



# BOBEL

[WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT](http://WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT)

# 022

anno 4 numero 022 marzo 2010



*Basta  
parlare*



#### PROGETTO EDITORIALE

federico res  
COPERTINA  
tommaso de benetti  
GRAFICA E IMPAGINAZIONE

federico res  
gianluca girelli  
EDITING DEI TESTI

alessandro franchini  
michele siface

SITO WEB  
<http://www.parliamodivideogiochi.it>

GESTIONE AREA WEB

matteo ferrara  
paolo franchini  
BABEL È OSPITATO DA  
[www.issuu.com](http://www.issuu.com)

#### REDAZIONE

alvise salice  
cristiano ghigi  
ferruccio cinquemani  
federico res  
giovanni donda  
gianluca belvisi  
gianluca girelli  
marco barbero  
michele zanetti  
simone tagliaferri  
tommaso de benetti  
vincenzo aversa



COPYLEFT  
2007/2008/2009/2010 Babel Edizioni

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

**babel**

# MARZO 2010

WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

## C O N T E N T S



**ESCO DI RADO**  
LADRI DI RECENSIONI



**HEAVY RAIN**  
C'ERA UNA VOLTA MANUELA ARCURI



**TWFN SPRING CLEANINGS**  
PULIZIE DI PRIMAVERA

**022**  
2010

#### COVER STORY

Basta parlare 003

#### REVIEW

Chime 007  
Bayonetta 008  
Glory of Heracles 010  
Sands of Destruction 012  
Heavy Rain 014  
Alien vs Predator 016  
Le disavventure di P.B. Winterbottom 018  
Bioshock 2 019  
Battlefield: Bad Company 2 020

#### 1943

Il contagio che non ti aspetti 022

#### ARENA

Quando hai visto vincere Davide contro Golia? 028

#### ARS LUDICA

La sfida alla morte 004

#### ESCO DI RADO

Due final is megl che uan? 005

#### SPARATE AL CAPOVERSO

The 8-bit book - 1981 to 199X 025

#### TERRA BRUCIATA 021

#### LA TV CHE VIDEOGIOCA

Dante's Inferno Animated 024

#### TIME WAITS FOR NOBODY - SPRING CLEANINGS

Soma Bringer/Final Fantasy Anniversary/Final Fantasy II Anniversary/Super Stardust Portable 026

#### NERO LUDICO

Magra da morire 030



# COVER STORY

## BASTA PARLARE

Quando pure l'ultimo degli sviluppatori è in grado di mettere in piedi una grafica di tutto rispetto, poligoni e texture smettono di far pendere l'ago della bilancia. Questa generazione ha reso visivamente degne pure le peggiori seghe di software, è giusto e doveroso spingersi oltre la tecnica brutta. A farlo, magari più per necessità che per virtù, sono perlopiù gli indie game, pure quelli che hanno smesso di essere del tutto indipendenti. Quella roba intelligente e curiosa ha oggi finalmente i mezzi per fiorire e ritagliarsi pagine di interesse generale. Le Disavventure di P.B. Winterbottom non è un tappabuchi, ma un prodotto con sufficiente carisma per venderci allo stesso pubblico di Halo e Uncharted. Il suo 2d, i suoi colori e il suo protagonista non sembrano più datati dell'Unreal Engine sprecato altrove. Oggi Limbo sembra nato per stupire, non per accontentarsi, e finalmente il videogioco da Sundance Festival pare pronto per entrare dalla porta principale alla notte degli Oscar.

Parliamo di stile, non di arte. È nel momento esatto in cui si smette di catalogare questi pro-

dotti come puro sfoggio di estro creativo che gli si concede il rispetto che meritano. Non sono belli perché vogliono piacere, sono belli perché hanno buon gusto. Più Wind Waker che non Okami. Ma la rivoluzione non è solo estetica. Dopo anni di sviluppo industriale e meccanico, si è tornati a parlare di autori, non più di produttori. Braid è figlio di Jonathan Blow, così come Winterbottom deve tutto alle idee e alla volontà di due giovani ed esperti studenti americani: Matt Korba e Paul Bellezza. Non è poco in un mondo che riserva onori e fotografie solo ad una manciata di divinità terrestri.

Sento il vento che cambia. Vedo Epic divertirsi con Shadow Complex e vedo un Tomb Raider rinunciare agli scaffali e a un motore tridimensionale. Segno che le sicurezze dei blockbuster, di cui il mercato non è mai stato tanto pieno, cominciano a stare strette a chi i videogiochi li vuole inventare oltre che vendere. Segno che certe sicurezze, finalmente, sono state messe in discussione.

**Vincenzo Aversa**



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.

## La sfida alla morte



**B**uona parte della fascinazione esercitata dai videogiochi è dovuta al loro solleticare la fantasia di eccezionalità della morte tipica degli adolescenti, ovvero quella forma di egocentrismo che porta a credere che tutti prima o poi moriranno, tranne te. In questo senso è sintomatica la necessità di molti videogiocatori di 'non morire' o di limitare al minimo il numero dei fallimenti durante il gioco (da cui possiamo far derivare la necessità dei cheat che spinge molti a barare lì dove non si riesca a superare un qualsiasi scoglio). L'abbassamento generale del livello di difficoltà nelle produzioni videoludiche degli ultimi anni e l'impossibilità di commettere veri errori sono accorgimenti volti non tanto a eliminare la frustrazione, parola sempre più spesso usata a sproposito e associata a fenomeni molto diversi tra loro, quanto a impedire che il videogiocatore percepisca la necessità di sviluppare delle abilità per andare avanti, con, in caso contrario, l'impossibilità di proseguire. Quello che si ottiene è il disvelamento della mortalità in gioco, che altro non è se non l'idea della morte definitiva all'interno di una produzione videoludica.

Il concetto di videogioco si è molto modificato nel corso degli anni, questo è indubbio. Nati spesso come sfide lanciate da studenti universitari ad altri studenti della loro età, a cui la sfida tributava implicitamente un'intelligenza in grado di superarla, o quantomeno di affrontarla, si sono trasformati in uno Xanax per le masse, una fuga controllata dalla realtà che ogni

tanto richiede l'inserimento della carta di credito per essere perpetrata. La sfida all'utente era parte del gioco e in alcuni casi si traduceva in vere e proprie competizioni con tanto di premi prestigiosi, come nel caso di The Staff of Karnath (Ultima Play the Game, 1984) o degli Swordquest (Atari, 1982-1983). Il problema non è tanto fare confronti tra i videogiochi del passato e quelli del presente, confronto assurdo quanto sciocco da proporre nelle forme tipiche di una stampa che non ha sviluppato alcuna capacità critica e non è in grado di storicizzare l'importanza di un titolo senza ricadere nell'eterno cliché di "ci giocherei ancora", "non ci giocherei più". Prendere un vecchio titolo a 8-bit e mettersi a fare confronti con un Mass Effect qualsiasi, desumendo che quest'ultimo sia migliore partendo dai presupposti più ovvi, è il modo tipico di fare di chi ha adottato una visione del mondo velinizzata, in cui il presente e il passato vengono soppesati con strumenti puramente umorali e in cui si propone come modello di analisi soltanto la propria epidermica inettitudine. Il positivismo degli idioti, insomma.

Il giocatore e la morte non entrano quasi più in contatto. La sconfitta, seppur provvisoria e non necessariamente definitiva, tipica dei videogiochi, presuppone la capacità di prendersi la responsabilità del fallimento, invece di dare la colpa soltanto a improbabili difetti del gioco. I primi videogiocatori sapevano di dover affrontare delle prove ogni volta che si mettevano davanti allo schermo. Sapevano di poter fallire e la cosa non li stressava, ma li stimolava. In

fondo erano imbevuti di Tolkien e Star Wars e i ripetuti tiri dei dadi gli avevano insegnato che anche il personaggio più corazzato può essere sconfitto da un nemico apparentemente insolito per una questione di pura sfortuna. In fondo anche Achille, dopo aver seminato terrore e morte tra i troiani e averne ucciso il più forte, venne ammazzato da Paride.

Ma forse sto mitizzando troppo un'epoca che è giustamente morta. Come il cinema commerciale, anche i videogiochi hanno dovuto sviluppare con gli anni un linguaggio che gli permettesse di arrivare a un'udienza ampia ed eterogenea; e come il cinema commerciale, anche i videogiochi hanno dovuto imparare a solleticare gli umori più bassi dell'essere umano per riuscire a gratificare la più vasta udienza possibile. In questo processo di normalizzazione, la vittima principale è stata proprio la morte, rimossa dalla coscienza stessa del medium. Lì dove viene permesso di dimenticare o di ignorare la morte, ovvero lì dove si può scostare lo sguardo dallo specchio della Gorgone, si celano le massime possibilità di sviluppo e di diffusione. In fondo l'anima stessa del capitalismo non è l'eterna lotta contro l'inesorabile passare del tempo? E non è il sogno di sconfiggere la morte a guidare l'intera evoluzione umana?



## Vincenzo Aversa

Professore Nerd

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

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

# ESCO DI RADO (MA GIOCO PURE TROPPO)

## Due final is megl che uan?

Questo Esco di Rado è un modo piuttosto subdolo per parlare di Heavy Rain. Tutto perché mi hanno rubato la recensione, brutti bastardi. Voi non lo sapete infatti, e se lo sapete qualcuno ha fatto la spia, ma abbiamo un metodo per gestire chi recensirà cosa in Babel. In un'area privata del forum di Parliamo di Videogiochi, che chiameremo per comodità "area nella quale Tommaso De Benetti apre decine di topic apparentemente tutti uguali ma che si differenziano per piccoli particolari che capisce solo lui", è stato creato un topic di prenotazione. In quello, senza alcun limite di tempo, ognuno piazza la sua bandierina sul territorio. È come fare la pipì su un videogioco per rivendicarne il controllo, solo baginando meno. Metti che voglio recensire Mass Effect 2, per esempio, lo dico quando i genitori di Shepard cominciano a pomiciare e non corro rischi. Gianluca Girelli, appassionato di giochi di auto, è dal 1991 che si è prenotato per quella di Gran Turismo 5. Michele Zanetti no, lui non si deve mica prenotare, che tanto quello che gioca lui non se lo caga nessun altro di noi. Un giorno ero in ospedale, malato con la febbre altissima, la bambina mi aveva vomitato tutta la notte, avevo forato una gomma, la mia donna aveva un ritardo (fortuna che nemmeno la conoscevo) e qualcuno si è prenotato per la recensione di Heavy Rain. Brutto bastardo.

Eppure non so se mi sarebbe piaciuto recensirlo il gioco, lo dico senza sindrome da volpe e uva. Perché, per farlo bene, non puoi fare a meno di guardarti qualcuno dei ventidue finali possibili. Non puoi giudicare la qualità delle scelte concesse dal gioco se non considerandone gli effetti nei capitoli successivi. Non puoi, quindi, lasciare che Heavy Rain

sia quello che è stato per me: una storia più che un videogioco. Non puoi perché Heavy Rain è anche un videogioco, nonostante lo nasconda bene, e perché ogni storia è diversa dalle altre ventuno.

Prima di oggi, ero stato sempre contrario ai finali multipli. Tranne forse solo in Silent Hill 2, dove era l'immedesimazione del giocatore e non le sue scelte a determinare l'ending, avevo sempre pensato che non si potesse costruire una buona sceneggiatura se non dopo attenta progettazione. Magari durante la costruzione sei costretto a cambiare i materiali, ad impiegare più tempo, a rivedere alcuni dettagli per qualche imprevisto, ma alla fine quella che tiri su è la palazzina del disegno. Come un Tom Tom, lo sceneggiatore deve essere bravo a ricalcolare il percorso per condurre il giocatore alla destinazione scelta, non a cambiare il punto di arrivo. Perché a lui hai dato un obiettivo, uno solo, e lo inganni se l'obiettivo cambia non appena si avventura nel bosco. Un buon videogioco, pensavo e penso tutt'ora, deve illudere il giocatore dell'unicità della sua avventura, non deve creargli addosso una storia che gli si addica ma che è incoerente con tutto quello che lo circonda.

Prima di oggi, dicevo, perché Heavy Rain ha bisogno dei finali multipli per spaventare, angosciare e costringere il giocatore ad agire indossando una maschera. Se il finale fosse certo, sarebbe impossibile andare nel panico, nessuno sceglierebbe mai di rinunciare ad una prova difficile o di non buttarsi dal terzo piano per non morire. Come in un film horror si allontana la paura ricordandosi della finzione che regola e origina lo spettacolo, così in Heavy Rain sarebbe sufficiente la consapevolezza di un tra-

guardo lontano (buono o cattivo, non importa) per svuotare l'esperienza di gioco di ogni emozione umana. Nessuno ci crede che Bruce Willis possa morire nel primo quarto d'ora di film. Se qualcuno prova a ucciderlo, quindi, è certo vada incontro al peggiore dei fallimenti. Invece, nel gioco di David Cage, non puoi sapere quale sia il quarto d'ora buono per morire e provi così a vivere, a volte non curandoti di agire da eroe, a volte solo bramando il respiro successivo.

Da ragazzino, giovane e promettente suonatore di fisarmonica, ricordo di aver adorato i libri a bivi. Per qualche giorno lessi e rilessi quei quattro volumetti che mi avevano regalato alla ricerca di ogni scenario possibile. Poi, appena terminato il lavoro, smisi di amarli. Perché scoprire le sliding door di quelle avventure era come stuprarle. Il libero arbitrio, brutale fardello umano, è tanto la decisione quanto il dubbio che tale decisione sia errata. Sma scherare il dubbio, privarlo cioè del velo di incertezza che lo rende tale, trasforma una trama nel pezzo inanimato di un progetto più grande. Scoperto l'ingranaggio, non è più possibile apprezzare la magia di un orologio che segna il tempo secondo per secondo.

Il mio Heavy Rain ha un inizio, uno svolgimento e una fine. Quello che posso raccontare è quello che ho scelto di vivere per i miei personaggi, plasmati a mia immagine e somiglianza, non quello che sarebbe in grado di offrirmi se volessi scuoiarlo. Per questo, i suoi finali multipli sono ospiti graditi in casa mia solo fino a quando avrò la forza di non scartarli.



**Quasi tutti i personaggi del gioco possono morire prima di arrivare alla fine del gioco. O forse proprio tutti, non posso saperlo**

www.italiatopgames.it

### ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	PSP	DS	WII	B
<b>CHIME</b>	-	-	-	-	-	-	7
<b>BAYONETTA</b>	8.9	8.9	-	-	-	-	8
<b>GLORY OF HERACLES</b>	-	-	-	-	-	-	7
<b>SANDS OF DESTRUCTION</b>	-	-	-	-	-	-	6
<b>HEAVY RAIN</b>	-	8.9	-	-	-	-	7
<b>ALIEN VS PREDATOR</b>	7.2	7.2	7.2	-	-	-	3
<b>WINTERBOTTOM</b>	-	-	-	-	-	-	9
<b>BIOSHOCK 2</b>	8.7	8.7	8.7	-	-	-	7
<b>BATTLEFIELD: BC2</b>	9	9	9	-	-	-	9

#### 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!

# CHIME

*Si può giocare per più...*

piattaforma 360 sviluppatore zoe mode produttore one big game versione pal provenienza uk

a cura di **Vincenzo Aversa**

**C**hime non lo giochi per i bambini a cui è destinato parte dell'incasso. Magari lo compri per loro, che puoi immaginarti schede con Microsoft Point sui camion degli aiuti umanitari, ma poi lo giochi perché è meglio di tanta immondizia che vedi su iPhone o negli elenchi torrent di PSP e DS.

