

Gamecompass #3 - Parte 1

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 locazioni 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.

[Richard Garriot verrà premiato con l'Honorary Award](#)

Richard Garriot, fondatore della **Destination Games** e creatore della saga di *Ultima*, riceverà l'Honorary Award, il più alto riconoscimento della **Spanish Academy of Interactive Arts and Sciences**, durante il Gamelab di Barcellona che si svolgerà dal 28 al 30 di giugno. Non è cosa da poco ricevere un'onorificenza simile, che vede tra i pochi premiati gente del calibro di Hideo Kojima, Will Wright, Hironobu Sakaguchi e Peter Molyneux, rispettivamente i creatori di *Metal Gear Solid*, *The Sims*, *Final Fantasy* e *Fable*.



Richard Garriot sta attualmente sviluppando un sequel spirituale di *Ultima* che comprenderà cinque capitoli: *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* il cui budget di sviluppo ha raggiunto i 3 milioni di dollari grazie alle donazioni.

Secondo **Ivan Fernandez-Lobo**, fondatore e organizzatore del Gamelab, nonché ex-presidente della Spanish Academy, Garriot è “una fonte di ispirazione per chiunque abbia un’anima creativa, persino oltre i limiti dell’industria”

[‘Tempest’ in arrivo sui sistemi iOS e Android](#)

L’action RPG *Tempest*, già in early access [su Steam](#), ha finalmente una data di uscita anche per la versione mobile: dal **18 aprile** infatti i possessori dei *device* iOS e Android potranno rispolverare i loro costumi da Pirata e solcare i mari di questo chiacchierato open world. In *Tempest* infatti si dovrà interpretare il ruolo del capitano della propria nave pirata, affrontando battaglie, costruendo, migliorando e personalizzando il proprio vascello, in solitaria o nelle missioni cooperative; anche se il gioco non è un **MMO** si potranno sfidare in combattimento altri giocatori grazie al **PVP** online.

La unreleased è già disponibile [su Android](#).

Dark Souls 3: The Ringed City

Dark souls III giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo **The Ringed City** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.



Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò - luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto - situato nella zona finale di **Dark souls III** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante - a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) - e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.



La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie, pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie *souls*, con *movesets* inediti e letali.



I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

Conclusioni

Tirando le somme, *The Ringed City* è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da *Ashes of Ariandel* ma lasciandone in sospeso altre.

[Destiny 2 ufficialmente annunciato da Bungie](#)

Bungie, casa sviluppatrice di *Destiny*, il 30 marzo ha pubblicato il primo trailer ufficiale di *Destiny 2*. La notizia del possibile arrivo di un sequel del suo popolarissimo FPS è arrivata grazie ad un teaser trailer caricato sul canale YouTube dello sviluppatore il 28 marzo.

La trama avrà come antagonista il comandante **Cabal** della Legione Rossa, **Ghaul**, il quale ha ordinato l'invasione dell'ultima città sicura sulla Terra e ha privato i guardiani del loro potere e costretto i superstiti alla fuga. Per sconfiggere la Legione Rossa e affrontare Ghaul, che ha privato i guardiani del loro potere, dovremmo radunare gli eroi dispersi e combattere per riconquistare la Torre, con l'aiuto di nuove abilità e armi devastanti.

Il gioco sarà disponibile l'8 settembre 2017 e sono già stati svelati i contenuti delle diverse edizioni:



- **Standard Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base

- **Bundle Gioco + Espansioni**

1. Gioco di base
2. Pass Espansioni

- **Digital Deluxe Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. *Destiny 2* - Pass espansioni
3. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria

c. Emblema impero cabal



• **Limited Edition**

1. Destiny 2 - Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all'Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
4. Confezione da collezione a tema cabal, che contiene:
 - a. Inserto con i segreti dell'impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
5. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria
 - c. Emblema impero cabal

• **Collector's Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all'Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. *Destiny 2* - Borsa della frontiera
 - a. Borsa personalizzabile da usare come zaino o tracolla
 - b. Custodia per laptop/tablet da 15"
4. Kit della frontiera, che contiene:
 - a. Caricatore USB a energia solare con luce integrata
 - b. Paracord
 - c. Coperta termica
5. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
 - a. Inserto con i segreti dell'impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
6. Contenuto digitale premium:

- a. Spada leggendaria
- b. Emote per giocatore leggendaria
- c. Emblema impero cabal

Per chi prenoterà *Destiny 2* riceverà, come bonus, l'accesso anticipato alla beta che, con molta probabilità si svolgerà nel mese di giugno. Il 18 maggio la Bungie terrà una live su Twitch incentrata sul gameplay. Vi ricordiamo che *Destiny 2* sarà disponibile per PS4, XBOX ONE e PC a partire dall'8 settembre e per riuscire a giocarlo bisogna avere più di 64 GB di spazio libero nella propria piattaforma.

Nioh

Tredici anni dopo il suo annuncio e a distanza di poco più di dodici mesi dalla prima presentazione al Tokyo Game Show nel 2015, Nioh arriva sulle Playstation di tutto il mondo pronto a far bestemmiare di sé.

Il gioco di **Team Ninja** ha avuto modo di presentarsi - e anche molto bene - sin dalla sua prima apparizione sullo store **Sony**, attraverso l'alpha rilasciata nella scorsa primavera.

Da allora molto è cambiato, dal comparto grafico all'affinamento dei sistemi di combattimento e di utilizzo delle armi, ma il nocciolo è rimasto lo stesso: **Nioh** è un gioco difficile.

