BY NC ND

babel 018

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

anno 3 numero 018 ottobre babel edizioni

FATALITY

OTTOBRE 2009

www.bab3l.splinder.com

CONTENTS

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
IL CAVALIERE MASCARATO

COLIN MCRAE: DIRT 2
LE SOLITE SIGLE

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR
TITOLI MOLTO LUNGHI

018
2009

COVER STORY
Fatality 003

METEORE
Chi ha ucciso la realtà virtuale? 3a parte 008

FRAME
Drive me to the moon 1a parte 010

REVIEW
Batman: Arkham Asylum 014
The Beatles: Rock Band 016
Need for Speed: Shift 018
Shin Megami Tensei Devil Survivor 020
Wet 022
Colin McRae: Dirt 2 023
Fatale 024
Risen 024

1943
Gli anni in cui morimmo 030

ARENA
Cosa c'è in una scatola? 032

UNDERRATED
Zoe / Oni / Omega Boost 026

ODIO DI GOMITO
Scambiamoci un segno di pace 004

ESCO DI RADO
Inseguendo l'oggettivo 005

ARS LUDICA
Quegli strani oggetti del desiderio 006

QUANTO PUOI TANTO OSA
Per passione, dal 1986 007

GIOCHI DI MERDA
Who wants to beat up a millionair / Spirit of speed 1937 / ESPN NBA 2 Night 027

TIME WAITS FOR NOBODY
Steal Princess / The Dark Spire / Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier 028

NERO LUDICO 034

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
Cristiano "Cryu" Bonora

SOME RIGHTS RESERVED

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

018

COVERSTORY

FATALITY

Non sapevo nulla di Fatale fino a due giorni fa. Come me, molti di voi non hanno sentito mai parlare di un videogioco basato sulla Salomè di Dorian Gray, una tragedia a sua volta ispirata da un episodio della Bibbia. Probabilmente non sono nemmeno il solo a scoprire nel 2009 di questa donna bellissima che balla per poter baciare la testa mozzata di Giovanni Battista. Eppure Fatale esiste, è già disponibile e il chiacchiericcio di chi ha voluto scommettere sugli autori di The Path comincia a farsi sentire tra le mille grida di Internet. Perché il digital delivery funziona al contrario. Le chiassose e ottimistiche anteprime dei prodotti ad alto budget vengono sostituite da giudizi concreti. Giudizi liberi da mesi di aspettative e promesse, e che non sono condizionati dai troppi soldi versati alla causa. Giudizi che spingono avanti chi ha davvero qualcosa da dire e non chi ha parlato di più in passato. A tre anni dalla fine del mondo, i videogiochi hanno finalmente scoperto la potenza del passaparola. Ma non è la capacità di comparire di soppiatto che mi colpisce e intriga di più di questo nuovo mercato da quattro soldi. Fatale è tratto da un'opera teatrale di un gay ispirata dalla Bibbia, l'unico testo abbastanza vecchio da ammettere spoiler senza rompicoglioni al seguito. Non c'è nessuno al mondo disposto a investire un DVD su un progetto simile. Eppure Fatale può esistere e sperimentare con la visuale, le parole e le emozioni del giocatore come se di lui non gli importasse nulla. Il videogioco sotto i 10€ può fregarsene del parere di chi lo acquista perché, quando ti accorgi che non ti piace, ti ha già scaricato la carta di credito. Ed è solo senza paracadute che si può volare fin dove nessun altro può arrivare. Solo senza rete di protezione puoi evitare che Dante si trasformi in un cyborg attira polemiche. Mentre avanza un mondo che il disco non può permetterselo, ce n'è un altro che vuole solo risparmiarlo. La grossa distribuzione si indigna con Sony rigettando la PSPgo e non è difficile capire le motivazioni di chi raccoglie il cotone per il golfino di qualcun altro. Indietro non si torna, però, e scommetterei tutti i miei averi su infiniti store online piuttosto che sulla vita del formato fisico. Sulla possibilità che gli stessi siano il viatico per una riduzione dei prezzi, però, non punterei neanche cento lire.

Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Babel 2.0 : Approaching...

Giovanni Donda
Un uomo per due stagioni

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 menzionati. 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

Scambiamoci un segno di pace

Attenzione, questo articolo spiega un concetto semplicissimo con non una, ma svariate metafore complicatissime. Fra stagni, dighe, Woody (non Allen, l'altro), Mr. Potato Head, e cavalli di Troia c'è n'è per tutti i gusti. Tranne per gli amanti dei dinosauri. Del resto, a loro non piacciono i confronti

Pixar ha molte colpe di cui rispondere da questa parte della staccionata. Non tanto per la qualità delle sue trasposizioni videoludiche - mi dicono tutte più o meno piatte quanto Keira Knightley - piuttosto a causa del messaggio di cui ogni sua produzione si fa portatrice. Prendiamo un suo bel film, allora. C'è l'imbarazzo della scelta, vero, ma oggi scegliamo *Toy Story*. Il primo, al secondo l'appellativo 'bel film' andrebbe troppo stretto. A ogni modo, grazie ai piccoli grandi Woody e Buzz, il bimbominchia di turno impara quanto sia sbagliato far posto al nuovo giocattolo 'luccicoso', buttando via quello che luccicava l'anno scorso, ma ora non più tanto. Rispettivamente parlando, Buzz e Woody. Ludicamente parlando, Nintendo Wii e Xbox 360. Ci sarebbe pure PlayStation 3, ma mi sciuperebbe la metafora, quindi facciamo finta che sia il Mr. Potato Head della situazione, va.

Nintendo ha creato qualcosa che luccica, e in questo caso si è rivelato per davvero essere oro. Con il Wii l'industria del videogioco si è vista creare davanti agli occhi un nuovo gruppo demografico, quello della gente normale. Capite bene che come gruppo demografico è abbastanza vasto, per usare un eufemismo. Quel fantomatico bacino d'utenza che alla fine degli anni novanta/inizio anni duemila tutti ipotizzavano essere là fuori, ignaro, ma in trepida attesa che qualcuno li tramutasse in un gregge di nuovi videogiocatori. Quel bacino oggi è realtà. Un gruppo demografico apparentemente illimitato che farà uscire il videogioco dal suo medioevo, quello che aprirà le porte del nostro piccolo ghetto. Nonostante il suo nome ridicolo, nonostante il disprezzo che ogni gamer di razza dovrebbe riversargli contro, Nintendo ce l'ha fatta: ha creato il più grande giocattolo luccicoso che la breve storia dei videogiochi ricordi. A Woody e Mr. Potato Head, però, la cosa non è andata molto giù.

Ma ora che il bimbominchia ha ancora gli occhi pieni del suo splendore, prolungare la fase di diniego sarebbe solo autolesionista. Perché l'appeal del Wii è così grande, così ammaliante che il nostro piccolo stagno felice non poteva non prenderne atto. La nostra bella diga da hardcore gamer, che per anni aveva tenuto fuori i desiderati indesiderati a forza di controller sempre più complessi, un bel giorno si è vista passare davanti il Rio Grande. No, dico, il Rio-fottuto-Grande! E allora Microsoft e Sony smettono di schizzarsi addosso l'acquetta dolce dello stagno giusto in tempo per ammirare l'inutilità del loro bisticcio. E se le loro paperelle vedessero quello che stanno vedendo loro? Decidono in un primo luogo di alzare la diga a forza di funeste dicerie come 1080p e upscaling: occhio non vede, cuor non duole. Ma è tutto inutile, il Rio Grande è alla porte, e si fa sentire. Così finisce che anche quest'ultima loro testarda fase di rifiuto giunge alla sua inevitabile conclusione: via i controller, che si apra lo spartiacque, prima che venga giù tutto.

Oggi Xbox 360 e PlayStation 3 sono alla ricerca dell'utenza Nintendo. Perché l'erba del vicino può essere più verde, marrone, giallo o amaranto... frega un cazzo, l'importante è che generi più soldi del tuo praticello. E come avvicinarsi, allora, a tutti questi potenziali acquirenti? Con un sistema di controllo ancora più intuitivo (o che anche solo funzioni al day one)? *Ni*. Con un giocattolo ancora più luccicoso? Beh, sì, l'idea è quella. Ma il punto era *come* farli avvicinare, non con *cosa*.

Presto detto: con il solito metodo che, in un'industria dove 'innovazione' è sinonimo di 'sgombra il tuo desk per venerdì', non stupisce essere lo stesso che viene riproposto a ogni nuova generazione di hardware. Ah, il porting multi-piattaforma? *Bingo!* Ovvero ci si avvicina al nemico, ammettendo - fra le righe, certo - la vittoria dell'altro, andando a stringere la mano del rivale di sempre. L'altra è dietro la schiena, però, con le dita incrociate.

Alla concorrenza gli si entra in casa, come il più subdolo dei cavalli di Troia. E il porting è il meno costoso dei cavalli, anzi, ci pensano direttamente le ben contente software house a costruirlo per loro. Lo stesso gioco, qualche mese di sviluppo in più per aggiustare gli assets, e hai davanti un gregge che si perde a vista d'occhio. E una volta visto quanto luccica PlayStation 3 e Xbox 360, quanti di questi frivoli utenti vorranno tornare sulla strada vecchia? Il fatto che Nintendo sia al lavoro su Wii HD ribadisce giusto il superfluo. Meglio garantire il porting multi-piattaforma per un altro po', allora, meglio tenersi buoni i rispettivi gruppi demografici di Sony e Microsoft, anche se un tempo pareva quasi ci stessero causando vergogna. Perché in futuro, una volta che la gente normale migrerà tutta verso un simulatore casalingo di reality show e lasceranno i videogiochi ai nonni, chi resterà a mandare avanti la baracca? E sarà solo allora che, con il più 'shyamalanio' dei colpi di scena, le Grandi Tre capiranno di aver sbagliato tutto: il giocattolo luccicoso non è mai stato il Wii Remote, né Project Natal, né tanto meno il dildo di Sony. Esatto, siamo noi, dei vecchi cowboy di pezza.

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)

Inseguendo l'oggettivo

Quando ho deciso di comprare un iPhone, perché sono un fico anche io perlopiù, mi sono lanciato a fionda alla ricerca di tariffe convenienti. Dopo una settimana di asterischi, spiegazioni poco chiare e tentativi di truffa veri e propri, mi sono sentito un filino spaesato. La verità, quando si ha a che fare con le compagnie telefoniche, non esiste. Il loro è un mondo di affermazioni vere, ma non per tutti. Il loro è un mondo dove qualcuno cerca costantemente di infilartelo nel culo. Ahi.

Quando leggo una recensione di un videogioco, invece, sono certo che dall'altra parte si voglia solo il mio bene. L'obiettivo comune e dichiarato di questo ambiente è il raggiungimento dell'oggettività, della verità assoluta, della perfezione verbale. Quando si giudica un gioco si vuole esprimere sempre un parere che sia indicativo per il maggior numero di persone possibili. Rispetto lo sforzo, non mi unisco alla battaglia, ma lo rispetto. C'è un aspetto, però, che si tende a non tenere in considerazione: non siamo tutti uguali. I giochi sono cambiati, offrono tante opzioni e livelli di difficoltà e, stessa confezione tra le mani, può capitare di giocare prodotti infinitamente diversi tra di loro.

Prendiamo ad esempio i giochi di guida. Giocare Forza con o senza aiuti non è la stessa cosa. L'esperienza per uno che si lascia guidare dalla strisciata colorata è profondamente diversa dal maniaco che setta la pressione delle gomme. Need 4 Speed Shift permette di modellare sulla propria abilità anche la sensibilità dello sterzo e dei freni. Com'è possibile giudicare oggettivamente un gioco che è modulabile in base all'esperienza e alla capacità del giocatore? Completare la carriera con alcune macchine, piuttosto che con altre, può cambiare la percezione che si ha del gioco stesso. Quando si cambia livello, Dirt 2 non varia solo l'abilità dei piloti avversari, ma anche il sistema di guida. È realistico chiedere a qualcuno di provare tutte le condizioni con tutte le auto per esprimere un giudizio?

Lo stesso discorso può essere adattato a qualsiasi tipo di gioco. Il livello di difficoltà usato in Ninja Gaiden non è un suppellettile, è un aspetto chiave del gioco. Il finale raggiunto in Silent Hill 2 può cambiare il giudizio sulla trama così come le abilità acquistate possono influenzare l'esperienza e la difficoltà di Infamous. Quale oggettività può essere raggiunta se non si tengono in considerazioni tutte queste varianti, allora? Se non riesci a provare un gioco esattamente come lo proverà chi lo legge, come puoi essere sicuro di interpretare le sue reazioni?

Ma oltre al gioco stesso, sono le abitudini del giocatore che possono essere difficilmente inquadrate. La raccolta delle sfere in Crackdown è migliore dell'avventura, costringe a uno studio dell'ambiente e a una esplorazione sconosciuta alla storia principale, ma faccio fatica a credere che sia una priorità per tutti. Per me non lo è quasi mai e so per certo che Assassin's Creed sarebbe stato un gioco migliore se mi fossi sforzato di raccogliere bandiere per tutta la mappa, come so che The Simpsons mi avrebbe mostrato il suo peggio se avessi cercato gli oggetti segreti.

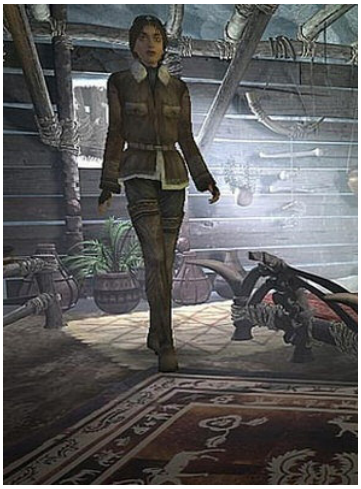
Gli esempi possono durare davvero a lungo. Giocare a Fight Night Round 4 con o senza levette equivale a scoprire le differenze tra un gioco di boxe e un picchia duro qualsiasi. FIFA non è lo stesso gioco con controlli in semi, manuale o automatico. Che senso ha un unico voto, uguale per tutti, per un gioco che ne offre tre, tutti diversi, nella stessa confezione? Se vuoi essere oggettivo, o scrivi recensioni di 100.000 caratteri in cui descrivi le varianti, o ti limiti a descrivere la tua esperienza di gioco. Quando scegli l'ultima opzione, però, non ti stai implicitamente avvicinando ad un giudizio più personale che non universale?

Soluzioni non ce ne sono, non che io conosca almeno. Ma si potrebbe cominciare a lavorare sulla sostanza. Ammettere la propria fallibilità aprirebbe le porte per giudizi meno standardizzati e fotocopiati. Buona parte del materiale pubblicato su riviste o siti specializzati è imbarazzante per la riproposizione sistematica di vere e proprie frasi standard adatte a ogni scopo. Un'opinione, per quanto sbagliata possa essere, resta un'opinione. Un giudizio oggettivo, al contrario, può essere una bugia. E se un'opinione vale solo in relazione alle precedenti dello stesso autore, ha bisogno quindi di credibilità, il giudizio è sempre infallibile. E quando una bugia è infallibile, Perfect Dark Zero ha una media di 81 su Metacritic.

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.

Quegli strani oggetti del desiderio



Kate Walker è una donna a tutto tondo, forse è per questo che i videogiocatori la ricordano poco

Le eroine videoludiche non sono quasi mai delle donne. Generalmente sono degli uomini con le tette. Piacciono perché consentono agli adolescenti (che più urlano al gay e più dimostrano di avere un'identità sessuale poco definita) di ammirare dei veri maschi, dei machi verrebbe da dire, ma senza provare i sensi di colpa che un'erezione produrrebbe davanti all'immagine di un bell'uomo a petto nudo.

Le eroine videoludiche non sono quasi mai delle donne. Si comportano da uomini, parlano da uomini, fanno battute come gli uomini. Non sono emancipate ma sono regredite al livello degli uomini, rinunciando a ogni scampolo di femminilità per abbracciare il virilismo tipico degli eroi maschili.

Le eroine videoludiche non sono quasi mai delle donne. Il problema non è che debba emergere il loro lato femminile a tutti i costi e in tutti i frangenti, ma semplicemente sembra che lo abbiano represso completamente, ovvero che siano diventate delle macchine di piacere e di morte.

Tra una Lara Croft e una bambola gonfiabile non c'è alcuna differenza a livello strettamente umano. La protagonista di Wet è una stella sadomaso che probabilmente passa le giornate a frustrare qualche grosso dirigente della stampa specializzata in videogiochi, puntandogli i tacchi a spillo sui testicoli per farlo godere. Tette che si muovono autonomamente, follia pura per onanisti all'ultimo stadio.

A pensarci bene i videogiochi sono pieni di donne, solo pare che i videogiocatori le snobbino o tendano a non ricordarle mai quando si parla dell'universo femminile, iconizzando piuttosto i modelli spazzatura, le 'donne che piacciono agli uomini'.

Penso a Kate Walker, protagonista di Syberia, che nel gioco non presta soltanto le mani per manipolare oggetti e i piedi per spostarsi tra le locazioni, ma mette in discussione la sua vita stessa, cercando di realizzare i sogni di un'altro individuo per ritrovare la capacità di sognare.

Penso a The Path, in cui l'universo femminile viene esplorato attraverso la frammentazione dell'io in una moltitudine di personaggi intrappolati nella stessa favola onirica. Penso a Fahrenheit, in cui le donne vengono tratteggiate con sensibilità moderna, senza renderle dei meri oggetti sessuali (eppure nel gioco ci sono delle scene di sesso piuttosto esplicite).

Volendo ce ne sarebbero anche altre, come la protagonista di The Longest Journey o quella degli Another Code per fare due ulteriori esempi di figure femminili ben tratteggiate. Eppure...

Eppure ogni volta che si tocca l'argomento, queste 'donne' non vengono mai menzionate. Molti ricordano più un personaggio mediocrissimo come l'Elexis Sinclaire di Sin, banale sin dal nome (il gioco di parole tra Sin e Sinclair sfiora il ridicolo e probabilmente è stato partorito durante una sessione masturbatoria piuttosto spenta), che una qualsiasi delle eroine citate, anche se si tratta di un prodotto di scarso successo che non ha lasciato grosse tracce nella storia dei videogiochi (se non per i numerosi bug del primo titolo e per il fallimento del progetto episodico). La stessa Alyx Vance, protagonista femminile di Half-Life 2 e seguiti, non viene mai citata pur essendo molto diversa dallo stereotipo dell'eroina dei videogiochi d'azione. O forse è proprio per questo?

