

Un fantastico viaggio nella città volante di Columbia

Bioshock ritorna e non delude le aspettative: ecco uno sparatutto in cui trama, ambientazione e gameplay si fondono in maniera quasi perfetta.

Ideato e creato da Ken Levine, uno dei migliori Game Designer attualmente in circolazione, *Bioshock Infinite* rappresenta il capitolo più ambizioso di una serie iniziata nel 2007, nonché uno dei migliori sparatutto in prima persona mai sviluppati grazie a un eccellente mix in cui trama, ambientazione e gameplay si fondono in maniera quasi perfetta. Protagonista del gioco è l'ex agente della Pinkerton Booker DeWitt che viene inviato a Columbia, una città fluttuante nei cieli, un luogo utopico fondato dall'enigmatico profeta Comstock che, dietro le architetture sfarzose, colorate e luminose nasconde un'anima grigia che si svelerà gradualmente nel corso dell'avventura. Il compito di Booker è quello di pagare un debito andando alla ricerca di una ragazza di nome Elizabeth, ma le cose prenderanno, come intuibile, una piega diversa dando vita a una delle architetture concettuali più ricche e interessanti mai viste in un videogioco. A livello di gameplay *Bioshock Infinite* è uno sparatutto in prima persona in cui, agli elementi classici del genere, si accompagnano una serie di gustose aggiunte. Oltre alle solite armi declinate in modo tale da risultare coerenti con la particolare ambientazione e l'epoca storica (siamo agli inizi del Novecento),

troviamo i cosiddetti *Tonici*, una versione aggiornata dei Plasmidi visti nel primo capitolo della serie. Si tratta di sostanze in grado di regalare poteri speciali e alimentati da una particolare forma di energia chiamata *Sale* che il protagonista può utilizzare in vario modo dando vita a situazioni sempre diverse e originali. A ciò si aggiungono la disponibilità di un gancio grazie al quale Booker può spostarsi per i cieli di Columbia appendendosi a delle rotaie sospese e la presenza di Elizabeth che diventa una preziosa alleata guidata dall'Intelligenza Artificiale. Anch'essa poi è dotata di particolari poteri in grado di ribaltare le sorti di uno scontro. Il risultato è un ventaglio di possibilità estremamente variegato che beneficia anche delle diverse tipologie di nemici presenti, tutti caratterizzati da una forte personalità e da tecniche di attacco differenti. Il tutto senza dimenticare una spruzzata di elementi ruolistici che si traduce nella possibilità di spendere denaro in appositi distributori automatici per potenziare sia i *Tonici*, sia le armi. A livello grafico *Bioshock Infinite* si distingue per scelte artistiche di altissimo livello che hanno portato alla creazione di un mondo parallelo di grande fascino dove i colori e le architetture impossibili si fondono in un *unicum* di rara bellezza



in cui l'*Unreal Engine* viene sfruttato al massimo. Certo permangono ancora dei piccoli bug e, in taluni casi, le animazioni non sono allo stato dell'arte, ma si tratta soltanto di ombre che non inficiano la grandiosità dell'insieme. Ottimo anche il sonoro, con musiche che ben si sposano con il mondo di gioco e dialoghi ben realizzati. Unico neo la necessità di orientare sempre lo sguardo verso chi parla perché, spostandolo, le parole diverranno più difficili da comprendere a causa di un audio posizionale migliorabile. **M. Nicora**

Bioshock Infinite

Euro **49,99** iva inclusa
Genere: Sparatutto in prima persona

VOTO
9,5

PRO

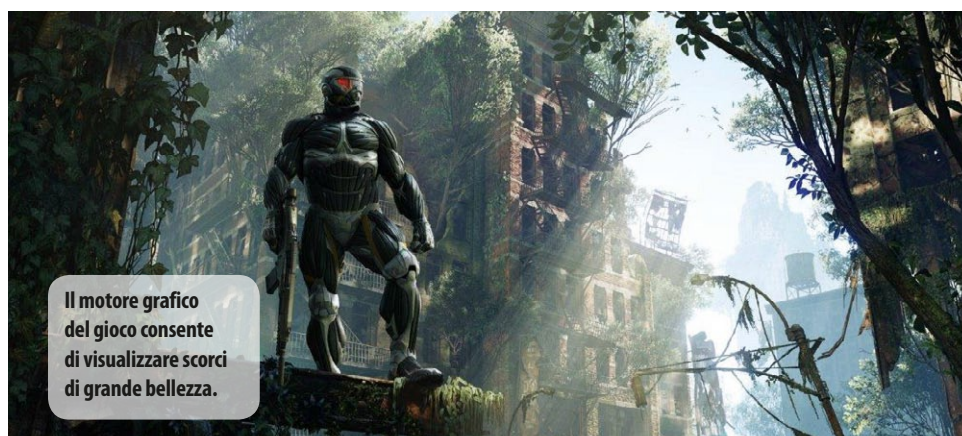
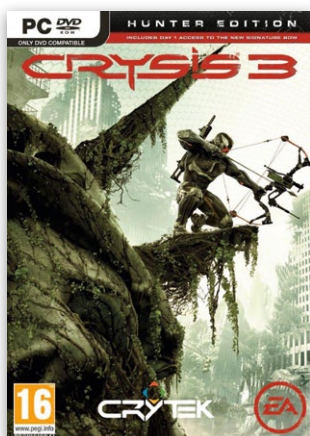
- Ambientazione fantastica
- Livello artistico generale
- Trama accattivante

