

BOBEL

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

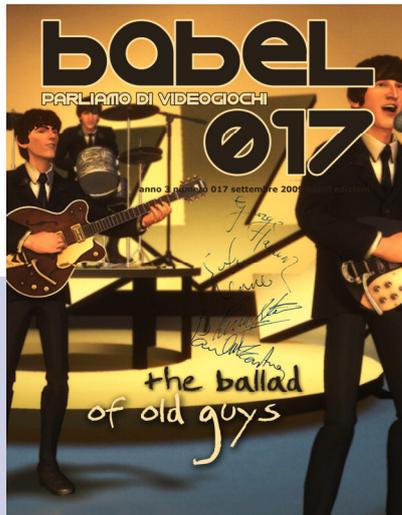
017

anno 3 numero 017 settembre 2009 babel edizioni



*George Harrison
John Lennon
Paul McCartney
D. Ringo Starr*

*the ballad
of old guys*



SETTEMBRE 2009

www.bab3l.splinder.com

C O N T E N T S

017
2009

COVER STORY

The ballad of old guys 003

RUBRICA

Meteore: Chi ha ucciso la realtà virtuale? 2a parte 008

REVIEW

Wolfenstein 011
Shin Megami Tensei Devil Summoner 2 012
Professor Layton and the Diabolic Box 014
Shadow Complex 015
Wii Sport Resort 016

1943

Il gioco "arcore" 020

FORUM

Cosa ne pensate della musica a tasti colorati e senza note? 032

UNDERRATED

Sky Gunner 017

DAL VANGELO SECONDO TOMMASO

Nel boschetto della sua fantasia 004

ESCO DI RADO

Tu giochi da solo 005

ARS LUDICA

Oggi parliamo di cinema 006

GIOCHI DI MERDA

Dino Crisis 3 / City Crisis 007

NEXT MONTH

Colin McRae: Dirt 2 023



011
W O L F E N S T E I N
N A Z I S T I S U M A R T E



015
S H A D O W C O M P L E X
N O M O R E E N D E R



017
S K Y G U N N E R
S P A R A C I E L S P A R A

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



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 spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

babel



COVER STORY

THE BALLAD OF OLD GUYS

C'è del nuovo che avanza in Rock Band: Beatles. Solo una manciata d'anni fa dovevi sudare a cascata per ottenere un eroe dei videogiochi. Serviva fantasia, genialità, persino pazzia. Pensate a Nintendo, che intuizione fantastica è stata quella di infilare un attore di film porno in un mondo di tartarughe? Oggi ti basta riciclare un gruppetto di vecchi, magari fab and four, e ottieni lo spazio che i TG riservano ai servizi sui gelati. Frutta di più, azzeri i rischi. C'è della potenza nelle braccia in Rock Band: Beatles. Mentre il mondo dimentica la melodiosa Gigliola Cinquetti e i virtuosismi dei Cugini di Campagna, un videogioco riporta in vita il gruppo più popolare della storia della musica. Oltre che i romantici, infatti, gli scarafaggi raggiungeranno una nuova generazione di ascoltatori. Quelli dei Metallica, quelli che nemmeno so che cazzo ascoltano e quelli che, a furia di mangiare pipistrelli, odiano tutto ciò che non indossa una catena. I Beatles si giocano e

si ascoltano per la prima volta, proprio mentre il box con tutti gli album rimasterizzati raggiunge le vetrine. Vendi diritti e forse vendi pure qualche disco. Ma soprattutto, c'è dell'ironia in Rock Band: Beatles. Mentre Yoko Ono brinda all'ennesimo successo commerciale della sua vagina, infatti, viene da chiedersi cosa penserebbe Lennon dei videogiochi. Proprio lui che nel 1971 scriveva di un mondo senza Dio, senza confini, senza guerra. Li odierrebbe, forse, perché quarant'anni dopo i videogiochi non hanno ancora smesso di schierarsi. Perché la guerra, nei videogiochi, è sempre arte e mai tormento. Perché quarant'anni dopo, mentre cantiamo e balliamo *All You Need is Love* con microfoni e plastica, abbiamo ancora bisogno di un nemico da combattere e di motivi per farlo. Li odierrebbe, ne sono certo, perché quarant'anni dopo non c'è ancora niente e nessuno capace di immaginare.

Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Babel 2.0 - work in progress: Babel sta mutando. Alcuni di voi avranno già notato alcuni cambiamenti, i più distratti li scopriranno ora fiondandosi sul blog. Nei prossimi mesi la nostra presenza online assumerà forme diverse, più esclu-

sive, più estese, più interattive, più 2.0. Se notate cose strambe fate spallucce e portate pazienza, le transizioni non sono mai indolori. Cose buone bollono in pentola, quasi pronte a sfamare il vostro desiderio di parlare di videogiochi.



Tommaso De Benetti è stato membro fondatore e colonna portante di Ring, la rivista più amata dai videogiochi 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

Nel boschetto della sua fantasia



L'articolo originale da cui sono tratte le citazioni è *State Job is not to redefine marriage*, ed è apparso sul *Mormon Times* il 24 Luglio 2008. Link: http://mormontimes.com/mormon Voices/orson_scott_card/?id=3237

Fatemi partire da lontano. Orson Scott Card è uno all'antica: *"Il fatto che alcuni individui soffrano di una tragica confusione genetica, non cambia il fatto che maschi e femmine siano diversi,"* ci racconta Orson, precisando poi il giusto posto delle cose: *"Il matrimonio [fra maschi e femmine] significa monogamia sessuale, fedeltà fino alla morte, protezione da parte del maschio, che deve anche provvedere per la moglie e i figli, fedeltà della donna ai bambini e al marito, e discrezione genitoriale nel crescere i figli."*

Orson è pure un inquieto: vede la fine della democrazia americana farsi ogni giorno più vicina. L'idea che i matrimoni gay possano anche solo essere paragonati al matrimonio classico *"precedente a ogni governo, e con un significato universale"* non lo fa dormire la notte. Di più: Orson rotea il pugno in aria e allude alla rivolta armata: *"Nel caso in cui l'America diventasse un posto dove i nostri figli ci vengono strappati per legge ed obbligati a frequentare scuole dove la coabitazione ha lo stesso valore del matrimonio [...] io mi muoverò per distruggere quel governo, affinché venga rimpiazzato da un'altro governo che rispetti e supporti il matrimonio. [...] Se la Costituzione è definita in modo tale da distruggere la posizione privilegiata del matrimonio, è la follia di quella Costituzione, e non il matrimonio, che andrà a scomparire."*

In un Occidente che appena può si fa garante della libertà di parola (con molta ipocrisia, c'è da puntualizzare), Orson Scott

Card ha tutto il diritto di dire quello che gli pare.

Il problema, per noi videogiochiatori (eccoci) è che Orson Scott Card prende una percentuale su ogni copia venduta di quel gioiellino estivo che è stato Shadow Complex, ed è naturale aspettarsi che parte di quei soldi andrà a sostenerlo nella sua battaglia contro i pericolosi raccoglitori di mirti di Sodoma.

Nonostante non veda nessun motivo sensato per ambientare il gioco in un qualsivoglia universo protetto da copyright (riassunto della trama: Cliffy B. va in montagna con la donna nella speranza di cialurare fra i funghi; in una caverna scopre un esercito di copie mal riuscite dei Cobra pronto a invadere il mondo. Decide quindi di fermarli con un fucile che spara schiuma), Chair Entertainment ha deciso di utilizzare proprio la *"raffinata"* ambientazione partorita dalla mente di Card come contorno del gioco.

La faccenda diventa ancora più bizzarra se pensiamo che Card non ha nemmeno collaborato direttamente allo script del gioco, in quanto trama e dialoghi sono stati scritti da Peter David, persona di mentalità molto più aperta e nota in particolare per aver lavorato a *The Incredible Hulk*.

Se il dramma non vi è ancora chiaro cercherò di esporvelo in maniera più esplicita: come videogiochiatori, abbiamo il dovere di informarci su chi intascherà i nostri soldi? È la qualità di Shadow Complex un motivo sufficiente per finanziare un individuo a tal punto discutibile? E nel caso foste d'accordo con lui, come vi sentite sapendo che oltre a sollazzarvi

con un virilissimo esempio di *'castleroid'*, state anche contribuendo alla ghettizzazione di persone la cui unica colpa è scoprire con qualcuno a voi sgradito?

Personalmente trovo le posizioni di personaggi come Card moderatamente spregevoli, specialmente quando se ne escono con cose tipo *"in alcuni stati ci sono già libri di testo per le prime classi che mostrano i matrimoni gay come normali,"* che hanno quel retrogusto da creazionista omofobico di campagna, un'identità che francamente fatica ad associare a quella di una persona istruita. Sull'altro piatto della bilancia abbiamo un gioco notevolissimo, divertente, fresco: senza dubbio una fra le migliori proposte disponibili sul Live al momento in cui scrivo.

Ho comprato il gioco? Sì. Me ne pento? No. Vorrei che Chair avesse lasciato perdere il risibile universo di Card? Decisamente.

Chi compra un CD di Burzum sa che sta dando dei soldi a un assassino. Chi compra la cintura finta di D&G sa che sta contribuendo allo sfruttamento di un cinese in qualche villaggio sperduto. Chi guarda un film di Woody Allen sa che sta pagando un pedofilo.

Fino a che punto siamo disposti a far finta di non vedere pur di avere quello che vogliamo, e fino a che punto quello che vogliamo merita i nostri soldi? Quali sono le responsabilità di Chair? Stanno sostenendo in maniera creativa una politica antigay o davvero non hanno dato peso alle idee della loro fonte di ispirazione? È, come sempre, solo un gioco?



Vincenzo Aversa

Professore Nerd

Ritenendosi da sempre uno dei cinque migliori giocatori al mondo di Tetris, il Dr. Vitouivara 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)

Tu giochi da solo

Oggi ricordo. Era l'anno dei mondiali, quelli del '98, la regina d'Inghilterra si infuriava con Maldini che continuava a tenere in campo Del Piero. Giovani e forti, con l'esame di maturità a un anno di distanza, io e gran parte della mia classe ci godevamo l'ultima estate spensierata della nostra vita. Ci si radunava a casa mia, da sempre patria del fanciuzzismo, in un vecchio salone con tanto spazio a disposizione. Per i miei diciott'anni, quella stessa gente si era preoccupata di regalarmi un paio di multitap boomerang di Sony. Non che bastassero per tutti, la formazione tipo prevedeva dodici/quindici capocce, donne comprese. Oggi ricordo Micromachines e quel bastardo che partiva in retromarcia per fare dispetto agli altri. All'epoca bastava dargli un pugno forte sul naso per farsi due risate. Ricordo Bomberman e i multitap strappati alla console con la forza delle madonne. Ricordo anche FIFA, che in 4 vs 4 scattava più di un album fotografico e l'idiota di turno che rovesciava qualche bibita a terra. Di tanto in tanto una delle ragazze si alzava, si spogliava completamente e ci chiedeva di fare sesso. Lo so, è davvero incredibile quanto le donne sanno essere inopportune. Insomma, tra birra, coca cola e fumo anomalo, ci si divertiva parecchio tutti vicini vicini alla stessa console.

