

# Sniper Ghost Warrior 3

Dopo ore, ore e ore di eccitante, sconvolgente ed estenuante gameplay immersivo - e imprecazioni di ogni sorta e natura (alla fine della recensione capirete anche il perché) - eccomi finalmente a recensire uno dei giochi più attesi dagli amanti del genere, **Sniper Ghost Warrior 3**, ultimo pupillo della software house **CI Games**. Definirlo solamente uno **"stealth game"** sarebbe un grave errore:

ho potuto giocare alla **season pass edition** per PS4, versione che include dei contenuti aggiuntivi al gioco base: un arco, un nuovo veicolo di terra, una trama aggiuntiva dedicata a uno dei personaggi della storia, e altri contenuti che saranno resi disponibili nei prossimi mesi.

## **La narrativa**

A dispetto di quanto si possa dire su molti titoli che seguono lo stereotipo "militare", **Sniper Ghost Warrior 3**, gode di una buona trama, ben strutturata e coinvolgente, e anche intricata in alcuni punti del gioco. Anche seguendo solamente la quest principale, il filo narrativo non risulta mai noioso, forse un po' scontato a un certo punto della storia.

Vestiremo i panni di **Jon North**, un soldato americano che opera sul campo insieme al fratello, **Robert North**. Il gioco ha inizio durante una missione di ricognizione che si rivelerà essere invece un'imboscata nemica e che si concluderà con il rapimento del fratello. A questo punto inizia la nostra avventura. Saremo costretti a compiere missioni per conto di un'organizzazione militare per evitare un dilagare di morte e distruzione che potrebbe portare alla guerra civile. Ci ritroveremo a esplorare l'intero territorio georgiano alla ricerca della verità, imbattendoci in pericolosi criminali e in cellule di separatisti ribelli. Nonostante tutti credano che Robert sia morto a seguito del rapimento, Jon rimane fiducioso e costantemente alla ricerca di indizi e piste che lo possano condurre al ritrovamento dell'amato fratello rapito.



## Il Gameplay

<

*Sniper Ghost Warrior 3* possiede un'ottima e originale struttura di gioco, anche per quel che riguarda la gestione del nostro armamentario e delle nostre specializzazioni (per questo, dicevo, non può essere definito come un semplice "stealth game"). Non appena avremo avuto accesso al nostro **Rifugio**, un luogo sicuro e nascosto lontano dai nemici, ci si apriranno davanti svariate possibilità di gestione del gioco: potremo utilizzare infatti il "**deposito armi**" dal quale si potrà personalizzare - anche sul piano estetico - la grandissima quantità di fucili o pistole che avremo a disposizione, applicando colorazioni mimetiche originali e accessori utili alla nostra causa. Potremo creare proiettili, trappole, bombe, mine e accessori d'ogni sorta invece grazie al "**Tavolo da Lavoro**", risparmiando così denaro prezioso per l'acquisto di nuovo armamentario. Accedendo al "**Portatile**" si potrà avere accesso all'elenco missioni, mentre il **Letto** darà al giocatore la possibilità di far trascorrere la giornata e risvegliarsi all'ora del giorno che preferisce. □Altra caratteristica fondamentale e molto originale di **SGW3** è l'acquisizione di nuove skill grazie alle quali ci faciliteremo il gioco in stadio avanzato. Durante le nostre missioni, infatti, siano esse principali o secondarie, potremo scegliere liberamente come agire, a meno che un dato comportamento non sia espressamente richiesto dalla missione stessa, guadagnando esperienza sul campo in base a come preferiamo giocare. Si potrà attaccare dalla lunga distanza e affinare la nostra tecnica da "**Cecchino**"; potremo muoverci con il favore delle tenebre e uccidere silenziosamente nell'ombra sviluppando le nostre abilità "**Fantasma**", mentre se vi piace di più l'action nuda e cruda, potrete decidere semplicemente di lanciare granate come se piovesse, correndo in faccia al pericolo come non ci fosse un domani e sparando a qualsiasi cosa si muova davanti ai vostri occhi, guadagnando così dei punti come "**Guerriero**". □La mappa ci mostrerà varie aree per missioni secondarie, punti d'interesse e tesori - caratteristica che mi ha ricordato molto *FarCry* nella sua modalità esplorazione - raggiungibili tramite il veicolo fuoristrada appena fuori dal nostro rifugio. Se finora, da una parte, abbiamo visto un'interessante narrativa e una struttura di gioco ben studiata, lo stesso non si può affermare per quel che riguarda la giocabilità del titolo. Sotto questo aspetto, purtroppo, *Sniper Ghost Warrior 3* perde molti, forse troppi, punti. Anche il caricamento

iniziale sicuramente non gioca a favore del titolo: certo bisogna considerare che è il caricamento riguarda l'intera mappa, ma un'attesa di quasi 4 minuti rischia di risultare frustrante, specie se questo si ripete ogni volta che si cambia zona/mappa.

