea. Eppure, una volta reclutato un'**Angara**, una specie autoctona, avrà gli stessi poteri a disposizione dei nostri. Questa leggerezza mina pesantemente la credibilità del titolo, creato da un team solitamente estremamente puntiglioso con i dettagli.
Ma l'occasione mancata più grande è il non sapere cosa accade alla nostra galassia dopo aver passato tre capitoli a gestire il destino dei suoi abitanti in relazione a un arco temporale di ben 600 anni. Curare o no la Genofagia dei Krogan a cosa ha portato ad esempio? Si sono estinti o hanno ricominciato a dar battaglia a chiunque li ostacoli? In mancanza di una minaccia comune, i popoli della galassia sono ancora in pace? Non lo sapremo mai e questo non saperlo, è probabilmente il fallimento più grande. La storia di *Mass Effect* si svolge su più cicli di distruzione della durata complessiva di milioni di anni, con un'attenzione riservata in special modo al tempo in cui giochiamo ovviamente, ma anche a quanto accaduto prima, narrando eventi di migliaia di anni fa.
600 anni in *Mass Effect* sono un'inezia ma sufficienti per mostrare le conseguenze delle nostre scelte e sacrifici, fulcro centrale della saga. Mancando questo, *Mass Effect: Andromeda* si è mostrato inadeguato a portare avanti un progetto lungo 10 anni, nonostante il titolo sia valido sotto moltissimi punti di vista.
Complice questi elementi, oltre ad alcuni problemi tecnici e un data di rilascio in mezzo a *The Legend of Zelda: Breath to the Wild*, *NieR: Automata*, *Horizon Zero Dawn* e *Nioh*, ***Mass Effect: Andromeda*** **fu un fiasco**, non riuscendo a conquistare ne il cuore dei fan ne nuovo pubblico. Non si sa ancora se il prossimo sarà ***Mass Effect: Andromeda 2***, nonostante un finale del primo capitolo che faceva presagire l'inizio di una nuova trilogia. Attendiamo riscontri, magari dal prossimo E3, sperando che le critiche abbiano risollevato uno dei team migliori in circolazione.

Tutte le novità riguardanti Dragon Age 4

Ultimamente, **Bioware** sta lavorando su ***Anthem***, la cui uscita è prevista per la **primavera del 2019**. Nonostante ciò, ***Dragon Age 4*** è stato confermato da una parte dello staff dell'omonimo studio. ***Dragon Age Inquisition*** ha avuto molto successo tra i giocatori, portando le loro scelte ad avere un forte impatto all'interno della storia e degli eventi futuri. Ciò non significa che il titolo fosse perfetto: gli sviluppatori si concentreranno nell'evitare che gli errori visti nel titolo *Inquisition* vengano riproposti in *Dragon Age 4* e che, dal punto di vista tecnico, ci sia una qualità ancora più alta. *Dragon Age 4* sarà disponibile dopo il 2020, probabilmente; a causa di ciò, non è possibile fare delle previsioni sulle piattaforme di uscita, vista la distanza dall'effettiva realizzazione del gioco. Le fonti certe sono due semplici tweet, uno scritto da **Casey Hudson**, manager di Bioware, e uno scritto da **Mike Laidlaw**, ex creative director:

> Reading lots of feedback regarding Dragon Age, and I think you'll be relieved to see what the team is working on. Story & character focused.

> Too early to talk details, but when we talk about “live” it just means designing a game for continued storytelling after the main story.
>
> — Casey Hudson (@CaseyDHudson) January 25, 2018

> There is no planned ending for DA. There is an evolving plan that tends to look 2 games ahead or so. https://t.co/6Tp1lP6d5G
>
> — Mike Laidlaw (@Mike_Laidlaw) August 8, 2017

Stando a queste parole è certo che lo sviluppo sia già iniziato, a partire dallo storyboard e sceneggiatura. Ovviamente sono ancora fasi preliminari, ma siamo certi che non mancheranno dettagli, magari già dal prossimo E3.

