

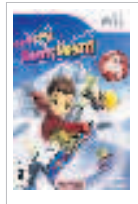


## CARTONI INTERATTIVI

Ivan Fulco  
www.thefirstplace.it

### Family Ski

Sciatori cartoon



#### Family Ski & Snowboard

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Namco

Bandai Games

Genere: Sport

\*\*\*

**In piedi sulla Balance Board** (opzionale), Nunchuk e Wiimote tra le mani, ci si lancia in pista sugli sci o sullo snowboard. I controlli rispondono bene, l'offerta di gare (dallo slalom all'half-pipe) è ampia. Virtuosciare non è mai stato così immersivo. Per giovani discesisti. GustavoThoeWii.

### Pensa !n Fretta

Quiz alla Disney



#### Disney: Pensa In Fretta

Piattaforma: Wii/PS2

Sviluppatore: Magenta

Software

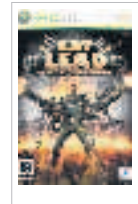
Genere: Quiz

\*\*\*\*

**Il quiz televisivo** in formato under-12. Tutti i personaggi e il folklore della banda Disney, con oltre 5.000 domande sui cartoni animati, escursioni nella cultura generale e test di colpo d'occhio. Scenograficamente ottimo, eccelle nel ritmo di gioco. Richiede l'uso dei Buzzer. Endemoliano.

### Matt Hazard

Eroi di cartone



#### Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Piattaforma: PS3/Xbox 360

Sviluppatore: Vicious Cycle

Genere: Sparatutto in terza persona

\*\*

**Matt Hazard**, eroe anni '80, torna in azione. In realtà il personaggio non esiste, la sua metastoria è un trionfo d'inventiva, il suo gioco molto meno: il classico *Gears of War* con molto piombo e poco fosforo. Onesto e ironico, ma pregiudicato dalla scarsa qualità tecnica. Metaflop.



**Killzone 2** Una guerra sporca, combattuta corpo a corpo

# L'INIZIO DI UNA NUOVA GUERRA

**Killzone 2** Erede della fantascienza classica, ci mostra una battaglia sporca in cui il nemico colpisce alle spalle

#### **Killzone 2**

PlayStation 3

Sviluppatore: Guerrilla

Genere: Sparatutto in prima persona

\*\*\*\*

#### **IVAN FULCO**

MILANO

**M**io popolo, fratelli e sorelle di Helgan» esordisce Scolar Visari, Imperatore degli Helghast, nel suo discorso alla nazione. Il suo esercito di coloni dissidenti minaccia ancora una volta gli umani di Vekta. Ma dopo anni di guerra, l'unica via d'uscita dalla crisi pare essere la controffensiva, con l'invasione del pianeta Helghan e la cattura dell'Imperatore in

persona. La squadra del sergente Tomas Sevchenko avrà un ruolo chiave nelle operazioni. È l'inizio di una nuova battaglia, ma anche di un nuovo punto di riferimento nella storia dei videogiochi.

#### **DIETRO LE LINEE NEMICHE**

In guerra su un pianeta ostile, assediato da un nemico spietato, il sergente Sevchenko è il protagonista di uno sparatutto in prima persona che replica fedelmente la struttura dei classici di genere, integrando tuttavia un paio di scelte chiave per le dinamiche di gioco. Primo, un leggero rallentamento nei controlli del personaggio. Secondo, un agile sistema di copertura dietro gli elementi dello scenario. Due variazioni che, nel loro piccolo, contraddistinguono egregiamente *Killzone 2*. Nonostante l'ambientazione futuristica, è una guerra sporca, quella combattuta dalla squadra del sergente Sev. Non è la fantascienza high-tech della scuola classica, fatta di attacchi a distanza e di armi infallibili, ma uno scontro uomo contro uomo. Una sorta di Seconda Guerra Mondiale aggiornata al futuro remoto, in cui il nemico può aggirarci e colpirci alle spalle. Ed è questa la chiave dell'esperienza bellica di *Killzone*: il costante senso di insicurezza. Una sensazione di coinvolgimento esaltata da una realizzazione tecnica di straordinario livello, che riesce ad avvolgere in un mondo visivamente iper-reale. Poco importa che la trama, in tutto questo, non sia degna di rilievo. *Killzone 2*, in primis, racconta la fantascienza con gli strumenti del videogioco, ovvero nella fase dell'interazione. Questa è la vera guerra sul campo, pare voler dire Guerrilla. L'esperienza che vi attende non può essere vissuta altrove. Kolossal. ●