

# [Annunciato Valkyria Chronicles 4 per Playstation 4, Xbox One e Switch](#)

**Sega** oggi ha annunciato che l'uscita di *Valkyria Chronicles 4* è prevista per la primavera 2018 per **Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch**.

*Valkyria Chronicles 4* è ambientato nella stessa timeline dei precedenti giochi e prende luogo nel 1935, in uno scenario simile alla Seconda Guerra Mondiale che vede da un lato la **Federazione Atlantica** e dall'altro l'**Alleanza Autocratica Imperiale dell'Est**.

«Sebbene la Federazione combatte valorosamente contro l'impero, l'implacabile armata imperiale minaccia di distruggerli», legge un rigo della conferenza stampa Sega. «A pochi passi della vittoria, la Federazione dà il via all'operazione Northern Cross: un ultimo disperato tentativo per conquistare la capitale e mettere fine alla guerra. Il comandante Claude Wallace con i suoi fedeli amici d'infanzia all'interno della Squad E sono inviati a combattere per il successo della disperata operazione, ma dovranno affrontare un freddo clima ostile, orde di soldati imperiali, una terrificante Valkyria... e fare una scoperta che scuoterà la realtà fino alle fondamenta».

*Valkyria Chronicles 4* è ancora un **RPG tattico** le cui artwork, spiega **Sega**, saranno "in uno stile vibrante ed evocativo, come una tela in acquarelli che prende vita".

Il sistema di combattimento in *Valkyria Chronicles 4* mischia elementi di **strategico a turni, RPG e third person shooter**. Le novità in *Valkyria Chronicles 4* vedono una nuova classe, il **granatiere**, insieme a più opzioni di supporto per le corazzate.

Il compositore della saga, **Hitoshi Sakimoto**, tornerà per comporre la colonna sonora per *Valkyria Chronicles 4*. Un [sito teaser](#) per il gioco è stato aperto ma non c'è molto al suo interno. Per adesso potete solo guardare il trailer nel sito o qui sotto.

La serie di *Valkyria Chronicles* è cominciata nel 2008 con *Valkyria Chronicles* su **Playstation 3**, seguito da un sequel su **PSP** nel 2010. Il sequel *Valkyria Chronicles 3* è stato pubblicato solo in Giappone per **PSP**; non esiste un rilascio ufficiale di una versione in inglese ma i fan hanno tradotto il gioco per [conto loro](#).


---

## [Agents of Mayhem](#)

Ci troviamo in un periodo storico che sta segnando un netto divario nel settore videoludico, ci si discosta sempre più dalle correnti "**arcade**", soprattutto quando si parla di alcuni generi in particolare, a favore di una buona narrativa e del coinvolgimento emotivo del giocatore. Ne abbiamo avuto l'esempio con moltissimi giochi di recente uscita, soprattutto nel panorama indipendente, per citarne uno su tutti, [Last Day of June](#), gioco che punta chiaramente tutto sul peso della narrazione.

Agli antipodi, i ragazzi di **Volition** e **Deep Silver** rielaborano una “vecchia” ricetta, in parte già utilizzata in passato. Prendete un frullatore e buttateci dentro:

- Tutto il bello dei **Saints Row**, vecchie glorie della software house
- Personaggi cartooneschi
- Armi improbabili
- Automobili avveniristiche da urlo
- Città futuristiche
- Nemici ignoranti
- Una storia “non storia”
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione
- Boss semi-robotici
- Il doppio salt... ma che dico, il triplo salto!
- Il viola - dico sul serio è ovunque, diverrete ossessionati dal viola, anche il joypad della vostra PS4 avrà il suo sensore luminoso... viola!
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione - eh... l'ho già detto?

Ok! Adesso frullate tutto per bene e poi pigiate sulla  su “Nuova Partita” in **Agents of Mayhem!**

## Welcome to Seoul!

Tutto ha avuto inizio in una tranquilla e soleggiata giornata in quel di **Seoul**, quando d'un tratto dal cielo iniziarono a piovere strane capsule giganti - molto simili ad astronavi... o erano più astronavi simili a capsule? - contenenti centinaia di nemici in eso-tuta spaziale, chiamati **Legion**, armati fino ai denti, pronti a distruggere l'intera, ridente città. Ma ecco che, quando tutto sembra ormai perduto, 3 super agenti, **Hollywood, Fortune e HardTack**, si fiondano, da qualche parte su nel cielo, via per un condotto, che li farà precipitare sul luogo dello scontro atterrando “super-eroicamente” indenni. Questo scontro costringerà gli agguerriti nemici a rinchiudersi in una delle loro basi segrete e i nostri intrepidi eroi a scovarli.

Tutto questo verrà rappresentato con un simpatico cartoon che ci inizierà poi al tutorial del gioco. Tutorial che appare sin da subito semplice e divertente, proprio per l'anima arcade del gioco. Ci verranno illustrate le modalità di attacco per ognuno dei primi 3 personaggi che avremo a disposizione all'inizio del gioco, che fondamentalmente si riducono a: attacco semplice, attacco “melee” (corpo a corpo) o “dodge” (schivata). A queste vanno aggiunte le abilità speciali e le **abilità Mayhem** (davvero distruttive e variegata da personaggio a personaggio).