Top 7: I migliori videogame a tema Star Wars

E*pisodio VIII* è appena uscito ma ricordiamo che la saga di ***Star Wars*** non è solo cinema: decine e decine di videogame dedicati a questo franchise si sono fatti strada, e alcuni di loro sono veri e propri capolavori da affiancare ai capitoli cinematografici. Vediamo quindi assieme quali sono i migliori:

#7 LEGO Star Wars: La Saga Completa – Traveller’s Tale (2007)

Iniziamo questa top con un titolo sorprendente. Forse l’utilizzo dei **LEGO** come protagonisti può far storcere il naso ai puristi, pensando che titoli come questo siano solo dedicati a un pubblico infantile. Niente di più sbagliato, in quanto, lo stile leggero che riesce a ripercorrere i sei capitoli della saga, riesce a intrattenere come pochi e con un gameplay che riesce a trarre il meglio da ogni personaggio utilizzabile. Insomma, non giudicate il libro dalla copertina.

#6 Star Wars: Battlefront II – DICE (2017)

Questo titolo ultimamente è nell’occhio del ciclone per via di un multiplayer segnato profondamente dalle **microtransazioni**, e ne prendiamo atto. Ma queste polemiche hanno spostato il focus dall’ottima direzione intrapresa dal sequel di EA, con una storia che crea un ottimo connubio tra mondo videoludico e cinematografico. Lo spettacolare comparto tecnico riesce a restituire poi battaglie come non se ne sono mai viste.

#5 Star Wars: Il Potere della Forza – LucasArts (2008)

Utilizzare i poteri della **Forza**, per spazzare via decine di **Stormtrooper** oppure, far precipitare uno **Star Destroyer** da chilometri di distanza, non è una cosa che capita tutti i giorni. L'apprendista segreto di **Darth Vader**, **StarKiller** (nome che è tutto un programma), sarà perno centrale di vicende non banali, incastonandosi tra ***Episodio III*** ed ***Episodio IV***. Pur non essendo un gioco perfetto è comunque qualcosa di nuovo ed elettrizzante che un buon fan di *Star Wars* apprezzerà sicuramente.

#4 Star Wars: TIE Fighter – Totally Games (1994)

Uno dei migliori titoli dedicati a questa saga è un simulatore di volo, anzi, **IL** simulatore di volo: ***TIE Fighter***, seguito di ***Star Wars: X-Wing***, realizza i nostra sogni, facendoci entrare in campo nelle guerre spaziali più spettacolari. Quasi tutti gli elementi della nostra astronave sono configurabili, dalla potenza del motore agli scudi, scalando, con le nostre vittorie, le gerarchie militari, diventando il pilota numero uno dell'Impero.

#3 Star Wars: The Old Republic – Bioware (2011)

Il MMO della casa che ha dato i natali a ***Mass Effect*** e ***Dragon Age***, ci porta in una galassia più antica, quando ancora le vicende cinematografiche appaiono come un lontano futuro. Tutto è incentrato sulla libertà d'approccio alla narrazione, che si presenta profonda e che ben si amalgama al contesto.

#2 Star Wars: Dark Forces – LucasArts (1995)

Un vero e proprio punto di riferimento per gli FPS dedicati a ***Guerre Stellari*** è ***Dark Force*** che, ispirandosi al ***DOOM*** di **id Software**, riesce addirittura a migliorane alcuni aspetti, diventando uno dei migliori sparattutto dell'epoca. L'introduzione di una nuova storia e personaggi inediti hanno dato il via al cosiddetto Universo Espanso che tanto familiare ci appare in questi ultimi anni.

#1 Star Wars: Knights of the Old Republic – Bioware (2003)

Al primo posto non poteva che trovarsi un vero capolavoro di **Bioware**, capace di porsi come vero e proprio prequel di ***Episodio IV***. Come da tradizione della software house esploreremo una galassia viva, tanti retroscena e le motivazioni che hanno portato agli eventi di nostra conoscenza. Anche i personaggi con cui vivremo questa avventura saranno speciali, ricchi di carisma e con un ampio background narrativo. ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** è un titolo da non farsi scappare da chi ama le storie di una galassia lontana lontana.

