

Tom Clancy's The Division 2 - Vinci o Impari

La prima iterazione di **Tom Clancy's The Division** ha lasciato tutti quanti un po' interdetti: dopo una presentazione in pompa magna, tra trailer suggestivi e campagna marketing aggressiva, quello che arrivò tra gli scaffali fu un titolo "monco", pieno sì di potenziale e di buone speranze ma che si perdeva in alcune ingenuità come alcune feature inaccessibili da subito e nemici in grado di assorbire ingenti quantità di proiettili. **Ubisoft** e **Massive Entertainment** hanno gradualmente imparato la lezione, portando grossissimi miglioramenti al pacchetto, anche se forse un po' troppo tardi. Il secondo capitolo dunque, è frutto degli insegnamenti appresi in precedenza, presentandosi in maniera poco velata come un ottimo "more of the same".

Una Divisione per gli Stati Uniti



Sono passati sette mesi da quando una devastante epidemia ha colpito gli Stati Uniti il giorno del Black Friday. Se, come abbiamo visto, New York non è rimasta indenne dalla caduta della società, non se la passa di certo meglio la capitale, una **Washington D.C.** contesa da diverse fazioni divise per ideologia, tutte alla ricerca di ascendere al potere. Anche qui **La Divisione** è chiamata a riportare l'ordine, cercando di ristabilire un governo che possa rimettere in qualche modo le cose a posto. Il compianto **Tom Clancy** ci ha regalato negli anni, storie al cardiopalmo, thriller politici e colpi scena come se piovesse, ma qui, purtroppo, nonostante dei buoni asset narrativi, tutto risulta dannatamente piatto e di certo l'eccessiva frammentazione delle quest non aiuta il giocatore a interessarsi di una trama molto debole. Tutto suona di pretesto, un contesto in cui qualsiasi giocatore possa collegare il suo agire con una qualsiasi motivazione narrativa. L'amaro in bocca rimane, soprattutto per una scrittura che di per sé non è neanche male, contando su dialoghi talvolta ispirati.

Cosa resta dunque? Molto poco, ed è un peccato perché tutto il resto funziona, e molto bene.

Sbagliando si impara



Tutto ciò che abbiamo visto nel precedente capitolo, qui viene riproposto con diverse migliorie e novità, a cominciare da una maggiore personalizzazione di armi e poteri tecnologici, in grado di rendere unico il proprio alter ego. Proprio sulle armi è stato eseguito un lavoro certosino, moltissime per numero e tipologia ed estremamente diversificate. Ogni arma ha le sue caratteristiche, un proprio rinculo, un proprio rateo e così via, rendendo l'esplorazione di queste peculiarità parte attiva del gameplay, alla ricerca dello strumento di morte adatto a noi. L'aggiunta di nuovi armamenti poi, ha ampliato a dismisura le possibilità da gioco di ruolo del titolo ma soprattutto una maggior ricercatezza tattica; questo perché anche l'**intelligenza artificiale** è degna del nome che porta, garantendo una sfida adeguata, già a partire dai primi frangenti di gioco: accerchiano, stanano e si coordinano, sfruttando ripari, torrette o postazioni sopraelevate. Inoltre è sparito il fastidioso effetto di "**bullet sponge**" dei nemici, che tanto aveva afflitto la precedente iterazione. Di fronte a tutto ciò, è qui che il giocatore deve prestare maggiore attenzione, cercando di utilizzare tutte le risorse a disposizione, tra armi e gadget. Il loro potenziamento è dunque vitale, così come lo è l'avanzamento di livello sino ad arrivare alla faticosa soglia di trenta, momento in cui le cose a Washington cambieranno drasticamente.

Nonostante si presenti come titolo da day one, l'offerta è già abbastanza completa, rendendo disponibile sin da subito anche la componente **multiplayer competitiva** che però mostra il fianco a diverse critiche: prima di tutto il **matchmaking**, capace di far competere un livello cinque contro un livello venti - non c'è partita ovviamente - e una struttura che ben funziona in singolo o in cooperativa ma che lascia qualche perplessità nel competitivo, in cui la differenza è fin troppo lasciata all'equipaggiamento in dotazione.