Chime è facile da descrivere, pure troppo per essere un puzzle. Per metà è Tetris con i pezzi stravolti da una guerra nucleare, per metà è Lumines che ha smesso di doparsi e la terza metà è Elettroplankton senza quella faccia da artista incompreso. Quello che ti chiede Chime è di riempire lo schermo al cento per cento, come in un test per non fare il militare. Prendi i pezzi a disposizione, posizioni i pezzi a disposizione. Quando non c'è il tempo a correrti su per il culo, è persino un'attività rilassante. Come in un puzzle vecchia maniera, quelli con il paesaggio di montagna o le barche a vela, ricomponi l'immagine sulla scatola. In questo caso l'immagine è un rettangolo a tinta unita, ma è davvero la stessa cosa. Mentre lo fai, però, siccome sei un videogiocatore e passi da quelle parti, componi musica e figure partendo da piccoli quadrati tre per tre. Il quadrato comincia a colorarsi e tu hai il tempo per renderlo più maschio. Quando cresce ricomincia a colorarsi di nuovo e tu puoi ancora fare di lui un uomo migliore. Finché ti riesce, all'infinito e oltre sulla carta, al massimo fino a ricoprire tutto lo schermo nella realtà. Mentre ti ingarbugli il cervello con figure e colori psichedelici, però, una barra verticale ti si strofina di fianco e si mette a suonare quello che le passa per la testa.

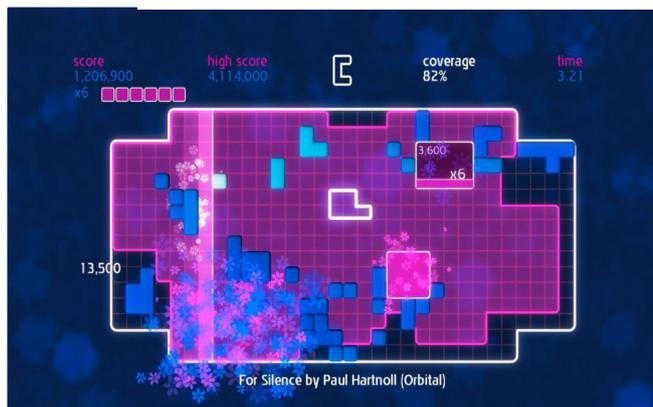
Ad ogni figura corrisponde un suono diverso, ad ogni figura più grande un altro ancora. Neanche te ne accorgi, ma nel giro di quattro partite, che due non ti bastano per capire come funziona esattamente il giocattolo, sei alla Scala dei videogiochi a suonare il tamburello. Probabilmente Verdi non ci scriverebbe un'opera e Muti non porterebbe la sua fiera spocchia a dirigerla, ma è roba che ti faresti ad ascoltare per strada.

Quando corrono le lancette, invece, Chime non è affatto rilassante. Ma è pure quando lo giochi da professionista che sbatti il grugno contro i suoi limiti da prodotto semplice semplice. Perché la crocetta del pad 360 deve morire soffrendo tantissimo e senza la possibilità di chiedere aiuto, e perché lo schermo tanto grande è lì solo per ricordarti che stai giocando con la crocetta del pad 360.

Chime non lo giochi per i bambini, ma non puoi non giudicarlo tenendo in considerazione il suo buon cuore e lo scopo per cui vive. Fosse un puzzle game qualunque, non sarebbe ugualmente da buttare, ma vorresti avere la seconda parte. Una sorta di lato b con scenari a tempo e incastri ragionati. Perché il lato a, quando non vuoi solo passare un po' di tempo ascoltando musica, è una cantilena che può annoiare presto. Ma Chime è quello che è, un prodotto realizzato per un buon motivo e venduto ad un prezzo miserabile. Un buon prodotto, che spero un giorno di vedere al completo su qualche portatile e senza la crocetta del pad 360. Perché deve morire, la crocetta, a testa in giù nell'olio bollente e con Pupo, Emanuele Filiberto e Toto Cotugno che gli cantano Italia Amore Mio, ma hai visto mai che a te riesce di

salvare o migliorare la vita di qualcuno.  
7

**Chime è solo il primo di (si spera) una serie di giochi prodotti a scopo benefico**



# BAYONETTA

*La visione della pheeega da vicino*

console ps3 360 sviluppatore platinum games produttore sega versione pal provenienza giappone

a cura di **Ferruccio Cinquemani**

**B**ayonetta è probabilmente il gioco di sberle definitivo. Il sottogenere dei giochi di mazzate tecnici è nato col primo Devil May Cry e si è evoluto passando da Ninja Gaiden e relativi seguiti, God Hand e pochi altri titoli minori. Certo, nel DNA c'è anche Street Fighter e un'altra dozzina di titoli del passato. Però, per essere quella di un genere quasi decennale, non si tratta di un'impostazione che si sia evoluta molto. Bayonetta non aspira a rivoluzionare il genere a cui appartiene. Si tratta, più che altro, del tentativo di creare l'esemplare più ambizioso, di accelerare e caricare tutto oltre i livelli di guardia e infine di gettare una bomba nucleare sul risultato, giusto per speziare un po' il piatto finale.

Detto in altre parole: Bayonetta è un'estremizzazione di titoli già estremi come Devil May Cry e Ninja Gaiden. E per "estremo" intendo sia l'estetica, sia la meccanica. Giocandolo la prima volta, però, c'è una buona probabilità di non accorgersene neanche. La struttura segue uno strano andamento: combattimento - boss - cutscene - altro boss - cutscene - combattimento - cutscene - cutscene - cutscene. La prima passata a Bayonetta è un viaggio confusionario fra una storia delirante, un sistema di combattimento che appare ripetitivo e continue variazioni alle meccaniche di gioco che lasciano confusi, storditi e anche costipati. Lo spaesa-



mento dura fino alla fine, con cutscene progressivamente sempre più prolisse, fiacche e kojimiane. La prima volta che si arriva ai titoli di coda è quasi sicuro che si mormori un "mah". Il giocatore pigro scrollerà le spalle, andrà a vendere il gioco e se ne dimenticherà. Preso come ottopolante, come gioco da una passata e via, Bayonetta è pessimo. Manca di accessibilità, di ritmo e di leggerezza.

Ma io non sono un giocatore pigro. Non sempre, almeno. E perseverare, in questo caso, paga. Durante

una seconda tornata fatta saltando tutte le cutscenes e concentrandosi sul combattimento, Bayonetta sboccia. Restando in tema con la sobrietà della protagonista: se il primo giro è una toccatina di tette, ogni successiva giocata è un'orgia progressivamente sempre più fuori controllo. Alla fine, con le gambe tremanti e la spina dorsale che vibra, sei disposto a giurare che Bayonetta sia uno degli action più profondi mai prodotti. Il merito di tutto ciò è nel sistema di combattimento.

L'unico paragone azzeccato è quello con Street Fighter 4. Di per sé il sistema di combattimento non è complicato e le mosse sono basate su combinazioni piuttosto semplici. Come Street Fighter 4, però, è nel tempismo, nella combinazione delle mosse e nei dettagli che si apre la profondità. Non è un caso che la guida di Bayonetta sia lunga 400 pagine. Bayonetta ha un enorme numero di oggetti sbloccabili, mosse da acquistare e armi aggiuntive, e le possibili combinazioni di tutti questi elementi sono

(sotto) Leccalecca e cosce a parte, l'estetica di Bayonetta è a metà fra barocco e Gaudi





*(sotto) Bayonetta è una strega e come tale ce l'ha un poco con Dio. I nemici, quindi, sono angeli, arcangeli ed emissari dell'Onnipotente. Difficile pensare a una premessa simile pensata da uno studio occidentale*



così tante e così ben studiate, che a guardare il video di un livello giocato da chi davvero conosce il sistema ci si sente incapaci. Si tratta di un gioco rigiocabile come pochi, in cui una partita fatta da un principiante appare radicalmente diversa da quella di un

esperto. Uno dei pregi migliori di Bayonetta, fra l'altro, è che questa curva di apprendimento non costa sudore, lacrime e sangue come in un Virtua Fighter. Si impara senza necessariamente morire decine di volte di fila, ma applicando un pizzico di creatività agli elementi di gioco.

Bayonetta è un gioco fatto per un tipo di videogiocatore molto specifico. Non è un gioco da una botta e via (achievement unlocked: fai almeno tre doppi sensi a sfondo sessuale in un articolo su Bayonetta). È un gioco per chi

ama spolarli, i giochi, e succhiarne il midollo. Il suo difetto principale sta nel non mostrare fin dall'inizio la propria flessibilità e profondità. Oltre ad avere un'estetica discutibile e una storia giapponese nel peggior senso possibile, naturalmente. E se, alla fine, pochissimi giocatori sembrano aver colto la qualità immensa di questo titolo, la colpa è probabilmente degli sviluppatori stessi. Per chi ha dentro di sé lo spirito del guerriero, questo gioco è una pietra miliare come se ne trovano poche nella storia dei vi-

degiochi. Per tutti gli altri, con meno tempo e meno curiosità, si tratta dell'ennesimo gioco giapponese strambo e solo parzialmente interessante. Bayonetta, in fondo, non è poi diversa da tutte le altre donne che ti fanno pensare prima di dartela. (achievement unlocked: chiudi un articolo su Bayonetta con una pessima battuta sessista).

**8**

# GLORY OF HERACLES

## Jrpg sconosciuti

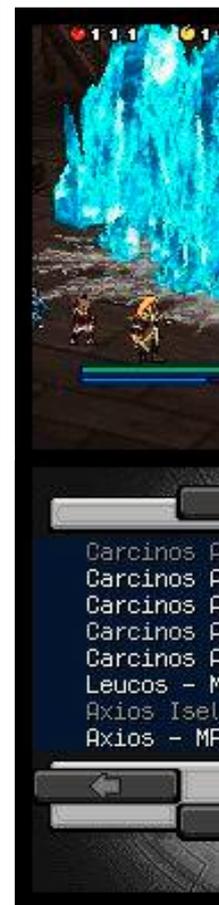
console ds sviluppatore paon corporation produttore nintendo versione usa provenienza giappone

a cura di **Michele Zanetti**

**G**lory of Heracles (Hercules no Eikō: Tamashii no Shōmei) è il quinto episodio di una serie sconosciuta, che è rimasta confinata al Giappone ai tempi di Famicom e Super Famicom e poi interrotta dal fallimento di Data East (di cui i più vecchierelli ricorderanno almeno un titolo, provato nel corso della propria vita di giocatori). Paon è in parte ciò che è sopravvissuto di Data East, che con l'aiuto di Nintendo e dello script writer originale Nojima Kazushige (ormai freelancer) è riuscita a mettere in piedi questo episodio, fruibile anche se non si conoscono gli altri.

GoH è ambientato in una Grecia mitologica "leggermente" rivisitata (non penso che avessero delle case come quelle che ci vengono mostrate, né tanto meno che le strade fossero illuminate di notte da lampioni con sfere di vetro in cima). Avremo il controllo di un silent protagonist che ha perso la memoria, al quale presto si aggiungeranno altri comprimari smemorati. La perdita delle loro identità, voluta o fittizia, è molto importante per la bella trama che fa da sfondo ad un'avventura dalla lunghezza normale, piena di colpi di scena e rivelazioni. Ogni protagonista è trattato davvero bene e ha un suo peso nella storia, che non mancherà di assumere proporzioni ben più grandi di quanto si potesse immaginare all'inizio. Ottimi pure l'adattamento e lo script, con alcune frasi, in certi frangenti, in grado di far riflettere.

GoH propone una struttura città-dungeon-città-dungeon all'ennesima potenza. C'è da chiedersi perché, con la quantità spropositata di armi, armature, accessori e oggetti con cui si viene a contatto, i programmatori abbiano messo un limite all'inventario. Duecento slot disponibili sembrano tanti, ma verranno riempiti fin troppo velocemente, considerato anche che è possibile forgiare armi partendo da quelle



vecchie e aggiungendoci vari materiali: siccome i fabbri non si trovano in ogni città, dovrete portarvi appresso oggetti che resteranno inutilizzabili per chissà quanto tempo. In GoH stare aggiornati con gli equipaggiamenti è molto importante. Ogni equipaggiamento dispone di tre slot che possono nascondere un'abilità passiva, una tecnica o una magia, o tutte e tre insieme. Nelle città, gli alchimisti possono sbloccare questi bonus, che restano attivi fino a quando si indossano gli oggetti di rito. Ma i soldi non crescono sugli alberi, e star dietro alle esigenze di cinque personaggi non è proprio economico. Dovrete perciò decidere se mantenere equipaggiamenti datati e sbloccare i vari bonus, investire nella foggatura o arrangiarvi con quanto elargito generosamente

dalle tante ceste del tesoro in cui incapperete nei dungeon, magari tenendo gelosamente gli oggetti "rusty". Questi ultimi sono totalmente inutili nella loro forma base, ma se tirati a lucido negli appositi negozi potrebbero rivelarsi ottimi. La riuscita della lucidatura dipende dalla vostra fortuna, la quale diminuisce ogni volta che saccheggiate le abitazioni degli NPC (gli armadi somigliano molto pericolosamente a quelli di Dragon Quest...). Sia quel che sia, i personaggi potranno lo stesso poco se prima non avranno imparato qualche incantesimo.

Le magie si ottengono pregando dinanzi a delle apposite statue di dèi, nei loro rispettivi templi o a Prometeo, nel basamento di molte case di alchimisti. Al successivo level-up le magie ri-

chiede si renderanno disponibili. Molte di queste possono essere potenziate a vari livelli, tramite dei mini game da risolvere col pennino. Questi si sbloccano parlando con delle ninfe nei templi o vicino alle statue di Prometeo. In battaglia, il potenziamento delle magie è stato reso facoltativo ed è possibile skipparne la rappresentazione per velocizzare gli scontri. Un'ottima scelta che migliora la versione originale del gioco, visto che i combattimenti casuali sono molto frequenti, anche per colpa della velocità da bradipo con cui si muove il proprio personaggio.

