

Drifting Lands

In un'epoca futura non meglio precisata, la società è collassata e il pianeta **Terra** è stato ridotto in frantumi da un cataclisma che ne ha lasciato soltanto grossi pezzi sparsi fluttuanti nell'universo, fra i quali navigano i pochi umani sopravvissuti. Fra contrabbandieri, ingegneri, mercenari, piloti ed emarginati di ogni risma noi ci troveremo fra i rifugiati di una gigantesca navicella chiamata "**L'Arca**" a fronteggiare corporazioni che hanno preso il controllo e che intendono accaparrarsi le risorse rimanenti. Al nostro protagonista spetta il duro compito di guidare la controffensiva contro i loro eserciti robotici e di proteggere la propria comunità riconquistando i territori un tempo retaggio dei terrestri.

Scaldate i motori, e pronti a partire.



Isole nel vento

L'ambientazione ricorda subito quella della serie animata *Skylands* – e non è peregrino pensare che questa sia stata fonte d'ispirazione, essendo entrambi i titoli di produzione francese – ma, a parte l'idea di base, lo sviluppo della trama è totalmente diverso: **Drifting Lands** segue e sviluppa infatti una propria storyline che tenta di raggiungere una sua profondità, presentando complotti, personaggi ambigui, rovesciamenti e una lieve caratterizzazione dei personaggi che non guasta, ma finisce col perdersi nella banalità di alcune scene ritrite e in una serie di scelte narrative che a volte risultano fumose, troppo repentine, con scene talvolta insignificanti, talvolta criptiche, e dialoghi piatti, non rendendo giustizia a un comparto RPG che è la vera novità del gioco e che avrebbe meritato una storia migliore – e non sarebbe stato difficile continuare a ispirarsi alla serie animata che, pur non godendo di una trama di particolare impatto, quantomeno fila sul piano narrativo, e avrebbe aggiunto qualcosa in termini di resa emotiva.

Role Playing Space

Dal punto di vista del **gameplay**, *Drifting Lands* è uno shooter a scorrimento orizzontale con marcati elementi RPG.

Sviluppato dai francesi di **Alkemi**, il titolo pone subito al giocatore una prima scelta tra due livelli di difficoltà: “**Normal**”, in cui il fallimento della missione comporta la perdita del carico trasportato o addirittura della stessa astronave, e “**Forgiving**”, modalità esente dalle punizioni descritte, dove la sconfitta non comporta dunque la perdita di quanto raccolto.

In seconda battuta, bisognerà invece scegliere il **velivolo** con cui iniziare l'avventura tra un **Interceptor** (fragile, ma agile e potente), un **Sentinel** (meno potente ma corazzato) e un **Marauder** (una via di mezzo dei due).

Nel corso del gioco sarà possibile aggiornare la propria nave, acquistare nuove parti e scegliere addirittura le abilità speciali da utilizzare in combattimento, da pagare con la valuta accumulata nel corso di ogni livello. Tutto ciò viene fatto nell'**hangar**, in una pausa fra una missione e l'altra, dove si potrà sfruttare il denaro raccolto per rivoluzionare la propria nave, dotarla di nuove parti meccaniche e soprattutto sfruttare l'**albero delle abilità**, nella strutturazione del quale si giocano scelte che risulteranno importanti e strategiche nel corso delle missioni. In fase di combattimento sono disponibili **4 abilità d'attacco** e **2 power-up passivi**, da far corrispondere ad altrettanti pulsanti del controller (o della tastiera), **skill** che permettono una maggiore velocità, o di creare piccole esplosioni intorno alla nave, o di rilasciare mine, assorbire i proiettili, e così via; il numero di abilità selezionabili - che aumenta a mano a mano che si va avanti con le missioni, di pari passo con l'avanzamento di rango - è notevole e costituisce davvero un ottimo punto di forza del gioco. Le skill sono utilizzabili all'infinito durante ogni livello, ma richiedono ovviamente un tempo di ricarica dopo ogni utilizzo, come accade in svariati **MMORPG**.

Fly (game) over

Il rapporto tra l'aspetto role-playing game e quello shooter gioca un ruolo fondamentale nel gameplay di *Drifting Lands*, diventando gli aspetti dell'uno funzionali all'altro e viceversa.

L'aspetto RPG del gioco è molto ben studiato, dicevamo, e conferisce al titolo una sua profondità, permettendo di selezionare navicelle già abbastanza diverse fra loro per caratteristiche e personalizzarle tramite apposite implementazioni. Durante il combattimento verranno rilasciati svariati **loot** da alcune navi avversarie sconfitte che daranno al giocatore vantaggi di vario tipo.