Il gioco non è inoltre esente da bug. Elenchiamoli:

1. Per esempio, magari durante un rush al cardiopalmo, al momento in cui **switchare** tra pistola e fucile d'assalto può diventare decisivo, potrete farlo solo se il gioco ve lo consentirà: spesso, infatti, pur pigiando freneticamente sul tasto, non accadrà nulla, e la vostra sorte per mano dei nemici sarà segnata.
2. Ogni uccisione dovrebbe lasciarvi un **loot** (animali selvatici compresi); non di rado, invece, non sarà proprio possibile depredate i corpi, non si vedrà addirittura neanche il comando su schermo. Inoltre, a volte, alcune delle armi, dopo aver abbattuto un nemico, potrebbero essere raccolte o riciclate ma svaniranno nel nulla improvvisamente, per non essere più ritrovate.
3. I veicoli, durante l'accensione, non coglieranno immediatamente il comando della sterzata, quindi, prima di piegare la levetta analogica per sterzare, dovrete aspettare che si accenda il motore, altrimenti potreste ritrovarvi contro un muro o, peggio, nel fondo di un burrone, come è simpaticamente accaduto al sottoscritto.
4. Ultimo, ma non per importanza, (anzi è forse il più grave), si riscontra nella famosa, per la sua crudeltà, missione del "**Mattatoio**": dopo averla giocata per più di tre quarti d'ora, non ho potuto avere accesso al seminterrato perché il gioco non ha caricato il lettore di carte magnetiche di fianco alla porta che dovevo aprire per completare la missione. Ergo, ho dovuto ricominciare la missione dal principio. Che mattacchioni quelli di **CI Games**, eh?

## Il Comparto Grafico

Un pollice in su va sicuramente alla **grafica** del gioco, ben curata e molto dettagliata. Certo non si grida al miracolo, ma è stato fatto comunque un ottimo lavoro dal team di sviluppo. Anche viste da vicino, le semplici **skin** dei fucili risultano ad altissima definizione, come del resto le piante e l'intero environment. Effetti particellari, come fumo, acqua ed esplosioni risultano molto convincenti e bellissimi sono i momenti in cui si incrocia quello squarcio di panorama in cui il sole filtra timidamente attraverso gli alberi, oppure l'effetto della pioggia sui diversi materiali, al punto che sarà difficile fare a meno di fermarsi a guardare, mettendo da parte per un attimo la storia principale.

## Tirando le somme

<

*Sniper Ghost Warrior 3* è un gioco sicuramente da provare, gli amanti del genere non possono sicuramente lasciarselo sfuggire. È un titolo ricco di contenuti, che difficilmente vi annoierà, anche se, a 4 anni dal suo predecessore, ci si poteva forse aspettare qualcosa di più, soprattutto data la volontà di trovare una rivale ai due sfortunati capitoli precedenti targati **City Interactive**. Magari sarà stato a causa di un'uscita prematura o di un beta test mal programmato, chi può dirlo; certo è che la **CI Games** non avrebbe dovuto permettersi simili

margin di errore. Perché mettere in distribuzione un titolo pieno di bug e così immaturo? L'unica soluzione a questo punto, è attendere e sperare in aggiornamenti futuri che risolvano questi fastidiosi problemi che inficiano la godibilità di un titolo comunque validissimo.

---

## 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.

---

## [Darksiders III: analisi del gameplay](#)

Dopo l'annuncio ufficiale, è arrivato anche il primo gameplay di **Darksiders III**, terzo capitolo della saga che vede come protagonisti i **Cavalieri dell'Apocalisse**. Sotto la guida artistica di **Joe Madureira**, la serie *Darksiders* è riuscita pian piano a conquistare pareri favorevoli da parte di critica e pubblico grazie a uno stile unico nel suo genere. Dopo **Guerra e Morte**, ora tocca a **Furia** cercare di riportare ordine nel caos tra Paradiso e Inferno.