CONTRO

- Qualche piccolo problema con il sonoro direzionale
- Alcuni bug

Produttore: 2K Games (Irrational Games),
www.bioshockinfinite.com





La prossima generazione di giochi è qui

Crysis 3 è, graficamente, il nuovo punto di riferimento. Un must, ma a patto di avere un hardware adeguato.

La serie *Crysis*, ora giunta al suo terzo capitolo, ha sempre rappresentato lo stato dell'arte per quanto riguarda la grafica su Pc, diventando lo standard di riferimento tecnologico nonché il banco di prova per le schede grafiche più performanti. Anche *Crysis 3*, da questo punto di vista, non fa eccezione e si propone come il titolo attuale graficamente più impressionante, a patto di avere un hardware in grado di sfruttare appieno tutte le sue caratteristiche. La trama si colloca temporalmente 25 anni dopo gli eventi narrati nel primo episodio quando l'organizzazione militare CELL, dopo essere riuscita sfruttare la tecnologia aliena dei Ceph per produrre energia, ha di fatto reso schiavo tutto il mondo imponendone l'acquisto a caro prezzo. Di fronte a questo stato di cose

è sorto un movimento di resistenza che ha la sua bandiera in Prophet, un super soldato equipaggiato con una speciale nanotuta che, dopo essere stato liberato dai suoi compagni, imbraccia nuovamente le armi per liberare la Terra e giungere finalmente anche a eliminare la mente pensante che guida tutti gli alieni.

Il gioco è ambientato in una New York profondamente cambiata, dove il cemento e l'acciaio hanno ceduto il passo a una vegetazione rigogliosa e tropicale che avvolge in un abbraccio mortale le rovine di quella che era una volta la Grande Mela. A livello di gameplay le classiche meccaniche degli sparatutto in prima persona sono state esaltate dal design dei livelli che permette al giocatore di portare a compimento ogni singola missione in vari modi. A ciò si aggiunge la disponibilità di uno speciale arco che, fin dai primi minuti di gioco, consente a Prophet di eliminare i nemici a distanza senza fare rumore e che può essere opportunamente potenziato con frecce elettriche o esplosive. Ritroviamo poi la tradizionale nanotuta in dotazione al protagonista che, oltre a riproporre i

poteri già visti negli episodi precedenti, è ora in grado di hackerare dispositivi attraverso l'esecuzione di un semplice minigioco e deve essere potenziata attraverso appositi kit sparsi per i livelli. A livello tecnico l'implementazione del *CryEngine 3*, che supporta pienamente le DirectX 11, si traduce in una magnificenza visiva che non ha paragoni. Il livello di dettaglio poligonale, gli effetti di illuminazione Hdr e l'ampio uso della tassellazione consentono di dare vita a un mondo che, a tratti, si avvicina al fotorealismo. Addirittura le foglie degli alberi e i fili d'erba sono modellati e gestiti uno per uno, mentre le sostanze liquide interagiscono dinamicamente con il vento e con altri agenti atmosferici, proprio come avviene nella realtà.

Un tripudio grafico in grado di mettere alla frusta qualsiasi Pc e che, per essere apprezzato in tutte le sue potenzialità richiede un hardware di ultimissima generazione, possibilmente con schede grafiche di fascia alta configurate in Sli o Crossfire. Buono l'audio con musiche epiche in grado di accompagnare in modo preciso l'azione di gioco. **M. Nicora**



Crysis 3

Euro **54,90** Iva inclusa

Genere: Sparatutto in prima persona

VOTO
9,0

PRO

- Graficamente al top
- Level design molto curato
- Multiplayer ricco di opzioni

CONTRO

- Requisiti hardware elevati per apprezzare al meglio il gioco
- Qualche problema di Intelligenza Artificiale

Produttore: Electronic Arts (Crytek),
www.crysis.com/it/crysis-3

Trentatré anni e non sentirli

Riproporre *Pac-Man* con la stessa grafica adottata nel 1980 potrebbe sembrare un azzardo, al di là della popolarità del gioco. Gli attuali dispositivi mobili sono infinitamente più potenti dell'hardware che diede i natali al personaggio nelle sale giochi e, di conseguenza, una veste visiva così datata parrebbe del tutto fuori luogo, nonché irrispettosa dei progressi compiuti da smartphone e tablet negli ultimi anni. Eppure Namco Bandai ha fatto bene i suoi conti, apportando una quota di aggiunte e novità tale da far apparire il ricorso alla grafica originale un vero e proprio tributo.

