

bobel

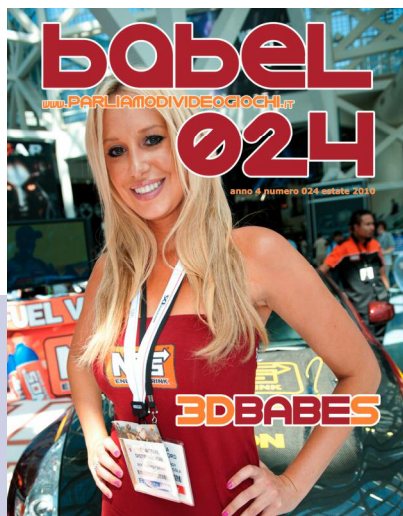
www.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

024

anno 4 numero 024 estate 2010

3DBABES





LUGLIO 2010

WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

CONTENTS

024
2010

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

andrea brunato

francesco miceli

luca tenneriello

matteo ferrara

BABEL È OSPITATO DA

www.issuu.com

REDAZIONE

ferruccio cinquemani

gianluca girelli

michele zanetti

simone tagliaferri

tommaso de benetti

vincenzo aversa

HANNO COLLABORATO

Alessandro Riccombeni

Roberto Turrini

COPERTINA E RETRO

Ninpou Kobanashi

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

babel



ESCO DI RADO SUORE DI MENARE



REGISTI SOTTO LE RIGHE STRANE SOMIGLIANZE



1 4 9 3 DICHIARAZIONI INCOMPRESIBILI

COVER STORY

3Dbabes 003

REVIEW

Red Dead Redemption 019

Final Fantasy 13 020

Alan Wake 022

Split/Second: Velocity 024

Blur 025

Prince of Persia: Le sabbie dimenticate 026

Alpha Protocol 028

1493

Preapismo di una mente pericogli-nita 030

ARENA

Perchè il videogiocatore... 034

QUANTO PUOI TANTO OSA

Da Nestore, il negoziante balordo 008

ESCO DI RADO

Sono una sporca carogna 005

ARS LUDICA

Kinect e l'ornitoronzo 004

LAMER ROTANTI

Corto è bello 006

Redux Repetita Iuvant 007

DRIVE ME TO THE MOON

La visuale di guida 016

SPECIALE E3

E3-Marono i Pad 010

FRAME

Registi sotto le righe 014

TIME WAITS FOR NOBODY -

SPRING CLEANINGS

Space Bust a Move / Puyo Puyo 7 /

Final Fantasy 4 / Dragon Quest 5

032

NERO LUDICO

Work never changes 036

024



COVER STORY

3DbabeS

Chi ama la figa tiri una riga. Una delle frasi più gettonate nei bagni di scuole, università, stazioni dei treni. Immancabilmente seguite da muri interi di strisciate fatte con chiavi, coltellini, Uniposca, sangue. Se la gioca, vincendo, con classici immortali tipo *Clicca qui per mandare un'email a Forza Nuova* scritto sul pulsante dello *sciacquone* o con poesie tipo *Barbara, fare l'amore con te è come tirare un salame in un corridoio*.

Per tornare a temi a noi più cari, pare decretato dall'Assemblea Mondiale dei Nerd Riuniti che Nintendo abbia vinto l'E3 2010. Resuscitando praticamente tutte le sue IP storiche per sfamare gli appetiti di un pubblico perennemente lagnoso, Nintendo ha deciso di andare sul sicuro. Pochissimo software realmente nuovo, ondate di nostalgia e un nuovo hardware dal design classico e dal potenziale tecnologico effettivamente interessante ma di cui, nella pratica, capiremo le reali potenzialità solo quando lo vedremo in prima persona.

Come vendere al pubblico che

segue in streaming un 3D che non si può far vedere in video? Come suggestionare in positivo anche il più scettico dei giornalisti in sala? Come far passare in secondo piano il fatto che, effettivamente, non c'erano giochi da provare ma solo demo tecniche? Risposta: con 200 fighe seminude incatenate al nuovo hardware.

Ora, capiamoci, il 3DS sembra veramente fare tutto quello che dovrebbe nel modo giusto. Ma farlo provare sul corpo di donne che buona parte di quei giornalisti vede solo sui siti porno non è influenzarne l'opinione in modo scorretto? Regalare nuove Xbox 360 a tutto il pubblico in sala non è come se Microsoft suggerisse: "parlatene bene"? Capcom che invita giornalisti alle Hawaii tutto speso per le presentazioni prefera, non sta forse cercando di farseli *molto* amici? Siamo tutti bravi a tirar righe, a capire quando non è il caso di passarle un po' meno.

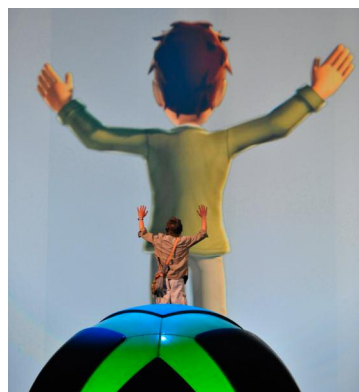
Tommaso De Benetti



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.

Kinect e l'ornitoronzo



Parlavamo di presentazioni rituali?

Il trucco dovrebbe ormai essere noto ma ci ricasciamo sempre. Prendi l'annuncio e ammantalo di quel fascino tipico dei film di fantascienza. "Il futuro è ora ed è fantastico!" esclama ogni brandello tecnologico visibile sul palcoscenico, ogni pezzo di culo hi-tech che si agita davanti a una platea di invertebrati che si lasciano ammalare e plagiare come le cellule dal cancro. Lo spettacolo è conosciuto, ma sempre nuovo per come lo si racconta. L'idea è quella di un dio che consegna ai suoi fedeli imbarbariti dal vitello d'oro le nuove tablet della legge, oppure di un astronave che ci insegna il significato dell'universo, oppure entrambi, se siete fan di Scientology su Facebook... fate voi. C'è sempre qualcosa di rituale nelle presentazioni (vedi Apple che tenta di trasformare in feticcio ogni peto che produce) e, di conseguenza, c'è sempre qualcosa di inconsapevolmente convenzionale nella ricezione di chi si trova dall'altra parte, qualcosa che preesiste all'essere umano e che lo accompagna in ogni sua interazione. I trucchi sono gli stessi di sempre: una formalità di fondo sempre rispettata, donne, fumi colorati e, principalmente, l'attesa della rivelazione. Una nuova forma di messa che fa da sfondo al banale trasformato in eccezionale. Prendiamo Natal, ribattezzato Kinect per l'occasione. Quando fu annunciato, nel 2009, venne accompagnato da Milo, il bambino virtuale di Molyneux e soci. C'era qualcosa di mistico nella perdita del controller fisico associata alla massima

espressione della vita virtualizzata, immagine complessiva da film di Steven Spielberg con tanto di controluce spinto. In effetti, da allora le speculazioni, più o meno filosofiche, si sono sprecate e Natal è stato ammantato di quell'aura che fa tanto new age o divinità da peplum. Ma il tempo passa e il rito si raffredda se non viene ricebrato e rinnovato nella sua essenza. È a questo che serve l'E3. Purtroppo, nell'imminenza dell'uscita sul mercato, gli uomini del marketing devono mettere a fuoco con più precisione gli obiettivi dei nuovi oggetti e dall'universale sono costretti a scendere nel particolare, abbandonando le pretese metafisiche per scontrarsi con la materia. In questa fase la nuova divinità inizia la sua inevitabile discesa dai cieli e appare sempre più per quello che è: nel caso di Kinect un Wii senza telecomando marchiato da un lag apparentemente insopportabile. Tutte le ipotesi, i dubbi, le paure, le promesse, le speranze vanno a cozzare con la realtà dei giochi di lancio, ovvero delle copie più o meno spudorate di quanto già visto sulla console Nintendo. I filmati di presentazione non sono ambientati nei Campi Elisi ma nei salotti medi americani, quelli con mommy e daddy che giocano con il piccolo Stephen e lo battono nell'ennesimo ping pong virtuale o nella corsa campestre. Tutti sorridono e si divertono nella piacevole inconsapevolezza del mondo di cui la pubblicità permea i suoi fruitori abituali. Ovviamente, non manca il party adolescenziale con ragazze e ragazzi che