Il fulcro del gioco sono proprio le battaglie, a turni, visto che l'esplorazione dei linearissimi e poco ispirati labirinti non causerà particolari problemi. Sopravvivere invece è un'altra cosa. In battaglia,

*I mini game opzionali per il potenziamento delle magie sono piuttosto vari: trascinare numeri giusti al posto giusto, disegnare linee da un oggetto all'altro, centrare dei cerchi che girano velocemente e molto altro. Un po' una rottura, però*



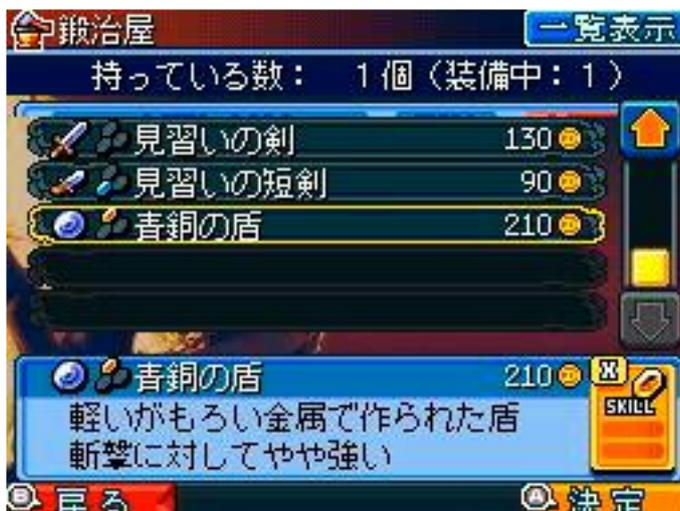
sullo schermo inferiore avremo una rappresentazione stilizzata con la disposizione degli sprite amici e nemici su due scacchiere divise in 5x2 caselle separate tra loro. Cinque personaggi voi, massimo dieci i nemici. In basso ci sono numerosi comandi, tra cui un'opzione per settare in automatico ogni personaggio (che agisce comunque dietro conferma). Oppure basterà premere select per far partire tutto in automatico e sperare che l'IA, parzialmente configurabile, non vi rovini. Sullo schermo superiore avremo la rappresentazione in 3D dello scontro in corso tra le parti in causa, mentre in quello inferiore scorre un esaustivo log con tutte le info relative al corso della battaglia. Potete dare l'input dei comandi col penino (scomodissimo) o sfruttare il tasto "A" fino allo sfinimento. Uc-



*Hirota Yoshitaka firma in buona parte la colonna sonora. Per ovvi motivi non assomiglia a quanto fatto nella serie Shadow Hearts, ma è comunque un buon lavoro, di qualità e d'atmosfera. Più temi diversi per dungeon e città non avrebbero però guastato*



cisi i nemici in prima linea dovreste aspettare che il turno finisca, cosicché all'inizio di quello successivo gli avversari che erano in seconda linea passano in prima e siano finalmente colpibili. Ogni cadavere resta sul campo, disponibile a prendersi colpi extra fino ad un Overkill. L'Overkill porta in saccoccia punti magia per chi la esegue, e visto che le magie sono piuttosto esose in fatto di MP, è un buon metodo per ricaricarli. Ogni incantesimo, inoltre, a seconda del suo elemento, sfrutta un tipo di etere la cui quantità è sempre visibile sullo schermo. Ad ogni turno e uccisione l'etere aumenta, ma scende anche se sono i nemici ad usare le magie. Se non si ha etere sufficiente per l'incantesimo in corso si potrà comunque lanciarlo, ma subiremo un danno parziale ai nostri punti ferita detto "riflusso". Capita anche ai nemici. Gli scontri purtroppo sono lunghi. Per non parlare delle boss fight, alcune tirate così a lungo da scoraggiare i meno pazienti. Senza strategia e senza un uso oculato e ragionato



di tecniche e incantesimi non si va da nessuna parte. GoH è piuttosto impegnativo e poco accomodante, in particolare verso le fasi conclusive. A livello tecnico si vede che è un prodotto con quasi due anni di lavoro sulle spalle. Città e dungeon sono rappresentati in un 3D semplice nel quale è inserita una telecamera intelligente che ruota e modifica l'inquadratura nei punti giusti, al momento giusto. Potete anche spostarla manualmente voi. Personaggi e mostri hanno subito un trattamento difficilmente spiegabile. Alcuni sembrano dei pupazzetti tridimensionali molto semplici, su cui è stato applicato una specie di cel shading dai contorni bruttini (linee nere); mentre in altri casi sembrano sprite bidimensionali sempre ricoperti di cel shading. Il dettaglio non fa gridare al miracolo, considerato che in alcuni casi non si riesce a capire molto bene cosa si abbia di fronte. Se nei dialoghi non mi avessero detto che un certo personaggio era una donna non me ne sarei

mai accorto. Mah. Le animazioni sono buone mentre gli effetti speciali potevano essere curati decisamente meglio. L'uscita in occidente di Glory of Heracles è un'occasione per scoprire un buon titolo dai discreti valori di produzione. Non è il gioco che vi farà stracciare le vesti ma fa bene il suo dovere. **7**

# SANDS OF DESTRUCTION

*Ti faccio diventare sabbia*

console ds sviluppatore image epoch produttore sega versione usa provenienza giappone

a cura di **Michele Zanetti**

**S**edici mesi dopo l'uscita di World Destruction: Michibikareshi Ishi, anche l'utenza occidentale può godere dell'ultima fatica di Katō Masato (sceneggiatore) e Mitsuda Yasunori (compositore), guarda caso quasi in contemporanea alla messa in onda del relativo e mediocre anime sui palinsesti USA. La storia è decente e abbastanza interessante fino alla fine, anche se il profilo dei personaggi avrebbe potuto essere approfondito meglio. In un pianeta per la maggior parte ricoperto di sabbia, dove si fa la spola tra un continente e l'altro a bordo di apposite navi, un ragazzo di nome Kyrie ha il potere di distruggere il mondo. E quando vivi in una società dominata da uomini bestia che regnano sugli umani e li disprezzano, cambiare lo status quo può essere una buona cosa. Magari con l'aiuto del Fronte per l'Annientamento del Mondo di cui fa parte l'eroina del gioco, Morte. Ora, ci troviamo subito di fronte ad un serio problema, che non riguarda la pessima compressione del filmato d'apertura né il brano musicale che lo accompagna: si tratta invece del doppiaggio americano, decisamente orribile. Non che Kyrie fosse chissà cosa in originale, ma almeno tutti gli altri erano piacevoli da ascoltare. Purtroppo SOD è imbottito di cut scene doppiate che cercano di mantenere un feeling da anime, con tonnellate di dialoghi, inquadrature ecc., basate sull'effettivo motore di gioco.

SOD ricorda molto Xengears, per la sua realizzazione tecnica, con ambienti tridimensionali (più contenuti rispetto al capolavoro Square) su cui si muovono sprite a due dimen-

sioni. Anche i dungeon sono generalmente piuttosto contenuti, nonché zeppi di scontri casuali. Durante l'esplorazione verrete fermati da vari puzzle, studiati palesemente per costringervi a girare ripetutamente per i corridoi dei dungeon, al fine di aumentare artificialmente la longevità del gioco (venti ore circa), facendovi combattere ancora, ancora e ancora. La rappresentazione dei combattimenti è classica, ma con la novità che lo scenario del combattimento si estende anche sullo schermo superiore, dando quindi la possibilità di affrontare nemici volanti o boss imponenti che mostrano più punti sensibili da colpire. Ciò che delude veramente di SOD è proprio il sistema di combattimento, privo di un bilanciamento adeguato che avrebbe potuto renderlo qualcosa di molto buono.

Ai tasti XYAB sono associati vari comandi: attacco forte con cui stordire il nemico (Blow), combo veloce (Flurry), oggetti e tecniche, difesa. I colpi portati a segno variano se si sta puntando un nemico a terra o in volo. Nel caso il vostro attacco stordisca il nemico, potrete ricorrere ad un attacco "follow up" per infierire su di lui. Alla pressione di "A" otterrete i comandi per usare le Blood Skill (tecniche speciali d'offesa), le Life Skill (tecniche speciali di recupero) e gli oggetti. Ora, il bello è che queste tecniche e gli attacchi "X" impallidiscono di fronte a quanto si può fare con "Y", ma sulle prime non ve ne accorgete, poiché le combo sono deboli e colpire singolarmente facendo danni maggiori ed avere la possibilità di stordire i nemici e usare un follow up è maggiormente conveniente. Il gioco vi



depista molto bene, o meglio, cerca di sputtanarsi il più tardi possibile. Nel mentre, alla fine di ogni scontro, avrete guadagnato un bel po' di punti da spendere nel potenziamento degli attacchi.

I colpi fisici possono essere aumentati in potenza a discapito dell'accuratezza, o viceversa. I colpi speciali, invece, in potenza a discapito del consumo di SP per usarli, o viceversa. I colpi e le tecniche seguenti e più performanti si sbloccano raggiungendo determinati livelli in quelli precedenti. Presto però inizierete ad accorgervi che qualcosa non quadra. Gli scontri saranno sempre più lenti, i nemici avranno sempre più punti ferita e i boss inizieranno a comportarsi in maniera bizzarra. In

battaglia ogni vostra azione consuma un Battle Point. Ne avete due di base, ma potete aumentarli equipaggiando i personaggi con oggetti a loro affini (hanno un cuoricino rosso), e soprattutto con altri due metodi: sfoderare un attacco critico o portare a segno 10, 20, 30, 40 hit di fila. Ad ogni successivo BP si usa il colpo seguente a quello appena lanciato, o si ripete lo stesso nel caso non sia disponibile altro. Esaurita l'intera sequenza, in caso si abbiano ancora BP è possibile accedere ad un colpo speciale fisico, una Blood Skill speciale o una Life Skill speciale.

Qualcosa non quadra, comunque, e lo capirete bene al primo boss di categoria Primal: diventa evidente che i boss ba-

**SEGA** mantiene il nome "World Annihilation Front" nello script, ma il titolo del gioco cambia. Dal testo nipponico non è sopravvissuto neanche un "terrorist", sostituito con altre parole o modificando intere battute. La traduzione poi differisce in parecchi punti dall'originale, con frasi mancanti o aggiunte, abbellimenti eccessivi o troppi addolcimenti



*Durante lo svolgersi della trama, alcune battute dei personaggi (Quips) vengono registrate in un'apposita schermata dove se ne possono equipaggiare fino ad un massimo di quattro a testa. Nel caso si attivino in battaglia, godrete di effetti extra come maggiore esperienza, soldi, attacchi, difesa...*



rano in maniera eclatante, agendo anche 5, 10, 15, 20 volte di fila e non rispettando per niente la sequenza di turni indicata nell'apposita barra in basso a sinistra. Ogni boss in SOD ve lo farete un paio di volte o più, causa pessima programmazione dell'IA e cheap trick vari spammati come se piovesse quando stanno per morire, e all'ennesimo Game Over sentirete puzza di bruciato. Nel momento in cui raggiungerete il livello 20, equivalente a sette potenziamenti massimi disponibili per ogni tecnica, otterrete un bonus su come farla progredire. Chissà cosa succede con le combo del tasto "Y" fino ad ora bellamente ignorate. Bam! Sputtamento avvenuto. E' possibile legare la combo 1 alla 2 e poi alla 3. Ecco

che i conti tornano. In pratica non avrete più bisogno di tre BP per lanciare tre combo separate, sperando di far partire o il colpo speciale o una Life Skill speciale, ma ne avrete la certezza matematica, in quanto lancerete tutta la sequenza di combo, insieme, minimo dieci colpi con un solo, misero, BP. E' la devastazione dei boss e la morte di ogni scontro casuale. Non avrete bisogno d'altro che di impilare combo su combo con cui guadagnare facilmente attacchi critici, BP e spammare colpi speciali e buff a raffica.

La difficoltà del gioco scende a zero: tutte le altre tecniche diventano inutili. Kyrie (in particolare verso la fine del gioco) accompagnato da Taupy e Rhi'a, sventrano qualsiasi cosa gli si pari davanti, dotati inoltre di

Life Skill e colpi speciali a prova di boss (beh, più o meno). Gli altri tre comprimari diventano inutili. Si è detto che la versione nipponica è stata messa insieme in fretta e furia per non sfiorare la dead line, uscendo con un bilanciamento della difficoltà semi inesistente; considerata la versione americana non oso pensare come dovesse essere quella originale. Adesso capite perché i boss barano: è l'unico modo che hanno per fermarvi. Ci pensano comunque i dungeon, malamente strutturati, e i loro puzzle, a darvi la marcia in più che vi serve. Con tutti quei combattimenti sarete sempre sovrapotenziati, sia a livello base che di tecniche. È estremamente raro che dei nemici normali riescano a sfiorarvi o a farvi più di un solo HP di

danno. Assurdo, come pure la presenza di un certo oggetto nel dungeon finale che rende l'ultima parte una baggianata.

Però finché il gioco dura, senza rovinarsi, è carino. Anche se le città piccole e gli NPC inutili, i combattimenti laggosi e la mancanza di libertà (il gioco è troppo legato a doppio filo con lo svolgersi della trama), la struttura "se non prendi l'oggetto X prima dell'evento Y, scordatelo in seguito" e altro, contribuiscono ad abbassarne la valutazione.

6

# HEAVY RAIN

## Per molti ma non per tutti

console ps3 sviluppatore quantic dream produttore scee versione pal provenienza francia

a cura di **Gianluca Girelli**

**N**on so se Heavy Rain si possa definire "il prossimo passo dell'evoluzione videoludica", come sostenuto da Terry Gilliam durante la presentazione ufficiale, tutt'al più può esserlo per il filone dei film interattivi. Stia alla larga chi concepisce il gameplay unicamente come controllo totale degli eventi, che è un po' come criticare un Super Mario perché non si spara abbastanza. HR rimane imbrigliato in meccaniche antidiluviane, che nonostante tutto dimostrano di funzionare discretamente, aggiungendo alcune novità e facendo da apripista ad un nuovo genere, quello degli "interactive drama".

Nello speciale "Meteore: Che fine hanno fatto i film interattivi?" (che avrete sicuramente letto, vero?), si parlava di come avventure grafiche e laser game si siano evoluti in molte delle tipologie di videogiochi odierni. Se il videogame tradizionale è l'Homo Sapiens evoluto a discapito dell'Homo di Neanderthal, HR è l'evoluzione di quest'ultimo che vuole prendersi la sua rivincita evolutivista.

HR aggira il problema derivante dall'utilizzo di scene filmate e farcisce il tutto con una spolveratina di Shenmue. Rispetto alle avventure, HR è privo di enigmi, utilizzati nelle prime per compensare la scarsa componente action rispetto a quella narrativa, mentre rispetto ai laser game offre in più l'escamotage di filoni che proseguono indipendentemente la morte dei protagonisti, neutralizzando così la frustrazione del dover ripetere le stesse sequenze per arrivare alla fine. HR è un continuo saliscendi di emozioni. Riesce bene dove il gameplay si slega un poco dalla natura fortemente guidata del

titolo, così come nelle sequenze caratterizzate da un gameplay indiretto, quello emozionale che avrebbe dovuto impennare l'intera avventura e in cui HR dimostra di funzionare alla grande. Ma queste rappresentano sì e no il 10% di tutto il gioco, persino Chronicle 1, ex tech demo presentata eoni fa e riproposta all'uscita del titolo sotto forma di DLC, sembra osare di più.

Fallisce nella capacità degli attori virtuali di generare una vera empatia, e non è solo un problema, paradossalmente, di arretratezza grafica. Se fosse un film, HR avrebbe uno dei peggiori cast di sempre: perché mi dovrei immedesimare in un protagonista con uno sguardo

da fesso e perennemente perso nel vuoto? E' uno dei problemi comuni derivanti dall'utilizzo dei sintespiani: più sono vicini al reale, più viene facile evidenziarne i difetti rispetto ad una persona reale. Probabilmente Quantic Dream avrebbe fatto prima a riprendere gli attori direttamente con la videocamera, magari Full HD, invece di impiegare numerose risorse per il 3D. Se nessuno si lamentava di uno Snake con bocca paralizzata e senza occhi, le pupille fisse di Madison & co. saltano subito all'occhio come qualcosa di finto. In HR i personaggi non sembrano "vivere", non sembrano ragionare, pensare ai loro problemi, concentrarsi sui discorsi degli altri. Lo fanno a tratti, di nascosto, in alcune

scene e non in quelle più importanti, neanche i programmatori l'avessero fatto apposta. Su questo aspetto hanno molto da imparare dai colleghi in Valve.