Top 7: Le Migliori Soundtrack da Menù del nuovo millennio

Una delle cose a cui si fa poco caso è la soundtrack presente nel menù d'avvio di qualsiasi videogame. Come per la colonna sonora, la musica presente in questo frangente ha un'importanza cruciale in quanto ci introduce al contesto, presentandosi come "un biglietto da visita", in grado di darci immediatamente un'indicazione sulla qualità di un titolo. Ecco quindi le sette migliori tracce di questo inizio millennio.

#7 Jack Wall – Suicide Mission (Mass Effect 2)

Mass Effect 2, rispetto al capitolo d'esordio, rappresenta un deciso cambio di rotta sotto tanti punti di vista, anche nelle musiche. Le ambientazioni più cupe influiscono anche sulla *soundtrack*, che abbandona i temi idilliaci ed epici di *Mass Effect* per temi più drammatici e votati all'azione. ***Suicide Mission*** è il tema principale del gioco e il tema del finale, facendo la sua comparsa dal primo secondo della schermata start.
Si avverte subito la differenza con *Mass Effect* e sarà preludio di una delle avventure migliori di sempre. **Jack Wall**, per questo tema, si è ispirato a suoni cardine della fantascienza classica, mettendo assieme elementi musicali diversi tra loro, regalando brividi dalla prima schermata

#6 Michael McCann – Main Menu (Deus Ex Human Revolution)

In uno dei migliori *reboot* degli ultimi anni, una delle eccellenze è il comparto sonoro, gestito dal compositore **Michael McCann**, che ha dato vita, oltre al tema citato, anche al tema principale del gioco, tra i migliori della storia dei videogiochi, ovvero ***Icarus***. Proprio ispirato a *Icarus* è il tema presente nel menù, anche se più dolce nei toni, con un misto di elettronica e orchestrale, leggero ed elegante, quasi come un dolce benvenuto, o un bentornato, al rientro a casa.

#5 Jesper Kyd – Ezio's Family (Assassin's Creed II)

Benché la saga di ***Assassin's Creed*** sia composta di alti e bassi, quello che è sempre stato di buon livello è il comparto sonoro, sia per il doppiaggio ed effetti sonori sia, ovviamente, per le musiche utilizzate. Scegliere tra i vari *AC* è stato difficile ma, alla fine, la risposta era scontata: ***Ezio's family*** è ormai diventata iconica, riconducibile immediatamente al brand e base su cui si sono ispirate la maggior parte delle soundtrack dei capitoli successivi. Il danese **Jesper Kyd** è riuscito a creare un tema che introduce subito l'ambientazione rinascimentale, con note suggestive e perfettamente integrate all'atmosfera del gioco.

https://www.youtube.com/watch?v=eZvhREeVTYo

#4 Main Theme (Transformers Fall Of Cybertron)

Viviamo in un'epoca in cui i film di Micheal Bay dedicati ai robottoni continuano a deludere; per cui, perché non recuperare i titoli **High Moon Studios**, veri e propri atti d'amore per i ***Transformers***?
Il menù che presenta il pianeta **Cybertron** devastato dall'ormai secolare guerra tra **Autobot** e

Decepticon è accompagnato da un tema che definire epico è davvero riduttivo. Veniamo accolti da due boati "**Hans Zimmer School**" e una prima parte che è soltanto la miccia all'esplosione di energia ci apprestiamo a vedere. Lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** sarà accompagnato dallo stesso tema.

#3 EXILE feat Flo Rida – The Next Door/Indestructible (Street Fighter 4)

Diciamoci la verità, i picchiaduro sono ancora legati a soundtrack discendenti dai cabinati, cosa che riempie i vecchi appassionati di nostalgia, ma che rischia di far perdere *appeal* alle le nuove generazioni.
Proprio alla serie ***Street Fighter*** si devono cambiamenti, anche radicali, da questo punto di vista ed è col quarto capitolo che si raggiunge il picco: ***The next door*** / ***indestructible*** non è solo il tema della intro ma si fa sentire – eccome – anche nel menù. Proposta in due versioni, una giapponese mista ad inglese cantata dagli **Exile** e una versione statunitense, che vede presente anche la voce di **Florida**.
Il risultato è un tema energico, in pieno stile *Street Fighter*, in grado di mettere la carica a partire dalla selezione del personaggio.