Il [video di IGN](#) mostra un titolo ancora in *pre-alpha* ma capace già di far chiarezza sulle direzioni intraprese riguardo il gameplay e il comparto tecnico-artistico.

Vediamo più nel dettaglio quali sono e quali potrebbero essere le novità apportate.

## Io sono Furia

La caratteristica essenziale in un titolo che prevede più protagonisti è la loro **caratterizzazione**, sia estetica che narrativa. Per ora possiamo osservare solo il primo aspetto, in quanto ancora si sa poco o nulla del *background* narrativo di **Furia**. I primi elementi che saltano all'occhio sono la sua **armatura** (anche se si prevede una certa personalizzazione dell'equipaggiamento) e il suo **look**, con lunghi capelli in perenne movimento, che ci permettono di farci un'idea del suo carattere: una donna forte, una guerriera, quasi una *femme fatale*, con un possibile passato burrascoso.

Salta inoltre all'occhio il suo **stile di combattimento**, che sembra unire le peculiarità dei protagonisti precedenti: l'agilità di **Morte** e alcuni *moveset* di **Guerra** nonostante la nostra eroina impugni un lunga frusta invece di **Divoracaos**, lo spadone del cavaliere del destriero rosso.



## Nomen non omen

Passando alla parte principale del video, ovvero il puro gameplay, notiamo delle caratteristiche familiari: un mondo vasto e aperto da esplorare e soprattutto una vasta gamma di nemici da affrontare.

Il periodo sembra contemporaneo a quello che ha visto Morte protagonista nel secondo capitolo, con Guerra nel frattempo imprigionato dall'**Arso Consiglio**. Le vicende quindi si svolgerebbero prima di *Darksiders*, il che sembra confermare il progetto iniziale: un capitolo dedicato a ognuno dei Quattro Cavalieri e uno finale, diretto sequel del primo titolo.

Le mappe mostrateci ricalcano quanto già visto, ma con la novità di poter sfruttare piccoli passaggi di collegamento tra le diverse aree. Questo è dovuto alla caratteristica di Furia di potersi rannicchiare per potersi intrufolare in condotti o cunicoli vari, il che si presterebbe a sezioni di natura *stealth*, ma questa è solo una congettura.

Ovviamente è la **frusta** la vera protagonista: in questo video il suo *moveset* sembra abbastanza limitato, sicuramente ampliabile, ma con caratteristiche che non solo la rendono adatte a fendere,



ma anche utile a fini esplorativi e di mobilità come, per esempio, il potersi aggrappare a sporgenze, dondolare e raggiungere la parte opposta. Un po' come Indiana Jones.

In aperto combattimento i nemici sono tanti e diversi tra loro, per cui servirà un approccio specifico. L'agilità di Furia pare essere ottimizzata per effettuare rapide schivate dato che non sembra esserci alcun modo per pararsi. Per adesso i combattimenti mancano di quella frenesia sfoggiata dai primi capitoli, avvicinandosi più verso caratteristiche dei *Souls* in tal senso. Altra caratteristica interessante è che i nemici sembrano essere coerenti con l'ambiente di gioco. Ad esempio, creature simil-granchio le troveremo soltanto in prossimità di ambienti ove è prevista acqua, e insetti solo vicino ai propri nidi, ma servirà ulteriore approfondimento da questo punto di vista.

Purtroppo non sono state fatte vedere altre armi e soprattutto le abilità magiche della protagonista, cosa di cui si ha certezza anche dalla presenza di una seconda barra di colore azzurro oltre a quella dedicata alla vita.

Alla fine del video ci sarà anche una boss fight, ***Sloth - il Signore delle Mosche***. È una lotta in più fasi e con la possibilità di stordire l'avversario. Si nota una certa tendenza a rendere il tutto più coreografico ma in alcuni momenti la telecamera di certo non aiuta.



## Bello, ma non bellissimo

Ricordando che si tratta pur sempre di una **pre-alpha**, il lato artistico non sembra discostarsi tanto dai precedenti capitoli. La paura più grande è che per via della mancanza di direzione da parte di Joe Madureira, non più presente nel nuovo team di sviluppo, si perda un po' di quella magia che ci aveva accompagnato sulla Terra post-Apocalisse. Per quanto si è potuto vedere, la **coerenza artistica** è presente, forse troppo, lasciando l'impressione che magari si sarebbe potuto osare un tantino.