Nonostante tutto HR non perde la capacità di immergere il giocatore nelle scelte dei protagonisti, anche quando queste sembrano retoriche o non apportano cambiamenti nel proseguo dell'avventura. Cage ambisce al ruolo di regista-slash-designer, anche se il cinefilo più attento avrà visto molto di Saw, un po' di Seven, qualcosa di Natural Born Killers, e qualche altro film che non sono riuscito a focalizzare. Fortunatamente per il giocatore, il Cage-sceneggiatore sembra essere meno cane: pur con qualche difettuccio, la trama tiene

*(a destra) "Eccolo, è lui! Il suo sguardo malvagio...ma allo stesso tempo INTELLIGENTE" "E' Ethan Mars, commissario!" "Aarrgh"*



incollati allo schermo scorrendo in maniera lineare e spedita, mentre il tutto viene condito da una colonna sonora veramente da urlo e da un doppiaggio italiano di livello mediamente sopra a quello originale (sì, anche la Madison-Gerini non è poi così malaccio). Il giocatore a fine gioco può dirsi soddisfatto, avendo la consapevolezza di aver portato avanti un'avventura godibile, anche se in fin dei conti ha premuto i soliti due tasti sul pad. Independentemente dalle scelte del giocatore, azioni e dialoghi dei personaggi risultano credibili. Magari a volte non si incastrano alla perfezione, ma data la struttura di gioco non si poteva chiedere di più.

HR è un gioco portato avanti dall'emozione del momento, e

faceva bene Cage ad affermare di giocarlo una volta sola seguendo i propri istinti. Dopo averlo giocato, quale i motivi per riprenderlo? HR tenta la carta dei finali multipli per dare un senso alla rigiocabilità, ma la struttura a bivi diventa determinante solo da metà gioco, tutto il resto potrebbe essere rivisto su Youtube senza che cambi la sostanza. La struttura del titolo è fondamentalmente la stessa: esplora, cerca la fuga da qualcuno (o qualcosa), poi lunga sequenza megagalattica di tasti, che non cambia mai di una virgola, per cercare di evitare di rimanerci secchi.

HR viaggia su di un binario tutto suo, tracciando un nuovo solco e facendo errori tutto sommato non determinanti. Ideal-

mente lontano dal concetto di gameplay smanettone, HR abbatte in gran parte i problemi di interfaccia, risultando gradevole sia al pubblico smaliziato, sia alla grossa fetta di non-giocatori privi di una certa malizia videoludica, sebbene qualche situazione più elaborata e un sistema di controllo che necessita la pressione del tasto R2 abbiano un poco azzoppato questo aspetto. Non mi permetto di giudicare HR per quello che non è, ovvero un'avventura grafica tout court o un gioco alla CSI, anche se ammetto che una struttura maggiormente basata sull'ARI e sulla ricerca degli indizi mi sarebbe garbata non poco. Chissà se per i prossimi titoli Cage e soci cercheranno di tirare la coperta un pochettino di più verso

un gameplay tradizionale oppure non scenderanno a compromessi eliminando del tutto le poche fasi esplorative. Si potrebbe riutilizzare la stessa struttura per raccontare altre storie, evitando stavolta di spendere 70 cucuzze per l'equivalente di una fiction in 4 puntate. A quel punto chi comprenderebbe ancora "solo" un film?

7



*(a sinistra) Nonostante l'elevata qualità del comparto tecnico, rispetto alla versione finale Madison ha perso in realismo. E a ben vedere pure qualche chiletto.*



# ALIEN VS PREDATOR

## Anche gli alieni mangiano fagioli

console pc ps3 360 sviluppatore rebellion software produttore sega versione pal provenienza usa

a cura di **Simone Tagliaferri**

**A**liens vs Predator (1999). Ricordo l'impressione che mi fece il primo episodio e il terrore generato dalla campagna del marine. Ogni passo era un sobbalzo, ogni movimento sospetto mi costringeva a esaminare tutta l'area circostante per cercare di evitare di essere attaccato di sorpresa mentre stavo completamente al buio. È stato difficilissimo portarlo a termine perché gli xenomorfi erano veramente pericolosi e il predator era una spietata macchina di morte; però che soddisfazione. Aliens vs Predator 2 (2002) proseguì sulla stessa linea e si giovò enormemente delle nuove tecnologie allora a disposizione, offrendo mappe più ampie e un'atmosfera ancora più claustrofobica, nonostante la difficoltà venne ricalibrata così da non essere proibitiva. Le tre razze disponevano di campagne dalla lunghezza ragionevole che insieme arrivavano a molte ore di gioco e, soprattutto, il level design era pensato per magnificare le caratteristiche peculiari di ognuna di esse. Altri tempi, direbbero i vecchi.

Aliens vs Predator (2010). Avvio la campagna del marine cercando la stessa claustrofobia provata allora, ma dopo il tutorial e qualche passo finisco a combattere gli alieni in una discoteca con una donnina olografica che balla con le chiappe di fuori. C'è qualcosa che non va. Gli alieni sono stupidi e, soprattutto, non sono letali. Pare che si divertano a farsi sparare. Ragazzi, dovete ammazzarmi! Ehi, venite qui! Intorno a me è pieno di marine più tonti di loro che si fanno massacrare al posto mio. È tutto così prevedibile che invece di provare terrore mi viene da sbadigliare. Gli

sviluppatori, a cui dobbiamo Rogue Warrior, hanno cercato di compensare con il gore, ma una scelta del genere piacerà soltanto agli adolescenti che urlacchiano davanti ai vari Saw e simili. Oltretutto il level design è piatto e orizzontale, molto joypad oriented, i punti di approccio dei nemici sono sempre ben visibili e una volta raccolto il fucile a pompa quel minimo di tensione causato dalla poca precisione del miragliatore scompare. È un massacro... di alieni. Arrivo dalla regina, il primo boss. La furba ha creato il nido su una fornace e oltretutto se ne sta immobile a farsi bruciare senza opporre la minima resistenza. La trama è inesistente, i passaggi tra un livello e il successivo sono surreali e ci si ritrova in una foresta dopo aver attraversato un'area brulla senza capire bene perché. In giro per le mappe si trovano armi, munizioni e degli stimolanti che fanno recuperare energia. Volendo potrei mettermi anche a cercare i diari audio, ma la sovenuta tristezza di vivere me lo impedisce. I momenti più difficili sono causati dagli script che bloccano i controlli. Fortunatamente dura poco, ma degli script e della longevità riparlerò più avanti.

Deluso dalla campagna del marine, avvio quella dell'alieno. Passato il solito tutorial, inizio a prendere confidenza con i controlli. Non è male. Correre sui muri è divertente. Peccato per la stupidità dei nemici (marine e androidi) che non sentono le urla dei colleghi mentre li scanno amabilmente a una cassa di distanza. L'unica vera difficoltà viene anche qui dalle sequenze scriptate (ho già detto che ne parlerò più avanti?



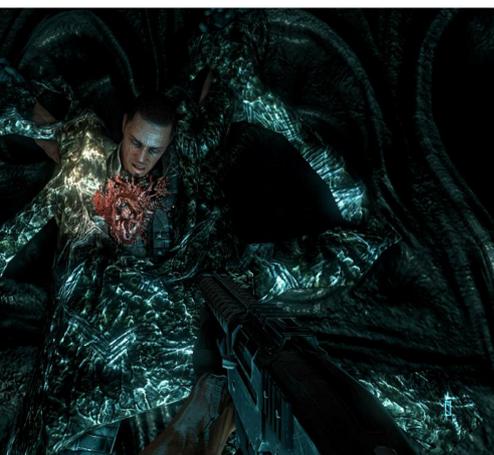
Meritano un discorso a parte). Proseguo abbastanza agilmente e sto quasi prendendo gusto nell'essere un alieno, nonostante le mappe siano le stesse del marine e rendano poco con il figlio di Giger e la trama sia ovviamente inesistente (vabbé che anche quella del marine...). Quasi quasi lo rivaluto e... finito? Perfetto, la prima campagna con l'iaculazione precoce della storia dei videogiochi. Anzi, peggio, l'alieno è venuto infiltrandosi il preservativo. Oltretutto lo scontro finale con il predator è quanto di più scialbo la mente umana abbia mai ipotizzato.

Ormai manca solo la campagna del predator. Anche qui il tutorial e poi via. Dopo qualche minuto di gioco mi viene in mente solo una parola: facile. Il cacciatore spaziale può usare tutti i poteri che lo hanno reso

celebre, invisibilità e vista termica comprese, ha degli artigli niente male e permette un approccio più eterogeneo alle mappe rispetto alle altre razze, proprio in virtù delle sue capacità. Peccato che la stupidità dei nemici lo favorisca in modo eccessivo. Alla fine della sua breve campagna viene da chiedersi se sia veramente così facile attirare un marine in un'imboscata e, soprattutto, se non fosse il caso di sfruttarlo meglio. Ma questa è un'altra storia. Come al solito le difficoltà maggiori arrivano da...

Il gioco è pieno di sequenze scriptate che causano più di qualche problema. Prese singolarmente sono animazioni di morte ben fatte e spettacolari, il problema è che sono estremamente rigide e mal si legano con l'azione. Ad esempio un'animazione del predator

*(sotto) Al terzo passaggio in questo posto si iniziano a contare i fili d'erba e a chiamare le farfalle per nome.*



*(a sinistra) Un minuto prima il marine ha ricevuto una comunicazione dalla discoteca, un minuto dopo arriva sul posto e c'è già un nido completo. Sarà stato il Bertolaio alieno...*



prevede la decapitazione del malcapitato di turno con estrazione della spina dorsale e ammirazione del trofeo appena conquistato. Niente da eccepire sulla sequenza in sé, peccato che non possa essere interrotta per nessun motivo e che renda il cretino delle stelle vulnerabile a qualsiasi attacco (ad esempio a un nemico sopraggiunto alle spalle). Le poche volte che sono morto è stato proprio per colpa delle sequenze scriptate. Possibile che il fatto di essere sotto il fuoco nemico non consigli al nostro abilissimo cacciatore di piantarla di rimirare il suo trofeo? Cos'è, le predatrici non gliela danno se non perde tempo a osservare tutte le teste che stacca? Il difetto è presente con tutte e tre le razze, ma con il marine è meno percettibile, poiché la maggior parte degli scontri avvengono a distanza.

Il gioco dura in totale poco più di sei ore. Diciamo che mettendosi a cercare tutti gli oggetti nascosti si può arrivare anche sulle otto, ma farlo serve soltanto per sbloccare gli achievement e i trofei, quindi su PC è un'operazione poco utile. Generalmente non mi piace parlare della longevità per vari motivi, ma in questo caso sono costretto a fare un'eccezione. La campagna più lunga è quella del marine che dura circa tre ore. La campagna dell'alien si finisce in un'oretta o poco più e il resto del tempo lo si può dedicare alle cinque missioni del predator. Poco? Sì, considerato anche che la sezione più breve è quella della razza più intrigante da usare e, soprattutto, che le mappe si ripetono quasi identiche da una campagna all'altra. Dimenticatevi i vecchi Aliens vs Predator in cui ogni

razza aveva i suoi livelli dedicati, perché qui il riciclo è totale. Ovviamente si attraversano in modo differente passando per strade apposite, ma è sempre un tornare negli stessi luoghi e va detto anche, considerando il lato dello sviluppo, che per quanto si possa essere abili come mapper, realizzare un singolo ambiente che vada bene per tutti e tre deve essere un'impresa improba. Il risultato finale è che sono state sotto sfruttate molte delle caratteristiche più interessanti del gioco, con l'alieno che, ad esempio, ha solo una mappa libera su cui correre e che gli permette di sfruttare veramente la sua capacità di arrampicarsi sui muri.

A risollevarlo leggermente le sorti di questo disastro ci pensano le modalità multiplayer che riescono a intrattenere per

qualche ora. Peccato che basti poco a far emergere dei grossi problemi nel bilanciamento e, soprattutto, la piattezza generale del design delle mappe. Insomma, va bene per un paio di giorni, nelle pause da Team Fortress 2 o Counter Strike, ma è difficile che possa venire voglia di andare oltre, soprattutto se si è giocato a qualcosa di meglio (non ci vuole molto a trovarlo) e se si considera che il multiplayer di Aliens vs Predator 2 era molto meglio di questo. Che altro dire? Che disastro.

**3**

## LE DISAVVENTURE DI P.B. WINTERBOTTOM

### Puzza di nuovo

piattaforma 360 sviluppatore the odd gentleman produttore 2k play versione pal provenienza usa

a cura di **Vincenzo Aversa**

**I**l trucco per incastrarmi e meritarmi la mia verginità intellettuale ormai l'hanno capito tutti. Disegni un bel 2D grazioso e semplice, in punta di matita e senza grossi eccessi; gli infili un velo di colore leggero, una musicchetta orecchiabile e consegnhi il tutto ad un puzzle game travestito da platform. E hai vinto mezza guerra. Non tutta, che sono pur sempre un signor professionista, ma fosse pure l'ultimo degli Alone in the Dark, ti por-

teresti a casa quantomeno il mio rispetto.

Le Disavventure di P.B. Winterbottom, da adesso in poi Le Disavventure di P.B. Winterbottom, ché odio gli acronimi, è esattamente quello che chiedo ad un gioco per il Live Arcade: è brillante, è un'idea e veste figo. Prima del videogiochi, infatti, c'è uno stile di vita che va premiato e osannato. Gli scenari in bianco e nero, con qualche lontana spruzzata di seppia, sono la giusta ricompensa per anni passati a masti-

care il design scelto dagli uffici marketing. Deliziosi, d'impatto, curati. L'effetto pellicola rovinata, lo stesso che ti gratta le retine in Bayonetta, è talmente poco accennato da apparire persino credibile. E Winterbottom, dal canto suo, è il protagonista perfetto per un film degli anni venti. Piccolino, vestito bene, cappello in testa e una personalità che non ha bisogno di codec o cuts scene per essere tratteggiata. Un caratterino tutto pepe che le suonerebbe a Jet, protagonista di Fracture, in ogni picchiaduro della storia dei videogiochi. A questo fermo immagine dell'omino in bianco e nero, per il quale verserei due lacrime alla consegna dell'Oscar, va ad aggiungersi un pentagramma di note che grida e festeggia nella mia testa. Una serie di canzoncine maledette da far impazzire i fan di Arisa, sempre al posto giusto e mai tanto invadenti da rovinarsi col passare delle ore.

Dopo tutto questo, Le Disavventure di P.B. Winterbottom, è pure un signor gioco che te lo dico a fare. Dapprima sembra Braid senza il roscio intellettuale, con enigmi a base di tempo e cloni, ma poi le strade si dividono e le idee si fanno più nuove ed entusiasmanti. A differenza del gioiello di Jonathan Blow, però, gli enigmi sono più facilmente leggibili. Winterbottom non ti nasconde gli strumenti per raggiungere la soluzione, anzi, te li suggerisce con qualche livello di riscaldamento, ma ugualmente ti gratifica con una difficoltà nel perfetto limbo tra la passeggiata e la frustrazione. E la soluzione non è mai una, ma più cloni e fantasia sono lì apposta per permettere di giocare a piacimento con lo scenario.