#2 Cœur De Pirate – Aurora's Theme (Child of Light)

Nel sorprendente titolo **Ubisoft**, spicca tra le tante cose, la soundtrack, realizzata dalla canadese **Patrice Martin**, in arte ***Cœur de pirat***, una ragazza di soli 26 anni. Tutte le musiche sono bellissime, ma è il tema principale a spiccare, accogliendo il giocatore come un caldo abbraccio. Il tema, sufficientemente epico rispecchia esattamente cosa si percepisce dal gioco e dalla protagonista, la piccola grande **Aurora** che attraverso questa fiaba, affronterà mille difficoltà fino al lieto fine. Tante emozioni in una sola volta per un tema sofisticato e realizzato da una ragazza di talento.

#1 Nick Arundel – Batman Arkham City Main Theme (Batman Arkham City)

Hans Zimmer ci ha abituati piuttosto bene con la trilogia di Nolan, ma anche la serie videoludica, per molti superiore alla controparte cinematografica, non è da meno. In ***Arkham Asylum*** non si ricordano musiche particolari, quel tema speciale che rimane in testa per giorni, cosa che trova rimedio nel sequel, dove avviene un decisivo boost per tutto il comparto audio. Il menù si apre con un tema epico, arrangiato alla perfezione e di natura orchestrale, che riempie di brividi e per un attimo ci immedesima nei panni del Cavaliere Oscuro.

Bioware non aggiornerà più il single-player di Mass Effect: Andromeda

L'ultimo capitolo della saga di ***Mass Effect*** non ha navigato in acque serene sin dall'uscita e adesso è arrivata la notizia che svariati fan della serie paventavano: **Bioware** ha ufficialmente annunciato tramite un messaggio pubblicato sul sito ufficiale del gioco che l'**aggiornamento 1.10** era l'ultimo per quanto riguarda la storia single-player.
Il team di sviluppo spiega:

> «Early in development, we decided to focus Mass Effect: Andromeda's story on the Pathfinder, the exploration of the Andromeda galaxy, and the conflict with the Archon. The game was designed to further expand on the Pathfinder's journey through this new galaxy with story-based APEX multiplayer missions and we will continue to tell stories in the Andromeda Galaxy through our upcoming comics and novels, including the fate of the quarian ark.»

Mass Effect: Andromeda continuerà dunque a ricevere aggiornamenti sul multiplayer e l'espansione della storia principale sarà affidata a romanzi e fumetti.

Hellblade: il gioco autoelimina i salvataggi se

muori tante volte

Chi, dopo una giornata stressante, voglia giocare una partita a ***Hellblade*** per rilassarsi dovrà prima essere sicuro di essere molto bravo al punto di non morire molte volte**.** Il nuovo capitolo ***Senua's Sacrifice*** ha infatti un sistema **permadeath** in virtù del quale i file della partita vengono **eliminati** dopo un certo numero di sconfitte, costringendo il giocatore a iniziare tutto da capo.

Qui sotto il **trailer** ufficiale del nuovo **capitolo**:

Più avanti si va con la **storia** del gioco, più **difficile** sarà appunto il gameplay e, per **evitare** che i file vengano cancellati, sarà consigliabile ritornare al precedente **checkpoint** e continuare finché non si supererà il punto in questione. Il gioco è disponibile per **PS4** e **PC** al prezzo di 29.99€ sia su **Steam** che sul **PS Store**.

Qui sotto sono presenti alcuni **tweet** che possono interessare **riguardo** al gioco:

> That's a fair point, and I appreciate that they go all out thematically.
>
> Also means that I have no interest in buying the game, hate perma
>
> — Marcel Hatam (@Com_Raven) August 8, 2017

https://twitter.com/BabyGotBell/status/894834161315434496?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fwww.eurogamer.net%2Farticles%2F2017-08-08-hellblade-deletes-your-save-file-if-you-die-too-much

