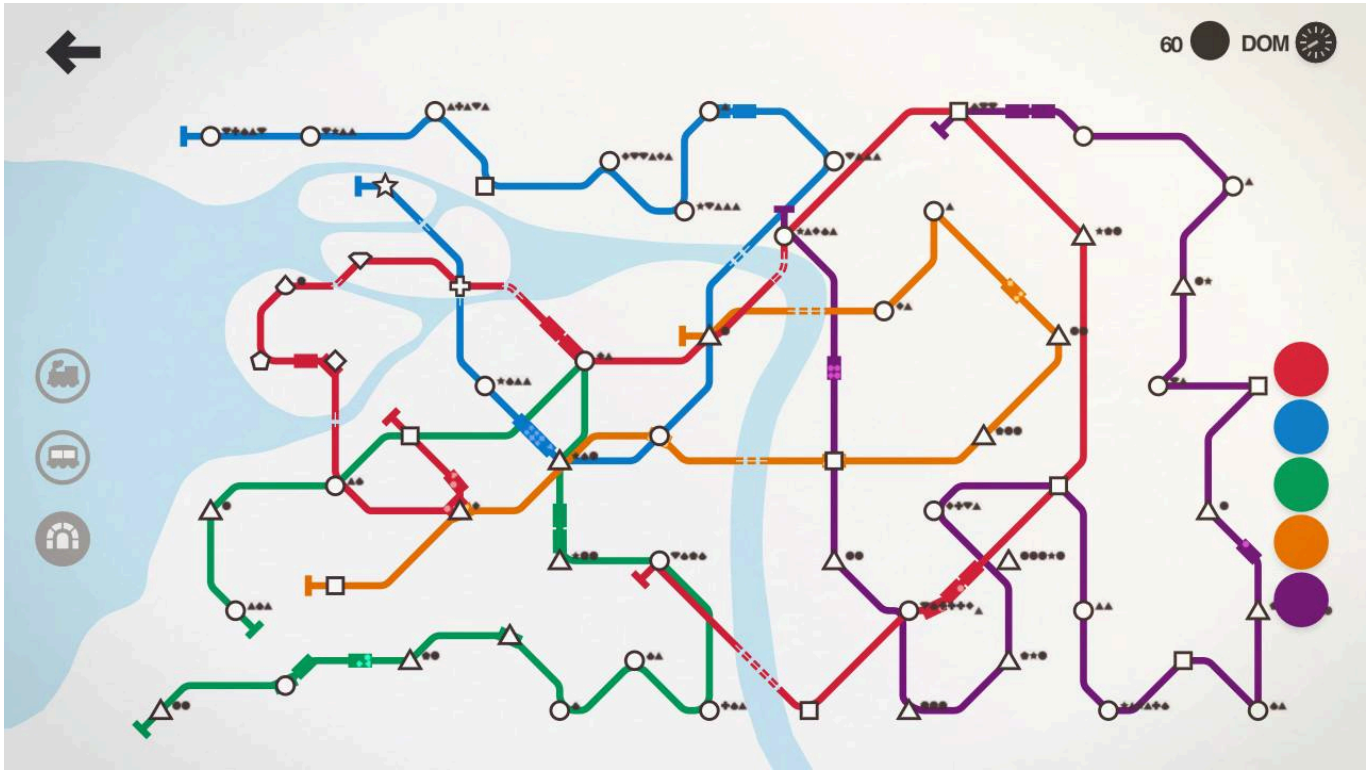
Mini Metro

Perché sviluppare l'ennesimo tedioso gestionale ferroviario, quando, con lo stesso concept, si può ideare qualcosa di veramente innovativo e divertente? Sarà questo che si saranno chiesti i ragazzi di **Dinosaur Polo Club** durante la fase di sviluppo?