**Winterbottom è un mangiatore di torte, che mi son scordato di dirlo nella recensione**



Cinque mondi, cinque capolavori a cui vanno ad aggiungersi altre cinque raccolte di puzzle bonus, questi ultimi più esigenti nel richiedere precisione e velocità.

Che le Disavventure di P.B. Winterbottom lo avrei adorato l'ho capito il primo giorno che ho sbirciato una sua fotografia. Perché sono un signor professionista, ma mi vendo con la stessa facilità di una prostituta in tempo di guerra. E pure a sentire le parole dei due giovinetti sbarbatelli dietro al progetto ero certo di non sbagliare. Perché son belli i videogiochi moderni, pure quando non escono insieme ad un vinile nella confezione, ma tanto hanno bisogno di braccia fresche e menti nuove. E avevano già le mani nel mio portafogli quando mi hanno fatto assaggiare musica e parole in una demo costruita per rubare i soldi dalle tasche. Mi compro un cappello, mi tolgo il cappello

9

# BIO SHOCK 2

## Il ritorno nella Rapture di cartapesta

piattaforma 360 pc ps3 sviluppatore t2 marin produttore t2 marin versione pal provenienza usa

a cura di **Simone Tagliaferri**

L'inizio dell'anno videoludico, fatto di mediocrità eccezionali, vede un altro rappresentante in lizza per il premio "conformismo 2010" che non verrà mai assegnato perché farlo sarebbe troppo anticonformista: BioShock 2. L'idea è quella di prendere un esperto di marketing, fargli studiare cosa è piaciuto di più nel primo titolo, estrarre il risultato con una siringa dopo averlo reso liquido con una passatina in forno, riprendere quindi il titolo originale, ucciderlo, comporre con cura il cadavere, asportare gli organi uno a uno, iniettare il liquido di cui sopra nella carcassa, ridarle una parvenza di vita aggiungendo luci e colori et voilà, il seguito è servito e apparentemente è bello come il padre. I fan, troppo presi dalla voglia di ripetizione, che nasconde sempre una certa pigrizia mentale, deprecata quanto celebrata da ogni società in decadenza, non si accorgono dello stato di morte in cui versa l'oggetto del loro desiderio e sdraiati sul divano (il posto giusto per il videogioco giusto, parola di Remedy) asseconderanno il rito rinunciando a dare espressione a quel vago senso di disagio provato durante l'esperienza ludica. Il problema non è il gioco, ma il divano, verrebbe da dire.

BioShock 2 inizia con il giocatore che guarda la cara e vecchia Rapture dagli occhi di un Big Daddy. Costretto al suicidio da una dottoressa nazisteggiante, il ragazzino rinascerà dieci anni dopo per andare alla ricerca della Sorellina tanto amata che è stata sottratta alle sue cure. Per raggiungerla dovrà ovviamente attraversare la città sommersa pensata e creata da Pino Ryan, il grande assente che però si è prodigato nel lasciare diari audio qua e là, dei podcast antelitteram. Presi in mano i controlli si notano subito le differenze

con il primo BioShock: il Big Daddy non è un poveraccio indifeso sopravvissuto a un incidente aereo, ma una macchina da guerra che di default può arrotare i nemici con un trivellone formato minchia di ippopotamo che per girare per una decina di secondi consuma più benzina di un aereo a reazione con il serbatoio in fiamme. L'incontro con i primi nemici, i soliti ricombinanti, non avviene quindi in modo sospettoso e furtivo come accadeva in passato. Soprattutto non c'è alcuna tensione, dato che non fanno molta paura se visti da dentro uno scafandro corazzato.

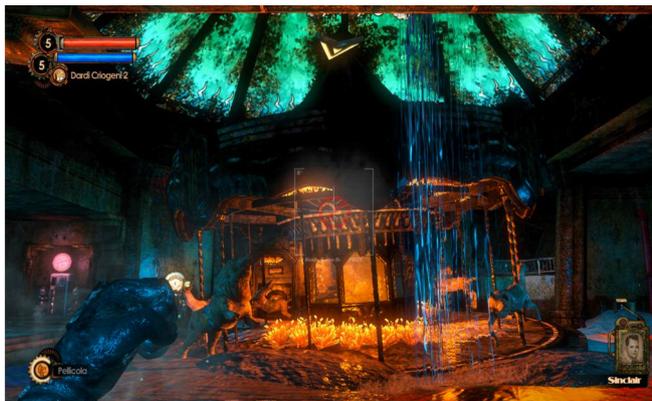
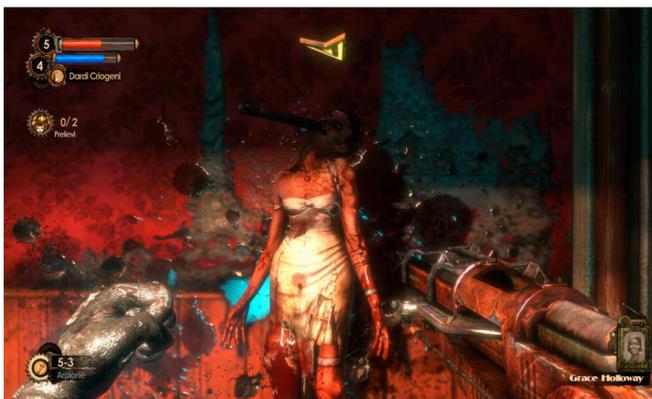
Ridotti a ciambelle sanguinanti alcuni tipacci bocconcellosi, si fa quindi la conoscenza di uno dei nuovi cattivi: la Big Sister, ovvero la versione femminile del Big Daddy, ma molto più veloce e potente. Nel corso del gioco la si incontrerà all'incirca una volta per livello, sempre annunciata dai suoi versacci irritanti. Ovviamente, oltre alla trivella, il nostro Big Daddy avrà a sua disposizione altre armi... che sono più o meno identiche a quelle del primo episodio, solo di taglia più grossa. Potevano mancare i plasmidi e i tonici? Assolutamente no e infatti ci sono... e sono identici a quelli del primo episodio (meglio copiare sta frase nella clipboard, così la rincollo dove serve).

Insomma, BioShock 2 è BioShock senza tensione, senza Ryan (assente sia a livello di personaggio sia di chiave di lettura dello spazio di gioco) e con

una trama banale che tenta di approfondire il rapporto tra il gigante e la bambina, ma senza andare a fondo e senza mai riuscire a sconvolgere. Mancano inoltre molti di quei personaggi secondari che tanto davano in termini di narrativa intrinseca al primo episodio, qui sostituiti da delle brutte copie o da alcune comparse inutili e senza peso. Insomma, più che a Rapture sembra di essere in un parco a tema dedicato al primo BioShock, pura riproduzione effimera della superficie di quanto è già stato vissuto dal giocatore, nella speranza che quest'ultimo chiuda un occhio e confonda la copia con l'originale. In conclu-

sione, BioShock 2 è la bambola gonfiabile di BioShock, divertente finché dura ma trascurabile per mancanza d'ispirazione e di coraggio.

7



# BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

## Lo spaccapietre

piattaforma 360 ps3 pc sviluppatore dice produttore ea versione usa provenienza svezia

a cura di **Vincenzo Aversa**

**S**e si perde tempo a raccontare la trama di Bad Company 2, non gli si fa una cortesia. Perché di russi che vogliono distruggere il mondo con un'arma collaudata dai giapponesi nella seconda guerra mondiale ne è pieno il mondo. O forse no, ma resta sempre una mezza schifezza. Grazie al cielo, però, quelli di DICE hanno quantomeno il buon gusto di non prendersi sul serio e di sceneggiare un teatrino che poco ha a che fare con la cervellotica e incomprensibile sequenza d'idiozie di Modern Warfare. Tolstoj può dormire tranquillo, sia chiaro, ma almeno qui si capisce quello che sta succedendo tra un genocidio e l'altro. E pure i quattro personaggi, comunque approvati dalla convenzione dei cliché di Ginevra, escono ben caratterizzati dalle ottimamente recitate sequenze d'intermezzo.

Archiviata l'informativa sulle questioni inutili, è bene cominciare a fare sul serio. La campagna di Bad Company 2, senza voler esagerare con i giudizi, gioca a cavalca cavallina con quasi tutti gli sparatutto bellissimi che hanno avuto il coraggio di uccidere nazisti, terroristi e cattivi d'occasione. Una campagna costruita con Hollywood nel cuore che si farà ricordare nei secoli a venire per alcune sequenze da intasarci Youtube. Un'avventura capace di sfoderare in poche ore tutto il repertorio classico dell'FPS del nostro secolo: un giro in motoretta abbattendo camion, una pausa da cecchino, un abbattimento di elicottero qui e là, una passata con la mitraglietta e pure l'immane rodaggio di carri armati in campo aperto. Tutto già visto, tutto già fatto, eppure così ben programmato da sfiancare le mascelle. Perché, almeno su PC, il motore grafico di Bad Company 2 mangia in testa a tutta la

generazione corrente e certo non si intimidisce di fronte ai monumentali Crysis e Uncharted 2. Fluida anche mentre, tutt'intorno, l'universo collassa su se stesso e la polvere sembra finirti nei calzini.

Bad Company 2, come il suo predecessore, gioca le sue carte migliori sulla distruttibilità dell'ambiente circostante. Questa volta, però, i barili esplosivi non sono sempre piazzati a ricordare lo sfascio possibile. Ci sono, sono ancora troppi, ma c'è ancora sufficiente spazio per sbalordirsi dell'ennesimo riparo diventato presa d'aria. Ecco, quello che distingue l'ultimo titolo DICE dai suoi agguerriti concorrenti, è la costante sensazione di non sentirsi al sicuro. Il giocatore è la pedina vulnerabile dello scontro a fuoco ed è costretto a muoversi continuamente in cerca di un guscio sicuro nel quale sopravvivere. Ma quando non hai un muretto dietro il quale dimenticare la guerra, sei anche obbligato a pensare più in fretta di quanto il tuo cervello sia in grado di fare. E quando non puoi pensare a sufficienza, puoi sbagliare le tue mosse e ritrovarti tra l'alfiere e la torre proprio dove il cavallo può completare la sua elle. Così spari al nemico che ti si para davanti, provi ad infilarti nel primo edificio ancora in piedi per vederlo sparire nel cappello dell'artiglieria nemica. E allora continui a scappare, magari cercando rifugio nel fuoco di copertura del tuo team di bravi ragazzi.

Tra i detriti dell'ultimo palazzo trasformato in cenere e la polvere delle sue macerie, è difficile ammirare la fotografia di un gioco pensato fotogramma per fotogramma, ma si nasconde tanto buon gusto nella distruzione premeditata voluta da DICE. Un gusto espresso dalla straordinaria scelta dei colori, dalla magistrale varietà degli



scenari e dalla quantità spropositata di dettagli d'arredamento. Pare proprio uno scacco al re, gli altri armino di nuovo i propri pedoni.

9

**(sotto) La quantità di elicotteri abbattibili è tarata sui sogni del videogiocatore medio**



# TERRA BRUCIATA

## Una rubrica horror sullo scrivere di videogiochi

L'odio è un sentimento nobile: parafrasando Grunt, i confini del giornalismo videoludico dipendono solo dalla gittata delle armi a nostra disposizione. Indossando i panni che più mi si addicono (quelli di maestra scassa palle) mi accingo quindi a inaugurare la prima rubrica al mondo che può esploderti in mano.

Terra Bruciata sarà il divertito occhio di Sauron che scruta l'apocalisse culturale che il giornalismo videoludico sta attraversando a causa del web, ma anche gli abissi da cui quel giornalismo trae la sua forza: voi, amici da casa, con le vostre manine paffutelle e piene di dita. Perché se i "professionisti" violentano muri virtuali con frasi sgrammaticate e processi logico-sintattici che non stanno in piedi, quelli dall'altra parte dello schermo sono messi pure peggio. Una piccola nota a margine: le fonti non saranno citate per ovvi motivi, ma un minimo di manualità con un motore di ricerca aiuterà certamente i più curiosi.

Terra Bruciata, l'unica rubrica che vi racconta quello che non volevate sapere sui videogiochi.

Visto che le disgrazie lessicali affliggono noi come gli altri, aprire questo primo appuntamento con l'analisi di un commento lasciato sulla nostra pagina Facebook in relazione al bug dell'anno bisestile che ha recentemente colpito alcuni modelli di PS3:

**IL PUNTO è KE SE L'ACCENDI COME HO FATTO IO, NN CI PUOI GIOKARE!!! e ke cazzo c fai se nn c puoi gikare?? i film me li gurdo su sky mica sulla pla3!!!tecco altri punti persi ..... già l'accendevo una volta al mese....ora propio più!!! [...] Si ma guarda il caso PROPIO OGGI KE VOLEVO ACCENDERLA!!! ke tempismo di cacca no?? la mia xbox360 diventa sempre piu la mia frefe-rita(e nn ke c'è mai stati storia)**

Ogni persona con un minimo di rispetto per gli altri esseri umani

sa bene che scrivere con le K è più o meno come pisciarsi sulle dita prima di stringere la mano a qualcuno, o baciare una ragazza dopo aver leccato un gatto morto. Il dramma di queste due frasi (ci siamo presi la libertà di unirle in un capolavoro senza tempo) è che le K al posto delle C sono effettivamente l'escamotage linguistico più riuscito dell'intero periodo. Al di là di una completa noncuranza della netiquette internettiana (scrivere in maiuscole è roba da primi anni novanta, o da seconda elementare), spiccano cinque differenti tipi di abbreviazioni (fra cui la combo mortale "nn c"), cinque maiuscole mancate, un uso criminale di punti esclamativi, spelling sbagliati e pure la mia parola "frefe-rita" per questo 2010 appena iniziato. Venti errori in cinque righe e non sentirli.

Passando ad altro, alcune settimane fa cercavo un parere su Fairytale Fights. La versione dimostrativa sul Live consisteva in un'ermetica rissa nel vuoto siderale, e lo svantaggio che si ha nel frequentare giocatori di vecchia data è che in questi casi non sanno aiutarti, visto che quasi nessuno di loro compra giochi brutti di proposito. Indeciso sul da farsi e con il cuore ricolmo di gioia e speranza, mi sono affidato a Google come il peggiore dei n00b. Una delle prime recensioni che mi sono capitate sottomano riportava un paio di passaggi spettacolari. Il primo:

**In questo mondo delle fiabe alternativo, i cosiddetti "buoni", sono quelli che picchiano spaccano e uccidono a badilate in faccia...non solo facendo male ma tagliuzzando letteralmente gli avversari con vari oggetti di offesa che possono essere armi bianche (asce, forconi, mazze, pezzi di legno etc) o armi da fuoco (pistole o fucili). Fairytale Fights è un platform a livelli che viene nutrito in buona sostanza anche dal genere dei classici picchiaduro a scorrimento che tanto impazzavano nelle sale giochi degli anni 80.**

Prima di tutto, amico scrittore, se i buoni ti uccidono a badilate in faccia, non ti "tagliuzzano" con pistole e fucili. Al massimo, appunto, ti scavano il grugno con un badile. Dopodiché, i platform non sono pesci rossi e non si nutrono di niente, al massimo si "ispirano" a un genere che impazzaVA, perché il soggetto (scelto da te, eh, mica da me) è "genere" e non "picchiaduro a scorrimento". Alle medie, giuro, non ho mai fatto i compiti di grammatica, eppure questi concetti basilari in qualche modo non mi sono sfuggiti.