I videogiocatori odiano certe figure femminili, le disprezzano. I publisher si adeguano. Kate Walker non ha successo perché non ha una scollatura mozzafiato. Non è 'erotizzata' in senso pornografico a favore del pubblico pagante. Il suo corpo non viene prostituito al videogiocatore, che la rifiuta in quanto sente di non avere il controllo totale sulla sua essenza. Gli fa paura, ne rifugge la profonda umanità e la possibilità che, paradossalmente, sia raggiungibile e lo metta in discussione chiedendogli un rapporto paritario. Non può 'possederla al day one' e nemmeno in edizione budget, perché Kate Walker non si lascia possedere in senso assoluto. Anche arrivando alla fine del gioco non la si riesce a penetrare completamente e in lei rimangono sempre delle zone nascoste, intime, la cui esistenza viene esplicitata durante l'avventura, ma che non vengono mai svelate completamente. Lo stesso vale per le altre 'donne' citate che, in quanto tali, non sono personaggi piatti ma profondamente umani e sono portatrici di un messaggio diverso e profondo che non si esaurisce in quello che si vede sullo schermo o si legge nei testi dei dialoghi e delle descrizioni.

Gianluca Girelli
Fenomeno parastatale incontrollato

Un giorno di pioggia, l'Innominato nazionale, incontra un cabinato di 1943 per caso. Qualche anno dopo incontra e si scontra contro un albero alla prima doppia curva di Outrun. La dolce bionda pixellosa e il fantastico e coloratissimo mondo dei Videogiochi nei suoi pensieri erano già. Alla soglia dei 30 anni decide di mettersi a scrivere di videogiochi, incurante di aver perso il treno della fama videoludica oramai parecchio tempo fa. E' fermamente convinto che Samsung farà uscire una sua console tra meno di 10 anni. La seguente didascalia è stata scritta dall'autore parlando di se in terza persona. È grave dottore?

QUANTO PUOI TANTO OSA

Per passione, dal 1986

Ricordate il mio precedente articolo sulle vecchie riviste di videogiochi (**Babel 011**) dove parlavo della Maggia, rigorosamente con due 'g', del mondo videoludico raccontata attraverso le riviste specializzate e della romantica Era dei 'Redattori Mittici', rigorosamente con due 't'? Se non lo ricordate pazienza, tanto erano tutte cazzate. I redattori non sono mitici per nulla, le redazioni sono composte da persone, ed è naturale che tra colleghi ci sia quello con cui si simpatizza, come quello che vorresti far passare attraverso le grate della finestra dell'ufficio. Le dinamiche lavorative sono sempre le stesse, inutile cercare di mitizzarle. Ma venire a sapere, perché te lo sbattono in faccia, che non ci sono 'care redazioni' ne 'mitici redattori' è un po' come scoprire al Veglione di Natale che Babbo Natale non esiste. Che poi io, a Babbo Natale, non ci ho mai davvero creduto.

Se non seguite l'ambiente in maniera superficiale saprete sicuramente cosa sta accadendo ultimamente attorno all'editoria videoludica. Se non lo sapete vi faccio un piccolo riassunto.

A fine settembre un post sul blog di Mattia "Zave" Ravanelli (zzavettoni.wordpress.com), ex Deputy Editor (qualunque cosa significhi) di Nintendo Rivista Ufficiale, denuncia comportamenti poco chiari relativi alla gestione di GamePro, magazine che ha preso il posto di Videogiochi quando quest'ultima ha chiuso. Si parla di budget stanziati insufficienti a coprire l'intera lavorazione e viene presentata la testimonianza di Alessandro Mucchi, ex collaboratore della rivista, che sostiene di essere stato sotto-pagato. Tra i commenti poco sotto, partono subito una serie di accuse, dapprima a Marco Accordi Rickards, ex direttore di GamePro, poi a Idra, service editoriale che si è occupata di redarre la rivista, e dopo a macchia d'olio all'intera editoria videoludica. Intervengono nella discussione numerose penne storiche dell'editoria tra tra cui Andrea "Gorman" Minini Saldini, ex direttore di Videogiochi, Marco Auletta, Stefano Silvestri, Claudio Todeschini. Volano critiche, insulti, hadouken e shoryuken. Tutti accusano tutti: si accusano gli editori, rei di non supportare adeguatamente il settore con fondi sufficienti a mantenere una rivista non mainstream; si accusano i service editoriali e la loro politica di offerte economiche al ribasso che finisco per abbassare il livello qualitativo generale; si accusano i direttori che sfruttavano, o se sapevano meglio che non spifferavano; si accusano gli stessi collaboratori che, accettando proposte al limite della legalità, non fanno altro che alimentare il problema.

Sono ormai troppo vecchio per lasciarmi scandalizzare da cose simili, ma immagino che se avessi letto una cosa del genere 10-15 anni mi sarebbe dispiaciuto non poco. Ma anche allora non è che le cose fossero diverse. Si diceva che […], si raccontava che […], quello faceva così […], quello faceva colà […]. Mai nulla di eclatante, per carità, solo che ai tempi non esisteva la cassa di risonanza che è Internet.

E' tutta una questione di soldi, in fondo. Tutti concordano che ai tempi d'oro delle riviste, per intenderci quelli in cui usciva una nuova rivista PlayStation-only ogni settimana, sono finiti e i soldi che girano attualmente sono di meno. Tutti sono d'accordo che l'online ha ri-delienato ogni aspetto della gestione economica delle realtà editoriali, cartacee e non, e che bisogna affrontare ogni nuovo progetto editoriale in maniera differente. Ma come al solito c'è chi affronta il problema con un approccio imprenditoriale, c'è chi casca dal pero credendo che per scrivere di videogiochi basta essere appassionati. Perché se è vero che il primo direttore o redattore di qualche rivista potrebbe smentirmi dicendo: "*No, noi abbiamo diritto a 150 euro ad articolo, 2 segretarie in topless e cartelle per le firme in pelle umana di extracomunitario*", sento anche di progetti da mandare avanti per 'passione' o con pochi soldi perché c'è grossa crisi e il mercato è quello che è. Peccato, però, che con la 'passione' e/o con 20-30 euro ad articolo non ci si riempie lo stomaco, e chi volesse fare della passione un lavoro è meglio che si metta l'anima in pace perché al massimo potrebbe pensare a scrivere di videogiochi come secondo lavoro.

Non esiste nessun obbligo a realizzare progetti di videogiochi se non ci sono i mezzi, e non trovo affatto sensato affermare che sia meglio mandare avanti riviste alla 'bell'emmeglio', piuttosto che poche riviste che danno poca visibilità al settore. Il tempo del publisher/distributore che regala il giochino in cambio di una recensione (magari a favore) è finito da un pezzo, chi ha voglia di fare le cose seriamente faccia *davvero* le cose seriamente, perché altrimenti si finisce per danneggiare l'intera categoria. Che, a quanto pare, vedendo a che punto si è arrivati, è maturata meno di quanto abbia fatto pensare fino ad ora.

Vabbè, io nel frattempo torno a scrivere la mia recensione di Need 4 Speed: Shift che trovate a pagina 19. Per passione. E gratis.

Foto a corredo riciclata dall'articolo precedente, causa mancanza di fondi adeguati

di gianluca girelli

METEORE: CHI HA UCCISO LA REALTA' VIRTUALE?

ULTIMA PARTE

(segue dal numero pre

La Virtual Reality aveva fatto il suo tempo. Troppo costosa e troppo ingombrante, tornò da dove era venuta, ovvero il campo della ricerca (medica, militare, etc). Ma anche in questi settori si delinearono diversi cambiamenti che avrebbero relegato la VR a ruoli sempre più marginali. Computer sempre più piccoli e informazione in real-time furono i due elementi che avrebbero posto le basi per l'evoluzione dell'ormai obsoleta Realtà Virtuale. Diventava imperativo disporre dei vantaggi della VR in ogni momento e soprattutto in modo molto più intuitivo.

Se ne iniziò a parlare intorno alla fine degli anni '80 grazie a concetti come Wearable Computer (computer indossabile) e Augmented Reality (realtà aumentata). Grazie alla micro-ingegnerizzazione delle componenti, i computer sarebbero stati ridotti a dimensioni tali da poter essere comodamente portati in qualunque luogo. L'informazione a portata di mano e la massiccia delocalizzazione di sistemi informatici sarebbe stata alla base dell'AR e dell'Ubiquitous Computing, ovvero la possibilità di essere seguiti costantemente da diversi dispositivi elettronici capaci di adattarsi alle nostre necessità, diventando a poco a poco virtualmente invisibili a chi ne usufruisce. Se come primo step, l'AR punta a integrare la realtà con informazioni di derivazioni VR, come secondo si propone di 'manipolare' la realtà fino a farla assomigliare a quella virtuale.

Prima differenza fondamentale rispetto alla VR, l'AR non ingabbia l'utente in un mondo chiuso, ma integra quello reale, invece, con una serie di informazioni utili all'utente in quel preciso momento. Niente scomodi caschi dal peso di diversi chili, sostituiti da leggeri visori a lenti trasparenti su cui vengono proiettate le informazioni necessarie. Le informazioni a schermo interagiscono con l'utente sia in maniera passiva che attiva, nel primo caso limitandosi a fornire informazioni, usufruendone solo nel momento in cui vengono richiamate (istruzioni su compiti da svolgere, mappe, tutorial, etc), mentre nel secondo caso mutando a seconda di quello che succede nella realtà intorno a lui.

Si prenda l'esempio di un navigatore evoluto che indichi sul display che un determinato palazzo di fronte a noi è sede di un ristorante piuttosto che un cinema, magari permettendovi di prenotare un posto al volo, e dove le informazioni a video, non solo quelle relative alla posizione, mutano costantemente a seconda della direzione in cui sta andando. L'AR contribuisce a rendere più naturale il lavoro in molti campi, ad esempio nella progettazione 3D, dove diverrebbe vantaggioso osservare e modellare un oggetto semplicemente spostandosi rispetto ad esso. Oppure nel supporto tecnico on site, in cui l'operatore può consultare manuali o conoscere la funzione e la collocazione di un determinato pezzo nel mentre sta facendo assistenza. Scopo finale dell'AR è quello di integrare l'informazione alla realtà in modo che la prima muti in base alla seconda.

Già integrato in ambiti altamente tecnologici come lo sviluppo di mezzi civili (Boeing, NASA) e militari e di progettazione, l'AR è diventata applicabile oggi in molti altri campi grazie alla potenza di micro-sistemi informatici quali telefonini, smartphone, handheld. Già da alcuni anni telefonini con apposito software sono in grado di utilizzare funzioni di AR, ad

esempio fotografando appositi tag e ricevendo informazioni relative all'oggetto su cui il tag è applicato, sistema in gran parte usato nei musei e molto in voga ultimamente in Giappone.

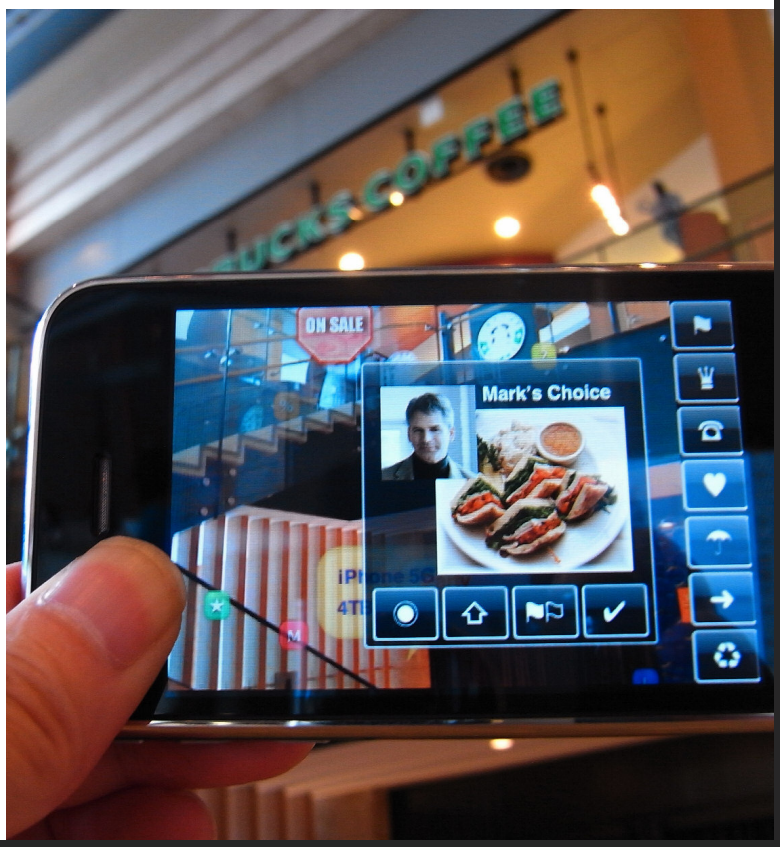
Nel campo videoludico, invece, alcuni esperimenti si sono fatti già agli albori di PlayStation 2, confluiti successivamente nell'EyeToy, un'applicazione di Augmented Virtuality (AV) in cui elementi reali mutano un ambiente virtuale pre-esistente. In questo caso, in molti dei giochi EyeToy disponibili per PS2, il movimento del corpo del giocatore, rilevato dall'apposita videocamera, serve a colpire/spostare elementi sullo schermo. Anche diversi giochi PS3 (Eye of Judgement, Eyepet), PlayStation Portable (Invizimals), e DSi (Ghostwire) fanno dell'AR il fulcro di gioco, mentre da poco anche Microsoft si è buttata a pesce presentando Project Natal, un sistema di rilevamento simile a EyeToy, ma decisamente più evoluto. Non mancano anche proposte sul versante telefonia, con l'iPhone e Android che si stanno muovendo per predisporre di applicazioni di AR da integrare come servizi aggiuntivi.

Non esistono solo varie applicazioni dell'AR, ma la stessa AR può assumere diverse forme, motivo per cui è oggi meglio conosciuta come Mixed Reality, di cui l'AR e l'AV fanno parte. L'AR non ha dovuto affrontare molte delle problematiche su cui la VR sbatté duramente il muso, perché quando l'AR prese piede, le tecnologie erano in gran parte già disponibili e alla portata di tutti. Il fatto di non utilizzare visori con LCD fu un vantaggio non da poco: in questo modo, infatti, vengono eliminati in gran parte i costi del visore, e definitivamente quelli relativi ai malori da prolungato uso. Il fatto di non aver pubblicizzato troppo l'AR, come successe invece per la prima decade della VR , ha permesso al sistema di evolversi per conto proprio, affrontando con calma tutti i problemi di carattere pratico ed economico. A differenza della VR, inoltre, l'AR si è sempre poggiata su device già esistenti senza doverne creare dei propri, in principio mutuando tecnologie dei caschi e guanti, poi venendo supportato da sistemi poco costosi e alla portata di tutti (PC, console, telefonini).

Realtà Virtuale, Realtà Aumentata, e poi? C'è chi già sta pensando alla Simulated Reality, una sistema capace di gestire una realtà virtuale talmente elaborata da essere indistinguibile dal reale, altri invece discutono sulla possibilità di realizzare un Holodeck sul modello di Star Trek. Impossibile dire chi sarà il prossimo, quel che è sicuro (?) è che potrete sapere 'che fine ha fatto' su di un numero di **Babel** prossimo venturo.

Due esempi di Mixed Virtuality applicata al videogioco. In The Last Guy, disponibile su PlayStation Network, il protagonista deve portare in salvo su di una scialuppa di salvataggio quante più persone possibili dalla minaccia di un'invasione di mostri giganti. Il protagonista corre in giro per la città, che altri non è se una mappa di Google Maps. Il sistema sceglie a caso porzioni di mappa e dispone i personaggi che tengono conto di strade, ponti e muri. In 8 Days, sempre per PS3, il giocatore avrebbe dovuto usare in maniera intensiva i mezzi di Internet e vere mappe per risolvere il gioco, in un tempo massimo di otto giorni. Il condizionale è d'obbligo visto che 8 Days è stato ufficialmente cancellato, ma alcune voci in Sony dicono che si tratti solo di una sospensione. Non è dato sapere se la versione finale manterrà la stessa idea

-Uscito nel 1988, il Power Glove fu uno dei primi guanti per la VR realizzati, e in un certo senso fu anche l'antenato del Wii Remote. Basato su un brevetto di poco precedente, il Dataglove, il Power Glove ne era la versione meno costosa: gestiva il movimento delle dita tramite inchiostro conduttivo anziché fibra e, a differenza della versione di punta, poteva gestire il solo movimento di rollio sull'asse anziché anche quello verticale e laterale. La posizione del Power Glove veniva calcolata tramite un'impalcatura da montare sul televisore ed era virtualmente indipendente dal numero di pollici. Un segnale ad ultrasuoni partito da due emettitori alla base dell'attaccatura delle dita del PG veniva ricevuto dai tre ricevitori della barra ed elaborato dalla CPU nel guanto. Mattel fiutò subito l'offerta e fece in modo di far diventare il Power Glove una periferica per NES. Benché il PG funzionasse virtualmente con qualunque gioco, vennero annunciati 4 giochi specifici, solo due dei quali vennero rilasciati: Super Glove Ball e Bad Street Brawler. Dopo un'iniziale interesse del mercato, la periferica venne snobbata, anche per la difficoltà di muovere in maniera precisa i personaggi su schermo. Molte delle tecnologie del PG vennero riutilizzate per successive periferiche realizzate in ambito professionale. Ne Il piccolo grande mago dei videogames, film finanziato da Nintendo, lo si vede indossato dall'antagonista Lucas Barton. Power Glove... it's sooo bad!



di Gianluca Girelli

Drive me to the Moon

In uno speciale sui racing games potrebbe sembrare persino superfluo spiegare cosa siano i 'giochi di guida'. Richiamarli alla mente è facile, descriverli in senso generale è, però, meno ovvio di quanto possa sembrare. Dopo aver cercato di formulare, inutilmente, una definizione valida per l'intera categoria, ho finito per affidarmi a Wikipedia che definisce i racing games "un genere di videogiochi, in prima o in terza persona, in cui il giocatore partecipa a competizioni su mezzi di terra, aerei o navali, che possono essere basati su eventi reali o fantasiosi e che spaziano dalla simulazione fino all'Arcade."

Nella maggior parte dei casi, si associa il genere a competizioni motoristiche su quattro ruote, e in misura minore a competizioni di stampo motociclistico. Non bisogna però dimenticare, come fa notare la definizione, che appartengono al genere anche quei giochi in cui bisogna pilotare aerei (Diddy Kong Racing, N-Gen Racing) o mezzi futuristici affini (Wipeout, Quantum Redshift) o mezzi acquatici (Wave Race, Hydro Thunder) o ciclistici (Le Tour de France, Downhill Bike). Mi permetto inoltre di aggiungere alla definizione i titoli di corsa 'a piedi' (Sonic R, Pepsi Man) e su cavallo (Final Furlong, G1 Jockey).

La definizione inoltre manca di definire un importante aspetto, ovvero non chiarisce se la competizione debba per forza richiedere di tagliare un traguardo, ovvero spostarsi da un punto A a un punto B (che può essere il ritorno ad A, nel caso il gioco sia ambientato in un circuito). Vengono tagliati fuori i titoli basati sulle evoluzioni, come ad esempio Dave Mirra Freestyle BMX o Tony Hawk Pro Skater, dove la componente competitiva è ricavata dal punteggio ottenuto eseguendo i vari trick e non dalla posizione di arrivo al traguardo, che di fatto non c'è. A parere di chi scrive, i suddetti titoli andrebbero comunque inseriti come una sezione dei racing games, in quanto associano molte componenti tipiche dei giochi di guida.