Oggi racconto. Mi raggiunge a casa un amico. Il salone è lo stesso di allora, solo che

adesso ci ho infilato 12.000 € di mobili in legno scuro. Si è portato una memory card per giocare con il suo profilo. Gli propongo Ferrari Challenge, è appena arrivato e sarebbe carino farci un giro di sportellate. Cerca che ti ricerca, scopriamo che non è presente una modalità in split. Pazienza, faccio io, che ne dici di smembrare duemila zombie? Infilo dunque Left 4 Dead, gioco multiplayer per eccellenza. Peccato, faccio io, senza online devi giocarlo da solo. Acciderboli, faccio io, proviamo il nuovo capitolo di Gears of War, dai, l'ho appena comprato.

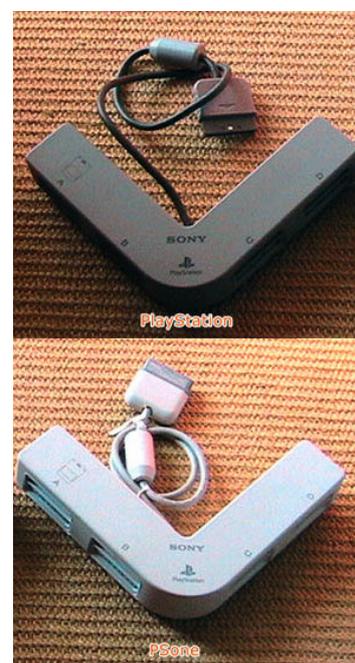
Quando mi risveglio sono in camera mia, su un materasso di soffice memory e sto giocando con il mio amico che invece è rimasto in salotto. La seconda cuffia non funziona, ci telefoniamo per comunicare. È in assoluto il modo peggiore di usare la tecnologia. Mi guardo negli occhi, vedo un imbecille come non lo avevo mai visto prima.

Mentre i detrattori dell'online si dicono preoccupati per il gioco in solitudine, è proprio il multiplayer da salotto la vera vittima della banda larga. Lentamente, a piccoli passi, si è consumato negli anni un crimine silenzioso. Con arroganza, senza chiedere, hanno cacciato i vostri amici da casa vostra. Prima rinunciando ai multitap, poi allo split a quattro, oggi non sono pochi i titoli che se ne fottono di lasciar giocare voi e il vostro ospite. Le situazioni figlie di questo paradosso farebbero impallire

dire Dino Risi e i suoi mostri. Amici che si salutano per rivedersi online, altri che giocano per non telefonarsi, qualcuno che non sa più distinguere tra amici reali e virtuali. Limiti tecnici? Pigrizia? Concretezza? Mafia? Marketing? Gli stiamo sul cazzo? Mentre ci penso, di fianco a me una donna bellissima si spoglia completamente e mi chiede di fare sesso sporco. Incredibili, sono proprio incredibili.

L'impressione, maligna per carità, è che si voglia inchiodare ogni giocatore sulla sua poltrona di fronte a downloadable contents, abbonamenti e giochi personali. Solo io, non tutto il gruppone, compravo Micromachines V3. Quattro persone, non una, devono procurarsi un Left 4 Dead per goderne al massimo. A farci felici resta Nintendo e il suo software per famiglie, il suo Mario Kart, il suo sport in scatola e una manciata di giochi a base di batterie e chitarre. Giochi, quest'ultimi, perfetti per una compagnia di nerd incalliti, inadatti per la gioia di una serata a portar via.

Oggi mi dispiaccio, perché il videogioco sa essere godurioso anche con meno cuffie e più pugnelli sulla nuca. Perché i videogiochi sanno unire più che dividere, anche senza un nero e un cinese in famiglia. Perché hai messo tutte quelle porte wireless, dammi un cazzo di motivo per usarle.



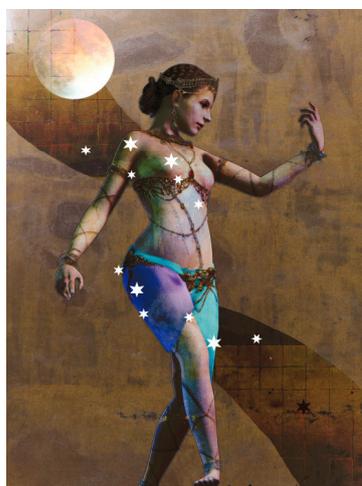
I multitap per la prima PlayStation erano perfetti per schiantare a terra la console



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](http://ArsLudica.org), 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.

Oggi parliamo di cinema



A volte la migliore didascalia non contiene parole

Il cinema nasce come fatto tecnologico, un'invenzione 'senza futuro' pensata per stupire il pubblico snob della Parigi di fine ottocento. I Lumière, epigoni di un processo di studio e ricerca sulla luce e sulle immagini che affonda le sue radici in tempi remotissimi, vedono nella loro invenzione soltanto un modo per fare soldi e, soprattutto, non si mettono a riflettere sulle potenzialità estetiche del cinema. Il cinema è un passatempo per borghesi annoiati. I primi film sono semplicemente la cattura di scene quotidiane e si racconta che alcuni spettatori di *Le Déjeuneur de bébé* fossero stupiti più per le foglie in movimento sullo sfondo che per il contenuto del film. Le piccole folle che si ammassavano per assistere alle brevi proiezioni dei Lumière erano probabilmente attratte più dalla novità che dalla possibilità di partecipare a qualche dibattito intellettuale scatenato dalla visione.

Il cinema come arte è un'invenzione successiva al cinema inteso come tecnologia per riprodurre il movimento attraverso le immagini. In questo caso è difficile attribuire la paternità, ma è possibile fare diversi nomi che hanno contribuito alla formazione del linguaggio cinematografico prima e alla comprensione delle sue possibilità espressive poi. Potter, Griffith, Chaplin, Buster Keaton, Eisenstein, Murnau e così via sono solo alcuni dei nomi che hanno accompagnato il processo di emancipazione della nuova arte, mentre le resistenze da parte degli ambienti intellettuali si sono fatte sentire forti e non sono mancati spettatori illustri che hanno prodotto invettive sperticandosi in paragoni con la

letteratura e il teatro; come dargli torto? In fondo per loro il cinema era solo divertimento e tale doveva rimanere. Al massimo poteva veicolare le emozioni più elementari, ma non poteva certo ambire alla ricchezza psicologica e filosofica della letteratura e del teatro.

Qualcuno ammazzerebbe subito la questione dicendo che quelle persone erano accecate e che non riuscirono a comprendere la rivoluzione estetica in corso, ma questo qualcuno sbaglierebbe perché il suo giudizio nasce da una semplificazione ossessiva, in un certo senso otusa e basata a sua volta su dei pregiudizi culturali, di un processo molto complesso. In realtà, nella società le resistenze al cambiamento sono naturali ed è probabile che, se non ci fossero, la spinta del nuovo ne verrebbe impoverita e indebolita, come un bambino viziato a cui viene permesso di fare quello che vuole senza costringerlo a riflettere sulle sue azioni. Le obiezioni che vengono mosse dagli ambienti più conservatori obbligano alla riflessione e forniscono materia prima a quel gioco di rimandi, accuse, dimostrazioni, risposte che forma il dibattito intellettuale intorno all'oggetto del contendere. È probabile che se il cinema fosse stato accolto immediatamente come arte, avrebbe rischiato un'estinzione prematura o, quantomeno, avrebbe subito un ritardo nello sviluppo.

Con questo discorso non voglio dimostrare nulla in realtà, se non riflettere sul fatto che i processi culturali non sono automatici e che, anzi, richiedono una certa fatica per attuarsi ed essere accettati. Il cinema impiega molti anni per arrivare a

essere quello che è oggi, ovvero una forma di diffusione culturale oltre che un mezzo d'intrattenimento per bamboccetti annoiati. Riflettendoci bene, la poesia stessa non ebbe vita facilissima e si trovò a scontrarsi con critici del calibro di Platone, ma questa è un'altra storia. In generale possiamo dire che l'arte come la concepiamo oggi è un fatto recente e che spostandoci nel tempo e nello spazio il concetto d'arte cambia profondamente. Il problema principale è che la società, per rubare un'espressione di Gombrich, deve 'sintonizzarsi' sulle novità, mettendo da parte le aspettative che accompagnano ogni volta che ci si trova di fronte a una qualche opera, o anche a un semplice comportamento quotidiano. Qui nasce il dialogo/scontro tra il vecchio e il nuovo che accompagna l'umanità dai suoi albori.

E i videogiochi? Bella domanda. Il processo di emancipazione è iniziato, su questo non ho dubbi, e iniziano ad apparire sempre più opere attente a proporre una visione estetica oltre che mero divertimento. Ovviamente il meglio lo si trova nel mondo *indie*, con prodotti nuovi e di difficile ricezione come *The Path* e *Blueberry Garden*. A mancare è una riflessione più organica che definisca gli ambiti del problema, anche a rischio di sbagliare. Purtroppo in questo i videogiocatori e la stampa specializzata non aiutano e si pongono sempre più spesso come ostacolo principale alla fondazione di un nuovo modo di concepire il medium videoludico. Speriamo che si riesca ad andare oltre l'ego e a produrre qualcosa di più sensato nell'immediato futuro.

La tecnica degli occhiali a otturazione ha preso piede solo da poco, eppure già nel lontano 1988 Sega aveva utilizzato la stessa tecnologia per il Sega Scope 3D Glasses, occhialini 3D per Master System. La periferica fu rilasciata insieme a sei giochi, metà dei quali erano versioni 3D di giochi già usciti in precedenza (OutRun 3-D, Space Harrier 3-D, Zaxxon 3-D). Pur basandosi su tecnologie obsolete (sistema di otturazione, TV con basso refresh 50-60hz, etc.) e costando davvero poco (50\$), l'effetto 3D era piuttosto convincente. Era impensabile giocarci per più di 10 minuti, ma per lo meno si poteva usare il visore come dei futuri stici occhiali da sole!



Nel caso ve lo stiate chiedendo, no, l'impaginatore non è diventato improvvisamente strabico. E' la Stereoscopia, baby!

(segue dal numero precedente)

La Virtual Reality ha (avuto) applicazioni in numerosi campi, ma in questa sede verranno trattati solo quelli relativi all'ambito videoludico. Il mercato dei videogiochi si trovò ad affrontare gli stessi problemi della VR tradizionale, con l'aggravante del contenimento dei costi, fino al punto che tutti i progetti legati ad esso vennero abbandonati.