---

Mass Effect Andromeda: 10 ore di demo disponibili per tutti

Electronic Arts ha annunciato la pubblicazione di una demo estesa di ***Mass Effect Andromeda***, la stessa che era disponibile prima del debutto del gioco per gli iscritti

di **EA Access**. Da ora è quindi possibile provare per **10 ore su tutte le piattaforme** l'ultima e tanto discussa fatica di **Bioware.** Il titolo dal suo debutto non ha ottenuto i numeri sperati da Electronic Arts in termini di vendite e la demo sarebbe un tentativo di convincere gli indecisi o magari di far conoscere il gioco a chi non ha avuto modo di provarlo. I salvataggi e i progressi eseguiti nella demo rimarrano salvati sul cloud in caso il giocatore voglia comprare il titolo completo. Nel mentre Bioware sta continuando a correggere i bug e ad aggiungere nuovi contenuti. Che questa mossa abbia un impatto positivo sulle vendite? È ciò che sperano i team di Bioware e di Electronic Arts.

Speciale E3 – Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem

A concludere la **conferenza Microsoft**, per la sua nuova **Xbox One X**, è stato mostrato il nuovo lavoro di **Bioware**, ***Anthem***, che – a quanto sembra – sarà un serio rivale di ***Destiny 2***.
Anthem si presenta come un **TPS MMORPG** dove un gruppo di *freelancers* il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le **armature Javelin**, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un **jetpack** che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jatpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei **punti esperienza** specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli esoscheletri.
La fase di gameplay si è mostrata **simile a *destiny*** con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.
Quello che colpisce comunque è il **comparto tecnico**, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.
Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in **uscita nel 2018**, soprattutto le versioni che non gireranno su **Xbox One X**.

Mass Effect: Andromeda

Riuscire a far breccia nuovamente nei cuori dei giocatori di una saga importante come quella che è stata ***Mass Effect***, è sicuramente un compito arduo in cui **Bioware** si è cimentata, con risultati

indubbiamente positivi, ma non senza parecchie macchie che saranno difficili da dimenticare.
Una galassia tutta nuova da esplorare, nuove storie, nuovi personaggi e dinamiche rivisitate sono gli elementi di ***Andromeda***, l'ultimo capitolo della saga che vede nel nuovo personaggio di **Ryder** (versione maschile o femminile) la nuova sfida nata dalla fantasia della software house canadese.