Il salto generazionale sicuramente si vede: la mole poligonale è certamente aumentata, così come sono migliorate la risoluzione di **texture** e l'utilizzo di **shader** e materiali. Purtroppo non si ha parvenza di luci dinamiche ed effetti *post-processing*. Il risultato è che, se da un lato appare sicuramente più bello da vedere nel complesso, dall'altro si mostra il fianco a deficit sicuramente

dovuti alla prematurità della *release*, ma anche al basso budget messo a disposizione per **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.

Da migliorare sicuramente anche il **comparto animazioni**, a volte un po' slegate tra loro, e la **telecamera**, che a volte manca il bersaglio e varie compenetrazioni poligonali. Ma questi sono problemi sicuramente dovuti alla gioventù della *release*.

## In conclusione

La visione del primo gameplay di *Darksiders III* ha lasciato più dubbi che certezze. Sicuramente lo sviluppo travagliato, il fallimento della casa madre (**THQ**) e innumerevoli problemi finanziari stanno minando un po' il progetto. Ma la fine del 2018 (periodo previsto di rilascio) è ancora lontana, per cui rimaniamo in attesa di novità e miglioramenti già a partire dall'**E3** di giugno.

---

## 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 incombente 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 corpuso 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.

---

## [Little Nightmares](#)

### Mostri d'infanzia

Gli incubi dell'infanzia prendono forma. Questo accade in *Little Nightmares*, platform-puzzle distribuito da **Bandai Namco Entertainment** per PlayStation 4, Xbox One e Pc, rilasciato il 28 Aprile 2017 e sviluppato da **Tarsier Studio**, studio svedese conosciuto per aver collaborato a giochi come *Little Big Planet* e *Tearaway Unfolded*. Gli sviluppatori hanno sfruttato come elemento principale proprio temi interessanti come le paure infantili e i mostri in cui queste prendono forma (il mostro che mangia i bambini, il babau, gli archetipi spaventosi di ciò che si nasconde nell'oscurità che qui diventano boss dai quali fuggire, per mettersi in salvo e sfuggire alla dimensione dell'incubo).





## Tra le Fauci

Il titolo ha una trama enigmatica, simile a quella di **Inside**, pluripremiato titolo di Playdead, così enigmatica che il gioco stesso in effetti tende a non esplicitare nulla del suo racconto. *Little Nightmares* è ambientato in un luogo immaginario chiamato "**Le Fauci**", un insieme di antri oscuri e pieni di insidie dove trovano asilo mostri famelici dall'aspetto truce. Nelle Fauci vengono portati i bimbi rapiti, come la nostra piccola protagonista, **Six**, la quale al contrario degli altri bambini è però intenzionata a fuggire da quel posto infernale. Affamata, armata di un solo accendino, coperta dal suo bellissimo, esile impermeabile giallo, la nostra protagonista dovrà scappare passando da un livello all'altro delle Fauci risolvendo i vari enigmi e puzzle che le si pareranno davanti.

Il titolo sfrutta molto bene il gioco di chiaroscuri, i contrasti tra i vari colori risaltano e contribuiscono in maniera decisiva a rendere l'ambiente crepuscolare, adatto a una dimensione da "piccolo incubo", non horrorifica in senso stretto: da incubo d'infanzia, appunto. Anche un comparto sonoro ben strutturato fa la sua parte, armonizzando le musiche con suoni ambientali vividi, che arrivano letteralmente a circondare la piccola protagonista e permettono di sentire nettamente i pericoli in arrivo.

Non sono presenti dialoghi o scene di narrazione, scelta che, se da un lato lascia molti dubbi su come la nostra protagonista sia finita nelle Fauci, d'altro canto rende ancora più forte l'impatto di un gioco affidato interamente a immagini, suoni, colori e chiaroscuri, che non sembra soffrire mai l'assenza di linee di testo.

## Piccoli Incubi

Il titolo consta di **5 capitoli** nei quali si dovrà trovare la via che porta all'area successiva, non senza

aver superato i numerosi enigmi di cui accennavamo. **Six** può camminare, correre, accucciarsi, saltare, aggrapparsi a sporgenze e afferrare oggetti utili per proseguire come leve, chiavi e molto altro (meccaniche non molto lontane dal luminoso e gioioso *Little Big Planet*, certamente agli antipodi per ambientazione). Potremo utilizzare giocattoli rumorosi per distrarre i mostri, e ovviamente dovremo spesso far ricorso al nostro accendino, oggetto fondamentale per farsi strada nelle zone più buie. Anche l'utilizzo della **telecamera** - mossa dalle solite levette - risulta importante per ottenere una visuale estesa e anticipare possibili pericoli o intuire le giuste soluzioni ai puzzle.

