

Zheros

Ammettendo di essere molto patriottico quando un team italiano sviluppa un gioco e, ancor di più, quando ciò avviene in Sicilia, dove esistono pochissime case di produzione software, sono stato molto contento di provare **Zheros**, titolo sviluppato dai tipi di **Rimlight Studios**.



Storia

Il genere è quello del **picchiaduro a scorrimento** di vecchia scuola, di quelli che ai tempi si giocavano nei cabinati come **Double Dragon** e **Cadillacs and Dinosaurs**. La storia non può quindi che essere un semplice pretesto per uccidere i numerosi cattivoni di turno cercando di regalarci qualche sorriso attraverso le *cut scenes* introduttive. Nel caso in questione, il **Dr. Vendetta** vuole conquistare nuovi pianeti e i nostri due eroi hanno l'obiettivo di fermarlo.



Gameplay

I protagonisti si differenziano nell'aspetto e nelle caratteristiche secondo i più classici cliché: **Mike** è grosso, forte e resistente ma lento. **Dorian**, l'eroina, è al contrario esile, poco potente, ma molto veloce. Come nei più classici **beat 'em up**, l'intero gameplay si basa molto sul pigiare forsennatamente tasti del controller o tastiera, eseguendo all'occorrenza semplici combo o parate per deflettere i colpi nemici. È presente una piccola componente **gdr**: raccogliendo punti sotto forma di cristalli arancioni, infatti, al termine dei livelli sarà possibile potenziare una delle tre abilità del nostro eroe, quali gli attacchi in mischia, lo scudo, l'arma da fuoco. I livelli di gioco sono disseminati di ostacoli come pavimenti elettrificati, da superare con il giusto tempismo, e nemici con abilità differenti. Conoscere i punti deboli di quest'ultimi è essenziale per superare le loro difese. La difficoltà di **Zheros** è crescente ed è possibile avere dalla nostra un alleato che gioca in **coop locale** per aiutarci nell'intera campagna.



Comparto tecnico e problemi

Graficamente il titolo è semplice, ma godibile, con un 3D pulito e uno stile sicuramente riconoscibile che ricorda i personaggi de ***Gli Incredibili*** della **Pixar**. Anche le ambientazioni seguono lo stesso stile artistico semplice, ma peccano nel **level design**: le mappe sono infatti scarse, prive di contenuti ispirati e molto ripetitive. **Zheros** è un gioco onesto, senza troppe pretese, che raggiunge il proprio scopo senza grosse impennate verso l'alto. Sicuramente lodevole lo sforzo di cercare di divertire attraverso la semplicità delle azioni e tramite uno stile grafico simpatico, ma non si possono trascurare alcuni difetti non di poco conto: la colonna sonora è poco ispirata, e potremmo anche sorvolare, ma alcune scelte di gameplay appaiono discutibili, a cominciare dal fatto che ogni passaggio del gioco sia strutturato sempre secondo le medesime, ripetute modalità: si giunge, infatti, ogni volta in un punto specifico della mappa, il giocatore si trova circondato da un campo di forza che non gli permette di andare oltre, e nell'arena così formata, si teletrasportano i vari nemici. Ripulita la zona i campi di forza svaniscono e si prosegue verso l'orda successiva, e così via innumerevoli volte. Il tutto risulta troppo ripetitivo, complici le meccaniche semplici e un **level design** poco vario e privo di elementi davvero mirabili. Come detto, il genere è quello dei **picchiaduro a scorrimento** ma, a differenza dei migliori esponenti del genere, il gioco non gode della varietà e delle situazioni grottesche che erano il punto di forza dei migliori **beat 'em up**. Carina invece la possibilità di guidare un **esoscheletro** molto potente in alcune fasi di gioco: ulteriori innesti simili avrebbero probabilmente rotto parte della monotonia in cui il gioco finisce per arenarsi. Fra le altre problematiche riscontrate vi sono poi i checkpoint, spesso troppo distanti fra loro e la scelta di non far conservare l'esperienza accumulata nei livelli. Ciò fa sì che i punti utili a far progredire il personaggio si possano raccogliere esclusivamente nel caso in cui si raggiunga un minimo valore, costringendo a rigiocare le medesime sessioni più volte per riuscire a progredire decentemente.



