



BATTAGLIE GIAPPONESI

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Tenchu

Ninja nell'ombra



Tenchu: Shadow Assassins

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Acquire

Genere: Azione/Stealth

La via del **ninja** impone di muoversi come un'ombra, nel buio e in silenzio, per sorprendere il nemico. Ma stavolta a colpi di Nunchuk. Violento, poco verosimile, tecnicamente discreto, strutturalmente rigido, ma può regalare soddisfazioni. Una serie storica, un episodio valido. Compromesso.

Naruto

L'ombra del ninja



Naruto: Ninja Destiny II - European Edition

Piattaforma: Nintendo DS

Sviluppatore: Tomy

Genere: Avventura

Picchiaduro

**

Una nuova avventura di Naruto, tra esplorazione e combattimenti, ma senza sussulti. Il sistema di controllo, intuitivo ma non approfondito, richiede di usare il *touch screen*. La modalità multiplayer Wi-Fi risolve un titolo consigliato solo agli appassionati ancora non paghi. Bulimia.

Broken Sword

L'ombra dei templari



Broken Sword: Il Segreto dei Templari Director's Cut

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Ubisoft

Genere: Avventura grafica

A dodici anni dall'esordio, torna il primo episodio di una serie cult. Sceneggiatura rielaborata, fasi di gioco ampie, grafica e controlli riadattati al Wii. Tecnicamente non esalta, ma ludicamente rimane un capolavoro. Per chi vuole avvicinarsi alla storia del punta & clicca. Parigi.

Tom Clancy's H.A.W.X.

Piattaforma: PC/PS3/Xbox 360

Sviluppatore: Ubisoft Romania

Genere: Azione/Simulazione

IVAN FULCO

Nell'anno 2014, la guerra è ormai una questione privata. In difficoltà per il dilagare di conflitti su scala planetaria, i Governi di tutto il mondo si rivolgono alle compagnie militari private per contrastare la minaccia dei nemici della democrazia. Tra queste, la Artemis Global Security del maggiore David Crenshaw, un corpo d'élite specializzato in operazioni aeronautiche. Saranno questi gli uomini che dovranno confrontarsi con il più violento attacco agli Stati Uniti della storia...

YANKEE, MA PER GIOCO

H.A.W.X. è un simulatore di combattimento aereo profondamente democratico. Non solo per il canovaccio narrativo, il classico fumettone fantapolitico in stile Tom Clancy nel quale le forze del Bene tentano di salvaguardare la democrazia occidentale, ma soprattutto per l'accessibilità del sistema di gioco. Pur di non interdire il suo pubblico, il titolo Ubisoft sceglie di eccedere in termini di funzioni di volo assistito, rinunciando alle scarse velleità simulate in favore di un approccio totalmente arcade. Le manovre eseguibili rasentano l'impossibile, le armi di bordo non richiedono rifornimenti, gli indicatori dell'HUD guidano nelle operazioni di attacco e difesa. La sensazione di simulatore



La guerra ai tempi del videogioco

GIUSTA
SFIDA
AL
TERRORE

Tom Clancy torna
a raccontare storie di guerra:
God save the U.S.A.

"for dummies" è prepotente sin dal principio. Ma a guadagnarne, in tutto questo, è solo il ritmo dell'azione. Frenetico e ben sceneggiato, il dogfighting di H.A.W.X. coinvolge con le sue dinamiche leggere, riuscendo a elargire degne suggestioni a qualsiasi aspirante Top Gun. La presenza di compagni a cui impartire ordini incrementa il livello strategico, le modalità cooperative e competitive online instillano adrenalina. E alla fine, tutto scorre come nei film di Hollywood degli '80 o nei videogiochi dei '90, in un metaforico incontro tra il Tom Cruise dei tempi d'oro e l'Ace Combat degli esordi. È solo una possibile declinazione della guerra ai tempi del videogioco, ma funziona. Puro spettacolo, molte esplosioni, qualche parolaccia e tutti felici. In fondo, chi ha bisogno della realtà quando esiste il virtuale? Enduring-freedom. ●