Un difetto da ravvisare è piuttosto legato alla **percezione della profondità**, la quale non è proprio perfetta e molto spesso risulta così imprecisa da farci mancare oggetti da afferrare e piattaforme su cui atterrare.

Anche in **Little Nightmares** sarà possibile trovare vari collezionabili, a dir il vero molto particolari, dividendosi questi fra alcuni animaletti chiamati "**nomes**", che la nostra piccola Six dovrà abbracciare, e alcune statuette dalla forma femminile che invece bisognerà distruggere. In termini di longevità, il gioco si attesta sulle 4-5 ore, mantenendo un buon equilibrio tra una storia di cui si ha solo una traccia, puzzle interessanti e alternamente impegnativi e un comparto grafico-sonoro che fa la differenza, regalando al giocatore dei quadri unici, con un risultato tra il sottilmente orrorifico e il cartoonesco che ricorda il **Tim Burton** dei tempi d'oro.

---

## [Prey: mostrato il trailer di lancio](#)

Da poche ore è disponibile online il trailer di lancio dell'attesissimo **Prey**, videogioco di genere sparattutto in prima persona sviluppato da **Arkane Studios**, che verrà rilasciato appunto da **Bethesda** il 5 maggio 2017 per Pc, PlayStation 4 e Xbox One, e di cui è da alcuni giorni [disponibile la demo \(che noi abbiamo già giocato in anteprima\)](#).

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRVpZa0pYUThCMWclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

In questa nuova avventura si vestiranno i panni di *Morgan Yu*, capo scienziato di Talos I impegnato in una ricerca che potrebbe cambiare l'umanità ma che si ritroverà a sfuggire a una razza di alieni letali, i **Typhon**, i quali minacciano di arrivare sulla Terra e di devastare ogni essere vivente.

---

## [Call of Duty WWII arriverà il 3 Novembre](#)

Da poche ore è stato reso pubblico il nuovo trailer di **Call of Duty WWII**. Un *Call of Duty* che ritorna alle origini e porterà i giocatori per terra e in una situazione storica differente da quella ormai vista negli ultimi anni.

La storia di **CoD WWII** è pensata per la nuova generazione che non ha avuto modo di giocare i vecchi titoli e che potrà vivere parte della **Seconda Guerra Mondiale**.

La Campagna riguarda gli ultimi anni della **Seconda Guerra Mondiale**, cioè il **1944-1945** e sarà ambientata nel **Nord Europa: Normandia, Francia, Belgio** e soprattutto in **Germania**.

La storia racconterà del giovane soldato americano **Ronald Daniels** nei 18 mesi in cui **Ronald** passerà dall'essere solo una matricola a vivere la vera e propria guerra. Durante il suo viaggio farà la conoscenza di altri 11 soldati che faranno parte della sua squadra.

La durata della storia sarà paragonabile a quella degli altri **CoD**.



Per ciò che riguarda le novità sugli **aspetti tecnici**:

Non sarà presente l'interfaccia grafica, non ci sarà fisica e distruttibilità e il comparto **cinematografico** sarà il fiore all'occhiello del titolo perché il team di sviluppo, aiutato da uno storico, ha raccolto informazioni tramite **pellicole e archivi** per riprodurre **fedelmente** armi, ambienti e quant'altro. Inoltre il team si è recato nelle zone che hanno visto protagonista il conflitto per studiarle e poterle riportare nel miglior modo possibile all'interno del gioco, infatti per rendere quest'ultimo più immersivo sono stati utilizzati ambienti **cupi e tetri**.

La cosa più importante è stata la scelta di raccontare la vera storia attraverso il gioco tramite **fatti veramente accaduti**.

La modalità cooperativa sarà una rivisitazione di zombie: **Nazi Zombie**. In cui **Hitler** ha radunato un esercito di zombie per combattere.

Il team di sviluppo ha affermato che grazie alla potenza hardware di questa generazione, il gioco arriverà a **60 FPS su ogni piattaforma** e che sarà presente un dettaglio grafico molto alto.



*Call of Duty* sarà disponibile, come già annunciato, il **3 Novembre** per **PlayStation 4, Xbox One e PC**. Per chi preordererà il gioco avrà diritto a far parte della **Beta**, che sarà chiusa al pubblico.

