

babel

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

016

anno 3 numero 016 estate 2009 babel edizioni

LA TERRA CHE TREMÒ





ESTATE 2009

www.bab3l.splinder.com

CONTENTS



COVER STORY

La terra che tremò 003

FRAME

Meteore: chi ha ucciso la realtà virtuale? 1a parte 008

REVIEW

Red Faction: Guerrilla 013

Demon's Souls 014

Infamous 016

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume 018

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time 020

Call of Juarez: Bound in Blood 022

Prototype 023

Fight Night Round 4 024

Harry Potter e il Principe Mezzosangue 025

Ghostbusters The Videogame 026

1943

Cosa resta da scoprire? 031

FORUM

In quale videogioco hai pensato: "ma chi me lo fa fare"? 031

UNDERRATED

Sega Rally 2006 027

DAL VANGELO SECONDO TOMMASO

Se fossi nero 004

ESCO DI RADO

Tutto si muove... il videogiocatore no 005

ODIO DI GOMITO

La morale è una favola 006

ARS LUDICA

I giorni dei remake 007

LA TV CHE VIDEOGIOCA

Quando il videogioco si documenta 032

GIOCHI DI MERDA

Gravity Games Bike / Cruis'n 030



013
RED FACTION: GUERRILLA
CROLLA TUTTO QUANTO



016
INFAMOUS
ZERO OR HERO?



023
PROTOTYPE
MALE È PEGGIO

PROGETTO EDITORIALE

federico res

COPERTINA

tommaso "gatsu" de benetti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

federico res

gianluca girelli

EDITING DEI TESTI

giovanni "giocattolamer" donda

SITO WEB

http://bab3l.splinder.com

BABEL È OSPITATO DA

www.qb3project.net

www.issuu.com

REDAZIONE

alvise "kintor" salice

cristiano "amano76" ghigi

emanuele "emalord" bresciani

ferruccio cinquemani

federico res

giovanni "giocattolamer" donda

gianluca "sator" belvisi

gianluca "unnamed" girelli

marco "il pupazzo gnawd" barbero

michele "guren no kishi" zanetti

michele "macca" iurlaro

simone "karat45" tagliaferri

tommaso "gatsu" de benetti

vincenzo "vitoiuvara" aversa

HA COLLABORATO

Alberto "Floyd" Li Vigni



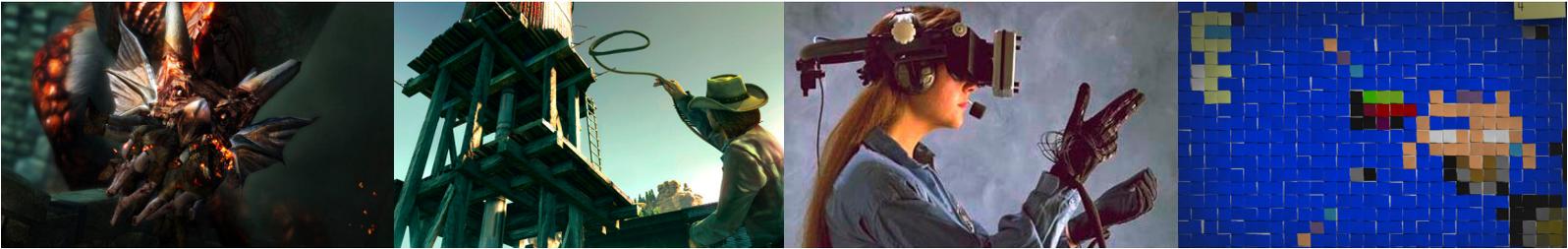
COPYLEFT

2007/2008/2009 Babel Edizioni

Babel è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> o spedisce una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

babel

016



COVER STORY

L'industria dei videogiochi, sfiancata come tutti dalla crisi, cerca strade nuove e inesplorate per massimizzare i guadagni. La prima, la più evidente, è quella dei controller a forma di banana e al gusto di vaniglia. La seconda, meno battuta, è la scoperta di un calendario a dodici mesi anziché quattro. Un mercato che vomita i suoi capolavori appena dopo averli messi in tavola sembrava proprio non potesse fare a meno del ciccione rosso, eppure qualche cervello ha deciso di prendere vita. Affollata da una qualità mediamente alta, è proprio la vetrina natalizia a non offrire più garanzie per tutti. Solo i migliori, e a volte nemmeno loro, possono farcela a quelle condizioni e la bassa marea rischia di ritrovarsi ignorata e invenduta, schiacciata da campagne pubblicitarie fuori portata e da *hype* venduto in scatola. Facile allora che i mesi estivi, patria di promozioni e tempo libero, diventino la nuova terra di conquista. Fuel, Red Faction: Guerrilla, Infamous, Prototype, Ghost-

LA TERRA CHE TREMO'

busters, Gran Slam Tennis, Guitar Hero: Greatest Hits sono solo alcuni dei titoli a contendersi il calore degli appassionati. Parliamo di titoli della via di mezzo, meno appetibili dei blockbuster, più importanti delle scommesse. Praticamente ogni publisher ha gettato l'amo ed è dalla misura del pesce che dipenderà il nostro futuro. La terra trema, insomma, e i videogiocatori? La fanno tremare, sembra, a giudicare dall'abbondare di titoli "sfascioni" sugli scaffali. Ben tre, tutti diversi tra loro, tutti recensiti su questo numero di **Babel**. Come se l'estate fosse il momento più opportuno per dimenticare texture, animazioni, giochi di luce e umilianti confronti. Come se la distruzione totale e sconclusionata sia divertimento puro, radice del videogiochi, a prescindere da difetti e brutture. Scrivo mentre muore Michael Jackson, mentre si sceglie di ascoltare la sua musica e dimenticare le sue storie, e penso che sì, forse c'è un tempo fatto solo per giocare.

Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Tommaso De Benetti

Uno che i VG preferisce discuterli



Tommaso De Benetti è stato membro fondatore e colonna portante di Ring, la rivista più amata dai videogiocatori meno rincoglioniti. Qualche tempo fa, esasperato dall'ignavia invincibile degli ormai depressi ringhici, ha lanciato da solo il progetto RingCast (reperibile su iTunes), primo podcast italiano a tema

videoludico, a cui comunque la vecchia guardia partecipa a corrente alternata. Gatsu, secondo il nick con cui è solito firmarsi su Internet, attualmente vive e tromba ad Helsinki, tra frotte di bionde ninfomani e sferzate di gelo più o meno devastanti.

DAL VANGELO SECONDO TOMMASO

Se fossi nero



Lo ammetto, non sono sicuro di come ci si senta ad essere nero, ma se potessi reincarnarmi vorrei essere una figa imperiale (nera). Così, per tirarmela un po'

Sentivo qualche settimana fa questo specifico episodio di Rebel.fm, noto podcast videoludico americano. Un ascoltatore si lamentava con gli speaker della trasmissione a proposito del loro discutere sul razzismo presente (o meno) in Resident Evil 5. L'argomento dell'ascoltatore era grossomodo questo: non puoi parlare di razzismo (dicendo qualcosa di intelligente) senza esserne una vittima. Che significa, tradotto per quelli lenti, non puoi parlare di razzismo se non sei nero. È un po' come dire, e non credo che il paragone sia fuori luogo, che non puoi parlare di politica senza essere un politico (o un perseguitato politico), o di femminismo se non hai la patata (o se non sei una donna caduta dalle scale).

Qualche tempo addietro, anche il noto N'Gai Croal (Newsweek, Edge) ha espresso la sua mortificazione per alcuni degli stereotipi presentati nel primo trailer pubblico del titolo Capcom. *"Il problema non è che non ci possono essere zombie neri, ma che questo video riproduce stereotipi di stampo coloniale. [...] Posso garantirvi che se Capcom avesse fatto assomigliare il protagonista di Resident Evil 4 ad un soldato fascista, e gli zombie a ribelli nazionalisti, in Spagna sarebbe scoppiato un casino, vista la storia della nazione. [...] Un certo immaginario è storicamente problematico."* Così si era giustificato Croal e probabilmente non ha torto, anche se, come dimostra il bellissimo *Il Labirinto del Fauno* di Del Toro, la Spagna non sembra avere particolari preconcetti nel trattare in un film argomenti tutto sommato simili.

Fast forward di qualche mese. Microsoft presenta Natal all'E3 2009. La folla esulta, i forum crashano, il futuro del videogioco

sembra alle porte. Qualche giorno dopo, filtra la notizia che Natal ha (allo stato attuale) seri problemi a rilevare i movimenti di persone dalla pelle scura, per una qualche misteriosa proprietà riflettente legata alla melanina. Come un utente di NeoGaf ha prontamente fatto notare: *"...e voi che pensavate che il bollino indicante la necessità di avere spazio nell'hard disk sul retro delle confezioni dei giochi fosse già abbastanza discriminatorio"*.

Se fossi nero inizierei a pensare ad una cospirazione ariana. O forse no. Perché, mettiamo caso che il problema di Natal fosse stato l'inverso, e cioè che il colore della pelle non rilevato fosse stato quello più chiaro, si sarebbe incazzato qualcuno? Onestamente: avremmo al massimo classificato Natal come *do-omed*, e fine del discorso.

Facciamo un piccolo gioco di ruolo, saltando da una personalità all'altra.

Se fossi un nazista scaraventato nel futuro, mi sentirei vagamente offeso dal fatto che, come saggiamente Vitouvarra ha fatto notare in un suo recente Esco di Rado (**Babel 014**), i nazisti non vengono più considerati esseri umani da nessuno, in particolare proprio dai videogiochi.

Se fossi un russo avrei le palle che girano a mille ogni volta che esce un nuovo Modern Warfare.

Se fossi un giapponese non mi sentirei a mio agio parlando di Call of Duty: World at War.

Se fossi un francese avrei i testicoli saturi quando in un cartone animato mi rappresentano necessariamente come un cuoco, un pittore o un ricchione, sempre con questi baffetti alla Dalì.

Se fossi il tecnovichingo che balla per la pace (cfr. YouTube), non sarei contento di assomigliare al protagonista di Mercena-

ries 2, che mette a ferro e fuoco il Sud America.

Se fossi cristiano avrei dei problemi con Xenogears e con la saga di Silent Hill.

Se fossi arabo odierei ogni gioco di guerra uscito finora, e pure Little Big Planet per tentata offesa al profeta.

Se fossi inglese mi vergognerei di Bully e se fossi greco vedrei God of War sotto una luce più cupa. Aspetto con ansia di vedere che effetto farà essere italiano dopo Assassin's Creed II.

Non vorrei deludervi, ma le pubblicità Nintendo mentono. Le famiglie con un nero, un giapponese e un americano sotto lo stesso tetto non esistono, e se esistono ce ne sono 8 in tutto il mondo. I neri sono un gruppo etnico sottorappresentato sia nel mondo dell'editoria videoludica che in quello dei giocatori veri e propri: questo è un fatto. Detto questo, che la reazione a iniziative sfortunate, scarsa indagine culturale (perché, davvero, per i giapponesi i neri sono solo *"zombie di un colore diverso"*, senza altre implicazioni) o problemi tecnici diventino un problema per un'intera etnia, non ha senso. È quasi paradossale come i neri si sentano discriminati *diversamente* dagli altri: gli zombie di RE5 sono più offensivi dell'ondata di giochi reazionari ambientati in Medio Oriente?

L'unica cosa che la comunità nera dovrebbe fare è questa: ridere di sé, smetterla di fare la vittima ad ogni sospiro e dimostrare che i neri in primo luogo considerano quegli stereotipi con la stessa noncuranza con cui un italiano vede il famoso *"pizza, mandolino, mamma"*.

Con Obama a riscattare gli antichi torti, è tempo che anche i neri inizino a considerarsi delle persone normali.



Vincenzo Aversa

Professore Nerd

Ritenendosi da sempre uno dei cinque migliori giocatori al mondo di Tetris, il Dr. Vitoiuvara ha deciso di condividere con il mondo le sue conoscenze e abilità portando avanti su youtube quel "Corso per Videogiocatori Professionisti" che oltre a renderlo famoso, lo ha definitivamente consacrato al ruolo di pagliaccio. Vive

solo e abbandonato in compagnia del suo fidato quaranta pollici ma, come ama ripetere, risparmia un sacco sui preservativi. Nonostante attualmente passi tutto il suo tempo libero a videogiocare, è fermamente convinto che, nell'arco di massimo cinque anni, sarà fuori da questo ambiente di sfigati.

ESCO DI RADO (MA GIOCO PURE TROPPO)

Tutto si muove... il videogiocatore no!

Dopo anni di lotte sociali e movimenti sindacali, il videogiocatore era stato finalmente accettato e tollerato dalle società più civilizzate del mondo. Grasso, pigro, violento e parzialmente sociopatico, questa sottospecie di essere umano si era costruito un mondo perfettamente adatto alle sue esigenze: niente TV, poco movimento, nessuna donna tra un'eiaculazione e l'altra, nessun rapporto sociale senza cuffia e microfono. Semplice e silenzioso, la sua felicità sapeva accontentarsi di un telefono muto, di una linea ADSL stabile e di durature batterie ricaricabili. Poi arrivò il Wii, e si decise che era tempo di fare ginnastica.

Facciamo un passo indietro. Nintendo è disperata, non ha i soldi per finanziare un terzo flop nel mercato dell'home e sceglie di puntare sulle idee e non sulla tecnologia. Così facendo, sa di poter perdere parte dei suoi più affezionati sostenitori ma, a malincuore, decide di fottersene. Meglio puntare sul pubblico degli intoccabili *casual*, delle famiglie, delle figlie femmine in età premenstruale. È il pubblico tipo dei Cesaroni, ma gli ascolti del programma non ne risentiranno. Nintendo stravince la sua sfida e riesce, dopo quasi tre anni, a non abbassare il prezzo della sua console. È una vittoria di Pirro, però, perché Nintendo ha deluso gran parte degli *hardcore gamers*. Sempre a malincuore, Nintendo decide di ballare ubriaca sul cadavere dello stesso Pirro.

Facciamo un passo avanti adesso. Salto della cavalletta, un due tre stella, campana. Il successo del Wii, console più venduta di questa generazione con distacco, influenza le scelte commerciali di Microsoft e Sony. Nasce il più grande equivoco della storia dei videogiocatori. Dopo la convinzione che Perfect Dark Zero

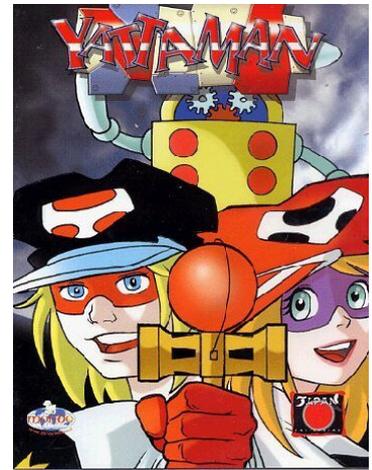
sia un bel gioco, ovviamente. Sony e Microsoft, cioè, cominciano a credere che il pubblico del Wii sia lo stesso di Mass Effect e si sforzano per lavorare su progetti che possa accontentare davvero tutti. L'errore è palese. Il popolo del Wii va in palestra, mangia sano, ascolta bella musica italiana e non crede che le diete siano opera del diavolo. Il popolo dei videogiocatori, al contrario, è il miglior amico delle poltrone, mangia quello che capita (solo se è fritto), ascolta musica metal e trova affascinante lo smembramento di budella. Non ci vuole l'arguzia di Bruno Vespa per capire che i due gruppi non si appiccicano tra di loro. Eppure il progetto di natale e i controller di yattaman hanno in parte entusiasmato il pubblico degli *hardcore*. In parte. A spaventare non è un mercato completamente impiastriato di giochi moralmente deprecabili e di scarsa tecnologia, è la paura di muovere il culo a frenare le coscienze.

Il principio fondante del videogioco è la sua staticità. Una filosofia di vita basata su limitati movimenti del bacino e inesistenti spostamenti delle gambe. Il Subuteo sarebbe ancora lì a dominare il mondo se non ci avesse costretto a girare per ore intorno ad un tavolo. Il ping pong, con il tavolo per i ricchi e senza per i pezzenti, sarebbe ancora in voga se non viaggiasse a braccetto con sudore e rumore. Il calcio fiorentino dentro casa, una melma riuscita tra *soccer* e tentato omicidio, allieterebbe ancora le mie giornate se non prevedesse tante ferite e sangue. La nuova filosofia dei controller 1:1, da parte sua, violenta la prima e ultima regola dello sport simulato: "Lui si muove, io vinco!".