Non un gestionale, non un puzzle-game

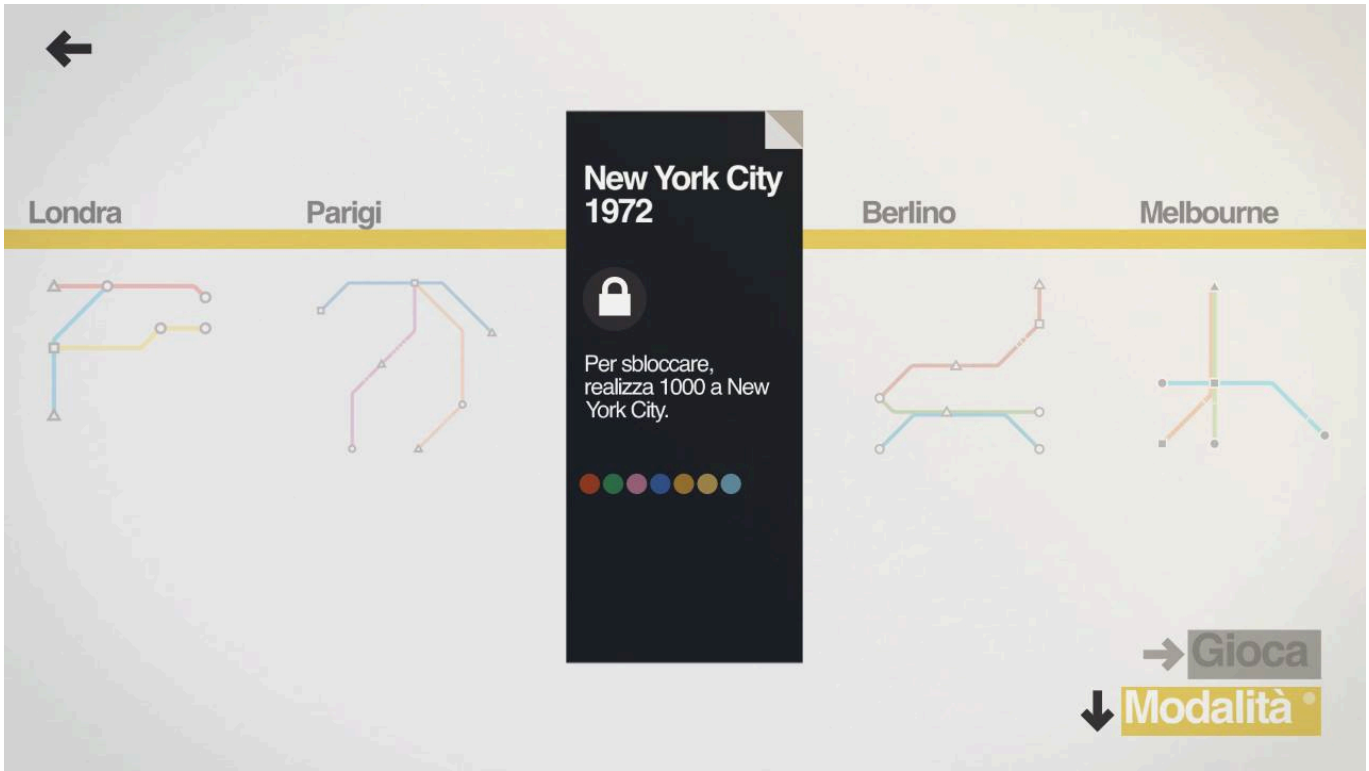
Mini Metro è qualcosa che non si era mai visto in precedenza, innovativo e fuori dagli schemi. A primo acchito potrebbe sembrare anche banale, solo qualche linea colorata, su sfondo bianco, minimalista, troppo potrebbe pensare qualcuno, basta unire i punti e il gioco è fatto. ***Mini Metro*** è in realtà ben altra roba, uno sposalizio perfetto tra ingegno e divertimento, strategia e rompicapo, pensato per un pubblico un po' più spassionato e alla ricerca di un buon passatempo, magari da giocare in metro, perché no.
Abbiamo avuto modo di provare **la versione per Nintendo Switch**, non cambia molto dalle altre versioni a parte la comodissima "**tattilità**" ovviamente.



Piano! Piano! Non spingete!