danzano davanti a un televisore da 50 pollici ridendo in modo sguaioato e con le facce sempre obnubilate dalla felicità, come se vivessero ne Il Nuovo Mondo di Huxley. L'idea è che la Microsoft abbia prima provato a venderlo a un pubblico al quale non interessava affatto, perché troppo strutturato per accettarlo, e che quindi abbia preparato la rivelazione per il pubblico per cui la periferica è stata pensata sin dall'inizio, abbandonando ogni pudore. Tanto sono coscienti di trovarsi di fronte a una stampa specializzata che ragiona per pezzi venduti e che manterrà un profilo basso fino all'uscita sul mercato, accompagnata da una stampa generalista che non capisce nulla di quello di cui sta scrivendo e che, quindi, limitandosi a copiare i comunicati dei PR, farà passare l'idea di rivoluzione un tanto al chilo su cui la Microsoft punterà per vendere il Kinect. L'unica speranza per il fallimento di questa ennesima deriva rimane l'inerzia mentale degli utenti, quelli conquistati da Nintendo, ovvero la naturale difficoltà di fargli accettare una religione troppo simile a quella di cui sono già diventati adepti...



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)

Sono una sporca carogna

Si è fatto un gran parlare dell'obiettivo "Carogna" di Red Dead Redemption. L'obiettivo recita più o meno così: "Metti una donna incapprettata sulle rotaie e rimani a guardare mentre viene uccisa dal treno". Che poi io ricordavo fosse una suora, evidentemente mi sbagliavo. Molti si sono scandalizzati, forse giustamente, per la presenza del tutto gratuita e inutile di un achievement simile. Rockstar, non certo nuova a queste trovate scandalistiche, aveva dimostrato con GTA IV di aver intrapreso una strada molto più matura e politicamente corretta nei suoi giochi. Premiare il giocatore per un gesto simile, secondo i contrari, è invece solo un modo per attirare le solite proteste sui giornali di mezzo mondo. Altri hanno trovato molto divertente l'idea di Rockstar e addirittura hanno ritenuto importante che per ottenere 1000 punti su 360, o un platino su PS3, fosse necessario abbassarsi a tanto. Dopo tutto nessuno obbliga il giocatore a portarlo a termine, la sua rinuncia a discapito del perfect score è senza dubbio più significativa. Io, che vesto i panni del bacchettone molto spesso, sono tra quelli che crede faccia bene al videogioco stare lontano da certe polemiche. Questo, almeno, fino a quando non mi sono trovato per caso in un convento con davanti una stazione del treno.

Decido di portarmi a casa l'obiettivo, ma solo per completezza d'informazione. Mi infilo le pattine ed entro nel convento. Senza troppa fatica catturo la prima suora che mi capita a tiro ed esco con fare indifferente mentre il mondo

comincia ad urlare disperato. Non c'è ancora uno sceriffo, ma un tizio scende dal carro e comincia a spararmi. E vaffanculo, penso, che fastidio ti sto dando? La suora mi cade a terra e ne approfitto per sparare al guastafeste. Quando lo uccido, pochi secondi dopo, la suora non c'è più. Neanche fosse un'autoradio, me l'hanno inculata sotto gli occhi. Riavvio. Entro nel convento un po' più deciso, ma la suora riesce a scapparmi. Si dirige verso le rotaie, però, il che non è male. Quando la catturo, scatta l'allarme e cominciano a spararmi pure i gabbiani. La lascio sulle rotaie e cerco di liberarmi della mandria di scassaminchia. Li uccido tutti ma, al mio ritorno, della suora non c'è traccia. Riavvio. Entro nel convento, la faccio scappare verso fuori come prima, è la soluzione più comoda. La incapretto, poi la slego per sbaglio, poi l'accoltello per sbaglio, poi riavvio. Ripeto le operazioni preliminari e ripiaccio la suora sulle rotaie. Mi nascondo dietro un muretto con gli occhi fissi sulla stronza, stavolta non avranno la mia autoradio. Cominciano a spararmi, però, e mi basta girare lo sguardo per un nanosecondo per perderla di nuovo. Esattamente in questo momento capisco perché l'obiettivo chiede di guardare la donna mentre viene spiacciata. Se non la guardi, sparisce all'istante. Riavvio. Ho un nuovo piano. Entro nel convento, la faccio scappare all'aperto, ma stavolta non la catturo. Il tizio sul carro è sempre pronto a difenderla e mi conviene lasciarla scappare in un punto più isolato. Tanto finché la inseguo, con lei che urla disperata, nes-

suno si preoccupa. Non monto sul cavallo, che inseguire una suora non dovrebbe essere un problema. Invece è un problema e passano 12 minuti di inseguimento forsennato prima che la stessa mi sparisca dietro una collinetta. Riavvio, ma prima bestemmio. Il piano è ottimo, però, di questo son sicuro. Ripeto il tutto, stavolta salgo sul cavallo. L'inseguimento è una mezza passeggiata di salute. La incapretto lontano dal mondo, la piazzò sui binari e sono pronto a vederla morire. Oddio, un tizio quasi riesce a rovinare tutto avvicinandosi per chiedere aiuto, ma fortunatamente non la vede. La suora muore, l'obiettivo è mio.

Tutto questo per dire che mi sono divertito. Sghignazzavo mentre una suora mi scappava a 140 km/h e pure mentre le infilavo, per sbaglio, un coltello nell'anca. Non perché io sia una brutta persona, mica sono Gatsu. E se un obiettivo mi diverte, distaccandosi così tanto dalle meccaniche del gioco per giunta, è un buon obiettivo. A prescindere da quello che rappresenta, dalla suora, dalla donna e dall'incaprettamento, un obiettivo che mi fa giocare e sperimentare è uno splendido buon obiettivo.



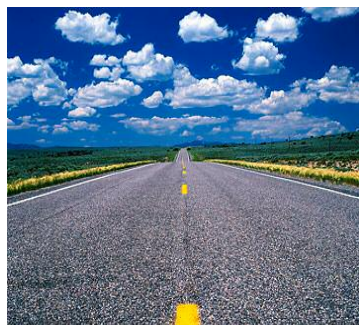


Siamo diventando dei vecchi baroni bавosi, e come si dice in questi casi dobbiamo dare spazio ai giovani, ai belli, ai capaci, e a tutte quelle che ce la danno. Babel è quindi lieta di presentarvi Lamer Rotanti, l'unica rubrica a conduzione alternata che avrà lo scopo di farvi leggere opinioni one-shot provenienti sia da col-

laboratori interni che da quelli esterni. Se credete di avere qualcosa di non troppo noioso da gridare al mondo, fatecelo sapere attraverso la nostra casella email (babel@parliamodivideogiochi.it); il nostro servitore Grima Vermilinguo attende fremente i vostri contributi.