---

## [Interessanti novità per Marvel vs. Capcom Infinite](#)

Rilasciate da pochissimo alcune notizie molto interessanti riguardo *Marvel vs. Capcom Infinite*, che vedrà il suo debutto il **19 Settembre 2017**.

Inizialmente annunciato con un trailer durante la manifestazione "Playstation Experience", oggi fa nuovamente parlare di se anticipandoci quali saranno i bundle destinati al commercio e alcuni dei personaggi presenti nel gioco.





Infatti il colosso di **Osaka**, oltre alla data di rilascio ufficiale del gioco, ha distribuito un **trailer dedicato alla storia del nuovo episodio** e tutti i dettagli per i bundle in **edizione limitata** che arriveranno nei nostri negozi

Il primo bundle è la **Deluxe Edition**, al prezzo di **89.99\$**, in cui sarà presente all'interno un "**Character Pass**" tramite il quale si potranno scaricare i futuri **6 personaggi** che verranno introdotti. Poi sarà la volta della **Collector's Edition**, all'interno della quale, oltre al contenuto presente nella **Deluxe Edition**, si troveranno **4 Statuette e 6 Gemme dell'infinito a led**, questo secondo bundle avrà un costo di **199.99\$**.



Come ciliegina sulla torta, la **Capcom**, introdurrà ben **8 nuovi personaggi**, tutti ovviamente appartenenti all'universo Marvel e Capcom: **Chun-Li**, **Chris Redfield**, **Strider Hiryu**, **Ultron**, **Hulk**, **Thor**, **Hawkeye**, e **Rocket Raccoon**, che si uniscono ai precedentemente già annunciati, **Ryu**, **Mega Man X**, **Iron Man**, **Captain Marvel**, **Captain America** e **Morrigan**.



---

# [Outlast II: rilasciato trailer di lancio e prime immagini.](#)

*Outlast II* sarà rilasciato sul mercato il 25 Aprile per **Pc**, **Xbox One** e **Playstation4** e già dai trailer/immagini si preannuncia un degno successore del primo capitolo. Quest'oggi **Red Barrels**, la casa produttrice della saga di *Outlast*, ha rilasciato un trailer di lancio e un bel po' di foto macabre, un classico per il franchise di *Outlast*, materiale che ci offre una visione più completa delle ambientazioni e della storia di questo nuovo capitolo.

La trama non è collegata a quella del primo episodio, è ambientata negli anni 70 ed è ispirata al terribile massacro di **Jonestown** del 1978.

In *Outlast II* ci ritroveremo nei panni del cameraman e reporter Blake Langermann che si ritroverà in un villaggio sperduto dell'Arizona dove indagherà sull'assassinio di una donna. Inizialmente per Blake era una normalissima indagine: non sapeva di star andando incontro a qualcosa che non aveva mai visto prima d'ora.

Ecco qui di seguito il trailer di lancio, le immagini e le specifiche tecniche per poterlo giocare su **pc**:

## Configurazione minima

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits

Processor: Intel Core i3-530

Memory: 4 GB RAM

Graphics: 1GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 260 / ATI Radeon HD 4870

DirectX: Version 10

Storage: 30 GB available space

Sound Card: DirectX Compatible

Additional Notes: Targetting 720p @ 30 fps

## Configurazione raccomandata

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits

Processor: Intel Core i5

Memory: 8 GB RAM

Graphics: 1.5GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 660 / ATI Radeon HD 7850

DirectX: Version 11

Storage: 30 GB available space

Sound Card: DirectX Compatible

Additional Notes: Targetting 1080p @ 60 fps

Fonte: Steam

Inoltre fateci sapere con un commento cosa ne pensate di questo nuovo Horror targato **Red Barrels**