Il lato propriamente **shooter** - che è poi l'aspetto cardine del gameplay - è però certamente meno mirabile, a cominciare dal movimento delle navicelle, dove anche le più veloci risultano a volte un po' legnose rispetto agli avversari; ma il vero punto dolente è dato dalla ripetitività del titolo: dopo un paio di ore di gioco, le mappe di *Drifting Lands* cominciano a ripresentarsi inesorabilmente, così come alcuni nemici, che a volte aumentano in termini di resistenza ma che conservano sempre le stesse modalità di attacco. Nonostante la storyline ci provi, il gioco non dà inoltre alcuna ebbrezza o il trasporto necessario per andare avanti, né quel senso di vera tensione che alimenta la sfida durante le missioni e che rende poi gli shooter di questo genere davvero divertenti nel lungo periodo.

Non che *Drifting Lands* non lo sia, anzi, i combattimenti vengono ravvivati dalle nuove skill che ogni volta non si vede l'ora di provare ma, senza questo aspetto, sarebbe un gioco con ben poco da dire. Quel che sbilancia questo titolo è infatti che il giocatore è troppo spesso portato a interessarsi più

all'implementazione delle navicelle che agli scontri aerei che, come è chiaro, sono il cuore vero del gameplay del titolo.

Ciò nonostante, la sfida non manca: le armi a nostra disposizione non sono quasi mai così potenti da distruggere una navicella nemica con pochi colpi, portando l'utente a ricorrere alle abilità speciali per semplificarsi il lavoro, e persino a evitare con abilità gli scontri diretti nei momenti più ostici. In alcuni frangenti con un alto numero di nemici sullo schermo, infatti, capiremo che sarà il caso di **ritirarsi** per non perdere tutto il carico – se si gioca in modalità “Normal”, come consigliamo – e si potrà utilizzare un sistema di fuga rapida che ci farà letteralmente scappare dal campo di battaglia e porrà fine alla missione.



Equilibri tecnici

Se in termini di gameplay troviamo uno sbilanciamento tra le due anime del gioco, l'intero **comparto tecnico** risulta invece bilanciatissimo.

Dal punto di vista grafico, *Drifting Lands* fa la sua dignitosissima figura con **disegni a mano** dettagliati dotati di uno stile piacevole e calibrato che, nonostante i colori accesi, non fa scivolare l'atmosfera nel cartoonesco o nel fumettistico giocoso; le sequenze nelle quali si dipana la trama richiamano abilmente alcuni giochi e film di genere trasposti per l'occasione, e le navi in combattimento sono molto ben realizzate, restituendo forme ben disegnate e aerodinamiche, che ben s'inseriscono negli sfondi molto ben curati e nelle ambientazioni delle missioni, che anzi risultano piacevoli e in linea con lo stile del gioco, e il cui unico problema è, come dicevamo, quello di essere utilizzate troppo spesso.

Un punto a favore va certamente per la **colonna sonora**, dove all'interno dell'Arca, si hanno sonorità che richiamano la giusta atmosfera mercantile, mercenaria, a tratti steampunk, con un utilizzo di linee di basso che a tratti ricorda la decadenza desertica delle sequenze di *Full Throttle*, mentre durante le missioni si ha invece un ventaglio di temi musicali davvero di pregevole cura, che vanno da sonorità sintetiche anni '80 alla pura elettronica passando per brani in cui si sentono gli

echi dei riff di chitarra elettrica dei primi **Iron Maiden** o addirittura ritmi prog-metal e scale in stile **Dream Theater**.

A voler essere pignoli, la colonna sonora ha l'unico difetto di coprire gli **effetti sonori** del gioco, che risulteranno quasi azzerati a meno che non vengano settati dalle impostazioni in modo che le armi da fuoco, le detonazioni di certe skill, le esplosioni delle astronavi nemiche possano distinguersi dalla musica di sottofondo.

Da questo punto di vista non si può non ammirare l'ottimo lavoro di **Alkemi** la quale ha unito un comparto grafico che, seppur poco vario e non particolarmente complesso, risulta elegante, piacevole e ben curato, e una colonna sonora che dà al gioco il giusto mood, compensando alla mancanza di mordente della trama.



Terre alla deriva

Drifting Lands è un titolo che presenta dunque svariati aspetti interessanti, che lo rendono un gioco molto buono ma che non arriva a compiutezza perché gravato da alcuni aspetti deboli.