Meno 'settorializzante' è la visuale di gioco, in prima o terza persona, poiché molti giochi le impiegano entrambe. Considerate, però, che molti titoli vengono realizzati per essere fruiti principalmente con una determinata visuale, tant'è che spesso i programmatori nemmeno si preoccupano di affinare il sistema di guida per le restanti, che risultano quindi superflue se non addirittura controproducenti. Si veda Outrun 2, ingiocabile in prima persona, o Grand Prix 2, poco appetibile in terza.

Quest'ultimo esempio è utile per definire l'ultima divisione, quella tra generi Simulativi o Arcade. In passato era comune che titoli Simulativi puntassero sulla visuale interna mentre quelli Arcade su quella esterna. Oggigiorno questa scelta non è più così fondamentale, ma l'assioma ha ancora una certa validità. Il racing Simulativo cerca di ricreare un sistema di controllo della vettura che sia vero o verosimile, e tiene conto di numerosi parametri; il racing Arcade, invece, si affida sull'immediatezza di gioco e si basa su semplici regole. L'ambientazione fantastica non è una discriminante tra i generi Arcade e Simulativi; sebbene siano molti di più i racing Arcade che sfruttano ambientazioni fantastiche, ampliando di molto le scelte di design, nulla vieta a un coder di creare un titolo fantascientifico in cui il giocatore debba tener conto di diversi parametri di guida.

Ad accomunare ognuno dei sottogeneri elencati, una serie di elementi che definiscono il racing game in ogni sua forma: track design, sistema di controllo, telecamera, rapporto acceleratore/frenate, stupidità artificiale. Tra questi, i primi due risultano particolarmente importanti e legati a doppio filo.

Come vedremo, il passaggio dal 2D al 3D ha ridefinito largamente questi aspetti, che vanno quindi riconsiderati in maniera diversa nel caso si faccia riferimento a un gioco bidimensionale o tridimensionale. Sono esclusi da queste regole i primi racing game basati su componenti meccaniche, anteriori agli anni '70 e privi di CPU, Rom e altre componenti elettroniche, spesso realizzati utilizzando rulli su cui è disegnato il manto stradale e in cui le collisioni vengono rilevate tramite appositi sistemi elettromeccanici.

Il Sistema di Controllo (SdC)

Alcune delle considerazioni incluse in questa sezione potranno sembrare banali, ma vale la pena rivederle per poi ricollocarle nelle sezioni future in relazione ad altri aspetti.

Con Sistema di Controllo (SdC) si intendono tutte le componenti che permettono il movimento della vettura: sterzata, velocità, sbandata, etc. Il SdC è la componente fondamentale di un racing game poiché, ovviamente, è la più evidente. Un pessimo SdC è la morte del racing game, che minato nella sua componente fondamentale perde di mordente. Orpelli grafici, modalità di gioco aggiuntive, quantità di auto e tracciati, ottimo track design risolvono ben poco se nel momento di guidare la macchina risulta ingovernabile.

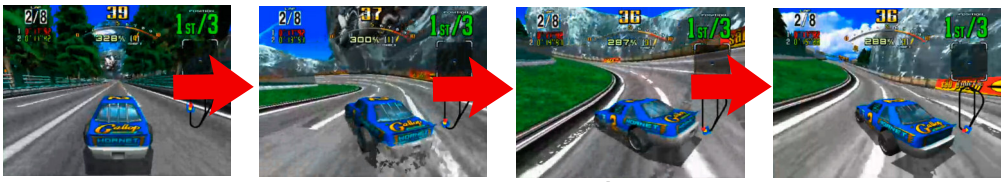
Il SdC si divide in 3 categorie: Arcade, semi-Simulativo o Simulativo. Nel primo caso rientrano giochi alla Outrun o Burnout, nel secondo Toca, Grid e Need 4 Speed: Shift, nel terzo Grand Prix, Gran Turismo o GTR. Spesso è difficile delineare in maniera esatta quali siano i titoli appartenenti a ogni categoria, dato l'ampia varietà di titoli in commercio qualcuno potrebbe obbiettare che Gran Turismo è Simulativo rispetto a Grid, ma semi-Simulativo rispetto a un GTR o un Race 07.

Il sistema di guida Arcade è caratterizzato da pochi elementi nel controllo di vettura a cui prestare attenzione. Nel genere Arcade, il giocatore non ha bisogno di tenere conto di cambio, sbandate, reazione a diversi terreni, comportamento delle ruote, portanza, etc, ma si limita a badare a quelli più importanti: controllo della velocità, entrata in curva, collisioni con le auto avversarie. Negli Arcade il freno viene spesso usato molto poco poiché quello che conta è correre alla massima velocità e arrivare al traguardo prima dello scadere del (poco) tempo concesso. Spesso non si deve tenere conto nemmeno dei danni visto che questi hanno un impatto praticamente nullo sulle prestazioni. Anche incidenti più gravi hanno un ruolo marginale, solitamente il giocatore rientra in gioco dopo pochi secondi recuperando in gran parte il gap perso, laddove nei Simulativi e Semi-Simulativi un errore può comportare una difficile rimonta o la perdita della gara. Gli Arcade possono permettersi di infrangere le comuni leggi della fisica, non è raro trovare auto che viaggiano a velocità impossibili senza nessuna sbandata, curve prese in derapate infinite, salti incredibili presi con tutta sicurezza. Il termine stesso 'Arcade' deriva da quelle macchinette mangiasoldi che riempivano le sale giochi ('Penny Arcade', appunto) e che basavano ogni componente di gioco sull'immediatezza. Non poteva essere altrimenti, il gioco Arcade doveva essere appreso e fruito nel minor tempo possibile, nessun gestore avrebbe visto di buon occhio giocatori fermi da mezz'ora davanti al monitor ad affrontare lunghe fasi di tutorial. Come recita il proverbio, "Il tempo è denaro"! Non bisogna dimenticare, infine, che uno dei motivi principali della predominanza di titoli Arcade nel primo periodo videoludico è da ricercarsi nelle limitate capacità tecniche dei primi sistemi. Anche a volerlo, sarebbe stato difficile ficcare dentro hardware limitati caratteristiche fisiche complesse senza che il sistema ne risentisse pesantemente.

I Simulativi sono volti a ricreare un comportamento di guida il più fedele possibile alla realtà. Entrate in curva prese alla leggera sono bandite, aderenza e spazio di frenata sono fattori da tenere in alta considerazione, i danni possono provocare gravi problemi ai giocatori e l'uscita di pista è in molti casi letale al proseguimento della gara. Per motivi storici, i Simulativi non hanno ottenuto gran visibilità fino a che il mercato non ha smesso di essere Arcade-cen-

Nei di guida bidimensionali, una rapida successione di curve strette può mettere in crisi il giocatore. Generalmente la strategia migliore è quella di piazzarsi al centro della carreggiata, ma è anche possibile sfruttare una bug, o meglio lacuna, presente in molti giochi. Ad esempio in Outrun, se non si fa resistenza alla forza centrifuga, l'algoritmo che regola il meccanismo tende a sbattere violentemente la vettura dalla parte opposta della strada. E possibile perciò affrontare la prima doppia curva "in controtempo", ovvero posizionandosi prima verso sinistra, poi lasciandosi trasportare nella direzione opposta a metà curva trovandosi già in traiettoria alla successiva, ed ancora lasciandosi sbalzare verso sinistra.

di Gianluca Girelli



In Daytona USA, al contrario di quanto si possa pensare, è preferibile affrontare la curva "Sonic" rimanendo centrali quasi per tutta la durata della curva sfruttando il particolare sistema di controllo incentrato sulla derapata. Un approccio del genere è efficace, in determinati casi, anche in Gran Turismo con le auto drift, ma in questo caso c'è l'alto rischio che una manovra non perfetta vi faccia impiantare con l'auto in mezzo alla curva.

trico e le console i sistemi di riferimento, lasciando il campo anche al nascente mercato PC. I titoli Simulativi hanno avuto il pregio di sdoganare molte delle scelte di design che finiranno per essere implementate in titoli Arcade e Semi-Simulativi, si veda ad esempio caratteristiche come l'effetto scia, la perdita di aderenza su terreni diversi, la gestione del peso della vettura, oramai incorporati anche nel più blando degli Arcade.

I Semi-Simulativi nascono soprattutto sui sistemi casalinghi, dalla necessità di un compromesso tra i titoli Arcade e titoli Simulativi su PC e dall'accresciuta potenza computazionale delle console, che ha permesso agli sviluppatori di poter osare di più nell'ambito del controllo della vettura. Questo aspetto ha portato un progressivo abbandono del mercato Arcade per quello più ragionato e rilassato come quello casalingo. Nei giochi Semi-Simulativi il giocatore deve tenere conto di un maggiore numero di fattori durante la gara, i danni comportano una perdita di aderenza o di velocità, le traiettorie sono da tenere maggiormente in considerazione. I Semi-Simulativi sono spesso da considerarsi come dei Simulativi con qualcosa di meno piuttosto che come degli Arcade con qualcosa di più.

Tra i primi esponenti del genere, furono molto pochi i titoli a potersi definire Semi-Simulativi o Simulativi. A dire la verità, non esisteva nemmeno il concetto stesso di Semi-Simulativo: spesso le differenze tra Arcade e Simulatore erano talmente minime da non permettere un'ulteriore categoria tra le due.

Nei primi giochi bidimensionali il SdC verteva principalmente sullo spostamento di pixel in avanti e poco altro. Alcuni algoritmi gestivano il rapporto della velocità/metri percorsi mentre la sterzata aveniva in rapporto alla velocità raggiunta. Il sistema di collisioni era spesso regolato da algoritmi di tipo 'if then', ovvero 'if' l'area rappresentante la vettura interseca l'area rappresentante la vettura avversaria, 'then' l'auto si capotta. Poco per volta questo tipo di algoritmi si sono affinati, considerando non solo quando è avvenuta la collisione, ma anche in che misura e dove. Un listato con tutti i possibili casi di collisioni regolava un'animazione diversa (piccola sbandata, girata completa, etc). La vettura era considerata come corpo unico, al pari di un sasso spinto in avanti da una mano invisibile. Più avanti sarebbe stato simulato l'effetto centrifugo delle curve e la variazione di velocità a seconda del terreno su cui poggiavano le ruote.

Conoscere il tracciato era importante, ma spesso le traiettorie ottimali erano quasi obbligatorie, o si contavano sulle dita di una mano monca. Meno importante in titoli alla Off Road o RcProAm, dove l'auto viaggiava in una carreggiata ben visibile nella sua interezza, maggiormente discriminante nei classici racing con visuale da dietro, dove si doveva prevedere la prossima curva spingendosi il più internamente possibile per evitare di uscirne dall'altro a causa dell'(abbozzato) effetto centrifugo.

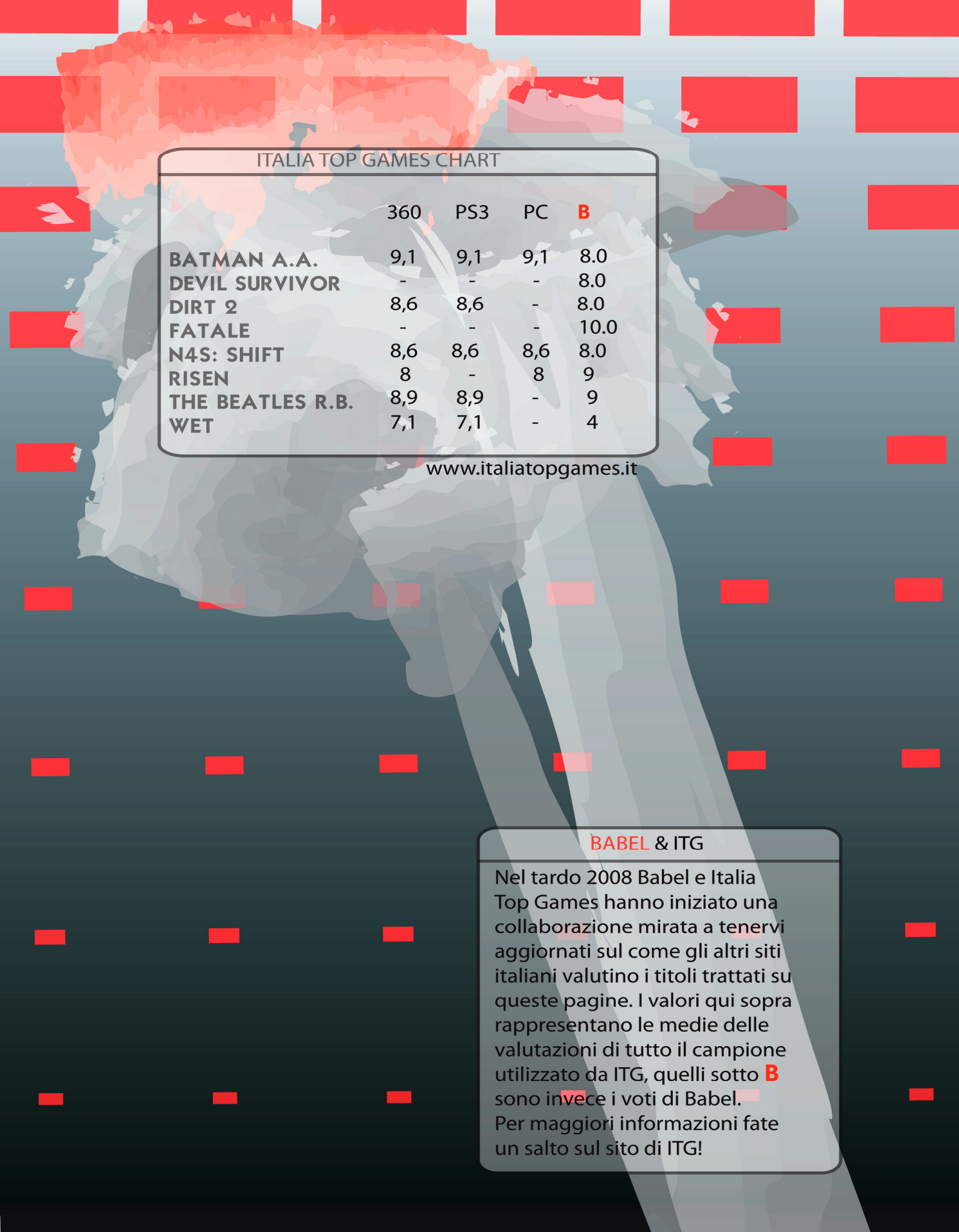
L'avvento del 3D ha portato parecchie innovazioni al genere racing, anche se inizialmente molte di esse puntarono in direzioni sbagliate. I primi titoli motoristici 3D soffrivano di troppa deriva, di poca sensazione di attrito con l'asfalto, di sistema di collisioni fallaci, di scarsa sensazione di guidare un'auto quanto piuttosto di essere al comando di un mezzo galleggiante, questo perchè nonostante l'ambiente 3D, il SdC veniva gestito ancora alla maniera bidimensionale. Molti dei primi titoli avevano un controllo che oggi verrebbe accomunato a quello di un First Person Shooter, piuttosto che a un gioco di guida, mentre nei titoli più pregiati verrebbe accostato al controllo di una vettura… in un FPS! Alcuni risolsero prendendo solo alcune delle meccaniche 2D per creare un SdC ibrido 2D/3D (Indy 500), altri si misero al lavoro per sviluppare un modello di guida maggiormente affine alle nuove meccaniche che i mondi 3D comportavano (Formula 1 Grand Prix).

Con i SdC che facevano progressi, iniziò a diventare fondamentale l'utilizzo delle traiettorie, che nei titoli 2D erano legate quasi esclusivamente al movimento di sterzata nel momento in cui la curva veniva visualizzata. Per fare un esempio, in giochi come Pole Position la traiettoria ottimale è univoca e obbligatoria. Il giocatore prevede il momento in cui la curva inizia e decide di inserirsi in curva nel migliore punto possibile, ovvero all'inizio di essa e all'interno. A quel punto la traiettoria è già in gran parte stabilita dalla velocità di marcia, anche se il giocatore può leggermente variarla diminuendo di velocità. In giochi con visuale dall'alto (Off Road) o a visuale isometrica (Power Drive), la traiettoria ha maggior valore, ma non sufficiente in quanto spesso un escamotage nel SdC consente di recuperare direzionalità in mezzo alla curva, derapando o curvando in maniera inverosimile anche ad alte velocità. Non è un caso che molti dei titoli con queste due visuali siano giochi di Rally. Un caso a parte sono i giochi di Formula Uno con visuale a volo d'uccello (F1 Circus): in questo caso l'escamotage è quello di trattare curve molto larghe alla maniera tradizionale (inserimento all'interno per bilanciare la forza centrifuga) mentre le curve strette, quelle dove la traiettorie sono fondamentali, sono volutamente tutte a 90 o 180 gradi limitando così il numero di traiettorie possibili.

Nei giochi di guida 3D, la traiettoria migliore non coincide più necessariamente con lo spostamento all'interno curva e non è detto che un inserimento volutamente largo per poi stringere a metà sia peggiore di uno alla corda. Spesso in Gran Turismo 4 è meglio mantenere volutamente una traiettoria centrale o laterale per guadagnare centesimi. mentre in Daytona 2, la curva parabolica a sinistra di Joypolis doveva essere affrontata stando più centrali possibili perchè la successiva andava verso destra.

In linea generale, se nel 2D l'approccio è l'inserimento all'interno a inizio curva, nel 3D molto spesso la scelta migliore è quella dell'inserimento all'esterno e poi a stringere. Inoltre nel 3D la buona traiettoria non è una discriminante del solo genere (Semi-)Simulativo ma ne beneficiano anche i titoli Arcade. Bisogna considerare, inoltre, che il SdC 3D è strettamente legato all'avanzare della tecnologia, per cui a posteriori diventa difficile stabilire quando un SdC è Arcade o Simulativo. La serie Test Drive era considerata simulativa, ma oggi sfigurerebbe con il peggior Arcade. Lo stesso Need 4 Speed, ai tempi il re delle simulazioni su sistemi da gioco, è oggi da considerarsi un Arcade al pari di Burnout.

Molte di queste considerazioni sono valide per i titoli di stampo motoristico su quattro ruote, ma per i restanti? 'Sapevatelo' sul prossimo numero di **Babel**, dove si parlerà approfonditamente di SdC abbinato a titoli motoristici, acquatici e futuristici, ma anche di Track Design e del forte legame con il Sistema Di Controllo.



ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	B
BATMAN A.A.	9,1	9,1	9,1	8.0
DEVIL SURVIVOR	-	-	-	8.0
DIRT 2	8,6	8,6	-	8.0
FATALE	-	-	-	10.0
N4S: SHIFT	8,6	8,6	8,6	8.0
RISEN	8	-	8	9
THE BEATLES R.B.	8,9	8,9	-	9
WET	7,1	7,1	-	4

www.italiatopgames.it

BABEL & ITG

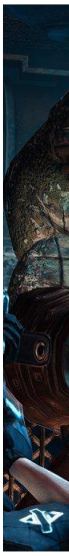
Nel tardo 2008 Babel e Italia Top Games hanno iniziato una collaborazione mirata a tenervi aggiornati sul come gli altri siti italiani valutino i titoli trattati su queste pagine. I valori qui sopra rappresentano le medie delle valutazioni di tutto il campione utilizzato da ITG, quelli sotto **B** sono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

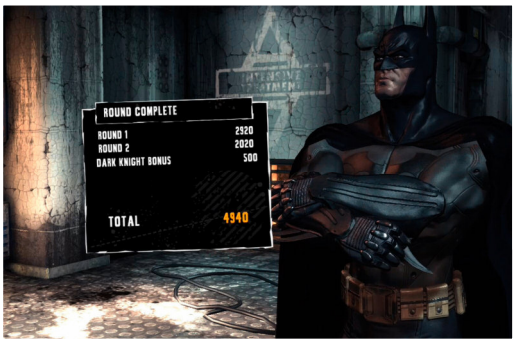
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

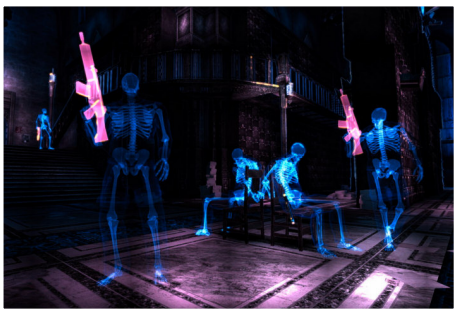
Io sono Batman

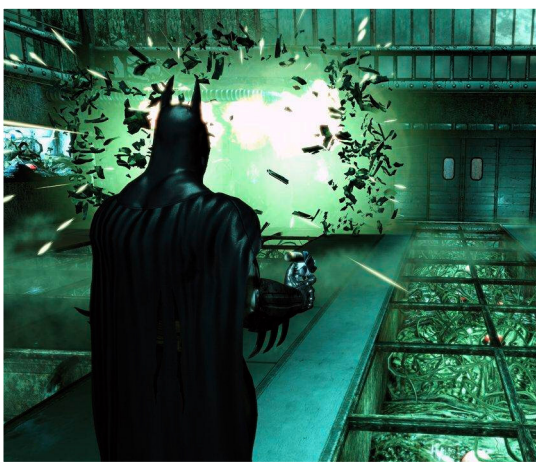
console ps3 360 pc **sviluppatore** rocksteady studios **produttore** eidos interactive **versione** pal **provenienza** uk

a cura di **Cristiano "Cryu" Bonora**









Una degli aspetti più dilettanteschi della stampa VG è il suo pavido sensazionalismo. Nella fattispecie, sono mesi che leggiamo di Batman: Arkham Asylum come del "*miglior videogioco sui supereroi mai prodotto*". Bella forza, i giochi sui supereroi fanno regolarmente pena, poco importa che questo sia migliore. Interessa piuttosto verificare se sia decente o meno a prescindere. Un po' come Elio e il suo nano più alto del mondo, 1 metro e 72! OK, ma magari in nazionale di pallacanestro ci mandiamo un altro.

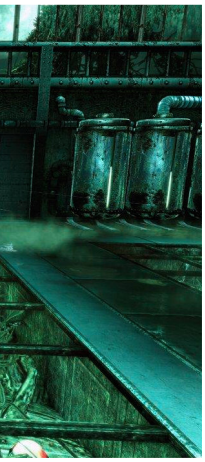
Tagliamo subito la testa al pipistrello, Batman: AA è ottimo. Non il migliore tra i peggiori, ma il gioco su licenza più significativo dai tempi di Ralph il Lupo (2001, PSone), ingegnoso platform-stealth poco noto ai più. Più significativo perché, come lo spassoso titolo sul cugino di Wile E. Coyote, evidenzia uno sviluppo che procede dallo studio del personaggio a un gameplay che ne esalti l'identità. Tutto il contrario, ad esempio, dei picchiaduro Capcom sui personaggi Marvel, dove si inscrive l'iconografia dei supereroi entro un modello di gameplay già consolidato.

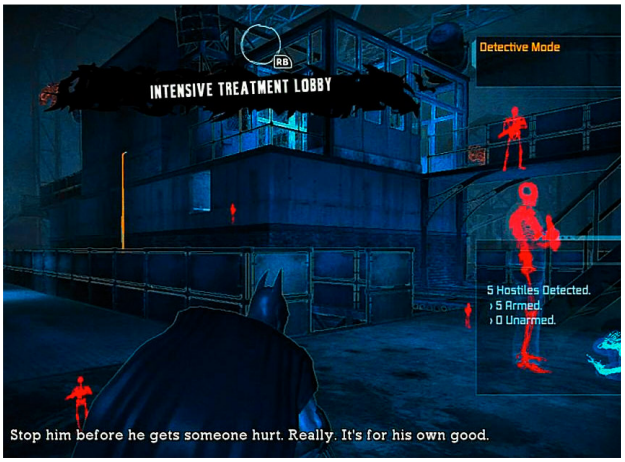
Per Rocksteady, Batman è essenzialmente tre personalità irrinunciabili: un implacabile marzialista che centrifuga bande di malviventi a suon di calci e pugni, un fantasma che terrorizza ed elimina a uno a uno i suoi avversari calzando le tenebre di lugubri ambientazioni gotiche, un formidabile detective attrezzato con mirabolanti gadget futuristici. Quest'ultimo tratto è l'unico per cui si è rinunciato a re-inventare il modello di game design di riferimento, ovvero un avanzamento à la Metroid Prime scandito dall'acquisizione di chiavi esplorative e (moderato) backtracking. Benché impeccabili nell'esecuzione e competenti nel level design, queste fasi scontano un ritmo stentato, coprono una fetta esagerata di avventura e reiterano meccaniche inflazionate, come la ricerca di odori a mezzo di una visuale speciale o lo sblocco di serrature tramite lavorio di stick. Tuttavia, puzzle accessori e golosissimi goodies certosinamente contestualizzati nell'universo di Batman sono il colpo di classe che invoglierà al 100% anche i meno drogati di achievement.

Dove Arkham Asylum realizza le sue perle di design è negli elementi stealth e picchiaduro. L'habitat dell'uomo pipistrello sono i tetti, i condotti dell'aria e soprattutto i gargoyle che dominano le stanze del manicomio. Da qui si scatena un sistema rapace, fatto di calci planati, nemici appesi come salami, imboscate attraverso soffitti di vetro e repentine ritirate ascensionali. La versatilità dei gadget (provate a "bat-artigliare" un nemico su una passerella…), l'intraprendenza dell'intelligenza artificiale (con minipattuglie di due che si coprono a vicenda) e l'estrema semplicità con cui si eseguono azioni complesse confezionano su misura del cavaliere oscuro un'esperienza stealth al contempo fresca e di spessore. Dopo i titoli di coda, le sfide extra rimediano al rammarico per la decina scarsa di queste situazioni.

Non meno brillante è il Batman picchiatore. Il segreto è aver scartato in partenza i soliti attacco leggero/attacco forte. Quando Batman è accerchiato, scatta una rigorosa prova di ritmica: stabilire la priorità valutando tempi e distanze degli avversari è il lasciapassare per una sequenza di attacchi e contrattacchi monotasto potenzialmente illimitata. Concettualmente più simile a un trick game che non a un action puro, il sistema concede qualche attimo prima di interrompere il conteggio

Le tre difficoltà subito selezionabili soddisfano ogni tipo di videogiocatore. Per gli amanti della sfida, si raccomanda senza indugio il livello difficile





Esaurite storia e ricerca dei segreti, il gioco si mantiene vivo grazie alla modalità Sfide: singole stanze ove ottenere un dato punteggio inanellando combo da record, oppure sconfiggere silenziosamente i nemici osservando condizioni particolari. La severità degli obiettivi fa sì che il sistema di combattimento e imboscate dia il meglio di sé. Non stupitevi di scoprire qui per la prima volta alcune delle manovre più gustose

degli attacchi a segno, e alla stregua dei "manual" di Tony Hawk, le capovolte sopra gli avversari ricoprono tanto la contestuale funzione evasiva quanto di collante salva-combo tra un colpo e l'altro. Anche qui, gadget e attacchi speciali per scardinare le difese dei nemici armati ingenerano un sentirsi Batman debitore di animazioni sontuose nei gesti atletici, efficaci nella cinematica inversa, fluidissime nell'avvicendarsi e sempre impregnate di quella potenza e fumettosità che attraversa la video-storia di Batman dalle onomatopee del telefilm anni '70 al picchiare statuario dell'isterico Christian Bale.

Laddove devozione per il personaggio, gameplay innovativo e ricercatezza stilistica si fondono con la miglior prestazione dell'Unreal Engine su PlayStation 3, ecco che Batman: AA si ritaglia di diritto una valenza miliare nella storia del videogioco su licenza e non. La delusione lasciata dal boss fight più atteso dell'avventura e l'adagiarsi su una manciata di clichè poco tolgono a un titolo sorprendente, capace di trasformare in giocato un immaginario trans-generazionale, di inscenare personaggi grondanti carisma, dalle battute sferzanti, politicamente scorrette, con il limite ultimo di una vicenda tanto magistralmente narrata quanto scevra di quei risvolti sociali e introspettivi che rendono universali le migliori storie di Batman. Arkham Asylum celebra l'eroe mascherato lasciando dietro le quinte Gotham e Bruce Wayne. Per loro ci sarà forse spazio nel garantito seguito. Per loro e, se è lecito suggerire, una Catwoman con il sex-appeal di Harley Quinn e la signorilità dell'eterna Michelle Pfeiffer.

Vendite record e commenti entusiastici nei forum di tutto il mondo salutano spesso l'uscita di un kolossal. La più grande soddisfazione per il team Rocksteady dev'essere però nel ritornello che i videogiocatori postano compulsivamente tra una sessione e l'altra. "I am the goddam Barman", risuonano i forum inglesi. Per una volta in Italia siamo più sobri, ma fa comunque il suo effetto leggerlo di continuo: io sono Batman!

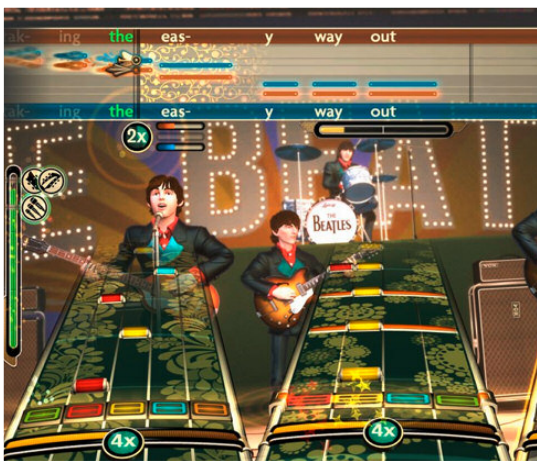
8

THE BEATLES: ROCK BAND

Bigger than Jesus

console ps3 360 wii **sviluppatore** harmonix music system **produttore** mtv games **versione** pal **provenienza** usa

a cura di **Ferruccio Cinquemani**



Lasciamo stare, fin da subito, la banalità di "*Se vi piacciono i Beatles questo gioco vi piacerà*". È vero, ma separare la qualità della musica dal gioco Rock Band è un'idiozia. Rock Band è, prima di tutto, un modo particolare di usufruire della musica, a metà fra ascolto e performance. A togliere la musica dall'equazione si ottiene una sequenza di tasti da premere. Oltretutto, The Beatles: Rock Band è talmente ben fatto, talmente integrato all'immaginario che i Beatles rappresentano, che considerarlo come un 'song pack' di Rock Band è decisamente ingeneroso.

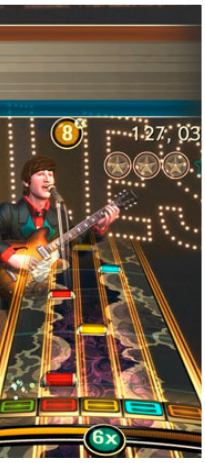
Per qualche strana ragione, l'opinione comune è che Rock Band solitamente 'funzioni' quando la tracklist è composta da pezzi incredibilmente difficili, tirate metal da dieci minuti o hard rock a 260 bpm. The Beatles: Rock Band è una gloriosa dimostrazione della superficialità di questo punto di vista. Curiosamente, è anche un gioco che permette di apprezzare la complessità della musica beatlesiana più di quanto il semplice ascolto renda possibile. Le canzoni in The Beatles: Rock Band sono mediamente meno difficili di quelle dei Rock Band standard, eppure contengono più di una sorpresa.

Ci si rende conto, ad esempio, di quanto Ringo e Paul fossero audaci e ansiosi di mostrare le proprie capacità strumentali soprattutto durante la prima parte della carriera dei Beatles. La batteria (ai due livelli di difficoltà più alti) è molto meno semplice di quanto sia lecito aspettarsi, e il basso è costruito su linee estremamente melodiche. Le canzoni della campagna principale sono in ordine cronologico, raggruppate a gruppi di tre o quattro. Ognuno di questi gruppi di canzoni è un periodo della carriera dei quattro, fotografata in una particolare occasione: il concerto al Budokan, gli esordi al The Cave, il live all'Ed Sullivan Show, il concerto sul tetto e così via.

A giocare la campagna ci si ritrova in un trip lungo le basi fondamentali della canzone pop e rock. C'è il passaggio dal rock blueseggiante anni cinquanta di *Twist and Shout* al pop più raffinato di *Ticket to Ride*, fino ad esempi di scrittura che suonano ancora oggi come oggetti alieni, tanto familiari quanto *strani* come *Paperback Writer*. E stiamo parlando dei primissimi anni di carriera. Quando avviene la vera svolta psichedelica, o surrealista, di *Lucy in the Sky with Diamonds* o *I Am the Walrus*, la difficoltà di gioco paradossalmente diminuisce. Eppure si prova una soddisfazione enorme nell'eseguire alla batteria l'attacco di *Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band*, o alla chitarra gli arpeggi di *Here Comes the Sun*. Perché, stranamente, The Beatles: Rock Band può essere preso come un esempio di come la qualità della musica sia slegata dalla complessità tecnica, sia quando si tratta di ascolto, sia quando si tratta di mimare una band con degli strumenti di plastica.

Tutto il resto è uno dei giochi più belli da vedere usciti quest'anno. La parte video non è un semplice sfondo alle icone che scorrono in primo piano. Probabilmente la sola parte grafica del gioco è la migliore opera visiva ispirata ai Beatles. Oltre a un filmato introduttivo che lascia letteralmente a bocca aperta descrivendo metaforicamente l'intera carriera dei quattro in una manciata di minuti, ogni canzone ha un guizzo grafico. Gli scenari psichedelici del periodo *Revolver*/*Sgt. Pepper* sono dei deliri di colori ed effetti caleidoscopici, mentre occasionalmente alcuni versi delle canzoni appaiono come elementi dello scenario... vale la pena di selezionare la modalità no fail ed eliminare l'interfaccia solo per guardare

Le armonie sono difficili da eseguire così come nella realtà, ma sicuramente aggiungono spessore alla parte cantata

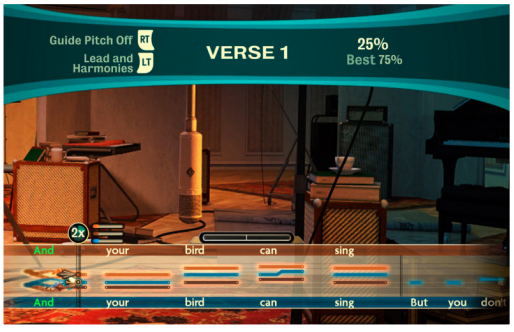


questi video.

Allo stesso modo, i menu non sono solo un raccordo. Ogni singolo elemento è stato pensato in maniera organica, dai suoni di conferma nei menu agli inediti frammenti di conversazioni in studio che si possono sentire immediatamente prima di ogni canzone, fino aipiù piccoli dettagli nel design grafico dei protagonisti da un periodo all'altro (più stilizzati e spigolosi all'inizio, più realistici nella maturità)... tutto racconta una storia. Si tratta di una storia romanzata, sia chiaro. Mancano la ruvidezza, i litigi, le droghe (se si escludono riferimenti molto velati), i battibecchi di quattro personalità estremamente diverse: The Beatles: Rock Band racconta in maniera fumettosa la storia dei Beatles. Eppure è perfetto nel descrivere il senso di quella storia, il significato dei Beatles dalla prospettiva di un ascoltatore.

Il gioco indica anche la direzione verso cui potrebbe andare Rock Band come serie. Questo tipo di gioco ha la possibilità di diventare qualcosa di più di un rhythm game, qualcosa di più sensato di una manciata di canzoni messe assieme a seconda di quali diritti lo sviluppatore è riuscito ad acquistare. The Beatles: Rock Band dimostra che si possono raccontare periodi, generi, band con questo mezzo, che si può creare qualcosa di genuinamente originale che trascende il gioco vero e proprio. In un certo senso, un gioco come questo dovrebbe avere lo stesso impatto nel genere dei giochi musicali che i video dei primi anni novanta ebbero nel mondo dei videoclip. Se Rock Band e Guitar Hero hanno finora mimato le attività di una band, The Beatles: Rock Band dimostra che questi giochi potrebbero interpretare carriere e generi e periodi storici.

9



Gli extra contengono video, audio e foto, in molti casi materiale inedito. Questi elementi, assieme agli achievement/trofei, garantiscono la longevità per chi voglia sbloccare tutto

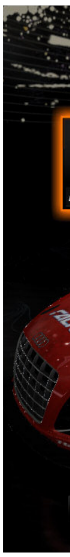
NEED FOR SPEED: SHIFT

Bisogna ricominciare

console ps3 360 pc **sviluppatore** slightly mad studios **produttore** ea games **versione** pal **provenienza** uk

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

Grid, qualche pagina avanti, ha preso lo stesso voto. Meglio Shift o Drift? Difficile dirlo su due piedi, sta di fatto che ultimamente con tutte ste sigle, "Shift", "Drift", "Pure", "Fuel", "Revo", i programmatori di giochi di guida hanno seriamente rotto le palle!

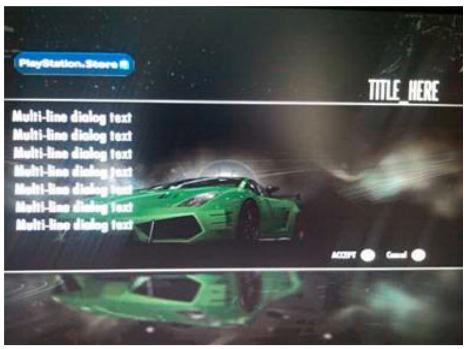


Qualche tempo fa, in occasione della recensione dell'ultimo Need 4 Speed (**Babel 012**), ci eravamo lasciati consigliando al franchise di prendersi una pausa e di rinfrescarsi un po' le idee, tali erano le brutture degli ultimi episodi rilasciati da Black Box (Carbon, Undercover). Non senza qualche dubbio abbiamo appreso la notizia che, dopo un'iniziale sospensione della serie, sarebbe uscito un nuovo episodio nemmeno un anno dopo. Dubbi che hanno iniziato lentamente a diradarsi dopo l'affidamento del franchise ad ex di Blimey!Studios, a loro volta ex di SimBin, i realizzatori di GTR e GT Legends.