---

## [Prey: data di uscita e demo](#)

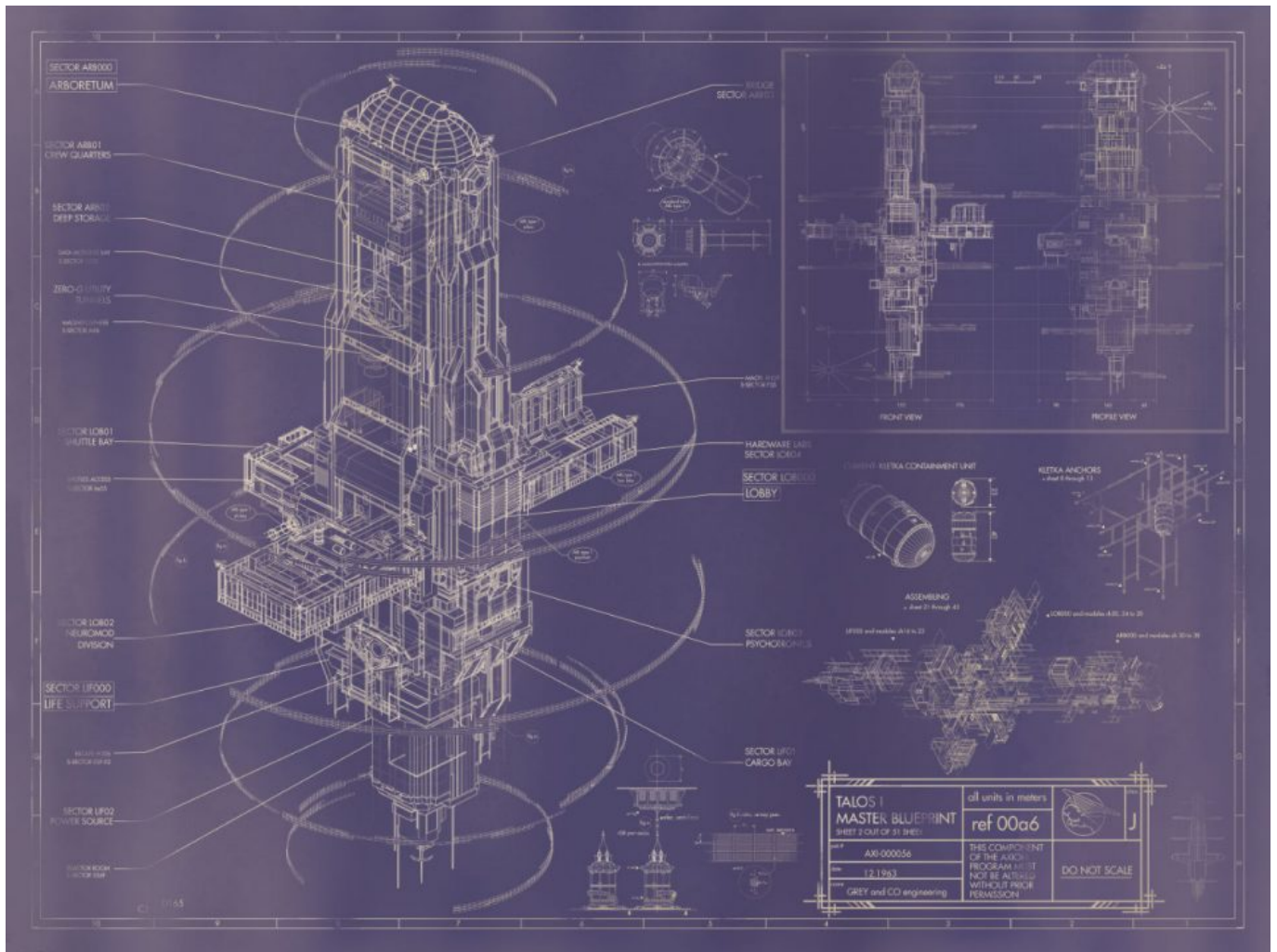
Quasi tutto pronto per l'imminente rilascio di **Prey**, l'ultima avventura fantascientifica fps creata da **Arkane Studios**, che ricordiamo per giochi del calibro di **Dishonored** (Game of the year 2012) e il più recente **Dishonored 2**.