Giocare a Gran Slam Tennis in pieno luglio è faticoso prima che divertente, appiccicoso prima che

appagante. Tirare la leva di un raccoglitore di lattine usate (Another Code: R) è uno sporco lavoro adatto alle classi sociali che non possono permettersi un Wii, non un videogioco. Punch-Out! mi lascia a terra le caviglie per tre giorni, più di quando mi sono incollato 50 sacchi di cemento per quattro piani. Non è bene. Grand Slam Tennis logora il mio gomito e per due volte sono costretto ad abbandonare una partita per infortunio, grave. No More Heroes mi costringe per tre settimane ad una fasciatura al polso, e siamo appena all'inizio di questo nuovo secolo di scoperte. OK, su questo pianeta c'è sicuramente qualcuno più in forma di me, ma non potrebbe essere un difetto? Con un giro della ruota che neanche Mike dei tempi d'oro, traggio una conclusione spietata: i videogiochi diventano faticosi, si spendono meno unità di tempo per i videogiochi, si comprano meno videogiochi per evitare la formazione di acido lattico, il videogioco muore. Muore, in questo caso, sta per "fa la fine della odierna Nintendo".

Sembrerebbe un quadro abbastanza tragico, ma l'ultima non me la lascio scappare. Partiamo da delle ipotesi da confermare: Gran Slam Tennis 3 è il gioco di tennis perfetto. Il prezzo pieno del biglietto è una fatica paragonabile a quella del tennis vero e proprio, per imparare dico. I costi non sono inferiori di molto, ma l'ossigeno a disposizione è di meno. A quel punto mi chiedo: ma quanto devi odiare la terra rossa per non andartene a giocare vicino casa? Quanto deve piovare per farti correre sulla bilancia di Wii Fit e non in un verde e colorato parco? Quanto cazzo abbiamo bisogno di un realistico movimento di culo?





Giovanni Donda, in arte Giocattolamer, è italiano di nascita e inglese d'adozione. "Scozzese, prego" aggiungerebbe lui. È entrato a far parte dell'industria dei videogiochi dalla porta di servizio, e lì è rimasto. Oggi è a capo di una piccola azienda indipendente di Quality Assurance e localizzazione, il cui nome e/o prodotti qui non verranno mai men-

zionati. Questo ci ha costretti a scriverlo lui. Va da sé che le sue opinioni siano appunto tali. Pure questo. La moglie, invece, gradirebbe che simili premure le riservasse a lei, e alla figlia, non a quella ditta del... Ma lo ama tanto. Fortuna che non capisce l'italiano e crede ancora che "Odio di Gomito" sia solo il romanzo che gli pagherà il mutuo.

ODIO DI GOMITO

La morale è una favola



In SOS The Final Escape c'era una statistica che indicava per quanto tempo avevi portato per mano la ragazza. O quante volte l'avevi riparata dalla pioggia con il tuo ombrello fregato a MacGyver, non ricordo. Ma non importa, quello che importa è che lo scopri solo alla fine che sei stato osservato. Lo scopri solo alla fine, insomma, se sei stato un gentiluomo o un cafone

C'è chi vede la vita come un esame continuo, altri no. Ci vedono poco, si vede. I *game designer*, comunque, non soffrono affatto di questo problema. Così, nella loro fraticida ricerca del prossimo livello di "realistico realismo" (o qualsiasi termine sembri suonare più *cool* di "vita reale"), ecco che gli esami tornano di tanto in tanto a fare capolino sul nostro passatempo preferito. E sempre più prepotenti si imbucano, perché nessuno ha il coraggio di controllare la lista degli invitati. Tutti esami a scelta multipla: una risposta "A", due risposte "C", e il resto tutte "B" che non ci piace sbilanciarci. Alla fine, il risultato dell'esame è una comoda addizione di inclinazioni comportamentali prestampate. Complimenti! Sei un perfetto incrocio fra un timido intraprendente leone e un introverso apatico rivoluzionario destinato a grandi cose. Ah - sospiro - se solo le scelte morali fossero così facili anche nella vita di ogni giorno.

Nei videogiochi, invece, sono discrete quanto un bue in un negozio di porcellane. Ti vengono per lo più sbattute in faccia, con tanto di apposita interfaccia a schermo. Intanto, la sospensione dell'incredulità si ricorda di aver lasciato il rubinetto aperto a casa di Ubisoft. E *che* scelte morali, poi. Situazioni che non metterebbero in crisi nemmeno gli attori di una pubblicità di fustini Dash. Scelte, insomma, che solo a sentirci peggio di un mercante potrebbero mai farti venire il dubbio se tu stia facendo cosa gradita o sgradita. Giusta o sbagliata. Influyente o *goto 10*. E questo quando non ti vengono proprio spiegate per filo e per segno da una pedante narrazione, ma quello è un po' andarsela a cercare. Ah - rifletto - se solo le scelte morali fossero così *user friendly* anche nella vita di ogni giorno.

Per cortesia, allora, lasciatevi prendere per mano. Lasciate che vi riporti a ventimila leghe sotto i mari, in quel di Rapture. Credetemi, lo faccio a malincuore, parlare male del comparto narrativo di Bioshock è un po' come lamentarsi che il Dr. House non sia veloce quanto Bolt. Quindi, perché no? Del resto, i concetti di interattività ludica e sceneggiatura preconfezionata sono ancora su due pianeti diversi, a ognuno le sue olimpiadi. Ma Kevin Levine non è un cattivo scrittore. Giammai. Azzarderei, anzi, che sia uno delle poche speranze di missione di pace fra questi due pianeti. Piuttosto, Kevin Levine è un cattivo *interattore*. Azzarderei, anzi, che sia un *pessimo* interattore, se solo non mi venisse fuori come un errore di battitura ogni volta che lo scrivo. Ad ogni modo, confidare così ingenuamente che una bambina poligonale possa fermare la mano di un videogiocatore, quando la presenza stessa di indicazioni a schermo gli ricordano, appunto, che è solo un videogioco... beh, è così semplicemente "*last-gen*". Ah - mi rimbocco le maniche - se solo camuffare l'interattività di una scelta morale fosse una scienza precisa.

E non sarà fisica nucleare, ma la selezione dev'essere peggio di quella per entrare a medicina, perché è imbarazzante il numero di bocciature al test d'ammissione. Non ultimo una "famigerata" esclusiva per PlayStation 3, dove il fulcro del *character development* gira proprio intorno al sapere in precedenza se la scelta che si sta per compiere sia quella buona, o quella che sogna da sempre di fare il *game designer*. Infamous è il paladino del non-da-farsi, e fila dritto nell'angolo, con il cappello da asino ben stretto fra le orecchie. Ma la metafora per una volta non è gratuita, perché come sui banchi di scuola della terza C, studiare

Omero con un videoclip ti può solo portare a tanto. Il videogioco può imparare dal cinema tutto, e capita pure che lo sappia imparare bene, ma non può imparare qualcosa che il cinema non può e non potrà mai fare. Ah - pensateci - se solo il videogioco non fosse l'unica forma di intrattenimento che ci possa offrire delle scelte morali.

Sia lodato il nepotismo, allora, perché qualcuno a medicina ci entra pure. Così, anche l'industria del videogioco ogni tanto si lascia scappare qualche barlume di speranza per il benessere di domani. In Grand Theft Auto IV, ad esempio, lo scopri solo dopo cento funerali (a bara chiusa) e un matrimonio cosa abbia davvero provocato una tua scelta. Una scelta. Ma la mano si è fermata, quella stessa che non aveva battuto ciglio davanti ad una ben più innocente sorellina. Non perché non sapesse quale fosse la scelta giusta, ma perché non sapevo quale fosse la scelta giusta *per proseguire*. E non sapendolo, il mio io videogiocatore, spiazzato da anni di scelte prevedibili, ha chiesto aiuto all'altro mio *io*, quello vero. E la mia coscienza ha risposto. Ah - ammetto - questo chiedo, e non mi fermo qui: voglio che la mano non si debba più fermare perché non sapeva di doversi fermare, perché una scelta è stata sì fatta, ma senza che nessuna minaccia fosse captata dal mio quinto senso e mezzo.

Voglio che qualcuno mi stupisca, voglio che qualcuno mi pugnali alle spalle. Voglio provare qualcosa, cazzo! E voglio che sia colpa mia. E non *mia* videogiocatore, ma *mia*. La morale della favola, chiedete? Ah - vi tranquillizzo - arriva. Voi imparate a leggere meglio fra le righe, intanto. O anche solo il titolo.



Simone Tagliaferri

Si perde troppo spesso per mondi virtuali

Simone Tagliaferri nacque e sta ancora cercando di recuperare da quella faticaccia immane. Nel frattempo ha scritto articoli per molte testate, tra le quali Gameoff, Xoff, PSW, PC Games World e altre di cui non ricorda molto (sapete... la senilità). Attualmente scrive articoli su multiplayer.it, cura la sezione videogiochi

del Mediaworld Magazine e scrive assiduamente su Ars Ludica, progetto nato nel lontano 2005 che si occupa di spammare un po' di cultura videoludica in giro per il web. Tra le sue altre attività, oltre allo spaccio internazionale di pannolini usati, traduzione di guide ufficiali e di videogiochi.



ARS LUDICA

www.arsludica.org

I giorni dei remake

Cos'è un *remake*? Un tributo? Un modo per sfruttare commercialmente titoli molto vecchi, ma il cui nome riecheggia ancora nei forum dei videogiocatori? Un tradimento di un concetto di fondo adatto all'epoca di pubblicazione dell'originale, ma superato nel momento del rifacimento? Un modo per sfruttare idee di altri, facendole passare per celebrazioni? Ma, soprattutto, a cosa servono i *remake*? Chi li vuole, chi li compra, chi li desidera?

Il genere abbonda su diverse piattaforme, dal Nintendo DS, su cui ad esempio la Square-Enix non fa che ripubblicare vecchi titoli, al PC, dove giusto ultimamente la LucasArts sta riproponendo i suoi titoli classici con buon successo. Perché acquistare l'edizione speciale di *The Secret of Monkey Island* se si è giocato l'originale all'epoca dell'uscita? Cosa cerchiamo in un mero rifacimento grafico? Il riacutizzarsi di quelle malattie del vivere che chiamiamo sogni? Non sarà l'ennesima dimostrazione che i nostalgici sono anche un pochino idioti? Eppure *Dragon Quest IV* rigiocato su Nintendo DS qualcosa dice e ci mette di fronte a un limite nemmeno troppo nascosto o impalpabile. Meglio il passato del presente? Beh, per i nostalgici probabilmente sì. Ma, per non scadere nel "non ci sono più i giochi di una volta", diciamo che, da un confronto con il presente, spettacolarità a parte, è evidente che non siamo andati da nessuna parte.

Penso, un po' troppo, alla

stupidità narrativa di alcuni degli ultimi blockbuster, come *Prototype* e *Infamous*, tanto per fare due nomi, e mi chiedo perché quando si discute di narrazione nei videogiochi si prendano ad esempio sempre titoli poco più che mediocri da questo punto di vista. Non sono un fan delle trame, ma non bisogna essere dei geni per capire che, ad esempio, *Gears of War* è pura spazzatura da questo punto di vista. Si parla tanto di linearità, di come narrare nei videogiochi e a te vengono in mente vecchi giochi che erano riusciti, meglio dei nuovi, a sfruttare tecniche classiche senza banalizzarle. Prendiamo *Dragon Quest IV*, con il suo annodarsi di più storie in una soltanto, oppure lo stesso *Monkey Island*, in cui il tema della ragazza rapita dal cattivo di turno diventa il modo per dare sfoggio di trovate sceniche e linguistiche degne dei *Monty Python*.

Ecco, forse è questo che alcuni remake mettono in luce: *Chrono Trigger* non è migliore di un qualsiasi JRPG moderno soltanto perché è un classico, lo è perché, nonostante i limiti tecnici, aveva il coraggio di sperimentare meccaniche di gioco e soluzioni narrative inedite in un genere che già allora era ben definito. Forse erano proprio i limiti tecnici, che abbassavano i costi di sviluppo, a garantire maggiori spazi di manovra. In effetti, viene da pensare che i più legati al passato non siano i nostalgici, ma i *publisher* stessi. È a loro che conviene poter attingere alle forme di gioco già consoli-

date... *Street Fighter IV* non è semplicemente uno *Street Fighter II* tecnicamente pompato? Avendo giocato tutta la serie posso affermare con certezza che alcuni personaggi hanno mantenuto le stesse tecniche di combattimento del passato. La grafica è su un altro pianeta, certo, come è vero che il genere si è evoluto rispetto ai primi anni novanta, però il nucleo di fondo è quello e non è possibile alcuna rottura, ma solo un diversificarsi di letture intorno allo stesso tema. Il moderno nei videogiochi è una questione esegetica.

È per questo che i remake colpiscono e fanno centro, riatizzando animi spenti e malandati: perché in fondo ripropongono qualcosa che non è mai veramente passato, ma che è stato soltanto smussato o stuprato, a seconda del livello di pessimismo con cui si vuole leggere il presente. Con l'affermarsi delle forme del videogioco e con il sedimentarsi dei gusti del pubblico, la creatività è scemata in farsa, diventando superflua e poco redditizia. Non per niente lo stupore è tanto di fronte a un *Little Big Planet* qualsiasi, il quale non fa altro che riproporre formule antiche. La stampa lo prova e compie un atto di reminiscenza esaltandone la creatività. Ma cos'è questa creatività se non riproporre qualcosa di già vissuto riplasmandolo in chiave personale o progettuale? Dove si trova il confine del nuovo che divide dall'eterno *remake*, implicito nell'atto stesso della creazione di un'opera?



Monkey Island oggi e Monkey Island allora. Sono cambiati i videogiocatori o sono cambiate le scimmie?

Capita spesso, parlando di futuro dell'industria videoludica, che qualcuno se ne esca fuori con la solita banale domanda: "Ma non dovevamo giocare tutti quanti con casco e guanti?". All'inizio degli anni '90 il futuro dei videogiochi sembrava essere strettamente legato a 2 parole: realtà, virtuale. Giornali di informatica, riviste del settore, persino i media, tutti a mettersi in bocca un termine a dir la verità un po' ambiguo e difficilmente inquadrabile. Non era ben chiaro con quali mezzi e risorse si sarebbe attuata, ma la rivoluzione sembrava più che certa. Nata intorno agli anni '60 e sviluppata nel decennio successivo, la Realtà Virtuale (VR) iniziava ad avere larga visibilità solo nella seconda metà degli anni '80, principalmente attraverso applicazioni informatiche, ma in seguito anche sul fronte letterario (e di riflesso quello cinematografico) che sarà prima ispiratore e poi ispirato dalla nuova frontiera digitale.

Il termine VR è di per se vago, in quanto categorizza tutti i sistemi di interazione uomo-macchina che proiettano il fruitore in un sistema regolato da leggi proprie e che possa essere manipolato o sfruttato in modi che nella realtà sarebbero impossibili. VR è Internet, che mette a disposizione l'informazione in *real-time*, travalicando i limiti spazio/temporali. VR sono anche i videogiochi che proiettano in mondi simulativi o totalmente fantastici. VR sono i moderni sistemi di *cloud-computing*. VR sono i dispositivi che sfruttano le "realtà aumentate". Non basta quindi categorizzare come VR un qualunque progetto

Classico esempio di VR Clothing con visore, tuta e guanti. Configurazione molto nota ma non molto diffusa a causa dell'alto prezzo dei componenti, motivo per cui gli fu preferita quella a "poltrona". Probabilmente scomoda, in dubbio fashion



di **CIANLUCA GIRELLI**
METEORE: CH
REALTA' VI



visivo che immerga in un ambiente tridimensionale, tuttavia per sua natura storica, il termine è stato sempre associato all'utilizzo di apparecchiature in grado di "estraniare" il fruitore dalla sua realtà di appartenenza e gettarlo in una nuova e separata.

