

## Il videogioco ideale per tutti i sindaci virtuali

*L'ultimo capitolo di SimCity si caratterizza per un gameplay basato su più città e l'implementazione di un nuovo motore grafico. E arriva il multiplayer.*

Quando nel 1985 l'allora sconosciuto Game Designer Will Wright iniziò a lavorare su *Micropolis*, il progetto embrionale da cui poi si svilupperà *SimCity*, nessuno sarebbe riuscito a prevedere il successo di questo simulatore di città che, a partire dal 1989, iniziò la sua cavalcata trionfale arrivando su tutte le piattaforme di gioco disponibili.

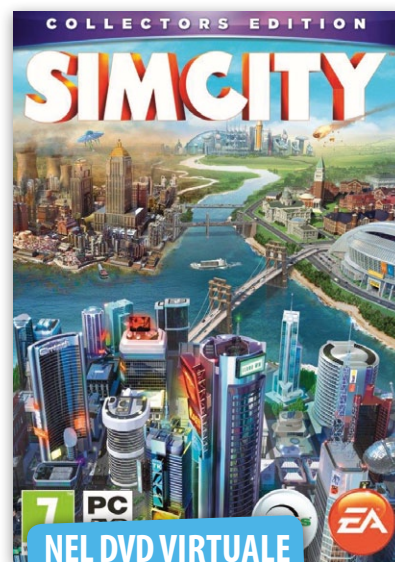
Sviluppato dal rinnovato Maxis Studio, questo nuovo capitolo sintetizza appieno la filosofia della serie introducendo tutta una serie di interessanti novità capaci di soddisfare tanto l'appassionato, quanto il neofita.

La caratteristica fondamentale di questo capitolo risiede nell'interattività dei giocatori e nella necessità di scegliere in via preliminare il server sul quale giocare e dove poi eventualmente cooperare o competere con altri utenti per godere appieno di tutte le potenzialità del titolo. Lo scopo del gioco è quello tradizionale: vestire i panni del sindaco della propria città gestendone tutti gli aspetti, dalla costruzione delle strade alla sanità, dall'istruzione allo sviluppo industriale. Naturalmente più la città si ingrandirà, maggiore sarà il numero degli abitanti di cui bisognerà tenere presente necessità e desideri. Un ottimo tutorial

consente di prendere dimestichezza con i comandi principali iniziando a tracciare la viabilità primaria per poi suddividere la propria città in zone dedicate alla residenza, al commercio e altro ancora. Il giocatore dovrà quindi collocare manualmente le varie tipologie di edifici disponibili badando alla loro corretta manutenzione per assicurare la prosperità e la felicità degli abitanti. È importante, poi, gestire in maniera accorta tutti i servizi, dall'acqua all'elettricità, fino allo smaltimento dei rifiuti e alla gestione dei parchi pubblici, elementi di pregio in grado di far giungere in un determinato quartiere cittadini di ceto medio o alto, attratti da una migliore qualità della vita.

Ogni città, inoltre, potrà avere una sua propria specializzazione divenendo, per esempio, un polo industriale piuttosto che un centro turistico o una novella Las Vegas interamente dedicata al divertimento e al gioco d'azzardo. A questo punto si aprirà la via per interagire con altre città per meglio strutturare e condividere i servizi, fattore essenziale soprattutto in multiplayer dove la comunicazione tra i giocatori sarà fondamentale per uno sviluppo armonioso dell'intera regione.

A livello tecnico *SimCity* implementa



### LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- DEAD ISLAND: RIPTIDE
- DEFIANCE
- RESIDENT EVIL 6
- SIMCITY

un nuovo motore di gioco chiamato *Glassbox* che è in grado di gestire in maniera precisa ogni aspetto della vita della città. Ogni abitante, infatti, possiede desideri, inclinazioni e bisogni specifici dipendenti direttamente dall'Intelligenza Artificiale, tutti fattori che, aumentati esponenzialmente per il numero totale della popolazione, rappresentano una discriminante essenziale per guidare le scelte del giocatore.