Almeno inizialmente fu intrapresa la strada del 3D anaglifo, per intenderci gli occhialetti rosso-azzurro che tanto andavano di moda all'inizio degli anni '90. Niente a che vedere con la VR, ma la soluzione era semplice e poco costosa. Il primo gioco a supportare gli occhiali anaglifi fu lo sparattutto 3-Deep Space (1982, Spectrum), qualche tempo dopo fu il turno di 3-D World Runner (e il suo seguito JJ - Tobidase Daisakusen Part 2) per NES, un gioco a metà strada tra Penguin Adventure e Space Harrier, mentre Rad Racer (Squaresoft) su NES fu il primo a utilizzare la soluzione in campo motoristico. Degno di nota fu però Magic Carpet (Bullfrog) che non solo sfruttava la visione tramite anaglifi, ma poteva addirittura es-

sere giocato in una versione completamente autostereogrammata.

Principale azienda fautrice del sogno virtuale su console e PC, fu la società inglese W-Industries (in seguito rinominata Virtuality Inc, dal nome del loro sistema più famoso) che in un primo momento tentò collaborazioni, tutte di scarso successo, con i principali costruttori dell'epoca (Sega, Atari, 3DO Company, etc.), proponendo sostituti a basso costo del proprio sistema Virtuality e del visore Visette. Mentre Nintendo, almeno inizialmente, rimase dubbiosa sulle possibilità della VR, Sega fu l'azienda che più di tutte si spinse nel campo virtuale progettando con la W-I il Sega VR, un Head Mounted Display per Megadrive che secondo le intenzioni sarebbe dovuto costare all'incirca 200 dollari. Il Sega VR rimase un prototipo, ma niente di che disperarsi visto che il visore montava un unico display lcd e non era quindi in grado di generare alcun tipo di stereoscopia. I giochi, poi, erano bidimensionali e sfruttavano la profondità di campo alla maniera tradizionale (parallasse).

Ufficialmente lo sviluppo dell'add-on fu interrotto per evitare

incidenti casalinghi e per l'impossibilità di debellare completamente i noti effetti collaterali (ravvisabili persino durante la presentazione al CES di quell'anno) come le forti emicranie durante un utilizzo prolungato. Gli scarsi risultati ottenuti portarono Sega a dimenticare presto l'avventura virtuale (nonostante voci di un possibile rilancio dell'idea su Saturn) e a concentrarsi, invece, sullo sviluppo di giochi con grafica poligonale. Stessa motivazione venne data da Atari per il suo visore VR per Jaguar, che però fu davvero a un passo dall'effettiva commercializzazione. A differenza del Sega VR, il sistema per Jaguar poteva gestire grafica poligonale grazie alle maggiori prestazioni della console rispetto alla rivale. Atari, però, non se la passava in buone acque in quel periodo e da lì a poco chiuse i battenti svendendo le ultime scorte di console rimaste. Nel 1995 la bolla della VR iniziava velocemente a sgonfiarsi, tant'è che Victor Maxx, altra nota società legata ai sistemi VR, provò a lanciare un suo visore VR denominato Stuntmaster, compatibile con Megadrive e SNES (seppur non ufficialmente supportato da alcun

gioco), ma i costi eccessivi ne limitarono pesantemente le vendite.

W-Industries e compagnia ebbero un po' più di successo nel settore arcade, che avrebbe avuto meno problemi a produrre e distribuire sistemi ad alto budget. Giochi come VTOL, BattleSphere e LegenQuest ebbero molto successo nelle sale giochi attrezzate e nelle manifestazioni dedicate alle tecnologie grafiche, tant'è che persino in Italia non erano inusuali manifestazioni ad hoc per questi tipi di prodotti.

Quando sembrava che per la VR non ci fosse più spazio, Nintendo annuncia l'imminente uscita sul mercato del Virtual Boy, che in seguito si rivelerà il più grande fallimento per l'azienda dai tempi di Radar Scope. Il Virtual Boy era il Bignami di tutto quello che poteva andare storto nel produrre un sistema VR per il mercato casalingo: costo elevato, tecnologicamente limitato, difficile da digerire per un pubblico non avvezzo all'utilizzo di un casco virtuale, generava mal di testa sul breve periodo e non convinceva nemmeno l'azienda stessa che si prodigò molto poco per tenerlo a galla. Tutti fattori che allontanarono le terze parti, lasciando alle sole-

di gianluca girelli

METEORE: CH REALTA' VI

IL HA UCCISO LA VIRTUALE?

SECONDA PARTE

Nintendo e Hudson Soft il compito di creare (limita) softeca per la console.

A quel punto nessuna delle tre aziende si cimentò ulteriormente in progetti legati alla VR, ma non fu solo a causa dei costi o delle limitate tecnologie. Influi, soprattutto, il ruolo dei mass media (che già non davano tregua su questioni come la violenza all'interno dei videogiochi e sul moltiplicarsi di episodi di ragazzi colpiti da crisi epilettiche) che avrebbero trovato terreno fertile dando notizia delle problematiche inerenti alla deambulazione con i visori. Le tre case alla fine preferirono abbandonare piuttosto che rischiare di affrontare media e aule di tribunale. Un problema che sul lungo periodo si trasformò in una scusa, il filone stava scemando e le periferiche di questo tipo non erano più tra i sogni bagnati dei videogiocatori. Che paradosso: i videogiocatori chiedevano a gran voce sistemi di VR e quando i costruttori glieli fornirono... si tirarono indietro perché, in fondo, nessuno ne sentiva veramente il bisogno.

Se il mercato consolare si stancò presto, su PC il 'virtuale' ebbe comunque un leggero,

simo seguito. Verranno infatti rilasciate patch per molti giochi commerciali (molti dei quali First Person Shooter della id Software), anche se erano ben pochi gli acquirenti che potevano permettersi di spendere 700-800\$ per un visore decente. Alla fine degli anni '90/inizio 2000, pur mancando di una solida richiesta del mercato, vengono commercializzati visori e occhiali stereoscopici meno pesanti e soprattutto meno costosi (I-Glasses, etc.), ma saranno gli occhiali polarizzati a rubare la scena per tutto il decennio successivo.

L'effetto 3D degli occhiali si basa su un trucco molto semplice: per ottenere la profondità di campo è necessario che ogni occhio veda la stessa immagine leggermente sfasata (vedi Babel 016), ma invece che utilizzare due schermi come nella VR, ne basta uno che visualizzi in sequenza le due immagini dello stesso frame (prima sinistra, poi destra) in rapida successione. In sincrono, un otturatore negli occhiali occultata prima il frame relativo all'occhio destro, poi a quello sinistro, in maniera talmente veloce che, data la persistenza dell'occhio, l'otturatore non viene percepito e il cervello viene ingannato pensando

Uscito nel 1995, il Virtual Boy è comunemente ricordato come un mezzo disastro, eppure difficilmente si sarebbe potuto progettare meglio tenendo conto del relativamente basso prezzo di lancio. Gunpei Yokoi, progettista del VB, non era affatto convinto che lanciare nel 1995 un sistema VR fosse la cosa più sensata, ma dovendo realizzare un sistema VR a basso costo, è indubbio che le soluzioni da lui adottate rappresentassero il miglior compromesso possibile. L'utilizzo di due schermi LCD di qualità decente era impensabile, anche soprattutto per questioni di risparmio energetico. Venne adottata la tecnologia LED, meno costosa e più efficiente. Grazie a uno specchio oscillante, un fascio LED era spostato in modo da formare una matrice di punti. Il limite fu ovviamente la palette di colori che fu ridotta alla sola gradazione di rossi. Si dice che Yokoi fu cacciato da Nintendo, ma se è vero che molti colleghi iniziarono a guardarlo storto dopo il fallimento della console, bisogna considerare che in Giappone il 'fallimento', personale o lavorativo che sia, è molto sentito (tant'è che non è raro sentire di suicidi tra gli impiegati o che interi gruppi amministrativi diano le dimissioni spontaneamente). Yokoi rassegnò le dimissioni qualche giorno prima dell'uscita di un'altra sua macchina a cui aveva (in parte) lavorato, ovvero quel GameBoy Pocket che rilanciò il brand che si stava offuscando dopo anni di successo. L'allora presidente Yamauchi fu uno dei pochi a credere ancora nel VB, tanto da pretendere un rilancio della macchina quando già in Nintendo nessuno ci credeva più.



di avere due immagini diverse in contemporanea.

Gli occhiali stereoscopici in commercio possono essere di due tipi: a otturazione (primi modelli) o polarizzati. Nel primo modello è necessario che la tecnologia di sincronizzazione degli otturatori sia integrata con la sorgente video (TV, proiettore); mentre nel secondo caso la polarizzazione impedisce all'occhio sinistro di vedere il frame che mostra l'immagine destra e viceversa. La qualità è solo di poco minore ma i costi sono decisamente inferiori, tant'è che in molti cinema è possibile portarsi a casa previo pagamento di un biglietto leggermente maggiorato.

In tutti e due i casi l'immagine risulta più scura rispetto all'originale per via delle lenti, inoltre non sono stati completamente debellati i soliti problemi di mal di testa, dovuti alla frequenza non sufficientemente elevata di molte delle sorgenti video (80-100hz). Bisognerà aspettare qualche anno per vedere i primi televisori, con standard 3D Ready (120hz), in grado di visualizzare filmati 3D senza dare troppi patemi. Nel frattempo, aziende come Sony si stanno muovendo proponendo da un lato televisori

con caratteristiche adeguate, dall'altro promettendo aggiornamenti per convertire alla stereoscopia la softeca PlayStation 3. In futuro gli schermi autostereoscopici elimineranno il problema degli occhiali e a quel punto anche quei pochi grammi di peso in più saranno solo un ricordo.

In altri casi è possibile integrare la tecnologia degli occhiali otturati/polarizzati con le installazioni VR panoramiche, in cui l'immagine viene proiettata su teli simili a quelli che si usano nelle proiezioni cinematografiche. Le installazioni possono essere avvolgenti a forma di anello, o realizzate alla maniera di una vera e propria stanza. In questo modo si risolve brillantemente il problema del peso e della limitatezza dei caschi VR. Una soluzione a relativamente poco costo e poco ingombrante, adatta ad un uso casalingo, è il jDome, una sorta di cupola accasciata sul cui retro vengono proiettate le immagini del gioco opportunamente patchato.

