



Chernobyl 2012:
panorama della centrale
con vista sulla catastrofe.
Sotto, un indigeno.



ZONA MORTA

CHERNOBYL 2012: LA CATASTROFE CONTINUA

Esseri deformi e fuori di senno, pronti ad aggredire con la bava alla bocca, animali geneticamente modificati, sempre a caccia di prede da divorare, e bande di cacciatori che, come te, sono pronti a uccidere pur di mettere le mani sui favoleggiati manufatti forse frutto dell'esplosione nucleare, che comunque valgono una fortuna. È questa la fauna che ti aspetta in *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* (Pc, 49,99 euro), sparatutto 3D ambientato nella zona morta in

cui, al disastro vero dell'86, ne è seguito un altro per fiction esattamente 20 anni dopo. Ora è il 2012 e come molti altri predatori freelance ti aggiri nell'area contaminata, alla ricerca di tesori e di una verità che qualcuno cerca di nascondere. I designer russi di GSC Game World hanno visitato Chernobyl e ricreato con fedeltà 30 km quadrati di steppa post-atomica, declinata però in fantascienza: oltre al funesto reattore, ci sono aree in cui la forza di gravità è alterata o do-

LIBRI GAMESCENES

Quando l'arte si ispira alla grafica e alla logica dei videogame. Segni di mutazioni in corso a cura di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, Johan & Levi editore.



ve è meglio non sostare troppo a lungo per non impazzire. Come se non bastasse incontrerai bande di nemici, più o meno disumani, pronti a farti fuori al minimo errore, ma anche a collaborare, grazie a un'intelligenza artificiale nuova di zecca chiamata A-Life, che rende tutto più imprevedibile del solito. Un particolare inteso al realismo che ha fatto ritardare l'uscita del gioco di almeno un paio di anni.

Lino Carambo