Graficamente il gioco si lascia apprezzare per il livello di dettaglio di tutti gli elementi, mentre le musiche riescono ad accompagnare in maniera pressoché perfetta ogni momento di gioco con le sue peculiarità.

**Massimo Nicora**

### SimCity

Euro **59,90** Iva inclusa

Genere: Gestionale

**VOTO**  
**8,5**

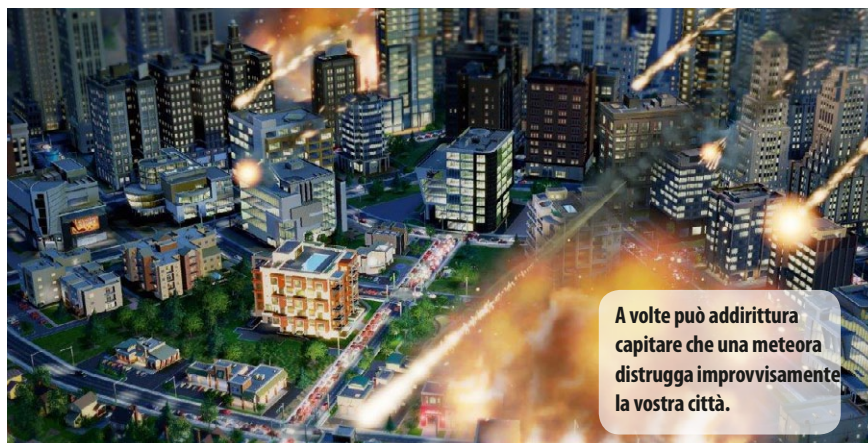
#### PRO

- Gestione di più città contemporaneamente
- Motore grafico eccellente
- Introduzione del multiplayer

#### CONTRO

- Problemi con Dm e "always online" al lancio
- Qualche routine gestionale migliorabile

**Produttore:** Electronic Arts (Maxis Software),  
[www.simcity.com/it\\_IT](http://www.simcity.com/it_IT)



## Quando il gioco si fa duro

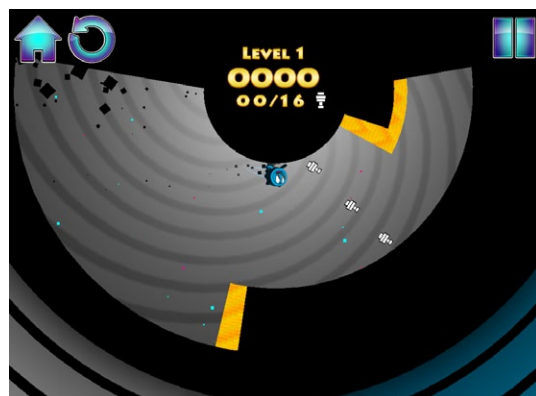
La struttura a livelli può essere inizialmente fuorviante: *Bobbing* non è l'ennesimo gioco di piattaforma. I livelli sono strutturati su una base circolare e ruotano sullo schermo; fattore che costituirebbe comunque una differenza di non poco conto rispetto alla concorrenza, ma non è questa la deviazione principale presa da *Bobbing*. Il protagonista dell'avventura non può essere controllato direttamente e procede autonomamente lungo i livelli, apparentemente felice di andare incontro alla morte. È inutile dire, infatti, che ogni labirinto pullula di letali pericoli, ma non è neanche questa la giusta chiave di lettura del caso.

Gli ostacoli vanno evitati, e questo è palese, e per farlo si è limitati a due sole azioni: il cambio del colore dell'eroe e l'inversione della gravità. Il primo serve a superare le barriere sparse in ogni livello, mentre l'interazione con la forza gravitazionale è il cuore dei comandi del gioco. Non potendo spostare il

protagonista, in pratica, se ne comanda l'avanzamento scegliendo se farlo aderire ai pavimenti o ai soffitti, tenendo in considerazione gli elementi di disturbo aggiuntivi che entrano in gioco man mano che si procede. Ci sono poi i classici bonus da raccogliere, già visti in decine di saghe basate sulle piattaforme, ma in realtà *Bobbing* è soprattutto un titolo per veterani e perfezionisti.