Conclusioni

Nonostante le buone premesse, **Zheros** non riesce a conseguire un buon piazzamento nel vasto scenario dei *beat 'em up*, necessitando probabilmente di un po' di lavoro e di uno sforzo di creatività certamente maggiore per evitare quei momenti di ripetitività che lo rendono un titolo di non lunga fruibilità, ma rimane ad ogni modo un titolo valido se si è alla ricerca di un gioco con cui trascorrere qualche ora in spensieratezza, possibilmente con un amico in coop locale (non è presente il **multiplayer online**) e dal costo contenuto.

[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.

[Before Andromeda: la prima trilogia di Mass Effect](#)

Mass Effect è una delle opere videludiche più importanti degli ultimi anni, una trilogia considerata da molti epica e visionaria, che ha sperimentato, introdotto un mondo di gioco vasto e ricco di storie, e offerto al giocatore - per la prima volta dopo i *Torment* - una grande libertà di scelta per determinare il corso di eventi raccontati con taglio cinematografico.



Il **primo episodio** è del 2007, inizialmente esclusiva per Xbox 360, in seguito venne trasposto anche per pc e Playstation, e rappresentò l'inizio di un grande racconto fantascientifico che ruota per intero attorno alle vicende del **comandante Shepard** e di un gruppo di comprimari, molti dei quali appartenenti a razze aliene, impegnati nella battaglia contro potenti esseri misteriosi chiamati **Razziatori**. Costoro appaiono misteriosi e temibili, complice una composizione per metà organica e per metà sintetica, immensi e inarrestabili nel loro certosino compito di distruzione. Si scoprirà poco per volta la loro reale natura e come essi vengano "attivati" in particolari condizioni storiche che potrebbero minare col tempo l'ecosistema su cui si regge l'equilibrio dell'Universo. Una volta richiamate, queste creature distruggono ed eliminano ogni forma di vita per ristabilire l'ordine e dare origine a un nuovo ciclo esistenziale.

Il primo episodio, servì subito a individuare e definire lo stile e il mondo dell'intera trilogia. Il personaggio principale è l'unico controllato direttamente dall'utente accompagnato nelle missioni da due compagni a cui è possibile dare regole d'ingaggio in battaglia o comandi sommari.

Mass Effect mischia generi differenti che spaziano dallo **sparatutto in terza persona** al **gioco di ruolo** di stampo occidentale, il tutto condito con tantissimi dialoghi disponibili tra il protagonista e i vari personaggi.

I dialoghi rivestivano un ruolo fondamentale poiché permettevano di creare un mondo di gioco verosimile e secondo i dettami del giocatore, di stringere alleanze, sbloccare *sidequest*, iniziare delle relazioni sentimentali, ma anche a capire meglio l'universo in cui si svolgevano i fatti, comprese le culture e i dissidi fra le varie razze.

Tutto ciò spinge i videogiocatori più curiosi a rigiocare l'avventura e a interagire con ogni creatura senziente che incrocia lungo il suo percorso, oltre che a esplorare. A sublimare il tutto ci sono in questo senso le fasi di ricerca a bordo dell'astronave **Normandy**, con la quale muoversi nello spazio da un pianeta all'altro, e quelle a bordo del **Mako**, veicolo di terra utile per esplorare alcune località alla ricerca di minerali ed artefatti.

Oltre all'equipaggiamento, risultava essenziale anche la scelta oculata dei **due membri** che formavano la squadra del comandante, visto che alcuni di loro potevano reagire a luoghi, fatti e persone conosciute in maniera differente, apportando variazioni alla trama principale e in determinati frangenti perfino all'approccio stesso alla missione e agli scontri. Tecnicamente *Mass Effect* era un piccolo gioiello sotto diversi punti di vista, con scorci e scenari di un futuro ormai radicato nell'immaginario fantascientifico di milioni di appassionati.



Al primo *Mass Effect* seguì, visto anche un buon risultato di vendite, il **secondo episodio della saga**, la cui storia riparte esattamente da dove era finito il primo capitolo. Senza entrare troppo nei dettagli per evitare spoiler, diciamo solo che dopo un evento che segna in maniera radicale la vita del protagonista, si dovrà, con un nuovo equipaggio e su un'astronave "diversa", tornare in giro per lo spazio e sulla **Cittadella** per scongiurare la catastrofe già annunciata nel primo gioco.