La VR, nella sua accezione originaria, cerca di coinvolgere tutti i cinque sensi anche se, per varie limitazioni tecniche, i più sfruttati sono tre: la vista, attraverso visori *Head Mounted Display* (HMD) che montano un solo schermo o due, uno per ogni occhio, in modo da ricreare un effetto stereoscopico; l'udito, con sistemi di audio posi-

zionale spesso incorporati nei visori; il tatto, che viene stimolato mediante l'utilizzo di interfacce atipiche, come ad esempio controller o guanti dotati di *Force Feedback* (FF) che restituiscano una sorta di sensazione di contrasto con l'ambiente virtuale, indispensabile in alcuni campi (medicina, aeronautica) dove solo l'ambiente visivo non è sufficiente all'operatore per garantire un corretto controllo del mezzo a disposizione.

Tre i principali problemi che la VR si troverà ad affrontare: quello economico, gli alti costi dei visori e la richiesta di computer estre-

HA UCCISO LA VIRTUALE?

PRIMA PARTE



Sensorama fu il primo esempio di sistema per la VR. Benché all'epoca della realizzazione (1962) i sistemi informatici fossero ancora primitivi, ricreare una sorta di mondo virtuale fu comunque possibile. Il dispositivo, simile ad un grosso cabinato arcade, vedeva lo spettatore impegnato in una corsa in bicicletta mentre sullo schermo interno panoramico veniva proiettato un filmato realizzato appositamente (una sorta di laser game). Il sistema prevedeva la visione stereoscopica, il force feedback, ma anche vento e odori. L'immersione dunque era totale. Qualche anno più tardi (1972) il primo visore virtuale, talmente grosso e pesante da essere appeso al soffitto e perciò soprannominato "La Spada di Damocle". Nel 1977 la prima simulazione 3D in wireframe (Aspen Movie Map)

tentavano di proporre. Nello sviluppo di sistemi per la VR la potenza di calcolo diventa indispensabile per generare mondi 3D credibili, potenza che nessun sistema casalingo di allora era in grado di generare. I visori tradizionali costavano un salasso mentre i sensori di posizione (Head/Body Tracking) erano difficilmente paragonabili in costi e funzionalità ai moderni sistemi giroscopici. Pensare di trovare soluzioni alternative poco costose era semplicemente folle.

Per fare un esempio, uno degli aspetti fondamentali dei sistemi VR è la capacità di generare una profondità di campo. L'occhio umano percepisce la profondità grazie ad una serie di fattori, tra cui il leggero sfasamento tra ciò che vede l'occhio sinistro e quello destro. Un sistema che emuli tale fenomeno deve predisporre di due

economico, gli alti costi dei visori e la richiesta di computer estremamente potenti per gestire ambienti virtuali saranno un grosso freno alla diffusione della VR; limiti tecnologici invalicabili, riguardanti soprattutto la tecnologia dei display che verrà risolta solo molti anni dopo; la necessità di estraneazione/immersione totale, che sarà di fatto la principale causa dell'abbandono di questo settore, alla ricerca di qualcosa di meno dispendioso e più intuitivo.

Problemi questi già di difficile soluzione nell'ambiente della ricerca (medica, militare, aerospaziale, etc.) che è in grado di poter

permettersi finanziamenti elevati, figuriamoci per le aziende di videogiochi, in cui un sistema completo non sarebbe dovuto costare più di 300 dollari per aver qualche speranza di diffusione. La parola d'ordine per lo sviluppo ludico della VR fu "compromesso", ma ci si rese conto tardi che questi iniziavano ad essere troppi per essere risolti. La tecnologia non era ancora disponibile ad un prezzo accessibile, nonostante ciò i produttori delle suddette periferiche si intestardirono proponendo soluzioni cheap che non accontentavano nessuno, davvero troppo distanti dalla VR tradizionale che



sistemi di visione, uno per ogni occhio. I visori VR erano generalmente composti da due schermi LCD, alcuni modelli utilizzavano un solo schermo widescreen per contenere i costi, mentre quelli di bassa lega adottavano addirittura piccoli schermi a tubo catodico. Che fossero a tubo o a cristalli liquidi, però, poco importava, in entrambi i casi le tecnologie utilizzate non solo incidavano in maniera considerevole sui costi, ma nemmeno erano sufficientemente avanzate da risolvere alcuni problemi legati alla visione prolungata delle immagini.

Soprattutto gli schermi LCD soffrivano in gran parte dei non ancora oggi pienamente debellati effetti scia, molto accentuati sui dispositivi FSTN (Film SuperTwist Nematic) che non erano in grado di cambiare il colore dei pixel abbastanza in fretta ad ogni refresh dello schermo. Gli schermi TFT (Thin Film Transistor) risolvevano in gran parte il problema, ma erano ben più costosi. Si veda ad esempio il PC-Engine GT, unica macchina portatile dell'epoca a vantare uno schermo a matrice attiva e per questo molto costosa. Considerando che nemmeno gli odierni pannelli da 2-4 ms gray-to-gray a 100hz hanno ancora risolto in maniera definitiva il problema, pensate che esperienza doveva essere 20 anni fa trovarsi uno schermo LCD a pochi centimetri dal naso. Ma il problema stava soprattutto nel sistema di refresh: anche gli schermi dotati di qualità migliore non garantivano una velocità sufficiente a non fare affaticare gli occhi, non a

mento e di controllo venivano inseriti in guanti e tutina, e gli HMD erano collegati al PC tramite cavi che limitavano di molto le possibilità d'azione. Molti sistemi perciò adottavano una configurazione "a poltrona" o, in quelli evoluti, a "palombaro".

I problemi che la VR si trovò ad affrontare, sia nel contesto originario della ricerca, sia per un eventuale uso commerciale, furono dunque sostanzialmente i seguenti:

- Costo eccessivo delle periferiche, l'utilizzo di soluzioni cheap per ridurre i costi era semplicemente improponibile;

- Tecnologia limitata, che avrebbe richiesto ancora anni di lavoro per arrivare a risultati soddisfacenti. Molte delle soluzioni adottate non erano ancora tecnologicamente mature nemmeno per usi ad alto budget;

- Tentativo fallito di bruciare le tappe anticipando i gusti del mercato. La maggior parte delle persone aveva sentito molto parlare della VR, ma solo in pochi avevano idea di come funzionasse realmente. Le occasioni per far provare la VR alla massa furono poche, principalmente in alcune fiere specializzate. Il cliente sarebbe saltato nel buio, senza sapere se la VR lo aggradasse o meno. Non esistendo altri tipi di infrastrutture simili alla VR, non era nemmeno possibile fare paragoni. Ad esempio, il cinema 3D, paventato per anni, ha da poco ricevuto impulso grazie alla realiz-

Il miglior film sulla VR? Il Tagliaerbe di King? Macchè! Matrix dei Wachowski? Maddai! È Jackpot, con Adriano Celentano! Il film racconta di un giardiniere, decisamente poco acculturato, mandato a fare da insegnante a bambini-scientisti. Nonostante il paradosso, le considerazioni del giardiniere saranno utili a risolvere un esperimento che attanaglia i piccoli geni e che riguarda la realizzazione di una perfetta riproposizione del nostro mondo in chiave virtuale, in cui il virtuonauta è tartaruga. Nonostante l'incredibile fedeltà della scena virtuale, la tartaruga non sembra reagire. Celentano aiuterà i bambini a risolvere l'arcano: i piccoli hanno puntato tutto sulla resa visiva, ma hanno dimenticato di sviluppare suoni, odori, gusto, tatto, sensazioni che si riveleranno indispensabili per far percepire alla tartaruga l'ambiente circostante come "credibile"



prezzo era di difficile attuazione. Oltretutto, essendo sistemi "chiusi", le periferiche VR potevano diventare pericolose in un utilizzo domestico. Le case costruttrici preferirono aspettare e vedere maturare la tecnologia piuttosto che vedersi chiamata ad affrontare processi per incidenti domestici causati dai loro sistemi.

- Persino chi doveva spingere per

latitare, i produttori sperarono in vano che la febbre della VR durasse abbastanza per creare un mercato stabile e duraturo. Il fenomeno della VR stava scemando, nel frattempo si sentì la necessità di sviluppare una tecnologia che fosse a metà strada tra il virtuale e il reale, qualcosa in grado di avventaggiarsi dell'utilizzo dei sistemi virtuali, ma senza l'obbligo di estraniarsi immergendosi in



caso la frequenza minima di funzionamento per i futuri schermi 3D Ready è stata settata a 120hz (60hz per occhio) proprio per questo. Sessioni prolungate causavano nausea e mal di testa ed era preferibile fare una pausa di 10 minuti almeno ogni 20 minuti (sessione di utilizzo standard consigliata dagli operatori).

Altro problema dei visori VR era il peso e la limitatezza nei movimenti. Molti caschi arrivavano a pesare chili, i sistemi di posiziona-

zione di sale con nuovi proiettori, quindi in futuro l'acquirente di soluzioni 3D da casa saprà già cosa aspettarsi. La clientela rimase sempre un po' dubbiosa, causando di fatto una mancanza di richiesta di mercato.

- Problemi di salute (nausea, vomito, bruciore agli occhi) nell'utilizzo prolungato delle periferiche. Se nemmeno i sistemi più evoluti erano immuni dal problema, un utilizzo ludico su sistemi a basso

la VR iniziò ad avere dubbi sull'utilità della tecnologia così come era stata presentata: l'estraniarsi in ambienti virtuali sarebbe stato considerato cosa sempre meno logica. Nel frattempo, vennero studiate altre alternative più concrete e funzionali (augmented reality/virtuality).

Per abbattere i costi, i sistemi VR avrebbero dovuto vendere a milioni, ma era la stessa domanda a

una realtà diversa. Diventò plausibile una coesistenza fra l'informazione virtuale e l'utilizzo del digitale nell'uso di tutti i giorni, non più visti come qualcosa di separati, ma come qualcosa di complementare. D'altronde, se reale e informazione virtuale possono completarsi a vicenda, sarebbe inutile non sfruttarne le potenzialità.

Fine prima parte.

LAMER ROTANTI



WANTS YOU

Vuoi scrivere su Babel? Pensi di essere più intelligente di noi?

Senza la tua opinione il mondo è destinato alla mediocrità eterna? Manda i tuoi imperdibili scritti all'indirizzo

bab3lmagazine@gmail.com, i pezzi migliori (4300-5000 caratteri spazi inclusi + 1 didascalia opzionale) verranno pubblicati nella rubrica Lamer Rotanti!

ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	b
FINAL NIGHT R. 4	9.0	9.0	-	8.0
PROTOTYPE	8.2	8.2	8.2	5.0
INFAMOUS	-	8.5	-	8.0
RED FACTION G.	8.1	8.1	8.1	7.0
VALKYRIE P. COTP	7.3 (DS)	-	-	6.0
FFCC ECHOES OF T.	-	-	-	8.0
GHOSTBUSTERS	-	7.8	-	7.0
CALL OF JUAREZ 2	8.0	8.0	8.0	8.0
HARRY POTTER IPM	-	-	-	6.0

www.italiatopgames.it

BABEL & ITG

Nel tardo 2008 Babel e Italia Top Games hanno iniziato una collaborazione mirata a tenervi aggiornati sul come gli altri siti italiani valutino i titoli trattati su queste pagine. I valori qui sopra rappresentano le medie delle valutazioni di tutto il campione utilizzato da ITG, quelli sotto **b** sono invece i voti di Babel. Per maggiori informazioni fate un salto sul sito di ITG!

RED FACTION: GUERRILLA

Saluti da Marte

piattaforma 360 ps3 sviluppatore volition inc. produttore thq versione pal provenienza usa

a cura di **Tommaso "Gatsu" De Benetti**

“C ara mamma, Sono passati ben cinque giorni da quando sono atterrato su Marte. L'evoltersi degli eventi potrebbe prenderti un attimo in contropiede. La settimana scorsa ho visto mio fratello Dan. Mi ha stretto in mano un martello e m'ha detto: "Vai a laurà". Un'ora e mezza dopo le truppe dell'EDF l'hanno sfioracciato dall'alto. Non sapendo esattamente cosa fare - e tu ben sai che l'attrattiva delle miniere si esaurisce presto - ho pensato di unirmi ai ribelli, di cui peraltro Dan faceva parte. Ora sono una specie di Ned Ludd spaziale. I compagni giù al campo urlano e mi danno ordini bruschi, come se stessero cercando di far partire un trattore capriccioso. Sarà il tempo, o forse le usanze locali. Non sono cattive persone, tranne quando si gettano volontariamente sotto le ruote dei veicoli che guido, credo per dimostrarmi la loro stima. Se lavoro come Stachanov, e qui Stachanov l'apprezzano, mi danno pure una mano: si arrampicano sul retro del mio camion e via, tutti insieme, verso un futuro di polvere pirica e ustioni di quarto grado.

Ti chiederai cosa faccio nel dettaglio: un po' di tutto, ma soprattutto faccio esplodere roba. L'idea della Red Faction - così abbiamo deciso di battezzarci - è quella di indebolire progressivamente il controllo dell'EDF in tutti i settori terraformati del pianeta. Per farlo smontiamo propaganda, rubiamo walkers, intercettiamo convogli, liberiamo ostaggi ma più che altro facciamo saltare in aria edifici. Sono edifici brutti, scialbi e costruiti solo per essere spaccati. A volte mi chiedo con che materiali li costruiscano: sarà che il martello di Dan è davvero un bel'oggetto, ma sembra quasi che certi muri sian fatti di cartone.

Ad ogni modo, hai capito bene, sono uno specialista di demolizioni. Potrei parlarti per ore della gioia di piazzare un numero indecente di cariche alla base di una torre piena di soldati, poi

allontanarmi un poco ed osservare i fuochi d'artificio mentre il metallo urla e si accartocchia su se stesso. Ti assicuro che non mi accorgo nemmeno del tempo che passa. Lo so, lo so, ho la pelle sensibile e le ossa fragili: ma ti dirò, da queste parti è più pericoloso girare a piedi che farsi sparare. Sono qui da troppo poco per sapere come vengono rilasciati i documenti, ma quelli dell'EDF hanno dei seri problemi al volante: a volte pur di rincorrerci si schiantano sui muri, volano giù dalle scarpate, si tamponano, fanno i kamikaze. Sembra di stare a Napoli.

Marte mi piace, mi ci trovo bene e davvero non è difficile tenersi occupati, ma devo ammettere che ci sono aspetti della permanenza che mi ingrossano le ghiandole: per dirne due, il tempo fa schifo e non c'è figa.

Ho polvere nelle orecchie, nei calzini, nelle mutande. Il paesaggio è scialbo (duna, duna, strada di terra battuta, duna, roccia, montagna, roccia), niente vista mare e quando viene notte tutto si ammanta di un'aurea merdacea. Proseguendo verso EOS i settori si colorano di qualche cespuglio, ma sapessi quanto costano gli affitti da quelle parti.

C'è da dire che la radio passa ottima musica: non so quali siano gli incentivi marziani per i giovani musicisti, ma questa roba spacca. Quando proprio non mi passa infilo in spalla un jet-pack e mi lancio *online* per fracassare tutto in *multiplayer*: divertente, ma per poco, come anche la modalità *offline* per compagni squattrinati. Come si dice da queste parti: "suonare heavy metal con le carcasse dell'EDF" è molto più interessante.

Ora devo andare, Samanya (bella figliuola, incrocia le dita che forse torno con i nipotini) dice che le nuove mine antiuomo sono in tavola.

Baci,
Alec"

7



Red Faction: Guerrilla conta una decina di diverse tipologie di missione con più di 100 istanze (quasi tutte meritevoli), instant mission a seconda della posizione sulla mappa, modalità online ed offline ben studiate, segreti da collezionare e sei settori da sfasciare in lungo e in largo. Senza dubbio un buon pacchetto per l'estate

DEMON'S SOULS

Il demone dentro (e fuori)

console ps3 sviluppatore from software produttore atlus co. versione ntscc/uc provenienza giappone

a cura di **Alberto "Floyd" Li Vigni**

Nonostante possa essere inserito in una ideale trilogia dell'import alternativo, con Aquanaut's Holiday e Afrika, Demon's Souls ha avuto un successo sorprendente presso il pubblico occidentale, rimanendo scarsamente reperibile per mesi. Romantica nostalgia per i tempi andati, quando la sfida era l'unica ragion d'essere del medium, oppure, più pragmaticamente, assenza cronica di esponenti del genere? Nessuna delle due, perché Demon's Souls non può essere ridotto a strumento per alimentare simili polemiche.

