

## 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



NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- BIOSHOCK INFINITE
- CRYSIS 3
- STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
- TOMB RAIDER

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](http://www.bioshockinfinite.com)



La città di Columbia colpisce immediatamente per le sue affascinanti architetture.