



## TRA OBAMA E MCCAIN

### The Political Machine

Corsa alla Casa Bianca



The Political Machine 2008

Piattaforma: PC

Sviluppatore: Kalypso Media

\*\*\*\*\*

**Obama o McCain?** La risposta a «The Political Machine», il simulatore di elezioni politiche a stelle e strisce. Al giocatore il compito di organizzare la propria campagna elettorale, raccogliendo fondi, ingaggiando consulenti o tenendo comizi. L'episodio 2004 predisse l'elezione di Bush. Profetico.

### Pro Evolution Soccer 2009

Fino all'ultimo gol



Pro Evolution Soccer 2009

Piattaforma: PC/PS3/PS2/Xbox 360

Sviluppatore: Konami

\*\*\*\*\*

**Il ritorno dello sport** (virtuale) nazionale. L'edizione 2009 migliora l'episodio del 2008 ma non rivoluziona. Il risultato è un gioco di ottimo livello, ma ormai inferiore, a livello grafico e simulativo, al concorrente Fifa 09. Da quest'anno vanta i diritti ufficiali della Champions League. Conservatore.

### Saints Row 2

Pulp goliardico



Saints Row 2

Piattaforma: PC/PS3/Xbox 360

Sviluppatore: Volition

\*\*\*\*\*

**La malavita di Stilwater** in tutta la sua violenza. Nato come clone di GTA, Saints Row declina il genere action in chiave pulp-goliardica, tra linguaggio volgare, donne discinte e situazioni surreali. Interessante la modalità per giocare con un amico via internet. Irriverente.

Ivan Fulco



Il pupazzo di «LittleBigPlanet»

Più che un videogioco, *LittleBigPlanet* è un luogo dell'ingegno, il micromondo creato da Media Molecule per PlayStation 3. Se dal punto di vista strutturale sceglie la via della tradizione, prendendo la forma di un classico gioco di piattaforme, dietro l'apparenza del balocco per bambini Sony propone forse il primo esperimento di «videogioco 2.0»: un'esperienza ludica collettiva, fortemente improntata sulla creatività, nella quale ogni giocatore è artefice del proprio universo virtuale. La modalità in singolo è solo l'abbrivio di un lungo percorso: un'ispirata introduzione al mondo di Sackboy, il pupazzo di juta con la zip, da completare per acquisire oggetti e materiali, adesivi ed effetti grafici, ovvero tutti gli elementi per sviluppare i propri livelli personalizzati. È nella fase di creazione, infatti, che il gioco mostra la sua reale ispirazione. Ogni utente può dare vita ad articolati micromondi incrociando centinaia di meccanismi. Gli stage ideati dai giocatori possono essere pubblicati su Internet per essere scaricati, provati e modificati da chiunque, in ogni parte del mondo. Online, fino a quattro utenti possono collaborare per risolvere enigmi o competere per raggiungere il traguardo.

La fisica che governa i movimenti riproduce con cura la realtà, permettendo di intuire le risposte a qualsiasi azione. Ogni oggetto può essere collegato ad altri, per dare forma a congegni di inaspettata complessità. Da un ponte levatoio a un razzo a molla, fino a una primitiva calcolatrice ricreata da un giocatore con circa 16.000 pezzi uniti a corda. ●

### LittleBigPlanet

Piattaforma: PlayStation 3

Sviluppatore: Media Molecule

\*\*\*\*\*

**Cosa succede** Sackboy è un pupazzo di juta con una zip sul petto e due bottoni al posto degli occhi. Il suo mondo, LittleBigPlanet, è quello che accade quando una stanza dei giochi degli anni '30 incontra il Meccano e i social network, incrociando meccanismi a corda e monitor, cavalli di legno e comunità online.

**Cooperativo, creativo competitivo.** LittleBigPlanet indaga su ogni aspetto del gioco. È individualità e comunità, creazione e risoluzione. I suoi mondi sono le città invisibili di Calvino, architetture della fantasia arricchite da straordinari dettagli, ma sempre aperte all'intervento di un demiurgo. LittleBigPlanet, in questo, non è solo un videogioco, ma un luogo. Evoluzionario.

UN  
PUPAZZO  
NELLE CITTÀ  
INVISIBILI

Nel mondo di «LittleBigPlanet»  
architetture di fantasia  
per esperienze di gruppo