

Ritorna il capostipite del genere stealth

Thief ripropone il classico gameplay basato sull'approccio ragionato e l'infiltrazione silenziosa. Un gioco "vecchio stile" che si lascia apprezzare.

Dopo aver attraversato uno sviluppo piuttosto lungo e controverso il *remake* del gioco che ha inventato il genere *stealth* si propone di riportare in auge le gesta del ladro Garrett, iniziate ormai nel lontano 1998 e sviluppatesi poi attraverso una serie di ulteriori capitoli che hanno incontrato un buon successo sia a livello di critica, sia a livello di pubblico.

Questo nuovo episodio è ambientato nella Città, una sorta di Londra vittoriana che mescola elementi storici con altri derivati dallo *steampunk* e dalla fantascienza e dove la popolazione più povera viene decimata da un pericoloso morbo di cui non si conosce l'origine. Qui il potere è detenuto dal Barone, un losco individuo che non esita a servirsi di strani rituali per mantenere la sua posizione di privilegio e contro cui, in una girandola di colpi di scena, Garrett si troverà a combattere più di una volta per aiutare i ribelli a liberarsi dalla sua tirannia.

Il titolo adotta una visuale in prima persona e vede il protagonista impegnato in furti, ruberie e azioni durante le quali lo scopo principale è quello di non essere scoperto dal nemico di turno. In tale ottica il gioco di luci e ombre rappresenta una discriminante essenziale per

consentire a Garrett di muoversi senza essere visto. Una comoda interfaccia tiene sotto controllo il nostro grado di esposizione alla luce ambientale e consente al giocatore di adottare le opportune contromosse per non far scattare l'allarme. Analoga attenzione va dedicata anche al rumore. Non basta, infatti, muoversi senza essere scoperti, ma è necessario farlo silenziosamente, facendo attenzione alla superficie su cui si cammina, piuttosto che a non far cadere vasi o altri oggetti d'arredamento. Il tutto senza dimenticare corvi o cani in gabbia che potrebbero improvvisamente mettersi a gracchiare o abbaiare attirando così l'attenzione delle guardie nelle vicinanze.

La componente *stealth* è dunque ridondante e il combattimento riveste un ruolo marginale. In quest'ultimo caso il protagonista ha comunque a disposizione una serie di armi che possono rivelarsi estremamente utili. La mazza, per esempio, può servire a stordire gli avversari alle spalle, mentre le frecce (ne sono disponibili di diverse tipologie) rappresentano un silenzioso quanto letale mezzo per mettere fuori gioco i nemici o creare utili diversivi.

La trama principale del gioco si sviluppa secondo otto missioni principali a cui se ne aggiungono ben trenta secondarie.



LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- CASTLEVANIA: LORD OF SHADOWS 2
- RESIDENT EVIL 4 HD ULTIMATE EDITION
- THE LEGO MOVIE VIDEOGAME
- THIEF

Questo si traduce in una buona longevità che si sposa anche con un'ottima rigiocabilità dal momento che è possibile ripercorrere ogni missione per andare alla ricerca di oggetti non trovati in prima istanza o per sperimentare un approccio differente completando alcune delle attività speciali previste.

Graficamente il gioco si distingue per l'ottima atmosfera e per una scelta di colori piuttosto scuri che ben si prestano a tratteggiare l'aspetto lugubre della Città teatro delle vicende di gioco. Buona la resa dei personaggi, sia a livello di dettaglio, sia a livello di animazioni e apprezzabile il doppiaggio in lingua italiana. Non convincono, invece, le scene di intermezzo che presentano una qualità globale un po' sotto la media.

Massimo Nicora

Thief

Euro **49,90** Iva inclusa
Genere: Azione/Avventura

VOTO
8,5

PRO

- Componente stealth realizzata con perizia
- Ottima atmosfera
- Rigiocabilità elevata

CONTRO

- Libertà d'azione non eccessiva
- Sistema di combattimento un po' superficiale
- Scene di intermezzo di qualità non elevata

Produttore: Square Enix (Eidos Montreal),
www.thiefgame.com



Garrett, il protagonista del gioco, deve muoversi in modo silenzioso e, in caso di necessità, può utilizzare l'arco che porta sempre con sé.