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a creare una fitta rete di interconnessione per riuscire a trasportare più passeggeri possibile **evitando il sovraffollamento** delle stazioni. Questo almeno vale per la modalità di gioco "**normale**", nella quale si dovrà appunto mantenere un basso livello di

affollamento nelle stazioni, per evitare di veder terminare la nostra sessione di gioco prematuramente.
Mini Metro propone al momento **ben 20 località differenti**, di cui 3 (Londra, Parigi e New York) ambientate anche tra gli anni ’40 e ’70. Ogni location ha una diversa conformazione geologica, con corsi d’acqua più o meno invadenti che ci costringeranno a utilizzare ponti o tunnel per i nostri collegamenti. Per sbloccare le location successive, bisognerà riuscire a portare a casa un discreto risultato nelle precedenti e non sempre sarà cosa facile.
Inizieremo ogni partita a ***Mini Metro*** con sole 3 stazioni da connettere sul campo, che aumenteranno con il trascorrere del tempo e verranno posizionate in luoghi casuali della mappa. Noi avremo a disposizione 3 diverse linee ferroviarie, riconoscibili per il diverso colore e un certo numero di motrici o locomotive e ponti o tunnel, che variano in base alla location che stiamo affrontando. La partita viene scandita dal tempo, suddiviso in giorni della settimana, al termine di ognuna delle quali, al fine di sviluppare una più complessa ed efficiente rete di collegamenti, verremo premiati con una serie di bonus: una nuova motrice/locomotiva e, a scelta, una nuova linea, un vagone aggiuntivo oppure dei ponti/tunnel.
Se desiderate rilassarvi invece, c’è a vostra disposizione la modalità “**illimitata**“, nella quale **le stazioni non si sovraffolleranno**, si giocherà in maniera completamente libera e i bonus verranno dati mediante un moltiplicatore che conteggia il numero di passeggeri trasportati.
Nella modalità “**estrema**” giocheremo come in quella “normale” ma la differenza sostanziale sta nel fatto che **i collegamenti creati saranno permanenti**, quindi, una volta fissata una linea ferroviaria, non potremo più muoverla o modificarla in alcun modo.
Per finire potremo cimentarci nella consueta sfida “**giornaliera**“: in una mappa casuale dovremo impegnarci al massimo per scalare la classifica mondiale (sfida interessante ma fine a se stessa).



Minimale è bello!

Minimalismo, questo è il leitmotiv di ***Mini Metro***. Tutto è ridotto all’osso in questo piccolo, grande

gioco. Grafica piatta ma che cattura, forse proprio per la sua semplicità e pulizia. Il suo scorrere fluido e interminabile di elementi capta l'attenzione, quasi a volervi ipnotizzare con i suoi movimenti. Minimale anche l'audio, giusto qualche **fx** casuale qua e là, quasi come fossero riprodotti dai metro stessi a creare una colonna sonora, flebilmente udibile.

Russian Subway Dogs

Chi non ha mai sognato di correre per la stazione metro di Mosca, abbaiando e mangiando cibo che cade dalle mani dei passanti? ***Russian Subway Dogs*** esaudisce i nostri più oscuri desideri e ci permette di fare tutto questo.
Sviluppato e pubblicato da **Spooky Squid Games Inc.** lo scorso 2 agosto, *Russian Subway Dogs* si presenta come un semplice **gioco arcade in grafica 2D** ambientato nella fredda e lontana **Russia**, a **Mosca**, patria di cani randagi che cercano in tutti i modi di recuperare un pezzo di pane dai passanti per evitare la morte. **Il nostro compito sarà quello di aiutare un povero cane a sopravvivere**, mangiando il più possibile per non rimanere a corto di energie e cadere a terra sfinito.
Per evitare la sciagurata fine del nostro amico a quattro zampe **dovremo spaventare i malcapitati pendolari** della metro di Mosca per far sì che il cibo cada loro dalle mani e poterlo ingerire e contrastare l'abbassamento graduale del livello della **stamina**.
Abbiamo solamente due azioni a disposizione: **abbaiare e saltare**. Ogni volta che mangeremo qualcosa ci verranno assegnati dei punti che influiranno sul completamento del livello e sulla quantità di stamina recuperata. Per aumentare i punti ottenuti si dovranno fare delle acrobazie aeree con delle bottiglie di **vodka** che i passeggeri lasceranno cadere dopo ogni nostro abbaio. Per moltiplicare i punti ottenuti dal cibo **si potrà mantenerle a mezz'aria** grazie alle nostre capacità canine, quindi sempre abbaiando. Ogni volta che queste rimbalzeranno **aumenterà un counter** che renderà il cibo più efficace e farà più danno anche agli altri animali che si trovano sullo scenario.
Perché non saremo i soli a cercare qualcosa da mettere sotto i denti: insieme a noi ci saranno altri cani, all'inizio, e più in là con i livelli, incontreremo ogni tipo di animale, dagli orsi ai cervi, fino ad arrivare ai piccioni. Ognuno di loro renderà più difficile ottenere cibo o ci colpirà, facendo calare di molto la stamina. L'unico modo per sopravvivere ai pericoli della metro sarà quello di lanciare bottiglie di vodka addosso agli avversari, facendo attenzione ai cibi che ingeriremo, perché **ci potrebbero avvelenare** o permettere al nostro cagnolino di **sparare palle di fuoco**, incenerendo i nemici e abbrustolendo pesce e carne.