E non si tratta dell'ennesima copia di **Dark Souls**, questo salta subito all'occhio: il gioco imbecca la propria strada facendoci dimenticare tutti quegli elementi che effettivamente sì, sono mutuati dalle meccaniche del più famoso titolo di **From Software** ma che, d'altra parte, si combinano benissimo con la naturale evoluzione di tutto ciò che ha contraddistinto **Ninja Gaiden**. E parliamo del reboot a cura di Team Ninja ovviamente, dal quale questo gioco eredita molto più di quanto faccia dai *Souls*.

La Storia

Nioh narra la storia di **William Adams**, un soldato/navigatore/samurai inglese: alto, biondo e sicuramente parente di **Geralt di Rivia**. Un eroe, William, che sembra avere qualcosa in comune anche col **Gatsu** di **Kentaro Miura** e non soltanto per via dello spadone "bastardo" che raccoglie proprio all'inizio del gioco (dopo essersi liberato a pugni e calci da una cella di prigione sita nella torre di Londra) ma anche per lo spiritello alato e colorato pronto a dispensargli consigli sin dalle prime battute. Così, con un pretesto narrativo degno di ogni incipit nipponico che si rispetti, il nostro beniamino parte, nel 1600, alla volta di **Zipangu** (nome con il quale **Marco Polo** si riferiva al paese asiatico di **Nihon**, a noi conosciuto come Giappone) per trovare le famose pietre "**amrita**", a quanto sembra capaci di veicolare poteri sovranaturali che investono anche il nostro eroe.



Il Combattimento

Ma a far da traino al gioco non è tanto la storia, seppur inizialmente ispirata da una bozza di sceneggiatura del maestro **Akira Kurosawa**, quanto la profondità del gioco in sé: il sistema di progressione delle caratteristiche tipico degli RPG, unito a quello di combattimento che porta con sé numerose variabili e al complesso albero delle abilità che si possono acquisire tramite due diversi tipi di punti (**Ninja** e **Magia Onymo**), oltre alle affinità con le proprie armi e con il proprio spirito guardiano, rendono l'esperienza di gioco particolarmente personalizzabile: ci ritroviamo dunque a poter sviluppare, oltre al personaggio stesso, stili di combattimento completamente diversi tra loro. Ciò è dovuto principalmente al possibile utilizzo di due armi da mischia e di altrettante armi a distanza che spaziano dalle spade alle **asce**, dai **martelli** ai **kusarigama** e dagli **archi** ai **fucili a scoppio**, oggetti che possono essere ulteriormente potenziati e personalizzati insieme alle tantissime armature disponibili.

È nel **sistema di combattimento** però che *Nioh* offre il meglio di sé, regalandoci delle meccaniche facili da comprendere ma estremamente complesse da padroneggiare. Mentre infatti ci da la possibilità di scegliere fra tre diverse - e facilmente intercambiabili - posizioni di combattimento (alta, media e bassa) il gioco ci insegna a utilizzare il **Ritmo Ki**, una meccanica che mette alla prova costantemente la nostra abilità e che, se eseguita correttamente, ci permette di ricaricare più velocemente la barra della stamina favorendoci quindi nell'inanellamento di ulteriori combo. Grazie a queste possibilità di scelta ci ritroviamo di fronte a vastissimi orizzonti di interpretazione del **gameplay**: mentre qualcuno preferirà giocare un **hack'n'slash** votato alla frenesia del combattimento, qualcun altro deciderà di affrontare la sfida in maniera più ragionata infliggendo

danni maggiori ai nemici a scapito della rapidità di movimento del personaggio. Ai giocatori più abili non è precluso il piacere di poter utilizzare tutti gli stili di gioco possibili contemporaneamente, alternando a seconda del nemico e della situazione la posa, l'arma, le magie e i trucchetti del ninja. La campagna risulta lunga e impegnativa, costellata da missioni principali e secondarie che portano l'esperienza di gioco ad allargarsi oltre le **quaranta ore**, in più è presente una modalità "**crepuscolo**" nella quale ci ritroviamo ad affrontare le missioni in una salsa più piccante, ovvero con demoni da combattere al posto dei semplici nemici e una modalità **PVP** che il Team ha promesso di implementare presto.

Tecnica

Per quanto riguarda la parte **tecnica**, il gioco soffre della travagliata gestazione che ha dovuto subire, e ciò si traduce in un comparto grafico e in delle animazioni non proprio al passo coi tempi; difetto d'altra parte ampiamente ripagato dal fatto che si mantiene costantemente sui **60 fps** anche nelle fasi più concitate, scegliendo la modalità azione che ci è sembrata anche l'unica possibile viste le caratteristiche tipicamente action del titolo. A questo si aggiungono la bellezza delle ambientazioni e le scelte artistiche che riguardano la caratterizzazione dei boss ed i combattimenti, elementi che fanno di **Nioh** un gioco sicuramente piacevole da guardare.

L'unica nota negativa, se così può essere definita, è certamente la **difficile accessibilità**. Come già detto nella premessa, **Nioh** è un gioco impegnativo che richiede particolare pazienza e voglia di imparare da parte del giocatore inesperto e ciò può rendere frustrante l'esperienza per chi cerca nel videogioco soltanto un passatempo divertente e non è in vena di accettare questo tipo di sfida.

Tutto sommato però, in un'epoca videoludica in cui titoli di natura narrativa e molto spesso semplici da giocare dominano gran parte del mercato, il successo di un gioco come *Nioh* rappresenta la prova che gli hardcore gamer sono nuovamente pronti a conquistare il mondo.