Il titolo migliora quegli intrecci tematici visti nel predecessore, donando nell'insieme una profondità superiore all'esperienza di gioco. Le scelte a disposizione del giocatore, sono infatti ancora più incisive e hanno conseguenze tali che difficilmente due partite porteranno al medesimo finale. La base del gioco rimane inalterata, con cambiamenti nel **gameplay** e alla gestione ad esempio dell'inventario, che scompare, e dell'equipaggiamento. Abbandonata poi l'esplorazione dei mondi a bordo del Mako, in questo sequel minerali e oggetti rari vanno recuperati eseguendo la scansione dei pianeti direttamente dall'astronave.

Viene introdotta una **mappa interstellare** in cui muovere la rappresentazione in miniatura dell'astronave, con tanto di consumo di carburante e di sonde utili per estrarre i metalli.

Occasionalmente questo procedimento può portare gli utenti a ricevere informazioni, comunicazioni radio o richieste di soccorso dagli stessi corpi celesti che sta visionando, e ciò, da vita ad alcune delle missioni secondarie. Viene migliorata la **differenziazione tra le classi** e l'incisività dei poteri, cosa che obbliga a una scelta parecchio più oculata su cosa sviluppare e, soprattutto, dei compagni da portare nelle diverse missioni. Le quest sono decisamente più variegata rispetto al primo *Mass Effect*, e presentano una maggiore fluidità nell'azione.



L'**ultimo capitolo** della saga riprende direttamente la trama con la possibilità, come nel precedente, di importare i salvataggi così da vedere la storia continuare anche in base alle scelte dei 2 giochi precedenti come se si trattasse di un unico grande gioco.

Il **comandante Shepard** è di fronte al **Consiglio terrestre** dov'è stato chiamato per fornire spiegazioni riguardo ai **Razziatori**, pochi minuti prima che il nemico scagli un terribile attacco al nostro pianeta. In questo capitolo, **BioWare** cambia nuovamente le carte in tavola e rende l'ultimo episodio una sorta di ibrido tra i primi due. Oltre al ritorno dei personaggi storici della saga all'interno del party, come per esempio **Liara**, **Garrus** e altri ancora, nel gioco si registrano anche l'immane presenza della **Normandy** e della **Cittadella**. La prima è come sempre indispensabile nel condurre i giocatori negli spostamenti nello spazio per portare avanti la storia, visitare nuovi e vecchi mondi, sbloccare o completare delle *sidequest* e raccogliere un vero e proprio esercito da contrapporre all'invasore, oltre ai pezzi indispensabili per costruire il **Crucibolo**, una potentissima e antica arma, *leitmotiv* dell'intero gioco. Le novità riguardano l'inventario che acquista importanza dato il peso degli armamenti che possono inficiare i tempi di ricarica dei poteri e, sul versante GDR, i poteri biotici resi ancora più determinanti nel contesto delle battaglie, specie quelli difensivi. Invariate le classi disponibili all'inizio del gioco, compresa quella ibrida di sentinella, il soldato puro o l'ingegnere. Per il resto **Mass Effect 3** si comporta, a livello di giocabilità, in maniera non dissimile dal predecessore.

Tutto quanto fin qui descritto, unito alla discreta intelligenza artificiale dei nemici che appare perlomeno più logica che nel passato, e alla migliore diversificazione in termini di abilità e armamenti, riesce a rendere abbastanza variegati gli scontri. **Mass Effect 3** aveva a suo tempo segnato il passaggio al motore grafico Unreal Engine 3 capace di un impatto emotivo ottimo. Non da meno si rivelano le musiche composte per la maggior parte da **Sascha Dikiciyan**, e ancora una volta l'ottimo doppiaggio in italiano, che sfoggiava un'ottima qualità.



I tre giochi nella loro interezza sono stati indubbiamente, complice la trama piena di riferimenti ad **Asimov** e **Kubrick**, un comparto tecnico ottimo, dialoghi e filmati altamente cinematografici, una delle trilogie più interessanti degli ultimi anni, che ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo. Forse è per questo quindi che l'arrivo di **Andromeda** è stato così tanto atteso da tutti quelli che desiderano rivivere i momenti di pathos e di grande azione che Shepard ha regalato ai suoi utenti più affezionati fra il 2007 e il 2012.