In *Russian Subway Dogs* abbiamo **due modalità disponibili**: **Campagna** ed **Endless**. La modalità "Campagna" è strutturata in livelli, ognuno dei quali si sbloccherà solo se avremo raggiunto un certo numero di **ossa**, ottenibili al completamento di ognuna delle tre missioni di ogni stage, per un massimo di tre ossa per livello. A ogni scenario **si aggiungeranno sempre più cibi e nemici**, rendendo la sfida molto più avvincente; riuscire a completare uno degli ultimi livelli sarà molto arduo.
Nella modalità Campagna si possono anche sbloccare altri personaggi giocabili, che sostituiranno il cagnolino iniziale. I nuovi animali non avranno delle caratteristiche differenti dal personaggio

principale, ma **rendono il gameplay più vario**, lasciando al giocatore la scelta del personaggio da dover controllare.
La modalità Endless consisterà come è classico in un singolo livello potenzialmente infinito che ci permetterà di guadagnare più punti possibili fino al game over. Il punteggio ottenuto verrà, poi, aggiunto alla classifica mondiale, permettendoci di migliorare sempre di più e battere ogni record.
Purtroppo dopo aver finito la campagna e aver terminato tutte le missioni, *Russian Subway Dogs* **non si presta granché a essere rigiocato**, se non fosse per la modalità **Endless** che regala qualche ora in più a un titolo che non eccelle per longevità.

La grafica è stata realizzata con l'ormai usalissima **pixel art** da **Miguel Sternberg**, che ha optato per sagome spigolose e poco dettagliate, ma in linea con l'ambientazione e il gioco in sé. Ogni background **è ispirato alle reali stazioni metropolitane di Mosca**, anche se non si distingue per varietà, come del resto il **comparto sonoro**, buono giusto a tenere compagnia durante le partite, senza stancare o cadere nella ripetitività.
Per il poco che offre, *Russian Subway Dogs* riesce a intrattenere per qualche ora, senza molte pretese. Un gioco con un gameplay solido e ben fatto, ma soprattutto divertente. Consigliato a chi voglia farsi due risate insieme agli **stereotipi e ai luoghi comuni russi** e chi non cerca un particolare livello di grafica né di complessità nel gameplay.

Metro Exodus rimandato al 2019

L'uscita di ***Metro Exodus,*** terzo capitolo della saga ***Metro***, viene rimandato, tramite un comunicato stampa da **THQ Nordic**, ai primi mesi del 2019. Annunciato l'anno scorso, per questo titolo si sono viste ambientazioni lugubri e claustrofobiche, con un comparto tecnico che sembra mettere a dura prova le console di questa generazione. Nonostante l'uscita del titolo era prevista per quest'anno, la sua pubblicazione è stata rimandata senza giustificazioni da **4A Games**; speriamo che questo ritardo porti agli sviluppatori più tempo per dare quel tocco terrificante a una saga che non ha bisogno di presentazioni.

Speciale E3 – Annunciato Metro Exodus

Metro Exodus è stato ufficialmente annunciato all'**E3 2017** durante la conferenza stampa di **Microsoft**.
La demo è stata fatta girare sulla nuova **Xbox One X** in **4K** e **60FPS**. Il gameplay è partito mostrando una battaglia in prima persona contro un ghoul in un tunnel buio.
Il titolo si ispirerebbe ai romanzi di *Metro 2033* e *Metro 2035*.
Il gioco uscirà nel 2018 per **Playstation 4**, **Xbox One**, e ovviamente su **Xbox X**.