No, Need 4 Speed Shift non è un diretto discendente delle meccaniche di gioco di GTR e soci. E sì, i risultati sono di gran lunga migliori di quelli ottenuti nell'episodio precedente. Il nuovo N4S non ha nulla in comune con gli altri episodi della serie (se non giusto qualche somiglianza con Pro Street) tant'è che se non fosse per il nome potrebbe essere persino scambiato per un altro gioco. N4S abbandona peregrinazioni in città e inseguimenti con la polizia per dedicarsi alle corse su pista, quelle dure e toste, dove ogni cosa deve essere settata al punto giusto. Complice anche il background degli sviluppatori, Electronic Arts sceglie per il nuovo N4S la strada della semi-simulazione, tant'è che governare le vetture non sarà un compito semplice se non dopo diversi chilometri di strada e qualche modifica all'assetto per adattare le vetture ai propri gusti.

Shift propone diverse modalità, la cui principale ha diverse buone carte per risultare appagante senza risultare alla lunga troppo ripetitiva. Le gare sono divise a gruppi, ognuno dei quali richiederà di superare un certo numero di prove. È presente la classica serie di gare dove l'importante è arrivare primi, ma per portarvi a casa l'oro dovrete anche completare una serie di obbiettivi inter-gara, come ad esempio fare il giro più veloce, seguire con la massima precisione la traiettoria indicata, e così via. Ogni gruppo propone una serie di vetture divise per classe cosicché non sia possibile barare nelle competizioni scegliendo una vettura più performante di classe superiore, bilanciando in questo modo ogni livello di competizione. Ci sono poi le sfide in cui arrivare primi contro un avversario al meglio di tre: modalità potenzialmente ottima, ma che presta il fianco a un'azione furbesca del giocatore che ai livelli più avanzati, stanco di dover penare per staccare l'avversario di cinque interminabili secondi, finirà per cercare di speronarlo il prima possibile. Rimangono le gare di derapata, abbastanza piacevoli a patto di trovare un giusto equilibrio tra il sistema di controllo e le impostazioni della vettura, pena perdere il controllo della vettura dopo pochi secondi.

Proprio le impostazioni di guida sono il nodo cruciale su cui verte la bontà di questo episodio. In Slightly Mad Studios hanno pensato a un sistema di controllo 'per molti ma non per tutti', ovvero per certi versi simulativo ma comunque abbastanza permissivo. Le vetture fanno sentire tutto il loro peso, soprattutto nelle collisioni dove realisticamente anche una botta a 100km/h può farvi finire contro i guard rail. I danni, però, non sembrano inficiare molto sulle prestazioni: a meno di prendere una serie di colpi molto forti, direzionalità e velocità non cambieranno di molto. Sebbene si comportino in maniera realistica, le vetture hanno tutte una certa tendenza ad andare in sovrasterzo, stranamente anche quelle a trazione anteriore. Più si va avanti con il gioco, più la



Pare che una bug all'interno della versione Xbox 360, risolto nel momento in cui leggerete la recensione, porti il gioco a crashare dopo un tentativo di collegarsi, invano, al network della compagnia avversaria. Strawowned!

ma spesso risulterà più efficace andare a toccare direttamente il bilanciamento dei controlli joypad-volante. E a proposito di volante, N4S è uno dei pochi giochi su console, oltre a Gran Turismo, in cui si ha davvero la sensazione che i controlli siano stati adattati a questa periferica. Le sbandate possono essere risolte in maniera rapida e precisa con un colpo di sterzo mentre i problemi di derapata con una buona dose di movimento ai pedali. Certo si tratta di abbinare al gioco un volante decente, difficilmente risolverete qualcosa con un Madcatz da 50 euro.

Sebbene tecnicamente molto valido, Shift non è quel 'tritamassi' tecnico in grado di far paura a Gran Turismo Prologue, ancora inavvicinabile, e Forza 3 subito dietro quest'ultimo. La qualità delle piste è generalmente alta, ma ci sono cadute in alcune piste parche di elementi di contorno. Il resto è puro spettacolo e i 30fps del motore grafico sono i più solidi da Project Gotham a questa parte.

Con Shift, il franchise nato nel 1994 si risolleva dal pantano in cui era finito nell'ultimo episodio. Le highway, il traffico e gli inseguimenti con la polizia sono ormai un lontano ricordo, ma Shift ha il merito di riconquistare dopo anni l'elemento simulativo andato perduto con il primo inimitabile episodio della serie. Tutto funziona come dovrebbe, anche se tante piccole cose richiederebbero di essere limate. Inutile pensarci troppo, meglio godersi ora ciò che si è guadagnato, in attesa di altri capitoli che plachino il nostro bisogno di correre.

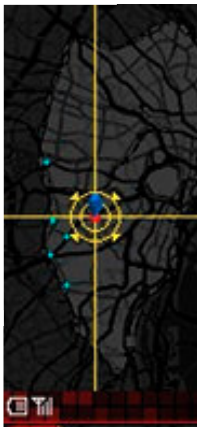
8

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

Sette giorni e così tanto da fare

console ds **sviluppatore** atlus co. **produttore** atlus co. **versione** usa **provenienza** giappone

a cura di **Michele "Guren no kishi" Zanetti**



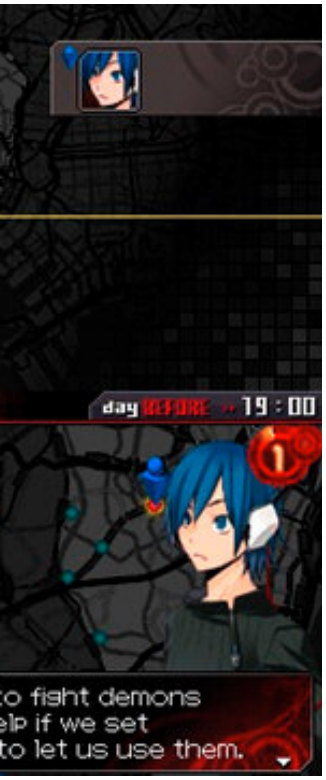
Una nuova avventura non convenzionale ha inizio. Sembrava una giornata come tante altre, in giro con gli amici per una delle metropoli asiatiche per eccellenza quando, in seguito a vari eventi improvvisi (per voi), ci si ritrova completamente impossibilitati a tornare a casa e attaccati da dei demoni dopo aver trafficato con dei simil pc portatili chiamati COMP. Sconfitti, decideranno di seguire i nostri protagonisti per dargli man forte e sopravvivere. Di lì a poco la situazione precipita. Tutte le stazioni della metropolitana sono chiuse, un'intera area di Tōkyō viene "sigillata" dalle Forze di Autodifesa a causa di una presunta fuga di gas sotterranea, demoni iniziano a comparire qua e là e, cosa non da poco, il nostro silent protagonist inizia a vedere su ogni persona degli orologi con dei numeri rappresentanti quanti giorni restano da vivere al soggetto interessato. Inizia così una corsa contro il tempo per restare in vita, cercando di cambiare il proprio destino di morte certa.

Tutte le giornate sono divise in slot temporali di mezzora ciascuna. Da un menu potremo scegliere in quale area di Tōkyō muoverci per compiere varie azioni. Alcune voci hanno delle icone accanto, segno di una battaglia obbligatoria, della presenza di un personaggio con cui parlare o di un evento da guardare. Se non vi sono icone particolari, spostarsi o altro non costa nessuna delle mezzore a disposizione. Le battaglie opzionali, ad esempio, non portano via tempo e possono essere ripetute quanto si vuole, anche se a lungo andare diventano inutili in quanto più si diventa forti e meno esperienza si ottiene. Il loro scopo è quello di prepararvi per le battaglie legate alla storia, tutte abbastanza impegnative. Nel caso scegliate certi percorsi, diventano massacranti. Non c'è tempo a sufficienza per fare tutto e spesso dovrete scegliere quale evento di quale personaggio guardare. A seconda di ciò che risponderete durante questi eventi e i normali dialoghi inizierete ad accumulare punti invisibili verso uno o più personaggi, di cui potrete scegliere il percorso da seguire durante l'ultimo giorno dell'avventura. Qui la difficoltà varia tantissimo. Non è molto difficile capire qual è la strada normale da seguire, così da finire il gioco in scioltezza e poi, nel New Game+, grazie a vari vantaggi elargiti, tentare strade diverse. Peccato per l'unico slot disponibile per il salvataggio, considerato anche che le possibili conclusioni sono sei, con un paio che risultano essere simili tra loro.

Non potrebbe essere uno Shin Megami Tensei senza demoni e infatti ne vedremo in abbondanza a patto di avere soldi a sufficienza. Non essendoci oggetti di ricarica o armi e armature da comprare, tutti i nostri soldi andranno usati nella casa d'aste. A parte i primi tre demoni ad inizio gioco, una sorta di regalo nei nostri confronti, in Devil Survivor i demoni vanno comprati o vinti all'asta sperperando una fortuna. È possibile avere anche più demoni dello stesso tipo sia nell'inventario che in battaglia. Ogni personaggio principale è infatti un leader affiancato da due demoni. Se il leader muore, muoiono anche i suoi demoni. Allo stesso modo gli sprite dei nemici contengono al loro interno uno o due demoni di supporto.

Gli scontri avvengono sulle classiche mappe con visuale isometrica e divise in quadretti. Gli avversari non aspetteranno i vostri comodi e vi verranno a cercare, spesso mettendovi in seria difficoltà. A seconda di cosa decidiate di fare, la vostra icona nella barra dei turni si sposterà più o meno verso destra, facendo arrivare il vostro turno seguente più lentamente. Sarò prevenuto, ma a parità di azioni la CPU appare sempre in leggero vantaggio in fatto di velocità con cui arriva il suo prossimo turno. Una volta deciso chi attaccare, la schermata passerà in prima persona, e dovrete decidere quale sprite colpire con saggezza. Sfruttare le debolezze avversarie o compiere altre azioni vi regalerà, ad esempio, un utilissimo attacco extra. La difficoltà del gioco è piuttosto impegnativa, perciò è meglio sfruttare al massimo ogni fattore a proprio vantaggio. Già dopo pochissimi combattimenti sarete nei guai e fare esperienza non è che, a lungo termine, risolva poi di molto le cose. Ecco tornare quindi la

Il setting si basa sul Giappone moderno, quindi molti dei luoghi tipici della capitale sono fedelmente riprodotti. È però un mondo più tecnologico, nel quale la diffusione dei COMP, piccoli pc portatili dalle sembianze di un Nintendo DS, permettono di usufruire di varie e comode funzioni. Evocare demoni, comprarli all'asta e fonderli sono però solo esclusiva dei vostri. Che fortuna



Dopo aver spremuto a dovere PlayStation 2 con vari episodi e spin-off, Shin Megami Tensei approda anche sui portatili. Pochi giorni fa il DS ha ricevuto un nuovo episodio esplicitamente dedicato, mentre gli utenti PlayStation Portable possono sollazzarsi da un po' con l'ottimo remake del primo Persona e fra non molto con il porting di Persona 3. Muuuuuu...

possibilità di fondere i propri demoni per ottenerne di migliori, anche se, sia per via dell'interfaccia grafica sia per l'assenza del Compendium da cui evocare demoni precedentemente ottenuti e registrati, le fasi di fusione avrebbero potuto essere gestite meglio. È però presente una funzione di ricerca, così nel caso vi serva un certo demone potrete vedere alcuni modi per ottenerlo tramite fusione. Un altro aspetto che lascia un retrogusto amaro è proprio il ruolo dei demoni. Non avrete tempo di affezionarvi a qualcuno di loro o sfruttarlo al massimo poiché sarete sempre alla ricerca, tramite fusione, di qualcosa che riesca a stare dietro agli avversari. Per fortuna è possibile scegliere le skill che il demone appena generato si porterà dietro come regalo dai "genitori", invece di perdere tempo a selezionare e poi tornare indietro nel caso le skill ereditate non vi piacciano. Sempre a proposito di skill, nel caso dei protagonisti il gioco vi dà la possibilità di equipaggiare otto tecniche diverse suddivise in tre classi. Le tecniche non s'imparano tramite level-up, ma si ottengono alla morte degli avversari. A inizio battaglia è infatti possibile vedere se ci sono skill che non avete, quali mostri ne sono in possesso e assegnare un team atto a uccidere quel particolare mostro. Una volta ucciso con il team giusto avrete la vostra skill nuova di zecca da equipaggiare subito, oppure rimandare al pool di tecniche comuni. In Devil Survivor i personaggi attingono a un pool di skill in comune equipaggiabili da un'apposita schermata. Scordatevi di avere Megidolaon su tutti i personaggi, o anche semplicemente Dia. Una ce n'é e sta a voi decidere a chi assegnarla. In questo modo il gioco vi obbliga a pensare seriamente a come personalizzare ogni pupazzetto a seconda del ruolo che gli volete far intraprendere durante gli scontri. Il nostro protagonista, poi, ha una limitazione extra data dalle sue statistiche base: se non sono sufficienti, alcune abilità non possono essere equipaggiate. Ad ogni level-up è possibile assegnargli liberamente un punto, mentre i compagni migliorano più verso determinati stereotipi 'errepiggistici'.

Per quanto riguarda tutto il resto, abbiamo una grafica discreta che fa il suo dovere, anche se gli sprite in battaglia così puccettosi fanno sorridere. Fortunatamente nella visuale in prima persona hanno l'aspetto che gli si confà. Buona la musica, che accompagna la storia senza mai essere invadente. Sia il cambio di character design che di composer non ha fatto subire alla serie un calo qualitativo. Anche la trama risulta come al solito interessante e poco sulla linea del JRPG classico che ci si aspetterebbe di trovare su Nintendo DS. Come prima incarnazione portatile del franchise si può dire che sia abbastanza riuscita. Non è, ovviamente, un titolo per tutti, soprattutto per chi si sente frustrato nel vedere un titolo in grado di assegnare varie legnate sui denti con nonchalanche obbligandovi ad approcci seri e ragionati.

8

WET

What?

piattaforma 360 ps3 **sviluppatore** a2m **produttore** bethesda softworks **versione** pal **provenienza** canada

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

Esistono due tipi di giochi pessimi: quelli pessimi e quelli solo pessimi. Capire la sottile differenza non è semplice, non per degli sfigati che passano tutto il loro tempo libero con i videogiochi come voi, ma fate pure un fischio dalle mie parti se vi riesce.

Wet, neanche a dirlo, è un gioco pessimo, ma con tanta faccia da culo da risultare persino simpatico… ogni tanto. Il gioco prova a fare tre cose in sei ore (forse 8?) di frenetica azione: sparare a musi gialli, sparare a musi gialli in auto e sparare a musi gialli verniciati di nero. Incredibile a dirsi, gli riesce male tutto o quasi. Sparare non è divertente, non lo è all'inizio e lo è poco alla fine del gioco.

Quello che manca a Wet, è proprio la sensazione di bagnato che colpisce i giocatori quando infilano un head shot, quel piacere nel vedere una testa in fiamme, quel bollore nelle vene di fronte a un corpo pupazzoso che si schianta in terra. I proiettili del gioco non hanno un peso specifico, si ammucchiano sui corpi nemici senza dare mai l'impressione di far male. Si dovrebbe capire quando hai colpito la zona tra il sopracciglio destro e l'attaccatura dei capelli. Invece no, non lo capisci fino a quando non hai già infierito troppo sulla salma inanimata del nemico.

A peggiorare le cose ci si mette una struttura medioevale dell'avventura. Rubi (a chi viene in mente Rudy dei Robinson quando legge questo nome?) corre e va per qualche corridoio, poi raggiunge un grosso stanzone e lì, prima ancora che uccidere i nemici, deve chiudere saracinesche per impedire ai buzzurri di tornare. A peggiorare davvero le cose, però, ci si mette la voglia matta dei programmatori di sembrare belli e simpatici. L'unico modo di liberarsi della marmaglia è attraverso l'uso costante e esagerato di rallenty mode a manetta. Ogni salto, ogni scivolata, ogni corsa sui muri attiva un tempo rallentato che concede uccisioni multiple e spettacolari. Bello la prima volta, bello la seconda, a centoventimilioni quasi non ci credo che non si sia pensato ad altro.

Stessi problemi per le (poche) sezioni con automobili. Non si capisce qual è l'obiettivo principale, non si capisce quando si fa male ai nemici, non si capisce se sta andando tutto bene, ma nel frattempo Rubi salta come un grillo con un concessionario che le frulla sopra la testa. Il cerchio si chiude con un Killer 7 mode, mi dicono ispirato a Kill Bill, che manca di personalità per farsi ricordare e di un'idea ludica per non essere una chiavica. Considerando che tra pistole e cannoni bombardieri passa pure poca differenza, è un bene che la spada sia l'arma più potente del gioco. Il bello di Wet, per così dire, è che tutto questo lo capisci al quarto minuto della prima ora di gioco, ovvero appena ha finito di mostrare tutto quello che ha da offrire.

Vorrei aver finito, ma adesso arriva il bello. Wet canna il suo ultimo provino quando si veste da Mario e si mette a fare il platform. Grazie ai perfettissimi controlli indegni della protagonista, infatti, le sezioni saltellanti sfiorano il ridicolo. Sembrano ancor più alcolizzate se le usi per insegnare a sparare con armi nuove. Sembrano fiato sprecato se le ambienti pure nel deserto e piazzi un timer sullo schermo.

Esistono due anime di Wet: una è pessima, l'altra pure. Ma come per Bruno Vespa, si fa talmente fatica a capire dove finisce il giornalista e dove inizia la parodia che è difficile da odiare. Wet, allo stesso modo, lecca il culo ai giocatori e li rende felici con comodi e spietati programmi di seconda serata. A volte rasentando il cattivo gusto, a volte sfiorando il cabaret, a volte riuscendo a intrattenere. Wet si gioca, ma questo non lo rende buona televisione.

4

COLIN MCRAE: DIRT 2

Guerra e fango

piattaforma 360 ps3 pc **sviluppatore** codemaster **produttore** codemaster **versione** pal **provenienza** uk

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

Quando un videogioco di rally si scorda di inserire al suo interno una vera modalità rally, capisci che è tempo di rivedere le tue priorità. Colin McRae: Dirt 2 non è certo un gioco pigro e l'assenza si fa presto dimenticare tra le 100 prove di una carriera esemplare, ma bastava un poco di zucchero per far felici me e un sacco di gente come me, perché ignorarci?

