



## DENTRO L'ECESSO

Ivan Fulco  
www.thefirstplace.it

### 50 Cent

Hip-hop killer



**50 Cent: Blood on the Sand**

Piattaforma: PS3/Xbox 360

Sviluppatore: Swordfish Studios

Genere: Sparatutto in terza persona

\*\*\*

**Gears of War** incontra Army of Two e The Club. Scontri a fuoco, sangue a fiumi, combo di uccisioni e trash talk per uno shooter che è un inno al testosterone East Coast. Ignorante oltre i limiti critici, eppure la formula funziona. Per hip-hopper senza pensieri. Themassacre.

### House of The Dead

Zombie killer



**The House of the Dead: Overkill**

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Headstrong Games

Genere: Sparatutto con pistola

\*\*\*

**La storica serie** di sparatutto con light gun ritorna su Wii con un nuovo episodio per Wii Zapper, tra orde di zombie, gore ai massimi storici e una sceneggiatura violentemente trash. Ritmo e azione non deludono, scarse le novità, ma il livello grafico del Wii è una sofferenza. Involuti.

### Spectrobes

Pokemon killer



**Spectrobes: Oltre i Portali**

Piattaforma: Nintendo DS

Sviluppatore: Jupiter Multimedia

Genere: Azione/GDR

\*\*\*

**La risposta Disney** ai Pokemon. Un universo 3D in cui viaggiare, esplorare, combattere, dissepellire fossili e crescere Spectrobes. Enorme, intricato, complesso, in alcuni casi intransigente, ma carico di contenuti. Per piccoli fan del genere, dotati di tempo e dedizione. Kolossal.



Alla guida Simulazione automobilistica per coinvolgere i giocatori



# IL MESSIA A QUATTRO RUOTE

Una promessa per  
gli appassionati  
di simulazione?

Esattamente come accaduto con l'ultimo Race Pro.

Atteso su Xbox 360 come il Messia dei videogiochi di guida, la prima incursione di SimBin nel mondo console è, contrariamente alle aspettative, un gioco che non riesce ad eccellere sotto nessun aspetto. Race Pro fallisce dal punto di vista tecnico, ricreando uno scenario audiovisivo degno di un titolo di vecchia generazione. Delude dal punto di vista ludico, proponendo modalità di gioco classiche, senza il coraggio di sperimentare o innovare. Ma soprattutto, non riesce a legittimare il primato di SimBin nel settore della simulazione automobilistica, offrendo un'esperienza di guida che, per quanto verosimile in termini di fisica e controllo delle auto, troppo spesso non riesce a coinvolgere il giocatore.

#### TECNICA IN DIFETTO

Sono molto lontani, in questo senso, i migliori esponenti del genere su console. Non c'è paragone con la qualità grafica di Project Gotham Racing 4, con l'eccellenza ludica di Race Driver: Grid, con il coinvolgimento simulativo di Forza Motorsport 2. Manca la passione, ma è soprattutto la tecnica a essere in difetto. Alla fine dei giochi, dall'esperimento di SimBin su console emerge solo la percezione di uno sviluppo inadatto alle ambizioni del progetto, forse a causa dello scarso tempo a disposizione, forse per la ridotta esperienza del team svedese su console. Il risultato è un gioco che raccoglie un'eredità d'eccellenza, con molte promesse all'interno del codice, ma che non riesce a dimostrarsi all'altezza dei campioni di categoria. Non è mai facile essere i migliori. Soprattutto quando si cambia campo da gioco. Interuptus. ●

#### RACE Pro

Piattaforma: Xbox 360

Sviluppatore: SimBin

Genere: Guida

\*\*

#### IVAN FULCO

**N**on è mai facile essere i migliori. Chiedetelo ai ragazzi di SimBin, studio di sviluppo svedese che, negli ultimi anni, ha dominato il panorama dei videogiochi automobilistici su PC con titoli come GTR o Race, assolute vette d'eccellenza del racing simulativo. Non è mai facile essere i migliori perché, quando sbagli un colpo, il fallimento assume tutta un'altra prospettiva.