(la terza parte sul prossimo numero di **Babel**)

ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	b
WOLFENSTEIN	7,2	7,2	7,2	5.0
DEVIL SUMMONER 2	-	-	-	8.0
P.L. DIABOLIC BOX	-	-	-	7.0(DS)
SHADOW COMPLEX	8.8	8.8	8.8	8.0
WII SPORT RESORT	-	-	-	8.0(WII)

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!

pc 360 ps3

WOLFENSTEIN

Nazisti in incognito

piattaforma pc 360 ps3 sviluppatore raven software produttore activision versione pal provenienza usa

a cura di **Simone "Karat45" Tagliaferri**

In Wolfenstein si ammazzano i nazisti per un mero fraintendimento. È solo una questione di abiti, non certo un confronto ideologico. Blaskowicz tifa per loro, è evidente. È un residuo di una brutta serie televisiva di serie B a cui hanno cambiato il protagonista, una creatura mono espressiva che gioca tutto sulla sua fisicità celata dietro dei vestiti da sciuscià gonfiati con dell'elio. Si vede lontano un miglio che gli vanno stretti e che desidererebbe ardentemente poter affermare il suo essere super umano intonando la *Cavalcata delle Valchirie* con il mitragliatore.

Blaskowicz è il cantore di un nazionalismo anacronistico, quanto attuale, che crea liason linguistiche tra nemici umani e alieni, mettendo tutti sullo stesso piano per fucilarne ogni residuo di umanità. Un fumetto? No, un brutto fumetto, con un substrato concettuale tanto labile da permettere interpretazioni rocciosamente fallaci. Blaskowicz combatte quello che vorrebbe essere e per convincere se stesso ha bisogno di affrontare degli alieni, altrimenti non sarebbe credibile e la sua coscienza si sfalderebbe. Non per nulla in Wolfenstein la storia sfocia presto in un occultismo da trenta denari e in una fantascienza da bollino nero; delle mere vie di fuga dalla storia reale che dovrebbe essere il background dei fatti narrati nel gioco. L'unica sua salvezza è la barba di qualche giorno, ma serve a poco. Svolte un paio di missioni il nostro diventa una star locale sempre in bocca ad amici e nemici... manca soltanto che gli chiedano l'auto-

grafo, come a una velina in tanga che scende dalla barca del papponne di turno.

Il gioco in sé è di una banalità universale, quasi un ripasso di quanto visto mille altre volte in mille altri videogiochi. È talmente ovvio da essere divertente, questo va detto, ma non nel senso che solitamente attribuiamo alla parola. È divertente perché i nemici fanno ridere e, dopo anni passati a combattere contro idioti artificiali che non riescono a trovare la strada per venirti a sparare, fa un certo effetto vedere che i passi in avanti fatti altrove siano stati accantonati in favore di nemici che lanciano granate per poi corrergli dietro (deve essere una forma di autoerotismo), oppure che cercano copertura dietro a dei barili esplosivi. Fa effetto non tanto per la stupidità in sé del loro comportamento, quanto perché sai che potrebbero fare molto meglio, ma che una forza occulta chiamata mercato li ha voluti così. Allora inizi a chiederti perché il mercato richieda nemici così stupidi (per videogiocatori stupidi?) ed entri in un loop da cui esci subito per non soffocare.

La verità è che appena hai avviato Wolfenstein avevo già un voto stampato in testa. Non mi piacciono i voti, ma non posso evitare di associare questo gioco al cinque (su una scala da uno a dieci), il peggiore dei voti possibili, quello che ti toglie la dignità del bello e del brutto condannandoti al girone degli ignavi, schifato contemporaneamente dal paradiso e dall'inferno. Saranno le meccaniche di gioco perfettine, le mappe disegnate a dovere, i dialoghi tagliati con l'accetta, i nemici tutti molto

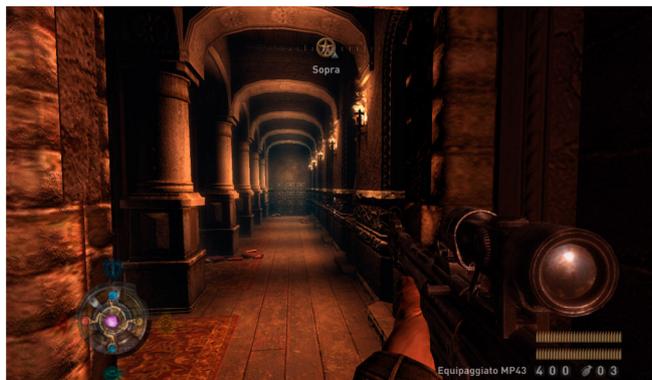


simili a qualcosa di simile ad essi stessi, la linearità ossessiva dissimulata dal tentativo di copula con il free roaming rappresentato dalla città di Eisenstadt, sarà il castello sulla montagna, lo scontro con il boss finale che ricorda mille altri boss finali; insomma, in Wolfenstein è sottolineata continuamente la mancanza di co-

raggio dell'intera produzione, il voler svolgere un compito da ottimo che accontenti la maestra, perché sopra c'è scritto proprio quello che lei vorrebbe leggere. Probabilmente non sono una maestra comprensiva.

5

A volte basta un'immagine per capire un gioco



SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER 2: RAIDO KUZUNOHA VS KING ABBADON

Ancora misteri, apparizioni, sparizioni

console ps2 sviluppatore atlus co. produttore atlus co. versione usa provenienza giapponese

a cura di Michele "Guren no kishi" Zanetti

Parte delle varie ramificazioni della serie Shin Megami Tensei, Devil Summoner 2 (in realtà è il quarto) risulta molto diverso dagli altri prodotti legati a questa saga apparsi finora. Chi ha iniziato a seguire la serie da poco si troverà davanti a un piacevole cambio di rotta nel sistema di combattimento, il tutto calato negli anni '20 del Giappone. Ovviamente non manca la presenza di numerosi demoni (vecchi e nuovi) e di una storia misteriosa e non convenzionale. Come al solito i concetti e le visioni espresse nel gioco non rispecchiano le credenze di Atlus e dei suoi dipendenti. Ci avrei scommesso.

Partendo dall'ambientazione, la riproduzione della Tōkyō degli anni '20 e dei suoi quartieri è estremamente meticolosa e fedele, grazie a un ottimo lavoro di ricerca e ricostruzione e all'uso di fondali in 2D pre-renderizzati su cui si muovono parecchi personaggi in 3D che animano e donano vitalità alla città. L'impatto generale è convincente e anche se è facile notare lo stacco tra le due soluzioni grafiche ci si ambienta subito. Le locazioni sono limitatamente esplorabili: potrete infatti aggirarvi per le strade dei quartieri e i suoi vicoli, ma i pochi esercizi commerciali in cui si può entrare si limitano a una schermata statica da cui il gestore di turno parla e mette a disposizione varie opzioni, tra cui scegliere da un classico menu a tendina.

Complice l'assenza del doppiaggio, si è scelto di usare dei modelli tridimensionali dei personaggi più importanti durante i dialoghi, animati decentemente e dalla buona realizzazione tecnica, anche se contornati da simpatiche scalette. Il character design di Kaneko Kazuma si rivela ottimo e azzeccato per l'ennesima volta.



La storia vede di nuovo il quattordicesimo Kuzunoha Raidō lavorare per l'agenzia investigativa del detective Narumi, poco dopo gli avvenimenti di The Soulless Army, ma il gioco è perfettamente godibile anche da chi non conosce cosa è accaduto prima. Il compagno fedele di Raidō sarà di nuovo Gōto, un gatto nero parlante (chi ha giocato Digital Devil Saga potrebbe conoscerlo con un altro nome): felino acuto, intelligente, simpatico e grafomane, imbocca spesso il giocatore sul da farsi. Gōto ha lo stesso compito di Issun in Ōkami, cioè parlare anche per il protagonista silenzioso. La storia questa volta è più lenta, complessa e lunga, ma meno coinvolgente. Il giocatore può limitarsi a fare quanto necessario e filare via come un razzo verso una delle possibili conclusioni o prendersela con estrema calma, collezionando la maggior parte dei demoni del gioco e risolvendo più missioni secondarie possibili.

L'avventura è ancora basata in

piccola parte sulla raccolta di indizi per proseguire che sbloccano via via le locazioni. Il reperimento degli indizi è molto semplice: siccome non è possibile parlare con i numerosi personaggi non giocanti in movimento per le vie cittadine, gli obiettivi si riducono a quelli fermi immobili. Starà a voi usare i demoni giusti per carpire le informazioni, mandandoli in avanscoperta da soli o attivandone particolari abilità sul campo. Alcune di queste saranno poi utili anche per raggiungere oggetti in posti particolari, altre per proseguire proprio nell'esplorazione del livello in corso. I demoni non rischiano più di essere sorpresi dagli scontri casuali, a loro volta scomparsi dall'esplorazione cittadina. In compenso, la loro frequenza è super irritante nelle zone a rischio. Questo può però giocare a vostro favore, in quanto i demoni che appaiono in battaglia possono essere convinti a unirsi a Raidō, finendo in una delle sue venti piccole fiale,

per poi essere richiamati a piacimento.

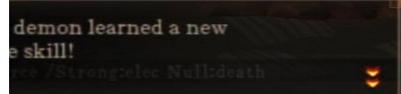
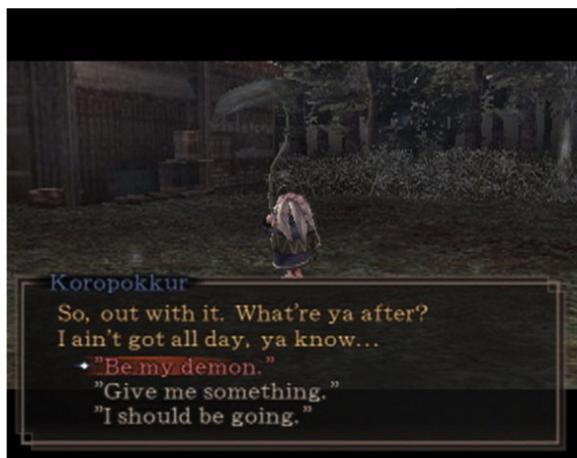
I demoni sono esseri capricciosi e cercare di convincerli negoziando prima o durante uno scontro può non essere semplice, considerato anche che la normale logica con loro non funziona. Alcune risposte sbagliate alle loro domande possono essere corrette grazie ai demoni che vi accompagnano, ma di solito convincere un demone a negoziare con voi è più un fattore di fortuna che di abilità. Non è detto che si aggiungerà a voi, insomma, ma almeno ci avrete provato. In King Abbadon potrete portarvi in battaglia ben due demoni attivi, a cui assegnare semplicemente le azioni che volete che ripetano all'infinito e gli obiettivi da colpire. L'intelligenza artificiale farà quel che può, voi tutto il resto.