In viaggio nel mondo dei demoni

Non sempre serve un impianto audiovisivo di prim'ordine per allestire un videogioco degno di considerazione e *Hoplite* costituisce la perfetta dimostrazione di tale dichiarazione. Presenta infatti una grafica curata e leggibile, ma tutt'altro che sfarzosa, e un sonoro che si limita a sottolineare l'azione, senza prodursi in prestazioni memorabili. Eppure *Hoplite* è un piccolo capolavoro e, non potendo contare su una tecnica avanzata, raggiunge tale invidiabile condizione unicamente con l'ausilio della sua giocabilità. Un'impresa che ben pochi titoli, su dispositivi mobili e non, possono vantare.

Hoplite è fondamentalmente un "rogue-like", ovvero un gioco di esplorazione e combattimento basato su una meccanica a turni. Lo scopo dell'avventura consiste nel raggiungimento del sedicesimo livello del mondo dei demoni e nel recupero del Vello di Yendor, custodito da torme di creature infernali. Il protagonista del gioco è controllabile tramite l'impiego di un solo dito e, nel suo turno

di competenza, può muoversi, saltare grazie ai suoi sandali, scagliare la sua lancia, spostare bombe e avversari con un colpo di scudo o assalire i nemici a portata di tiro. L'oplita può inoltre pregare presso gli altari al fine di acquisire nuove abilità e potenziare quelle già in suo possesso, così da assicurarsi qualche chance di sopravvivenza in più. Gli avversari, dal canto loro, si presentano sotto diverse forme e variano nelle modalità di attacco e in termini di aggressività. Ne deriva una struttura classica, caratterizzata però da una raffinatezza impareggiabile e da una miriade di sottigliezze che regalano un'enorme profondità all'avventura, a dispetto della sua immediatezza. Saper prevedere le mosse dei nemici è essenziale, così come esser capaci di operare la scelta migliore per ogni singolo turno, il che fa di *Hoplite* un esercizio mentale tanto avvincente quanto complesso, in particolare se si sceglie di proseguire la discesa infernale dopo il recupero del Vello.

Erik Pede



Hoplite

Gratis (Android), euro 1,79 (iOS)

Genere: Strategia

PRO

- Immediato e facile da controllare
- Insospettabile profondità
- Struttura ricca di sfumature

CONTRO

- Occasionalmente poco chiaro

Produttore: Magma Fortress, www.magmafortress.com

VOTO
8,5

iOS



Quando l'aritmetica è uno spasso...



Threes!

Euro: 1,79

Genere: Puzzle

PRO

- Semplice e immediato
- Longevità praticamente infinita
- Meccanica assolutamente geniale

CONTRO

- Qualche piccolo e innocuo bug

Produttore: Sirvo, www.threesgame.com

VOTO
9,0

iOS

Una delle chiavi del successo nell'ambito dell'intrattenimento sui dispositivi mobili consiste nel riuscire a scrivere giochi adatti a tutti. Ciò vuol dire che non bisogna rivolgersi unicamente a chi gioca già su computer, console, telefoni e tablet, ma anche a chi non ha mai toccato un videogioco in vita sua e, magari, mai avrebbe pensato di farlo. Si tratta di un'impresa titanica, ma di tanto in tanto qualcuno riesce a portarla a termine e i risultati sono a volte geniali, come nel caso di *Threes!*. Quest'ultimo trova la sua forza nel mancato ricorso a elementi strettamente legati ai videogiochi, sostituiti da qualcosa con cui qualsiasi persona ha per forza di cose una notevole familiarità: i numeri. Il cuore di *Threes!* è un tabellone composto da sedici caselle, all'interno delle quali si svolge l'intero gioco. Ogni casella è in grado di contenere una tessera e, sebbene all'inizio siano presenti in quantità ridotte, vengono costantemente aggiunte e, dopo aver riempito ogni spazio, decretano la fine del match. I tasselli riportano un numero e possono

essere spostati in giro per il tabellone con il solo spostamento di un dito: si muovono tutti insieme, andando a occupare gli spazi vuoti, ma possono essere combinati tra loro per liberare le caselle. Le combinazioni sono in pratica delle addizioni, regolate da leggi ben precise: l'uno e il due vanno sempre insieme, mentre tutti gli altri numeri possono essere sommati soltanto nel caso in cui le due tessere da unire riportino lo stesso valore. E questo è quanto.

Le regole di base, quindi, sono elementari, ma producono una struttura aperta a migliaia di diverse possibilità. È qui che sta il colpo di genio: proprio grazie a questa versatilità che *Threes!* unisce a un'accessibilità incomparabile uno spessore che, per certi versi, ricorda addirittura un classico come Tetris.

E.P.

NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- HOPLITE
- THREES!