

Una post-apocalisse dalle tinte scure

Metro: Last Light riporta il videogiocatore nella metropolitana di Mosca, tra le tensioni e le fazioni di un'umanità sopravvissuta a un disastro nucleare.

Sviluppato da 4A Games, un piccolo studio ucraino, *Metro 2033* è riuscito a imporsi all'attenzione del pubblico e della critica grazie alla sua atmosfera post-apocalittica e alla sua storia tratta direttamente dall'omonimo romanzo di Dmitry Glukhovsky. Questo nuovo capitolo ne rappresenta l'ideale seguito e vede ancora protagonista il ranger Artyom. Ambientato vent'anni dopo, Artyom si trova nuovamente coinvolto nelle lotte intestine che animano le diverse fazioni che vivono nella metropolitana moscovita, l'unico luogo salubre e non contaminato dalle sostanze tossiche che saturano l'aria in superficie. Tra orribili mutanti e una guerra civile che rischia di cancellare l'umanità dalla faccia della Terra, Artyom dovrà affrontare tutta una serie di missioni in cui è in gioco il futuro stesso del mondo.

Metro: Last Light si configura come un classico sparatutto venato, però, da profonde tinte *Survival Horror*. L'esplorazione dei bui cunicoli della metropolitana, infatti, ricorda alcune situazioni tipiche dei classici del genere, dove la luce è l'unica arma a disposizione. La carenza di proiettili, inoltre, spinge il giocatore a riflettere attentamente sulla strategia da adottare e, spesso e volentieri, lo obbligherà a raccogliere oggetti di fortuna quali accendini, lampade e

attrezzi di vario genere indispensabile per superare taluni passaggi. Gli stessi proiettili, inoltre, fungono anche da moneta di scambio e la loro gestione deve quindi essere molto oculata. Si capisce dunque come le fasi *stealth* acquisiscano un'importanza fondamentale all'interno del gioco con il protagonista che ha nel buio il suo principale alleato. Un comodo orologio al polso di Artyom segnalerà il livello di invisibilità ai nemici consentendo, di conseguenza, di adottare le strategie più idonee a evitare incontri altrimenti mortali.

Gli scontri con armi da fuoco non sono ridondanti, ma rappresentano comunque un momento fondamentale dell'esperienza ludica grazie anche a un arsenale ricco e variegato e alla possibilità di baratto con i personaggi non giocanti, fonte utilissima di nuovi gadget e accessori.

Il livello di difficoltà più basso rende il gioco avvicinabile da chiunque, ma chi volesse godere di un'esperienza migliore e più appagante dovrebbe aumentare il grado di sfida: solo così il titolo riuscirà a dare il meglio di sé.

Per quanto riguarda il comparto tecnico il motore di gioco proprietario, il 4A Engine, si dimostra all'altezza di altre tecnologie più note e blasonate. Il supporto alle librerie DirectX 11 è totale e nativo e i possessori di schede grafiche Nvidia,



LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- **DISHONORED:**
IL PUGNALE DI DUNWALL
- **FX CALCIO**
- **METRO: LAST LIGHT**

oltre che godere di driver ottimizzati, potranno attivare anche tutte le funzioni fisiche più avanzate di Physx.

Il risultato è un mondo di gioco estremamente dettagliato e curato, con effetti di tassellazione che esaltano ogni particolare, nebbie e fumo volumetrici, effetti particellari avanzati e quanto di meglio la tecnologia moderna è in grado di offrire. L'unico controindicazione è la necessità di adottare una configurazione hardware adeguata per godere al meglio di tutto questo splendore visivo. Ottime le musiche di accompagnamento come pure l'audio ambientale. Buono il doppiaggio anche se l'originale russo contribuisce a rendere meglio l'atmosfera specifica del gioco. **Massimo Nicora**

Metro: Last Light

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

VOTO
8,5

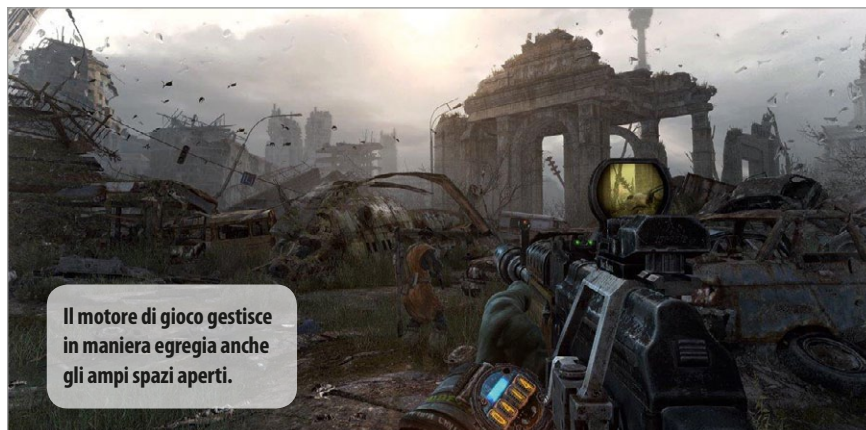
PRO

- Livello grafico di elevata qualità
- Ambientazione e personaggi memorabili
- Miglioramenti rispetto al capitolo precedente

CONTRO

- Qualche bug
- Campagna lineare e a tratti ripetitiva
- Intelligenza Artificiale migliorabile