Ad ogni modo, è chiara l'appartenenza di Demon Soul's alle costruzioni intellettuali prodotte in questi anni da Sony (da Ico a Little Big Planet), ove dominavano su tutto delle idee prontamente riconoscibili e la cui manipolazione consentiva un dialogo privilegiato con il giocatore. Nel caso dell'opera di From Software, i nuclei da cui si sviluppa il gameplay sono essenzialmente due: la particolarità dello scenario e i fragili equilibri del sistema di combattimento.

A stupire non è tanto il minimalismo dei racconti, incisi nelle cinque pietre che permettono di accedere ai rispettivi livelli (si tratta di una caratteristica comune ai *dungeon crawler*), piuttosto il modo in cui la scarsità di informazioni crei un mondo oscuro e misterioso, abitato da arcane figure soggette ad un continuo ciclo di morte e vita, male e bene, materia e anima. Demon's Souls si apre con una breve introduzione che illustra gli eventi antecedenti all'arrivo del nostro eroe, unica speranza per il regno di Boletaria, finito in rovina a causa dell'ambizione di Re Allant. L'anonimo protagonista (spetterà a noi dargli un nome e un volto, nella schermata di creazione del personaggio) viene quasi immediatamente ucciso, ma la sua anima rimane bloccata nel Nexus, una sorta di limbo dal quale è possibile accedere ai territori maledetti di Boletaria.

La direzione artistica e tecnica di questi ultimi, probabilmente dettata in parte anche da motivazioni economiche, verte decisamente sulla stilizzazione: puntando, quando è possibile, su decadenti strutture e atmosferici chiaroscuri, o su vuoti e assenze, come la mancanza di accompagnamento musicale. La decostruzione degli stereotipi estetici del genere non risulta

però funzionare sempre, soprattutto quando negli ultimi capitoli le ambientazioni non presentano più le scorciatoie e i passaggi segreti che consentivano un prezioso design "circolare", cedendo il passo ad una più scontata linearità.

Il microcosmo di Demon's Souls resta tutt'altro che stabile, venendo costantemente influenzato dalla *World Tendency*: soddisfacendo infatti certi criteri (ad esempio sconfiggere i boss senza morire), il mondo di gioco inizierà a tingersi di bianco, permettendoci non solo di sbloccare determinate sub-quest o di incontrare le versioni "buone" di alcuni personaggi, ma anche di subire meno danni dai nemici. Viceversa, le nostre azioni potrebbero condurre l'universo di Demon's Souls verso il male, e in questo caso il lato oscuro dei vari personaggi potrebbe venire fuori. Anche la "tendenza nera" ha comunque i suoi vantaggi: è possibile per esempio incontrare particolari nemici solitamente non presenti, o recuperare dell'equipaggiamento particolarmente raro. La *World Tendency* si applica inoltre anche direttamente al protagonista, sebbene gli effetti siano decisamente ridotti.

Collegandosi al server di Demon's Souls, le dinamiche di gioco si complicano ulter-

Persino Demon's Souls non rinuncia alla pratica abituale e include un tutorial che ci consentirà di fare un po' di pratica con le movenze di base, nonché di raccogliere diversi item curativi che ci faciliteranno le prime battute del gioco vero e proprio



riormente: le locazioni vengono improvvisamente animate dai messaggi lasciati dai giocatori - fate attenzione a quelli falsi! - e da pozze di sangue, che ci permettono di rivivere gli ultimi momenti di un altro utente, nella speranza di essere più fortunati di lui e poter sopravvivere più a lungo. Ma forse la caratteristica più interessante è la possibilità di subire incursioni nel proprio universo di gioco o di invadere le partite altrui, infiltrandosi nel mondo di un altro giocatore nel tentativo di distruggerlo, magari sfruttando i nemici a nostro vantaggio.

La multiforme rigidità dell'universo di Demon's Souls si riflette anche sul sistema di combattimento, probabilmente il migliore mai visto in un action RPG, capace di non sfigurare neanche in rapporto a generi solitamente più votati all'azione. Rispetto alla maggior parte dei giochi di ruolo (dove sono presenti solitamente due barre dedicate all'energia vitale e ai punti magia), nel titolo From Software abbiamo anche un indicatore dedicato alla stamina, che andrà diminuendo ogni volta che effettueremo particolari movimenti o in occasione di ogni manovra offensiva e difensiva.

La presenza di una sola barra destinata



a regolamentare quasi interamente le azioni del giocatore, comprese le manovre evasive, obbliga ad affrontare tatticamente l'avversario, data l'impossibilità di eseguire azioni fondamentali (ad esempio la corsa o la capriola) dopo aver abusato di attacchi o parate. La stamina non è influenzata solo dal sistema di evoluzione del personaggio, basato sulla raccolta e l'utilizzo delle anime rilasciate dai nemici, ma anche e soprattutto dal tipo di equipaggiamento scelto e dal suo peso specifico. Una particolare armatura potrebbe quindi consumare la barra più rapidamente, mentre uno scudo potenziato avrebbe l'effetto contrario. Anche la massa è molto importante: ogni oggetto ha un certo peso che andrà a ridurre i tempi di reazione e la capacità di movimento del nostro eroe. Nel caso volessimo trasformare il nostro personaggio in un carro armato, dovremmo prima basare la condotta di gioco sulla forza bruta e sulla difesa; avendo a disposizione un eroe meno "corazzato", invece, potremo puntare sull'aggiornamento dei nemici e sulla rapidità di esecuzione.

A tutto questo va aggiunto un sistema di classi piuttosto permissivo (la scelta iniziale riguarda solamente le statistiche di base) che ci permette di creare personaggi decisamente flessibili, considerando anche una

certa varietà riscontrabile nelle caratteristiche da potenziare. Tale complessità, sia per quanto concerne il battle system che l'evoluzione dell'avatar, porta Demon's Souls ad essere poco lineare, consentendo di affrontare i vari livelli nell'ordine che più si addice al nostro stile e alle peculiarità del nostro personaggio.

Ne consegue che la difficoltà di Demon's Souls non sia facilmente quantificabile, ma è indubbio che le fasi iniziali possano essere traumatiche per un pubblico non abituato alle situazioni tipiche di un dungeon crawler. Oltre alla mancanza di checkpoint e ad un sistema di salvataggio che lascia poco spazio alla sperimentazione (poiché automatico), infastidisce l'assoluta mancanza di indicazioni, che sulle prime può confondere il giocatore e portarlo a sprecare risorse preziose, ma che raramente giunge a compromettere l'esperienza in via definitiva. Nel caso ci si senta troppo sperduti nelle lande di Boletaria è possibile – a patto che si sia in vita – evocare fino ad altri tre giocatori per affrontare insieme un livello. Ma l'impossibilità di invitare un utente dalla nostra lista amici, ci ricorda ancora una volta che l'enfasi in Demon's Souls è posta sul single



Demon's Souls è unico nel suo genere: si trascorre gran parte dell'avventura a combattere da morti e con l'energia dimezzata. È dunque consigliabile mettersi subito alla ricerca di un particolare anello che aumenta gli HP di base...

player, sull'intraprendenza di una forte personalità.

Ed è proprio questo che ci insegna il titolo From Software: sommerso dalle polemiche e dalle etichette, il videogioco attuale ha perso la propria identità. Demon's Soul ci aiuta semplicemente a ritrovarla.

9

ps3

INFAMOUS

He's Electric

console ps3 sviluppatore sucker punch produttore scea versione pal provenienza usa

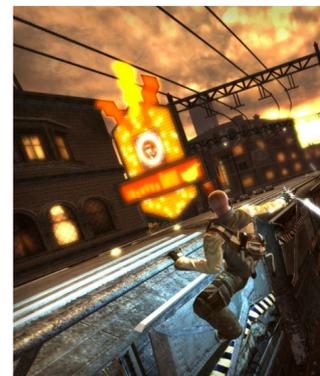
a cura di **Ferruccio Cinquemani**

Salta. Aggrappati a un cornicione del primo piano di un palazzo. Arrampicati sulla facciata del palazzo. Schiva i proiettili che ti vengono sparati da qualcuno, forse dalla strada, mentre balzi da un appiglio all'altro. Appena arrivato sul tetto cogli di sorpresa un tizio cencioso con un AK-47 fra le braccia e scaglialo giù con un'onda magnetica. Infastidito dai proiettili che continuano ad arrivare dalla strada, corri verso il ciglio del tetto. Salta. Piomba sulla strada, facendo esplodere nell'impatto tutte le auto, i nemici ed i passanti nel raggio di dieci metri. Sorridi.

Da qualche anno gira fra i giornalisti di videogiochi una teoria. Questa teoria descrive un certo tipo di videogioco che si basa su infinite variazioni di microdrammi di pochi secondi e pochi elementi. Un esempio sono i famosi dieci secondi di Halo, fatti di alternanza fra fucile, granate e coperture. O il salto di Mario. In altre parole, alcuni giochi hanno un'azione di base, e su quella costruiscono il gioco. Infamous fa parte di questa categoria. L'unità del combattimento di base, che richiede al giocatore di affrontare nemici che attaccano da ogni lato e altezza, viene ripetuta e variata in infinite combinazioni e variazioni sul tema. Su questa base di "cerca riparo, aggira e attacca", il giocatore declina ogni azione, ogni mossa.

In Infamous si è ai comandi del solito sfigato (Cole) che, grazie a un incidente, si trova ad avere la capacità di controllare l'elettricità. In termini di videogioco, ciò vuol dire che Infamous è in parte shooter, in parte platform, in parte action. Il progressivo sblocco dei poteri di Cole amplifica il gioco, arricchendo di varietà il campionario base. Più che le similitudini con altri giochi, qui quello che affiora in mente è il mondo dei comics americani. C'è moltissimo *Spider-Man*, in Infamous. C'è la stessa eleganza del combattimento, la stessa fisicità. C'è una spettacolarità che non si vede spesso nei videogiochi, quando si è attorniti di nemici e si fugge aggrappandosi al volo a un treno in corsa, lasciando però dietro di sé qualche granata elettrica in un tripudio di esplosioni.

La storia si conclude senza grossi cliffhanger. Naturalmente nel mondo dei franchise intiniti è inutile aspettarsi tutte le risposte in una sola volta. Sucker Punch ha comunque trovato il modo di coniugare colpi di scena, credibilità narrativa e necessità di un sequel. Fino alla fine, però, il tono della storia non riesce ad essere del tutto azzeccato. Forse troppo cupo, Infamous è uno di quei titoli che tende a prendersi un po' troppo sul serio



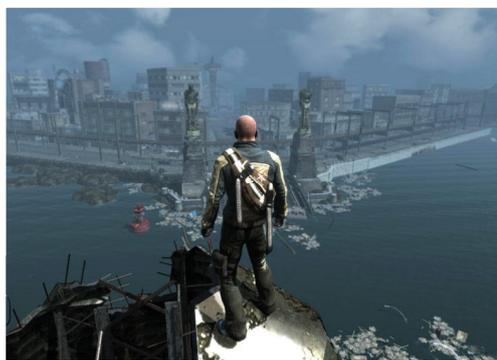
Questa spettacolarità è totalmente libera da scene ed eventi preimpostati. In questo, Infamous è un gioco sandbox anche più di quanto non lo fosse Grand Theft Auto IV.

A Sucker Puch, poi, va dato soprattutto un merito: gli autori di Sly Cooper, infatti, non hanno avuto alcuna paura a fare di Infamous un videogioco, con l'interfaccia di un videogioco e lo spirito di un videogioco. Mentre sempre di più in questi giochi si tenta di camuffare, di gestire l'evoluzione delle meccaniche di gioco in maniera trasparente, Infamous non sacrifica mai il divertimento in favore della storia o del realismo della sua ambientazione. Ed è per questo che spararsi in sequenza le missioni secondarie, con le loro variazioni di ciò che si vede nella missione principale, è una gioia da "ultima e poi smetto". Per lo stesso motivo, andare

in giro a raccogliere i trecento e passa oggetti collezionabili è una sfida che impone arrampicate ardite, ricerche meticolose e, in genere, riesce nel difficile compito di non essere un riempitivo buttato a caso.

Al contrario di quanto fosse lecito aspettarsi, anche la trama di Infamous fa la sua figura. L'intreccio narrativo è interessante, mentre i continui colpi di scena sono ben gestiti e controllati. Non che si vada molto oltre la trama di un fumetto di buona (ma non ottima) qualità, ma è abbastanza per accendere l'interesse del giocatore.

Stranamente, invece, il comparto in cui Infamous crolla miseramente è la caratterizzazione. Non c'è un solo personaggio che sia simpatico o che abbia sfaccettature davvero interessanti. Ancora peggio, la caratterizzazione dei personaggi è del



La scelta fra bene e male non cambia granché della trama. L'impatto maggiore si ha, piuttosto, sul set di poteri disponibili. Mentre giocare da eroi sblocca poteri basati sulla precisione, scegliere la malvagità comporta poteri distruttivi su larga scala. Consigliabile una prima tornata da buoni a normal, e una seconda a difficoltà maggiore da cattivi

tutto fuori dal contesto del gioco. In un tentativo, forse, di imitare la scaltrezza della caratterizzazione *made in Rockstar*, i personaggi di *Infamous* finiscono solo per sembrare dei grandi stronzi. Cole è un fattorino col corpo di un veterano dei Marines e l'atteggiamento del Batman di *The Dark Knight* - senza avere le giustificazioni e il passato narrativo del cavaliere oscuro. L'amico del protagonista, Zeke, potrebbe vincere tanto il premio come personaggio più odioso della storia dei videogiochi, quanto quello come personag-

gio dalle caratteristiche più ambigue. E non in senso positivo. Sembrerebbe uno *slacker*, ma forse è solo un buzzurro. Potrebbe essere l'amico scaltro sempre impegnato a organizzare piccole truffe. O forse è solo uno sfigato. In questo delirio di personaggi abbozzati e zoppicanti ci si sorbisce pure una fidanzata instabile e con continui sbalzi d'umore - non che questa fosse l'immagine di lei che chi ha creato il gioco voleva dare, sia chiaro.

A tutto ciò va aggiunta una città che pur non essendo anonima non riesce comunque ad avere l'impatto e il significato di una *Liberty City*, e una realizzazione tecnica tutt'altro che solida. Graficamente, *Infamous* fa il suo lavoro, ma resta un frammento non eccezionale e dei modelli poligonali a volte scarni - indecenti nelle cut scene, a un livello da teatro dei pupi. Neanche a dirlo, tutto ciò non conta quasi

per nulla. Perché *Infamous* è uno di quei giochi da bersi avidamente d'un fiato. Un gioco in cui la possibilità da giocare come buono o come cattivo non ha praticamente alcuna importanza dal punto di vista etico, ma è un incentivo a rigiocare con un set di poteri diverso. *Infamous* è un gioco-gioco che fallisce quando vuol essere un gioco-film, ma che si fa ampiamente perdonare queste ambizioni con la quantità di divertimento che regala. Buone parti platform, buona esplorazione, ottimi combattimenti, e una coerenza di fondo che fa sparire intere ore di gioco, mentre si macinano missioni su missioni. Che in *Infamous* non ci sia il pathos di un dramma Shakespeariano, o che il tutto non venga sparato a video a 60fps sono dettagli che possono interessare solo a chi non ama il divertimento.