Tralasciando questo però, *The Division 2* regala grosse soddisfazioni, con un ottimo feedback dalle armi e dei movimenti, di molto migliorati rispetto alle beta: ci troviamo sempre di fronte a un classico TPS con coperture attive, ed è qui che il level design mostra i muscoli, sia all'aperto che all'interno: l'attenzione dedicata a questo aspetto è encomiabile, con ambienti non solo ricchi di dettagli puramente estetici ma anche ricco di elementi che potremmo utilizzare come ripari adatti a tutte le situazioni e sfruttabili tatticamente. La libertà d'approccio è quasi totale e conoscere gli anfratti di Washington a menadito può risultare spesso un grosso vantaggio. Nonostante la capitale degli Stati Uniti non vanti lo stesso fascino e suggestione di New York, è comunque una meraviglia, viva, variegata e che soprattutto invita all'esplorazione. Andare alla ricerca di equipaggiamento via via sempre più performante è un elemento chiave ma anche un piacere in questo caso.

Le cose da fare di certo non mancano, con un'elevata mole di missioni principali e secondarie in cui perdersi, ma in grado di fornire ricompense adeguate, che invogliano il giocatore a intraprenderle, approfondendo in senso lato anche la narrazione.

Massive Entertainment ha già promesso **importanti update gratuiti** nel corso dell'anno e di fronte a una base di partenza così solida siamo curiosi di vedere come questo titolo possa migliorare, magari facendo da maestro ad altre produzioni simili ma che faticano a "tirare avanti".

La forma segue la funzione



Vista la sua natura, il compito di lasciare a bocca aperta gli utenti attraverso il comparto tecnico, non è stato nelle priorità di Massive Entertainment; nonostante ciò, il titolo si mostra abbastanza bene, con ambienti e contorno che si discostano molto dalla New York del capitolo precedente. Una palette di colori molto accesa accompagna il giocatore attraverso una Washington sfaccettata, ricca di dettagli ed estremamente varia, segno che dal punto di vista artistico si è fatto un gran lavoro. Su PC il titolo non mostra alcuni segni di cedimento per quanto concerne il frame rate anche se vi è da

segnalare un **eccessivo pop-up di texture** e alcuni elementi a bassa definizione. Per il resto, *The Division 2* riesce a regalare scorci mozzafiato, soprattutto in zone avanzate della mappa. Sul fronte audio si segnala un **buon doppiaggio italiano**, che cerca in qualche modo di far risaltare quanto viene narrato, accompagnato da musiche sempre adatte al contesto: nulla di memorabile, ma in grado, in certi frangenti di esaltare alcune sezioni di gameplay. Ottimo lavoro per quanto concerne invece l'ambiente sonoro, capace di caratterizzare una città in decadenza ricordando a tratti i fragorosi silenzi di "Io Sono Leggenda". Il buon lavoro eseguito sul **mixaggio audio** inoltre - apprezzabile soprattutto se dotati di headset 7.1 - aiuta tantissimo la nostra percezione dell'ambiente e soprattutto dei nemici, fondamentale in molti frangenti.

In conclusione

Tom Clancy's The Division è dunque un titolo riuscito, capace di intrattenere come pochi nel suo genere, dimostrazione di come sia importante inciampare per poter rendere al meglio successivamente. Tutto ciò che è stato apprezzato precedentemente viene riproposto in versione migliorata e potenziata, riducendo il più possibile i difetti tanto criticati dalla community. È il miglior *loot shooter* sul mercato? Probabilmente sì: tutto funziona a dovere, regalando fin da subito varietà d'approccio, un gran senso di libertà al videogiocatore, che mai come adesso, si sente protagonista nella riconquista della civiltà andata perduta.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Fortnite e la febbre del martedì sera](#)

Epic Games sembra aver fatto di nuovo centro con *Fortnite: Battle Royale*, free to play che si arricchisce con una nuova modalità a tempo limitato, **Domina la Discoteca**, prevista per oggi. I giocatori dovranno combattere per conquistare le piste da ballo sparse sull'isola per ballare al loro interno, usando le miriadi di balletti ed emote, al fine di guadagnare punti. Un'ottima occasione per sfoggiare i balletti e le skin a tema **Dance Floor** acquistati nello store online.

Immortal: Unchained - La Sindrome di Stoccolma

Quando sei un piccolo team di sviluppo, appena nato, con poca esperienza ma con grande voglia di fare, non è facile varcare il confine che porta al successo. Questo vale per tutti gli ambiti, incluso ovviamente quello videoludico, nel quale **Toadman Interactive** si è lanciata nello sviluppo di un titolo ambizioso e che sembra fare tanto il verso ai capisaldi di molti generi. Non è la prima volta che abbiamo a che fare con un *souls* in salsa fantascientifica (non ultimo [The Surge](#) di Deck13), ma **Immortal: Unchained** è diverso, e pare già essersi fatto conoscere come il “**Dark Souls con i mitra**”. Effettivamente, unire meccaniche da TPS a un *souls like* sembra un’operazione folle e un po’ fuori dal mondo, eppure, seppur con qualche scivolone, sembra funzionare.