Il secondo paragrafo, non consequenziale al primo, è pure meglio:

**All'inizio si parte dunque da un area protetta di nome Taleville dove sarà possibile scegliere il personaggio di cui prenderemo le sembianze e la missione da svolgere ma, andando in giro per questo villaggio, potremo anche settare il gioco nei comandi o nell'audio/video. L'idea dello schema aperto per le varie scelte non è male e non è la prima volta che mi capita di vederlo in un videogioco, qui purtroppo, benché la rappresentazione grafica è assai curata, risulta un tantino confusionario e non si sa bene che strada scegliere - questione di momenti perché prendendoci la mano tutto passa dopo una decina anche meno di minuti.**

Intanto "da un'area" si scrive con l'apostrofo. Ma passi, questa cosa la sbaglia pure io, specialmente dopo un litro di vodka. Il problema vero della prima frase è che l'ho dovuta rileggere tre volte per capire il senso del "ma" e della virgola dopo lo "svolgere", visto che non c'è contrapposizione (o intento limitativo) fra la prima e la seconda frase. Se proprio uno volesse usare una congiunzione al posto di un punto, la migliore sarebbe "e". Io comunque consiglio che qualcuno mozzi le mani all'autore e lo butti in un fosso, come suggerito dal sempre gentile Fulgenzio (veterano di TFP e ospite di RingCast

35) nei riguardi di un critico cinematografico a suo parere particolarmente capace.

Ma non divaghiamo. Proseguendo nel pezzo si legge "idea di schema aperto", e qui non so se intendere nell'accezione di "rappresentazione semplificata di qualcosa" o semplicemente come sinonimo di "livello". Forse non è nemmeno sbagliato, a me comunque fa venire in mente le estati al mare della mia gioventù, dove rompalle con la sigaretta in bocca ti avvicinavano in sala giochi con un: "Se non sei capace lo schema te lo passo io".

Lo zenith del paragrafo viene però raggiunto da un congiuntivo cannato e da un'espressione che Umberto Eco punirebbe con la lettura obbligatoria di libri dalle pagine avvelenate, cioè "una decina anche meno di minuti". Basta che ti decidi, amico recensore, stai scrivendo o stai parlando?

Chiudiamo questa rubrica ribollente di fiele con una buona notizia da un altro importante settore del giornalismo italiano. Per migliorare la qualità dei propri articoli online, Repubblica.it ha da poco promosso una nuova politica che prevede la fucilazione di stagisti inetti e l'introduzione di scimmie urlatrici il cui compito sarà schiacciare tasti a caso sulla tastiera. Vittorio Zucconi ha rassicurato i lettori dichiarando che "l'obiettivo che ci siamo posti è di dimezzare gli errori di battitura".

Da Repubblica.it del 4 Marzo:

**Il centrodestra insorge: "In piazza a Roma" E Napolitano si irrita: "Che pasticcio!"**

alla scoperta delle 'indie'

## Il contagio che non ti aspetti



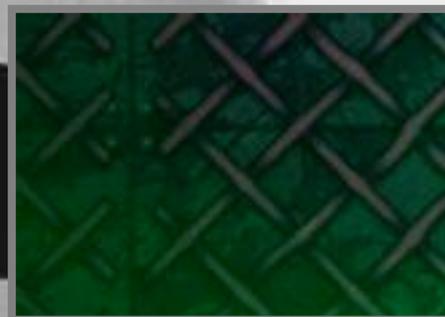
**Konami**

<http://www.konami.com/games/tomena-sanner/>

Tomena Sanner è un titolo da letto o da divano. Lo si gioca premendo un solo tasto e non c'è nemmeno bisogno di puntare il telecomando verso lo schermo. Lo si avvia, ci si sdraia, ci si rilassa, si inizia la partita, si guarda il tizio protagonista vestito in giacca e cravatta che inizia la sua corsa e si cerca di premere il tasto A al momento giusto per evitare l'ostacolo di turno, cosa o persona che sia. Nel farlo si può essere bravi o perfetti (+2 secondi), oppure si può fallire. Se si fallisce troppo spesso il tempo a disposizione per arrivare alla fine del livello finisce e con esso arriva il fatidico game over. Tutto qui? Sì, a parte qualche bonus da raccogliere e le scenette che accompagnano i successi e gli insuccessi. Troppo poco? No, se si considera il prezzo e se ci si lascia trasportare dal tipico humor giapponese di cui sono pervasi tutti i nove livelli. Alcune scenette sono molto simpatiche e, nonostante la semplicità del sistema di controllo, diventare bravi e fare punteggi elevati è di una difficoltà notevole. Inoltre possono giocare contemporaneamente fino a quattro giocatori... immaginare un grosso divano con sopra sbracati quattro individui che ogni tanto premono il tasto A, non ha prezzo.

La vita non è un quiz, cantavano un paio di hippoppari italoti sfigati. E come dargli torto? Dice la ragazzina carina vestita di rosa con niente mutande e la faccia truccata. La vita è un realiti sciò. E i videogiochi? Si adeguano. Basta cambiare l'orientamento di una telecamera e la realtà inerte viene colonizzata dallo spettacolo. Che ne sai tu di un campo di grano? Chiedete agli ottanta milioni di utenti di Facebook che giocano a Farmville. È che vorrei averlo creato io, Farmville. Un gioco in cui non si può perdere: o si progredisce o ci si ferma. Non ci sono alternative. Amore a prima vista. Facciamolo anche noi, si sono detti molti sviluppatori 'seri', quelli delle triple A. Giochi senza il gioco ma che fanno giocare tutti, giocando sul mettere in scena il gioco di società definitivo dove ogni atto di altruismo esiste solo se ricompensato adeguatamente con un premio o un vantaggio. I giocatori di Farmville si osservano. Scrutano i campi dei vicini. Si invidiano. Si aiutano solo per ottenere regalini e oggetti. Lo scopo? Nessuno. Ma serve uno scopo per giocare? Ovvero, serve altro scopo oltre a quello di poter urlare la propria esistenza pur incasellata tra mucche e galline? Second Life, World of Warcraft, Free Realms e simili non sono nulla... è Farmville la vera rivoluzione videoludica, quella che fa pagare degli insospettabili che per un titolo quintupla A non caccerebbero un penny, ma che per tirarsela con gli amici spenderebbero volentieri un centone per arredare la loro fattoria con quegli oscuri oggetti del desiderio che, seppur virtuali, costano soldi veri.

Tomena Sanner





## Two Tribes

<http://www.tokitori.com/>

Toki Tori è un piccolo puzzle game con protagonista un pulcino giallo che vorrei strizzare tutto tutto, dargli tanti pizzicotti e riempire di bacini glitterati... Ahem. Dicevamo. Toki Tori è un puzzle game in cui bisogna salvare delle uova paciocchine paciocchose guidando un pulcinotto carino che impaglierai volentieri per usarlo come portachiavi... Ahem. Allora, un po' di contegno, un bel respiro e: Toki Tori è un puzzle game indiedisponibile per PC e Wii in cui bisogna recuperare delle uova in catenati muovendosi per le piattaforme e risolvendo degli enigmi sfruttando i gadget a disposizione del giallo pulcino protagonista.

Ecco, così va bene. La versione migliore è senza dubbio quella PC, perché può godere di alcuni extra notevoli, come dei livelli scaricabili e la possibilità di riavvolgere il tempo per rimediare agli errori commessi in itinere, così da non dover ogni volta ricominciare da capo. La dinamica di gioco è molto semplice e i singoli schemi sono piuttosto brevi, permettendo sessioni veloci. I gadget disponibili sono diversi e solitamente sono legati al design del livello corrente. La difficoltà è altalenante, nel senso che schemi molto facili da risolvere si alternano ad altri la cui soluzione non è immediatamente a portata di mano. Ovviamente andando avanti le cose si complicano, aumentano i gadget da usare, le uova vengono messe in posizioni apparentemente irraggiungibili e tu stai lì a chiederti perché diavolo stai giocando a un puzzle game del genere nel 2010 e ti piace pure. Dove sono gli ormoni? Dove il testosterone che picchia altro testosterone? Perché il pulcino non fuckeggia mai? Ma... forse... Toki Tori, insieme al gioco dell'unicorno robot gay che saltella raccogliendo fatine e spaccando stelle, è parte del complotto mondiale che vuole assoggettare i maschi occidentali al dominio mentale di Dolce & Gabbana? Ho un gran mal di testa e mi serve un decreto interpretativo per capirci qualcosa.



## Psytronik Software

<http://www.psytronik.com/>

Il remake commerciale di un vecchio sparattutto bidimensionale come Armalyte, una delle glorie massime del C64 (oggi si parlerebbe di titolo tripla A esclusivo), ha senso soltanto se lo si considera dal punto di vista di quella ristretta cerchia di appassionati ancora legatissimi alla macchina Commodore, per la quale continuano a cercare e ad acquistare software (sì, qualcosa viene ancora prodotto). La Psytronik Software (il cui logo è intenzionalmente ispirato a quello della vecchia Ocean) basa tutto il suo business sulla nostalgia (sul loro shop potete trovare moltissimo materiale relativo al C64, tra cui alcuni giochi molto recenti) e lo fa con un discreto successo, visto che è già da qualche anno sul mercato. Armalyte è il progetto più ambizioso della compagnia. Sviluppato da S-A-S Design, gruppo nato dalla fusione di alcuni dei più grandi talenti della scena indie specializzati in remake tra i quali Trevor 'Smila' Storey, Armalyte è una copia fedele del titolo originale che viene venduta in una confezione celebrativa contenente diverso materiale extra (il making of del gioco, la demo "remix-e-load", la versione per emulatori dell'Armalyte di Cyberdyne Systems del 1988 e altre cosette molto belline, dedicate solo ai retrogamer certificati).

Per tutti quelli che non lo conoscono, diciamo che Armalyte era uno sparattutto a scrolling orizzontale diviso in otto livelli di difficoltà crescente (anche se il settimo non mi è mai sembrato così duro... come sono vecchio) che fondava molto del suo fascino sulle sue indubbie qualità tecniche. Non vi scandalizzate troppo per un'affermazione del genere, perché all'epoca ammirare la grafica di un gioco significava per prima cosa riconoscere le capacità dello sviluppatore, soprattutto su macchine 'chiuse' come il Commodore 64. Produrre certi effetti sullo schermo era una sfida e aiutava a spostare in avanti i limiti di un sistema. Oltretutto era una battaglia tra l'uomo e la macchina che non si giocava sulla quantità di soldi investiti su una singola produzione. Se si guarda alla softca del Commodore 64 (ma anche dello Spectrum, dell'Amiga, dell'Amstrad e così via) è facile notare che i titoli dei suoi primi anni di vita sono molto diversi da quelli degli anni del crepuscolo e un Beyond the Forbidden Forest, che nel 1985 sembrava un miracolo, nel 1989, messo a confronto con, ad esempio, Retrograde, non lo sembrava più, pur essendo l'hardware rimasto identico. È per questo motivo che molti vecchi giocatori tendono a legarsi alla scena indie, ovvero cercano di ritrovare la dimensione intima dei videogiochi; quel senso di sfida ai limiti possibile soltanto dove c'è un legame diretto tra lo sviluppatore e il gioco, cioè dove lo sviluppatore è prima di tutto "autore" e non uno dei tanti che mette mano su una catena di montaggio che costruisce qualcosa che non gli appartiene e che, tra i fattori determinanti per la riuscita o meno di un progetto, vede sempre meno spesso messa in campo l'abilità del singolo. Da questo punto di vista il remake di Armalyte, con tutti i nemici al loro posto, la grafica rifatta ma fedele all'originale, i livelli identici nella struttura, i boss dotati degli stessi schemi d'attacco di un tempo e così via, è un atto d'amore che va premiato. Oppure è semplicemente la splendida follia di un'epoca perennemente distratta dall'eterno futuro a cui è condannata.

Toki Tori



Armalyte



# LA TV CHE VIDEOGIOCA

a cura di Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa

Sono un po' deluso da voi. In questi mesi di assenza de La Tv che Videogioca mi aspettavo di ricevere decine di lettere di disperazione, almeno un paio con le lacrime a bagnare la carta, ecco. Devo quindi durre che si, eravate disperati, ma così tanto da non riuscire a prendere in mano una penna (le vendono ancora per un trittico di puntate dedicate a lungometraggi animati pensati in compagnia del reparto marketing. La prima tratta di Dante's Inferno Animated, un cartone tutto sangue e anime dannate che si prende la briga di raccontare la trama del videogioco per chi non ha voglia di giocarlo. La stessa trama, uguale uguale, solo senza i clone di God of War in mezzo ai coglioni. E non è mica una cattiva idea... Occhio che, come al solito, la rubrica è tutto uno spoiler.

## 1 - La scoperta



L'eroe del film compare su schermo, recita versetti della Divina Commedia insieme ad altri meno trecenteschi e si accorge che un cavallo nero lo segue a distanza. È di ritorno dalla naja a Gerusalemme e trova il padre e la promessa sposa uccisi. L'assassino, scoprirà dopo, è uno a cui ha trombato la ragazza in Terra Santa. Mentre è lì a spazzarsi le tette del cadavere di Beatrice, però, arriva il diavolo e se la porta via. Per qualche assurdo motivo la giovane si era giocata la propria anima puntando tutto sulla fedeltà di Dante. E lui nega, nega sempre per la prima mezz'ora buona di film, poi il diavolo gli mostra un filmato messo su Youtube ed è costretto a chiedere scusa.

## 2 - Il matrimonio



Beatrice non la prende bene, visto che

si era concessa (in senso molto biblico a giudicare dalle immagini) al suo amato solo obbligandolo a giurare castità fino al suo ritorno. Ma quello, poveretto, a Gerusalemme era tutto preso ad ammazzare infedeli, pure bambini infedeli, e la sera c'aveva voglia di qualcosa di buono. Comunque Dante era uno stronzo forte, lì a Gerusalemme, tanto che uccide un mucchio di civili solo per non sentirli frignare. Quando Riccardo Cuor di Leone (mi pare) arriva e vede quello scempio, però, è il fratello di Beatrice a prendersi la colpa. Per la felicità della sorella, credo, anche se lasciata in mano ad un marito pazzo omicida e traditore non è poi questa grande idea eh.

## 3 - La famiglia



Il padre di Dante è una figura parecchio complessa in Dante's Inferno. È un ciccone goloso, avaro, irascibile e violento. Una testa di minchia che all'inferno gli preparano un girone a parte insieme a Moggi. Per evitarsi 1000 anni di torture strazianti accetta pure di uccidere Dante. Però, a sua difesa, va detto che si preoccupa della vita di Beatrice e che, in assenza del figlio, non cerca nemmeno di battezzarla. Certo, in passato aveva spinto la madre di Dante al suicidio (la ritroviamo nel girone dedicato) a furia di legnarla, ma non si può certo essere perfetti. Quando la incontra, Dante prende la croce regalatagli da Beatrice (con all'interno una spina della corona di Cristo) e la assolve spedendola in questa autorità non si capisce, ma lui è un po' così, fa un po' come cazzo gli pare.