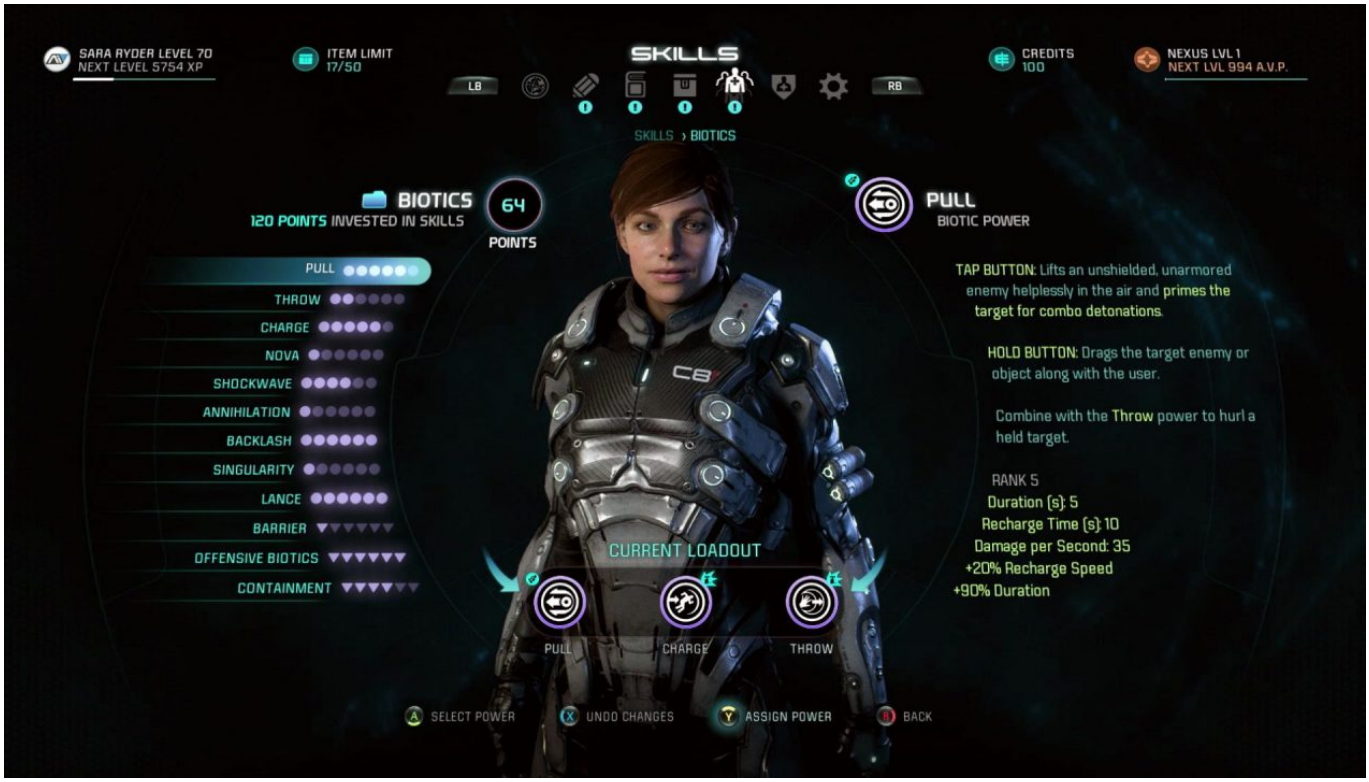
Storia

Citare il celebre motto *"Spazio, ultima frontiera"* sembra il modo migliore per spiegare la storia del nuovo ***Mass Effect***.
Nel 2819 i *"Pionieri"*, a bordo della nave-arca **Hyperion** giungono tra i pianeti di **Heleus**, un settore della galassia di **Andromeda** che, secondo le ricerche condotte sulla Terra, apparirebbe ricco di pianeti abitabili e risorse naturali, elementi cardine per la creazione di nuove colonie umane. Dopo 632 anni trascorsi in ibernazione criogenica, l'equipaggio della **Hyperion**, si trova però in una situazione ben diversa da quella che ci si aspettava.
Una forza naturale sconosciuta, il **Flagello**, ha reso poco adatti alla vita gli habitat selezionati prima della partenza, con il conseguente rischio di aver condannato a morte certa i 20.000 coloni che avevano lasciato i propri affetti o averi sulla Terra. A ciò si aggiunge il nuovo nemico della serie, una misteriosa fazione aliena, i **Kett**.
Tocca naturalmente al giocatore – nei panni del **Pioniere Ryder** – trovare una soluzione, un modo alternativo per trasformare una situazione critica in una nuova speranza per gli uomini e le donne della **Hyperion**, trovare una casa dove ricominciare a vivere. Una rivoluzione quindi rispetto alla prima trilogia legata al tema della tecnologia e dell'estinzione su scala galattica. Qui risiede la prima grande differenza con i titoli originali: mentre da una parte vi era una lotta per la sopravvivenza quasi disperata, e il mordente dell'avventura era dato proprio dal senso incombente di pericolo, in ***Andromeda*** a muovere il giocatore è più la voglia di esplorare e scoprire nuovi mondi.

Gameplay e caratterizzazione

Anche in questa avventura i dialoghi rivestono un momento importante del gameplay: a differenza però del passato, la tipologia di risposte o domande possibili da formulare non comprende le opzioni *Eroe* o *Rinnegato;* vi sono adesso a disposizione dei giocatori quattro tipologie di tono (*Emotivo, Logico, Disinvolto, Professionale*) che offrono più possibilità di caratterizzazione del personaggio, ma che in realtà non hanno reali ripercussioni sulla storia.
Al posto della **Normandy**, l'astronave che farà da principale mezzo di trasporto sarà la **Tempest**, e il nuovo equipaggio con cui poter interagire sarà composto da un gruppo appartenente alle razze intergalattiche che i veterani ricorderanno con affetto, con i cui componenti si stringeranno legami più o meno profondi, fino a poter anche instaurare relazioni sentimentali da coltivare attraverso un percorso condiviso fatto di fiducia e sostegno reciproco.

