

Videogames



**ESPLORARE
ALTRI MONDI**

Imparo il cinese

Maestri interattivi



Il mio coach: Imparo il cinese

Piattaforma: Nintendo DS

Sviluppatore: Sensory Sweep

Genere: Trainer

Valutazione: **

Studia la grammatica, disegna i caratteri cinesi, registra la tua pronuncia e paragonala a quella dell'insegnante, accumulando punti per superare le lezioni. Include dodici minigiochi, un dizionario da 12mila termini e alcune centinaia di frasi. Per gioco, ma non troppo. Introduttivo.

Il Signore degli anelli

Ritorno in battaglia



Il Signore degli anelli: La conquista

Piattaforma: Tutte

Sviluppatore: Pandemic Studios

Genere: Azione

Valutazione: **

Le migliori battaglie della trilogia in un gioco d'azione incentrato sul combattimento. Personaggi e scenari sono riprodotti con stile, ma le dinamiche di gioco, fortemente ripetitive, falliscono a medio termine. Un omaggio per appassionati, non per videogiocatori. Lucriflessa.

Skate It

Rivoluzione aerea



Skate It

Piattaforma: Wii/NDS

Sviluppatore: Electronic Arts

Genere: Sport

Valutazione: ***

Lo skateboard reinventato. Su NDS si simulano i trick tracciando linee con il pennino sul touch screen, su Wii agitando il Wiimote e muovendosi sulla Balance Board. La formula soddisfa nel primo caso, strugge nel secondo. Ma la tenacia paga e l'esperienza è rivoluzionaria. Impavido.



Iperreale Un'immagine tratta da «Skate 2»

vennero letteralmente spazzati via dalla potenza innovatrice di Skate. Alle acrobazie inverosimili di Tony Hawk, il gioco EA rispose tornando alle radici, e proponendo un'esperienza non per supereroi, ma per veri artigiani dell'ollie. Il sistema di controllo abbandonava così l'uso di articolate combinazioni di tasti per delegare tutto alle due levette analogiche: la prima per gestire il corpo dello skater, la seconda per simulare l'azione sulla tavola. Il risultato fu un approccio assolutamente innovativo, che viene riproposto integralmente nel nuovo episodio.

LA RELIGIONE DELLO SKATER

Riscritte le regole un anno fa, *Skate 2* obbedisce oggi al suo stesso credo, riproponendo dinamiche di gioco molto simili al passato, solo *bigger and better*. È più grande la città di San Vanelona, paradiso virtuale degli skater, creata dai designer come punto d'incontro architettonico tra San Francisco, Vancouver e Barcellona. È più esteso il repertorio di trick, ora leggermente più complessi. Ma per il resto il feeling è rimasto inalterato. Ed è qui che il sequel di Skate ribadisce la sua carica di innovazione. Se Tony Hawk elevava l'arte dello skateboard al parossistico, il titolo EA riduce nuovamente tutto alla dimensione del verosimile. Una dimensione nella quale ogni singolo ollie richiede criterio, un grind impone sangue freddo, un decimo di air in più è una conquista. *Skate* impone di essere instancabili, rigorosi, ma pur sempre istintivi. Esattamente come accade su strada. Un gioco sporco, che immerge nella reale filosofia della tavola, e che cattura il rumore delle ruote sull'asfalto e il profumo dell'olio sulle dita. Più che reale. Iperreale. ●

Skate 2

Piattaforma: PS3/Xbox 360

Sviluppatore: Electronic Arts

Genere: Sport

Valutazione: ***

IVAN FULCO

www.thefirstplace.it

Solo i grandi sanno riscrivere le regole. Ma solo i folli tentano di riscriverle due volte di seguito. Un anno fa, quando il primo *Skate* esordì tra lo scetticismo degli appassionati, il campione che dettava le regole era ancora Tony Hawk, con la sua serie di skateboard basata sulle celebrità delle quattro ruote e sull'esecuzione di trick al limite dell'impossibile. Dieci anni di successi che, tuttavia,

**IL
PARADISO
DEGLI
SKATERS**

**La melodia delle ruote
e il profumo dell'olio:
EA rilegge lo skate**