Come già accennato, le funzionalità RPG arricchiscono il titolo ma compensano solo in parte un aspetto shooter che, pur non essendo gravato da grosse sbavature nei combattimenti, risulta comunque scevro di elementi degni di nota e non supportato da una storyline che gli conferisca mordente; a grafiche ben curate che però non fanno della varietà il proprio punto forte, fa da contraltare una **original soundtrack** senz'altro azzeccatissima.

In ragione di quanto detto, la **longevità** del titolo (che offre varie ore di sfida prima di giungere al termine della storia) diventa quasi un difetto, perché la mancanza di mappe, la ripetitività dei livelli e il conseguenziale scemare della sfida avrebbero anche reso più sensata (e più adeguata) una durata più corta: più di una volta, nella seconda metà del gioco, mi sono ritrovato a pensare di non veder l'ora di arrivare alla fine, e forse avrei lasciato perdere prima, se non fosse stato a fini recensori.

Agli appassionati del genere che apprezzano l'ibridazione RPG potrà comunque piacere l'ambizioso

progetto di Alkemi, a patto di concentrarsi sulla strategia e sull'utilizzo delle numerose abilità nei combattimenti e di infischiarne della debolezza della storyline e della ripetitività del gameplay che costituiscono i veri e propri punti deboli di un gioco globalmente ben congegnato.

Miitopia

Nintendo ci ha sempre regalato giochi entusiasmanti con personaggi che hanno fatto la storia, personaggi che ormai sono icone da decenni. Con l'invenzione dei **Mii**, Nintendo ha permesso al giocatore di diventare egli stesso un personaggio, inserendosi in determinati giochi con un avatar appositamente creato. Questo micromondo, che è la base di una community ideata nell'alveo della grande N, ha cominciato col tempo a farsi indipendente, vedendo vari titoli dedicati. L'ultimo a essere annunciato è **Miitopia**, rpg di prossima uscita in cui i giocatori stessi potranno creare il personaggio principale, gli aiutanti e i cattivi.

La trama del titolo è semplice: ambientato su un'isola, il protagonista sarà un eroe o un'eroina (in relazione al Mii creato) che presto si scontrerà con il perfido Duca del Male - del quale si potrà scegliere nome e aspetto - un essere malvagio vagante per **Miitopia** rubando le facce degli abitanti per cederle a dei mostri. Con l'aiuto di una misteriosa forza divina e dei nostri alleati, il nostro compito sarà quello di sconfiggere il Duca del Male e di restituire i volti rubati alle povere vittime del sommo nemico.

La peculiarità di **Miitopia** risiede senz'altro nel sistema di **personalizzazione dei personaggi**. Possiamo scegliere infatti ogni singolo personaggio che andrà ad aiutarci nelle nostre avventure, il cattivo e gli abitanti dei vari villaggi; quest'ultimi possono anche essere generati in maniera casuale, o dai Mii dei nostri amici tramite SpotPass.

Si potranno creare partendo dalle basi o anche importarne alcuni già creati, anche da altri titoli come **Tomodachi Life** e **Miitomo**, o utilizzare i Mii creati e salvati sul proprio account Nintendo: un surplus non da poco possono darlo gli amiibo, i quali - quelli compatibili - possono fornire nuovi costumi e item.

Il gioco permette inoltre di scegliere diverse **classi** per i propri personaggi, che vanno dal guerriero, al mago, al sacerdote, al ladro ad alcune più particolari come cuochi e cantanti, e per ogni classe si potrà definire maggiormente la personalità di ognuno (es. coraggioso, timido, cauto) come in ogni rpg che si rispetti.

Per quanto riguarda il **gameplay**, il gioco presenta varie zone della mappa, che possono presentare diverse diramazioni e che potrebbero portare alla scoperta di tesori, combattimenti più ardui o aree aggiuntive. Alla fine di ogni area, si trova una locanda in cui è possibile riposare, comprare oggetti per i vostri Mii e nutrirli, aumentando così le statistiche in base al cibo scelto e aumentare le relazioni fra i vostri mii. Durante le **battaglie**, ovviamente a turni, potrete controllare il protagonista o farlo combattere automaticamente, mentre gli alleati combatteranno o meno in relazione alla classe scelta, al rapporto con gli altri Mii o dal carattere.

La demo termina dopo aver liberato il villaggio iniziale, facendoci aspettare con ansia l'uscita definitiva prevista per il 28 luglio. **Miitopia** è un titolo che coinvolge da subito il giocatore, facendolo entrare nel mondo di gioco senza troppi preamboli; le modalità di gioco sono davvero ben studiate e

rilassanti, si ha quasi il pieno controllo del personaggio, e si ha la sensazione che non sia tanto il senso della sfida a prevalere, quanto quello del divertimento.