Restare indietro in un livello, magari in seguito a una collisione con un muro, non è semplicemente pericoloso perché rischia di uccidere il protagonista. Lo è soprattutto in termini di punteggio, dato che quest'ultimo viene intaccato quando si perde il ritmo, ed è quando si realizza questa dipendenza che la vera anima di *Bobbing* emerge. Ogni inversione di gravità va studiata in anticipo, ogni nuovo ostacolo va inserito in un percorso mentale e gli elementi da puzzle game si fondono alla perfezione con l'azione, offrendo una miscela difficile, ma estremamente gratificante.

Erik Pede



### Bobbing

Euro **1,51** (Android), **1,79** (iOS)

Genere: Azione

VOTO  
**8,5**

#### PRO

- Eccellente design dei livelli
- Struttura di gioco priva di fronzoli
- Coefficiente di sfida davvero apprezzabile

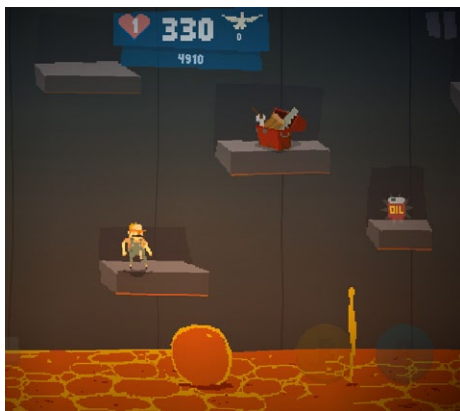
#### CONTRO

- Potrebbe rivelarsi troppo difficile per i neofiti



Produttore: Little Bobby Games,  
[www.littlebobbygames.com](http://www.littlebobbygames.com)

## Due nuovi fratelli entrano in scena



### The Other Brothers

Euro **1,79**  
Genere: Azione

VOTO  
**7,0**



#### PRO

- Semplice, immediato e godibile
- Grafica e sonoro di buon livello

#### CONTRO

- Comandi ancora perfezionabili
- Longevità piuttosto ridotta

Produttore: 3D Attack Games, [www.3dattack.us](http://www.3dattack.us)

Inutile nascondersi dietro un dito: *The Other Brothers*, come intuibile dal titolo, trae ispirazione dalla serie *Super Mario Bros.* di Nintendo. Gli sviluppatori non ne fanno mistero e tutto, in *The Other Brothers*, si ricollega in un modo o nell'altro alle avventure degli idraulici più famosi del mondo dei videogiochi. In questo caso i due fratelli da controllare sono meccanici e vivono in un mondo cupo e inquietante, assai lontano dalle lande verdeggianti di Nintendo, ma la sostanza è la stessa: si salta di piattaforma in piattaforma, si raccolgono bonus, si balza in testa ai nemici e si va in cerca di una donzella da salvare.

Le azioni di base sono ridotte all'osso, come è giusto che sia per un gioco di piattaforme, e l'immediatezza è quindi elevata. Bastano pochi secondi per padroneggiare il sistema di gioco e lanciarsi all'inseguimento dei malviventi che hanno rapito la sconosciuta da trarre in salvo, ma ad affascinare è principalmente la realizzazione tecnica. La grafica si rifà al passato del genere, ma non disdegna per questo un buon livello di dettaglio e uno

stile a metà strada tra i vecchi episodi di *Super Mario Bros.* e produzioni più recenti come *Superbrothers: Sword & Sworcery*. Le magagne, però, non tardano a palesarsi e rendono *The Other Brothers* un titolo gradevole, ma incapace di realizzare tutto il suo potenziale.

Il sistema di controllo, pur se ormai libero dalle prestazioni disastrose della prima versione del gioco (corretta con un aggiornamento), è tutt'altro che perfetto e non garantisce sempre una sintonia ottimale con i comandi. *The Other Brothers*, inoltre, è abbastanza breve e, anche se gli sviluppatori hanno in programma l'arrivo di nuovi livelli, non può di certo aspirare alle vette raggiunte dalle sue fonti di ispirazione.

Erik Pede

### NEL DVD VIRTUALE

#### LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- **BOBBING**
- **THE OTHER BROTHERS**