Muovendo i primi passi in *Mass Effect: Andromeda*, la sensazione è fin da subito familiare ma, a differenza soprattutto del terzo capitolo della saga originale, le prime ore di gioco risultano davvero prive di mordente. L'incipit non cattura, e protagonista e comprimari non sembrano avere lo stesso carisma dei predecessori. Affrontando il titolo poco per volta però ci si rende conto che la **storia** ci porta in un mondo nuovo colmo di intrighi, nemici temibili, giochi di potere interplanetari e colpi di scena di grande impatto.
La trama risulta convincente e interessante, con buon ritmo narrativo e contenuti profondi e vasti. La conclusione del gioco non delude, risultando autoconclusiva ma lasciando alcuni buchi narrativi probabilmente voluti per dar spazio a un possibile seguito.
Il gioco consente di definire il **carattere del protagonista** attraverso le diverse possibili linee di dialogo e di personalizzarne l'aspetto in una prima fase. I lineamenti sono affidati a un editor molto scarno e con poche possibilità di reale personalizzazione; creare un viso che ci somiglia è davvero difficile, ci si può avvicinare ma con risultati piuttosto scadenti, tanto che, dopo un primo tentativo, molti giocatori sembrano essere tornati a utilizzare **Ryder** nelle fattezze standard, limitandosi alla sola scelta di impersonare la versione maschile o femminile.
Una volta definiti genere e aspetto del protagonista, il gioco ci chiederà di selezionare l'**archetipo di classe**, che definirà la dotazione di base per quel che riguarda poteri e abilità.
Questa scelta non è comunque vincolante: è infatti possibile stravolgere in ogni momento le caratteristiche del personaggio dando luogo a un sistema di progressione interessante e che non rende frustanti gli errori di crescita che si trovano in titoli ben più punitivi.
È possibile giocare come si preferisce, potenziando le molte abilità suddivise in tre macroaree **Combattimento**, **Biotica** e **Tecnologia** senza però reali restrizioni.
Come nei più classici **GDR**, a ogni passaggio di livello si otterranno dei punti da investire nel potenziamento di abilità attive o passive ognuna collegata ad altre con diramazioni e un corposo sviluppo ad albero.
In base ai punti investiti si potrà sbloccare e utilizzare un **profilo di classe** che garantirà ulteriori bonus statistici e capacità speciali.



Punto a favore anche rispetto ai predecessori sul fronte del *gameplay* è la parte ***shooting***: i combattimenti sono adrenalinici, veloci e con una buona componente verticale grazie al **jetpack** utilizzabile per schivare o raggiungere luoghi sopraelevati.
Ogni "arena" è dotata di varie coperture da utilizzare a proprio vantaggio. La qualità del ***combat system***, tra l'altro, permette di percepire chiaramente gli effetti dell'avanzamento del personaggio, offrendo grandi soddisfazioni per i progressi raggiunti. Nonostante questi ottimi elementi, non mancano le imperfezioni: se da una parte le armi da fuoco funzionano egregiamente, gli attacchi in mischia hanno animazioni inutilmente lunghe e la gestione delle collisioni non è precisa, con effetti spesso poco felici.
L'intelligenza dei nemici è invece interessante in certe dinamiche di accerchiamento o con l'uso di granate che ci costringono ad abbandonare le coperture faticosamente conquistate, ma non brilla di certo per trovate memorabili. Spesso sembra di assistere a cariche prive di tattica e che si basano sostanzialmente su una buona resistenza ai colpi sperando di ucciderci con manovre quasi suicida.
In battaglia si possono utilizzare **tre abilità attive** a scelta tra quelle sbloccate. Ciò facilita il compito del giocatore senza renderlo mai troppo potente contribuendo a una curva di difficoltà sempre ben calibrata.
Un ulteriore difetto risiede nella **struttura dei livelli**. Ogni qual volta è previsto uno scontro a fuoco, la mappa presenta infatti un cospicuo numero di coperture ben visibili anche a distanza. Ciò rovina l'effetto sorpresa e fa sì che il giocatore non si trovi mai impreparato.
Il meccanismo innesca un automatismo dopo pochissimo tempo che rende prevedibile una zona di combattimento ogni qual volta siano visibili dei ripari.