8

VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME

Destiny by Sinner Sought, Tragedy by Power Wrought

console ds sviluppatore tri-ace produttore square-enix versione usa provenienza giappone

a cura di Michele "Guren no kishi" Zanetti

Etragedia fu. Per prima cosa si comincia sempre dall'eliminare l'impossibile e stravolgere quanto di buono c'era; ecco quindi un *prequel* senza tutte le fasi platform e puzzle che hanno fatto disperare i fan. Per limitazioni tecniche il *battle system* di Silmeria non poteva essere riproposto, quindi hanno cambiato qualcosa a quello originale: Covenant of the Plume diventa uno strategico a turni con le fasi d'attacco che mandano il giocatore in una schermata apposita che ricorda quella di Lenneth. Ma andiamo con ordine. Il gioco si sviluppa tramite *cut-scene* senza doppiaggio, battaglia, *cut-scene* etc. Ogni tanto ci viene data la possibilità di far scorte in qualche città con oggetti di supporto ed equipaggiamenti migliori, anche se le battaglie sono le fonti più redditizie per il ritrovamento di armi e armature molto più utili rispetto a quanto in vendita. Nei campi di battaglia rappresentati isometricamente con una grafica discreta, dove almeno non si fa fatica a distinguere le unità in campo (che fastidiosamente continuano a camminare infinitamente sul posticino che occupano) avremo il fluire dello scontro diviso in fasi alternate tra i nostri quattro *sprite* e gli avversari. I personaggi ve li posizionerà la CPU ad inizio scontro; fastidioso. Questi non agiscono rispettando determinati valori di velocità ma sarà possibile usarli nell'ordine voluto dal giocatore, decisione saggia e fondamentale per sfruttare al massimo il nuovo *battle system*. Ogni guerriero appartiene ad una classe specifica, come spadaccino, lanciere, mago, arciere, samurai con il suo *range* di movimento specifico oltre a quello d'attacco e può usare solo un determinato tipo di arma. Poiché possono mettere a disposizione da uno a tre colpi con l'aggiunta della capacità di sfruttare una tecnica speciale fine di mondo chiamata *Soul Crush* o *Great Magic* nel caso dei maghi, le armi in CotP fanno la parte del leone. L'ordine degli attacchi può essere alterato in un'apposita schermata, così come la magia di base adoperata in fase offensiva o di combo. Gli *sprite*, sufficientemente animati, nel momento di colpire possono indirizzare gli attacchi anche in diagonale, vera stranezza per uno strategico dove di solito ci si limita ai quattro punti cardinali.

Attaccando un nemico si verrà trasportati in una schermata apposita inquadrata dall'alto con il proprio guerriero a cui gli avrete precedentemente assegnato uno dei quattro



tasti di destra; pessima idea, visto che dei controlli *screen-relative* avrebbero funzionato decisamente meglio. Nel caso vi fosse più di un alleato nelle vicinanze al momento dell'attacco, questi verrà trasportato con voi nella schermata e potrete iniziare a pestare il nemico di turno come un tempo, cioè concatenando vari colpi col giusto tempismo, da imparare subito alternando un personaggio all'altro. Quattro è ovviamente il numero perfetto e incasinarvi con i tasti sarà piuttosto semplice, anche se vi viene mostrato nello schermo superiore a chi corrispondono i pulsanti. A seconda della direzione da cui iniziate a menare le mani potrete avere vari effetti aggiuntivi. Colpire alle spalle potrebbe intontire l'avversario impedendogli di contrattaccare ma soprattutto può farvi guadagnare delle sfere viola in grado di aggiungere attacchi extra al vostro massimale. Sbattere il nemico a terra e inferire potrebbe portarvi in saccoccia delle sfere che allungheranno il valore dei colpi per la barra della combo. Sparare i nemici in aria e darci dentro di *juggle* potrebbe farvi incamerare dei cristalli, ognuno dei quali aumenterà gli exp ottenuti a

fine scontro del 5%; non essendoci scontri casuali ed essendo le missioni opzionali davvero pochissime, ottenere più esperienza possibile da ogni nemico è un *must*, come lo è anche uccidere l'avversario in un unico assalto. Ogni colpo mandato a segno ha un suo valore in punti che riempie una barra apposita fino a toccare i 100; raggiunto questo valore e ammesso che i personaggi equipaggino un'arma che lo permetta potrete usare una delle loro tecniche speciali. Anche qui l'ordine è fondamentale, poiché ogni super mossa, parzialmente skippabile, ha un valore in punti capace di riportare a 100 la barra e di farvi usare un'altra SC o GM con un personaggio diverso creando su schermo un vero e proprio massacro, non fine a se stesso. Continuando a bersagliare di colpi un nemico ormai senza più un briciolo di Hp si passa alla fase *Overkill* in cui tutti i colpi extra vanno a riempire una barra viola chiamata *Sin*.

In questo VP non comanderemo una delle valchirie ma un uomo comune che poco prima della sua fine stringerà un patto con Hel, regina del Nifelheim, il mondo dei morti. Sacrificando amici e compagni, Wylfred ot-

Ogni tecnica, abilità della piuma e magia lanciata dal menù consuma Action Points, che si ricaricano in automatico di 10 in 10 ad ogni turno o di 20 in 20 decidendo di far sostare sul posto il proprio pupazzetto. Magie come *Sap Guard*, *Suspend Motion* e *Prevent Sorcery* vi daranno fin troppo aiuto. Ogni magia, tecnica e tattica va prima recuperata o acquistata e poi insegnata a chi ritenete più opportuno.



Ad abbassare la valutazione del gioco di molto abbiamo un'intelligenza artificiale nemica davvero stupida e un comparto sonoro mediocre, realizzato al risparmio: gracchiano e frusciano come non mai, Sakuraba propone pochi nuovi pezzi riciclando la colonna sonora di Lenneth per un buon 90%.



terrà il potere di combattere ad armi pari l'odiata valchiria. Hel, però, esige anche che Wyl "pecchi" durante ogni scontro. All'inizio di ogni battaglia vi sarà una quota di Sin da raccogliere per farla contenta. Raggiungere il valore richiesto porterà semplici ricompense. Con un 50% in più avrete dei bonus extra, mentre col 100% (a cui mirare, sempre) ne avrete ancora di più, come armi devastanti, accessori, tecniche o tattiche da insegnare ai personaggi. Ecco quindi che ogni nemico diventa una fonte preziosissima di esperienza e Sin da sfruttare fino all'osso.

Il gioco per facilitarvi le cose vi offre dei bonus alla velocità con cui la barra della combo si carica a seconda di come posizionate i personaggi prima di attaccare; di fianco, fronte e retro, da tre direzioni diverse o circondando completamente il nemico, ogni tipo di "assedio" vi renderà le cose più semplici aumentando anche la possibilità che gli avversari lascino alla loro morte armi o armature sovrappiù. Il tutto a discapito della velocità di gioco, a dir poco soporifera.

Fallite nel raggiungere il Sin richiesto e nel prossimo scontro potreste trovarvi in difficoltà,

con nemici decisamente più impegnativi del normale. Per uscire da una situazione disperata, Wyl potrà usare la piuma della valchiria trovata sul cadavere del padre e poi imbevuta del potere di Hel con cui risvegliare i poteri sopiti di uno dei suoi compagni aumentandone a dismisura i parametri rendendo una bazzecola lo scontro con un piccolissimo effetto collaterale: la morte del poveretto su cui l'avete usata. Ciò però farà imparare a Wyl una tecnica speciale (ogni compagno ne ha una peculiare) da usare in cambio di Action Points. Ogni tecnica ottenuta tramite l'uso della piuma sarà disponibile da subito nel New Game+.

CotP è un gioco cortissimo per la serie, 15-18 ore alla prima tornata. Ciò è dovuto alla sua struttura peculiare e ai vari finali disponibili. Ogni volta che la piuma viene usata il vostro percorso cambierà, insieme a storia, dialoghi e personaggi incontrati o meno, reclutati o no. Usarla troppo potrebbe farvi finire in Game Over, non usarla affatto invece vi condurrà al miglior finale. Fanno tutti schifo, ma vederli vi sbloccherà il dungeon opzionale. Il New Game+ tiene quasi tutto, a parte i livelli

e i soldi. Il fatto di avere gli equipaggiamenti di fine gioco e una mezza tonnellata di oggetti farà sì che la difficoltà degli altri percorsi e scenari sia pari a zero. Tutto sommato il gioco intrattiene e regala momenti di godimento assoluto durante le fasi d'attacco ma fallisce miseramente nell'essere il nuovo Valkyrie Profile che i fan si attendevano.

Ciò che invece stupisce e lascia attoniti in maniera ben oltre che positiva sono la traduzione e l'adattamento. La storia non delude: adulta, complessa, seria, cattiva, bastarda, spietata. Uccisioni e tradimenti sono all'ordine del giorno. Ad una trama piuttosto atipica per un JRPG da una parte e per l'utenza media del Nintendo DS dall'altra vi si aggiunge un'ottima traduzione con un adattamento superbo, come quanto visto troppi anni fa per Vagrant Story. L'inglese usato è piuttosto ostico e affascinante allo stesso tempo, motivo in più per cui il gioco da noi venderà probabilmente due copie in croce.

6

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Tutto d'un fiato 2

console ds sviluppatore square-enix produttore square-enix versione usa provenienza giappone

a cura di Michele "Guren no kishi" Zanetti

Titolo, sottotitolo, sotto sottotitolo. La moda del mettere più parole possibili per definire un pezzo di software continua, come se un nipponico possa pronunciare tutto agilmente; in compenso, ancora una volta lo sforzo di pronuncia ripaga l'osservatore di cilliegi in fiori anglo avverso (e pure i suoi amichetti occidentali) con un gioco di buona qualità e dai pochi difetti.

La vicenda di Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time è più seria rispetto a Ring of Fates, ma non si scorda di seminare pizzichi di umorismo sempre ben accetti. Personaggi puccettosi, *super deformed* e colorati appartenenti all'immaginario di Final Fantasy e Crystal Chronicles fanno il loro ritorno. Questa volta, però, non avremo due protagonisti attivi sia nelle *cut-scene* che nei dialoghi del gioco, ma un personaggio generico creato ad inizio avventura con cui osservare lo svolgersi della trama. A seconda della classe scelta farete meglio o peggio certe cose durante le fasi d'esplorazione: c'è chi è più orientato verso il corpo a corpo, chi verso la magia, etc. Non vi sono comprimari che si aggiungono obbligatoriamente, bensì è possibile richiedere il supporto di personaggi extra alla gilda o reclutare alcuni pupazzetti speciali compiendo determinate azioni. Vista la totale opzionalità di avere dei compagni d'avventura, il gioco ha cambiato tipo di struttura impoverendola da un lato e arricchendola dall'altro.

L'azione si svolge ancora nella parte superiore dello schermo, mentre in quella inferiore vi sono varie informazioni accessibili tramite *touch screen* toccando le apposite icone. Il tempo passa anche mentre cincischiate con i menu, quindi meglio stare attenti nel caso siano presenti dei nemici nei paraggi. Le magie questa volta ci arrivano in numero infinito, o meglio, fino all'esaurimento dei punti magici invece di semplici unità da spendere e da collezionare. È ancora possibile lanciarle su se stessi o contro i nemici, agganciandone anche più di una sull'altra per effetti ampliati. Combinazioni particolari danno vita a magie non direttamente disponibili nella schermata del *touch screen* come *Quake*, *Bio*, *Ultima*. Quelle base hanno anche effetti aggiuntivi, come appiccare il fuoco ad

un nemico o immobilizzarne i movimenti temporaneamente. Più effetti secondari sono cumulabili contemporaneamente; il boss finale è un mago in questo.

Il gioco è strutturato in una manciata di locazioni, alcune da rivisitare più di una volta, composte da varie "stanze" collegate tra loro, contenenti mostri da sterminare e puzzle da risolvere. Abbastanza stupidi e facilmente soggiogabili i primi, mentre gli ultimi richiedono un minimo di attenzione per essere risolti, con alcuni dove la coordinazione occhio mano si fa indispensabile. Spesso si tratta di premere tasti giganti, spingere oggetti dopo aver liberato loro la strada, abbassare leve o attivare macchinari e piattaforme. Le singole stanze sono più contenute rispetto a quelle di Ring of Fates, soprattutto in altezza. Niente più scalate chilometriche e, visto che potete farvi l'intero gioco da soli, non dovrete

neppure assistere alle azioni dei comprimari gestiti dalla solita Intelligenza Artificiale oscena, che non capisce per niente cosa vi sia tra un punto A e un punto B. A sua discolpa, comunque, è ancora presente la possibilità di pigiare il pulsante L per tele-transportare i compagni vicino al protagonista e il *frame rate* è stato aggiornato parecchio bene.

L'avventura è molto breve, le ormai classiche 15 ore per un *action JRPG* portatile. C'è però un sacco di roba da fare in caso decidiate di scavare a fondo nel gioco, anche nel *New Game+*. Ogni classe guadagna abilità aggiuntive tramite *level-up*. Si va da colpi speciali che richiedono di essere caricati, maggior numero di magie sovrapponibili e via dicendo. Anche gli equipaggiamenti guadagnano livelli aumentando le proprie statistiche. Il negozio dell'unica cittadina del gioco ve ne mette a





I numerosi Moogles che vi sottoponevano ad ogni genere di tutorial in Ring of Fates (o approfittavano della vostra situazione per estorcervi denaro in cambio di utile mercanzia) sono spariti. Gli unici rimasti vi permetteranno di grattare i simboli su alcune carte speciali che vi conferiranno abilità extra temporanee oppure gestiranno la quantità enorme di missioni secondarie a cui sottoporvi da soli o con gli amici. Un po' troppo relegati in secondo piano a questo giro, kupò



La connettività con il Nintendo Wii per giocare con utenti di entrambe le versioni del gioco pare non essere delle migliori; bastano pochi clic di mouse per leggerne in rete di cotte e di crude. Fortuna che mi sono evitato lo strazio



a disposizione un quantitativo spropositato, tutti diversamente raffigurati sul vostro nanetto in real time. Raggiunti certi livelli è possibile trasformare gli oggetti in gioielli, da incastonare eventualmente su nuove armi più forti con vari effetti, da attributi elementali alla capacità di andare oltre il livello massimo consentito per l'oggetto in uso. Nelle varie zone di gioco è ancora possibile recuperare, dalle ceste più impegnative da raggiungere, delle ricette particolari con cui forgiare oggetti rari usando i numerosissimi materiali che nemici e boss si lasciano alle spalle. Ogni dungeon viene sempre resettato alla sua uscita, dandovi quindi la possibilità di cercare i materiali che vi servono fino ad un esaurimento nervoso. Da qualche parte sono anche nascosti tutti i boss di Ring of Fates da prendere a mazzate.

Echoes of Time si fa apprezzare molto dal lato squisitamente tecnico con un comparto grafico delizioso a lustrare gli occhi di chi ha cacciato fuori i verdoni necessari e un buon comparto audio. Il motore grafico è quello di Ring of Fates, ma ad un anno di distanza risulta ancora competitivo e per certi aspetti impressionante. Le locazioni sono sufficientemente varie e coprono le solite classiche ambientazioni (come la città più grande del regno, il livello a tema forestale, quello vulcanico, con la neve, gli acquedotti, la miniera, le rovine, etc.) e la messa in atto del tutto è sempre convincente. Il doppiaggio è più che discreto, ma se ne poteva tranquillamente fare a meno vista l'esigua presenza di linee doppiate solo nelle cut-scene realizzate in una computer grafica non proprio esaltante.

La compositrice Tanioka Kumi torna a dimostrarci la sua bravura. Da alcuni lavori sui giochi dei Chokobo a questa parte, passando per le lande di Final Fantasy XI e per i live degli Star Onions, approdando a Project Silpheed e alle partiture dell'originale Crystal Chronicles per Game Cube e al precedente Ring of Fates, Tanioka si trova di nuovo a suo agio con le limitazioni del chip sonoro del Nintendo DS. Pertinente alle atmosfere e alle situazioni della mini avventura, la colonna sonora è ulteriormente graziata da una qualità audio insolitamente buona, ancora grazie al sound designer Yamanaka Yasuhiro.

In generale il nuovo Crystal Chronicles per DS è un buon prodotto, ma si potrebbe fare ancora di più in un eventuale seguito.

8

360 ps3 pc

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Cavalli senza segugi

piattaforma 360 ps3 pc sviluppatore techland produttore ubisoft versione pal provenienza polonia

a cura di Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Prima di nascere, proprio non volevo nascere. I miei impertentiti genitori hanno dovuto arricciarsi per anni nel tentativo di costruire l'uomo perfetto. Quando erano pronti a rassegnarsi, però, arrivai io vestito da sorpresa. Mio padre mi voleva ingegnere, l'ho deluso. Mio padre mi voleva ingegnere e sessualmente attivo, soprattutto sessualmente attivo, l'ho deluso parecchio. Mia sorella ha rischiato di uccidermi tre volte prima del mio ottavo compleanno, ti ho deluso assassina del cazzo. Le grandi sorprese, insomma, non sono obbligate ad accontentare tutti.

