

## A Dante si aprono le porte del mondo Pc

*DmC Devil May Cry è una rivisitazione in chiave Pc della storica serie. Mantenuti intatti il fascino e lo stile che hanno caratterizzato questo gioco fin dalle origini.*

**N**on è raro nel mercato dei videogiochi assistere a operazioni di rivisitazione dei brand più importanti da parte dei produttori al fine di ridare nuova vita a serie che, con il passare degli anni, hanno perso un po' dello smalto iniziale. Con *DmC Devil May Cry* Capcom ha intrapreso proprio questa strada, affidando il compito agli sviluppatori di Ninja Theory che si sono occupati anche della trasposizione su Pc di una serie che è stata sempre appannaggio delle console.

Il protagonista di questo *reboot* è ancora una volta Dante, un *Nephilim*, ossia un essere dalla natura ambivalente, nato dall'unione di un demone e un angelo, che si ritroverà ad affrontare una serie di pericolose avventure una volta che il fratello gemello Virgil gli aprirà le porte di un nuovo mondo, uguale ma contrario a quello reale, in cui dominano i demoni guidati dal terribile Mundus che, in un gioco di specchi come quello di *Alice nel Paese delle Meraviglie*, ha esteso il suo potere anche nel mondo terreno tramite il controllo dei media e di alcune multinazionali.

Dal punto di vista del gameplay il gioco è un titolo spiccatamente votato all'azione e al combattimento. Particolare cura, dunque, è stata riposta nella definizione delle abilità del protagonista e del suo personalissimo arsenale in cui fanno bella mostra di sé ben otto tipologie di armi differenti, ognuna caratterizzata da un nome che ne definisce anche l'essenza. La spada *Rebellion*, per esempio, è perfetta per il combattimento in mischia, mentre le pistole *Ebony* e *Ivory* vanno utilizzate

per colpire da distanza più o meno ravvicinata. Con il prosieguo del gioco si potranno sbloccare altri elementi atti all'offesa, oltre a nuove e più complesse mosse che ci permetteranno di affrontare altri e più potenti demoni. La varietà dei nemici, infatti, è un elemento da tenere ben presente, perché ognuno di essi va affrontato adottando una ben precisa strategia. Non mancheranno, inoltre, apposite sessioni in stile platform in cui Dante dovrà saltare con precisione da una piattaforma all'altra per raggiungere porzioni di scenario altrimenti inaccessibili. Vista la tipologia di situazioni è dunque fortemente consigliato l'impiego di un joypad perché il tradizionale binomio mouse e tastiera non consente di realizzare in modo comodo ed efficace tutte le azioni di gioco necessarie.

Il titolo presenta ben sette livelli di difficoltà crescente (di cui tre già disponibili e quattro sbloccabili in seguito) pensati per soddisfare le esigenze di tutti i giocatori. A livello grafico *DmC Devil May Cry* si distingue per lo stile, i colori e le scelte di design con un tocco di filosofia underground. Anche i modelli dei personaggi sono ben definiti e le animazioni del protagonista estremamente curate. Questa versione Pc supporta, però, solo le Direct9 e i sistemi operativi a 32 bit e si configura quindi come un tipico



### LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- DMC DEVIL MAY CRY
- FARMING SIMULATOR 2013
- FOOTBALL MANAGER 2013
- THE WALKING DEAD – EP. 5

porting da console caratterizzato peraltro da qualche problema nel caricamento delle texture ormai tipico di tutti i giochi basati sull'*Unreal Engine*. Eccellente la colonna sonora che è stata in parte curata da importanti musicisti della scena techno come il trio di deejay olandesi *Noisia* e la band norvegese *Combichrist*, nota nel settore per le sue musiche elettroniche e ipnotiche.

**Massimo Nicora**

### DmC Devil May Cry

Euro **39,99** Iva inclusa  
Genere: Azione

VOTO  
**8,5**

#### PRO

- Ottimo sistema di combattimento
- Tanti livelli di difficoltà
- Stile

#### CONTRO

- Storia un po' banale
- Solo Direct9
- Caricamenti delle texture

Produttore: Capcom (Ninja Theory), [www.devilmaycry.com](http://www.devilmaycry.com)



Le atmosfere e il design dei livelli è senza dubbio uno degli aspetti più apprezzabili.

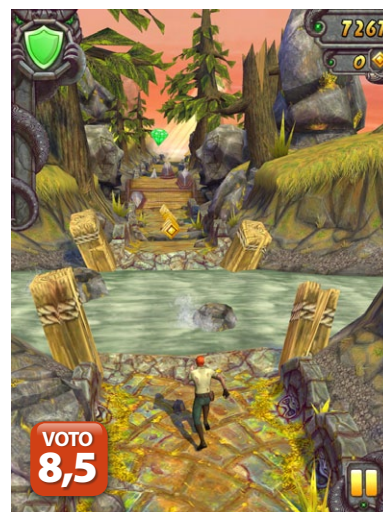
# Ritorno al tempio maledetto

**T**emple Run è stato uno dei titoli più sorprendenti della passata stagione nell'ambito delle applicazioni per dispositivi mobili. Lanciato in sordina, il gioco prodotto da Imangi Studios ha guadagnato un'enorme popolarità grazie al passaparola tra gli utenti, diventando un vero fenomeno di costume. Il merito di tale fama va probabilmente attribuito all'immediatezza dell'avventura e alla sua capacità di appassionare, per cui non c'è da sorprendersi se l'ossatura del gioco è stata riproposta integralmente.