Su due piedi, non quattro, il gioco sembra essere la fotocopia spiccicata del suo predecessore. Invece no, a guardarlo bene ti accorgi che le ambientazioni sono più brutte. Si scherza, ma, di fronte a un motore video più solido, stupisce il passo indietro di colori e fotorealismo. Il primo Dirt saltellava sullo sfondo, ma non dava mai l'impressione di voler rivaleggiare con le tinte di Motorstorm e famiglia. Tra le nove ambientazioni presenti, invece, forse solo la Cina riesce a impressionare.

Anche il controllo delle vetture, stavolta in meglio, ha cambiato direzione. Se a livello normal nulla sembra essere cambiato, infatti, con quello successivo si passa a un gioco meno domabile e teleguidato. I superfreni spariscono e lasciano il posto a un sistema di guida semplice ma pure appagante. I buoni risultati non tardano ad arrivare, eppure l'errore drammatico è sempre a un tiro di schioppo. Vince allora il replay mode, già visto in Grid e sui blocchi di partenza di Forza Motorsport 3, perché capace di rendere godibile un gioco altrimenti frustrante. Anche la leggerezza delle auto ha subito variazioni. Si ha ancora il dubbio di scivolare sul ghiaccio, ma lo stesso non vale per tutte le tipologie di vetture. Se le jeep si inchiodano al percorso, infatti, le buggy devono morire. Nonostante si riesca quasi a padroneggiarle dopo cento ore di gioco, devono morire. L'asfalto resta un punto debole, ma si ha poco tempo per fare a botte con il suo assurdo feeling.

Assolutamente da manuale la carriera. Gare mai troppo lunghe si danno il cambio con incredibile varietà di scenari, circuiti e modalità. Quasi totalmente libera, lascia spazio alle manovre del giocatore che può scegliere dove e in che modo passare la giornata. Poco convincente la 'gate crasher' che si sculaccia con troppa facilità limitandosi a raccogliere tutte le sagome e non preoccupandosi affatto del tempo. Insensate le gare a squadre con i compagni del computer, davvero ho poca voglia di fare amicizia con le voci registrate di atleti da strapazzo. Tra qualche chiacchiera e un'animazione di troppo nei menu, però, le ore passano spensierate e la noia si prende la sua buona dose di sportellate.

Riuscito anche l'online, con pochi fronzoli e tanta voglia di correre. Chi vuole evitare la macedonia di lamiere della prima curva, può dedicarsi alle sole modalità a tempo. Chi è abbastanza uomo, invece, può rispondere al fuoco e, per una volta, gettarsi nelle braccia della fagiolata.

Peccato per la pessima gestione del denaro, sempre a disposizione in eccesso. Peccato per la splendida visuale interna, inutilizzabile senza un sistema di icone colorate e peccato per il bilanciamento della difficoltà farfallino, lasciato in balia del giocatore e alla sua abilità in ogni prova. Quello che resta è un ottimo Dirt 2 che ha parecchio da insegnare a chiunque su come si debba costruire una carriera offline.

8

FATALE

La Donna e la Luna

piattaforma pc **sviluppatore** tale of tales **produttore** tale of tales **versione** digital delivery **provenienza** belgio

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

Salomè sembra uscita da un quadro di Moreau

Tornano i Tale of Tales con un'opera ibrida che assimila nel videogioco il linguaggio del teatro e della pittura e che racconta del dialogo costante tra l'essere umano e la Luna.

Fatale cristallizza la morte in una singola immagine tridimensionale, le cui tre parti sono consustanziali alla singolarità della visione, la quale la rende immanente e la descrive accuratamente, disturbando il fruitore con la sua ieratica e inesorabile fissità. L'ultima opera dei Tale of Tales, ai quali si devono The Path e The Graveyard, titoli sperimentali e controversi che ancora oggi fanno discutere e destano perplessità, prende la Salomè di Oscar Wilde e la riplasma in materia virtuale, cogliendo spunti e suggestioni dalle diverse letture che il personaggio, di cui in realtà si sa pochissimo a livello biografico, ha ricevuto nel corso della storia del pensiero occidentale (e non solo).

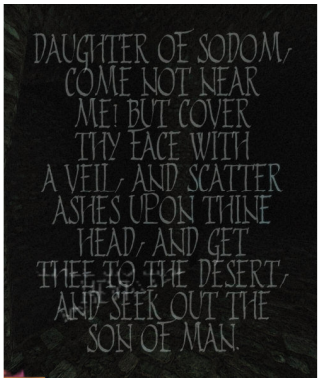
La prima delle tre scene che lo compongono mette il fruitore nei panni di Giovanni Battista. Prigioniero in una cisterna incastonata nelle profondità del palazzo di Erode, Giovanni può solo esplorare leggendo le scritte sui muri e quelle che appaiono a schermo quando cade uno dei sette veli dell'arcinota danza di Salomè, che si sta svolgendo sul terrazzo sovrastante, a cui la cisterna è collegata tramite una grata, la quale è anche l'unica fonte di luce. Caduti i sette veli, passano pochi secondi e un boia entra nella cella, tranciando di netto la testa del profeta. La visuale della scena è in prima persona e rimane tale anche al momento dell'esecuzione.

Nella seconda scena Salomè è appoggiata alla balaustra del balcone del palazzo di Erode. La festa è finita e con lei sono rimasti soltanto il boia e una serva. La ragazza contempla la Luna (se avete letto l'opera di Wilde saprete bene che il dialogo tra il satellite e Salomè è fondamentale per capirne il senso) e si disinteressa completamente di quello che ha intorno; anche della testa del profeta poggiata su un piatto d'argento che si trova subito alla sua destra. Sul terrazzo sono sparse diverse candele che andranno accese e spente una a una e che daranno accesso ai particolari che testimoniano quanto è accaduto.

La visuale non è più una soggettiva, ma diventa un'oggettiva mobile. Non c'è molto da fare, a parte esplorare e osservare. Il sistema di controllo è arduo da padroneggiare e, nonostante non sia difficile andare da un punto a un altro, è complicato riuscire a posizionare la telecamera virtuale come si vorrebbe. Si tratta di una scelta voluta che fa parte dell'economia della rappresentazione. La interpreto come la difficoltà stessa dello sguardo di assumere un punto di vista preciso su un quadro complesso e fortemente strutturato come quello messo in scena. Presuppone, quindi, la fatica da parte del 'regista/fruitore' per trovare un equilibrio nella visione stessa, risultante in un distacco oggettivo e nella negazione fattuale dell'immedesimazione, assolutamente non ricercata e, anzi, avversata con tutti i mezzi possibili. Fatale non si accontenta di uno sguardo superficiale o di una passata indifferente tanto per andare avanti, ma pretende attenzione e capacità di cogliere la volontà estetica profonda, sottesa alla composizione di ogni elemento. Chiede una partecipazione critica, non una fruizione passiva che si faccia forte di un coinvolgimento indotto e illusorio.

La stessa necessità di uscire dal gioco e rientrare per vedere l'ultima parte del trittico, il ballo erotico di Salomè davanti alla fontana del terrazzo, con il Sole che la veste di luce, presuppone l'accettazione di un'interfaccia non convenzionale e orientata a svelare la natura dell'opera, ovvero tenta di svolgere una funzione straniante in senso brecthiano, che neghi cioè "l'azione ininterrotta" del videogioco e riporti il fruitore davanti all'eseguibile: oggetto funzionale che entra di prepotenza nella rappresentazione, ricordando la natura binaria di quello che si sta contemplando.

10



RISEN

Berlusconi e il viagra non centrano nulla

piattaforma pc **sviluppatore** piranha bytes **produttore** deep silver **versione** pal **provenienza** germania

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

Risen è una presa di posizione filosofica che non fa sconti e che divide i videogiocatori in due fazioni nette e ben definite: c'è chi lo ama in quanto rappresentante evoluto della vecchia scuola, quella che vedeva nella complessità e nella sfida dei valori da preservare e da sviluppare; e c'è chi lo odia proprio per quei valori che i Pirahna Bytes propagandano dall'inizio alla fine. Non vorrei banalizzare il discorso dicendo che o lo si ama o lo si odia; più propriamente va sottolineato che apprezzarlo o meno è essenzialmente una questione di cultura videoludica, ovvero di come si concepiscono i videogiochi.

I fan del facile a tutti i costi lo odieranno. Risen impegna sin da subito e, soprattutto ai livelli di difficoltà maggiori, andare avanti è un'impresa non da poco. Il concetto che esprime è molto semplice: tu, giocatore, sei chiamato a vestire i panni di un naufrago senza nome e senza memoria che si ritrova su un'isola sconosciuta battuta da bestie feroci e da tre fazioni in lotta per il potere. Perché dovresti avere la vita facile? Vestito di cenci e armato di un coltello arrugginito, perché non dovresti temere un lupo inferocito? Sei alla ricerca di gratificazioni facili? Guarda altrove.

Accettare o meno la plausibilità delle domande di cui sopra significa accettare il gioco in quanto tale. Se non si è disposti a mettersi in gioco nel senso più vero del termine, ovvero se non si è disposti ad accettare che i nemici siano difficili da sconfiggere e che possano tentare di accerchiare il personaggio, perché il loro scopo è eliminarlo e non stare fermi come sacchi a farsi dare mazzate, allora è meglio girare alla larga. Da questo punto di vista Risen non lascia scampo e, anzi, fa della radicalità del game design una bandiera e un punto di forza.

Ma non vi spaventate, perché anche se difficile non è certo frustrante o impossibile come dichiarato da qualcuno. Diciamo che in un primo tempo spiazza soprattutto perché, abituati a giochi di ruolo in cui i nemici sono ben contenti di farsi uccidere come polli (prendiamo un Oblivion a caso), trovarsi a morire combattendo contro un gallinaceo gigante incontrato dopo pochi minuti dall'inizio dell'avventura può fare una certa impressione. In effetti un cinghiale di Risen è più forte (e intelligente) dell'astronave primordiale incarnata che fa da boss finale in Mass Effect, tanto per fare un altro esempio. Ma dopo che si è combattuto per un po', distinguendo i nemici più potenti da quelli più deboli, e si è riusciti a capire che girare a caso per il mondo di gioco è un'attività poco salutare (soprattutto quando non si è accumulata abbastanza esperienza), si inizia a morire di meno e l'esperienza ludica diventa più fluida.

A tutto questo aggiungiamo anche le possibilità offerte dalle tre fazioni e dalle diverse abilità: gli approcci sperimentabili sono molteplici, come molteplici sono le missioni da svolgere, in gran parte diverse a seconda della fazione che si è deciso di abbracciare. Risen non è rivoluzionario e non pretende di esserlo, su questo bisogna essere chiari. Probabilmente la sua ragione d'essere primaria è lo scatto d'orgoglio dovuto al fallimento di Gothic 3, che aveva aperto una ferita tra i fan e gli sviluppatori. Però Risen è anche il massimo rappresentante di un certo modo di rappresentare i mondi fantasy, con una composizione e un gusto del paesaggio che ricorda l'estasi romantica di fronte alla sublime immensità della natura, lontana dalle forme più razionali e patinate degli artisti americani. In Risen c'è un corpo (l'isola) che cela il male al suo interno, male che va rovesciato per poter ristabilire l'equilibrio.

In fondo è il continuo dondolare tra l'infinito e il nulla quello che colpisce di più e che lo rende diverso da buona parte della pacatissima concorrenza.

9

Mondo che vai, armatura che trovi (ho un pessimo rapporto con le didascalie, lo ammetto)

ZOE* / OMEGA BOOST**/ ONI***

Com'è dura essere outsiders

*console ps2 sviluppatore konami produttore konami versione pal provenienza giappone anno 2001
**console psx sviluppatore poliphony digital produttore scej versione pal provenienza giappone anno 2000
***console xbox sviluppatore bungie produttore rockstar games inc. versione usa provenienza usa anno 2001

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

Per una risposta all'ultimo quesito, visitate Unseen.net, sito raccoglitore di news su numerosi progetti videoludici mai andati in porto. Chissà che tra quelli non ne venga ripreso qualcuno. Uhm, no... dopo Too Human forse è meglio di no

E' dura essere un outsider. Lottare per uno spiraglio di luce, essere costantemente soverchiati da forze più grandi, quando le risorse sono poche e le possibilità sembrano ancora meno. Si fa quel che si può, si è mossi da grandi ideali, si portano avanti progetti sapendo che con un supporto adeguato potrebbero esprimere appieno il loro potenziale. La storia della lotta degli outsider è un po' anche questa di storia.

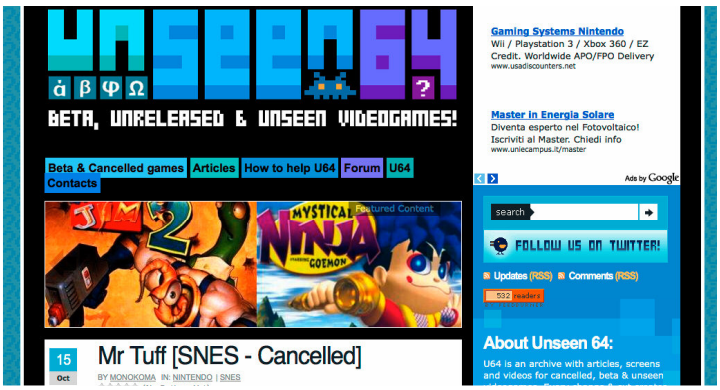
Tre progetti nati all'ombra di titoli più famosi, tre progetti che con un po' più di fiducia da parte delle software house avrebbero potuto dare qualcosa di più. Solo a uno di loro è stata data una seconda possibilità, ai restanti due non resta che sperare dato che, fortuna loro, le software house che li hanno prodotti sono ancora in buona salute.

Il primo, Zone Of The Enders, era un progetto collaterale sviluppato dal team di Hideo Kojima, in quel periodo occupato a tempo pieno dalla realizzazione di Metal Gear Solid 2. Prodotto da Noriaki Okamura, direttore della serie Tokimeki e da Nobuyoshi Nishimura, designer della serie *Gundam* e a cui ZOE si ispira narrativamente, doveva essere il primo vero tentativo di portare in ambito videoludico il feeling delle serie robotiche anni '80. L'idea di base era buona, la realizzazione e l'impalcatura principale anche. Ma tempo e fondi erano tiranni e ZOE non potè esprimersi come avrebbe voluto. L'azione di gioco diventava alla lunga ripetitiva, gli elementi RPG erano appena abbozzati, il bilanciamento non era perfetto. Verrà ricordato comunque come un buon titolo questo ZOE, ma si poteva fare di meglio. E si fece di meglio qualche anno dopo, quando il team vennero date risorse adeguate. Il secondo ZOE risolveva i problemi del primo episodio mentre la nuova veste grafica in cell-shading dava ancora più senso alle avventure su schermo. È andata bene stavolta, ma gli altri non ebbero la stessa fortuna.

Qualche anno prima, infatti, un concept molto simile a quello di ZOE fu sfruttato da Poliphony Digital sulla prima PlayStation. Ironia della sorte, anche in questo caso si parlava di side-project rispetto a un ben più grande progetto, Gran Turismo 2, e anche stavolta le buone idee furono azzoppate a causa dei limitati mezzi disponibili. Omega Boost è uno ZOE ante litteram: stessa genesi, stesse potenzialità, stessi problemi durante lo sviluppo. Praticamente stesso gioco, dato che le meccaniche sono le stesse. Omega Boost colpiva il giocatore già dall'intro con una splendida fusione di attori reali e robottoni CG che faceva molto *G-Savior* (sì, il film di *Gundam*!). La struttura era molto simile, un unico robottone contro un esercito di avversari e navi giganti da abbattere con il classico sistema di lock-on in ambientazioni semi-aperte. Anche in questo caso la ripetitività si faceva sentire dopo diverse ore di gioco: uccidi i robot, affronta l'astronave, vai al livello successivo. Il gioco passò sotto ombra anche perché da lì a poco sarebbero uscito Gran Turismo 2 e l'attenzione dei media e pubblico si sarebbe focalizzata su di esso. Poliphony Digital non ha più ripreso il franchise in mano per dimostrare che l'idea funzionava. Nessun problema, lo avrebbe fatto Konami per loro qualche anno dopo!

Infine Oni, progetto Bungie mandato avanti durante la realizzazione di Halo: Combat Evolved e successivamente rilasciato in tempi ristretti su diverse piattaforme quando Microsoft, comprando Bungie, decise di convertire il loro titolo di punta su Xbox. Oni era un action in terza persona ispirato da *Ghost In The Shell* ed altri anime giapponesi, il gioco miscelava molto bene le fasi di combattimento a quelle sparatorie, mentre le ambientazioni erano molto grandi, tant'è che pare sia stato assunto un architetto per disegnare molte delle sezioni di gioco. Bungie forse non lo ammetterà mai, ma rimane il dubbio che a un certo punto dello sviluppo qualcosa sia andato storto. Il sistema di controllo del personaggio è ottimo e le mosse si eseguono alla perfezione, insomma il gioco c'è tutto, ma il problema è che sembra mancare tutto il resto. Le ambientazioni sono grandi ma spoglie, le missioni offrono idee interessanti seguite immediatamente da fasi lacunose. A fine sviluppo pare sia stato eliminata la sezione multiplayer per sopraggiunti problemi al netcode (su PC), ed è un peccato perché la base era indubbiamente solida, ma forse la mancanza del Live ne avrebbe affossato comunque le potenzialità. Neanche per il team di Oni è mai arrivata la possibilità di ripetersi, che sia ora per Bungie di mettere a riposo la sua serie di punta per dedicarsi a cose più interessanti?

Piccoli progetti dalle grandi potenzialità a cui però non è stato dato il giusto supporto e che, in due casi su tre, sono sprofondati nel buio. Ma se ICO, ZOE e OmegaBoost hanno avuto comunque una possibilità, quanti altri progetti dalle grandi idee sono stati invece cassati senza aver mai visto la luce del gior... ehm, gli scaffali del mercato?



GIØCHI DI MERDA! PRESENTA LA TRISTØLØGIA DI NAVARRØSH

Primo appuntamento della Tristologia dedicato alle peggio porcherie prodotte su Dreamcast, sfortunata console Sega che ha saputo regalare, si fa per dire, una lunga serie di capolavori (Shenmue, Code Veronica, Metropolis Street Racer), ma anche qualche memorabile porcata. E come direbbe Iva Zanicchi, gioca con noi...

Giochi Di Merda presenta La Tristologia Di Navarrosh, ovvero il meglio del peggio per ogni piattaforma in uscita nell'ultima decade. Tre capolavori del trash scelti a caso tra i primi 10 titoli che hanno scavato le classifiche di Gamerankings, Metacritics e ItaliaTopGames.

WHØ WANTS TØ BEAT UP A MILLIØNAIRE ?