L'attesa per **Prey**, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

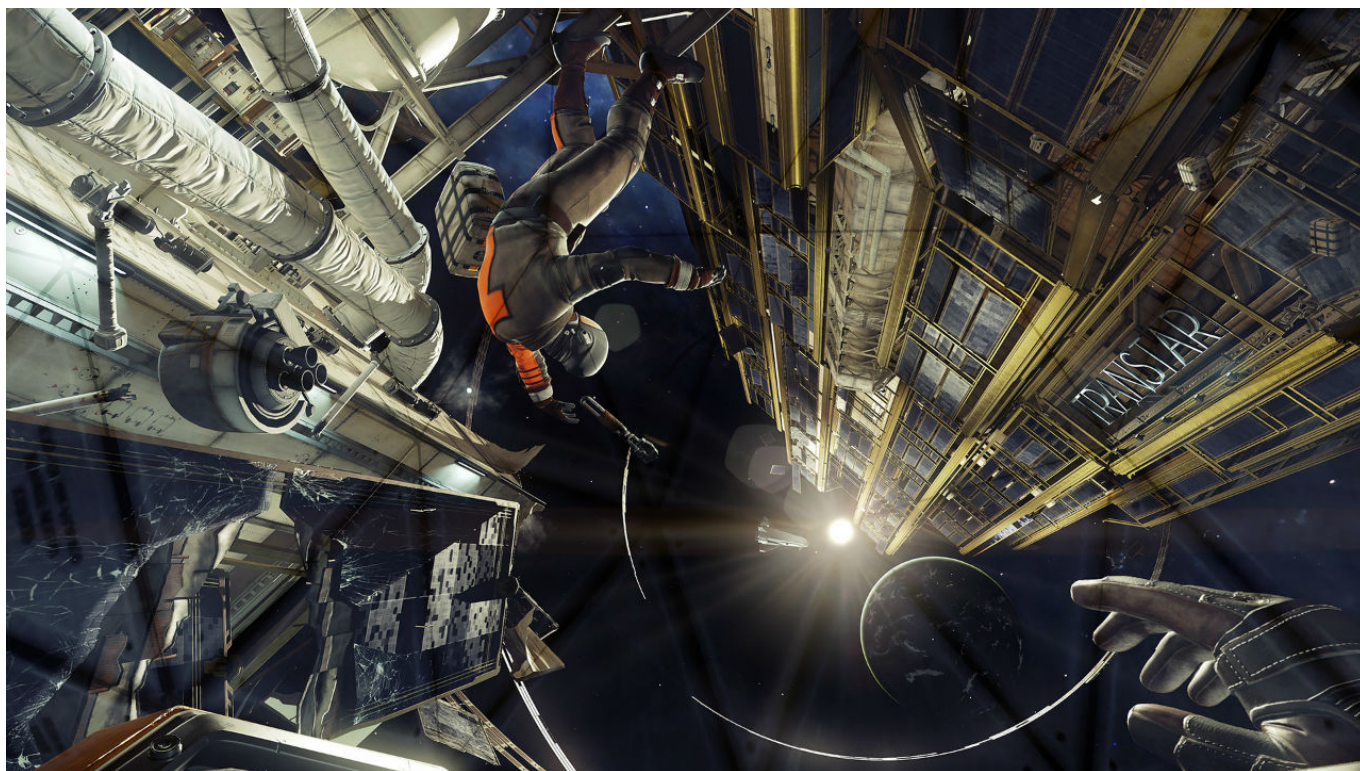
Il video rilasciato ci consente una breve visita su **Talos I**:

**Bethesda** conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di **Prey**, per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme stazione spaziale, la cosiddetta **Talos I**, scoprirà che una razza aliena, i **Typhon**, sfuggiti al controllo degli scienziati, stanno annientando l'intero equipaggio cercando di prendere il possesso dell'intera stazione. I giocatori si troveranno quindi, oltre che a contrastare la minaccia, anche a dover darsi delle risposte alle tante domande. Perché **Morgan Yu** si trova su quella stazione? Cosa sta accadendo? Cos'è la **Talos I** veramente? Quali segreti nasconde la stazione? Tante domande a cui dar risposta nel corso del gioco.





“**Prey** è un open space station”, afferma il capo progettista **Ricardo Bare**, “non avremo limiti di esplorazione “. “Il giocatore può sentirsi completamente libero di visitare la stazione navale nella sua interezza, apprezzandone i dettagli e le ricchezze”. **Talos I** vive quasi di vita propria: si potrà infatti tornare nelle zone già esplorate e vederne i possibili cambiamenti causati dalle nostre decisioni prese nel corso del gioco. Caratteristica innovativa, sarà la possibilità di esplorare la stazione spaziale anche dall’esterno, orbitandovi attorno a **Gravità 0**.



Nell' infografica in basso, il team ci mostra la maestosità con la quale è stata pensata, progettata e infine realizzata, la stazione spaziale **Talos I**. Mostrando le dimensioni del protagonista (in basso a destra), rispetto a diversi altri elementi.

# PREY<sup>®</sup>

STAZIONE SPAZIALE  
INTERNAZIONALE

189 m

SHUTTLE  
SPAZIALE  
AMERICANO

37 m

STATUA  
DELLA  
LIBERTÀ

33 m

SPUTNIK

0,5842 m

PORTAEREI  
INTREPID

766 m

EMPIRE STATE  
BUILDING

443 m

TALOS I

728 m

TITANIC

278 m

MORGAN YU

1,45 m

© 2019 Bethesda Softworks