



Call of Duty si evolve e passa a un approccio non lineare

Finalmente una storia non lineare per il famoso sparatutto Activision: Black Ops II propone un'avventura coinvolgente con un multiplayer altamente personalizzabile.

L'uscita di un nuovo episodio della serie *Call of Duty* è sempre un evento. I dati relativi ai pre-ordini e alle vendite fanno sempre segnare nuovi record, mentre la critica tende a dividersi in maniera piuttosto netta tra i fan più accaniti e i critici più intransigenti che evidenziano difetti come la mancanza di originalità e, soprattutto, una struttura delle missioni spiccatamente lineare e guidata. Critiche che gli sviluppatori di Treyarch hanno raccolto come una sfida da superare e che sono state tradotte in una struttura di gioco finalmente più aperta, con una storia principale che ora presenta diverse ramificazioni e delle missioni più aperte e completabili in diversi modi con tanto di finali multipli. La campagna di gioco per giocatore singolo vede protagonista David Mason, figlio di Alex, protagonista del primo *Black Ops*, ora sulle tracce del pericoloso Raul Menendez, dittatore a capo di un'organizzazione che vuole realizzare sul pianeta una vera e propria equità monetaria, anche a costo di scatenare

una guerra globale. Tra colpi di scena, azioni spettacolari e flashback, la storia si dipana lungo i campi di battaglia più disparati, passando dall'Angola all'Afghanistan, fino ad approdare in Nicaragua. L'approccio, come da tradizione, è fortemente cinematografico e non mancano scene che non sfuggirebbero nei grandi kolossal cinematografici.

Il gameplay è rimasto quello classico della serie, con un arsenale ricco di armi e dotato di mezzi ultra tecnologici come droidi blindati, ma adesso è possibile completare le missioni in modi differenti, rigiocandole per sperimentare vie sempre nuove e alternative.

Per quanto riguarda il multiplayer, da sempre fiore all'occhiello della serie, sono state anche qui introdotte una serie di novità e migliorie volte a perfezionare uno schema di gioco già di per sé ottimo e ben rodato. Il nuovo sistema *Crea Classe* denominato *Pick 10* rivoluziona il collaudato schema a slot consentendo un elevato livello di personalizzazione e combinazioni per adattare il proprio alter ego virtuale

allo stile di gioco preferito. Per favorire, inoltre, il gioco di squadra sono state introdotte ricompense per tutti i giocatori che aiutano il gruppo a completare gli obiettivi previsti dalla modalità di gioco prescelta. Migliorata anche la famosa modalità *Zombie* che offre ora tre diverse opzioni di gioco per affrontare orde di non-morti che offrono divertenti e impegnative variazioni sul tema.

La realizzazione tecnica è di buon livello, ma sfrutta ancora una versione riveduta e corretta del medesimo engine grafico già utilizzato da Infinity Ward per *Modern Warfare 3*. Risulta quindi più che mai auspicabile che, per i prossimi episodi della serie, si proceda a un deciso upgrade tecnologico da questo punto di vista che possa far compiere a *Call of Duty* un ulteriore passo in avanti verso la perfezione.

Ottima come sempre la colonna sonora, con effetti audio molto realistici e un buon doppiaggio. Stabile e performante il multiplayer che risulta sempre fluido e privo di difetti macroscopici.

Massimo Nicora

NEL DVD

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- CALL OF DUTY: BLACK OPS II
- FIFA 13
- MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
- PRO EVOLUTION SOCCER 2013

Call of Duty: Black Ops II

Euro **59,99** Iva inclusa

Genere: Sparatutto in prima persona

VOTO
9,0

PRO

- Trama finalmente non lineare
- Approccio sempre spettacolare
- Multiplayer ricchissimo di opzioni

CONTRO

- Storia piuttosto stereotipata
- Motore grafico ancora di vecchia generazione
- Qualche animazione perfettibile

● **Produttore:** Activision (Treyarch),
www.callofduty.com/blackops2



L'eterna lotta tra gatto e topo

Gli scontri tra gatti e topi sono da sempre un punto fermo dell'intrattenimento. Sono stati ritratti al cinema, nei cartoni animati e nei fumetti, ma stranamente non hanno mai sfondato davvero nel mondo dei videogiochi. Almeno fino ad ora. *Derat Inc.*, infatti, vede una banda di gatti addetti alla disinfezione alle prese con un'inarrestabile invasione di topi. Quella che potrebbe sembrare una premessa banale, però, si sviluppa fortunatamente in modo piuttosto originale.