Produttore: THQ (4A Games); <http://enterthemetro.com/it/>



L'alba della tattica fluorescente

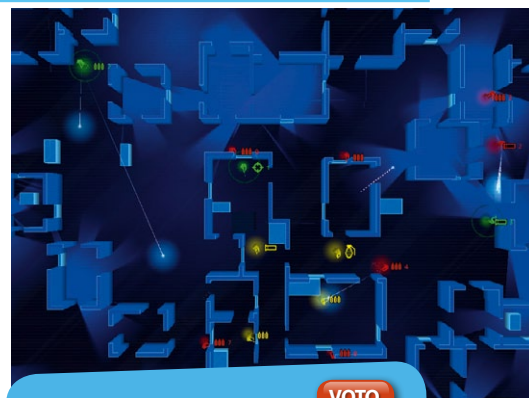
Il nome di *Frozen Synapse* non risulterà nuovo agli amanti della strategia dotati di Pc o Mac, dato che il gioco ha già fatto incetta di encomi su entrambi i formati, ma il suo arrivo su iPad rappresenta un evento tutt'altro che trascurabile. Si tratta infatti di una simulazione tattica non convenzionale che, a partire dal suo look luminosissimo, vagamente riconducibile a quello dei neon colorati, mescola con decisione le carte del suo genere di appartenenza, dando vita a un'esperienza di gioco tanto interessante quanto originale.

Il principale punto di forza di *Frozen Synapse* risiede nella sua catena di comando, che mette il giocatore a capo di una squadra di soldati specializzati. Ogni membro di tale squadra presenta caratteristiche specifiche e può ricevere ordini di vario genere, dallo spostamento in copertura all'attacco diretto, ma è il modo in cui questi ordini vengono portati a termine a distanziare il gioco dalla concorrenza tradizionale. È soltanto alla

fine della fase organizzativa, infatti, che i soldati eseguono quanto è stato chiesto, per di più simultaneamente con gli avversari. All'obbligo di valutare le possibilità concesse dagli scenari e dai propri uomini si aggiunge quindi la necessità di prevedere le mosse del nemico, il che aggiunge una notevole profondità alle meccaniche tattiche in gioco. Gli scontri con l'intelligenza artificiale sono rapidi e feroci e possono concludersi in un batter d'occhio in caso di errata interpretazione degli eventi, ma diventano ancor più appassionanti in multiplayer.

Frozen Synapse offre numerose opzioni per le partite multigiocatore locali e in rete e ciò ne incrementa esponenzialmente la longevità, già notevole anche in single player. Non si tratta di un titolo per tutti, perché i neofiti lo troveranno probabilmente coriaceo, e l'interfaccia utente risente troppo delle sue origini su computer, ma *Frozen Synapse* rimane un gioco eccezionale.

Erik Pede



Frozen Synapse

Euro 5,99

Genere: Strategia

VOTO
9,0

iOS

iPad

PRO

- Scontri estremamente dinamici
- Profondità davvero degna di lode
- Ottima modalità multiplayer

CONTRO

- Interfaccia utente poco pratica

Produttore: Mode 7 Games, www.mode7games.com

Nello spazio nessuno può sentirti urlare

Star Command

Euro 2,69

Genere: Strategia

PRO

- Struttura curata e originale
- Meccaniche sorprendentemente avvincenti

CONTRO

- Bilanciamento ancora da affinare
- Alcuni aspetti del gioco vanno rivisti

Produttore: Warballoon Studios, www.starcommandgame.com

VOTO
8,5

iOS

Finanziato grazie alla piattaforma di crowdfunding Kickstarter, *Star Command* non ha avuto uno sviluppo facile e molte delle caratteristiche originariamente previste sono state eliminate in corsa, lasciando un pizzico di amaro in bocca ai sostenitori del gioco. Ciò non ne ha però ridotto la carica innovativa: *Star Command* rappresenta infatti un approccio inedito alla strategia stellare, principalmente per via del modo in cui mescola diversi elementi e ne aggiunge di nuovi e, per certi versi, inattesi. Che sia un titolo atipico, del resto, lo si può intuire anche soltanto osservandone il peculiare stile grafico. Non è però l'impianto visivo, ovviamente, a costituire il cuore di *Star Command*, bensì la sapiente organizzazione delle varie fasi di gioco. La nave concessa al giocatore va tenuta in perfetto stato e potenziata tramite l'utilizzo degli appositi crediti, responsabili dei fattori di gestione delle risorse che arricchiscono il gioco. La ciurma e gli equipaggiamenti devono rispondere a criteri ben precisi per garantire il successo nelle battaglie: i

diversi tipi di stanze edificabili all'interno della nave ne determinano le capacità, fondamentali alla luce della brutalità degli scontri. È soprattutto in questi frangenti che *Star Command* esce dal proverbiale seminato. Le battaglie tra le navi sono basate su semplici minigiochi che richiedono ottimi riflessi, oltre alle solite capacità strategiche. Valutare l'abilità dell'avversario di turno non è quindi sufficiente, il che si rivela ancor più evidente nel corso delle invasioni. Quando i nemici salgono a bordo della vostra nave le cose si fanno davvero frenetiche e il carattere ibrido di *Star Command* emerge in pieno, mostrando sia la validità dell'idea alla base sia la fragilità di alcuni aspetti che andranno migliorati in futuro.

Erik Pede

NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- FROZEN SYNAPSE
- STAR COMMAND