LAMER ROTANTI

Corto è bello



I giochi lunghi mi hanno stancato. Non ho più il tempo né l'età per stargli dietro. Sono seduto tutto il giorno davanti al monitor dell'ufficio e tra moglie e buoi dei paesi miei, le ore personali stanno inesorabilmente estinguendosi. Se ci aggiungiamo il secondo lavoro, il pollice verde e uno straccio di vita sociale, mi rimane giusto il tempo per il filmato introduttivo dell'ultima demo scaricata. A conti fatti il countdown è già prossimo allo zero, ma non per questo vado scioccamente ripetendomi: "Fino a qui, tutto bene". Sto preparandomi psicologicamente a esperienze veloci, che si consumino nell'arco di pochi giorni. Voglio iniziarle il venerdì sera ed essere pronto a un nuovo acquisto il lunedì mattina. A costo di risultare impopolare all'immagine che vedrò riflessa tutte le mattine davanti allo specchio, devo iniziare a concepire il mio futuro videoludico costellato di titoli single player scarsamente longevi, votati alla goduria immediata, senza attendere che la curva di apprendimento mi ammorbì. C'è ancora da capire quanti saranno i compromessi ai quali sarò disposto a scendere, ma il mio è un destino ineluttabile ed è quasi già troppo tardi per correre ai ripari.

È ormai inaccettabile la mia ostinazione a iniziare giochi come Fallout 3, per i quali è necessario un impegno continuativo e prolungato. Ai titoli di coda ci sono arrivato dopo 77 ore di gameplay, completando solo il 60% delle quest totali. Di settimana in settimana mi dimenticavo pezzi di trama e dovevo rileggere gli appunti per capire il perché io fossi in un certo luogo. Una volta, all'inizio, si è addirittura reso necessario il manuale cartaceo, dato che non ricordavo quale fosse il tasto predisposto al com-

piere una particolare azione. Giocare in maniera tanto frammentata rende obsoleta la pretesa di qualsiasi qualità dell'intrattenimento. Nei tre mesi che mi sono serviti per arrivare alla fine, cosa mi sono perso? Quanti software ho trascurato? Basta. È ora di assecondarla, questa frenesia da botteghino. Fate uscire Modern Warfare 2 e Bad Company 2? Bene: io me li sparo dall'oggi al domani! Just Cause 2 ha una longevità di svariate decine di ore? Vade retro! Non sia mai. Ma che giochi fate uscire? La gente non avrà mai tempo di giocarli! La vera domanda, però, è questa: ma siamo cambiati solo noi, che non abbiamo più tempo "neanche per pisciare" (Generale, F. De Gregori), o si è trasformato anche il mondo dei balocchi elettronici? Io non ho una memoria elastica, ma non mi sovviene che da ragazzi, noi, si dovesse decidere tra mille titoli diversi in uscita nello stesso periodo. Insomma, una volta comprato Warcraft II si poteva anche fare "ciao ciao" con la manina al commesso di Pergio, che ci si rivedeva con calma, passato qualche mese.

Anche il "prodotto" videogiochi è cambiato. L'hanno talmente riempito di pixel che si è reso necessario comprimerne la durata per non rendere antieconomica la sua produzione. A questa industrializzazione del processo creativo si è accompagnata una moltiplicazione incontrollata di studi di sviluppo e publisher, che negli anni hanno immesso sul mercato una quantità di software sempre più consistente. I grandi esclusi, da questa febbre del business, siamo noi trentenni, che non solo abbiamo dismesso gli orizzonti temporali rilassati di quando si andava a scuola, ma abbiamo anche smarrito l'entusiasmo rappresentato dalla "no-

vità". Giochiamo esperienze che si ripetono, tutto sommato simili, dove alla fine della fiera si tratta sempre di sparare, affettare o nuclearizzare il nemico. Che durino un giorno e un mese, non conta poi molto. Forse, l'unica via d'uscita che sia drasticamente risolutiva, è rappresentata dal panorama dei giochi pensati appositamente per essere scarsamente longevi. Mi viene in mente Samorost 2, un titolo degli stessi Amanita Design che si sarebbero resi responsabili di Machinarium: novanta minuti di gioco per un totale di 3 euro e 99 centesimi. Più economico del cinema e più divertente di una partita di calcio era anche lo stesso Braid: un gioco dai colori tanto simpatici da riuscire a mascherare il suo gameplay dannatamente hardcore. Potrei continuare l'elenco con il Flower dei ragazzi della thatgamecompany o lo Zeno Clash del Team Ace. Oppure potrei soffermarmi su quelle esperienze di sviluppo in stile Shadow Complex (Epic Games) che le grandi multinazionali del videoludo stanno iniziando a sviluppare dimostrando che gli aggettivi corto, originale ed economico, non fanno rima solo con la categoria delle produzioni indipendenti.

Il fatto che siano tutti giochi scaricabili, infine, svela quale sarà il compromesso da accettare per poter usufruire di tanta freschezza: il supporto fisico. Per me, che sono un feticista dello scatolato, sarà davvero un colpo basso ma me ne farò una ragione. L'importante è che nessuno, vedendomi giocare un titolo sviluppato in Flash, pensi che io sia un casual gamer. Quelli proprio non li sopporto. Anzi, il primo che mi chiama casual lo uccido.



Alessandro Riccombeni

Ecco, come non detto. Non fai nemmeno in tempo a lamentarti, che due temerari spuntano fuori inviando il loro contributo a Lamer Rotanti. Non sapendo chi scegliere, per questo mese abbiamo deciso rubrica doppia! Giovani e belli non sono, e se sono capaci ce lo potrete dire solo voi. Se credete di saper far meglio

dei due loschi individui, non vi resta che farcelo sapere attraverso la nostra casella email. Di solito il Grima Vermilunguo, che per inciso non so nemmeno chi sia (probabilmente un raccomandato), è lì che attende impaziente i vostri contributi. Ma in questo momento pare sia in ferie.

Redux Repetita Iuvant

Recentemente, dopo un mese intero di SEGA con Bayonetta, mi sono dato una disciplina. Ogni sera completo Super Street Fighter IV (SSF4) con almeno tre personaggi diversi e passo almeno da tre diversi save point in Final Fantasy XIII. Curiosamente, impiego più tempo a leggermi gli aggiornamenti del datalog che a giocare. Ciò non succede con SSF4, in proporzione ben più pacifico. Così mi sono chiesto: è SSF4 a essere ottimo, oppure FF13 a essere una merda? Dopo svariati secondi, ovvero il tempo richiesto da una Ultra Combo o da un intervallo tra due save point, mi son risposto: "La seconda che hai detto!".

E, a conti fatti, FF13 è veramente una merda. Valutiamo le fonti. Da un lato, Ono: "Ueh socio, aspetta due minuti che mando la gold e ti scartavetro con Dan". Dall'altro, Wada: "O la borsa o la vita, otaku del cazzo". Da una parte, dei consumatori modello da entrambi i lati della barricata. Dall'altra, una manica di megalomani nazionalisti. Personalmente ritengo che l'unità di misura della civiltà sia l'autoironia. Tralasciando esempi facili come il Vaticano, vi invito a considerare le differenti rappresentazioni della figura umana da parte di Capcom e "Square Eidos".

In SSF4, dalla biodiversità talmente sopra le righe da arrivare a ispirarsi di nuovo a JoJo, un personaggio mi ha colpito più di altri: Hakan. Il

lottatore dalla dieta a zona (mangia solo quello che c'è nel suo emisfero) è criticato in quanto inutile macchietta, incapace di integrarsi bene col resto del gruppo. E se i personaggi inediti fossero stati T. Hawk e Dee Jay? Hakan è talmente insolito da non poter essere preso sul serio? Probabilmente. E' in grado di suonare la cavalcata delle valchirie con le pelvi dei suoi avversari? Ebbene sì. Soprattutto, è in grado di farlo senza venirci a raccontare che in realtà è frutto di un esperimento nazista e che di notte scrive poesie per i bambini di un orfanotrofio alieno.