Il sistema di combattimento è rimasto action, quindi dovrete spostarvi sul campo, menare fendenti a destra e a manca, colpi speciali (dipendono dal tipo di arma equipaggiata), parare,





Un demone con "fedeltà" massima vi farà un dono dopo essere stato fuso, mentre Raidō più "fedeltà" avrà in saccoccia e maggiori saranno i benefici, come fiale extra in cui contenere i demoni, più side quest accessibili e minore probabilità che i demoni vi boicottino durante i combattimenti, rifiutandosi di seguire i vostri ordini



rotolare via in qualsiasi direzione, sparare con la pistola. I proiettili sono stati ridotti ad un unico tipo, infiniti, ma ogni sei colpi dovrete ricaricare, mostrando il fianco per un paio di secondi. Con uno dei dorsali sarà possibile teletrasportare i demoni nei vostri pressi, mentre tenendolo premuto li nasconderete. Utilissimo, visto che i demoni non possono difendersi in altro modo. Ogni demone ha ancora le sue debolezze. Se sfruttate, rimarrà stordito e ad ogni colpo andato a segno farete il doppio dei danni, guadagnando anche magia. Quest'ultima è in comune tra tutti i demoni che la usano sia per attacchi magici che per tecniche fisiche. Il vostro maggior problema sarà quello di avere sempre magia a disposizione. È comunque possibile cambiare demoni sia prima di avviare uno scontro che durante, se vi accorgete che chi avete in campo non fa al caso vostro.

Infine, il campo di battaglia è stato raddoppiato in grandezza e vi sono molti più nemici su schermo che agiscono insieme.

Alcuni rallentamenti si notano in casi di sovraffollamento, sia di modelli poligonali che di effetti speciali. Un'opzione 16:9 sarebbe stata gradita, così da tener d'occhio tutto ciò che accade, anche fuori dallo schermo. Molti scontri saranno preceduti da una roulette, della fortuna o della sfortuna, che vi elargirà bonus o malus.

Gran parte della trama si basa sulla "fortuna", sul rubarla, trasferirla, usarla, etc. Più fortuna avrete dalla vostra parte, magari catturando più "locuste della fortuna" possibili, meglio sarà per voi. Ogni attacco preventivo da parte dei nemici farà calare la vostra fortuna, facendola quindi oscillare. Le fasi lunari sono ancora presenti ed essere al massimo della sfortuna durante una luna nuova potrebbe portarvi all'incontro dei cari e vecchi Fiend, mostri "leggermente" più impegnativi degli altri. Fallire nella loro eliminazione equivarrà a morte certa. Le fasi lunari giocano un ruolo anche in certi eventi e parzialmente durante le

fusioni.

Il laboratorio sotterraneo Gōma-den è ancora disponibile, raggiungibile anche da ogni save point. Victor sarà lì ad attendervi a braccia aperte, non vedendo l'ora di fondere i vostri demoni in qualcosa di meglio (o peggio), oppure di lanciarsi in improbabili esperimenti. Completare l'intero compendio è un'impresa titanica e comunque impossibile durante una sola partita; lo stesso vale per le numerosissime missioni secondarie. Nel gioco ci verranno fatte numerose domande e a seconda delle nostre risposte l'allineamento morale di Raidō oscillerà tra "giusto", "normale" o "caotico". In certi punti specifici della storia i boss cambieranno a seconda dell'allineamento, così come il finale del gioco e alcune missioni secondarie. Parte dei contenuti extra, poi, è disponibile solo nel New Game+, in cui magari sperimentare armi che avete trascurato in precedenza, facendole evolvere fondendole con i numerosi materiali recuperati in battaglia.

Ad ogni level-up potremo assegnare un punticino extra alle statistiche di Raidō, come lo Hitoshura dello splendido Shin Megami Tensei: Nocturne. In battaglia Raidō guadagna anche soldi (pochi) e "fedeltà", condivisa con i propri demoni

King Abbadon è un miglioramento piuttosto consistente rispetto al suo predecessore, The Soulless Army, di cui condivide parecchie aree di gioco, metà dei demoni evocabili (saliti per l'occasione a oltre centosessanta, uno sproposito!) e pure mezza colonna sonora. Le nuove locazioni sono esteticamente in linea con quelle del 2006 e la parte inedita della colonna sonora è, al solito, pertinente e azzeccata. In definitiva, l'ennesima ottima entrata nel franchise Shin Megami Tensei, a cui chi si è perso il titolo precedente farebbe bene a dare un'occhiata.

8

PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLIC BOX

Il gioco necessita di un cervello

piattaforma ds sviluppatore level 5 produttore nintendo versione usa provenienza giappone

a cura di Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Un giorno qualcuno ci spiegherà perché ai giapponesi viene riconosciuta così tanta voglia di lavorare. Due seguiti del primo gioiello Layton hanno infatti calcato le platee dei muscoli gialli e saltellato a lungo su una gamba prima che questo diabolico box raggiungesse la parte meno rincoglionita della terra. Il motivo, nello stesso mondo ludico che ha raggiunto il nirvana del day one uguale per tutti, è inspiegabile persino per gli amanti del marketing. Resta quindi difficile capire quanto sia da imputare a pigrizia, quanto a mancanza di mezzi e quanto a precisa volontà di programmatori ed editori, ma il tutto ha il sapore amaro di occidentali schiacciati in pieno volto.

Layton number one, e con arroganza mi rifiuterò di cercarmi il vero sottotitolo ufficiale, era un portentoso figlio di puttana, in grande amicizia ovviamente. Il suo più grande pregio, e con grande si intende una semplice idea del cazzo, era di unire una storiella ben disegnata a una serie di indovinelli da quattro soldi, e con quattro soldi si intende *splendidi* se non *geniali*. Lo sforzo di unione tra le varie componenti era spesso minimo, inesistente, quasi mai credibile, eppure la ruota girava senza sosta. Tutto l'universo di protagonisti e controfigure viveva con l'unico scopo di scambiarsi enigmi e soluzioni. Non i soldi, ma l'arguzia e la prontezza di riflessi mentali erano il motore con il quale si guadagnava rispetto e potere. La trama, tutt'altro che banale e noiosa, serviva solo a riempire i buchi tra l'esaltazione di una parziale vittoria e la curiosità per le nuove sfide appizzate a ogni angolo. Se perdo tanto tempo a

raccontare ciò che Layton era, è perché, più che per Gianni Morandi, il tempo sembra essersi fermato ai giorni migliori, nel bene e nel male.

Layton number two, e il sottotitolo che ricordo non lo scrivo per dispetto, è lo stesso figlio della stessa mamma di un tempo. I rischi presi sono pressoché inesistenti, ma mai come in questo caso giocare in borsa non avrebbe aumentato il già esagerato patrimonio. Ecco allora la stessa trama interessante a unire gli stessi enigmi deliziosi, la stessa mano a disegnare il paesaggio pennellato a presepe e la stessa formula a riempire la cartuccia del DS. Un enigma, tre aiuti da casa da pagare con la minuziosa ricerca di monete nello scenario immobile e un premio in gettoni d'oro a rimpicciolirsi dopo ogni errore. Questo era Layton, questo è Layton ancora oggi. Un intero videogioco costruito sulle pause e non sull'azione. Un'avventura che si gioca quando lo schermo è fisso e il pennino nella custodia. Perché il nucleo infuocato dell'esperienza è nel cervello di chi la gioca, non nei dati di chi l'ha sviluppata.

Le ore segnalate nel contatore descriveranno più i silenzi del rumore. Un timer che non può essere standardizzato e quantificato perché è figlio di capacità individuali e non di calcolati bilanciamenti. A dire il vero, tra tanta scontata passività, va segnalato qualche spigolo di troppo. Il ritmo perfetto del primo gioco subisce in questo episodio il fascino della storia che vuole raccontare. I tempi tra un enigma e l'altro, insomma, sembrano diluirsi troppo in alcune fasi e comprimersi eccessivamente in altre. La quantità di personaggi but-

tata sul piatto appare eccessiva e non giustificata, un'amucchata esagerata di inutili e superflui comprimari. Qualche enigma visivo, schiacciato sul piccolo schermo del DS, è troppo rognoso da risolversi. E infine, laddove si tenta di procedere per novità, si produce un minigioco con tè e ingredienti che proprio non ha alcuna ragione di vivere.

Il brodo di Level 5 è allo stesso tempo minestra riscaldata e buon sapore di gallina vecchia, un titolo curato con il coraggio di un batterio sconosciuto. Il male, in questi casi, è negli occhi di chi lo vuol vedere.

7



Professor Layton and The Last Time Travel, terzo episodio della serie, è stato rilasciato in Giappone il 27 novembre 2008. Professor Layton and The Specter's Flute, il quarto, è annunciato per il 26 novembre 2009. Perché, ma soprattutto perché?



SHADOW COMPLEX

Io sono tutti, io sono nessuno!

piattaforma 360 sviluppatore chair entertainment produttore epic games versione pal provenienza usa

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

Volevo essere un uomo migliore, ho fallito. Per colpa del mio inglese, o per colpa di Wikipedia, non sono riuscito a collocare questo Shadow Complex all'interno della miniserie *Empire* di Orson Scott Card. Nonostante l'autore del ciclo di Ender sia una penna da cinque palle, comunque, non è certo il plot a brillare nell'ultima fatica di Epic. Probabilmente, per non alterare il ritmo pepato del gioco, si è voluta comprimere una storia troppo complessa in poche battute di dialogo. Sicuramente il risultato appare confusionario e sleggiato.

Preso atto che non sarà Shadow Complex a distanziare i film porno sul piano della narrazione, resta da raccontare un gioco che si presenta ai blocchi con gambe sicure e fisico allenato. Non avendo fatto a testate con nessuno dei bug di cui si legge nei migliori blog di caracas, ho girato a lungo nei corridoi della mia memoria per trovare qualcosa di abbastanza grande da somigliare a un difetto. Ebbene, nonostante lo sforzo, la ricerca non ha prodotto risultati concreti.