Hypnotix - Simon&Shuster Interactive - 2000

Non sarà forse il gioco qualitativamente più brutto per Dreamcast in assoluto, checché ne dica Gamerankings, ma è senza dubbio vincente nella categoria 'peggior titolo di sempre'. Commercializzato sulla scia del noto programma televisivo e dei giochi ad esso legati, WWTBUAM è contemporaneamente un anonimo party game e un acronimo che quanto a bruttezza se la gioca con 'MMORPG'. Nonostante una realizzazione tecnica pessima, qualche jingle di dubbio gusto e un conduttore (poligonale) con l'espressività di DJ Francesco e la voce di Pietro Ubaldi, il titolo prodotto dalla Simon & Schuster... ehm, sì, quelli dei libri... sarebbe passato sotto silenzio come uno dei tanti titoli a basso budget se non fosse per la ridicola idea alla base del gioco. In caso di risposta corretta bisogna, come dice il titolo, picchiare letteralmente un miliardario scelto tra una rosa di sei parodie degli uomini (e donne) più ricchi del mondo, scucendo loro più soldi possibili a suon di mazzate. Non che sia particolarmente divertente menare uno sceicco o il sosia di Bill Gates. Il sistema di combattimento, appena abbozzato, non migliora di certo la situazione. Peccato solo che ai tempi dell'uscita Paris Hilton non fosse ancora, tristemente, famosa. Uscito su PC a prezzo budget, fu riproposto su Dreamcast a prezzo quasi-pieno, forse per questioni di licenze legate allo sviluppo su console, in ogni caso un'idea decisamente poco furba. SS tornò a occuparsi di libri dopo che il titolo successivo, Panty Raider, fu accusato da un'associazione dei genitori americana di proporre modelli sbagliati per il basso target a cui era indirizzato, e generò per questo una curiosa leggenda metropolitana. Hyptonix, invece, raddrizzò il tiro qualche tempo dopo, non prima però di aver prodotto un altro quiz-game basato sulla trasmissione di MTV, TRL. Uhm, un gioco con i viggei, davvero un peccato esserselo perso...

SPIRIT ØF SPEED 1937

Hypnotix - Simon&Shuster Interactive - 2000

Quando ho provato la prima volta questo gioco non volevo crederci. Non poteva essere vero che una società rispettabilissima come Microprose avesse avuto a che fare in qualsiasi misura con un titolo di tale 'calibro'. Cioè, capitemi... Microprose, Geoff Crammond, quelli di Grand Prix e Stunt Car Racer! Una volta in pista si prova una strana sensazione di déjà vu guidando con la visuale interna, che richiama alla mente una sorta di Grand Prix 2 'moddato' con le auto degli anni '30. Il fatto di far paragoni tecnici con un titolo del '96 non depone bene in partenza. A giudicare dall'impianto di guida, poi, pare che abbiano implementato anche lo stesso sistema di aiuti alla guida, ovvero freno automatico, controllo traiettoria e altre cosette. La differenza, rispetto a GP2, è che in questo caso sono di default, non si possono disinserire e sono calibrati male. Immaginatevi un gioco dove anche solo derapare in inserimento di curva ad alta velocità è quasi impossibile poiché la velocità di gioco è generalmente talmente bassa per cui affrontare una curva equivale a svoltare per parcheggiare. Ho letto di tendenza della vettura a calamitarsi con gli oggetti a bordo pista, in realtà credo sia più una questione di controller DC in cui l'analogico troppo vicino al grilletto costringe la mano a una posizione leggermente innaturale e che perciò soffre con determinati sistemi di controllo rispetto ad altri. La versione provata è quella per PC (demo) e non ho potuto verificare, comunque, se fossi in Acclaim, non darei troppo la colpa agli ingegneri Sega per la debacle. Menzione di disonore per il sonoro, credo di aver sentito una (?) sola irritante musichetta anni '30 in tutto il gioco.

ESPN NBA 2NIGHT

Hypnotix - Simon&Shuster Interactive - 2000

Nel momento in cui ho visto che i più importanti siti di rating erano d'accordo nell'inserire questo titolo tra le prime cinque posizioni nella classifica dei giochi più brutti per DC, ho deciso che dovevo assolutamente vederlo, e possibilmente provarlo. A giudicare da quanto ho avuto modo di visionare, non posso di certo biasimarli. Vi dirò, non sono mai stato appassionato di basket (a scuola cercavo di scansarlo perché rispetto agli altri non ero una cima) e su console giocai con poca convinzione solo qualche esponente su PSX. In sala, invece, Virtua NBA mi affascinava, ma le partite duravano troppo poco per i miei gusti. Nello stesso anno, inoltre, usciva NBA2K di Take-Two Interactive, che si pappava a colazione anche i più blasonati esponenti della softeca Electronic Arts. Gli appassionati di basket, quindi, potevano dire di aver già tutto ciò di cui avevano bisogno, questo però non è un buon motivo per fare uscire un prodotto appena abbozzato in molte delle sue componenti. Le animazioni ridefiniscono il concetto di legnosità, ogni tanto qualche giocatore sparisce per ricomparire da tutt'altra parte, qualcun altro si mette a pattinare in mezzo al campo, le compenetrazioni rendono difficile il movimento, gli effetti sonori ogni tanto saltano, and so on. Tanti sono i bug e tante le cose realizzate con poca cura da pensare che il gioco sia stato rilasciato volutamente incompleto anziché cancellarlo e non recuperare così un euro dallo sviluppo. Le versioni successive su PlayStation 2 e Xbox avrebbero migliorato di poco le qualità del franchise, ma a confronto della versione DC parevano oro. Davvero strano: Konami produttrice del miglior gioco di calcio e contemporaneamente del peggior gioco di basket. Urgono seri provvedimenti!

di gianluca "unnamed" girelli

Time Waits for Nobody

#8

a cura di michele "guren no kishi" zanetti

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!

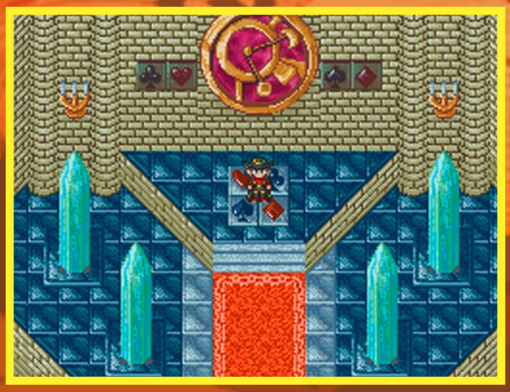
Steal Princess

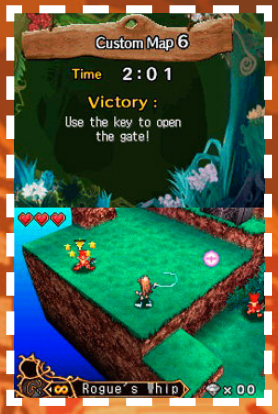
Chi si ricorda Landstalker per Megadrive? Bello, vero? Bene, gli stessi sviluppatori ci hanno graziato di un pseudo sequel spirituale. In Steal Princess (DS, ntsc/uc, Climax Entertainment, Atlus Co.) vestiremo i panni della ladra Anise proclamata "Eroe" dal re, con il compito di sconfiggere il signore dei demoni. Aiutata dalla fatina Kukri, Anise si ritroverà a percorrere varie lande, ognuna composta da venticinque mappe realizzate in un 3D isometrico più che sufficiente, piene di piattaforme, salti, ostacoli e mostri. SP è un platform/puzzle, non un JRPG. Ogni mappa ha un obiettivo preciso da raggiungere: ottenere la chiave in possesso dell'ultimo nemico che vi viene chiesto di uccidere, con cui poi aprire un particolare box che sblocca l'apertura della porta verso il prossimo luogo. Potrete ritrovarvi a dover uccidere solo un tipo di avversari, tutti, in un particolare ordine, etc. Sul campo dovrete procurarvi vari tipi di armi, alcune possono essere usate all'infinito, mentre altre dopo pochi usi scompaiono. Alcune armi e nemici hanno proprietà elementali: fuoco batte fuoco (ebbene sì) e così via. Ogni mappa ha un suo modo per essere risolta: in molti casi il cervello lavora, lavora e lavora ancora per sfruttare ogni elemento a disposizione. Anise è dotata di base di una frusta. Questa la potrete usare per issarvi su particolari globi di luce. Oppure, per afferrare nemici da lontano e poi piazzarli dove volete (magari usandoli come scaletta). Oppure ancora, per agguantare nemici, ma invece che attirarli a voi, farvi invece attirare, così da superare baratri o raggiungere particolari altezze... Combinando tutti gli elementi, i tipi di mostri e gli usi possibili delle armi e della frusta, i designer hanno costruito un sacco di meccaniche di gioco da scoprire. SP non vi annoierà, ma vi sono alcune cose poco riuscite. La protagonista è un bradipo quando si muove e quando salta e scende le scale sembra che stia facendo uno sforzo immane. Inoltre, con troppi avversari sullo schermo il gioco perde frame su frame. Pochissimi brani musicali, effetti sonori irritanti (i passi di Anise) e voci gracchianti fanno il resto, insieme a una trama non molto riuscita, midboss piuttosto stupidi al contrario del penultimo boss piuttosto fuori scala e all'impossibilità di ruotare l'inquadratura. Spesso finirete in burroni o sbaglierete mira semplicemente perché valutare le giuste distanze è un'impresa. Longevità sulle venti ore, ma i retry non si contano: fate qualcosa che i designer non vogliono che facciate e dite bye bye alla possibilità di finire lo stage in corso, a meno di ricominciarlo da zero. Fortunatamente si può salvare prima di ogni mappa. Sono anche disponibili mappe aggiuntive sbloccabili pagando i debiti da ladra o ottenendo le migliori valutazioni possibili nei livelli.

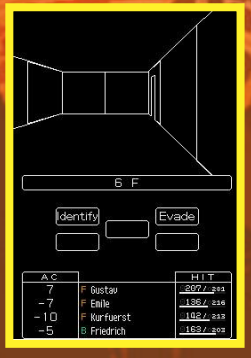
The Dark Spire

Tempi duri per i videogiocatori che vogliono riassaporare le atmosfere del passato con un dungeon crawler in prima persona come The Dark Spire (DS, ntsc/uc, Success, Atlus Co., Genmu no tō to tsurugi no okite in Giappone), uno dei titoli col più basso tasso di malleabilità nei confronti dei sui acquirenti degli ultimi anni. I nostalgici visualizzeranno l'avventura in modalità classica con solo un wireframe da lacrime agli occhi, tutti gli altri resteranno con l'interfaccia moderna che mette in campo una grafica decente per quel poco che rappresenta: corridoi, mostri, personaggi non-giocanti. Fine. Niente effetti speciali per gli attacchi ma solo dei semplici flash, niente animazioni di sorta, niente rappresentazione degli equipaggiamenti, ridotti a meri insipidi nomi legati alle relative statistiche e nient'altro. Comprare armi, equipaggiarle, lanciare magie e doversi immaginare tutto non depone certo a favore del giocatore moderno, quello che con Etrian Odyssey ha capito che la pillola, in fondo, va anche indorata per bene. TDS è inoltre spietato. Entrati al primo piano della torre del gioco e fatti pochi passi potrebbe essere già game over al primo scontro. Si può salvare ovunque, meglio salvare spesso. Il proprio party, creato appositamente assegnando a caso statistiche e job è totalmente inadatto ad affrontare ciò che gli si para davanti, tra nemici troppo coriacei, troppi miss o semplicemente troppi avversari; come fai a mandarmi contro cinque pipistrelli assassini al primo scontro? Le statistiche dei personaggi fanno inoltre schifo. Ad ogni scontro vinto per il rotto della cuffia, oro ed esperienza entreranno in saccoccia. Tornati alla gilda con esperienza a sufficienza potrete decidere di cambiare classe, progredire in quella d'appartenenza o imparare nuovi incantesimi. L'aumento di livello nella propria classe porta un incremento delle statistiche, ad esempio da 1 a 10 punti saranno assegnati ai vostri hit point. Considerando che TDS prende fortemente per il culo i suoi giocatori, assegnando quasi sempre aumenti di 1 misero Hp, la frustrazione (e il numero di Load fino a ottenere ciò che volete) raggiungeranno livelli inumani. Per veri i masochisti del 2009.

SUPER ROBOT TAISEN OG SAGA ENDLESS FRONTIER







Lo sanno pure i sassi che vorrei un nuovo 'Xenogioco', ma vista la situazione in cui versa Monolith e le vendite di quella serie le probabilità sono meno di zero. Bandai Namco decide di non fargli girare i pollici e li mette al lavoro su Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier (DS, ntsc/uc, Monolith Soft, Atlus Co.); ovviamente Atlus passa di là e lo porta in occidente (sarebbe anche il caso di dare uno sguardo pure ai JRPG presenti su PlayStation Portable però...). Il cast è composto in parte da personaggi nuovi di zecca e da altri provenienti da Namco x Capcom e un paio da Xenosaga. SRTOGSEF è un JRPG vecchio stampo in fatto di esplorazione sulla mappa del mondo e nei dungeon, tanto che graficamente sembra uscito da uno SNES. Il titolo è tutto in 2D, con elementi tridimensionali che si contano sulle dita di una mano monca. Il punto di forza del gioco è completamente basato sul sistema di combattimento, una sorta di picchiaduro 1 vs 1 con varie implicazioni strategiche. In battaglia si portano quattro pupazzotti, ognuno dei quali ha un set di mosse, liberamente assegnabili in un'apposita schermata. Nuove mosse si sbloccano raggiungendo vari livelli d'esperienza. Ogni mossa ha un costo specifico che viene sottratto alla barra COM durante l'uso, una certa potenza e una certa capacità di aumentare più o meno velocemente la barra delle super mosse (FP Gauge): a voi trovare la sequenza più sfiziosa di colpi. Giunto il proprio turno in battaglia potrete scegliere la vostra vittima e dovrete semplicemente premere il tasto di attacco per osservare la combo relativa a quanto scelto. Nel momento in cui sta per finire potrete lanciarne un'altra per un massimo di cinque o fino a quando non avrete più COM a disposizione (si rigenera parzialmente ad ogni nuovo turno). Potrete anche interrompere la combo in corso e lasciare che sia qualcun altro ad agire (cancellare la combo fa guadagnare punti extra per la barra delle super mosse), oppure, mentre la combo è ancora in corso, chiamare personaggi di supporto che vi affianchino nella fase di pestaggio, oppure ancora, farvi sostituire direttamente dal personaggio che avrebbe il turno seguente, concatenando così attacchi a iosa che non solo portano la barra delle Hit a livelli assurdi ma aiutano la FPG a caricarsi più in fretta. Giunta al massimo potrete sfruttare una singola super combo imparabile e dai danni devastanti. Nel caso lo scontro termini con quella mossa vi porterete a casa anche il 30% di exp in più, fattore di cui abusare negli scontri contro i numerosissimi boss (uno dietro a ogni angolo in pratica, in un festival del riciclo che neanche il vecchio Killer Instinct...). Quando è il vostro turno d'agire potrete ricorrere anche all'uso di tecniche particolari chiamate Spirits o sfruttare qualcuno dei vostri oggetti, alcuni a costo zero. Saper quando interrompere una combo e sfruttare saggiamente gli Spirits è la chiave verso la vittoria, specialmente contro i boss a partire da 1/3 del gioco in poi che diventano dei mastini assetati di sangue e si portano dietro Hp in quantità ingenti. In SRTOGSEF non solo è importante essere sempre equipaggiati con le ultime armi e armature trovate, ma anche avere il livello d'esperienza giusto. Quasi tutti i boss sono in grado di asfaltarvi, ma bastano un paio di livelli in più per vedere dei miglioramenti sensibili. L'esperienza è quasi un'ossessione, ma il gioco vi punisce pesantemente in caso siate troppo forti assegnandovi solo una frazione di quanto indicato nella schermata dei risultati a fine scontro e vi premia se siete deboli. La via giusta sta nel mezzo. Un po' una bastardata è quella di obbligarvi a usare certi personaggi in certe boss fight, magari gente che non avete mai allenato e stava in panchina a vegetare e a prendersi uno sputo d'esperienza a ogni scontro, così dovrete fermarvi un paio d'ore a rimetterli in sesto e magari spendere soldi per equipaggiarli bene. La distribuzione dei save points inoltre è piuttosto spartana. Un save prima di un boss fight è una rarità, mentre due o tre boss fight di fila sono quasi la norma (o più boss contemporaneamente... un delirio). Spesso si affrontano versioni potenziate di boss già sconfitti, ma è incredibile quanto loro migliorino nel giro di pochissimo tempo se paragonati a voi. Altre lamentele sparse: l'encounter rate è piuttosto sballato (alle volte si viene assaliti di continuo, altre non si vede l'ombra di un nemico), gli scontri normali sono troppo lunghi (merito di tutte le sequenze di colpi da vedere e rivedere fino alla nausea) e le super mosse non possono essere accorciate (olè!). Infine, nemici e boss abusano fin troppo dell'abilità Forced Evasion che si attiva alla cazzo di cane e comunque sempre sul più bello: in pratica, non solo molti nemici e tutti i boss hanno una barriera che deve essere prima infranta con colpi normali (= zero danni) prima di poter intaccare gli Hp, non solo molti dei vostri danni vengono dimezzati o quartificati a furia di "Miss" e "Guard", no, anche la possibilità di interrompere e vanificare un'intera combo dovevano mettergli. Bah. Ovviamente barriere e FE voi ve le potete solo sognare. Grafica dei combattimenti molto caruccia, ottime animazioni, buone musiche (metà sono solo battle theme, tanto per farvi capire quanto sia grande l'enfasi posta sugli scontri), ottimo lo humor (forse è il JRPG in cui compaiono più tettone che sia mai esistito e le battute si sprecano). Notevole il numero di voci presenti durante gli scontri e mentre date uno sguardo alla mercanzia dei negozi, con Suzuka e Koma a farla da padrone. La quantità di voci è talmente elevata che Atlus non le ha fatte nemmeno doppiare. A qualcuno l'eccessiva presenza di audio nipponico darà fastidio, gli altri si faranno due risate mentre chi ci capisce qualcosa farà esercizio d'ascolto. In definitiva un bel JRPG divertente, impegnativo e inatteso.