Guardiamo il cast di FF13. La protagonista è Cloud con la fica. L'offesa è duplice: il messaggio è che una donna che voglia fare carriera deve come minimo diventare un uomo. Quali protagoniste forti e determinate ci ha offerto finora la gestione nomuriana della sega? Mi vengono in mente solo Ashe e Aeris. Se la prima aveva il vantaggio biologico della monarchia, la seconda era davvero la ragazza della discarica accanto. In parte aliena, in parte umana, del tutto testarda e risoluta. Curiosamente, l'hanno fatta fuori: e se fosse morta la tettona?

E ancora, se tra gli Avengers annoveriamo il genio scientifico sovrano di Wakanda, nel paese del Sup Ponente gli afroamericani non esistono: solo negri. Barrett come Sazh: il negro

nomuriano da sit-com al massimo può avere qualche problema familiare. In più di dieci anni il picco pare sia un Eddie Murphy che dorme con le bestie (il pulcino). Magari con l'avanzare della storia i personaggi hanno uno sviluppo che nemmeno un Rocco prepuberale, ma a quel punto il gioco l'avete già comprato; il marketing vi ha già venduto un gioco le cui premesse includono una capacissima donna-uomo e un limitatissimo negro.

L'entusiasmarsi per un prodotto simile può essere dovuto o all'ignorare, o all'essere in sintonia con certi messaggi. Chiamare le cose col loro nome è di primaria importanza, come ci insegnano Adamo, il primo uomo, ed Eva, la prima MILF. Pertanto, la prossima volta che vi ritroverete a lodare un prodotto come FF13, rivolgetevi al vostro riflesso col nome più appropriato: minchione. Basta una lode spensierata: il separare un fan dallo spirito critico da un fan razzista, nel fantastico mondo dei videogiochi odierno, può anche ridursi a questo.





Un giorno di pioggia, l'Innominato nazionale, incontra un cabinato di 1943 per caso. Qualche anno dopo incontra e si scontra contro un albero alla prima doppia curva di Outrun. La dolce bionda pixellosa e il fantastico e coloratissimo mondo dei Videogiochi nei suoi pensieri erano già. Alla soglia dei 30 anni decide

di mettersi a scrivere di videogiochi, incurante di aver perso il treno della fama videoludica oramai parecchio tempo fa. E' fermamente convinto che Samsung farà uscire una sua console tra meno di 10 anni. La seguente didascalia è stata scritta dall'autore parlando di se in terza persona. È grave dottore?

QUANTO PUOI TANTO OSA

Da Nestore, il negoziante balordo



Nessun recensore è stato corrotto dalla catena Gamestop per la pubblicità gratuita contenuta nell'articolo. Purtroppo. Ma se ci fate un fischio possiamo anche metterci d'accordo!

Quando i negozi di videogiochi online che se ne fregano dell'IVA non esistevano, perché ancora i negozi online non esistevano, il videogiocatore poteva scegliere di spendere i sudati risparmi in due modi: grande distribuzione o negozio specializzato. Immagino che a nessuno freghe niente dello stato di salute di Coop e soci, ma forse vi sarà scesa una lacrima vedendo il caro vecchio negozietto di fiducia sostituito da un centro massaggi cinese.

Ad oggi di negozi specializzati ne rimangono pochi, sostituiti in gran parte dai Gamerush, sezione ludica di Blockbuster che a quanto pare ultimamente non se la sta passando troppo bene, e dal solito Gamestop, catena universalmente riconosciuta come il male assoluto. Eppure, se oggi la figura del negozietto sotto casa è sparita, non è solo colpa di malvagie logiche di mercato. Il negozio specializzato, la classica zappata sui piedi, se l'è tirata da solo.

Proliferati all'inizio degli anni '90, in gran parte come negozi di informatica allargati al sempre più crescente mercato videoludico, i negozi di videogiochi hanno basato la propria economia sulla fidelizzazione dell'utente, che invece di pescare da un anonimo scaffale dell'Iper, poteva dirigersi verso un luogo a misura di nerd, dove chiacchierare del proprio passatempo preferito con altri nerd come lui.

Il negoziante imparò ben presto a soffrire del fiato sul collo della grande distribuzione. L'acquisto nei negozietti non veniva incentivato tassando maggiormente la GD, con il risultato che il margine su console e giochi era spesso risicato. Per combattere questa lotta impari, i rivenditori specializzati hanno adottato diverse strategie, nonostante già ai tempi fossero in molti a pensare che la più sensata (ma forse inapplicabile) fosse quella di organizzarsi in una sorta di consorzio sul

modello delle farmacie.

La strategia più comune fu quella di dedicarsi all'import. Potendo contare sul supporto delle riviste del settore a scandire l'uscita dei giochi americani e giapponesi, i videogiocatori si fiondavano dal negoziante di fiducia sapendo di poter trovare sempre l'ultima novità sul mercato. Il negoziante si leccava i baffi, perché faceva la cresta con la scusa dei costi di importazione. Questa strategia era efficace perché colpiva dove la grande distribuzione mostrava il fianco, ovvero il ritardo dovuto alla mancanza di distribuzione diretta delle grandi società videoludiche, che preferivano affidarsi ai distributori locali di giocattoli (GIG, Giochi Preziosi) che di videogiochi non ne capivano un tubo.

La pirateria fu usata come seconda strategia per mandare avanti la baracca. Su Amiga fu grande la pacchia, i negozianti rifilavano sotto banco le ultime uscite su anonimi floppy, mentre qualche anno più tardi i floppy furono sostituiti dal CD, arrivò la PSX ed i primi mod-chip. I CD avrebbero col tempo iniziato a rendere sempre meno, ma per un po' si poté arrotondare sul costo delle modifiche. A quel punto, però, era già arrivata la distribuzione diretta e la forbice, soprattutto in termini di prezzi e di accessibilità, iniziò a farsi sempre più stretta. L'import non era più import ma arrivava diretto fin sotto casa, e quindi addio alle creste sui prezzi, mentre i CD potevano essere masterizzati comodamente a casa.

L'ultima mossa fu quella di puntare sul settore retrogame, che però si rivelò una bolla destinata a scoppiare in breve tempo visto il crescente uso di mezzi come forum ed Ebay, dove gli stessi giochi si potevano trovare a molto meno. L'avvento di Internet, muli e torrenti fu l'ultimo chiodo alla bara del mercato troppo frastagliato per reggere

per altri anni.

L'incapacità dei negozianti di videogiochi di rappresentarsi come forza unica si rivelò un grande svantaggio rispetto alla GD, che non sarebbe andata in bancarotta per qualche euro in più sul prezzo, potendo contare sulla comodità nel fare acquisti in un'unica soluzione. La pirateria inoltre si rivelò un'arma a doppio taglio che andò a pesare sui negozianti onesti, che finirono per adattarsi o per chiudere le serrande, se non era già accaduto per l'intervento della GD...

Di fatto nemmeno oggi i negozi di videogiochi online riescono ad essere molto competitivi, se non hanno la sede in qualche paradiso fiscale.

In tutto questo, il malefico Gamestop avrà le sue magagne, ma anche il pregio di aver saputo creare un sistema economico capace di reggere di fronte alla grande distribuzione, unendo quelle poche realtà distinte che hanno capito per tempo che da sole non avrebbero retto il colpo. Le valutazioni da usurai sui giochi, che poi vengono rivenduti sovrapprezzati, permettono almeno di non svendersi in inutili compravendite, lo stesso dicasi per le opzioni "2 giochi + tot per un gioco nuovo" o "portaci 10 giochi che non siano Fantavision e con soli 99 euro ti porti a casa un Master System".

Robe da folli, anche per il negoziante più balordo. Che però ha chiuso già da un paio di anni sostituito da un centro massaggi cinese, mentre se era furbo e si comportava da formica, invece che da cicale, a quest'ora non si faceva rubare il posto da Gamestop. Che probabilmente sopravviverà per molti anni anche al digital delivery, alla faccia di Sony e PSP GO.