Un titolo che rispetta dunque le caratteristiche del RPG classico ma dal buon potenziale, dove i personaggi che ormai rappresentano l'aspetto "social" di Nintendo, possono regalare al giocatore molte ore di gradevolissimo intrattenimento.

Speciale E3 - Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom ha una data d'uscita

Durante l'E3 2017, Sony ha mostrato un nuovo trailer di *Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom*, un **RPG** sviluppato da **Level-5** e pubblicato da **Bandai Namco**.

Protagonista sarà **Evan Pettiwhisker Tildrum**, un re ragazzo che viene spodestato e reclama il suo regno. Il gioco sarà in terza persona e i giocatori, oltre ad Evan potranno controllare altri personaggi durante le scene di combattimento. Durante queste battaglie, i giocatori potranno utilizzare le abilità magiche o evocare delle creature conosciute come "**Higgledies**".

Il gioco uscirà il 10 novembre 2017.

Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come **Dead Nation** e **Resogun** hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di **Alienation**.

Alienation non è solo un eccellente **shooter arcade**, ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un **must-have**.

I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. **Alienation** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.

In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è

possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.



RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".



Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.

Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto varia tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

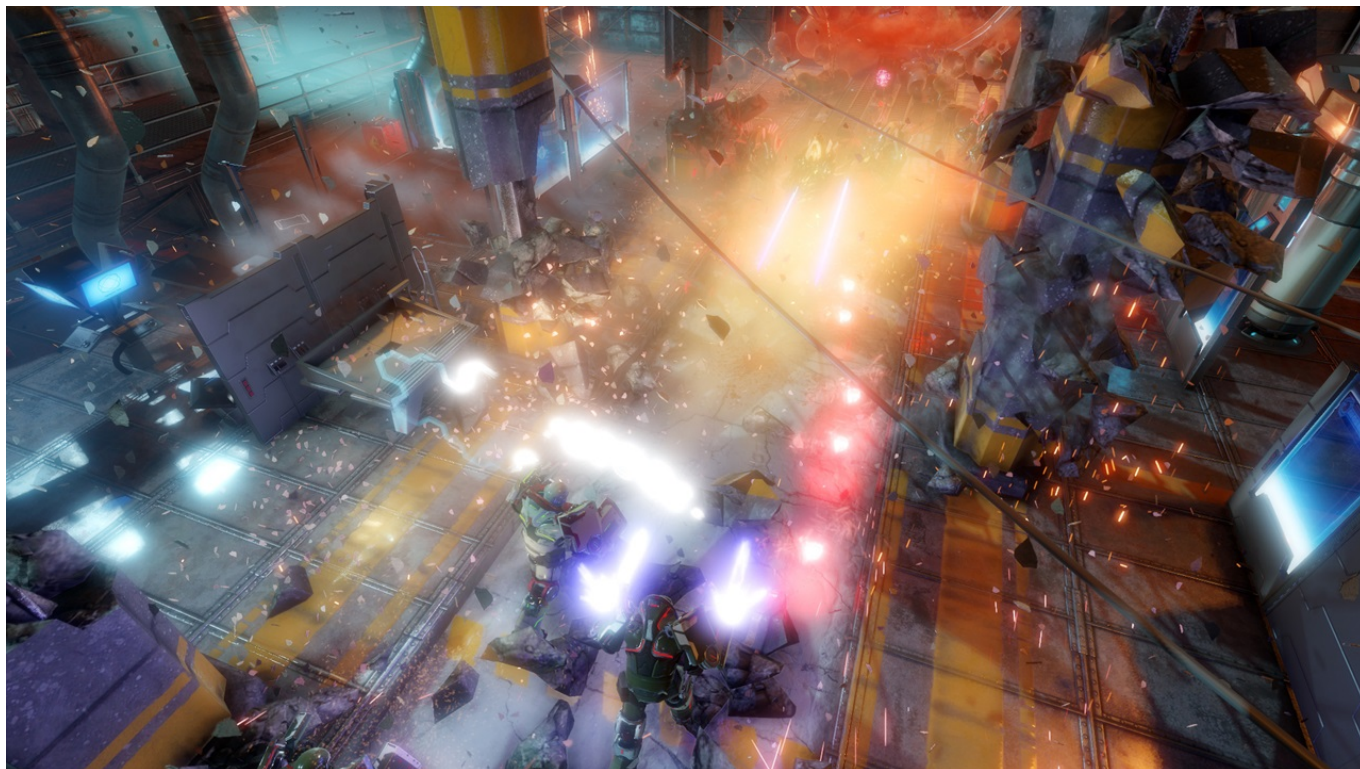
Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello "a memoria". Esistono inoltre, tra le possibili missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di **Diablo 3**, ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto **metagame** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una discreta longevità.



Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In **Dead Nation** accadeva a volte che l'azione risultasse un po' caotica; *Alienation* consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell'armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.



Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica e audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.



Conclusioni

La Housemarque con ***Alienation*** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.

L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.

Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.

Prey - Ottimo Direi

Dopo aver giocato e recensito il primo [*Prey*](#), datato 2006, abbiamo messo le mani su l'ultima fatica di **Bethesda** che, dopo abbandonato lo sviluppo di *Prey 2*, si è lanciata verso un totale *reboot* del *franchise*. Il nuovo ***Prey*** è un'opera complessa e ricca di sfaccettature. Vediamo assieme quali sono i suoi pregi e i suoi difetti.

Total recall

Il mondo come lo conosciamo è fondamentalmente diverso: ci troviamo infatti in una **timeline** alternativa dove, nel 1963, J.F. Kennedy è riuscito a sfuggire all'attentato di Dallas e ad avviare così una massiccia corsa verso lo spazio. Per questo nel 2032, anno in cui sono ambientate le vicende raccontate nel gioco, siamo su **Talos I**, una gigantesca stazione spaziale in orbita intorno la Luna, dove le più grandi menti scientifiche sono riunite per portare l'umanità su un livello più alto. Talos I per certi versi potrebbe ricordarvi la **Rapture** di ***Bioshock*** e le somiglianze di certo non si fermano qui: *Prey* prende infatti spunto da diversi capolavori - videoludici e non - di genere fantascientifico ma, ciò nonostante, riesce a serbare una sua identità, creando una trama avvolgente, ben strutturata e ricca di colpi di scena da maestro.

Proprio la corsa allo spazio ha attirato l'attenzione dei **Typhon**, una razza aliena avanzata con in dote diversi poteri. Dal loro studio si arriverà alla creazione delle **Neuromod**, oggetti che permettono a chiunque di acquisire qualunque abilità, se sprovvista, e che ovviamente avranno un grosso peso all'interno del gioco. Ma qualcosa durante i test va storto, e Talos I diventerà vero e proprio palcoscenico della prima invasione aliena.

Toccherà a **Morgan Yu** trovare la soluzione al problema.

Nulla è ciò che sembra e proprio grazie alla sceneggiatura di **Chris Avellone**, famoso per aver contribuito alla creazione di ***Fallout 2*** e, soprattutto, di ***Planetscape: Torment*** (e al momento al lavoro su ***System Shock 3***), *Prey* diventerà un bellissimo concentrato di storie personali che si integreranno perfettamente al *plot* principale, come tanti pezzi di puzzle atti a regalare un finale appropriato a ogni percorso intrapreso. Proprio un punto forte del titolo - e non è cosa da poco - è il

coinvolgimento generale: tutto ciò che vediamo e sentiamo è in perfetta armonia e addirittura gli **audiolog** che, non solo hanno rilevanza ai fini narrativi, ma sono anche molto interessanti, veridici e intrecciati tra loro. È uno dei pochi titoli che spingono ad approfondire e soprattutto rigiocarlo visto, come detto, la presenza di finali multipli che non saranno mai banali.

Siamo abituati a **vedere** le scelte magari con un cambiamento di colore in una linea di dialogo o gesti ancora più palesi. Qui no, ed è proprio questo a conferire a *Prey* quel qualcosa in più dal punto di vista narrativo: siamo liberi, soggetti pensanti in grado di usufruire del libero arbitrio, al punto che anche elementi che potrebbero non sembrare importanti – magari inerenti al puro gameplay e al vostro stile di gioco – influenzeranno il corso della storia.



Chi e cosa sono io?

Prey è un titolo complesso sotto diversi aspetti, non solo per una trama stratificata, ma anche per un gameplay ben strutturato e che probabilmente avrà pochi rivali nel corso di quest'anno. Tutto è stato studiato nei minimi dettagli, a cominciare dal **level design**, tra i migliori visti negli ultimi anni, dove ogni ambiente è ricco di percorsi diversi, ricordando per certi versi i recenti *Deus Ex*. Possiamo dire che tutto ciò che troviamo in *Prey* può essere espresso in una sola parola: **libertà**.