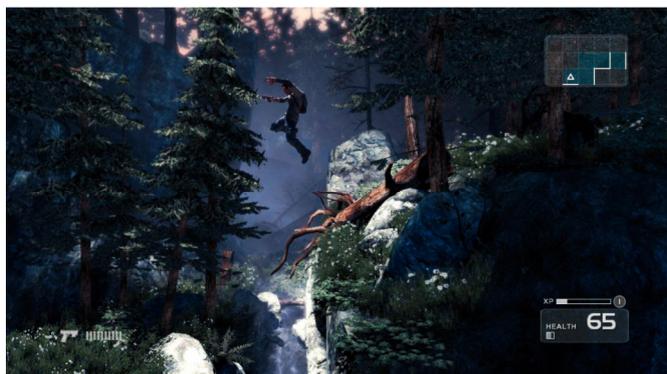
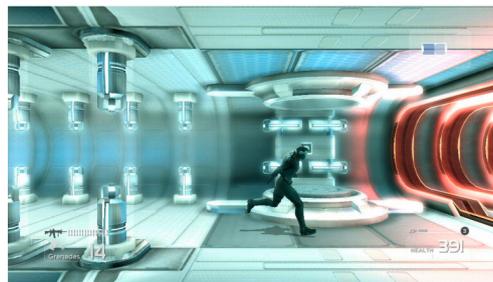
Shadow Complex, da qualunque angolo si decida di fargli le pulci, è un gioco senza difetti. Nessuna delle sue componenti si offre alle critiche, l'insieme è un macigno solido e indistruttibile. Come i miei compiti perfetti di terza media non hanno fatto di me un ingegnere termo-nuclear-spaziale, però, la perfezione tangibile del gioiello di Chair non fa di lui un monumento al videogioco moderno. Questo perché il giudizio finale non può trascendere dalla potenza degli obiettivi prefissati, almeno quanto non può ignorare la qualità di quelli raggiunti. E Shadow Complex vola con i piedi per terra. Quello che fa egregiamente lo ha imparato da qualcun altro, non è mai farina del suo sacco. Lo sforzo di non esagerare mai con i giri del motore è spesso evidente, è una marcia da passeggio quella che conduce senza equivoci dall'inizio alla fine dell'avventura. Impossi-

bile non affacciarsi nell'universo, quello piatto, di Metroid, del tutto inutile scomodare altre perle del platform 2D. Shadow Complex si nasconde nell'ombra di Samus con il quale condivide tutto quello che non è ambientazione e trama. Se il risultato è comunque notevole, non si può neanche parlare di maestri e sorpassi. L'atterraggio ai giorni nostri di meccaniche d'annata ha aggiunto uno sparo telecomandato e fondali tridimensionali, nulla di più, qualcosa di meno. Se il primo funziona alla grande e permette virtuosismi scenici di questo secolo, i secondi generano attimi di disorientante confusione. Attimi, non caporali.

Ma è nella qualità musicale del ritmo di gioco che si consumano e sprecano gli elogi per questo titolo. Scompattata in comparti colorati, la mappa diventa uno spartito da seguire a vista solo quando non si ha abbastanza fiducia nel proprio orecchio. Lo sblocco di anfratti dimenticati lungo il cammino, infatti, esclude dolorose sessioni di backtracking e si esprime al suo massimo con piccole e naturali deviazioni. L'aggiunta di armi e attrezzature extra, inoltre, non costringe a ritudiare di volta in volta il sistema di controllo e rimane confinata in sezioni chiuse e immobili.

Non farei bene il mio lavoro, però, se non trovassi qualche difetto anche dove non ce ne sono. Ed eccomi a storcere il naso per l'assoluta mancanza di idee, per qualche raro checkpoint piazzato ad capocchiam e per la pochezza di specializzazioni di nemici e boss. Venderò cara la pelle, invece, prima di criticare la durata epicamente compatta del gioco. Quello che si finisce in uno sputo, infatti, merita svariati giri di giostra ed è perfetto anche per il sollazzo senza pretese di pochi minuti di libertà. Mano sul cuore e profondo rispetto.

8



In cuor mio spero proprio che la frase del titolo non sia stata scritta dallo stesso autore del monumentale Riscatto di Ender

WII SPORT RESORT

Day one

piattaforma wii sviluppatore nintendo produttore nintendo versione pal provenienza giappone

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

Fosse uscito un po' prima dell'altro ieri, Wii Sport Resort avrebbe potuto salvare un'intera generazione di acari. Il primo Wii Sport, ad oggi ancora il miglior disco per Wii esente da motion plus, dettava con troppa chiarezza quelle che sembravano essere le rivoluzioni della neonata filosofia Nintendo: 1 - grafica pasticcina; 2 - giocabilità immediata in superficie; 3 - I love my minigioco.

Wii Sport era quindi perfetto per mostrare il potenziale del nuovo hardware, ma anche per dipingerne i confini. I primi passi di remote e nunchaku, insomma, erano pure quelli meno incerti. E se un gioco di bowling è la vetta massima di una console, c'è bisogno di una patch vistosissima in questo mondo di merda.

Il cerotto arriva con qualche anno di distanza e si accompagna con una splendida prolunga per il vecchio pene. Mettiamo subito in chiaro la triste verità: il motion plus non è solo il perfezionamento di un hardware perfetto, è soprattutto la più ignorata ammissione di colpevolezza della storia. Resort è quello che doveva essere Wii Sport, così come il motion plus è la quarta ruota di una macchina traballante.

Dopo essermi riuscito ad annoiare con una prefazione scritta da me stesso, credo sia arrivato il momento di spiegare a voi altri come si siano potuti già raggiungere i tre milioni di copie vendute. La formula è quella ormai tipica e invariabile delle serie a prova di imbecille di Nintendo: si gioca un giuochino, si guadagnano dei punti senza riuscire a capirne la logica, si guarda un grafico. La stessa spassosa e galvanizzante trafila si ripete per ogni giuochino

e per ogni pupazzino (non giocatore) della lista. Il videogioco a forma di commercialista annoiato, niente di nuovo insomma.

Ma come ogni parco giochi va giudicato dalle giostre e non dal culo della zingara, Resort va giudicato dalle sue discipline e non da tutta l'immondizia che lo circonda. Nudo e crudo, lo sport di nuova generazione può essere diviso in due gruppi ben distinti tra loro. Il primo, quello umiliante per loro quanto per noi che lo giochiamo, è uno strano impasto tra videogioco e incubi per ciccioni. Stordita dalle banconote a 24 carati che le piovono in testa, la dirigenza Nintendo ha, infatti, cominciato a confondere le sue innumerevoli proposte. Buona parte delle discipline di Resort farebbero felici gli acquirenti della bilancia. Come se non ci fosse più alcuna distinzione tra il farmi dimagrire e il farmi divertire, come se la pigrizia non fosse più parte della festa.

Il secondo gruppo di minigiocchi, più nerd e virile, è una carrellata di buone idee e testosterone. Il lancio del frisbee, per esempio, impegna, convince e si lascia domare solo col tocco gay e allenato di un professionista. Il ping pong, sport olimpico per eccellenza, trasmette con sufficiente credibilità il feeling di improbabili effetti e magliette sudate. E ancora, il tiro con l'arco lascia sognare Zelda migliori, così preciso e appagante. Mentre il nuovo Bowling è un sacco meglio del precedente, anche se non ho ben capito in cosa. E infine la lotta spadaccina, presentata in pompa magna all'E3 è... è proprio una vaccata. No davvero, una vaccata.

Per quanto migliorato e per quanto un prodotto finalmente vendibile a volto scoperto, Wii

Sport Resort è ancora una gruppie assatanata di un videogioco vero e proprio. Perché l'impressione è di avere tra le mani un prodotto fantastico per incendiare le potenzialità della nuova periferica, ma pure per delinearne i nuovi confini. A lasciarsi la testa con troppo anticipo si sprecano bendaggi preziosi, il tempo dirà se Nintendo ha appena messo in commercio il suo secondo Wii non HD.

7



SKY GUNNER

Te lo do io il 2D!

console ps2 sviluppatore pixel arts produttore atlas versione usa provenienza giappone anno 2001

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

Sono sempre stato molto scettico a proposito di quelle considerazioni, al limite dell'integralismo, che sostengono che alcuni vecchi generi arcade non possano essere riproposti in chiave 3D. Prima dell'uscita di Devil May Cry si era soliti dire: "No, gli action a scorrimento son belli che morti con Castlevania, guarda gli episodi per Nintendo 64!"; su God Hand, invece, si diceva: "Ma no! SpikeOut è stato l'ultimo chiodo alla bara del genere!". Mi girano pure un po' le palle sentendo chi giustifica Street Fighter 4 e le sue meccaniche 2.5D, perché "Street Fighter funziona molto meglio in bidimensionale". Al diavolo, non è assolutamente vero che giochi bidimensionali non possano essere adattati alle nuove meccaniche derivanti dal 3D, semmai sono gli sviluppatori a essere troppo pigri, o troppo brocchi, se volete. Inutile chiedersi dunque cosa ne pensi degli Shmup.

Gli shooter 2D si sono evoluti nel corso degli anni in meccaniche che i profani potrebbero definire quasi da "puzzle". Non vorrei sembrare un fanatico del tridimensionale a tutti i costi, ma ne riconosco i vantaggi quando viene usato con criterio. Ed è per questo che credo che un sistema 3D ben implementato potrebbe riportare in auge la categoria degli shooter, oramai relegata a una nicchia di mercato.

Ne sono ancora più convinto dopo aver giocato a Sky Gunner. Realizzato da Atlas/Pixel Arts nel lontano 2001, Sky Gunner aveva le carte in regola per ridare linfa al filone. Poi forse le cose sono andate diversamente, ma il tentativo rimane lodevole. Sky Gunner

propone una meccanica di gioco a tratti libera, a tratti guidata, in ambienti molto ampi sul modello di Rogue Squadron o Ace Combat, ma in maniera molto più dinamica e ad alto ritmo. A bordo di un mini aereo, il giocatore è chiamato a abbattere orde di nemici che vanno a scortare enormi vascelli armati fino ai denti (da buttare giù anch'essi). Nulla di rivoluzionario si direbbe, ma è nel modo che Sky Gunner si distingue.

A differenza di altri titoli, Sky Gunner fa leva su due elementi distintivi del genere 2D, senza però tradire la sua forma 3D: velocità di movimento e distruzione rapida e continuativa. Altri titoli propongono sistemi di controllo del volo inutilmente complessi, in questo contesto il giocatore si trova a pensare per metà del tempo a riposizionarsi continuamente verso il nemico, di conseguenza l'azione di gioco finisce per essere molto dilatata, lontano da quel che uno sparattutto sul genere dovrebbe proporre. Sky Gunner risolve distanziando la telecamera, offrendo un sistema auto-riposizionante sul nemico e garantendo un'alta manovrabilità del veicolo, dando così al giocatore una completa visione di ciò che gli sta attorno e la capacità di muoversi in qualunque direzione senza avvertire alcun senso di disorientamento. I nemici e lo sfondo tornano a essere protagonisti e la navicella del giocatore un affarino di pochi pixel. Un sistema di lock-on sulla falsariga di Rez, infine, contribuisce alla deflagrazione multipla grazie all'utilizzo continuo di chain.

Purtroppo Sky Gunner è rimasto un esperimento isolato, nonché pressoché sconosciuto

nel vecchio continente. Non è perfetto: la telecamera non sempre è efficace nel riposizionarsi verso il nemico e a pensarci bene, date le potenzialità dell'impianto di gioco, nulla vietava di implementare un sistema di chain più complesso e calcare di più la mano rendendo l'azione più frenetica.

È anche vero che molte delle sue idee avrebbero potuto essere utilizzate come base di partenza per rinverdire un genere shmup forse troppo legato alle tradizioni per tentare svolte epocali. Di sparattutto 2D di sicuro ne vedremo ancora a bizzeffe, ma d'ora in poi non si dica che con il passaggio al 3D il genere non ne possa guadagnare.