I gatti di *Derat Inc.* si aggirano all'interno di tre diversi scenari, spostandosi a bordo di furgoni attrezzati per la derattizzazione. Gli scenari in questione sono a loro volta suddivisi in un totale di quindici livelli, che hanno in comune una struttura di tipo urbano. Ci sono quindi strade da percorrere a bordo dei furgoni, che possono essere due o tre, e costruzioni che fungono da obiettivi per i topi. Tali costruzioni possono resistere solo per un certo tempo agli attacchi: di

conseguenza è necessario spostare i furgoni di fronte alle strutture infestate, così da consentire ai gatti di ripulirle dagli occupanti abusivi. Ciò si risolve in un gioco che richiede di agire con rapidità, come prevedibile, e anche di ragionare con altrettanta velocità. Bisogna infatti pianificare con attenzione i movimenti dei furgoni, così da non perder tempo e incrementare di fatto il rischio di perdere una o più costruzioni.

L'aggiunta di una certa profondità alle meccaniche di *Derat Inc.* è deputata ai bonus, al sistema di punteggio e alle variazioni sul tema. I primi permettono di contrastare con maggior efficacia i ratti, mentre il secondo ricompensa la sveltezza e l'efficienza con combinazioni che rimandano con la memoria agli sparatutto a scorrimento orizzontale o verticale. L'introduzione di veri e propri boss, da parte sua, movimentano ulteriormente l'azione, resa gradualmente più difficile dalla crescita della complessità delle invasioni e più varia dall'inserimento di una modalità senza fine. **Erik Pede**



Derat Inc.

Euro **0,89** (iOS)

Euro **0,99** (Android / Windows Phone)

Iva inclusa

Genere: Azione



PRO

- Stile audiovisivo molto gradevole
- Buon livello di sfida
- Struttura immediata, ma non semplicistica

CONTRO

- Le prime fasi mancano di ritmo

Produttore: Bumblebee Studios, bumblebee-studios.se

Frutta ribelle e ritmo scatenato

Realizzato interamente in Italia, *Fruitiny* si propone come il primo gioco di memoria in tempo reale per iOS, se non addirittura in assoluto. Mette infatti in campo una struttura più che collaudata, ovvero quella delle carte coperte da visualizzare per qualche breve istante, memorizzare e accoppiare, e la unisce a una meccanica basata sul tempo e sul punteggio, così da aggiungere ritmo

e frenesia al tutto. Le carte di *Fruitiny* ritraggono, come è facilmente intuibile dal titolo del gioco, della frutta, ma lo fanno in modo davvero grazioso. L'intero gioco, in effetti, è un sentito e dichiarato omaggio alla memoria del compianto Fukio Mitsuji, autore di *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*, ed è proprio all'immediatezza di questi giochi che *Fruitiny* si ispira. Man mano che gli schemi di carte diventano più complessi e che nuovi tipi di frutta vengono introdotti, con l'occasionale intrusione di pericolosi insetti, il gioco acquista vigore e si dimostra capace di appassionare in modo sempre maggiore,

il che è da ricondurre alla sua natura accessibile e comprensibile sin dal primo istante. La ricerca del punteggio diviene di primaria importanza, mentre l'acquisizione delle coppie finisce per richiamare alla mente i rapidi giochi di carte del passato, in voga in particolare negli anni '80. Ed è dagli anni 80, d'altronde, che proviene la caratterizzazione del gioco. La grafica, come s'è già avuto modo di dire, ripercorre le orme tracciate da *Bubble Bobble*, ma il salto nel passato non si ferma all'aspetto visivo di *Fruitiny*. La musica è altrettanto allegra e spensierata e utilizza le sonorità delle macchine da bar dell'epoca d'oro delle sale giochi, riproponendone con successo l'orecchiabilità e l'efficacia nell'accompagnamento dell'azione. Quest'ultima, magari, potrà apparire troppo semplice a chi è abituato alle moderne esperienze di gioco, ma ciò non toglie che sia solida, godibile e genuinamente divertente, nonché perfetta per le brevi partite che si effettuano di solito sui dispositivi portatili. **Erik Pede**

Fruitiny

Euro **0,89**

Iva inclusa

Genere: Puzzle



iPhone, iPod

PRO

- Struttura semplice e immediata
- Grafica ispirata al passato, ma curata
- Colonna sonora accattivante

CONTRO

- Non è un'applicazione universale

Produttore: Totano Corp, www.totanocorp.com

