



**A TUTTA
VELOCITÀ**

Licenza di uccidere

007 in prima persona



Quantum of Solace

Piattaforma: Tutte
Sviluppatore: Treyarch
Genere: Sparatutto in prima persona

Uno sparatutto in prima persona con licenza di uccidere, mettersi al riparo e azionare congegni. L'azione coinvolge, la trama avvolge ed essere Bond sconvolge, ma tutto rimane ancorato ai cliché del genere. E non stravolge. Consigliato a chi ama la saga cinematografica. O Daniel Craig. Shakerato.

Gears of War 2

Massacro a Hollywood



Gears of War 2

Piattaforma: Xbox 360
Sviluppatore: Epic Games
Genere: Sparatutto in terza persona

L'invasione aliena chiama, la squadra COG risponde. Il ritorno nel futuro *sci-fi* di *Gears of War* è degno del primo episodio: una squadra di energumani, armi e ultraviolenza. Ma quando si uccide, è tutta adrenalina. Un'esperienza di gioco potente, ma molto «hamburger e vitamine». Ignorante.

MotorStorm

Tra fango e realtà



MotorStorm: Pacific Rift

Piattaforma: PlayStation 3
Sviluppatore: Evolution Studios
Genere: Guida

Nel fango fino al collo, a bordo di auto, moto, buggy, quad o tir, fino al traguardo. O fino alla morte. Le sfide al limite del *MotorStorm* approdano nel Pacifico, ma la formula non cambia: percorsi alternativi e cinismo agonistico. Più caotico e vario, ma molto simile al prequel. Fradicio.



Una scena tratta dal videogame «Far Cry 2»

tovoce. Gli consegno una registrazione audio dello Sciacallo, ottenuta in segreto da un giornalista dissidente, lui mi passa qualche pillola contro la malaria.

Appena fuori, tra le strade del villaggio, i guerriglieri armati presidiano il quartier generale di una fazione rivoluzionaria. Oltre il ponte di legno, solo chilometri di giungla.

SCENARI DA ESPORARE

In una delle prime scene di *Far Cry 2* c'è tutta l'intensità narrativa di uno sparatutto in prima persona che, per una volta, propone un'esperienza diversa dal classico videogioco d'azione. La struttura è quella denominata «sandbox», con un enorme scenario aperto da esplorare, in cui trovare luoghi, incontrare persone, ascoltare storie. Ma diversamente da titoli simili, primo fra tutti *GTA IV*, *Far Cry 2* propone un ritmo di gioco lento, spesso ragionato, in cui la sequenza delle missioni da affrontare è scandita da lunghi spostamenti in auto nella giungla, dialoghi sul senso della guerra civile e appostamenti per espugnare i presidi nemici. Perché in realtà è l'Africa la reale protagonista del gioco. Immenso e immutabile, il continente nero ingoia il giocatore nella sua infinita povertà costruita sui diamanti, tra villaggi desolati, pattuglie armate, animali in libertà e tramonti straordinari. E quando lo schermo si spegne, sembra quasi di sentire qualche goccia di mal d'Africa.

Violento come *Black Hawk Down*, cinico come *Lord of War*, *Far Cry 2* è la realtà di un continente riletta al tempo dei videogiochi. Credere, obbedire, combattere, ma sullo sfondo di un mondo digitale che riflette, e critica, quello reale. Sconfinato.

Far Cry 2

Piattaforma: PC/PS3/Xbox 360
Sviluppatore: Ubisoft Montreal
Genere: Avventura/Sparatutto

Ivan Fulco

Africa nera, giorni nostri. In un paese dilaniato dalla guerra civile, due fazioni di guerriglieri si contendono il potere. Alle loro spalle, un potente trafficante, detto lo Sciacallo, si arricchisce rifornendo entrambi di armi e contribuendo al massacro della popolazione. Fast forward, villaggio di Mokuba.

All'interno di una chiesa diroccata incontro Padre Maliya, che mi accoglie nella penombra, parlandomi quasi sot-

**SANGUE
IN AFRICA
MA (NON) È
UN GIOCO**

È cinico e violento, eppure «Far Cry 2» è soprattutto un viaggio tra le atroci contraddizioni del continente nero