



STRATEGIE DI GUERRA

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Halo Wars

Democrazia light



Halo Wars

Piattaforma: Xbox 360
Sviluppatore: Ensemble Studios
Genere: Strategia

Il genere RTS perfettamente declinato su console. Il brand è Halo, lo sviluppatore Ensemble Studios, il risultato è uno strategico di livello, più agile e lineare rispetto agli esponenti Pc, ma non banalizzato. Perfetti i controlli, buono il comparto tecnico. Per strateghi con repulsione da Pc. Light.

Patapon 2

Tribù guerriera



Patapon 2

Piattaforma: PlayStation Portable
Sviluppatore: SCEI
Genere: Azione/Musicale

Al comando di un esercito, battendo a tempo i tamburi di guerra per impartire ordini di attacco e difesa. Un'esperienza strategico-musicale al limite dell'ipnotico. La formula di gioco è rimasta inalterata, eccetto alcune nuove opzioni tattiche. Per chi ha sviluppato dipendenza dal prequel. Tribale.

World in Conflict

Classici extended



World in Conflict: Complete Edition

Piattaforma: PC
Sviluppatore: Massive Entertainment
Genere: Strategia/Azione

Un caposaldo del genere ritorna su Pc due anni dall'uscita con un'edizione completa che include l'espansione Soviet Assault. La III guerra mondiale di Massive è un trionfo di strategia e di azione, con una progressione articolata ma non ostica. Per cultori della distruzione. Highlander.



Colpi di racchetta non senza difficoltà nel videogioco «Mario Power Tennis»

sistema di controllo, basato sull'uso del Wiimote per simulare il movimento della racchetta. E rivoluzionando così l'intera esperienza di gioco.

PARTITE DA SALOTTO

Camelot ha compiuto un buon lavoro di riscrittura sul nuovo tennis Nintendo, implementando una lunga serie di movimenti con il Wiimote che consentono al giocatore di prodursi in ogni genere di colpo. Eppure, per chi è alla ricerca di un tennis più complesso di quello contenuto in Wii Sports, l'impatto con Mario Power Tennis è inizialmente straniante. Il movimento sul campo è in parte controllato dalla Cpu, eseguire il tiro programmato non è mai agevole, impostare una traiettoria di tiro è particolarmente arduo. Ai primi minuti di disorientamento, in cui la casualità regna sovrana, segue una progressiva immersione nei match, durante la quale si riesce a familiarizzare con il nuovo sistema. Ma la precisione dei controlli, alla resa dei conti, si rivela comunque limitata, riducendo una qualsiasi partita tra non-professionisti a una serie di scambi in cui litigare con il Wiimote per arginare gli errori. La precisione aumenta dopo la fase di apprendimento, portando anche a qualche colpo ragionato, ma la cifra strategica dell'originale è oggettivamente persa. Una rivoluzione che si limita a variare la messa a fuoco. Quello che prima era un trionfo di strategia, è ora una prova di pura coordinazione motoria. Prevale la dinamica di gioco superficiale e soprattutto il multiplayer, supportato da numerose modalità, minigiochi e tutto il folklore della Mario band. Questo è il videogioco ai tempi della nuova Nintendo: due spaghetti in compagnia. W-Generation. ●

New Play Control! Mario Power Tennis

Piattaforma: Nintendo Wii
Sviluppatore: Camelot Software
Genere: Sport

IVAN FULCO

MILANO

A volte ritornano, gli eroi del videogioco. Ma raramente accade che, nel passaggio da una piattaforma all'altra, la loro formula di gioco venga letteralmente stravolta. Mario Power Tennis è un'eclatante eccezione. Wiimake della serie New Play Control, il titolo Camelot riprende integralmente l'edizione GameCube del gioco del 2004, riproponendolo su Wii con un nuovo

IL TENNIS
DELLA
GENERAZIONE
WII

Un classico del 2004
ritorna su Wii con
nuovi controlli realistici