



## IL RITORNO DI LARA

I.F.  
[www.thefirstplace.it](http://www.thefirstplace.it)

### Need for Speed

Sotto copertura



**Need for Speed Undercover**

Piattaforma: Tutte

Sviluppatore: EA Vancouver

Genere: Guida

\*\*\*

**Un poliziotto** sotto copertura, in missione tra le bande della Tri-City. Una carriera nelle gerarchie criminali da percorrere tra gare urbane, inseguimenti e bolidi da acquistare e personalizzare. L'offerta è ricca, la tecnica valida, la qualità ludica superiore a ProStreet. Rinascita.

### Tomb Raider

Il recupero delle origini



**Tomb Raider Underworld**

Piattaforma: Tutte

Sviluppatore: Crystal Dynamics

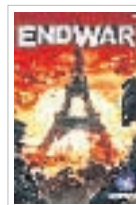
Genere: Azione/Aventura

\*\*\*\*

**Lara Croft** torna al passato, in un episodio che recupera atmosfere e dinamiche degli esordi. Un'avventura di ampio respiro, a base di esplorazione, combattimenti ed enigmi, da vivere all'interno di scenari straordinari, degni del primo episodio. Non mancano le innovazioni. Progressista.

### EndWar

La voce del capitano



**Tom Clancy's EndWar**

Piattaforma: Tutte

Sviluppatore: Ubisoft

Shangai

Genere: Strategia

\*\*\*

**Strategia** in tempo reale a colpi di microfono. In uno scenario bellico futuribile, per schierare e guidare le proprie unità è sufficiente impartire ordini vocali. Il risultato è un'esperienza totalmente nuova. Discreto il livello strategico, eccellente l'atmosfera, totale l'immersione. Multimediale.



Wii Music un videogioco per suonare in gruppo

della console, telecomando e Nunchuk, simulando il movimento di uno strumento. Eseguire correttamente il brano, al contrario, non è una priorità. La chiave è la libera interpretazione.

#### ANARCHIA CREATIVA

Nessun sistema di punteggio, nessun bonus, nessun game over, *Wii Music* non nasce come videogioco vero e proprio, quanto come vera e propria «esperienza musicale». Un party-game per suonare in gruppo, *in primis*, ma anche un *edutainment* per introdurre alla musica i più piccoli. Il gioco propone oltre 60 strumenti, associati a quattro diversi stili di impugnatura dei controller: chitarra, tromba, violino e percussioni. La fase musicale si svolge nella totale anarchia. Selezionato un brano, ogni componente della band conta su una propria linea melodica. Nulla impedisce, tuttavia, di rinunciare a un'esecuzione canonica, agendo liberamente sul proprio strumento virtuale. Il giocatore può aggiungere note intermedie, di saltare interi passaggi, ma anche di variare la performance con i tasti dedicati, attraverso i quali inserire accordi, stoppare le note o alterare il volume di esecuzione. *Wii Music* è l'emozione di giocare per la prima volta un videogioco a occhi chiusi. Un'esperienza ludica in cui l'unico obiettivo è esprimere liberamente il proprio estro musicale. L'elemento primario del gioco, il fattore creativo, rimane tuttavia limitato. Per quanto sia possibile personalizzare l'esecuzione, infatti, è sempre il sistema a scegliere le note eseguite, permettendo al giocatore di agire quasi unicamente sul ritmo. Quello che rimane è un nuovo approccio al genere, adatto a chiunque voglia fare musica senza conoscere la musica. Pedagogico. ●

# UN PARTY GAME DI GRUPPO

Una band virtuale e sessanta strumenti:  
per suonare su Wii Music  
serve solo tanta fantasia

#### Wii Music

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Nintendo

Genere: Musicale

\*\*\*

Ivan Fulco

**N**ato da un'idea di Shigeru Miyamoto, il padre di Super Mario, *Wii Music* è la risposta Nintendo al fenomeno dei videogiochi musicali esplosi negli ultimi anni sulle note di titoli come *Guitar Hero* o *Rock Band*. Ma diversamente da questi ultimi, da giocare con riproduzioni di strumenti reali e con l'obiettivo di ripetere una melodia, *Wii Music* inverte l'approccio. Per suonare è sufficiente agitare a tempo i controller