E3 MARONO I PAD

L'era dei videogiochi anti salotto

L'E3 può essere deludente, brutto, o anche molto brutto. Quello di quest'anno, un po' a sorpresa, è stato proprio una chiavica; ma non perché l'unico nuovo hardware non era mostrabile (son sicuro che il 3ds spaccherà i culi), non perché non c'è stato un annuncio degno di questo nome, non per la presenza invasiva di Kinect e Move, ma proprio perché il videogiochi è morto. Non è pessimismo, è qualcosa che capisci al volo quando sei contento per un gioco di Kirby.



SPECIALE
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
LOS ANGELES 15-17 GIUGNO 2010

Si parte con 30 minuti di ritardo solo per riuscire a far accavalare la partita d'esordio dell'Italia con la conferenza. L'idea è di Blatter, ma i nerd che seguono il calcio sono una minoranza etnica nell'ambiente e lui non può saperlo. Sul monitor gigante parte un trailer del nuovo Call of Duty, poi un tizio comincia a giocarlo. Ci sono i topi, la jungla e un elicottero. Il responsabile di Treyarch annuncia con entusiasmo: "Questo episodio sarà uguale uguale a tutti gli altri". Ovazione del pubblico. Sul palco sale un uomo dai capelli pettinatissimi, Don Mattrick, che spiega come la serie sarà un'esclusiva Microsoft per dieci minuti. Chiede di non dirlo in giro, però, è un segreto. Qualche secondo per fare pompini alle capacità di 360 di socializzazione (in effetti, abbiamo conosciuto tutti un sacco di persone dell'assistenza) e poi è il momento di Hideo Kojima. In realtà lui non ha voglia di fare nulla quest'anno e



presenta al volo il producer di Metal Gear Solid Rising: Shigenobu Matsuyama. È poggiatissimo, forse per via della splendida giacca azzurra che indossa, e saluta Kojima con un batti cinque alto. È più o meno in questo momento che Kojima sembra svegliarsi. Intanto Raiden taglia di tutto, dai furgoni alle colonne di cemento, dalle gambe dei nemici ai cocomeri. Forse, ma questa è solo un'indiscrezione, potrà anche snocciolare le olive nel gioco finito. I cocomeri bastano a entusiasmare il pubblico in sala comunque e parte una nuova ovazione. Un tizio importante dice qualche minchiata, poi è il momento di Gears of War 3 e Cliff Blezindki. Tutti sanno che è l'unico uomo del settore a scopare e lui non perde tempo per vantarsene: "Quest'anno l'ho fatto con due donne diverse, e solo una l'ho dovuta pagare". Ovazione del pubblico invidioso. Cliff mostra una sezione di cooperativa con altri tre tizi sul palco. Il gioco sembra effettivamente migliorato e i nemici sono completamente cambiati. Fico, la mia collezione di action figure raggiungerà i 6000 pezzi di questo passo. Novità del terzo episodio è il verde, che insieme al rosso del primo e al blu del secondo permette alla serie di raggiungere i tre colori contemporaneamente su schermo. Peter Molyneux parla di Fable 3, ma neanche il pub-



PRESS CONFERENCE

Microsoft®

blico pagato ha voglia di fare ovazioni per lui. Sarà un gioco supermeraviglioso e superfantastico, ok, compralo tu e non ci rompere più i coglioni, su. Viene annunciata una nuova esclusiva, c'è il logo Crytek, il nome è Codename: Kingdom, potrebbe essere pure una simulazione di trattori per quanto hanno mostrato. Halo: Reach non sembra male, c'è pure un combattimento spaziale che lo fa venire duro



a tutti in sala, fortuna che sta per arrivare Kinect. Che sarebbe stato l'E3 dei giochi di movimento lo si era capito, che ci fosse un doppiofondo forse no. Qualcuno usa il nuovo accrocchio per muoversi nei menu, Bisogna tenere le mani incollate al corpo, muoversi come un bradipo e respirare con moderazione, ma il futuro è qui. Viene mostrata una video chat tra due donne. Le due si conoscono, fanno amicizia, ma lo spettacolo lesbo non arriverà mai. Delusione del pubblico. Seguono 40/50 minuti di ESPN e di funzioni che noi non vedremo mai presentate da due cocainomani. Poi arrivano i giochi per Kinect. Una bambina cinese comincia ad accarezzare un tigrotto, poi si rotola a terra per insegnare come si fa all'animale. Graficamente è una bomba, ma il gioco dovrebbe essere Pegi 18+, che accarezzare tigri non è sempre una buona idea. Ah, il gioco si chiama Kinectimals, nome che ha vinto il ballottaggio con Sgrugnagnugne, anche se di pochi voti. Seguono altre cinque schifezze scopiate dal Wii ed è più o meno in questo momento che Hideo Kojima vuole morire. C'è ancora tempo per una dimostrazione di Turn 10. Che non si capisce bene cosa facciano, però la Ferrari è proprio una bella macchina eh. Torna l'uomo pettinatissimo e presenta il 360 slim. Non è molto diverso dal precedente, è più piccolo di un centimetro, costerà uguale e avrà il wi-fi integrato. Il DS XXL potrebbe eccitarmi di più, giuro. Il pubblico è già in fila al Gamestop, però, e la conferenza deve essere conclusa.

Comincio a essere seriamente preoccupato per questo E3. La conferenza inizia con Child of Eden di Tetsuya Mizuguchi, una specie di seguito di Rez per 360 e Kinect. Tetsuya lo gioca con le mani, ma nei giorni seguenti tranquillizzerà tutti: "è un gioco pensato per Kinect, ma grazie a Dio potrete giocarlo anche con un cazzo di pad serio". Qualche sconosciuto sale sul palco a parlare di Assassin's Creed 2. La demo inizia con Ezio che si sta insinuando nelle coperte di una. Cliff B. di Epic sale sul palco: "io una volta me la sono bombata una così". L'animazione del cavallo fa ribrezzo, ma nessuno sembra accorgersene. Purtroppo non vengono mostrati i nuovi alieni e le navi spaziali. Pare confermata la presenza di Hitler nel gioco, però, anche se la notizia non è ancora del tutto ufficiale. Il gioco sarà ambientato a Roma, nel 1600, Andreotti potrebbe essere un personaggio giocabile. Shaun White, non contento del pessimo gioco di snowboard che porta il suo nome, presenta un pessimo gioco di skate: "tanto mi pagano, mica sono scemo!". Viene presentato Battle Tag, una specie laser game. 25 anni fa mi sarebbe piaciuto un casino. Il pubblico usa una macchina del tempo, torna al 1985, fa partire un'ovazione, poi ritorna in sala. Partono le minchiate per Kinect, Move e Wii. BASTA, non ho voglia di parlarne. C'è pure una roba che misura lo stress. BASTA. Traileruccio con i nuovi conigli, poi demo di Ghost Recon. Graficamente sembra molto più

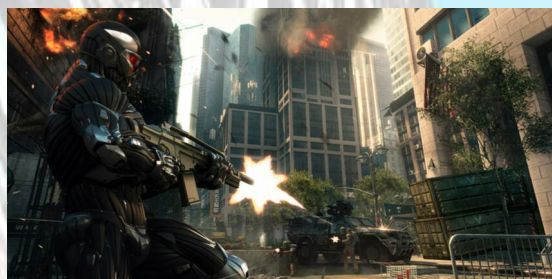


bello e pure il sistema di controllo dovrebbe essere stato reso più macchinoso del 40%, minimo. Qualcuno sul palco si scusa per l'ultimo Splinter Cell: "abbiamo famiglia, perdono". No, in realtà non si scusa nessuno, ma avrebbero dovuto. Il nuovo Driver sembra fico, ma non ho ben capito perché il protagonista finisce col possedere i piloti di altre vetture. Carrellata di annunci più o meno interessanti, su tutti brilla il gioco di ballo di Michael Jackson. Proprio un grande, a me non riesce di ballare bene da vivo e lui invece... E' finita, tutti a nanna.