## 4 - Il peccato



Neanche troppo tra le righe, si può leg-

gere di una chiara critica alla follia delle crociate e alla violenza da queste generata. Mi ha molto colpito, per esempio, l'assoluzione prima di partire. Dante, almeno in apparenza, non sembra conciatosi ricevere da tutti i peccati che è sapevole delle sue azioni perché, parole compiere le peggiori nefandezze certo di un fine giusto e sacro. Gli infedeli sono per lui carne da macello e non eseri umani. Quando il diavolo si mette a cavillare sulla validità di quella soluzione, Dante si sente tradito, truffato, sperduto. Al diavolo, però, fotte una sega, che lui si vuole solo bombare Beatrice.

## 5 - La fine



Più che nel videogioco, dove prevale con troppa fretta il lato battona di Beatrice, la donna viene rappresentata come una figura angelica e pura. A parte quando si fa mettere incinta prima del matrimonio da Dante si intende. Quando il diavolo la minaccia con orribili torture o la tenta con infiniti piaceri della carne, lei resiste ed è ancora pronta a giurare sulla bontà del suo amato. Solo di fronte al fatto compiuto si lascia andare e infila la lingua in bocca al demonio. Alla fine Dante riesce a liberarla e a sconfiggere Belzebù grazie alla forza e alla sincerità del suo pentimento.

Senza dire la mia sul libero adattamento dalla Divina Commedia, giudizio che lascio alla sensibilità di chi legge, mi preme sottolineare la struttura di questo film d'animazione. Il cartone, infatti, ripropone gli stessi passaggi del videogioco con tanto di capitoli, nemici e boss finali. Cambiano le dinamiche e i tempi, ovvio, ma in generale si può parlare di vero e proprio riassunto (neanche troppo breve) del prodotto ludico. Un'alternativa per chi non ha voglia di giocare, per le masse, un modo per non sprecare una sceneggiatura magari convincente. Sono quasi certo che in futuro vedremo altro del genere...

**Dante's Inferno Animated**  
**Quando il videogioco fa i compiti a casa**

# SPARATE AL CAPOVERSO

a cura di **Simone Tagliaferi**

**P**erché ogni tanto fareste bene a leggere, capre. Scherzi a parte, questa nuova rubrica di **Babel** nasce con il preciso scopo di rendere noto alle masse che esistono in commercio libri più o meno interessanti, alcuni illuminanti, altri piuttosto inutili, che parlano di videogiochi. L'i-

dea è quella di dare al lettore qualche spunto per arricchire la sua biblioteca e per invogliarlo a non fermarsi alla superficie delle cose. Ci riusciremo? Assolutamente no e non coviamo nessuna illusione in tal senso. Dai, facciamo così: prendetelo come un atto di autoerotismo. Bello spunto per i commenti, nevvvero?

Comunque, tornando seri, qui vorremmo parlare di tutti quei testi che hanno a che fare con il mondo degli ormoni virtuali. Saggi, romanzi, guide, racconti; va bene tutto. I film no, a quelli ci pensa Vito. Ovviamente sono ben accetti consigli e segnalazioni. Fatevi vivi, soprattutto se conoscete qualche oscuro liber-

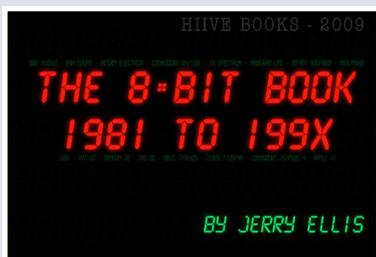
colo che non ha letto nemmeno l'autore, pubblicato da una qualche casa editrice very underground.



## THE 8-BIT BOOK - 1981 TO 199X

JERRY ELLIS - HIIVE BOOKS - 2009

LINGUA: INGLESE WWW.HIIVEBOOKS.COM



La Hiive Books è una piccolissima casa editrice inglese che si è specializzata nel settore delle pubblicazioni sul retroguardando alle stampe volumi di grandissimo pregio (sia contenutistico che grafico). Dopo *The ZX Spectrum Book - 1982 to 199x* (esaurito ma reso scaricabile gratuitamente in formato PDF) e *The Commodore 64 Book - 1982 to 199x*, arriva *The 8-bit Book: 1981 to 199X*, tomo di 252 pagine che si propone come una galleria dei titoli più rappresentativi dei computer a 8-bit (niente console). I sistemi trattati sono molteplici e si parte da computer notissimi come il Commodore 64, Apple II, Amstrad CPC e Zx Spectrum, per arrivare a nomi meno famosi come il SAM Coupé e l'Oric 1. L'impostazione è la stessa dei libri precedenti, ovvero il volume è diviso per anni e ogni pagina contiene la descrizione di un gioco, arricchita da diversi screenshot e dalla copertina originale (alcune fanno veramente sor-

ridere tanto sono rozze).

La lettura è piacevole e interessante, i testi sono ricchi di informazioni e aiutano ad addentrarsi nel mondo videoludico degli anni ottanta, fatto di sperimentazione e di talenti individuali, e caratterizzato da un'anarchia creativa di cui oggi si fatica a ricordare la portata. Scorrendo le pagine si trova di tutto: da nomi storici dell'industria

buttato moltissimi autori giapponesi, tra i quali Kojima)? Le curiosità da scoprire sono molte, così come i tocchi di classe (spesso limitati ai titoli, come nel caso di *Don't Press the Letter Q*).

L'unico elemento discutibile è parte della selezione dei titoli inclusi. La struttura a elenco e la necessità di scegliere tra migliaia di giochi usciti per sistemi così differenti,

***"La struttura a elenco e la necessità di scegliere tra migliaia di giochi usciti per sistemi così differenti, hanno costretto l'autore a tenere fuori molti titoli e a compiere scelte che in diversi casi sono poco condivisibili, come ad esempio l'inclusione del terzo capitolo di The Last Ninja e non del primo"***

fagocitati dalle ultime generazioni videoludiche, a persone che hanno realizzato un singolo capolavoro e poi sono sparite finendo a fare altro.

Fa piacere leggere di nuovo di *Henry's House*, titolo dall'ambientazione originale e dalla storia intrecciata, con un marketing acerbo che puntava su idee ridicole per vendere i giochi (chi si ricorda il capezzolo di *Game Over?*), o di *Wizadore*, primo lavoro di Chris Roberts, l'autore della serie *Wing Commander*, per BBC Micro. Non mancano le curiosità da intenditori: sapevate dell'esistenza di un'avventura grafica con parser testuale con protagonista Hulk? E sapevate che il primo *Bomberman* è del 1983 ed è stato pubblicato su MSX (computer su cui hanno de-

hanno costretto l'autore a tenere fuori molti titoli e a compiere scelte che in diversi casi sono poco condivisibili, come ad esempio l'inclusione del terzo capitolo di *The Last Ninja* e non del primo. Certo, va sempre considerata la difficoltà nel reperimento di prodotti che spesso hanno avuto tirature di poche centinaia di copie e vanno anche considerati i gusti dell'autore che per tutto il libro, nonostante la professionalità, ha più il piglio dell'appassionato che dello storico.

Detto questo, rimane il fatto che *The 8-bit Book: 1981 to 199X* è un gioiellino e permette di farsi una buona idea di cosa era il videogioco negli anni ottanta.

## TIME WAITS

a cura di michele zanetti

## FOR NOBODY



## SOMA BRINGER

**S**oma Bringer (DS, ntsc/j, Monolith Soft, Nintendo) è un titolo a cui ha lavorato l'augusta coppia Takahashi - Saga più l'amichetto Mitsuda e tanta altra simpatica gente. Messe da parte sex dolls robotiche frigide, il Compass of Order, gente incappucciata, minacce interplanetarie, robot giganti che sparano proiettili infiniti e gente che tira giù mech e alieni a mani nude, gli augusti scelgono uno script e uno scenario più classico con dei risvolti finali piuttosto carini. La vicenda parte con l'incipit del 90% dei manga per ragazzi e di alcune delle opere nipponiche più famose (Uru-seiyatsura/Lamù, Aa, megamisama!/Oh, mia dea!, Den'ei shōjo/Video Girl Ai ecc.): l'arrivo di una donna che sconvolge lo status quo. Ovviamente nuda, misteriosa, senza memoria, dagli strani poteri e dall'importante destino. No, fermi, dove andate? C'è altra carne al fuoco. Tipo un'organizzazione militare che ne prende possesso, gente che vuole conquistare il mondo, ciò che sembra nasconde sempre qualcosa di più a fondo, personaggi con uno spessore da cappottino termico...ok, tornate il prossimo mese, magari gira meglio. Per chi resta, sappia che i coniugi abbandonano il clima freddo e desolante delle atmosfere spaziali per dipingere un mondo molto

colorato. All'inizio potremo scegliere chi controllare tra gli otto membri principali della settima divisione dell'organizzazione militare di cui sopra (otto sono pure i save slot a disposizione), la classe d'appartenenza e l'arma preferita. Classe e arma determinano le abilità che andremo a usare. Sarebbe stato bello vedere la storia da otto punti di vista diversi, la rigiocabilità sarebbe stata alle stelle, invece lo script è unico. Eroe ed eroina (non pensate male...) sono già decisi, come i supporter, i dialoghi, gli eventi ecc. Forse gli oggetti rilasciati da certi nemici sono più inclini alla vostra classe rispetto ad altre. In sostanza, il personaggio scelto soddisfa solo il vostro gusto estetico. SB è un gioco molto lineare. Grazie ad un log e alle poche possibilità di scelta si sa sempre dove andare e cosa fare. Le side quest sono pochissime e si contano sulle dita delle mani. L'unica veramente importante sblocca uno scenario extra che parte benissimo (cut scene, dialoghi appropriati ecc.) per poi svilupparsi in una baggiata colossale, essendo più lineare di quell'altro tunnel rimasto in sviluppo per cinque anni. Sì, si può fare di peggio. L'esplorazione avviene su campi bidimensionali bellamente colorati, mentre i nostri personaggini in 3d zompettano tartalleggeramente impegnati in un button mashing continuo contro la fauna locale.

ABXY sono programmabili assegnando abilità o l'attacco normale. Le abilità sono di vari tipi: ad esempio ve ne sono di automatiche, di supporto o a rilascio immediato e, tranne le prime, consumano Soma Points. Le abilità si imparano e potenziano assegnando liberamente (sono pure sottraibili) i punti guadagnati ad ogni level-up. Il passaggio di livello ci porta in tasca anche Character Points, non reversibili, distribuibili sulle quattro statistiche base. SB non è altro che un numero elevato di cut scene incollate tra loro dall'esplorazione di dungeon in cui fare un massacro alla ricerca dell'equipaggiamento migliore con il miglior stat modifier e via dicendo. Potete giocare anche in multiplayer, ma è ultra ripetitivo lo stesso. Se i personaggi vi piacciono e la storia vi piglia resterete soddisfatti per tutte le non molte ore che richiede il completamento di questo ajrpg. C'è una patch in giro con la traduzione in Inglese completa quasi al 98%. Diciamo che è lì lì prima dell'ultimo repulisti generale per poter essere completa, ma il lavoro fatto è davvero notevole. I dungeon extra sbloccati a fine gioco sono molto lineari ma aggiungono dettagli su trama e personaggi, cosa sempre ben gradita.

## SUPER STARDUST PORTABLE

**D**opo il ranting su Darius Burst del mese scorso Qualcuno mi ha fatto notare che su Psp c'è anche Super Stardust Portable (Psp, ntsc/uc, Housemarque, SCEA), porting ridimensionato della versione HD per il PSN. Ringrazio Qualcuno, anche se non sa che questo gioco l'ho abbandonato dopo poche partite. Bellissimo a livello grafico, con una miriade di colori, nemici, esplosioni e una buona sfida, dove occorrono cento occhi per tenere sotto controllo tutto e la prontezza di riflessi nell'usare la miglior arma nel migliore dei metodi ma... il feeling di un Asteroids iper pompato è troppo grande. E io Asteroids lo odio dal profondo, visto che me lo regalarono con Pole Position insieme al VCS 2600 un

Natale di tanti anni fa e dovetti farmeli bastare per sei mesi (fino al compleanno), annoiandomi a morte in attesa che Battle Zone, Centipede, Missile Command e il feticcio Space Invaders (dum...dum...dum...dum...) arrivassero ad allietare i miei pomeriggi. Un'overdose di Asteroids non la consiglierai a nessuno. Se vi piacciono alla follia i giochi arcade spettacolarissimi, facili da capire e frenetici, giusto per farci una partitella tra un break e l'altro, SSP fa al caso vostro. Se invece volete qualcosa che ancora oggi è uno spettacolo, smanettate un po' e godetevi appieno Einhander sotto emulazione, uno di quei gioielli della bella Squaresoft di una volta.



# FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION



**P**ulizie in corso di buona parte della roba sotto due centimetri di polvere e discorsi a ruota libera. Si inizia con Final Fantasy Anniversary Edition (Psp, ntsc/uc, Square Enix). Il primo episodio di questa saga leggendaria, che ha recentemente smarrito la via andando fuori strada di mezzo miliardo di chilometri (nonostante si trovasse in un tunnel), è un giochino simpatico, sapientemente tirato a lucido e totalmente rifatto o convertito ma comunque tirato a lucido rispetto all'orrore che sarebbe oggi se riproposto con la grafica del NES. Insomma fa la sua piccola figura sbrillucicosa su Psp. Scelta la classe di appartenenza dei personaggi (pure upgradabili dopo un certo evento), l'avventura fila via che è un piacere. Scontri veloci, niente dialoghi superflui, si va subito al sodo con un gruppo di silent protagonists che manco in un Megaten li trovi. Davvero bello ed efficace il monster design e riuscitissima la trasposizione dai disegni di quell'etero Amano Yoshitaka, al contrario di quanto accadrà nei prossimi episodi

col nemico di ogni 2d, cioè la trasposizione da carta al 3d che tutto distrugge e ben poco crea. Avventura molto breve, storia piccinissima e meramente accessoria, bella musica (Uematsu, Love). Insomma, un tuffo nel passato a cui si aggiunge un encounter rate da suicidio di massa, tipo uno scontro ogni tre o quattro passi e lo strano metodo per imparare le magie suddivise in un massimo di tre per ciascuno degli otto livelli a disposizione, invece che legate all'avanzare del livello dei personaggi. Gli incantesimi vanno comprati e insegnati e costano tanto. Ve ne sarebbero quattro per quasi ogni livello ma se ne possono portare appresso solo tre, quindi non si può avere l'intero roster di magie. Come nella realtà per la botte piena e la moglie ubriaca o come nei jrpg: puoi averne atteso uno fin dai primi rumors per cinque anni e finire con l'averne per le mani quello che non è più un jrpg ma solo un'autostrada che l'ANAS si sogna. Bah, che brutta la realtà.