## Prima una Panoramica

Come è ben chiaro sin dall'inizio, lo scopo del gioco è quello di eliminare da tutto il territorio la presenza dei **Legion**, quindi, una volta completato il tutorial, avremo finalmente accesso al nostro **Quartier Generale**, chiamato **ARK**. Lì verremo convocati da **Persephone**, la donna a capo dell'organizzazione, che ci farà il punto della situazione. All'interno della struttura, saranno presenti dei negozianti, grazie ai quali potremo potenziare il nostro equipaggiamento come anche il

**QG** stesso, poiché migliorando la presenza del **Mayhem** sul territorio, avremo accesso a nuove tecnologie che favoriranno la nostra squadra durante le missioni. Sarà possibile, inoltre, selezionare nuove missioni, contratti, sfide o reclutamenti, necessari, questi ultimi, per poter **reclutare gli altri 9 super agenti del Mayhem**.

A questo punto, vi starete chiedendo se esiste la possibilità di esplorare liberamente **Seoul**, alla scoperta di collezionabili e quant'altro: sì, sarà possibile farlo dall'**ARK**, tramite il menù di selezione delle missioni. In città, potremo prendere possesso di diverse autovetture civili, un po' come in tutti i giochi di questo genere, ma l'agenzia ce ne darà una tutta nostra, reperibile in qualsiasi momento grazie alla pressione di un tasto sul joypad; sarà possibile sostituire questo veicolo trovando dei **"moduli progetto"**, sparsi nei numerosissimi forzieri presenti nella vasta mappa di gioco. I forzieri, potranno contenere anche denaro, gadget e diversa componentistica per lo sviluppo di nuove armi o abilità.

Durante l'esplorazione, quasi sicuramente ci imatteremo in qualche sanguinosa sparatoria con i nemici che infestano le strade della città. Per nostra fortuna, per favorire il nostro giro turistico, avremo a disposizione un'abilità comune a tutti gli agenti... **il triplo salto in alto!**

Grazie ai nostri salti - mirabolanti direi - riusciremo a muoverci agevolmente tra quasi tutti gli edifici del gioco, permettendoci, oltre che a sfuggire dai soldati dei **Legion**, anche di raccogliere alcuni dei forzieri nascosti sui tetti o dei fluttuanti frammenti di cristallo rossi. Raccogliendo **10 frammenti**, otterremo un **nucleo**, che ci servirà per l'apprendimento di una delle 3 capacità uniche di ogni agente **Mayhem**.

## Le tre "S"

Salta, Spara e Schiva! Questo è **Agents of Mayhem**.

Il gameplay di **AoM** è molto intuitivo. Sin da subito si ha un gran feeling con il joypad e con tutte le abilità del nostro personaggio. È facile muoversi nel mondo di gioco, immediatamente vi ritroverete a saltare di palazzo in palazzo senza neanche rendervene conto. Lo stesso non può dirsi del sistema di guida delle vetture, risulta un po' legnoso e poco preciso, soprattutto nelle curve e l'uso del freno a mano, posso assicurarvi che non vi aiuterà così tanto.

Alcuni spunti da **GDR**, come il livellamento dei personaggi e dello stesso **Quartier Generale**, rendono questo titolo ancora più appetibile. L'acquisizione dei punti esperienza, ha un ruolo fondamentale nel gioco: bisognerà accumularne molta nelle missioni, per far salire di livello gli agenti, l'**ARK** e quindi progredire poi con altre nuove missioni che si sbloccheranno man mano.

Il sistema di combattimento è ben congegnato, difficilmente capiterà che possa non piacervi uno degli agenti. Sono tutti molto diversi tra loro, caratterizzati magistralmente, ognuno con uno stile di combattimento interessante e ben studiato. Come l'agente **Yeti**, un gigante sovietico, che avrà a disposizione un'arma spara ghiaccio potentissima, oppure **Kingpin**, un gangster di quartiere, che una volta assoldato da **Persephone**, la nostra affascinante capo-organizzazione, si avvarrà della potenza di una piccola mitragliatrice e di uno stereo, per stordire i nemici a suon di **rap** mentre li picchia selvaggiamente!

Che dire dei **Legion**? Sicuramente non saranno tantissimi, ma ci accontenteremo del fatto che siano davvero figli. Non avranno una gran barra di energia ma fanno parecchio male, specialmente quando ci ritroveremo nel bel mezzo del fuoco incrociato. A volte, dopo una manciata di soldati

semplici, vedrete apparire una sorta di super-soldato duro a morire, all'eliminazione del quale riceveremo diverse ricompense e molti **PE** (punti esperienza).

## Impressioni... di settembre

Pollice in su quindi per **Agents of Mayhem**: lo si potrebbe definire un surrogato di svariati giochi, all'interno si notano chiari richiami ai **Saints Row**, soprattutto agli ultimi capitoli della saga, ma anche alcuni spunti di **Crackdown 1 e 2**, vecchia IP per Xbox e Xbox360, di cui si aspetta il sequel su **Xbox one**.

Graficamente il gioco è molto accattivante, bellissimi i modelli dei personaggi come anche l'intero environment, con stupendi colori vivaci e quell'accenno di **cel-shading** che ci sta su come la ciliegina sulla torta.

Di certo è uno di quei giochi che quando smetti di giocare, non vedi l'ora di poter ricominciare. Sono talmente tante le trame da poter seguire che non annoia mai, ti fa venir voglia di giocare per ore e ore. Stanco di proseguire per la trama principale? Bene allora svolgi i contratti, recluta nuovi agenti, completa le sfide e le attività o più semplicemente scendi in città ed esplorala in lungo e in largo!

**Agents of Mayhem** terrà i cacciatori di platino incollati allo schermo per molto... moltissimo tempo.

---

## 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 raccoglitori 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.