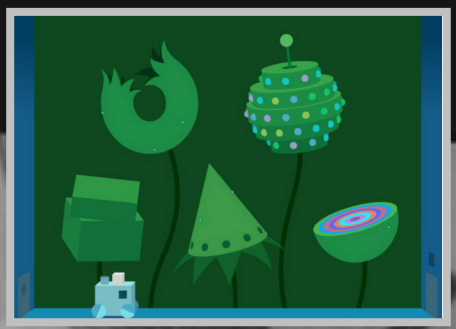
a cura di
Simone "Karat45" Tagliaferri

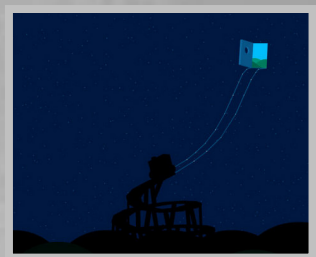
Gli anni in cui morimmo

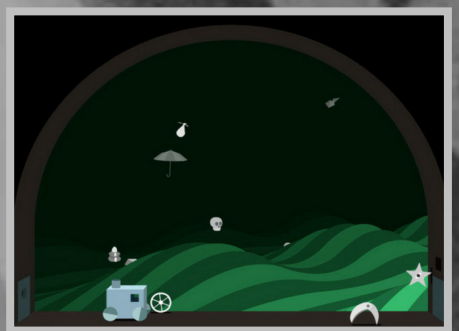
Ogni epoca ha la sua bella dose di opere d'arte brutte e molto brutte. Solitamente si ricordano i capolavori, ovvero si tende a fare un'ampia scrematura mostrando ai posteri soltanto quanto di buono è stato prodotto nelle epoche passate e glissando amabilmente sull'immane quantità di merda che ha affollato (e affolla) le culture tutte. Ad esempio le corti rinascimentali italiane erano piene di piacioni reali che scrivevano opere dedicate ai loro signori o che litigavano in versi. Erano creazioni brutte già allora, figurarsi a rileggerle oggi (sono discretamente ridicole). Roba degna di Porta a Porta. Di committenti infilati nelle pitture più famose è piena la storia dell'arte, così come di croste spacciate per capolavori... almeno fino alla morte del nobile o potentato di turno che, diventato carne per vermi, faceva perdere valore anche all'artaccia che gli girava intorno. Ovviamente non è andata sempre così e di opere fondamentali per la cultura umana (e ottime per farne cartoline per turisti) ne sono rimaste a bizzeffe, peccato che la paccottiglia abbia sempre soverchiato numericamente le opere di valore in tutte le arti e peccato che non la ricordi mai nessuno. Certo, se ritrovi un brutto vaso vecchio di tremila anni scavando tra le rovine di un antico tempio, tendi a valorizzarlo per l'età e per la sua fortunosa sopravvivenza, oltre che per il suo essere documento di un'epoca ormai tramontata... ma pensandoci bene il discorso se ne sta andando un po' per i fatti suoi, quindi è meglio ridargli una direzione. E i videogiochi? Cosa c'entrano con questo tema? Tutto e niente. È che pensando alla mole di paccottiglia che sono in un certo senso 'costretto' a giocare ogni anno, un po' mi è venuto da fare un parallelo. Oggi non ci sono videogiochi dedicati a chissà quale padrone che si piegano alle logiche della piaggeria... sicuri, s-i-a-m-o, noi, di, ciò, c, h, e diciamo? Cos'è il mercato se non un padrone subdolo che pretende genuflessioni favorendo certi temi e un certo uso estremamente codificato e rigido del linguaggio? E il fruitore non è dittatorucolo sciocco che vuole essere gratificato continuamente da 'dediche' implicite alla sua cultura e al suo modo di essere e di vivere?

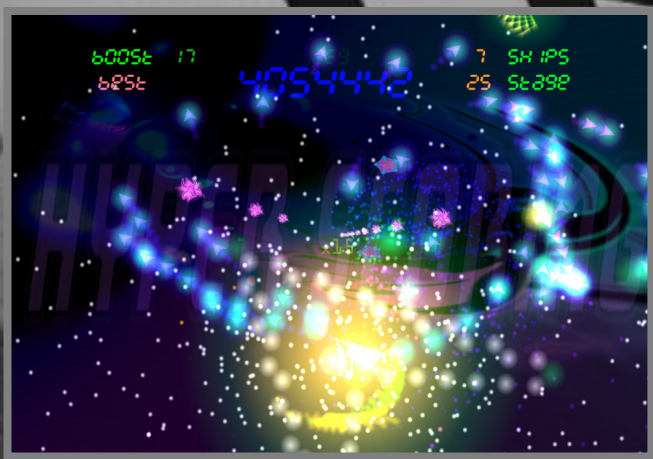
Windosill

Windosill è un'avventura grafica piccola piccola che si fa prima a giocare che a descrivere. Lo scopo è quello di condurre una macchinina per le diverse schermate, risolvendo degli enigmi per aprire delle porte che collegano con la schermata successiva. Lo stile grafico è fortemente naif, con punte di autorialità e uno stile orientato alla ricerca dell'onirismo visivo più puro, ma senza rinunciare mai all'unità formale e creando una liason tra i diversi spazi usando un semplice accorgimento (la cornice delle schermate). Per apprezzare veramente questo haiku videoludico bisogna avviarlo con la consapevolezza della sua minutezza poetica e della sua perfezione formale. Non c'è un elemento fuori posto, non ci sono eccessi in nessun senso e non c'è alcuna voglia di stupire ricorrendo a trucchi di bassa lega o aggiungendo elementi a caso tanto per fare numero. Dura poco ma non avrebbe senso che durasse di più. Arrivare alla conclusione è facile, ma la delicatezza dell'immagine finale ripaga in pieno i due euro spesi per acquistarlo.









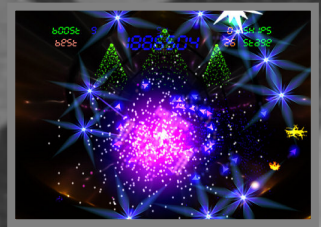
Grid Runner Revolution

Jeff Minter è un anacronismo vivente. Diciamo meglio: Jeff Minter è uno che se ne sbatte di come i videogiochi sono cambiati nel corso degli anni. Non credo che ignori il mercato attuale. Semplicemente non gli interessa e prosegue per la sua strada. Il rischio è che rimanga schiacciato, ma pare che il nostro riesca a sgusciare tra i giganti che lo vorrebbero morto con grande agilità e che ancora abbia più di qualcosa da dire al mondo dei videogiochi. Inoltre, con l'affermarsi (e in un certo senso l'imbarbarirsi) dell'universo indie sul mercato, grazie ai vari servizi di digital download delle console maggiori, il nostro è tornato in auge assumendo la strana posizione di doppio pioniere, ovvero è uno dei pochi sviluppatori delle origini sopravvissuti alla copula dell'industria con il mercato di massa ed è uno dei primi ad aver sposato in toto il digital delivery. Inoltre, continua a coltivare la sua passione per le pecore, dettaglio di non poco conto per capire la natura di un personaggio anarchico fino al midollo.

Grid Runner Revolution è un bello schiaffo. È uno sparatutto a schermate fisse, ma non fatevi ingannare: Minter concepisce i videogiochi più come terreno di sperimentazione visiva che come modo per soddisfare l'ego del bambinetto di turno facendolo sentire onnipotente, quindi le semplici meccaniche della sua ultima fatica servono più da corollario agli strepitosi effetti di luce applicati a forme primarie fluttuanti e scenari psichedelici che a divertire in quanto tali.

Il giocatore deve muovere con il mouse una delle tante astronavi prese di peso dai classici degli anni '80, tutte ruotabili in senso orario e antiorario con i due tasti del topo (il fuoco è automatico). In ogni livello c'è un Sole a forma di toro da distruggere, ci sono delle pecore da raccogliere (che danno anche dei potenziamenti), ci sono dei nemici da abbattere e ci sono bonus da collezionare. Poi c'è la luce.

I nemici esplodono in cerchi di luce, lo schermo si riempie di particelle scintillanti, i proiettili nemici lasciano scie colorate che sembrano fondersi con gli sfondi; la colonna sonora è formata da voci digitalizzate folleggianti, gli effetti sonori non hanno nessun appiglio con la realtà e accompagnano sublimando e accentuando lo splendido straniamento prodotto dalle immagini astratte che si compongono e si dissolvono continuamente sullo schermo. In breve tutto diventa chiaro e ci si disinteressa di punteggio e vite rimaste perché quello che conta è l'esperienza estetica più che il gioco in sé.



I tre moschettieri

Un gioco dedicato a I Tre Moschettieri di Dumas su WiiWare? Perché non scaricarlo? Che errore. Una delle poche volte che acquisto un gioco senza leggere nemmeno una recensione mi ritrovo con una ciofeca di dimensioni epiche. I Legendo (gli sviluppatori) hanno realizzato un platform dallo stile visivo cartoon che mette nei panni di uno degli arcinoti moschettieri (Porthos), con la missione di salvare gli altri rapiti dal solito attentatore di quel pappone del re di Francia. Il sistema di controllo è semplicissimo: con la pulsantiera direzionale ci si muove, con un tasto si salta e agitando il telecomando si attacca con la spada. Il bello finisce qui. Dal primo combattimento si capisce che c'è qualcosa che non va, ovvero agitare il telecomando per attaccare non garantisce la precisione necessaria per colpire i nemici. Poco male per quelli più lenti, verrebbe da dire; peccato che più avanti si trovano dei soldati che caricano con la lancia, che sono difficilissimi da colpire al volo.

Altro difetto fastidiosissimo è la difficoltà del moschettiere nel salire e scendere le scale. Possibile che un platform game pubblicato nel 2009 non abbia fatto tesoro dell'esperienza dei mille altri titoli dello stesso genere? Oltretutto è bidimensionale... mah. OK, direte voi, ogni tanto si cade dalle scale, che sarà mai? Beh, uniteci il fatto che ogni livello è diviso in molte schermate e che ognuna di esse viene caricata a parte... Quindi? Per caricare ogni schermata il gioco impiega la bellezza di 7-10 secondi. Immaginate la sequenza: salgo la scala e supero una schermata (10 secondi), provo a salire ma cado di sotto dritto nella schermata precedente a causa dell'imprecisione del sistema di controllo (8 secondi), torno su (10 secondi) e, se nel frattempo non mi sono caduti i testicoli, proseguo nel gioco. Lasciatelo perdere.

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 c'è in una scatola?"

Ferruccio Cinquemani
Autore di: Rock Band: The Beatles

Dentro la scatola c'è plastica. La scatola stessa è plastica. Il gioco è nella mia testa, vive sulla punta delle mie dita, attraverso i miei occhi e le mie orecchie. Non ho bisogno della plastica, non ho bisogno di un parallelepipedo di ventisette per diciotto centimetri uguale a tanti altri su uno scaffale. Se un giorno le scatole saranno opere a sé, oggetti interessanti, forse le amerò. Anche il Vault Boy che ho trovato nella Limited Edition di Fallout 3 è d'accordo.

Gianluca "Unnamed" Girelli
Autore di: Quanto Puoi Tanto Osa; Meteore; Drive me to the Moon; Underrated; Giochi di Merda; Need 4 Speed Shift;

Le scatole possono pure morire se il prezzo da pagare - è proprio il caso di dirlo - è quello di acquistare giochi meno costosi direttamente online. Sony e Mediaworld permettendo, ovvio, ma le vie del Progresso sono infinite e non credo che questo medioevo commerciale continuerà a lungo, quindi lunga vita al Digital Delivery! Per i cartonati prevedo invece una sorta di nicchia rivolta alla vendita di sole Limited, Collector Edition e poco altro.

Giovanni "Giocattolamer" Donda
Autore di: Odio di Gomito

Chiedetemelo la prossima volta che devo traslocare.

Michele "Guren no kishi" Zanetti
Autore di: Time Waits for Nobody 8; Shin Megami Tensei Devil Survivor

In una scatola ci sono il supporto fisico del gioco, il manuale (a colori, si spera) bello profumato e fresco di stampa che scrocchia tra le mani, qualche volantino che pubblicizza l'ennesima guida dell'ennesimo JRPG. In alcuni casi ci sono anche vari extra: CD musicali, poster, cartoline, pupazzetti... anche una guida strategica intera (Demon's Souls anyone?). Il tutto fa la sua porchissima figura esposto sulle proprie mensole che chiedono pietà per l'eccesso di materiale. Circondarsi di oggetti inutili è caratteristica e status dell'uomo moderno; ritrovarmi con un codicillo tra le zampe o acquistare direttamente online mi toglie tutto il gusto e mi lascia solo con una fredda stringa di testo pesante qualche centinaio di mega da lanciare con un click. Che tristezza, ma che comodità, e le comodità e gli agi sono preponderanti nell'uomo videoludens moderno. Tutto scorre.

Simone "Karat45" Tagliaferri
Autore di: Ars Ludica; 1943; Risen; Fatale

Sono contrario alla soppressione delle scatole. Sarebbe un grave attentato alla cultura popolare italiana perché verrebbe minata la comprensione di un noto modo di dire che si troverebbe parzialmente scollegato dalla realtà. Anche i videogiocatori devono poter capire cosa significhi 'rompere le scatole', altrimenti si rischia la deriva volgare e il dominio assoluto dell'espressione 'rompere le palle', con grande gioia dei gestori delle piste da bowling, che vanno messi alla gogna alla stregua dei 'kebbabbari'. Anzi, propongo la realizzazione di un film a tema storico, finanziato con soldi pubblici, che renda evidente come le scatole dei videogiochi servano per mantenere viva la cultura dei nostri fottuti nonni, quei santi uomini che hanno costruito lo splendido mondo in cui stiamo vivendo.

Tommaso "Gatsu" De Benetti
Autore di: Babel 2.0

A me le scatole piacciono. Ma devono essere scatole belle: c'è qualcosa di più odioso di comprare il Blu-Ray di *The Wrestler* e trovarci dentro solo il disco, senza uno straccio di libretto, senza nemmeno una merdosa pubblicità delle uscite a venire? Perchè mai dovrei spendere i miei soldi per un prodotto poco curato, quando posso avere (quasi) lo stesso, gratis, a un click di mouse away? Se mi ostino a pagare, è solo perchè Aronofsky è Dio. Scatole belle sono quelle di Ico, Shadow of the Colossus e Silent Hill 2. Scatole brutte sono per dire quelle di Killzone 2, o qualunque altro gioco sia così pezzente da non mettere nemmeno i colori nel libretto. Quelle non mi mancheranno.

Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa
Autore di: Fatality; Esco di Rado; Nero Ludico; Colin McRae: Dirt 2; Wet

Le mie scatole son quasi sempre vuote, potrebbero esserlo almeno. Non ho bisogno di loro. Raramente concedo a un gioco una seconda tornata, mai a distanza di anni. Eppure adoro la traccia che lasciano sui miei scaffali e sui miei mobili. La mia vita può essere raccontata agli altri meglio con i frammenti del mio tempo libero che non con le immagini di qualche vacanza felice. Nessuno di noi è quello che ride sotto la Torre Eiffel, io sono quelllo che legge Ungaretti giocando a Gears of War e ascoltando gli Oasis. Le scatole mi raccontano, come qualsiasi oggetto presente in casa mia. Quello che scelgo di non buttare mi inquadra come quello che indosso e mi ricorda chi sono stato e chi vorrei essere. Porno volant, scatole manent.

Federico Res
Direttore

Non ha risposto, sta guardando per la tredicesima volta *Metal Gear Solid: Philanthropy*.

babel

SUPPORTA

Ringcast

Il primo **podcast** italiano dedicato all'industria dei videogiochi / INTERVISTE, COMMENTI e GOLIARDIA

Disponibile su **iTunes** (keyword: **ringcast**) e **ringcast.splinder.com** in streaming!

+

Corso per Videogiocatori Professionisti

Disponibile su **Youtube.** Blog del Dr. Vitoiuvara a **vitoiuvara.blogspot.com**

Trovate **Babel** anche su **Facebook**!

NERO LUDICO

Fuori non pioveva. La pioggia avrebbe reso tutto piu' perfetto. Marco fumava, Laura dormiva e un sole troppo caldo sembrava non essersi accorto di nulla.

Aveva smesso di urlare finalmente. Meno di un anno di convivenza e Marco gia' rimpiangeva quella donna di cui si era innamorato. "E' elegante oggi, forse lo e' troppo. Magari si vede con qualcuno, magari se lo meritato tutto questo„. No, Marco non era mai stato bravo a essere geloso. Gli bastava guardarla negli occhi per essere sicuro che non lo avrebbe mai tradito. E non era neppure cosi' elegante, a guardarla bene, ma sapeva come farsi bella con due straccetti dell'Oviesse. Non comprava piu' nulla di costoso da quando avevano cominciato a pagare il mutuo. Pareva non avere null'altro per la testa.

Gli venne in mente il giorno che l'aveva conosciuta, sul pullman per Latina. Non si era accorto nemmeno di lei quel giorno, troppo preso dal suo nuovo DS. Lei, pero', lo interruppe. Aveva smesso di leggere e si chiedeva cosa stesse facendo quel ragazzo di fianco a lei. Cosi', semplicemente lo chiese. Senza malizia alcuna, solo per curiosita'. Marco passo' il resto del viaggio a parlarle di videogiochi e si stupi' di vederla interessata. Se non lo era, senz'altro era un'ottima ascoltatrice.

Forse si era svegliata adesso, ma Marco non ebbe il coraggio di controllare. Guardava fuori dalla finestra e si stupiva di come tutto andasse avanti allo stesso modo. Non avrebbe dovuto comprare il 360, aveva ragione lei. Aveva sempre ragione lei. Era cosi' stufo dei suoi colleghi, pero', sempre con qualcosa di epico da raccontare. Laura non poteva chiedergli di rinunciare alla sua passione, non per una vita insieme o dei figli almeno, non gli bastava. Cosi' era uscito dal lavoro ed era corso in negozio. Sapeva che avrebbero litigato per questo, non gli importava. Le sarebbe passata dopo qualche giorno, forse glielo avrebbe rinfacciato per mesi, ma si sarebbe goduto Halo e FIFA durante lo sciopero del sesso.

Non sembrava respirare. Marco rimaneva a distanza come paralizzato, quello che vedeva non era certo una scena reale. Mentre i sensi ricominciavano a scorrergli nelle vene, si appoggio' le mani in testa e si sforzo' di trovare una via di fuga. Ma neanche il suo cervello respirava ancora. Per qualche minuto non fu in grado di elaborare un solo pensiero funzionante. Poi vide una macchina dei carabinieri fermarsi davanti al portone della palazzina, senza sirena, e capi' che era di spiegazioni che aveva bisogno ormai.

Il panico stava prendendo il sopravvento. Guardo' Laura, guardo' il 360. Tre led rossi di cui l'assistenza non si sarebbe occupata. Tre led rossi che non si potevano aggiustare.

Vincenzo Aversa

NEXT MONTH
babel

babel 018

COVER STORY fatality **QUANTO PUOI TANTO OSA** per passione dal 1986 **ESCO DI RADO** inseguendo l'oggettivo **ARS LUDICA** quegli strani oggetti del desiderio **ODIO DI GOMITO** scambiamoci un segno di pace **METERORE** chi ha ucciso la realta' virtuale? 3a parte **FRAME** drive me to the moon 1a parte **GIOCHI DI MERDA** who wants to beat up a millionair / spirit of speed 1937 / espn nba 2night **REVIEW** batman archam asylum / shin megami tensei devil survivor / dirt 2 /need for speed shift / the beatles rock band / wet / fatale / risen **1943** gli anni in cui morimmo **UNDERRATED** zoe / omega boost / oni **TIME WAITS FOR NOBODY** steal princess / the dark spire / super robot taisen og saga endless frontier **ARENA** cosa c'è in una scatola? **NERO LUDICO**

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/

BY NC ND