Possiamo approcciare le situazioni come meglio vogliamo, decidere se essere elusivi o andare spediti verso l'obiettivo, sfruttare l'ambiente per mimetizzarci, nasconderci o addirittura attaccare i nemici e tanto altro. Tutto ciò aumenta non poco il livello di immedesimazione, permettendo non solo di conformare ulteriormente il gameplay alla narrazione ma anche il nostro tipo di approccio, e soprattutto la nostra capacità d'adattamento. Come da titolo, infatti, saremo una costante **preda** dei **Typhon**, la razza aliena che sembra aver preso possesso di Talos I, diversi tra loro per tipologia e poteri a cominciare dai **Mimic**, che possono prendere le sembianze di qualunque oggetto poiché di massa simile. Questo significa che potenzialmente la maggior parte degli oggetti potrà attaccarci,

aumentando le possibilità di un attacco cardiaco per lo spavento. Come se non bastasse vi sono gli **Spettri**, Typhon che hanno preso possesso di esseri umani inconsapevoli, di diversa tipologia e con punti di forza e deboli ben precisi. È da qui che ha inizio la profondità del gameplay di *Prey*: ogni nemico è infatti scannerizzabile attraverso lo **Psicoscopio**, permettendoci non solo di studiare il nostro obiettivo e, di conseguenza, di capire come approcciarlo, ma anche di sbloccare diversi poteri alieni che potremo apprendere grazie alle **Neuromod**, molto simili per funzione ai plasmidi di *Bioshock*.

Anche qui si apre un enorme ventaglio di possibilità: lo **schema dei poteri** è suddiviso in **sei sezioni**, dove i primi tre raffigurano poteri che potremmo definire **classici**, come la possibilità di spostare via via oggetti più pesanti, potenziare la salute, la tuta e così via. La parte più interessante riguarda però le **potenzialità aliene**, grazie alle quali potremo utilizzare i poteri dei nostri antagonisti: onde psichiche, vortici elettrici e di fuoco e addirittura prendere le sembianze di alcuni oggetti come fanno i Mimic. Sbloccare tutte le **abilità** in una sola **run** è praticamente impossibile, per cui servirà scegliere con attenzione quale **skill** sarà in grado di adattarsi al nostro stile di gioco. Ma in *Prey* nemmeno il potenziamento del personaggio renderà le cose più facili: innanzitutto, più poteri dei Typhon utilizzeremo, maggiore sarà la probabilità che i sistemi di sicurezza di Talos I ci prendano di mira scambiandoci per per uno di loro. Sarà dunque indispensabile fare attenzione anche a questo aspetto, poiché il gioco non è per nulla semplice: poche munizioni, pochi medikit e nemici estremamente reattivi e cattivi scoraggiano un approccio alla **Doom**, per cui bisognerà esplorare a fondo la stazione se si vuole sopravvivere. L'esplorazione è direttamente correlata al geniale **sistema di crafting**, perfettamente contestualizzato, che richiederà la raccolta di materiali diversi, il loro compattamento attraverso dispositivi di riciclo e infine il loro assemblaggio in un altro macchinario per poter creare ciò che serve, ma solo se prima abbiamo trovato gli appositi **schemi di realizzazione**.

Prey è dunque un **RPG** in tutto e per tutto, che prende il meglio dai capisaldi del genere e li mescola sapientemente in qualcosa di unico e completo sotto tutti i punti di vista, a parte le fasi incentrate sulle sparatorie: è proprio l'aspetto **shooting** il punto dolente del titolo, a volte macchinoso e impreciso e davvero frustrante in alcune situazioni. I movimenti non risultano fluidi e davanti a un nemico estremamente rapido usare i proiettili può diventare inutile. Ma come detto ci sono tante strade, e in una di queste è previsto l'utilizzo dell'arma iconica del gioco, il **Cannone Gloo**, un vero e proprio fucile spara-colla che ci sarà davvero utile in diverse situazioni, come quando dovremo immobilizzare temporaneamente i nemici, assorbire incendi e addirittura costruire muri o scale per arrivare in zone altrimenti inaccessibili. Insomma, quelli di **Arkane Studios** hanno veramente pensato a tutto e, se aggiungiamo il fatto che è possibile potenziare armi e torrette, riparare oggetti guasti e interagire con la maggior parte degli oggetti di scena, non immagino davvero quale lavoro migliore potremmo aspettarci per quest'anno in questa tipologia di titoli.