Da cosa nasce cosa



Approcciarsi alle vicende scritte da **Anna Tole** (*The Witcher*) e **Adrian Vershinin** (*Crysis 3*, *Battlefield 1*), come in ogni buon *souls like* che si rispetti, non è operazione delle più semplici. Salvo qualche eccezione (vedi *Nioh*), in più titoli del genere l’insieme si presenta in maniera frammentata, raccogliendo manufatti, sbloccando armi o attivando dei “dispensatori di lore”. Eppure, nonostante qualche palese citazione, tutto funziona, fregiandosi della tanto in voga “profezia da compiersi” ma in salsa del tutto nuova.

Tutto, ma proprio tutto, ha inizio da un **Monolite** misterioso, che con la sua energia dà vita all’Universo e ai **nove mondi** protagonisti delle vicende. Come da prassi, si scatenano guerre per il controllo di un simile potere, e da questi conflitti sono i **Prime** a trarne vantaggio, avviando così un’era prospera. Una volta creato il nostro personaggio attraverso un menù avaro di elementi di

personalizzazione, saremo chiamati a risvegliare il potere del Monolite per scongiurare l'apocalisse in arrivo, anche se si avranno un po' di sorprese lungo il cammino, sino a un finale interessante e per certi versi coraggioso.

All'interno del titolo avremo a che fare con **NPC**, pochi a dir la verità, ma ben scritti e preziosi per scoprire lati della storia più intimi ed emotivi, ma anche per instillare qualche piccolo dubbio al giocatore sul proprio percorso e sulle proprie azioni.

Molto dunque viene raccontato attraverso dialoghi e descrizioni, ma non mancano alcune cutscene, narrate attraverso artwork interessanti stilisticamente ma che rischiano di distanziare un po' il giocatore dal racconto; solo l'ultima cutscene è generata con il motore di gioco, fortunatamente. **Non è presente un "new game+", né multiplayer** o altri elementi online, ma Toadman ha precisato che **molte feature verranno introdotte in futuro**, già a partire dai prossimi mesi.

Per la cronaca, il titolo è stato completando in circa **25 ore di gioco**, con qualche portale residuo ancora da aprire e qualche boss opzionale da affrontare.

Tra Chuck Norris e Carla Fracci



Tutto ha inizio nel **Nucleo**, il nostro hub centrale che somiglia vagamente al **Nexus di Demon's Souls**. Da qui potremo interagire con gli NPC, personalizzare il nostro equipaggiamento e livellare. Ma, cosa ancor più importante, potremo teletrasportarci verso i tre mondi che è possibile visitare: **Arden, Veridian e Apexion**. La parte succosa del titolo è il gameplay, un po' schizofrenico, capace di passare da buone idee e ottimi spunti a scivoloni grossolani. La caratteristica principale di *Immortal* è di essere un **TPS (Third Person Shooter)** abbinato alle classiche meccaniche da *souls*, comportando un approccio completamente nuovo in entrambi i sensi: in primis, la possibilità di colpire i nemici, ed esser colpiti dalla distanza è alquanto straniante al primo approccio, dovendo

schivare i colpi in arrivo a più riprese e al contempo - se possibile - aggirare l'avversario per colpirlo alle spalle o destabilizzarlo, situazione simile a *Nioh* o probabilmente al futuro **Sekiro**.