Toni polemici e accusatori. Ma gli amanti degli Shmup cosa ne pensano?



TIME WAITS

a cura di michele "guren no kishi" zanetti

FOR NOBODY

AVALON CODE

L'originalità aiuta gli audaci. O qualcosa di simile. In Avalon Code (DS, ntsc/uc, Marvelous, Xseed Games) Marvelous non solo osa di più nel comparto tecnico, ottenendo una piccola gemma ma sorprendentemente fonde a un vecchio sistema di gioco una grande novità. Se il titolo con la sua divisione in stanze potrebbe essere non altro che un clone di Zelda (ma con tante armi ed equipaggiamenti in più), il Book of Prophecy porta freschezza in un genere stantio. Il mondo sta per finire. A voi registrare nel libro della profezia tutto ciò che potreste ritenere di valore per il nuovo mondo che verrà. Nel libro finiscono automaticamente le mappe di ogni schermata visitata. Trovando delle aperture negli attacchi nemici potrete sbattergli il librone in testa e catalogarli; allo stesso modo armi, armature, piante, fiori, chiavi, personaggi e tanto altro verrà archiviato.



Una volta avuto accesso alle informazioni potrete pasticciare con loro. Semplicemente ogni arma, mostro, personaggio e oggetto ha una griglia nella sua

pagina personale con all'interno dei codici rappresentati come dei pezzi del tetris e occupanti un certo numero di caselle. Tramite il pennino potrete spostare questi codici nei vostri quattro slot disponibili (troppo, troppo pochi). Togliendo i codici il titolo e le statistiche dell'"oggetto" in questione cambieranno. Potrete diminuire gli Hp di un mostro, curare un personaggio morente, togliere l'invincibilità a certi mostri, indebolire i boss, avere l'arma elementale giusta per l'interruttore giusto o la chiave che rispecchi le caratteristiche richieste e così via. I codici sono parecchi e le loro combinazioni ancora di più. Per gli equipaggiamenti più specifici e letali oltre alla base normale su cui aggiungere ogni schifezza vi serviranno anche delle ricette che vi dicano quali e quanti codici porre. Molte sono regalate come bonus, nel caso risolvi le stanze del dungeon secondo certi criteri, ottenendo la massima valutazione. Ogni stanza quindi ha un suo valore, così come ogni singola pagina del libro. Aumentare il valore delle singole pagine farà aumentare il livello del libro dal quale riceverete varie visioni su posti da visitare per ottenere side quest o ricompense. Altra bizzarria è la pratica del Judgement Link (pure sport nazionale), cioè sparare un nemico sempre più in alto a suon di juggle fino ai limiti dell'universo, ricavandone dei cristalli per comprare nuove ricette e sfere

Visto che Babel lo stampate in ufficio e a star dietro a tutti i titoli da me giocati, in termini di numero di pagine, farebbe girare troppe teste, è nato Time Waits for Nobody. Una serie di uscite colme di ogni ben di dio Made in Japan, in un'orgia cromatica pensata per rovinarvi la vista prima ancora di iniziare a giocare!

energetiche con cui ricaricare Hp e Mp. Inoltre il JL è ideale per aumentare il livello delle armi velocemente, visto che ogni colpo andato a segno equivale a un punto esperienza in più per l'arma in uso. Il libro, inoltre, è la dimora di quattro spiriti elementali che in cambio del vostro aiuto aiuteranno poi voi nel corso dell'avventura; sono anche strettamente collegati alla trama del gioco, più che soddisfacente. Grazie a loro, inoltre, saprete sempre dove andare e ne potrete sfruttare i poteri magici nel caso vogliate creare scompiglio sulla schermo. Difetti: l'accesso ultra frequente al libro, l'impossibilità di sapere subito chi ha il codice che vi serve arrivando direttamente alla pagina in questione e i meri quattro slot disponibili per alloggiare i codici che vi obbligano a spostarli in continuazione in qualche spazio libero così da avere quelli che vi servono di più sempre a portata di mano. Menzione per l'ottimo lavoro di Adachi Minako alla colonna sonora.



PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?

Non di soli Japanese Role Playing Game si vive, ma anche di derivati. In uno slancio di creatività (?), Nipponichi decide di usare la best mascotte evah e infilarla in un platform 2.5D: il Prinny. Cos'è? Una sorta di pinguino demoniaco sfigato, destinato a soffrire e a lavorare senza sosta fino a redimersi per i peccati commessi mentre era umano. Tutti i lavori più faticosi, pericolosi e mal retribuiti sono suoi. E non provate a lanciarlo, perché esplode! Handle with care! Ancora peggio se fa parte della Squadra Prinny, di mille elementi sotto le dipendenze di Etna, una Overlord a dir poco "demanding". L'inizio della fine è dato dal furto del dessert di Etna e dall'invio immediato della Squadra Prinny al completo per recuperare gli

ingredienti necessari a creare un dessert leggendario che lo possa sostituire. Potrà davvero un Prinny essere un eroe? In Prinny: Can I Really Be the Hero? (PlayStation Portable, ntsc/uc, Nipponichi, NISA) ben mille vite sono a vostra disposizione. Morte sul colpo in caso di difficoltà hard, oppure dopo tre colpi a livello normale. L'avventura non è una passeggiata e molte vite verranno ingiustamente spezzate durante il tragitto pieno di salti, doppi salti, rincorse, piroette, attacchi spettacolari e nemici agguerriti presi di peso dalla serie Disgaea. Bonus messi nelle posizioni più assurde che ne rendono il recupero un azzardo, salti al millimetro, piroette che vi rendono momentaneamente invincibili, formazioni nemiche assassine e un bel po' di segreti da

sbloccare affrontando i primi livelli in ordine diverso ad ogni New Game+ fanno il resto. D'importanza strategica la mossa della "culata aerea" con cui intontire i nemici, assumere il controllo di mezzi d'offesa corazzati e attivare i frequenti checkpoint. Grafica bella, buona musica, doppiaggio solo in inglese, umorismo nero e cinico e frustrazione alle stelle completano il quadro di un platform adatto alla conquista della calma interiore zen. Mille vite sono comunque un'esagerazione.



DOKAPON JOURNEY

Dopo l'approdo su PlayStation 2 e Nintendo Wii, il colorato e bastardo mondo di Dokapon arriva anche su DS con Dokapon Journey (DS, ntsc/uc, Sting, Atlus Co.) mantenendo la struttura di un board/party game da giocare da soli contro la CPU o con degli amici se ne avete a portata di tiro. Lo Story Mode prevede di seguire determinati obiettivi per arrivare fino alla fine, il Greed Mode vi mette contro uno o più avversari e chi risulta più ricco alla fine di un tot di settimane di gioco (1 turno = 1 giorno per chi lo esegue) vince e il Battle Mode si spiega da solo. Con i vostri amici è guerra aperta. Creato il personaggio e scelta la classe

di appartenenza si viene trasportati sul piano di gioco. La grafica è abbastanza carina, accompagnata da musicchette simpatiche. La mappa del mondo con le caselle è rappresentata in basso dandovi l'opportunità di usare il touch screen se non volete adoperare i tasti tradizionali. Ad ogni turno è possibile muoversi per un tot di caselle a seconda del risultato dello spinner. Ogni casella può presentare varie insidie o ricompense; mostri da uccidere, oggetti da raccogliere, soldi da recuperare. È possibile comprare armi e armature, liberare o soggiogare città che vi daranno rendite e tasse, ostacolare i vostri amici con l'uso di magie apposite fin

troppo efficaci e tanto altro. I personaggi guadagnano esperienza, fanno level-up, migliorano le statistiche, etc. DJ è un titolo abbastanza profondo, fautore di risate, incazzature, rivincite (sempre troppo poche). Peccato che la totale casualità dello spinner unita alla propensione della CPU ad avere sempre i turni migliori, gli oggetti migliori, le armi migliori e in pratica a surclassarvi nel giro di pochissimi turni in tutto e per tutto ve lo farà odiare profondamente e riporre in attesa che qualche amico condivida con voi gioie e dolori. Ma perché fargli un torto del genere?



PHANTASY STAR PORTABLE

A vendo ancora Phantasy Star Universe e Phantasy Star Ambition of the Illuminous incelofanati su una mensola e sotto due centimetri di polvere non saprei questo Phantasy Star Portable (PSP, ntsc/uc, Alfa System, SEGA) dove si inserisca nella timeline. Probabilmente dopo Universe, vista la presenza di parte del suo cast. La storia è comunque un mero orpello, poco ispirata, banale e insipida. Giusto qualche dialogo per collegare il breve e deludente story mode. Notare infatti il numero enorme di missioni secondarie presenti e da affrontare a quattro livelli di difficoltà diversi. Le missioni secondarie sono infatti il vero cuore del gioco, dove recuperare tonnellate di equipaggiamenti migliori rispetto a quanto in vendita nei negozi e dove far evolvere il proprio avatar. La razza di appartenenza del vostro pupazetto scelta ad inizio gioco sarà in parte determinante per gli equipaggiamenti indossabili, più che altro questi dipendono tantissimo dal tipo di job in corso e dal livello raggiunto. Alla fine di ogni missione si ottengono dei punti con cui far progredire il proprio job. Più crescerà e più diventerete capaci di equipaggiarvi con oggetti di qualità migliore o sbloccare altri job più devastanti, nei quali progredire con una lentezza esasperante. Ogni job permette l'uso di svariate armi a cui assegnare

una skill, potenziabile tramite l'uso ripetuto della stessa. Alcuni job permettono l'uso delle abilità fino a un certo livello, risultando più o meno adatti. I pochi lavori a disposizione vanno dal corpo a corpo veloce a quello più potente e cattivo, passando per vari ibridi. Discorso a parte per quelli che si basano fortemente su attacchi magici o armi da fuoco. Giocare col primo l'ho trovato una rottura immane per la sua lentezza, mentre il secondo dovrebbe permettervi

caso vi avvicinate, li lasciate pestare i nemici e vi allontanate per fornire fuoco di copertura, nove volte su dieci i compagni interpretano il vostro gesto come un segnale di ritirata. Quindi invece di rimanere lì a tenere a bada i cattivi facendo da esca per voi, vi corrono in contro portandosi dietro. Dei geni. Notare come i vostri compagni spesso stiano imbambolati a non fare nulla, a prendersela o a guardarvi crepare senza curarvi. Eccezionale. Le cose cambiano col multiplayer, ma solo perché i personaggi li controlleranno i vostri amici in modalità ad hoc; niente online. Castrare dell'online un gioco che si vede lontano un miglio essere

stato pensato come MMORPG è stata un'idea probabilmente suggerita dall'impiegato di turno durante una sbronza colossale in un qualche izakaya col suo diretto superiore. Che sia in story mode o in multiplayer in questo action JRPG rimangono lo stesso un forte pop-up di interi pezzi di scenario, rallentamenti a tutto andare, con schermo affollato di nemici ed effetti speciali e una certa difficoltà nel seguire l'azione, in particolare se i nemici/boss volano. Stendiamo un velo pietoso sull'eradiazione di città esplorabili popolate da avatar in 3D sostituite da schermate statiche e ritratti vari e passiamo oltre.



cosa considerare la presenza di così tante pistole, fucili, cannoni laser e così via, se non fosse per la pessima gittata delle armi, l'impossibilità di usare la mira in prima persona per quasi tutte, il pessimo lock-on e l'intelligenza artificiale dei comprimari da bestemmia. L'I.A. dei compagni non entra in azione fino a quando non siete praticamente appiccicati ai nemici, il che rende inutile usare le armi da fuoco, visto che se state distanti i compagni non fanno un tubo. Nel



Nyx Quest: Kindred Spirit



Le cose migliori sono quelle che non ti aspetti: acquisto e scarico quello che all'epoca si chiamava Icarian, titolo repentinamente cambiato in Nyx Quest per motivi che non mi sono chiari e di cui sinceramente non mi interessa granché, aspettandomi una specie di Kid Icarus di nuova generazione. Avviato il gioco mi ritrovo con uno dei migliori titoli per WiiWare, se non proprio per il Wii in generale.