Bound in Blood, seguito di un bellissimo gioco che mi aveva annoiato durante il tutorial della demo, non solo mi ha piacevolmente sorpreso, ma si è lavorato la mia virilità con mani delicate e lingua vorticosa. Eppure Juarelo 2 non è un grande gioco, non ludicamente parlando. La sua struttura di base è un incrocio tra un Call of Duty, un brutto clone di Call of Duty e un Call of Duty con più tempi morti. Sviscerato della sua pelle e ridotto all'osso, Bound in Blood è una colonna poco armoniosa di obiettivi, sparatorie, duelli e giochi delle tre palle con pistole. Unto dalle manate invasive di icone troppo grandi e appariscenti, da meccaniche troppo guidate e una discreta linearità, lo scheletro del titolo Techland è poco più di un riscuoto appuntamento al buio: non sai cosa ti aspetta, ma a volte la fame è tanta e ti accontenti. Di idee e lampi di genio non c'è traccia, giusto il gusto di abituarsi ad un coraggioso sistema di ripari, ma è a questo punto che finiscono i difetti.

Tre minigiochi tre (spara veloce spara Gi-gietto, duelli faccia a faccia e la porta ma-

gica), ripetuti per tutta l'avventura, dettano un ritmo anomalo e invitante. Una sparatoria non segue la precedente per aspettare la successiva, ma vive il suo momento di gloria e si lascia sprofondare nella quiete. Il pathos non si fa più grande con il passare delle ore, la tensione non è un grafico in attivo, tuoni e fulmini bestemmiano luci e rumori nella più serena giornata di luglio. Il tempo a volte muore, il giocatore prende fiato, Bound in Blood non è una maratona per far felice Linus di Radio DeeJay. C'è un momento per la pace e uno per comprare un magnum bianco, un tempo per essere pecora e uno per sentirsi indolenziti. Ed è nel secondo capitolo, quando gli schemi del first person shooter bellico vengono frantumati, che capisco di cosa sto parlando. Mentre vado a casa e tutto intorno c'è morte e distruzione, mentre a piedi percorro un tragitto interminabile e null'affatto giocoso, mentre mi perdo nel grano per non essere visto dai miei nemici. All'improvviso, senza precauzioni, mi ritrovo a godere degli spostamenti oltre che dell'azione. Campagne intere di poligoni senza uno scopo nella vita, così desolanti, così sprecate, così reali.

Ma c'è un motivo a spiegare la mia ammirazione per una camminata. A legare gli attacchi coraggiosi e le scorrazzate su cavallo, infatti, c'è una storia che merita il fuocherello di nonna papera. Toni adulti, buoni dialoghi, incesti, amore, fratelli, razzismo, religione, tutto insieme a bassa temperatura. Senza puntare mai un riflettore, senza gridare per farsi notare, una trama coraggiosa e ben riuscita che ha pochi precedenti nella mia memoria. Che ha pochi precedenti e basta. È quello che il gioco dice in ogni momento a farsi protagonista, non più lo

spensierato divertimento che rappresenta. Tanta basta per giustificare le attese, i tanti filmati e interi minuti di solo spettacolo. Tanto basta perché la regia è finalmente professionale, la grafica abbagliante e il paesaggio una cartolina, ovunque. Tanto basta perché è quello che so farmi bastare, ai giocatori duri e puri mancherà parecchio ossigeno.

8



Se non avete capito il titolo della recensione, non siete abbastanza maschi da aver visto Notting Hill, commedia sorrisi e bacetti con Hugh Grant e Julia Roberts

PROTOTYPE

Tanto di cappuccio

piattaforma 360 ps3 pc sviluppatore radical entertainment. produttore activation versione pal provenienza canada

a cura di **Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa**

Io la vedo. Ad occhi chiusi immagino una riunione con le più grandi menti del mondo, tutti uniti per uno scopo più grande di loro. Seduti su accoglienti poltrone in pelle e bullandosi dei loro grassi salari, devono trovare il modo migliore per rendere Alex Mercer, il protagonista di Prototype, un personaggio con i cazzi al contrario. Qualcuno suggerisce scarpe colorate e un gonnellino scozzese, qualcuno un termosifone sulle spalle e un berretto di Paperopoli, vince a mani basse una maglietta "cattiva" e un cappuccio contro la cervicale. Si poteva fare di meglio, ma così non prende freddo.

Dopo cinque minuti nella New York appena masticata da un virus sfuggito al controllo, si ha nelle mani tutto il piacere di un potere sterminato. Alex, nella sola prima sequenza di gioco, accumula reati e anni di galera con elegante facilità e impressionante rapidità. Prototype sorprende, a quattrocento metri dal punto di partenza, perché si mostra enorme, indomabile, infinito, del tutto inafferrabile. Poi si torna indietro nel tempo, qualche canonico giorno di flashback, e il gioco comincia davvero. Non che Alex ne esca del tutto impoverito. I suoi movimenti sono ancora aggraziati e rapidi, ma gli extra dovrà comprarseli a suon di crediti, faticosamente guadagnati sul campo aggiunto.

Nelle intenzioni delle cartelle stampa, Prototype è due giochi in uno. Suona bene in tempo di crisi. Il primo è un'arma di distruzione di massa, con meno Iraq e più arma di distruzione di massa, ne parleremo dopo. Il secondo è una versione semplificata di Metal Gear Solid, con meno *stealth* e più guardie imbecilli, meglio non parlarne forse. Quando si limita a fare lo spaccone, Alex è in grado di tenere quantomeno botta. Sotto la spinta di una musica tra-

scinante, un ritmo tra la velocità della luce e la campanella dell'ultima ora, si segue l'onda di missioni senza limiti di tempo. Il protagonista si lancia sui tetti, poi vola fino all'altro capo della città, si lancia sull'obiettivo, gli tira un calcio, un pugno e lo sputa, monta su un carro, spara ad un altro carro, esplose in aria, mangia un calippo al limone, si tira sulle spalle una macchina e la tira contro un elicottero, solo allora si decide a cominciare la missione vera e propria. Alex, porello, fa tutto questo con una manciata di cagnacci rognosi che gli girano intorno e provano a spettinarlo. Il protagonista, insomma, vive di stress e fiamme sulla faccia, sempre e comunque, in missione e non. La manfrina funziona al primo giro di orologio, annoia un pochetto al secondo, è pura immondizia al terzo.

Dopo il galvanizzante inizio, non si può fare a meno di constatare la degradante palette di colori, le terrificanti texture dei palazzi, la generale monotonia architettonica della Manhattan zombificata. Non si può non ignorare il bilanciamento inesistente del titolo, riempito sì in ogni dove di passanti masticabili, ma incapace di offrire una sfida bilanciata e progressiva. Non stufo di distruggere l'impen-sabile, Prototype mette sul piatto anche un gruppo di missioni secondarie con rare variabili della sinfonia. La trama scontata, già vista, raffazzonata e pretestuosa, non può certo aiutare il lavoro di Radical Entertainment ad entrare nella storia. Prototype è un gioco di serie B, e questo nonostante il budget tutt'altro che limitato. Avrà la sua schiera di irriducibili suffragette grazie ai controlli funzionali e al divertimento immediato, ma tra il niente e questo non ci passa l'infinito.

5



Nelle missioni al chiuso, una minima parte dell'intero gioco, il tutto si fa più complicato e strategico. Piccolo è meglio, sempre detto io



FIGHT NIGHT ROUND 4

Fino a diventar dispari

piattaforma 360 ps3 sviluppatore ea canada produttore ea sport versione usa provenienza canada

a cura di **Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa**



La boxe è uno sport da uomini e io *uomo*. Dopo Fight Night Round 3, primo titolo a solcare un abisso tra sé e la generazione precedente, si smise di parlare di generazione due punto cinquanta. Perché il terzo round era bello da vedere prima ancora di essere un buon titolo. Questo seguito, atteso dalle folle come un nuovo album di Gary Barlow, mette qualche pezza alle falle del suo progenitore. Da rivedere non c'era moltissimo: una serie di animazioni discutibili, una carriera troppo breve e una curva della difficoltà mal progettata. Dopo una carriera di diciassette anni e un pugile in pensione, posso dire che tutto ha braghe migliori, ma che nulla è stato completamente risolto.

Aprire le danze una modalità in singolo piena di fantasia ed opzioni, solo tutte inutili. Gli allenamenti sono aumentati, sono più difficili e più vari e grazie al cielo son completi della possibilità di non giocarli. Il pugile si allena da solo, tu prendi mezzo bottino e ti risparmi la sceneggiata del sacco e del *pungiball*. In un'unica schermata vengono mostrate le cinquantasei classifiche di cui tener conto, meno quattro col riporto di due. La scalata al successo è fatta di matematica prima ancora che di cazzotti, percentuali al posto di guantoni. Dopo l'imbarazzo iniziale, comunque, si capisce che niente ha troppo senso e la vita torna serena. Alla fine della fiera rimane una data da scegliere e un match da combattere, il tutto moltiplicato per *n* volte. Le curve restano al posto giusto fino a un soffio dal traguardo, poi sbagliano strada e trasformano lo spettacolo in una farsa. Raggiunti i più alti livelli, dopo tante ore di mascolino divertimento, il pugile ammaestrato diventa un tritacarne. Il mio, per la sua specialità, lo chiamavano *L'ottico*.

Il secondo ballo se lo fanno le animazioni, quelle sì corrette e migliorate. Le convulsioni epilettiche sono state sostituite con modi di cadere più naturali e le corde son state finalmente prese in considerazione dai programmatori. Anche sul ring, prima ancora di finire al tappeto, quei tubi colorati son diventati parte del gioco e non fronzoli d'arredamento. Resta qualche discutibile attimo di immobilità, ma le brusche frenate del passato sono solo brutti ricordi. Aggiungo, e poi concludo, che rialzarsi da terra è adesso un

gioco d'equilibrio, un gioco difficile pure. Laddove gli avversari possono mostrarsi alla battaglia dopo cinque o sei musate, al giocatore parrà un'impresa farlo la seconda volta. Scorretto, se vogliamo.

Portata a casa la pagnotta, vi dico perché io questo gioco me lo sposo. Vi spiego il perché di 91 - e dico 91 - incontri di pugilato che non mi hanno tolto la voglia di parare. E lo faccio mentre ricordo dieci round di sangue e sudore culminati con un verdetto controverso. Lo faccio mentre vi racconto di un'azione lenta e ragionata, di una tattica pianificata ma imprevedibile. Vi disegno un paio di diritti, un gancio destro, una finta di corpo e un montante ben piazzato. È lì che l'avversario sbarella, intontito, l'audio si immobilizza come dopo una granata e io attacco famelico. Colpisco tre volte con il gancio destro, poi una con il sinistro, lui mi abbraccia per guadagnare attimi di respiro. Lo spingo via, senza pietà, continuo a lavorarmelo sui fianchi finché non torna il silenzio. Ora sa di essere spacciato, raccoglie le forze e sferra il suo colpo migliore. Lo schivo, colpisco, botto. È il primo round di un insignificante match di mezza carriera, ma ho distrutto il mio avversario e ho troppo i pugni nelle mani per non esserne fiero.

Fight Night Round 4 parla con il ring, con le sue storie tra le corde, non con i suoi menu e con i suoi extra. Senza compromessi, solo per chi lo vuole.

8



Uccidete il mio manager. Ho 57 messaggi tutti uguali nella mia casella e lui non smette di mandarli. A che pro?

HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

Mezzo, tutto mezzo

piattaforma wii sviluppatore ea bright light. produttore ea games versione pal provenienza uk

a cura di **Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa**

Vorrei avere una bacchetta, proprio ora, per risistemare lo scempio di pavimento montato nel mio nuovo salone. Vorrei avere una bacchetta per gli affamati e per i parcheggiatori abusivi, magari usandola con fantasia a seconda dei casi. Vorrei avere altri 6000 caratteri per deliziarvi ancora con macabro umorismo, ma è l'una e trenta di notte, mi girano i coglioni, e Antò... compra un condizionatore, figlio bello.

Le premesse non erano delle migliori. Con la Fenice, ahimè, il piccolo maghetto con strani gusti sessuali non se l'era cavata troppo bene. A lanciare una grafica di buon livello e l'ottima ricostruzione di Hogwarts, infatti, c'era un gioco noioso e raramente divertente. Tra i più memorabili difetti vanno ricordati gli spostamenti troppo lunghi, i combattimenti troppo confusionari, il doppiaggio scadente e missioni principali da pad giallo. Il mezzosangue, da parte sua, rappezza dove può, lascia scorrere l'acqua tra i buchi più piccoli e pianifica con attenzione qualche sana ora di buon ritmo e buone idee.

Per gli spostamenti troppo lunghi e noiosi, abracadabra, si è materializzato un fantasma senza testa che sbriga tutto il lavoro. Una chiamata all'89.24.24 e in un baleno ci si ritrova a destinazione senza smarrimenti e notti insonni sulla mappa. I combattimenti sono stati alleggeriti dalla semplificazione massiccia dei comandi: poco muovere, poco sbagliare. In cinque comandi basilari si cataloga l'intero arsenale di Potter, più un *reparo* per sbrigarcela nelle faccende domestiche. L'intera storia principale, infine, è stata divisa in altri due capitoli sfiziosi e simpatici. La creazione delle pozioni, in assoluto il meglio di questo gioco, è la cucina che Suor Germana non vorrebbe mai vedere. Il giocatore sceglie gli ingredienti, dosa le quantità, scalda il fuocherello, mescola con cura e continua a farlo fino ad obiettivo riuscito. Il se-

condo minigioco è il quidditch. Il giocatore punta il remote verso il centro degli anelli luminosi e... e basta. Il solito doppiaggio alla buona è ancora una palla al piede e la trama resta oscura e inviolabile per chiunque non abbia avuto la voglia e la dedizione di leggersi il libro o di correre al cinema. Sembra poco, ma è davvero poco.

Dopo un inizio tutto caviale e champagne, Harry Potter e il Principe Mezzosangue mette in folle e resta al suo posto. La prima mezz'ora spaventa con idee convincenti e ritmo prelibato, ma è in quella mezz'ora che si mostra l'apice dell'intera avventura. Le tre brillanti possibilità ludiche di inizio ripresa restano tre quando ce ne sarebbero volute almeno altre sette per avvicinarsi ad un grande pennello. Il gioco si impegna, è intelligente, ma signora lo iscriva a muratura comparata.

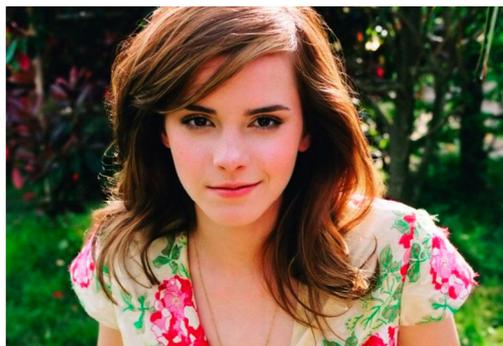
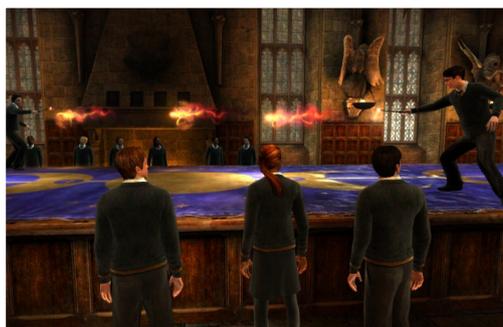
Sono sempre i migliori quelli a non raggiungere mai sullo scaffale. Le tamponature messe in atto da EA Bright Light, però, hanno prodotto un disco con indiscusse qualità. L'azzerramento totale dei tempi morti e la velocità con la quale tutto accade (a favorire, però, una longevità sotto protezione testimoni) lascia tracce di un gioco divertente nella sua semplicità, adeguato per i suoi obiettivi. Laddove nella Fenice si veniva inghiottiti dalla noia dei corridoi della scuola, nel Mezzosangue ci si lancia a sesta inserita verso un finale da manuale.

