



## BATTAGLIE VIRTUALI

Ivan Fulco  
www.thefirstplace.it

### Street Fighter

Fight club



#### Street Fighter IV

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360

Sviluppatore: Capcom

Genere: Picchiaduro

\*\*\*\*

**La storia dei videogiochi** in un nuovo capolavoro del combattimento. Gli scenari conquistano il 3D, il sistema di gioco conferma il 2D, la giocabilità eccelle in ogni dimensione. Intuitivo, articolato, squisitamente bilanciato. Per tutti gli amanti del genere e non solo. Innoallagioia.

### Shellshock

Vietnam horror



#### Shellshock 2: Blood Trails

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360

Sviluppatore: Rebellion

Genere: Sparatutto in prima persona

\*\*

**Cambogia, 1969.** Il Vietnam cinematografico incontra l'horror, in una guerra con risvolti da X-Files. La violenza delle immagini prevale sulla qualità ludica: l'innovazione è ai minimi storici, la giocabilità di vecchia generazione, la realizzazione tecnica incerta. Superfluo.

### Naruto

Ninja fandom



#### Naruto: Clash of Ninja Revolution 2

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Tomi

Genere: Picchiaduro

\*\*\*\*

**La serie di Naruto** alla sua ennesima evoluzione. La modalità Storia è di degna qualità, il sistema di combattimento accessibile ma approfondito. Su tutto, la fedele riproduzione dei personaggi della serie. Un omaggio al fandom di Naruto, innocuo per tutti gli altri. Ossequioso.



Città morta Un ambiente di «Silent Hill»

ORRORE  
CHE NON  
TOCCA  
L'ANIMA

Ritorno a Silent Hill  
in una città sempre  
uguale a se stessa

rà ad attenderlo un altro incubo. Le strade sono deserte, gli edifici vuoti, i negozi serrati. A casa sua, la madre siede nel salone al piano terra, fissando il vuoto con una Magnum appoggiata alle gambe. Josh, suo fratello, è scomparso. Eppure nessuno sembra sapere cosa stia accadendo a Shepherd's Glen...

#### DIECI ANNI DI STORIA

Il ritorno di Alex Shepherd a Silent Hill, l'ennesimo di una saga iniziata negli anni 90, è la replica di un format che oggi tenta di adattarsi a un nuovo pubblico. Apparentemente uguale ai suoi predecessori, sia in termini di *game design* che dal punto di vista iconografico, *Homecoming* è in realtà un *Silent Hill* più orientato all'azione che alla speculazione narrativa. Un gioco che, nel ripetere sé stesso a oltranza, ha tuttavia perso oggi il suo primato. A dieci anni dal primo episodio, le atmosfere angoscianti degli esordi sono un cliché usurato dal tempo. La nebbia che invade la città, i misteri dei suoi abitanti, le dimensioni parallele: nulla è più lo stesso. È un ricordo, almeno in parte, anche l'approccio da horror psicologico, vagamente offuscato da una nuova filosofia narrativa. Shepherd è un soldato addestrato a combattere, non un uomo qualunque, e la città è popolata da mostri, non da avvisaglie di mostri. La discesa nell'incubo, metaforico viaggio purificatore nei primi episodi, diventa qui spesso uno scontro diretto con il male, perlopiù declinato nel *gore*. Ma la formula è troppo potente per non funzionare. Lo scenario di gioco avvolge, i misteri della città coinvolgono, l'esperienza rimane suggestiva. Manca la raffinatezza narrativa di dieci anni fa, ma l'horror ha molti volti, e questo ha ancora una ragione d'essere. Occidentalizzato. ●

#### Silent Hill: Homecoming

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360

Sviluppatore: Double Helix

Genere: Avventura/Azione

\*\*\*\*

#### IVAN FULCO

MILANO

Alex Shepherd, giovane reduce della Guerra del Golfo, si risveglia di colpo sul sedile di un camion. Siamo quasi arrivati in città, gli spiega l'uomo al volante. È appena riemerso da un incubo, popolato da esseri deformi e corpi smembrati su lettini d'ospedale, ma ora non attende altro che rivedere la sua famiglia. Quello che non sa è che appena giunto a Shepherd's Glen trove-