Pur sembrando inizialmente identico al capostipite della saga, infatti, *Pac-Man + Tournaments* ha per l'appunto nei tornei il suo principale punto di forza, indubbiamente sfruttato nel migliore dei modi. Oltre a consentire di giocare gratuitamente con l'originale da sala, infatti, questa nuova avventura di Pac-Man permette di partecipare a tornei

settimanali con tanto di classifiche e premi reali, anche se per il momento questi ultimi sono riservati ai residenti negli Stati Uniti. Ne deriva un'enfasi sullo spirito competitivo che incrementa considerevolmente il fascino del gioco, soprattutto in virtù del modo in cui tali tornei sono stati strutturati.

Lungi dal riproporre all'infinito il labirinto originale, Namco Bandai ha scelto di realizzarne di nuovi appositamente per l'utilizzo nei tornei e il risultato è nella maggior parte dei casi impeccabile. Il design dei livelli inediti è eccellente e porta una ventata d'aria fresca in una struttura classica, mentre i controlli sono altrettanto efficienti e si comportano adeguatamente a dispetto del passaggio dal joystick al touchscreen. È un peccato, quindi, che il gioco insista parecchio sugli acquisti interni all'applicazione, ma gli appassionati di *Pac-Man* saranno ben lieti di fare qualche sacrificio pur di poter tornare a divertirsi con il loro idolo digitale.

Erik Pede



Pac-Man + Tournaments

Gratis

Genere: Azione

PRO

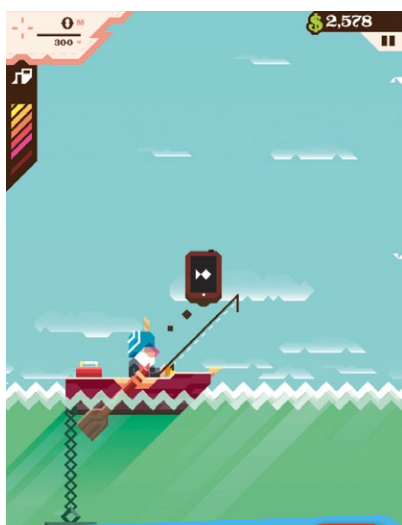
- Meccanica di gioco intramontabile
- Controlli sorprendentemente efficaci
- I nuovi labirinti sono ottimi

CONTRO

- Acquisti interni all'applicazione invadenti

Produttore: Namco Bandai, www.namcobandai.com

VOTO
8,5



Ridiculous Fishing A Tale of Redemption

Euro **2,69** Iva inclusa

Genere: Azione

PRO

- Ineccepibile cura per i dettagli
- Immediato, ma mai banale
- Perfetto per partite rapide e frequenti

CONTRO

- Inclinare l'iPad può essere problematico

Produttore: Vlambeer, www.vlambeer.com

VOTO
9,5



A pesca con... un cannone

Il modo in cui *Ridiculous Fishing* inquadra la pesca d'altura è quanto meno bizzarro, ma ciò costituisce una cospicua fetta del suo impareggiabile fascino. Già dallo stile grafico del gioco e dalla sua colonna sonora, del resto, si intuisce come *Ridiculous Fishing* non sia l'ennesimo titolo derivativo per dispositivo mobili, bensì qualcosa di totalmente diverso. Gli sviluppatori sono persino giunti a inserire nel gioco un social network fittizio, chiaramente ispirato a Twitter, per delineare la caratterizzazione del personaggio principale e far procedere la storia, ma è nelle fasi di pesca che alberga il cuore dell'azione. È sufficiente toccare lo schermo per lanciare l'amo, dopodiché bisogna inclinare lateralmente il dispositivo per evitare i pesci durante la discesa della lenza. Al primo contatto con una preda l'amo smette di scendere e inizia a risalire e anche in questo caso bisogna gestire accuratamente l'inclinazione del dispositivo, seppur con mire opposte, ovvero la cattura del maggior numero di pesci. Questi ultimi, una volta giunti

in superficie con l'amo e l'esca, vengono scagliati in aria e vanno abbattuti con diverse armi da fuoco. Ogni tipo di preda si comporta diversamente una volta libera dall'acqua ed è necessario gestire con ocutezza il fuoco per far sì che nessun pesce torni in acqua.

Il denaro ottenuto in cambio del pescato va poi investito in potenziamenti di ogni genere, tanto per la canna quanto per le armi, e il risultato è una progressione virtualmente perfetta. Il bilanciamento non accusa alcun problema e l'avanzamento nelle varie zone di pesca, così come l'aggiunta all'apposita enciclopedia delle improbabili specie catturate, funge da ulteriore stimolo ad affrontare ripetutamente il gioco, la cui freschezza non viene mai meno.

Erik Pede

NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- PAC-MAN + TOURNAMENTS
- RIDICULOUS FISHING