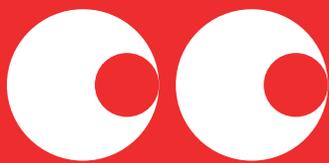


Videogames



**IO,
NINJA**

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Ninja Blade

Ninja hollywood



Ninja Blade

Piattaforma: Xbox 360
Sviluppatore: From Software
Genere: Azione

Ninja Gaiden incontra Devil May Cry e God of War. Manca la complessità strutturale del primo, l'estetica del secondo e l'epicità del terzo, ma il taglio molto cinematografico, con abuso di quick time event, gli dona fascino. Per chi ha completato i tre titoli d'apertura ed esige ancora ninja. Riserva.

Afro Samurai

Samurai manga



Afro Samurai

Piattaforma: PS3/Xbox 360
Sviluppatore: Namco Bandai Games
Genere: Azione/Avventura

Dal manga di Takashi Okazaki, la storia di Afro, un samurai nero al tempo del Giappone feudale. L'anima black della East Coast si incarna in un picchiaduro 3D di degno livello con atmosfere che non ti aspetti. Doppiaggio originale di Samuel L. Jackson e musiche di RZA. Più che samurai. Afrosamurai.

The Dishwasher

Samurai metal



The Dishwasher: Dead Samurai

Piattaforma: Xbox 360 (Xbox Live Arcade)
Sviluppatore: Ska Studios
Genere: Azione

Il lavapiatti samurai affronta la minaccia cyborg in un picchiaduro 2D a scorrimento con il gusto del fumetto. Lo stile non manca, le combo imperano, la difficoltà raggiunge vette di lirismo. Un progetto amatoriale promosso a Xbox. Per cultori della vecchia scuola. Lowbudget.



Azione Una schermata del gioco «Pro Evolution Soccer 2009»

Pro Evolution Soccer 2009

Piattaforma: Nintendo Wii
Sviluppatore: Konami
Genere: Sport

IVAN FULCO

ROMA

L'Italia è una repubblica fondata sul calcio. Il videogioco un impero dominato dal Wii. Alla luce delle premesse politiche, era lecito attendersi un gioco profondamente nazionale-popolare per la trasposizione di *Pro Evolution Soccer* su console Nintendo. Ma il calcio non è una scienza esatta. E Konami, invece di puntare sul classico, ha scelto di sperimentare per il suo PES in

edizione Wii, proponendo un sistema di controllo basato su Wiimote e Nunchuk. In luogo del normale controllo dei giocatori, un indicatore da puntare sul campo, premendo un tasto per impostare una direzione di corsa e un altro per eseguire un passaggio. In luogo del tasto del tiro, la necessità di scuotere il Nunchuk. Un sistema di gestione della squadra che permette di spostare qualunque giocatore in qualunque punto del campo in qualsiasi momento, per organizzare il gioco senza palla.

SCUOLA CALCIO DIGITALE

L'esito di questo intreccio di controlli è un gioco fortemente ostico per i principianti. Ogni singolo passaggio richiede precisione, il gioco di squadra è un esercizio di tempismo, l'azione ragionata una dimostrazione di velocità di pensiero. La complessità della fase d'attacco, inevitabilmente rallentata, viene bilanciata tuttavia da una fase difensiva ancora più rigida da gestire, elemento che assicura un buon equilibrio tra le forze in campo. Eppure, a chi voglia investire tempo ed energie sull'esperimento Konami, PES 2009 promette soddisfazioni che pochi altri sim-soccer possono offrire. È l'emozione semplice di un filtrante perfetto, di un cambio di campo, di un triangolo sulla fascia. È l'appagamento estetico di rubare palla con un anticipo, di far scattare un mediano per aprire la difesa avversaria e di filtrare un rasoterra per l'attaccante in area. Un'esperienza di gioco complessa, a tratti estenuante, ma mai così simile al calcio reale. Se la serie classica di Pro Evolution Soccer è il Bar Sport, PES 2009 è una Coverciano digitale. Il calcio totale finalmente a dimensione di controller. Cruijff. ●

**CALCIO
LA
GENERAZIONE
CRUIJFF**

**Pro Evolution Soccer
al suo massimo livello
di simulazione**