

Video Games

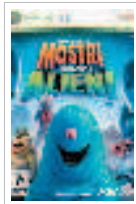


ALIENI E ALIENATI

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Mostri contro Alieni

Guerra d'animazione



Mostri contro Alieni

Piattaforma: Tutte
Sviluppatore: Activision
Genere: Azione\Piattaforme
**

Dal cinema alle console. Per sconfiggere Gallaxhar ci si alterna ai comandi di B.O.B., Ginormica e l'Anello mancante, in un mix di piattaforme, picchiaduro e percorsi su rotaia. La presentazione è valida, ma il senso di déjà-vu è oltre i limiti. Strettamente riservato ai microfani del film. Terrestre.

Wheelman

Guerra urbana



Wheelman

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360
Sviluppatore: Tigon
Genere: Azione\Avventura

GTAIV incontra Burnout Paradise e Pursuit Force. Mancano lo stile del primo e la tecnica del secondo, ma può intrattenere. Su tutto, le fasi in auto, tra inseguimenti, sparatorie e incidenti. La Barcellona virtuale merita un plauso, il gusto per l'eccesso hollywoodiano anche. Vindiesel.

Wanted

Guerra personale



Wanted: Weapons of Fate

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360
Sviluppatore: Grin
Genere: Sparatutto in terza persona
**

Ennesimo clone di *Gears of War* in chiave moderna. Stavolta si aggiunge un personaggio noir su licenza fumettistica, un sistema di proiettili curvanti e una modalità di fuoco al ralenti. Purtroppo mancano migliori capacità tecniche e qualche spunto di design. Apprendista.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Piattaforma: Nintendo Wii (gioco acquistabile online su Virtual Console)
Sviluppatore: Nintendo
Genere: Avventura

IVAN FULCO

A volte pare impossibile superare i propri maestri. Alcuni rinunciano, altri tentano di evitare il confronto diretto, magari percorrendo nuove strade. Accadde questo nell'aprile del 2000, quando *Majora's Mask* esordì su Nintendo 64 a due anni da *Ocarina of Time*, uno dei migliori videogiochi di sempre. Ereditata la struttura del progenitore, quella dell'avventura in un mondo 3D, *Majora's Mask* scelse così un approccio narrativo del tutto innovativo. Per un malvagio intrigo di Skull Kid, la Luna sta per schiantarsi sulla superficie del pianeta. Mancano solo tre giorni all'impatto. Sarà Link a dover salvare Clock Town, cercando di sventare la minaccia in 72 ore. Dalla sua parte avrà la sua magica ocarina, che gli permetterà di tornare indietro nel tempo appena prima del disastro, per rivivere ancora e ancora i medesimi tre giorni di speranza...

OGNI 72 ORE...

Da queste originali premesse prese vita nove anni fa una delle avventure più elaborate mai sviluppate, costruita da Nintendo come un perfetto meccanismo a incastro. Nel flusso delle 72 ore che si ripetono, la via che conduce Link alla salvezza è un complesso enigma da ricostruire scoprendo eventi e azioni da con-



La leggenda di Zelda: un videogame avvincente in corsa con il tempo

LINK:
MEMENTO
AUDERE
SEMPER

Settantadue ore
per salvare il pianeta:
il tempo è un viaggio in Zelda

catenare. In tutto questo, il primo alleato è il nostro diario, attraverso il quale pianificare, ogni 72 ore, un percorso migliore del precedente, per avvicinarci al compimento della missione. Ma nel 2000 non solo l'innovativo approccio alla narrazione rese straordinario *Majora's Mask*. Quello che pervade l'animo è la straniante percezione del proprio essere digitale. È il senso di caducità, di ineluttabilità, da contrastare agendo da soli, spersi in un mondo all'apparenza impossibile da dominare, ma che può essere infine piegato all'ingegno del singolo. È Memento che incontra Groundhog Day, un lungo enigma nel tempo e nello spazio, in cui abbandonarsi lucidamente. Un'esperienza non per tutti, eppure consigliata a tutti. Perché quando torna l'alba, è un nuovo giorno a Clock Town. Oggi migliore del precedente. ●