PRESS CONFERENCE



Anni fa Electronic Arts stava sul cazzo a tutti, poi sono arrivati gli anni della sperimentazione e dei FIFA decenti, ma soprattutto dei FIFA decenti. Ora EA sta sempre sul cazzo a tutti, ma non è solo colpa sua. Si parte con la demo di Need 4 Speed: Hot Pursuit di Criterion, quelli di Burnout. Nella dimostrazione un'auto della polizia insegue un malvivente su un rettilineo, una roba che sembra fin troppo noiosa per essere vera. Tanto, prima o poi, la

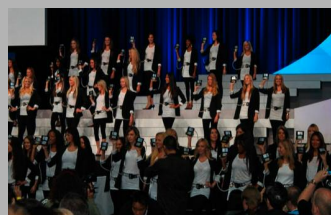


fanno una simulazione di traffico, mi ci gioco le palle. Comunque Criterion ha potuto sfogare la sua creatività con questo gioco. Lo hanno potuto fare da dentro una gabbia e lavorando 16 ore al giorno, ok, ma è un periodo di crisi per tutti. Riccitiello presenta Dead Space 2, che sembra Dead Space con... no, sembra solo Dead Space due anni dopo. Ce lo becchiamo a Gennaio 2011. Per giocare usano solo PS3 e non il 360. Probabilmente non vuol dire nulla, ma qualche imbecille l'ho fatto felice. L'online del nuovo Medal of Honor è sviluppato da Dice, quelli di Bad Company, che si occuperanno anche di Bad Company: Vietnam e della sua modalità online. I due giochi verranno infilati a caso nelle custodie: te compri la scatola e poi ti becchi quello che capita. Come le buste giganti degli anni 80, ma a 70 €. Tanto sono uguali, sticazzi. Segue prova su strada di EA Sport Active. Oh, non me la ricordo per niente, deve essere stata proprio fica. Qualcuno annuncia che Madden avrà un seguito. Il pubblico tira un sospiro di sollievo: "quasi non ci credevamo più guarda". Parte la demo di Crysis 2, in 3d. Il 3d ha già un po' rotto il cazzo comunque, che in questo E3 mi sentivo un negro a guardare stupidi filmati senza occhiali. Ops, mi scuso con i negri non volevo offenderli, hanno fatto un gran lavoro con il cotone dopotutto. Dai, si scherza, mica sono razzista, però mi chiedo speso perché nessuno abbia mai provato a sterminare i francesi. Cliff di Epic torna sul palco per presentare Bulletstorm e per bullarsi ancora un po': "ma lo sapete che una volta quasi mi bombavo una milf?". Il pubblico pensa alla sua cartella del porno, poi parte l'ovazione. Si vede un ottimo filmatino, poi tutti a casa. Almeno è durata poco.

PRESS CONFERENCE



Quando tutti vanno alla Nintendo, è la Nintendo che non ti aspetti ad andare all'E3. L'inizio è di quelli presuntuosi, subito il nuovo Zelda: Skyward Sword. Reggie non fa un sorriso, forse è molto concentrato, forse voleva una PS3 a Natale. Miyamoto illude tutti con una spada e uno scudo, poi arriva sul palco con quei cazzo di remote e nunchuk: "questi c'abbiamo, fatevene una ragione". Per 15 minuti si limita a tagliare l'erba, poi affetta qualche nemico, poi usa la mazzafionda e infine l'arco. Solo funziona tutto malissimo, ma son cose che capitano se fai calibrare il sistema da Camoranesi e Zambrotta. Miyamoto sembra quasi innervosirsi, poi si tranquillizza: "vabbè, tanto lo comprate pure se è una merda, cazzo ce ne frega". Il pubblico annuisce indeciso se offendersi o meno, poi parte l'ovazione. Però il gioco non sembra male, è una buona partenza. Reggie si bulla di avere Madden e Pes nella sua line-up, poi parte un trailer di Mario Sport Mix, uscita 2011. Ci sono il basket, la pallavolo, l'hockey e il dodgeball. Una volta Nintendo ci avrebbe fatto quattro giochi distinti, probabilmente non sanno proprio più dove infilarli i soldi. E quanto siamo belli, e quanto siamo forti, e quanto vendiamo e beccateve Just Dance 2. Vabbè, ci siamo capiti. Poi è il turno di Golden Sun: Dark Down per Ds, che sarebbe pure carino se non fosse un jrpg. Non che io abbia nulla contro i jrpg, è giusto che escano pure ste zozzerie se la gente le compra. Un po' a sorpresa arriva l'annuncio di un Goldeneye per Wii. Una spruzzata di sperma invade le sale, poi viene mostrato il



gioco. Graficamente ho visto roba più moderna incisa nelle piramidi. Epic Mickey si lascia guardare con piacere. Io non ci scommetterei due lire, però ha un suo stile. Kirby's Epic Yarm è invece davvero bellissimo. In sala muoiono

tre ragazzi di colesterolo, ma è bellissimo. Dragon Quest IX arriverà su DS a luglio, Metroid Other M ad agosto. Il megaton è nell'aria: Donkey Kong Country Return by Retro Studios. Un'onda gigantesca investe il pacifico, è lo sperma proveniente dalla sala di Los Angeles. Bello, bellissimo, troppo bello. Talmente bello da oscurare l'annuncio ufficiale del 3DS, preciso sputato un'immagine uscita qualche giorno fa. Il 3d sarà fichissimo, lo dicono tutti i programmatori del mondo in un video, ma è impossibile da mostrare in video. Praticamente ci si butteranno a pesce tutte le terze parti dell'industria, ma dovrete fidarvi del giudizio della critica. Ora, io della critica mi fiderei pure, ma i 3DS in prova sono legati alla vita di altrettante fighe bionde, così è troppo facile. È una critica di nerd, basta l'odore per convincerli di qualsiasi cosa. La conferenza finisce senza un Wii Parruchiera Professionista o un Wii Giardinaggio I Love You. L'unico gioco di merda presentato quest'anno è Wii Party, una versione a tre poligoni di Mario Party, solo molto più brutta. Ci si aspettava di molto peggio, forse c'è ancora speranza per i videogiochi.

PRESS CONFERENCE



Arrivare per ultimi può darti un discreto vantaggio sui tuoi concorrenti, peccato che Sony sia rimasta bloccata nel traffico fino all'inizio della sua di conferenza. Si parte con Jack Tretton e Kazuo Hirai che la menano a tutti sulle qualità del 3d: "è un'esperienza tutta nuova, è proprio fico, un sacco meglio di prima, ci serve per vendere televisori, si rimorchiano le donne". Il pubblico rimane freddino, poi Hirai riesce a smuovere gli animi: "oh, pure Nintendo ci crede nel 3d". Ovazione del pubblico, se l'idea è di Nintendo forse è di successo. Killzone 3 è ancora mastodontico graficamente, sempre un brutto gioco probabilmente, ma bello da vedere. Febbraio 2011. Segue carrellata di giochi in 3d, deve essere tutto molto fico, ma da casa non lo sapremo mai. Tretton parla fino a finire le parole, poi si fa prestare da Hollywood una di quelle lingue create per due ore di film... e ricomincia a parlare di quanto è fico ps3. Siamo già al momento del Move.

