

Battlefield 4: Frostbite 3 è pronto all'azione

Motore grafico all'avanguardia e multiplayer solido e divertente. Peccato per la campagna single player.

Rinnovando l'eterna sfida con *Call of Duty* di Activision anche *Battlefield* arriva nei negozi con un nuovo episodio basato sul performante engine grafico proprietario Frostbite 3 e su un multiplayer più ragionato e meno frenetico rispetto al rivale di sempre. In maniera analoga a *Call of Duty: Ghosts*, però, anche in questo caso la campagna per singolo giocatore non soddisfa pienamente le attese e rappresenta soltanto una sorta di mega-tutorial rispetto al vero cuore pulsante del gioco, il multiplayer. Il giocatore veste i panni del Sergente Recker, un militare a capo della squadra Tombstone che deve affrontare una serie di missioni per salvare il mondo dalla Cina che si sta preparando a una vera e propria rivoluzione sotto la guida di un nuovo leader. La durata della campagna è di circa sei ore e la trama risulta piuttosto raffazzonata, mentre le ambientazioni risultano abbastanza varie e ben caratterizzate. La squadra del Sergente Recker è composta da altri commilitoni, ciascuno caratterizzato da una ben precisa personalità, che possono essere indirizzati su obiettivi ben precisi in maniera semplice e intuitiva. Peccato solo che l'Intelligenza Artificiale mostri qualche sbavatura di troppo che si ripercuote anche sulle routine comportamentali dei nemici. L'arsenale è vasto e completo, ma per

sbloccare ogni tipologia di arma sarà necessario completare al meglio ogni missione e effettuare il maggior numero di uccisioni. Numerose anche le sessioni a bordo di mezzi militari, con ampio uso di quelli aerei.

Dove *Battlefield 4* dà il meglio di sé è, naturalmente, il multiplayer che presenta un equilibrato mix di modalità vecchie e nuove – alcune delle quali espressamente pensate in chiave e-sports – e l'aumento dei membri di ogni squadra che passa da quattro a cinque. Tra le opzioni più interessanti *Defuse*: due squadre opposte si fronteggiano per piazzare una bomba e far esplodere uno degli obiettivi previsti, con la difficoltà aggiuntiva che, una volta uccisi, è impossibile rientrare immediatamente in partita, lasciando così il proprio team in inferiorità numerica.

Quello che comunque maggiormente colpisce nel lavoro di DICE è la struttura delle mappe, tutte eccellenti a livello di game design e studiate appositamente per esaltare i vari approcci di gioco. Una mappa come *Flood Zone*, inoltre, può essere addirittura completamente allagata provocando, come conseguenza, un netto cambio di strategia, con la necessità di salire ai piani alti dei palazzi oppure utilizzare mezzi anfibi viste le mutate condizioni ambientali. Una scelta davvero apprezzabile che consente di dilatare



LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
- BATTLEFIELD 4
- CALL OF DUTY: GHOSTS
- LEGO MARVEL SUPER HEROES

le già notevoli opportunità offerte da un comparto multigiocatore ulteriormente ampliato dalla possibilità di pilotare direttamente carri armati, elicotteri o aerei da combattimento.

Per chi possiede un Pc con configurazione hardware adeguata il motore grafico Frostbite 3 regala scorci suggestivi e caratterizzati da una grande profondità del campo visivo, nonché da texture molto definite e da una distruttibilità degli ambienti che ha dirette ripercussioni sul gameplay. Ottimi soprattutto gli effetti atmosferici e la realizzazione dell'acqua che è allo stato dell'arte. Eccezionale anche il sonoro con il rumore delle armi che cambia in relazione contingente, restituendo al gioco una sensazione di spiccato realismo.

Massimo Nicora

Battlefield 4

Euro **60,99** Iva inclusa

Genere: Sparatutto in prima persona

VOTO
8,0

PRO

- Graficamente al top
- Level design molto curato
- Multiplayer ben realizzato

CONTRO

- Campagna per singolo giocatore limitata
- Qualche problema di Intelligenza Artificiale
- Compenetrazioni poligonali

Produttore: Electronic Arts (DICE),
<http://www.battlefield.com/it/battlefield-4>



La realizzazione delle onde del mare è uno degli ambiti dove il motore grafico mostra i muscoli.