Altra meccanica interessante, ma mitigata rispetto alla versione di prova, è il **danno localizzato**: possiamo colpire arbitrariamente gli arti, smembrando così i corpi dei nostri poveri nemici. Una volta colpito l'arto dove è impugnata l'arma, si attiveranno anche animazioni uniche dove l'avversario cercherà di colpirci come può. Inoltre, bisognerà fare molta attenzione a risparmiare proiettili in quanto, una volta terminati, saremo in balia dei nemici, che come noi dovranno fermarsi a ricaricare. Fortunatamente, attraverso consumabili - se in nostro possesso - e una volta sbloccati i restanti slot per le armi, questo problema viene molto mitigato. Il nostro arsenale si compone di **diverse tipologie di armi**, tutte con caratteristiche proprie: passiamo da carabine a fucili a pompa, per andare da pistole a SMG, fucili di precisione e lanciagranate. Queste armi si suddividono anche per il tipo danno inflitto, cosa che si sposa benissimo con le diverse resistenze dei vari nemici. Sono presenti anche **armi corpo a corpo**, consistenti in una coppia di lame, asce o martelli utili soprattutto per infliggere il colpo di grazia agli avversari e risparmiare così qualche proiettile. Queste armi purtroppo risaltano il primo dei grossi limiti del titolo: difatti, **non possiedono moveset apposito**, non vi è possibilità di effettuare combo o di incatenare colpi in maniera bizzarra tra uno sparo e un colpo *melee*. In fin dei conti è come se non ci fossero, limitando anche la costruzione di specifiche *build* o anche diversi approcci al combattimento. Le armi bianche, come quelle da fuoco comunque, sono potenziabili attraverso materiali recuperati e i Bit (la valuta del gioco), ma anche smantellabili, recuperando così oggetti per il crafting. Questo sistema, benché semplice, aumenta a dismisura la voglia di sperimentare l'utilizzo di armi diverse, grazie anche a un costo in Bit molto accessibile. A questo, si accostano anche dei **perk** (simil anelli di *Dark Souls*), suddivisi tra **attacco, difesa e supporto**: il loro utilizzo permette di variare leggermente *build* durante il gioco e, quando la situazione lo richiede, aumentare magari la salute, la stamina oppure la velocità di ricarica delle armi o il recupero di elementi per il crafting. La loro varietà è sicuramente un punto di forza, così come lo è del resto tutta la struttura su cui si poggia il gioco. Però... c'è un però: è possibile configurare tutto questo soltanto una volta attivato e utilizzato un **Obelisco** (Falò). Questo significa che, una volta trovata un'arma di nostro interesse, potremmo cambiarla soltanto riposandoci, limitando pesantemente il gameplay. Un altro limite è l'**assenza di diverse corazze a disposizione**, avendone soltanto una che, trovando gli appositi terminali di potenziamento, andrà via via assemblandosi sino al suo completamento; almeno abbiamo la possibilità di personalizzarla, scegliendo il colore e la livrea da applicare, una volta trovati i componenti necessari. Ma qui finora non abbiamo nemmeno scalfito la schizofrenia dei ragazzi di Toadman.



Pad alla mano le sensazioni sono abbastanza positive, con un impostazione **simil-Bloodborne** abbastanza intuitiva: nessun tipo di parata o di *parry*, tutto è riservato alle schivate che possono essere migliorate nei frame delle animazioni attraverso il level-up. Inutile dire quanto siano fondamentali. Il tutto, in generale, funziona: sfruttare l'intelligenza artificiale per dividere i nemici e poi colpirli singolarmente può essere una buona soluzione, anche se non sempre praticabile, vista la presenza di avversari capaci di teletrasportarsi che diventano un vero incubo. I nemici che affronteremo sono discretamente vari e suddivisi per tipologia. Il loro limite di **aggro** è variabile, per cui potrebbe capitare di essere seguiti fino alla fine dei tempi.

Ma il **problema principale è l'equilibrio di gioco**, il più grande peccato di *Immortal*, che consta di situazioni al di fuori delle comprensione umana ma anche di sezioni ben strutturate (Apexion su tutte) capaci di far venire il dubbio se un simile sviluppo sia stato portato avanti dalle stesse persone. Capiterà infatti di assistere a veri errori da principianti, come il posizionamento di Obelischi nel ben mezzo di un'orda di avversari che comporta lo spreco di risorse preziose mettendo semplicemente piede fuori da una zona che, da prassi, dovrebbe essere invece sicura. Questi errori si verificano anche nel **level design**, costruito ad hoc per far provare il brivido della scomunica a qualunque giocatore, creando una difficoltà accessoria dove magari vi sono già dei problemi da gestire. Eppure, anche qui, il level design riesce a volte a sorprendere, con ambienti molto grandi e ben collegati tra loro, ricordando - con la giusta cautela - i fasti di From Software. Anche il ritmo soffre dei medesimi problemi, con sezioni al cardiopalmo una dietro l'altra e momenti di vuoto assoluto, soprattutto verso il finale.