Parte la dimostrazione di Tiger Woods 11, bella anche se è solo un gioco di golf. Il Tiger Woods digitale sembra in ottima forma, quello vero non se la passa altrettanto bene: i medici gli hanno tolto la modella della mattina e della sera. Si vede un altro titolo,

Heroes on The Move, una roba ironica con tutti i personaggi comici di Sony: Jak, Sly, Ratchet, Bentley, Clank, Dexter. Torna sul palco velocemente Tretton: "Ma chi cazzo è Bentley?". È una tartaruga, pure peggio caratterizzata di Croc. Il gioco sembra una schifezza, ma magari fa ridere. Dopo uno spottone alla Coca Cola, arriva Kevin Buttler, un uomo con due pettorali con cui non vorresti litigare, e si mette a insultare Microsoft e il Cirque de Soleil. Sembra strafatto di naftalina e grida come un forsennato, forse dice di avere il pene assai duro, ma potrei aver tradotto male. Tretton lo interrompe solo una volta: "Ma chi cazzo sei tu?". I prezzi di Move vengono ufficializzati: 50\$ per il vibratore, 30\$ per la levetta, 100\$ per vibratore+gioco+telecamera. Arriverà il 19 settembre in Europa, prima che nel resto del mondo. Il pubblico europeo in sala esulta: "bucio di culo". Per qualche assurdo motivo ci becchiamo tutta la campagna pubblicitaria di Move. C'è un ragazzino nero che se la tira con una psp bianca. La line-up di psp sembra notevole, i siti torrent promettono server più potenti per il 2011. In sala un tizio vorrebbe comprare davvero un gioco per psp, Sony non sa come comportarsi. Si vede finalmente Little Big Planet 2, sarà possibile creare dei minigiochi e non solo dei livelli. Il pubblico è perplesso, poi Tretton spiega meglio: "come in Wario Ware e i giochini sono quelli di Mario Party". Ovazione scomposta in sala. Viene presentato il Live, Playstation Plus, tanti vantaggi per 50\$ l'anno. I vantaggi ancora non si conoscono bene, però cominciate a pagare. EA mostra Medal of Honour e Dead Space 2, gli stessi della conferenza Microsoft. Stanno pieni di idee in EA quest'anno. Sul palco sale Gabe Newell, il ciccione di Valve, per annunciare che la versione PS3 di Portal 2 sarà la migliore su console. Solo in pochi riescono a vedere il tizio che gli punta una pistola alla nuca, nessuno vedrà invece la balena che ha appena divorato. Spruzzatina di Mafia II (contenuti esclusivi al day one) e di FFXIV, poi si chiude in bellezza con Twisted Metal. Sul palco arriva un furgone con dentro un pagliaccio per presentare Twisted Metal. No davvero, Twisted Metal. Il pubblico impazzisce: "Ma sticazzi no?". Fine.



PRESS CONFERENCE

SONY

COMMENTO FINALE

Enon sarebbe vero E3 se non perdessi tempo a decretarne il vincitore. Microsoft deve sukare, lei e il suo Kinect. Sony pure, lei e i suoi vibrator colorati. Nintendo più di tutti, che è solo colpa sua. A guardare le conferenze, però, è proprio Nintendo a meritarsi la palma del meno peggio del 2010, seguita da Microsoft e Sony (più per la terribile e noiosissima conferenza che per i giochi a dire il vero). Il 2011 non sembra destinato a sconvolgere le folle, sempre che non si sia dei rincoglioniti cui piacciono i giochi di tigrotti e di ballo. Ah, a me son piaciuti quei due, ma non ditelo in giro.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
LOS ANGELES 15-17 GIUGNO 2010



SPECIALE



REGISTI SOTTO LE RIGHE!

Veri registi al comando di veri videogiochi? Il risultato potrebbe essere anche peggio di quanto credete!

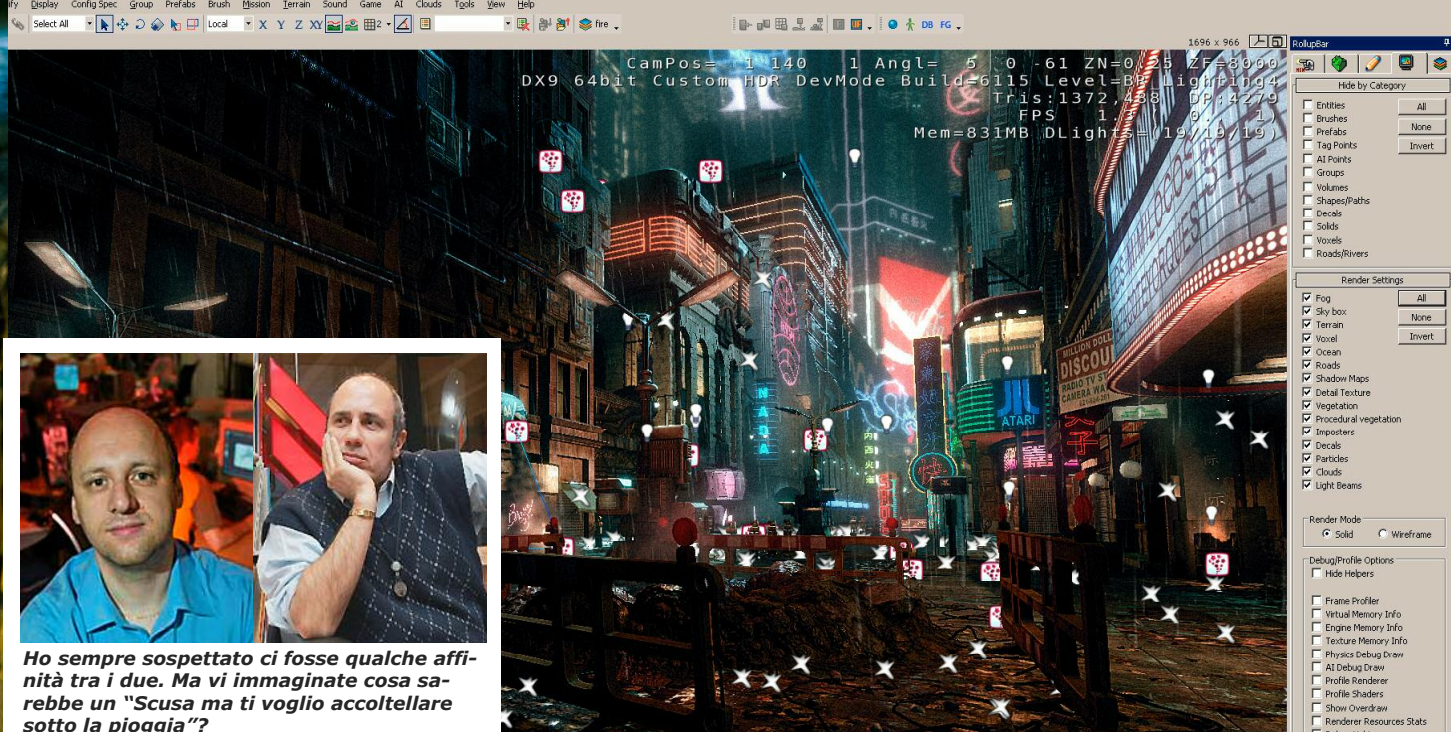


L'uscita di Heavy Rain ha influenzato un po' tutti: i giocatori, la stampa specializzata, persino quella generalista. Quest'ultima deve essere stata particolarmente colpita dall'intervento di cineasti di valore come Terry Gilliam, Mathieu Kassowitz e il meno noto Neil Labute, pronti a sperticare le lodi del titolo PS3 e della sua capacità di provocare emozioni come e meglio del cinema, consacrando come il "prossimo passo evolutivo del videogioco". Lo stesso Cage, gongolante, ha affermato di essere più affine alla figura del regista che a quella del game designer. Heavy Rain l'ho giocato, e gli ho pure affibbiato un bel voto, ma con tutto il rispetto per Terry Gilliam e soci, che tornassero a fare il loro lavoro e