L’armamentario e l’equipaggiamento di **Ryder** sono invece punti a favore del gioco, potendo disporre di una vasta moltitudine di pistole, fucili d’assalto, fucili a pompa, fucili di precisione e armi da mischia che si possono acquistare, raccogliere o produrre, per mezzo di un enorme – seppur disordinato – sistema di *crafting*.
In sintonia con le finalità della **Andromeda Initiative**, nei panni del **Pioniere** si potranno visitare le superfici di un buon numero di pianeti a bordo del **Nomad** (sostituto del **Mako**), potente veicolo di terra anch’esso personalizzabile nelle prestazioni e nelle dotazioni. Le dimensioni delle aree esplorabili variano in base ai pianeti, ma una caratteristica comune a tutte è il buon level design e le tante cose da fare e vedere su ognuna di esse.
Su ogni pianeta sono presenti risorse e creature da scannerizzare un po’ in stile ***No Man’s Sky***, nemici abbastanza vari e depositi minerali da sfruttare. I contenuti e le attività che si possono svolgere sono innumerevoli, così come sono presenti un buon numero di missioni secondarie. Le missioni principali sono naturalmente le meglio realizzate poiché scandiscono l’avanzamento della trama, mentre le secondarie spesso si limitano alle tipiche mansioni da raccoglitore di oggetti o risorse.
Il reparto **multigiocatore** di ***Mass Effect: Andromeda*** offre scontri cooperativi molto divertenti con nota dolente relativa alla stabilità delle partite, dovuta alla scelta del protocollo *peer to peer* già problematico in giochi prevalentemente online (vedi *For Honor*).

Comparto tecnico e bug

Sebbene tecnicamente il nuovo ***Mass Effect*** si attesti su buoni livelli, con un sapiente uso del **Frostbite Engine**, a nessuno è sfuggito forse il difetto più grosso del gioco dal punto di vista grafico: se da una parte il gioco incanta con i panorami dei suoi pianeti splendidamente riprodotti, dall'altra la nuova avventura del team canadese soffre di una quantità fin troppo consistente di *glitch* e problemi in grado di influire negativamente sulla qualità generale. Inutile negare il problema delle animazioni facciali dei personaggi che, anche dopo la *patch* correttiva, continuano a essere caratterizzati da sguardi ed espressioni totalmente fuori contesto; a ciò si aggiungono ritardi consistenti nello streaming delle ***texture***, fenomeni di ***stuttering***, **pop-in** dei modelli soprattutto vegetali oggi non più tollerabili, un ***frame rate*** piuttosto stabile negli esterni ma inspiegabilmente altalenante nelle scene interne o in quelle di dialogo. Tornando alle animazioni, si tratta di un problema evidente, che in un titolo che fa di trama e rapporti fra personaggi un elemento essenziale, inficia non poco l'immedesimazione e le emozioni dei dialoghi. **Bioware** avrebbe potuto fare di meglio anche per quel che riguarda la gestione del menu, dell'inventario e, più in generale, dell'interfaccia utente, a tratti disordinata. Fra i bug più volte riscontrati si segnalano un audio altalenante e, ancor più grave, in molte occasioni la telecamera cambia inquadratura durante i dialoghi, sdoppiando i personaggi o puntando verso un punto vuoto o verso il personaggio che in quel momento non parla (e no, spesso non sono controcampi). Tralasciando la **mancanza di localizzazione del doppiaggio in italiano**, questo anche in **lingua originale** non brilla per qualità recitative, mentre il comparto audio presenta buoni effetti sonori, musiche interessanti, ma lontane dai motivi ispirati della prima trilogia.

Conclusioni

In conclusione il nuovo ***Mass Effect: Andromeda*** è sicuramente un buon titolo, diverso dai predecessori, forse non allo stesso livello, ma che con la dovuta pazienza e sorvolando sui molti difetti, sa comunque regalare una bella esperienza di gioco in attesa di un probabile seguito magari più incisivo dal punto di vista della trama e dei personaggi.