Ma veniamo alle **boss fight**, tutte abbastanza differenti fra loro, ma che in qualche modo non riescono a risultare memorabili. Se a volte il loro approccio deve essere "studiato", facendo attenzione ai movimenti e ai tipi d'attacco, altre volte risultano un po' troppo semplici, in quanto basta appostarsi alle spalle del nemico per finirlo senza alcuna difficoltà. Alcune di esse sono configurate come opzionali, oppure "segrete" sbloccando alcuni **portali** (tipo Stargate), in grado di trasferirci da un pianeta all'altro. Tutti questi problemi sono figli probabilmente della poca esperienza del team, ma forse anche frutto di una cattiva interpretazione dell'opera di Miyazaki in certi frangenti. C'è da dire però - per correttezza - che alcuni di questi problemi, anche se in misura molto più limitata, esistono anche nei capolavori di genere. Si sbaglia solo con le dosi, quindi.

Disincanto



Nel nostro vagabondare tra i pianeti, purtroppo, raramente troveremo scorci mozzafiato. Forse questo è uno dei limiti più grandi di **Immortal: Unchained**: sa fin troppo di già visto, tra il design delle costruzioni e persino dei nemici che, in qualche modo, richiamano personaggi di altri brand. Nonostante questa mancanza di idee e un certo piattume generale, ogni tanto il titolo sembra destarsi, regalando momenti di grande impatto visivo e in qualche modo memorabili, ma avviene così di rado che quasi a un occhio meno attento potrebbe sfuggire. Se il comparto artistico dunque non fa gridare al miracolo, figuriamoci quello **tecnico** in senso stretto, povero di dettagli e con **qualche problema di troppo** tra glitch, bug, qualche piccolo errore nelle collisioni, nei geo data, pop-up delle texture e nell'intelligenza artificiale. Quest'ultima, a dire il vero, riesce a sorprendere in molti frangenti, accerchiandoci o stanandoci con granate. Insomma, è un titolo che ha sicuramente bisogno di un'ulteriore rifinitura, con molti problemi risolvibili tramite semplici patch riparatorie. Sul **fronte audio**, il titolo può vantare un buon doppiaggio inglese, espressivo al punto giusto e capace di caratterizzare adeguatamente gli NPC. Anche le musiche che accompagnano quasi sempre l'azione sono abbastanza azzeccate, dal tono epico ma soprattutto risultano funzionali. Effetti sonori nella media anche se alcuni in certi frangenti, sembrano quasi una tortura.

In conclusione

Una volta concluso **Immortal: Unchained** sarete chiamati a un'importante decisione: ricominciare, riscoprendo piccoli risvolti di trama a vostro rischio e pericolo o attendere l'uscita di alcune patch, permettendo un NG+ più equilibrato e tecnicamente più curato? Qualunque sia l'esito, la prima fatica di Toadman Interactive, seppur con tanti difetti, risulta un titolo interessante che, con piccoli accorgimenti, può diventare un ottimo spunto per un eventuale sequel. Sa essere molto cattivo, ma volete mettere la soddisfazione di superare tutte le avversità del fato digitale?

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Star Wars Battlefront 2 riceverà un'espansione della storia gratis](#)

Quando è stato presentato **Star Wars Battlefront 2**, EA e Dice hanno catturato l'attenzione annunciando che per il gioco non sarebbe stato rilasciato alcun **Season Pass** e che i vari aggiornamenti sarebbero stati gratuiti.

Per riceverli non bisognerà aspettare ancora molto: il primo aggiornamento sarà rilasciato il 5 dicembre, e sarà aggiunta la possibilità di scegliere da che parte stare, se con il **Primo Ordine** o la **Resistenza**, entrambe le parti daranno sfide e a oggetti diversi.

Il 13 dicembre sarà però il giorno del grande aggiornamento, che renderà felice sia i fan del **multiplayer** sia quelli del **single player**: saranno disponibili infatti i personaggi di **Finn** e **Capitan Phasma**, acquistabili tramite i crediti di gioco. La fazione che otterrà il punteggio più alto durante quella settimana sarà ricompensata con speciali potenziamenti per i nuovi personaggi.


Gli ultimi Jedi uscirà la stessa settimana e gli sviluppatori ne approfitteranno per aggiungere contenuti provenienti dal film, tra i quali una nuova mappa del pianeta **Crait**, una nuova mappa d'assalto di **D'qar**, l'accesso al **Tallie Lintra RZ-2 A-wing** e nuove abilità segrete per il **T70 X-wing** di **Poe Dameron**.

Le avventure di **Iden Versio** continueranno nell'espansione chiamata **Resurrezione**. Potremo prendere il controllo di **Versio** durante i giorni dell'ascesa al potere del **Primo ordine**.

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'accento 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.

[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.