



A SANGUE FREDDO

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Confrontation

Tempo di guerra



Socom: Confrontation

Piattaforma: PlayStation 3

Sviluppatore: Slant Six

Genere: Sparatutto in terza persona

A sei anni dal primo episodio, le battaglie tattiche dei Navy SEALs approdano su PS3. Nessuna campagna in singolo, solo multi-gioco. La formula è ancora valida, ma l'offerta è limitata. Qualche problema grafico e la scarsa innovazione gli negano l'eccellenza del passato. Solo per fan. Ripetente.

Dead Rising

Bloody Zombie



Dead Rising: Chop Till You Drop

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Capcom

Genere: Azione/Avventura

Frank West torna a Willamette per sopravvivere in un centro commerciale invaso dagli zombie. Wiimake dell'instat-classic del 2006, recupera le eccellenti atmosfere dell'originale, ma non grafica e dinamiche, impoverite nella conversione. Per chi ama lo zombicidio ma ha solo un Wii. Svendita.

MadWorld

Un fumetto pulp



MadWorld

Piattaforma: Nintendo Wii

Sviluppatore: Platinum Games

Genere: Picchiaduro a scorrimento

Un fumettone pulp in bianco e nero con il gusto dell'ultraviolenza. A Varrigan City uccidere non basta: causare il massimo della sofferenza è la chiave. Sangue, mutilazioni e un sistema di controllo a base di Wiimote e Nunchuk. Geniale, ma fino alla noia, che arriva presto. Catartico.

Resident Evil 5

Piattaforma: PC/PS3/Xbox 360

Sviluppatore: Capcom

Genere: Azione

IVAN FULCO

MILANO

Regione africana di Kijuju, giorni nostri. Un parassita di origine sconosciuta sta infettando la popolazione locale, trasformando gli abitanti in zombie assetati di sangue. A indagare viene inviato Chris Redfield, agente della B.S.A.A. e, in passato, membro della squadra S.T.A.R.S., già operativa durante la crisi di Raccoon City di dieci anni prima. Il sospetto è che dietro gli ultimi eventi ci sia la Umbrella Corporation. E che i suoi esperimenti biologici siano arrivati fin nel cuore dell'Africa...

LA RI-NASCITA DI UNA SAGA

Ultimo episodio di una serie decennale, nata nel 1996 su PlayStation e Saturn, *Resident Evil 5* ricalca in pieno la struttura del precedente capitolo, quella dell'ibrido tra survival horror e shooter in terza persona, confermando così la nuova vocazione della saga, ormai fortemente votata all'azione. Due protagonisti con possibilità di cooperare, un'ambientazione molto suggestiva, un lungo viaggio negli orrori delle mutazioni biochimiche ma, su tutto, la passione per il puro intrattenimento. La nuova avventura di Chris Redfield, in questo, non tenta di recuperare le atmosfere horror degli esordi. La tensione, l'oscurità e i silenzi che avevano tracciato la linea dei primi episodi, e che già erano stati



Tanta azione per sventare un flagello scatenato nel continente nero dagli esperimenti di una corporation

L'ALBA MALIGNA DEI MAJINI

Resident Evil/Atto quinto
nell'Africa nera
l'inferno in Terra

mitigati nel quarto capitolo, vengono qui ulteriormente diradati. Ma il coinvolgimento rimane ineguagliabile. La paura dell'anima viene rimpiazzata dalla paura del corpo, l'allusione dall'ostentazione, il silenzio dal fragore. Permangono alcune tracce di quel passato, ma oggi a dettare le sensazioni di gioco ci sono altre ispirazioni. C'è molta America, soprattutto, in quest'ultimo episodio di una serie giapponese per nascita. Due personaggi esteticamente stereotipati, una dinamica action molto violenta, un approccio grafico dai connotati occidentali. Ma più di tutto c'è la volontà di raccontare una storia degna, per regia e coinvolgimento, di un kolossal a stelle e strisce, tutto pop-corn e Coca-Cola. Non c'è profondità di pensiero nell'inferno in terra di Kijuju. Apri gli occhi e fai fuoco, è il mantra. Blockbuster. ●