La bacchetta non ce l'ho, mannaggia, ma la coppietta di controller Wii fa bene il suo mestiere e, soprattutto a pozioni, ci si muove con innaturale destrezza. A morte la telecamera *made in* anni novanta, a morte i collezionabili sparsi in ogni angolo delle mie budella, l'ultimo Harry Potter potrebbe far felice anche quei pochi nerd che non sporcano le proprie lenzuola con la piccola Hermione.

6



Il gioco è uscito anche per tutte le altre piattaforme esistenti sul mercato. L'unicità di questa versione, però, ci ha fatto desistere da una recensione unica per tutte le piattaforme



GHOSTBUSTER THE VIDEOGAME

Ammazza li fantasmi

piattaforma 360 ps3 pc sviluppatore terminal reality produttore atari versione usa provenienza usa

a cura di **Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa**

Non ricordo di aver visto i due film degli acchiappafantasma, magari il primo. Gli anni ottanta sono stati per me anni di studio e di profonda introspezione psicologica. Poi sono arrivate le pippe e sapete com'è andata a finire. Con la serietà professionale che mi compete, però, sono andato su Wikipedia a leggermi le trame dei suddetti film, tutto questo per accertarmi che il videogioco vive di sceneggiatura propria. L'influenza è ostentata e l'ironia è la stessa (de gusti bus), ci mancherebbe, ma la trama reggerebbe in palcoscenico anche senza pad e poligoni.

Di certo non sono le idee di questo Ghostbusters ad accontentare le branche affamate degli appassionati della saga. Il gioco si è guardato parecchio intorno prima di mostrarsi alla folla e il risultato è un puzzle riconoscibile di meccaniche colaudate altrove. C'è puzza di Luigi's Mansion tra le strade e i palazzi, pizzichi di Half-Life 2 e della sua *gravity gun*, persino una costola di Metroid e dei suoi fuochi colorati. Nulla che riesca qualitativamente a superare la fonte d'ispirazione, sia chiaro, ma la brodaglia è calda al punto giusto. Il tutto è imbavagliato in una stradina stretta stretta, senza vie d'uscita, che in sette livelli congiunge il punto A al punto B. La linearità, come diceva spesso il tram a sua moglie, non sempre è sinonimo di disastro.

Eserciti di fantasmi inferociti tengono a bada il giocatore con efficiente puntualità, gli mordono il culo da ogni angolo e direzione e lo costringono all'ordine e all'organizzazione. Lasciarsi andare al gradevole riflesso del flusso sparacchino è spesso sconsigliato, meglio affrontare i propri nemici seguendo uno schema prefissato. Chiudere le pozze impedisce il *respawn* dei piccoletti, intrappolare i fantasmi dimezza le difficoltà e scegliere l'arma giusta fa guadagnare secondi preziosi. La difficoltà leggermente sopra la norma è, però, da giustificare più che giustificata. Palesemente pensato per una co-op a quattro giocatori, il gioco si incarta sull'I.A. dei compagni artificiali. Lasciarli a terra è troppo rischioso, utili come sono per salvare il protagonista in difficoltà, ma lo sforzo di raccogliarli è spesso ripetitivo, ridicolo, e fastidioso. Le piccole e inutili testoline digitali cadono al suolo come foglie d'autunno - Ungaretti è arrivato prima delle pippe - e al giocatore

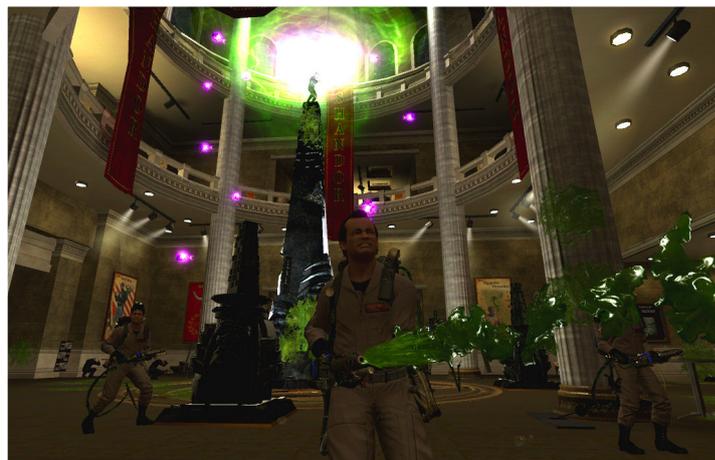
non resta che accollarsi l'ingrato ruolo di infermiera da campo. Se la co-op a quattro ci fosse veramente, comunque, lo sforzo di perdonare potrebbe essere preso in considerazione, ma resta invece una possibilità limitata a missioni extra campagna.

Ghostbusters ha il grosso pregio, soprattutto di questi tempi, di non piacersi troppo e di non attirarsi addosso l'ira furente dei criticatori di mestiere. L'aspetto *super deformed*, per esempio, tappa gli occhi del cronista e lascia sottopolvere una grafica quasi mai all'altezza, stranamente arricchita con effetti speciali di discreta fattura e pugnalata con animazioni da fedina penale. Ancor più a sorpresa il gioco riesce ad alternare qualche momento di tensione ad un generalmente cacciarone gioco di spari, fantasmi e ironia da quattro soldi. Eppure giudicare un gioco come Ghostbusters non è lo stesso che farlo con un titolo qualsiasi. Quello che senza costume sarebbe un semplicitto con cui passare piacevolmente il tempo, assume dignità quando il suo compito è di far rivivere i ricordi.

Il semplicitto resta tale, nessun fiore è davvero peggio del letame, ma il sogno di lanciare una scatoletta per intrappolarci un fantasma è diventato realtà.

7

La versione Xbox 360 avrà una risoluzione maggiore di quella PlayStation 3. Interrogati sul perché di tali differenze, i programmatori, facendo chiarezza, hanno così risposto: "Perché sì"



SEGA RALLY 2006

Non ci sono più i segari di una volta

console ps2 sviluppatore sega am3 produttore sega versione pal provenienza usa anno 2006

a cura di **Gianluca "UnNamed" Girelli**

Sega Rally è l'Inizio e la Fine, l'Alfa e l'Omega, Franco e Ciccio. Rappresenta uno dei momenti più alti della produzione della casa del porcospino blu e contemporaneamente il punto di svolta di un declino segaro oramai evidente. La versione 2006 rappresenta la fine del predominio tecnologico Giapponese sull'Occidente, la perdita della capacità di stupire, il canto di un cigno acciaccato e oramai irriconoscibile.

Il fatto che questo debacle avvenga non per mano di una misconosciuta software house a cui rifilare un brand famoso (Genki, Sumo, Planet Moon Studios, Tantalus Interactive, JC Entertainment, Time Warner, etc.), ma da AM3 stessa, uno dei team interni più importanti nonché fautrice dell'originale, è sintomatico. La coscienza che Hisao Oguchi (presidente Sega Corp. prima e dopo l'acquisizione di Sammy) fu il vice-presidente di AM3 e quindi indiretto fautore sia del Sega Rally originale che di codesto titolo, fa riflettere. Tutto ciò non è strano, è Sega da anni a questa parte. D'altronde, se un gioco previsto per il mercato arcade nel 2004 prima scompare, poi si ripresenta in forma casalinga in uscita nel 2005 ed infine slitta ulteriormente nel 2006, qualcosa dovrà pure significare.

Nonostante i commenti pesantemente negativi su Sega Rally 2006 in giro per la rete si sprechino, Babel lo riscopre collocando tra gli Underrated. Perché sebbene una revisione storica del titolo sia da considerarsi impensabile, ci si può almeno interrogare sul forse eccessivo accanimento della comunità, soprattutto quella segara.

Comunità che assistette impotente all'uscita di una sequela di titoli mediocri, quando non schiffezze: Altered Beast, Gungrave, Virtua Quest, Kunoichi, Spikeout (etc.) sono giochini, e lì in mezzo SR 2006 sembrava una delle tante porcherie. Forse anche per questo, Sega Rally 2006 si affronta nel peggiore dei modi, con in mente l'inarrivabile originale su Model2 e il criticato ma sempre ottimo seguito su Model3, e nel cuore la magnificenza tecnica con cui Sega ci aveva abituato all'epoca arcade e Dreamcast. Si avverte fin da subito qualcosa di diverso, la sensazione è quella che abbiano cercato di ammodernare l'intero impianto, offrendo maggiori modalità e un

nuovo sistema di controllo per venire incontro alle nuove esigenze di mercato, che nel frattempo è cambiato e a cui le partite da 5 minuti e poi Game Over (Yeah!) non piacciono quasi più.

Il sistema di controllo è a metà strada tra l'arcade e il simulativo, niente danni e acceleratore sempre a tavoletta, ma vetture più pesanti e derapate meno controllabili. Questo sistema di controllo si riflette anche nei tracciati, generalmente più stretti rispetto ai predecessori e più simili a quelli in Colin McRae. L'idea in se non è male, la nuova impostazione di guida è lontana dall'eterna derapata dei predecessori, che comunque potevano permettersi carreggiate da Autostrada del Sole (per gli standard rallystici, of course), se non fosse per il fatto che il bilanciamento controllo/carreggiata non sempre funziona e la vettura tende un po' troppo a rimbalzare come una pallina da flipper.

Dove Sega Rally 2006 pecca decisamente è nel comparto grafico, i tracciati sono generalmente abbastanza spogli e le vetture peccano in quantità di poligoni. Per alcuni "solo" un problema, per altri un'onta. Funzionano invece le varie modalità inserite nel gioco, non fosse che per il fatto che sono le solite oramai inserite in ogni produzione.

Lungi da me rivalutare Sega Rally 2006, eppure può la mancanza del classico cielo "blu Sega", colori meno accesi e un track design con qualche palma in meno aver indispettito in tal modo i sega-fan? In fondo il sistema di controllo è diverso, ma decisamente funzionale. La guida tende al rimbalzo, ma è così anche sul Revo,



nonostante disponga di tracciati ben più larghi. E le modalità di gioco sono persino di più. Viene da pensare che su SR2006, più che i difetti del titolo, abbia pesato tutto il background all'epoca dell'uscita, un Sega Rally che non sembra un Sega Rally non è per questo automaticamente un brutto Sega Rally.

Se potete, magari tra un Dirt, Fuel, Grid, Shift o qualunque altra sigla, io un'occhiata nel cestone PlayStation 2 ce la darei, al massimo potete sempre divertirvi con la versione originale del 1995, allegata al gioco.

Sega non esiste più. Ma i segari esistono ancora?



alla scoperta delle 'indie'

Cosa resta da scoprire?

Il mondo dei videogiochi è attraversato da una sincera apatia da cui non si riesce a trovare via di fuga. È un rapporto difficile con il creato a dettare regole ferree di convivenza sullo schermo, ma gli obblighi creano indifferenza e anestetizzano la volontà, già predisposta all'accettazione della repressione. Ogni progetto è un fuoco che viene spento e portato verso la normalizzazione, i falò diventano fuocherelli che rischiano di spegnersi con la prima pioggia. Se conto i sequel che ho acquistato quest'anno mi vengono i brividi (sia per il loro numero, sia perché li ho acquistati senza battere ciglio). I videogiocatori sembrano coinvolti in un gioco di ripetizioni continue che non accennano a spezzarsi. Il modello di business dominante ha trasformato una possibilità in sistema, rendendo di fatto nulla ogni forma di resistenza. I mondi possibili si sono ridotti per inerzia e il fascino della ricerca è stato fagocitato dai centri commerciali. Rimbalziamo sulla superficie di qualcosa di comprensibile, mostruoso, ma per questo ineluttabile. Rassegnati cerchiamo di dare un senso al vecchio, mascherandolo da nuovo. Siamo diventati maestri a girarci dall'altra parte, come se il dispettoso Prometeo ci avesse fatto l'ennesimo dono. Non ci resta che ragionare di tanto nulla, cercando di riempirlo con le parole e frugando altrove, prima che anche gli altrove vengano consumati e riempiti dal nulla da cui fuggiamo (ma fuggiamo veramente?)

Oppure, in fondo, ci piace essere quello che siamo diventati perché era lo scopo della ribellione sin dall'inizio? Ovvero non c'era nessun desiderio di diversità, ma soltanto la voglia di entrare nella normalità passando da un'altra porta?).



Caster è provabile e acquistabile andando sul sito ufficiale: <http://www.elecorn.com/caster3d/>

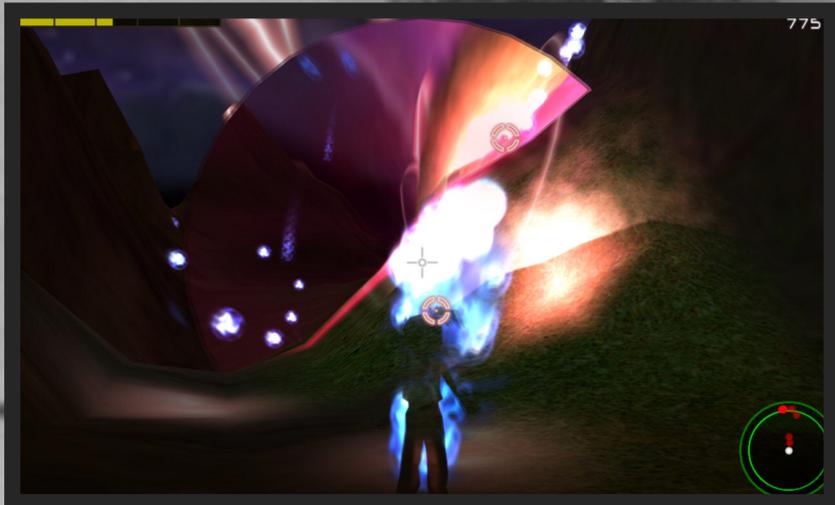
Parlare di Caster nella stessa rubrica dove ho scritto di Blueberry Garden può sembrare paradossale: tanto il secondo è bello per la ricercatezza di una poesia minimale in ogni singolo elemento che lo compone, tanto il primo è bello perché supera ogni eccesso e si propone come mero caos. Caster inizia come un normale sparatutto, piuttosto bruttino a dirla tutta, ma ben presto si trasforma, magnificando il concetto di potenza e trasformando i livelli in scatole di plastilina a disposizione del giocatore. Ci sono dei livelli da superare, dei mostri da uccidere e dei poteri da ottenere. Sono proprio questi ultimi a farsi propulsori dell'esperienza di gioco.

Prendiamo il potere verde, che permette di fare dei buchi nel terreno. Al primo livello crea dei piccoli fossi in cui è piuttosto difficile far cadere i nemici; potenziandolo le sfere di energia lanciate dal protagonista riescono a creare buchi sempre più grandi, fino al quinto livello che permette di realizzare delle immense voragini. Lo stesso discorso vale per il potere grigio, che passa dal creare delle piccole increspature a delle vere e proprie montagne. Mi spingerei a chiamarla una poetica dell'eccesso, in cui il concetto di equilibrio di gioco diventa rarefatto e inconsistente e la gradualità viene abbattuta a favore della disarmonicità. Caster è facile, anche al massimo livello di difficoltà, ma importa poco in realtà.

Giocando diventa chiaro che il divertimento non sta tanto nell'ammazzare i mostri, quanto nell'attraversare tutto un livello con un salto o correre così veloci da rimanere a galla sulla lava incandescente. A volte è divertente starsene a perdere tempo, ben oltre il completamento degli obiettivi canonici, tanto per vedere fin dove ci si può spingere. È il concetto di limite a essere messo in crisi per tutto il gioco, con scontri combattuti a super velocità, usando dei super attacchi e con lo scenario che sembra presente soltanto per essere alterato o vaporizzato.

Non esistono montagne abbastanza alte o abissi troppo profondi. Caster fa sentire onnipotenti come nessun altro videogioco e, pur se graficamente molto rozzo, coinvolge il giocatore quasi intimamente, superando i confini dello spettacolare e toccando il sublime anarchico, ovvero la perdita del senso di ogni regola che caratterizza un buon design. Gli schemi di attacco dei nemici e le difficoltà derivate dalla morfologia dei livelli diventano ben presto indifferenti. Il bello di Caster è che si può saltare fino ad oltre il cielo e cadere a terra non subendo alcun danno, creando delle onde d'urto che deformano lo scenario. Cosa si può chiedere di più?