Temple Run 2 è quindi basato sulle stesse meccaniche del suo predecessore e prevede di conseguenza l'interazione con un personaggio inquadrato di spalle e condannato a correre senza sosta, pena la cattura da parte di una creatura infernale. Tutte le azioni relative al movimento del protagonista, peraltro selezionabile da una schiera di eroi dotati di diverse abilità speciali, possono essere eseguite con lo spostamento di un solo dito sullo schermo, a riprova dell'enfasi

posta sulla semplicità. È così possibile toccare il display con un movimento verticale verso l'alto per saltare, oppure compiere il gesto opposto per scivolare al di sotto degli ostacoli, mentre le svolte sono assegnate agli spostamenti orizzontali del dito. L'inclinazione del dispositivo, infine, governa i movimenti laterali del personaggio scelto ed esaurisce le opzioni di controllo, tanto ridotte quanto efficaci. Ciò consente a Temple Run 2 di conquistare il giocatore sin dal primo istante e di avvincerlo per molto tempo, esattamente come fatto in precedenza dal primo episodio della serie, ma questo non vuol dire che non ci sia nessuna novità. Si tratta di piccole migliorie e non di vere innovazioni, ma risultano comunque gradite: l'impianto grafico, per esempio, è stato totalmente rivisto e portato al passo con i tempi, mentre le nuove ambientazioni e le variazioni sul tema, come i tracciati da percorrere a bordo dei carrelli minerari, introducono un pizzico di benvenuta varietà.

Erik Pede



Temple Run 2

Gratis

Genere: Azione



PRO

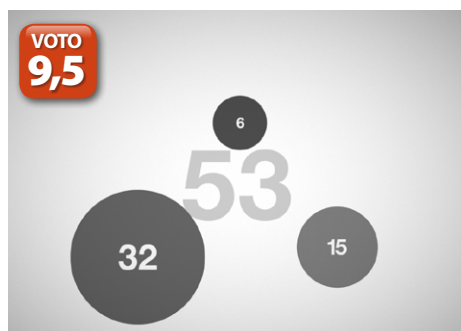
- Grafica accuratamente aggiornata
- Grandissima immediatezza
- Controlli semplici e reattivi

CONTRO

- Mancano delle vere e proprie novità

Produttore: Imangi Studios, [www.imangistudios.com](http://www.imangistudios.com)

# Divertirsi... contando fino a cento



Hundreds

Euro 4,49 Iva inclusa

Genere: Puzzle



PRO

- Perfetta fusione di riflessi e ragionamento
- Impeccabile eleganza formale
- Affascinante sin dal primo approccio

CONTRO

- Prezzo leggermente superiore alla media

Produttore: Semi Secret Software, [www.semisecretsoftware.com](http://www.semisecretsoftware.com)

**L**e premesse di *Hundreds* non potrebbero essere più semplici: ci sono uno o più cerchi contenenti il numero zero e, toccandone la superficie con le dita, li si fa crescere in valore e dimensioni fino ad arrivare a un totale di 100, calcolato in base a tutti i cerchi presenti sullo schermo. I primi livelli sviscerano il meccanismo tramite la pratica, senza chiedere di leggere istruzioni o note, e hanno anche il subdolo compito di instillare una fragile sensazione di sicurezza nel giocatore. Fragile, se non addirittura illusoria, perché *Hundreds* svela ben presto una complessità insospettabile. L'ingresso in campo di un numero di cerchi sempre crescente lascia intuire le potenzialità di *Hundreds*, soprattutto grazie a un cavillo elementare come il resto delle regole del gioco, ma al tempo stesso geniale: i cerchi non possono toccare nessun altro elemento mentre si esercita su di loro una pressione, facendoli così tingere di rosso, pena il fallimento e l'obbligo di riavviare il

livello in corso. E questo è soltanto l'inizio, perché gli elementi di disturbo non mancano e diventano più invadenti di pari passo con l'avanzamento nel gioco. Palloncini, cristalli di ghiaccio, spuntoni acuminati, cerchi da toccare in coppia e altri collegati tra loro costituiscono soltanto una parte delle insidie proposte da *Hundreds*, il che non fa che accrescere la godibilità del gioco.

Lungi dal risultare frustrante, infatti, *Hundreds* cattura totalmente l'attenzione attraverso la sua varietà e la molteplicità degli approcci consentiti alle varie situazioni di gioco. Alcuni livelli richiedono semplicemente riflessi pronti e un notevole colpo d'occhio, mentre altri costringono a un'accurata pianificazione prima ancora di toccare lo schermo. Di tanto in tanto, inoltre, il gioco fornisce dei messaggi cifrati, immagazzinati in un'apposita schermata in attesa di un tentativo di decodifica da parte degli aspiranti cacciatori di segreti, che troveranno indubbiamente pane per i loro denti.

Erik Pede