Anche se a prima vista potrebbe sembrare un semplice platform, si tratta di uno dei titoli d'azione in grado di sfruttare al meglio il controller della Nintendo e di azzerare l'onanistica discussione sui limiti tecnici della console. Per giocare è necessaria la combo telecomando + nunchuk, con la levetta del secondo delegata al movimento e il primo che serve sostanzialmente a utilizzare i poteri che la protagonista acquisisce proseguendo nell'avventura.

Lo scopo di ogni livello è quello di arrivare a una porta magica che collega con il livello successivo. Oltre a svolazzare per lo schermo, Nyx (il nome della protagonista) potrà afferrare e spostare macigni, agganziare palle di fuoco per distruggere mattoni o nemici, modificare la direzione dei flussi d'aria per garantirsi una via di fuga da situazioni intricate, tirare su colonne mobili, bloccare trappole letali e così via.

I poteri si gestiscono muovendo un cursore sullo schermo tramite il telecomando, portandolo sui diversi oggetti e premendo il pulsante B. Ogni potere, oltre a essere una possibilità in più per la protagonista, è anche un modo per variare il level design, offrendo sempre qualcosa di nuovo da fare al giocatore.

Oltre a delle meccaniche di gioco ben studiate e appassionanti, Nyx Quest si fa notare per le scelte stilistiche. Rifuggendo la lettura caciarona di un God of War qualsiasi, Over the Top Games ha scelto una rappresentazione più onirica, con scenari dall'orizzonte indefinito e sfumato, e con gli oggetti più stilizzati. A passaggi stretti e irti si alternano ampi templi con statue gigantesche rappresentanti gli dei dell'Olimpo. Il sapore è quello metafisico di un quadro di De Chirico, in cui la realtà viene trasfigurata in oggetti mentali e il mondo sembra sull'orlo di una splendida catastrofe. A parte le piattaforme, l'occhio non trova punti di riferimento precisi, perdendosi nel sublime degli immensi deserti sullo sfondo, raccontati anche da una musica di sottofondo leggera e delicata, che prende vigore soltanto nei momenti più concitati.

Nyx Quest è un titolo intelligente, visivamente interessante e che causa un certo rimpianto pensando a cosa sarebbe possibile fare con i controlli del Wii e, invece, a cosa viene regolarmente fatto.



Backdoor man



Backdoor Man è una piccolissima avventura grafica gratuita che si gioca in mezz'ora e che è stata realizzata per una competizione dedicata al tema dei giochi per adulti. In realtà c'è poco da giocare e basta qualche click nei punti giusti per andare avanti. Si tratta comunque di un esperimento interessante per il suo trattare un tema pruriginoso in modo intelligente e per nulla retorico.

Il gioco inizia con il protagonista, un escort maschile, seduto a un bancone di un bar dove, parlando con il barista e sorseggiando qualche drink di troppo, finisce per parlargli del suo lavoro raccontandogli tre storie diverse riguardanti tre clienti: una donna giovane, una donna anziana e un uomo. Con gli scarsissimi mezzi a disposizione, gli sviluppatori sono riusciti a descrivere una borghesia che vive in case di lusso ma che è perennemente insoddisfatta e alla ricerca di qualcosa di diverso. Così abbiamo la giovane donna che cerca l'emozione del sesso mercenario, ma che sembra più interessata a parlare che a fare, la vecchia che vuole andare subito al sodo lasciandoci le penne, e il marito tutto casa e lavoro che approfitta dell'assenza della moglie per provare qualcosa di diverso. Tutti i personaggi vivono in case ampie e arredate con gusto moderno tipicamente americano. Tutti sembrano rifiutare la loro vita fatta di una sessualità repressa e incapace di esprimersi fuori da certi canoni sociali. Con buona sapienza narrativa, il finale ricongiunge le storie raccontate dall'uomo con un colpo di scena niente male in cui viene svelata per la prima volta la sua vera identità.

Non c'è niente di stupefacente in Backdoor Man, se non il fatto che riesca a essere narrativamente più compiuto della maggior parte dei giochi commerciali che si vantano del loro lato narrativo. I limiti della realizzazione sono evidenti, ma quello che conta è la dimostrazione che anche i videogiochi possono affrontare certi temi senza scadere nello stucchevole e senza pagare pegno per la loro natura videoludica. Basterebbe un po' di volontà in più e la capacità di pensare a una fascia di pubblico differente da quella che cerca soddisfazioni ormonali sopra a ogni altra cosa.



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.

"Cosa ne pensate della musica a tasti colorati e senza le note?"

Gianluca "Unnamed" Girelli

Autore di: Meteore; Underrated; Giochi di Merda

Ho suonato la chitarra, quella vera, per 6-7 anni, poi mi sono rotto le palle e ho mollato tutto, figuriamoci se mi metto a smanettare con una roba di plastica. Suonare la chitarra non è come andare in bicicletta, se non ci si esercita si disimpara quasi tutto. Non dico che non saprei ri-suonare la *Canzone del Sole* che sono quattro accordi in loop, ma ai tempi, roba tipo l'assolo di *Innuendo*, mi riusciva piuttosto bene. E poi, strimpellare su di una chitarra vera porta un sacco di figa. Dicono.

Michele "Guren no kishi" Zanetti

Autore di: Time Waits for Nobody 7; Shin Megami Tensei Devil Summoner 2 Raido Kuzunoha Vs. King Abbadon

Il problema è che, ad esempio, io non gioco a Guitar Hero. Ma neanche ad altra roba 'ritmica'. I miei rhythm game sono stati Frequency e Amplitude, entrambi abbandonati per manifesta incapacità del sottoscritto. E poi Rock Band su PlayStation Portable di recente, ma solo perché era in prestito e una cavolata da finire a livello normale. Il gioco mi ha ripagato corrompendomi il save e perdendo tutti i progressi della band. Yeah! Però se avessi una chitarra di plastica mi piacerebbe strimpellare i pezzi di Billy Idol. Ooh ooh ooh.

Simone "Karat45" Tagliaferri

Autore di: Ars Ludica; 1943; Wolfenstein

Quando vedo dei bambini che si sentono chitarristi con quegli aggeggi in mano sapete dove glieli vorrei ficcare? No, a parte gli scherzi, non suono con le chitarre di plastica e non vorrei suonare nessuna canzone con le chitarre di plastica perché odio le chitarre di plastica. Però mi piacciono i filmati delle ragazze nude o in mutande che suonano le chitarre di plastica.

Tommaso "Gatsu" De Benetti

Autore di: Il Vangelo secondo Tommaso

Sono francamente combattuto. Non sono convinto che il genere possa convincere le persone al mettere su una band (semplicemente, il livello di corrispondenza con gli strumenti veri è ancora fiacco), ma del resto sembra un passatempo divertente. Mi tengono lontani due brand che fatico a distinguere, la mia assoluta mancanza di coordinazione e anche un po' la vergogna di comprarmi una chitarra di plastica quando ne ho comprata una vera, ovviamente mai toccata, da almeno un anno.

Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Autore di: Cover Story; Esco di Rado; Professor Layton and the Diabolic Box; Wii Sport Resort; Shadow Complex

Essendo a lungo stato un musicista, certe mazurche con la mia fisarmonica che ve le sognate, so benissimo dis-

tinguere tra musica vera e musica di plastica. Detto questo, non avendo tempo e voglia di dedicarmi al solfeggio e di guardare Red Ronnie in VHS, questo genere di giochi continua a regalarmi sensazioni tattili per me impossibili. E poi, dispiace ammetterlo, ho scoperto tutto un mondo di buon rumore oltre Coccianti e Grignani.

Giovanni "Giocattolamer" Donda

Editor

Io odio la musica. Del resto io odio un po' tutti e nessuno, e rigorosamente a caso. La musica, però, l'ho odiata in tutte le sue quattro ottave fin dalle elementari, quando la maestra mi ridicolizzò davanti a tutta la classe perché stavo suonando *Yesterday* (a quel tempo *Gliesteddai*) in modo, a detta sua, troppo triste. E intendeva 'triste' nell'antica accezione del termine, non mi stava dando di ridicolo. O almeno credo... stavo già piangendo, non ricordo. Di riflesso, o anche solo per l'aleatorietà di cui sopra, odio anche i Beatles. Tanto che, quando è saltato fuori che sarebbero finiti in copertina (quasi certo al momento in cui scrivo), mi son rifiutato di partecipare a questo numero e... scusate, qual era la domanda?

Federico Res

Direttore

Da un certo punto di vista mi ha sempre fatto una gran tristezza, come tutti gli aggeggi che assecondano l'ignavia della gente facendole credere di saper fare cose per cui non avrà mai talento né pazienza (suonare, in questo caso). Ma in fondo parliamo di videogiochi, ci si vuol solo divertire e la musica è sempre la benvenuta...



NEX+ MONTH
babel

COVER STORY the ballad of old guys **DAL VANGELO SECONDO TOMMASO** nel boschetto della sua fantasia **ESCO DI RADO** tu giochi da solo **ARS LUDICA** oggi parliamo di cinema **RUBRICA** meteore: chi ha ucciso la realta' virtuale? 2a parte **GIOCHI DI MERDA** dino crisis 3 / city crisis **REVIEW** wolfenstein / shin megami tensei devil summoner 2 / professor layton and the diabolic box / shadow complex / wii sport resort **1943** il gioco "arcore" **UNDERRATED** sky gunner **TIME WAITS FOR NOBODY** avalon code / prinny: can i really be the hero / phantasy star portable / dokapon journey **FORUM** cosa ne pensate della musica a tasti colorati e senza note?

BOBEL

017



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/>