È bello ciò che piace

In mezzo a tutte queste vette d'eccellenza, la parte che fa meno strabuzzare gli occhi è il **comparto tecnico** che, pur utilizzando il **CryEngine**, fatica a regalare il cosiddetto "effetto wow". Nonostante la buona modellazione di oggetti, personaggi e scenari, tutto è un po' sporcato da *texture* e *shader* a volte a bassa risoluzione e luci ed ombre in qualche caso imprecise. Fortunatamente, il motore grafico - che ha fatto le gioie di **Crytek** - fa un buon lavoro sui particellari: fiamme, scintille, scariche elettriche e persino l'acqua sono ben rese mitigando così le sensazioni provenienti dallo schermo.

Ma a mitigare ancor di più, se non addirittura a far chiudere un occhio su alcune deficienze, è il **comparto artistico** che, prendendo spunto da quanto visto nei due **Dishonored**, gode di un sapiente uso di filtri particolari e di colori che rendono il tutto simile a un dipinto a olio, cosa che aiuta molto a non focalizzarsi sui dettagli di minor valore. Proprio questa direzione artistica è in grado di regalarci scorci mozzafiato, grazie anche al miscuglio di elementi diversi, dall'**Art déco** al **Retrofuturismo** che, come in **Bioshock**, rendono *Prey* un titolo memorabile per gli anni a venire. Anche i nemici sono davvero ben realizzati e, se è vero che siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni, i **Typhon** sono probabilmente fatti della stessa materia di cui sono fatti gli incubi: ombre in perenne movimento accompagnate da suoni sinistri che nel contesto risultano davvero suggestivi.

Un ulteriore elemento distintivo è poi il **comparto audio**: nel corso dell'avventura saremo per lo più accompagnati dai rumori all'interno della stazione spaziale con una bella distinzione tra le zone in assenza di gravità, quelle in cui è presente e lo spazio aperto. Tutto è **campionato** con dovizia, anche nella realizzazione dei suoni prodotti dai Typhon nelle loro varie connotazioni.

Ovviamente non mancano le musiche, soprattutto d'accompagnamento, in stile retrofuturistico con una punta di post-rock, perfette per introdurci in determinate sezioni o per enfatizzare i momenti più concitati. La colonna sonora è stata affidata a **Mick Gordon**, già compositore per

Bethesda delle OST di *Doom* e *Wolfenstein: the new order*.

Anche il **doppiaggio**, infine, completamente in italiano - così come tutta la parte testuale - risulta ben realizzato, ben recitato e, soprattutto, studiato con le giuste tonalità nei momenti adatti. Questo fa la differenza soprattutto negli **audiolog**, davvero piacevoli da ascoltare e che soprattutto invogliano il giocatore ad approfondire non solo il *plot* principale, ma anche le storie personali dell'equipaggio di Talos I.



Commento finale

Prey è un titolo riuscito in quasi tutti i suoi aspetti: **Arkane Studios** è riuscita a trasportarci nei meandri di Talos I come se ci avesse portato al cinema a vedere un gran film di fantascienza. Titoli come *Bioshock*, *Half Life*, *System Shock*, *Total Recall*, *Dishonored* e tanti altri sono presenti in questo lavoro **Bethesda** amalgamato in modo sontuoso e che, come dicevamo, conserva una propria, forte identità.

Peccato solo per una fase di **shooting** poco accurata e per un **impianto tecnico** non all'altezza di altre produzioni tripla A, difetti che non minano comunque un'esperienza assolutamente positiva. Questo *Prey* risulta forse un titolo meno "unico" dell'originale, ma è di certo un'avventura che difficilmente troverà concorrenti all'altezza tra quelli di quest'anno e che probabilmente sarà ricordato come uno dei migliori giochi di questa stagione.

Bethesda al lavoro su un nuovo AAA

La notizia è ufficiale: **Bethesda** sta lavorando a un nuovo titolo AAA: nessun comunicato da Rockville, semplicemente un annuncio di lavoro.

Sul sito di **ZeniMax Media** (holding, fra le altre, di **Bethesda Softworks**) è infatti apparso un annuncio riguardo una posizione aperta come **Game Performance Manager** per la divisione di **Bethesda Game Studios** di Montreal, per sviluppare un “**bleeding-edge AAA freemium game**”. Il candidato dovrà aver dimestichezza con le strategie del modello degli acquisti in-game, oltre a 5 anni di esperienza nello sviluppo dei videogame AAA.

Facendo i dovuti ragionamenti, pur essendo affidato alla divisione canadese, difficilmente si tratterà di un **mobile game**, in cui questa è specializzata, non rientrando i titoli per mobile fra gli AAA.

Potrebbe trattarsi del vociferato **Starfield**? Un titolo sci-fi potrebbe del resto essere un buon banco di prova per una tecnologia **bleeding-edge**; quel che è certo è che lo sviluppo di un titolo **freemium** è una novità per Bethesda, che si troverà a fronteggiare una nuova sfida di mercato puntando sugli acquisti in-game.