# FINAL FANTASY 2 ANNIVERSARY EDITION

**F**inal Fantasy ha avuto un figlio. Sarebbe potuto essere bello, intelligente, brillante, ricco e pieno di gnagna, invece Final Fantasy II Anniversary Edition (Psp, ntsc/uc, Square Enix) è la dimostrazione che gli incidenti di percorso, come accadono oggi, accadevano pure vent'anni e oltre fa. FFII è il classico caso di chi non si aspettava il successo del primo episodio e del dover tirar fuori un altro gioco a tempo record per cavalcare l'onda del successo (e magari battere Dragon Quest. Ahsisi [best faccina evah]). Ecco quindi un mezzo miracolo accompagnato da una bieca soluzione. Il mezzo miracolo lo fa un'altra ottima colonna sonora che accompagna le poche locazioni create, il solito ottimo monster design e una storia più articolata. I protagonisti non sono più dei senza nome, perdono le classi liberamente selezionabili e upgradabili a favore di ruoli ben definiti e conquistano la capacità di esprimersi in prima persona, imparano nuovi termini chiave e possono chiedere ulteriori delucidazioni su quanto appreso per sbloccare eventi successivi nella storia. La bieca soluzione è tutto ciò che riguarda la

giocabilità. FFII da giocare è uno schifo. Le indicazioni su come proseguire nell'avventura sono fumose, cosa fare, dove andare, chi lo sa... si finisce per esplorare a caso l'overworld finendo per essere attaccati e menati alla grandissima ogni tre per tre. Stai vicino a una città e sopravvivi a stento. Fai due passi un po' più dove qualcuno non vuole che ci si avventuri ed è Game Over. Ma il peggio è che il sistema di sviluppo è ottimo come idea ma realizzato male. Niente exp e livelli d'esperienza. I'm free! No, perché l'unico modo per aumentare le proprie statistiche è farsi massacrare. Venendo pestati sale la possibilità che arrivando a fine scontro (SE ci si arriva) alcuni dei parametri aumentino in automatico. Armi e magie, anche qua da comprare e insegnare, hanno sedici livelli in cui progrediscono lentissimamente per poi migliorare. Farsi sventrare dalle magie avversarie può far aumentare la resistenza magica. Schivare attacchi potrebbe far aumentare l'agilità. Dissipare MP può farli aumentare e via dicendo. Ciò che non uccide tortifica. Uno strazio, un supplizio, una fatica di Ercole moltiplicata per ventiquattro, un gioco che potrebbe du-

rare poche ore se spalmato sulla struttura del primo FF ma che viene preso per le palle e tirato fino a livelli indicibili perché i personaggi sono sempre troppo deboli per progredire nell'esplorazione e negli eventi. Il problema maggiore è dato dall'agilità: essendo questa ai minimi termini, significa venire imboscato dai nemici novantanove volte su cento e quindi venire fatti a pezzi subito senza poter far nulla. Nel caso si sopravviva all'imbooscata, si sarà costretti a subire ancora tutti gli attacchi avversari perché, dopo aver dato gli input con i comandi, buoni e cattivi agiscono secondo i valori di agilità. Ergo, prima di portare a segno i colpi (o di curarsi, o di poter scappare) forse la morte sarà già giunta a farci visita. Toc toc. Niente Folletto grazie. Troppi avversari in contemporanea su schermo, troppi scontri, troppo lento, troppe bestemmie. Gioco da relegare nei più oscuri meandri della propria soffoca. Ah, le magie. Se ne possono portare appresso ben sedici, ma sono molte di più, e per la maggior parte sono inutili perché non andranno mai a segno, manco avendole portate al massimo livello. Schif schif schif puzz.

**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 Arena vi proporrà una domanda pruriginosa e molte colpevoli confessioni.**

## "Quando hai visto Davide vincere contro Golia?"

### Alessandro Franchini

Correttore bozze

Ho visto Davide riflesso sullo schermo sditazzato di un vecchio Telefunken (o era un Grundig?). Davide era piccolo, com'è giusto che fosse, anzi peggio: un moccioso. Golia invece aveva pochi colori, una musica metallica e un po' stridula e un insensato livello di bastardaggine; sulla scatola aveva scritto "Ghost 'n Goblins". Quando Davide sconfisse Golia si udì un vaffanculo così grosso che deve ancora essere superato. Oggi Davide è un tranquillo trentenne che si guarda bene dal stuzzicare Golia, anche perché sa che verrebbe rullato a metà del primo livello. Ma questa è un'altra storia.

### Gianluca Girelli

Impaginatore e autore di: Heavy Rain

A memoria credo mai. Però mi sarebbe piaciuto vedere lo sviluppatore pazzo di Bob's Game averla vinta contro Nintendo. Così, tanto per.

### Michele Zanetti

Autore di: Glory of Heracles; Sand of Destruction; Time Waits for Nobody 12

Dunque, Davide vs Golia, o D vs G. C'è anche chi, lungimirante, ha pensato bene di appianare le differenze e dar vita a D&G, ma questo è un altro discorso. In campo videoludico vedo Davide vincere contro Golia ogni volta che Atlus Co. fa uscire giochi suoi, o da lei curati in fase di localizzazione, in tempi decenti, invece di far attendere svariati mesi i giocatori, proponendo lavori curati al limite del maniacale. Quando si assume ogni responsabilità, in caso qualcosa non vada, alla velocità della luce, pensando subito ad una soluzione, non come chi ha aspettato tre mesi per decidersi a ritirare il suo ultimo prodotto dagli scaffali. Quando la gente ringrazia invece di sommergerla di critiche feroci. Eh Namco? Sai che spasso spedire per posta 220000 copie sostitutive adesso. E quando? Boh, non si sa, in futuro. Applausi.

### Simone Tagliaferri

Autore di: Bioshock 2; Alien Vs Predator; Ars Ludica; Sparate al Capoverso; 1493

Un giorno il mio amico Davide ha mangiato una Golia, ma sono sicuro che la domanda posta e vergata con il sangue su queste pagine richieda una risposta ben diversa. Ad esempio ci siamo mai chiesti se Golia si sia fatto corrompere per perdere contro Davide? E se in realtà avesse vinto Golia, ma il direttore di Telebibbia1 fosse stato concusso dal presidente del consiglio ebraico dell'epoca per spacciare una notizia falsa? Ma, soprattutto, perché in Italia i genitori continuano a chiamare i figli Davide, ma nessuno ne chiama almeno uno Golia? Cos'è, razzismo contro i giganti? Non si dà a un figlio il nome di un perdente? E se Davide, in realtà, fosse uno stronzo e Golia il tipo simpatico? L'anima di tutte le feste? Comunque della Bibbia preferisco di gran lunga la storia di Sodoma e Gomorra, quella che finisce con la figlia che fa ubriacare il padre e ci tromba per dargli una discendenza. Mi sembra un racconto molto più educativo.

### Tommaso De Benetti

Autore di: Cover; Cover Story; Nero Ludico; Terra Bruciata

Uhm, a memoria l'unico Davide che ricordo vincente è quello Videoludico (cfr. molti numeri di Ring e primi RingCast). Nel passato recente forse solo Borderlands, dato per spacciato da più parti, ha saputo conquistarsi una fetta di mercato pur dovendo sostanzialmente scontrarsi con Modern Warfare 2. Merito, probabilmente, di una commistione di culo, stile grafico vincente e prezzo da subito molto accessibile. Il gioco in sé mi lascia un po' perplesso, ma buon per Gearbox..

### Vincenzo Aversa

Autore di: Esco di Rado; La tv che videogioca; Le disavventure di P.B. Winterbottom; Chime; Battlefield: Bad Company 2

Mi piacerebbe ritrovarmi in un mondo abbandonato, come quello di Silent Hill, ma senza mostri, nebbia e grate in ferro. Passerei le giornate a

leggere vecchi giornali e a curiosare nelle case di sconosciuti. Il *Grande Fratello* che incontra *Io Sono Leggenda*: tanto silenzio, poca gentaccia nei paraggi e qualche mistero da ricostruire.

### Michele Siface

Correttore bozze

Diciamolo subito, in generale EA non può certo considerarsi un Davide, è chiaro. Ma sino a qualche anno fa, nell'ambito delle simulazioni calcistiche, lo era, eccome. A farla da Golia c'era chiaramente PES (o Winning Eleven o ISS Pro o J-League, stessa roba). Ebbene, la lotta sembrava davvero impari, anno dopo anno EA provava ad abbattere il gigante nipponico ed anno dopo anno ne usciva sconfitta malamente. Questo sino all'ottobre 2008, quando anch'io, pur con tutti i miei pregiudizi in materia, ho dovuto riconoscere che sì, Davide era riuscito ad abbattere Golia. Ma la storia non finisce qui. Come spesso accade, quando un Davide vince, diventa egli stesso un Golia e così è stato anche in questo caso. Nello specifico, poi, in totale assenza di altri concorrenti, è lo stesso Golia ad essere divenuto a sua volta Davide e a lanciare, di anno in anno, la sua sfida al gigante. Fino a quando non vi sarà un nuovo scambio di ruoli, o fino a quando, più probabilmente, Seabass capirà di essere più bravo come comico.

### Matteo Ferrara

Site admin

Davide aveva fifa di Golia. Ne aveva tanta. Golia era troppo, troppo grande, Davide si sentiva minuscolo e confuso. Si sentiva apprezzato solo da pochi, quel gigante invece era rispettato da tutti. Così, mentre Golia si trastullava e si lasciava andare mangiando e sonnecchiando un giorno sì e l'altro pure credendo di poter campare di rendita per sempre, Davide ha afferrato una fionda, l'ha caricata di impegno e innovazione e l'ha scagliata dietro la nuca dell'energumeno, che ancora non riesce a capire come sia potuto accadere. Davide si chiama FIFA e Golia è un ciccione con gli occhi a mandorla di nome PES. Oggi è proprio lui che ha fifa di FIFA.

### Federico Res

Fondatore

Banale, ma l'unica cosa che mi viene in mente è Shadow of the Colossus. Non solo perché c'è un nanerottolo che abbatte bestioni alti sedici piani, ma perché mi sembra che il 'piccolo' gioco di Ueda da solo si pappi tutta la grossa 'next gen' che è venuta dopo. E cinque anni di next gen mica sono pochi.

# Parliamo di Videogiochi.it



Babel

RingCast

Corso PVP

# NERO LUDICO

## Magra da morire

**37** anni portati male, autostima al minimo sindacale e troppa cellulite sulle chiappe. Questa in poche parole la vita di Luisa M., che si guadagnava il pane facendo l'impiegata in un Trony alla periferia di Treviso. Passava il tempo fra le scartoffie, cercando escamotage per far quadrare i conti della ditta. Impresa abbastanza improbabile, considerando che il direttore rubava PlayStation e macchine fotografiche per gli amici. Lo sapevano tutti, non erano certo ciechi, solo che aprire bocca sarebbe stata una pessima idea: c'era una crisi nera, un lavoro era pur sempre un lavoro e alla fine che cazzo ci potevi fare.

Il punto piu' alto della vita di Luisa era stato vincere, quattro anni prima, una crociera sul Mediterraneo con i punti degli yogurt, crociera che tra l'altro era andata di merda a causa del maltempo e di una compagna di viaggio grassa e lagnosa come lei.

Luisa viveva in un piccolo monolocale vicino alla stazione dei treni, dove convogli sferraglianti fischiavano senza ritegno anche alle due di notte. Nel suo letto, fra il sonno e la veglia, non poteva fare a meno di immaginarsi quei figli di puttana nella locomotiva ridere sguaiatamente ogni volta che tiravano la corda o premevano il bottone o qualunque cosa facessero per produrre quell'avvertimento a metà fra una sirena antiaerea e il clacson di un camion.

Il vicino di casa di Luisa si chiamava Mauro. Mauro era un ex-ferroviero sulla cinquantina, sempre abbronzato e con i capelli bianchi alla Sean Connery. Non che gli assomigliasse, ma Luisa se lo faceva piacere. Le loro terrazze erano divise solo da un muretto e diverse volte si erano ritrovati a parlare del piu' e del meno, fra una sigaretta e un bicchiere di prosecco. Luisa ultimamente beveva un po' troppo. Aveva scoperto tardivamente le gioie dello spritz, e nel dopo lavoro non era raro che se ne preparasse una caraffa intera. Bicchiere in mano e sprofondata nella poltrona, Luisa passava le sue serate fra un quiz di Canale 5 e una puntata di Striscia la Notizia. La sua vita si trascinava priva di sussulti, ripetitiva come la trama di Beautiful ma con meno amore e molto meno sesso.

Un giorno le capito' di leggere una news sul sito del Corriere della Sera: in America una tizia era riuscita a perdere 50 kg grazie a Wii Fit. Il giorno successivo, in negozio, chiese al ragazzino palestrato che curava il reparto TV e Videogiochi di mettergliene da parte uno. Tornata a casa, senza caraffa e combattendo con le istruzioni, monto' la prima console della sua vita. Ci mise quasi tre ore, ma per la prima volta in molti mesi provo' una strana sensazione di gioia.

Due giorni dopo già aveva creato i Mii di tutti i suoi colleghi, piu' quello di Mauro, che era un po' piu' alto e piu' giovane di come avrebbe dovuto essere ma a lei piaceva di piu' cosi'. Altre 24 ore ed era totalmente schiava di Wii Fit. Ogni volta che faceva un piegamento immaginava il suo culone rimpicciolirsi e diventare tonico come una pesca matura, e le sue palpebre davano film in cui lei e Mauro erano attori unici in un mondo senza vestiti. Decise così di passare tutto il suo tempo libero sulla Balance Board.

Tre settimane piu' tardi aveva perso appena un etto. Delusa, Luisa si domandava se stesse sbagliando qualcosa o se semplicemente il gioco non funzionasse. Un po' per quello, un po' per lo stress dell'ufficio, quella sera decise di bersi la sua caraffa di spritz davanti alla TV. Alle dieci, brilla e instabile, zitti' Maria De Filippi e tiro' fuori dalla sua collezione di dischi Unknown Pleasures dei Joy Division. Con la manopola del volume al massimo, quasi ballando sulla bilancia, accese il Wii e inizio' una sessione notturna a base di Hula Hoop, piegamenti e Free Step.

Scivolo' proprio mentre il basso pulsante lasciava spazio a Ian Curtis: "Confusion in her eyes that says it all / She's lost control / And she's clinging to the nearest passer by / She's lost control...". 85 kg di carne si infransero con violenza sul tavolino modello KLINGSBEO comprato all'Ikea durante i saldi. Con un suono di frutta marcia che si spacciava a terra, grosse schegge di vetro le si conficcarono nella nuca soffice, mentre bollette e giornali svolazzavano pacatamente per la stanza. In una pozzanghera appiccicaticcia, Luisa si sforzo' di aprire gli occhi. Alcuni attimi dopo si rese conto di averli già aperti, e di non vedere niente se non l'oscurita' piu' buia.

*Tommaso De Benetti*

NEXT MONTH  
**BABEL**



# bobel

## 022

**COVER STORY** basta parlare **ESCO DI RADO** due final is megl che uan? **ARS LUDICA** la sfida alla morte **SPARATE AL CAPOVERSO** the 8-bit book - 1981 to 199x **REVIEW** chime / bayonetta / glory of heracles / sands of destruction / heavy rain / alien vs predator / le disavventure di p.b. win-terbottom / bioshock 2 / battlefield: bad company 2 **1943** il contagio che non ti aspetti **TIME** **WAITS FOR NOBODY SPRING CLEANINGS** soma bringer / final fantasy anniversary / final fantasy II anniversary / super stardust portable **ARENA** quando hai visto vincere davide contro golia? **LA TV CHE VIDEOGIOCA** dante's inferno animated **NERO LUDICO** magra da morire **TERRA BRUCIATA**



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/bync-nd/3.0/>