Caster





Blueberry Garden è scaricabile da Steam, il servizio di digital delivery di Valve

Blueberry Garden va a caccia del tempo della bellezza, accompagnandolo con una colonna sonora che penetra la trama ludica diventandone strumento. La filosofia di fondo è quella dei giardini orientali, delicata e dedicata alla poesia della composizione stessa, mai eccessiva o leziosa nella sua essenza bonsai. Il problema è un rubinetto aperto che va chiuso perché rischia di allagare il giardino. Il protagonista, una specie di uomo uccello dal becco arancione e con un cappello nero in testa, plana ma non vola e non sa come riuscire ad arrivare a chiudere l'acqua. Andando in giro per il giardino si trovano degli oggetti giganteschi gettati a terra. Avvicinandosi e rimanendo fermi è possibile raccogliarli e impilarli automaticamente su una piattaforma subito sopra il punto d'inizio del gioco. Lo scopo è quello di impilarne il più possibile, così da creare una torre (che viola tutte le regole della fisica e della gravità) per poter spiccare un balzo e planare fino al rubinetto, per poi impilare qualche altro oggetto e saltare fino alla Luna, su cui si trova la porta che segna la fine del gioco.

I soliti videogiochi d'acqua dolce hanno criticato Blueberry Garden affermando che in fondo si tratta più di una demo e che sarebbe stato meglio ci fossero stati altri livelli da giocare, nonostante il prezzo molto basso a cui viene venduto. Qualcuno si è chiesto se, allungandolo troppo, non si sarebbe ottenuto un effetto completamente opposto a quello voluto. Parlo di impressione di gioco falsata, di tradimento dell'idea di fondo. Blueberry Garden è perfetto così com'è perché non ha niente fuori posto. Il gameplay è pura meraviglia, se ci si lascia trasportare dall'empatia per il personaggio e lo si valuta seguendo criteri estetici e non da accumulatori di feature con problemi di eiaculazione precoce.

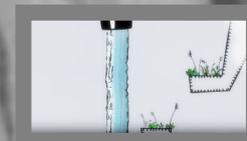
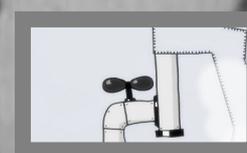
È bello perché nella sua minuziosità è assolutamente compiuto. È bello perché bisogna chiudere un singolo rubinetto e arrivare su una sola Luna. È bello perché insegna che il sublime può trovarsi nelle cose minute, quelle che fanno meno rumore e che scorrono sullo schermo con timidezza e poesia. Ogni singolo filo d'erba mosso dal vento, ogni strano animale che vaga per lo schermo mangiando frutti dalle diverse fogge e colori, sembra parte di un unico quadro pregno di malinconia e distacco, un mondo di sogno che mette da parte ogni pretesa di realismo e si chiama fuori dalla competizione tecnologica, riuscendo a trasmettere sentimenti profondi senza affidarsi a trame complesse o ad artifici drammatici rubati ad altri media.



Post I.T. Shooter è scaricabile da:
http://www.kloonigames.com/blog/games/post_it

Post I.T. Shooter è uno sparattutto visivamente eccezionale, ma semplicissimo nel concept, in cui bisogna distruggere una lunga fila di boss che diventano progressivamente sempre più forti. Prendete un gioco per Atari 2600 e sostituite un post-it colorato a ogni pixel visibile sullo schermo. Agitate il tutto con un brano acido di sottofondo e avrete un titolo anarchico fino al midollo che fa suo quello spirito delle origini dei videogiochi quando, nonostante i limiti tecnici, si sperimentava a più non posso anche correndo il rischio di creare immonde schifezze. Post-it va guardato, più che raccontato, è un concept game che stupisce per l'originalità della rappresentazione e per la capacità di prendere un oggetto quotidiano e farne il cardine dell'esperienza di gioco, decontestualizzandolo completamente.

Post I.T. Shooter



Morbose chiacchiere di redazione: torbidi segreti nascosti fra le pieghe del passato, traumi infantili mai superati, preferenze videoludiche da denuncia o periferiche acquistate a prezzi vergognosi per un solo utilizzo. Ogni puntata di Forum vi proporrà una domanda pruriginosa e molte colpevoli confessioni.

"In quale videogioco hai pensato: Ma chi me lo fa fare?"

Ferruccio Cinquemani

Autore di: Infamous

Mirror's Edge: chi me lo fa fare di completare le *speed run*, di ripetere lo stesso livello decine di volte nel tentativo di battere un tempo assurdamente basso, con caricamenti su caricamenti, errori continui che mandano all'aria dieci minuti di gioco? Mi sarebbe dispiaciuto di meno se le *speed run* non fossero state la parte migliore del gioco.

Giovanni "Giocattolamer" Donda

Autore di: Odio di Gomito

Al settantasettesimo, nonché ultimo piano della controparte digitale del Chrysler Building in Parasite Eve. Giorni e notti - ma soprattutto notti e giorni - attaccato allo schermo, o alla guida ufficiale, solo perché quest'ultima mi aveva rassicurato che, sì, dovevo farmi una doccia, ma ne sarebbe valsa la pena: stavo per assistere al "vero" finale! Lo sto ancora aspettando... l'autore della guida. Il "vero" finale era una scritta che neanche "congratulations, hai finito il gioco" avrebbe lasciato un peggior retrogusto.

Gianluca "UnNamed" Girelli

Autore di: Meteore; Underrated; Giochi di Merda

Qui a Milano era solito tenersi un torneo di Street Fighter III. Nonostante non mi possa considerare un pivello a suddetto gioco, venivo continuamente asfaltato nel giro di una decina secondi. Anche solo vincere un round era diventata un'impresa. A volte, a partita iniziata, potevo pure posare il pad e farmi una passeggiata, tante erano le raffiche di sberle che volavano. La domanda, a quel punto, è sorta spontanea.

Michele "Guren no kishi" Zanetti

Autore di: Valkyrie Profile Covenant of The Plume; Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time

Ogni volta che inizio un gioco nuovo.

Simone "Karat45" Tagliaferri

Autore di: Ars Ludica; 1943

Parecchi in realtà. In tempi relativamente recenti sono stato colpito da profonda crisi mentre giocavo a The World Ends With You. Andavo avanti a forza d'inerzia (superando combattimento su combattimento e sbuffando per uno dei sistemi di combattimento più demenziali mai visti in questo lato dell'universo), quando, verso la fine del secondo atto, mi sono chiesto perché mi ostinassi a giocare qualcosa che stavo disprezzando profondamente. Alla domanda è seguita una colossale mangiata di Ringo e poi l'abbandono, senza troppi rimpianti, con relativa svendita del gioco su Ebay. In senso generale, comunque, è liberatorio abbandonare videogiochi che non si riescono a portare avanti per motivi di svilimento personale.

Tommaso "Gatsu" De Benetti

Autore di: Il Vangelo secondo Tommaso; Red Faction: Guerrilla

Ma chi me lo fa fare di giocare JRPG da 120 ore, per avere in cambio una brutta storia allungata per dodicenni e un protagonista che ha perso la memoria. O per arrivare al boss finale scoprendo che mi manca l'unico oggetto che può batterlo, che potevi prendere solo all'inizio nel secondo baule a destra. Chi me lo fa fare di giocare ad un livello diverso da Normale: la vita è già abbastanza stressante. Chi me lo fa fare di comprare un Wii in onore dei bei vecchi tempi: non ho la pressione alta e non voglio contare i passi. Chi me lo fa fare di giocare online con gli Americani, gente con due-parole-due nel vocabolario (una è *faggot*, l'altra *shit*). Chi me lo fa fare? Nessuno, per fortuna.

Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Autore di: La terra che tremò; Esco di Rado; La TV che Videogioca; Fight Night Round 4; Prototype; Ghostbusters The Video Game; Call of Juarez: Bound in Blood; Harry Potter e il Principe Mezzosangue

Non ho dubbi: Dead Rising. Colto da furiosa scimmia di *achievements*, ero solito spulciare i giochi in quello che viene propriamente definito "sblocco mode". L'obiettivo più imbecille della mia vita fu appunto nel centro commerciale più morto della storia: "Nemesi degli zombie". Per la miseria di 20 punticini, il gioco chiedeva di uccidere 53.594 non morti. Per farlo, ovviamente, non bisognava seguire la storia principale, che ricordo aveva un tempo stabilito in tre giorni da 6 ore ciascuno, ma dedicarsi esclusivamente allo scopo. Il modo più semplice, e forse anche l'unico per portarlo a casa, consisteva nel prendere la macchina nel giardino, percorrere il parcheggio sotterraneo schiacciando di tutto fino a raggiungere un furgone, usare lo stesso per ritornare al giardino e rimettersi alla guida della macchina *respawnata*. Poi ripetere il tutto. Non una, non due, ma troppe volte. E son soddisfazioni...

Alberto "Floyd" Li Vigni

Autore di: Demon's Souls

Shadow of the Colossus, seconda tornata. La prima si era conclusa trionfalmente con qualche decina di imprecazioni (rigorosamente laiche) e la vendita del gioco. Per la prima volta mi faccio influenzare dalla stampa (cioè, dai due forum che leggo) e decido di dargli una seconda chance con l'uscita PAL. No, non mi ero sbagliato. 'Sto gioco è l'antitesi del divertimento. Come si fa a mantenere il sistema di controllo di ICO in un titolo (teoricamente) più dinamico? Perché i metodi per uccidere i colossi sono così banali (e perché devo ripetere lo stesso metodo più volte per ogni colosso?) Perché quel meraviglioso silenzio deve essere interrotto da quel tema epico che vorrebbe guidare le mie emozioni? Perché il cavallo è così poco sfruttato? Che sia Ueda stavolta a riprovarci in un futuro *remake*. Io non ci gioco più.

Federico Res

Direttore

"Chi me lo fa fare" di prendere in mano il *joy-pad*, qualunque sia il gioco dentro alla console? Per me è ormai tempo di stare in poltrona e godermi un bel film. Meglio se lento e noioso.



LA TV CHE VIDEOGIOCA

a cura di Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

The King of Kong: A Fistful of Quarters (sottotitolo guadagnato sul campo) in Italia non lo abbiamo visto mai. Presentato nel 2007 in decine di festival, il documentario segue Steve Wiebe nel suo tentativo di superare il record di Billy Mitchell a Donkey Kong. Più che sulla storia che racconta, però, una sorta di Rocky in salsa nerd senza vittoria e senza Adriana, la rubrica vuole soffermarsi sugli strani protagonisti di questa vicenda. Uomini, vecchi e psicopatici che appaiono come dimenticati negli anni ottanta. Così piattati da quanto fatto in passato da aver perso la cognizione del tempo. Ecco, è nel riconoscere una logica in quello che fanno questi stralunati individui che si differenzia il videogiocatore da una persona normale.

voglio abbastanza bene da andarmi a cercare il suo nome e cognome, ma finirò di non volervi rovinare la sorpresa. Cosa spinge un essere umano, a dopare le sue prestazioni per fare bella figura? Dopo anni di action replay, achievements comprati, fughe e semplici bugie verbali, proprio non riesco a darvi una risposta. Eppure laddove c'è un gioco, c'è sempre qualcuno che lo ha finito al massimo della difficoltà, con la macchina più lenta, tre soli proiettili in canna e urinando nella tana del boss finale.

che non riesca nell'impresa. Tra una telefonata e l'altra al suo padrone, infatti, si muove nervoso e ansimante alle spalle del protagonista. Dice qualcosa ogni tanto ad alitare sul collo del povero suo tempo ad alitare sul collo del povero Steve per farlo innervosire. Non ho passato la mia gioventù nelle sale giochi, ma in trent'anni devo ancora vedere un cabinato senza un soggetto simile attaccato al posacenere. Si vocifera che alcuni bar li comprassero in bundle con le schede video.

1 - Bella cravatta!



Billy Mitchell è in assoluto il personaggio più inquietante di questo documentario. Pur non essendone il protagonista, infatti, riesce a ritagliarsi una grossa fetta di disdegno e sdegno. Il detentore del record del mondo si fa notare subito per il pessimo taglio dei capelli e per una spropositata considerazione di quartiere, si atteggiava tra la folla di leccaculo e con sufficienza ignora la sfida dell'avversario più che degno. Messo alle strette da un record che muterebbe il suo stato sociale da "imbecille con un record" a "imbecille puro", si inventa una VHS amatoriale senza mogli o fidanzate nude. Che spreco di pellicola.

2 - Il baro!



In mezzo a questa magnifica foto di modelli di intimo, c'è il nemico più giurato di un videogiocatore: un cheater. Non vi

3 - La setta!



Twin Galaxies è un'organizzazione che occupa di raccogliere e verificare i record provenienti da tutto il mondo. Organizza anche manifestazioni per pochi affezionati, nulla che non generi tristezza di default. Twin Galaxies è un ometto che si guarda le cassette alri e stabilisce se son vere o truccate. Il sistema è una merda. Mentre la giuria si occupa di visionare il super mega uber record di Donkey Kong, è simpatico proprio record di Steve Wiebe, decisamente preso dalla sua partita, che abbandona la figlia ai suoi pianti disperati. È che non c'è più rispetto per lo sport, immaginate come la prenderebbe Nadal se la figlia irrompesse nel centrale di Wimbledon.

4 - La spia!



Si vede poco, parla poco, ma quella cosa sulla sinistra è abbastanza viscida da ritagliarsi il suo piccolo spazio. Mentre Steve Wiebe viene costretto a ripetere dal vivo il suo record, il cagnolino di Mitchell si agita terrorizzato sperando

5 - L'arbitro!



È proprio vero: ogni mondo è paese, ogni arbitro un cornuto. Walter Day ha avuto una buona idea negli anni ottanta. Cavalcando l'entusiasmo riservato ai videogiochi, si inventa manifestazioni e produzioni televisive dedicate ai recordman e ai punteggi. Dopo trent'anni e un cervello fermo a quell'idea, ha l'aspetto di un uomo sicuro di aver fatto grandi cose nella vita. Fondando Twin Galaxies, così dice, voleva garantire che i record fossero reali e certificati. Ma Billy Mitchell è suo amico, a lui sono legate le sue possibilità di fare soldi e questo, lontano dall'Italia, è un conflitto di interesse. Mentre a Steve frugano nelle mutande in cerca di chip nascosti, a Billy viene riconosciuto un punteggio in 2 minuti, su una cassetta che lascia persino intendere segni di manomissione.

È una sporca storia di malavideogioco quella di King of Kong. Più bella di Moggi, ma sfacciata almeno quanto Gi-raudo. Un documentario ben fatto, perlopiù didascalico, che solo raramente si lascia andare a situazioni preconfezionate a tavolino e a sensazionalismi da pellicola cinematografica. È una storia interessante per tutti i videogiocatori, sia per gli anziani decrepiti che per le giovani leve, perché i trofei e gli achievements hanno riportato i giochi su una via che pareva avessero abbandonato: l'ego del giocatore. Comunque vada, insomma, non ci sono mica molti principi della grande perla in circolazione...

King of Kong

Quando il videogioco si documenta



NEXT MONTH
babel



Babel è rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

COVER STORY la terra che che tremo' **DAL VANGELO SECONDO TOMMASO** se fossi nero
ESCO DI RADO tutto si muove... il videogiocatore no **ARS LUDICA** i giorni dei remake **OBIO**
DI GOMITO la morale e' uno favola. **FRAME** meteore: chi ha ucciso la realta' virtuale?
GIOCHI DI MERDA gravitu games bike / cruiz'n **REVIEW** infamous / prototype / fight night
round 4 / harry potter e il principe mezzosangue / ghostbusters the videogame / call
of juarez: bound in blood / red faction: guerrilla / ffc0: echoes of time / vp: covenant
of the plume **1943** cosa resta da scoprire? **UNDERATED** sega rally 2006 **LA TV CHE**
VIDEOGIOCA quando il videogioco si documenta **FORUM**

babel

016

GOD
TAKE MY
LIFE NOW