Accelera, frena e... attendi

GT Racing 2 ha i suoi principali punti di forza nella realizzazione grafica e nello spessore, derivante da una modalità per giocatore singolo (affiancata comunque dal multiplayer) di rara estensione. Il primo fattore, comunque, è quello più immediato da verificare, come è facile notare non appena si scende in pista per la prima volta. Tanto le vetture quanto gli scenari mettono in mostra un dettaglio e una cura per i particolari davvero encomiabili, mentre fluidità e velocità dello scorrimento si rivelano essenziali nel garantire brividi e divertimento.

La struttura di gioco, da parte sua, punta alla massima varietà possibile offrendo campionati dedicati per ognuna delle auto disponibili. Le gare coprono diverse specialità, dalla semplice corsa all'esecuzione del maggior numero di sorpassi in un determinato lasso di tempo, il che fa sì che GT Racing 2 venga difficilmente a noia, anche dopo molte partite. A movimentare la campagna, inoltre, interviene la necessità

di potenziare le auto e di acquistarne sempre di nuove, così da poter accedere alle leghe a esse dedicate. La progressione è ottimale e viene sfruttata a dovere, complice l'innegabile fascino delle vetture di fascia alta e il conseguente desiderio di aggiungerle quanto prima al proprio garage.

Paradossalmente, però, la gratuità di GT Racing 2 ha un prezzo piuttosto elevato da pagare, come da tradizione per i titoli "free-2-play". Il gioco non costa nulla, ma cerca di invogliare al ricorso agli acquisti interni all'applicazione e pone dei limiti ben precisi nel caso in cui si voglia evitare di metter mano alla carta di credito. Il potenziamento delle auto, in breve, obbliga all'assunzione di meccanici da pagare con la valuta virtuale secondaria, elargita con parsimonia dal gioco e necessaria anche per la riduzione dei tempi di applicazione delle modifiche. Ne derivano fastidiose attese che spezzano il ritmo del gioco e, in molti casi, possono essere evitate solo in seguito all'esborso di denaro reale. |

Erik Pede



GT Racing 2: The Real Car Experience

Euro: Gratis

Genere: Guida

PRO

- Grafica estremamente curata
- Modello di guida gradevole
- Campagna varia ed estesa

CONTRO

- Formula "free-2-play" opinabile

Produttore: Gameloft, www.gameloft.it

VOTO
7,0



Flick Kick Football Legends

Euro: Gratis

Genere: Sport

PRO

- Grandissima immediatezza
- Azione avvincente e varia

CONTRO

- Attese deleterie per il ritmo generale
- Acquisti in-app invadenti

Produttore: PikPok, www.pikpok.com

VOTO
7,5



Viaggio nel calcio anni '70

Flick Kick Football Legends è la logica evoluzione del popolarissimo Flick Kick Football, del quale riprende gli intuitivi controlli per poi ampliarne a dismisura l'impianto di gioco. Un solo dito, come da tradizione, è sufficiente per eseguire tutte le azioni richieste una volta scesi in campo. La palla è vista dagli occhi del giocatore, così come tutto ciò che la circonda, e il tracciamento di una traiettoria è quel che serve per inviare la sfera nella direzione desiderata.

Al contrario del suo predecessore, però, non si accontenta di mettere in scena la nobile arte del goal. Simula invece le partite nella loro interezza, inserendole tra l'altro all'interno di campionati in cui bisogna ovviamente tentare di primeggiare. La possibilità di giocare un intero match si risolve nella necessità di scorrere il dito per tirare in porta, passare la palla ai compagni nel lungo tragitto verso l'area avversaria, intercettare i lanci dell'altra squadra, ostacolarne l'avanzata a suon di contrasti e parare eventuali tiri diretti verso la propria porta. Il tutto viene ulteriormente arricchito dalle abilità

speciali dei calciatori, che progrediscono peraltro in termini di efficienza man mano che li si impiega sul campo.

Anche al di fuori del rettangolo di gioco, comunque, Flick Kick Football Legends offre un gran numero di elementi da considerare. I calciatori vanno acquistati come si farebbe con dei classici pacchetti di figurine e strani personaggi, che si presentano di tanto in tanto, vanno ingaggiati o tenuti buoni a suon di versamenti. La forma fisica degli atleti, inoltre, viene costantemente misurata da un indicatore che, una volta esaurito, impedisce di giocare prima del riempimento. Quest'ultimo però richiede tempo e l'attesa snatura il ritmo veloce del gioco, tanto più che il modo più rapido di eliminarla consiste nel ricorrere agli ormai onnipresenti acquisti interni all'applicazione. **E. P.**

NEL DVD VIRTUALE

LE GALLERY E I TRAILER DI

- FLICK KICK FOOTBALL LEGENDS
- GT RACING 2: THE REAL CAR EXPERIENCE