L’annuncio su questo titolo potrebbe arrivare nel corso della [conferenza di Bethesda all’E3](#) del **12 giugno** che – vi ricordiamo – **Gamecompass** seguirà in diretta alle 4:00 a.m. (ora italiana).

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 imminente 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 frustranti 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.

[Ecco il primo trailer di Code Vein](#)

È stato pubblicato poche ore fa il primo trailer di [Code Vein](#), il gioco firmato **Bandai Namco** ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale alcuni **Revenant** dovranno scoprire il mistero dietro il disastro che ha portato la civiltà alla rovina. Il **trailer** mostra un primo approccio al **gameplay**, che pare da subito simile a quello di un **Soul**.



Code Vein, action RPG in cui i protagonisti avranno a disposizione un'arma chiamata **Blood Veil** atta a succhiare dai nemici il sangue di cui si nutrono i **Redidivi** per sopravvivere, sarà distribuito nel corso del 2018, ma le piattaforme su cui uscirà non sono ancora state annunciate. **Bandai Namco**, probabilmente, svelerà qualche altro video sul **gameplay** durante l'E3 di quest'anno.

[The Art of Destiny 2 sarà disponibile in autunno](#)

Di *Destiny* è stato da sempre elogiato il comparto artistico del gioco, il secondo capitolo, a detta di **Bungie**, non sarà da meno, infatti dopo quasi un mese dall'annuncio di *Destiny 2*, la casa produttrice ha comunicato che il 3 Ottobre, per ora solo in Nord America, sarà distribuito un libro intitolato: **"The Art of Destiny 2"**.

Come già fatto nell'anno dell'uscita di *Destiny*, **Bungie** ha rilasciato un book con tutti gli **artwork** del gioco. Questo libro, come detto, mostrerà una serie di artwork del nuovo *Destiny 2* e introdurrà il giocatore a conoscere il concept artistico del gioco.

"The Art of Destiny 2" è la collezione definitiva dello sbalorditivo art design del gioco. Il libro è una celebrazione dello stile artistico e visivo che i fan hanno amato nell'originale *Destiny*. Contenente centinaia di illustrazioni raffiguranti i concept art del titolo, l'artwork copre tutto lo sviluppo del gioco dai primi schizzi e disegni dei personaggi fino ai dipinti delle ambientazioni che hanno aiutato gli sviluppatori a concepire il mondo di gioco. Ogni fase del processo è minuziosamente dettagliata,

dalla costruzione delle scene cinematiche in game fino alla realizzazione dell'intero universo. Il tutto condito da immagini esclusive mai viste, il commento degli sviluppatori e altro, ***The Art of Destiny 2*** è un must have che dovrebbero possedere tutti i Guardiani".

Dalla descrizione del libro si recepisce il lavoro che sta dietro *Destiny 2* che come concept-art darà del filo da torcere al precedente capitolo.

Destiny 2 sarà disponibile dall'**8 Settembre** per **PlayStation 4, Xbox One e PC**, inoltre il **18 Maggio** avremo nuove informazioni sul gameplay.

Two Worlds II, dopo 6 anni, torna a far parlare di sé.

Proprio così, dopo più di 6 anni la **TopWare** rispolvera la versione PC di ***Two Worlds II***, infatti i possessori del gioco, potranno godere presto di una espansione principale nuova di zecca, che avrà il nome di ***"Call of the Tenebrae"***. In effetti questa era stata annunciata già a Marzo dello scorso anno, quando venne annunciato anche ***Two Worlds III***, ma è stata definita solamente adesso la sua data di rilascio ufficiale.



La nuova espansione ***Call of the Tenebrae***, vedrà la luce giorno **25 Maggio**. Prevede più di 10 ore di gameplay e inoltre, come ci si aspettava, l'espansione avrà una nuova grafica HD, con nuove mappe, obiettivi, armi e nemici inediti.



Call of the Tenebrae verrà distribuita come semplice **DLC** al costo di **10\$** per chi già possiede ***Two Worlds II***, mentre ne costerà **15\$** come avventura **standalone**, in modo che tutti possano giocarla liberamente.



La **TopWare**, cavalcando l'onda, ha inoltre programmato il rilascio di un **Pass Stagionale**, per

poter avere tutti i contenuti di **TW2**, e di un'ulteriore espansione chiamata "***Shattered Embrace***" (tra Ottobre e Dicembre), che includerà mappe per multiplayer e altri contenuti esclusivi.