



**VITE
DIGITALI**

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Hannah Montana

Vita sul palco



**Hannah Montana:
The Movie**
Piattaforma: PC\PS3\Xbox
360\Wii
Sviluppatore: n-Space
Genere: Avventura\Musicale
*

In tour con Hannah Montana, per un'avventura tra la campagna del Tennessee e il palcoscenico, tra dialoghi da teenager, abiti alla moda e minigiochi musicali senza ispirazione. In parte bucolico, in parte glamour, ma privo di senso ludico, anche per chi viva di vg e Hannah Montana. Cashcow.

Pikmin

Vita nella natura



New Play Control! Pikmin 2
Piattaforma: Nintendo Wii
Sviluppatore: Nintendo
Genere: Strategia

Un altro capolavoro dell'epoca GameCube torna su Wii adattato nei controlli, per sfruttare Wiimote e Nunchuk. La strategia bellica declinata in chiave Pikmin è straordinaria, il coinvolgimento emotivo eccezionale. Accessibile ma articolato, brioso ma ansioso. Come prima, più di prima. Olimar.

Educazione Portabile

Vita sulla strada



**Educazione Stradale
Portabile**
Piattaforma: Nintendo DS
Sviluppatore: Mindscape
Genere: Trainer
**

Teoria e tecniche dell'auto e del codice della strada, in tre modalità (Apprendimento, Pratica, Esame) e tre minigiochi (Le basi dell'automobile, Segnali stradali, Trova l'infrazione). L'idea è interessante, le domande valide, ma la realizzazione piuttosto low-budget. Rimandato.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360
Sviluppatore: Starbreeze
Genere: Avventura in prima/terza persona

IVAN FULCO
ROMA

C'è un geek a Hollywood, il suo nome è Vin Diesel. Molto si può dire dell'attore americano che, nel 1999, diede vita al personaggio-cult di Richard B. Riddick, ma non che non abbia il gusto dell'epica hollywoodiana. Quella passione impudente per l'azione, la spettacolarità e il col-factor che il palestrato Vin, negli anni scorsi, ha riversato anche nei videogiochi, attraverso la sua software house, Tigon, e alcune produzioni di degno spessore, come l'ultimo *Wheelman*. *Assault on Dark Athena*, l'ultima sua opera, recupera l'eredità del suo principale successo videoludico, *Escape from Butcher Bay*, con il quale Starbreeze stupì pubblico e critica nel 2004, ma senza riuscire a compiere l'atteso salto generazionale...

BUTCHER BAY REPRISÉ

Il gioco prende la forma di un'avventura in prima/terza persona con forte impostazione cinematografica. Ma diversamente da quanto ci si potrebbe attendere dal protagonista di *xXx*, non è l'azione ad alto ritmo a dettare l'esperienza di gioco. Così come il predecessore, *Assault on Dark Athena* è un ibrido, un equilibrato mix di scontri a fuoco e fasi di infiltrazione stealth, con il giocatore ora impegnato a imbrigliare il sistema di mira, volu-



Gioco da fantascienza: Un fermo immagine da «The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena»

IL RITORNO DI RIDDICK

Fuga da Butcher Bay cinque
anni dopo: più cinema
e più atmosfera

tamente grezzo, ora a sfruttare la speciale visuale al buio, per sorprendere il nemico alle spalle.

Un'avventura in grado di allestire atmosfere più raffinate del classico videogioco sci-fi, in cui l'emozione di una raffica di fucile d'assalto si alterna a ciclo continuo alla percezione di essere spacciati. Paradossale, è vero, che *Escape from Butcher Bay*, pubblicato cinque anni fa, riuscisse a veicolare in modo migliore queste sensazioni. Ma incoraggiante che anche quel gioco, datato 2004, sia incluso su disco, nella sua versione integrale e rinnovata.

Un duplice invito a chiunque non avesse ancora respirato le atmosfere di Riddick a esplorare il suo mondo, una terra ostile in cui il cinema compenetra il videogioco. Non perfetto. Hollywoodiano. ●