

## VideogioQ Nocche da sfamare

Author : Dott. Monge

Date : 11 agosto 2014



Sperando come sempre di far cosa gradita, v'invitiamo a popolare la torrida estate 2014 di giochi di cazzotti *for your consideration*. Il *simulatore di scappellotti ambulanti*, quello che da grande voleva essere Bruce Lee e/o Bud Spencer, pare non essersi mai veramente ripreso dallo shock della fine del Secondo Millennio, a differenza del più popolare *simulatore di scappellotti agonistici*. Il passaggio alle console casalinghe, ma soprattutto alla grafica tridimensionale, ha azzoppato per limiti di regia la ruspante anima *due giocatori e due gettoni* di questo adorabile genere.

Cionondimeno, siccome su Playstation 2 ci sortiva sopra anche ir majale, una serie di esperimenti di picchiaduro a scorrimento, spesso per il gioco in solitaria (bleah) ci fu, c'è stata e ad oggi c'è. Ve ne proponiamo un dinamico terzetto di varia ambientazione: il primo è western-postnucleare, il secondo orientaleggiante e il terzo moderno.

Nel meglio fico del bigoncio, ovverosia **God Hand**, l'allegro gaggione Gene perde il braccio destro. Per distrazione? No, perché gliel'hanno tagliato dei buontemponi delle sabbie così, per sport. Al che arriva una dolce donzella e glielo rimpiazza con un *altro* braccio destro, noto ai più come la leggendaria Mano di Dio. Detto arto miracoloso ha un duplice utilizzo: prestarsi all'elargizione di tutta una serie di manrovesci di viuleeeenza soprannaturale all'indirizzo dei summenzionati buontemponi, e scatenare Gene alla ricerca di vendetta per tutta la durata del gioco.

In una spietata girandola di umorismo demenziale, fatta di calci nelle palle a gorilla che leggono il Tirreno, chihuahua velenosi, frutti giganti da mangiare come in *Pac-Man* e un parco avversari tratto di peso dalle fila dei migliori ballerini della Carrà, imparare a controllare le esuberanze di Gene è, sulle prime, facile come mettere le catene da neve con i denti. Ma la pratica paga, e se riuscite a venire a patti col fatto che **la difficoltà aumenta in tempo reale proporzionalmente all'abilità che dimostrate**, inizierete ben presto, e con naturalezza, a far volare brutti ceffi ovunque.

Da giocare assolutamente in due è **Mortal Kombat: Shaolin Monks**, forse non ludicamente raffinatissimo ma anche lui ripieno di scenette surreali. Giunti dalla Cina con furore, i raffinati accademici Liu Kang e Kung Lao si danno man forte nel massacro indiscriminato di centinaia e centinaia di ninja e mostrilli assortiti. Sul momento mi sfuggono le motivazioni precise del duo, ma sarei disposto a scommettere sulla bontà del ragionamento. In questo baldo titolo aleggia l'atmosfera di *Grosso guaio a Chinatown*, scippata ben bene (e mai più resituata) dalla serie di *Mortal Kombat* sin dal suo primo capitolo, ma finalmente messa al servizio di una trama come si deve.

Se il gioco è un po' ripetitivo (come tende ad essere un po' il genere tutto, fatte le debite eccezioni), è anche vero che, a differenza di *God Hand*, qui un budget di sviluppo c'è stato e la cosa si vede. Oltre al profluvio di cruento & sanguinolente tecniche di kung fu farlocco a vostra disposizione, il gioco è quindi letteralmente stracolmo, sino al barocchismo, di personaggi nascosti, scene tagliate, tappini del Crodino e spiccioli per terra. L'ideale, quindi, per i placidi pomeriggi addivaniati.

Per finire, **Urban Reign** non vuole tanto stupire con effetti speciali, potendo altresì contare su qualche cameo di personaggi e tecniche provenienti dal più famoso zio *Tekken* e su poche, ma solide argomentazioni. Brad Hawk, un armadio a muro dall'inguardabile camicia giraffata, si tuffa in un'investigazione urbana che lo porta ad ogni piè sospinto ad animose discussioni con buttafuori, malavitosi e canaglia assortita. L'assortimento di personaggi giocabili e la scansione del ritmo di gioco, composto da tante missioni di breve durata, fanno sì che, partitella dopo partitella, un titolo in apparenza banale si riveli denso e difficilissimo da abbandonare, come una curreggia vestita sulla LAM rossa. Per quelli tra voi che avessero ancora un Multitap in casa, è possibile farsi del male a vicenda in più di due nell'apposita modalità Arena. Buone vacanze (a chi ne fa) e buone botte.

**Tommaso Mongelli**

[www.fandonia.net](http://www.fandonia.net)