Cage la smettesse di sparare cazzate, che poi Kojima ci legge e ci crede pure. Se vera evoluzione ci deve essere, Gilliam, Kassowitz, Cage e Kojima partono dai presupposti sbagliati. I primi due sono troppo tecno-datati per ragionare su di un settore, quello videoludico, che forse nemmeno comprendono. I secondi invece sembrano scimmiettare troppo i colleghi cineasti per avere una visione completa e imparziale della situazione. Nemmeno il resto della compagnia però sembra avere le idee troppo chiare. Peter Jackson e John Carpenter hanno visto i loro propositi naufragare ancora prima di partire, il primo con il progetto su Halo e il secondo su... boh. James Cameron dalla trasposizione videoludica di Avatar, a cui pare abbia contribuito atti-

vamente, ha ricavato solo sonore sberle. D'altronde James, non puoi mica pretendere di impiegare 14 anni per un film e 8 mesi per il suo tie-in! Clive Barker e Zack Snyder invece hanno avuto risultati altalenanti, il primo collaborando a due sparatutto piuttosto convincenti (Undying e Jericho) e il secondo supervisionando un picchiaduro dalle idee di fondo interessanti ma in definitiva piuttosto sciatto (Watchmen). Entrambi salvati, o affondati, più dalle capacità dei game designer che dal loro contributo. Steven Spielberg invece pare essersela presa comoda, dopo che negli anni passati aveva lavorato sull'avventura grafica The Dig, frutto di una sceneggiatura più volte scartata: prima telefilm poi lungometraggio, infine avventura grafica della Lucas. La

collaborazione con EA ha permesso al regista di realizzare BoomBlox, una sorta di Jenga che basa le sue meccaniche sulla fisica, qualcosa insomma di completamente diverso dal settore in cui opera. Ultimamente pare si sia intestardendo su Bioshock, mentre qualche tempo fa pare sia stato molto colpito da Crysis. John Woo ha tentato la carta videoludica fondando una sua software house e lavorando a stretto contatto con gli sviluppatori su Stranglehold, ideale seguito di Hard Boiled, uno dei suoi film più famosi. Il risultato non è stato dei migliori, anche se Woo ha avuto i suoi meriti; è riuscito a coniugare lo stile movimentato ed iperbolico dei suoi film a meccaniche di gioco affini al suo modo di usare la macchina da presa. Ma stranamente Woo fallisce



Ho sempre sospettato ci fosse qualche affinità tra i due. Ma vi immaginate cosa sarebbe un "Scusa ma ti voglio accoltellare sotto la pioggia"?

sul modo di sceneggiare gli eventi: troppe sparatorie, troppi eventi ripetuti, troppa monotonia. Se in *Hard Boiled* fasi di azione e dialoghi avevano il loro giusto peso, in *Stranglehold* c'è un grosso squilibrio del primo elemento. Se Woo avesse visto un walkthrough di *Stranglehold*, molto probabilmente non gli sarebbe piaciuto. Non che un videogioco si debbaridurre a lunghe sequenze di dialoghi, ma almeno puntare a situazioni ludiche sempre originali. *Stranglehold* dimostra come i registi che si sono cimentati nell'impresa, hanno dovuto alla fine (af)fidarsi delle scelte compiute dal game designer, in quanto incapaci di avere il pieno controllo del medium che volevano plasmare.

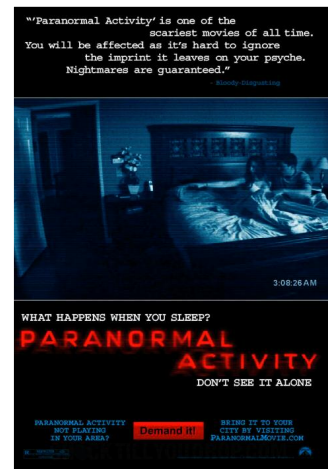
Segnali di sensatezza arrivano da Gore Verbinski, regista della famosa trilogia de *I Pirati dei Caraibi*, che per il suo (forse) MMORPG sviluppato con Dice riferisce di essere interessato a una struttura anti-narrativa. Verbinski afferma che bisogna abbandonare quei processi mentali che portano a seguire vie tracciate da altri poiché questo modo di fare autolimitante porta solo a risultati mediocri. Una risposta eloquente al collega Cameron, che ha lasciato *Avatar* adattarsi a una struttura alla *Lost Planet* non troppo adatta. Le idee di Verbinski sono simili a quelle di Shigeru Miyamoto, che in un'intervista di parecchi anni fa, in cui gli fu chiesto quali fossero gli errori più comuni commessi dai game designer odierni, ri-

spose che questi tendevano a creare giochi sulla base di giochi che loro stessi avevano giocato. Per ora l'impresa sembra essere (quasi?) riuscita solo a Vin Diesel, che di regia ne ha fatta poca, ma che con la sua Tigon Studios ha sfornato i due ottimi *Chronicles of Riddick* e il meno riuscito ma pur sempre originale *The Wheelman*. Diesel è uno di noi, un videogiocatore, che conosce gli strumenti ludici e sa quali elementi devono essere modificati per trasformare una porcheria in un prodotto Vin-cente (sob!). Game designer e registi continuano a lavorare fianco a fianco, ma in ogni caso sempre come entità distinte. Il motivo è semplice: attualmente i registi non hanno i mezzi né le possibilità per esprimersi; i mezzi videoludici rimangono ancora incomprensibili ai cineasti tant'è che questi devono ancora affidarsi a dei gamedesigner, sperando che abbiano inteso la loro visione e che la sappiano riprodurre, o male che vada, che caccino fuori almeno un buon gioco. I registi finiscono allora per occuparsi di aspetti "marginali" come sceneggiatura, le cut-scene e se va bene la scenografia, aspetti che nulla hanno a che fare con il fulcro del prodotto ludico. In un mondo ideale, o magari solo tra qualche anno, il regista videoludico avrà il controllo su tutto. Le tecnologie saranno talmente potenti da diventare invisibili, i registi non si dovranno più occupare di come sono realizzati gli strumenti ma

solo di farli funzionare. Per esempio, Christopher Nolan non si preoccupa di com'è costruita una telecamera o di come realizzarla. Nei videogiochi invece un motore grafico claudicante spesso impedisce al game designer di esprimere appieno la sua visione.

Nel futuro ipotizzato invece, il regista ha tutti i mezzi a sua disposizione e può utilizzarli come farebbe con altri strumenti. Non solo il regista tornerrebbe a fare ciò che sa fare meglio, ma potrebbero intervenire altre figure come direttori di fotografia, scenografi, costumisti, attualmente tagliati fuori per le stesse ragioni riportate sopra. Niente di troppo futuribile, già oggi tool come il Sandbox per Cryengine permette di mettere mano a vari aspetti tecnico-sonori-ambientali in maniera molto facile. Eventuali evoluzioni di questi mezzi potrebbero essere messi in mano direttamente a gente proveniente da altri settori. Un gioco come *Heavy Rain* non sarebbe più diretto da persone che giocano a fare i registi, ma da veri artisti del cinema.

Non bisogna però dimenticare la dimensione ludica del prodotto. Al di là di narrazione, regia, sceneggiatura, se la componente ludica è vacante, anche il più potente tool si rivelerà del tutto inutile. I registi dovranno possedere anche una buona inventiva ludica, o potrebbero essere affiancati da gamedesigner, oppure loro stessi potrebbero iniziare a imparare nozioni sul game design per non essere dipendenti da



nessuno. Potrebbe persino nascere una nuova figura artistica che non risulti un ibrido poco riuscito come è stato fin ad ora. All'inverso, qualche gamedesigner potrebbe iniziare a fare il regista. Oddio, qualcuno ci ha già provato e i risultati non sono stati proprio... ehm, soddisfacenti. C'è un solo caso di programmatore passato al mondo del cinema, quello di Oren Peli, ex sviluppatore per 989 Studios di *NFL Xtreme* e della versione PC di *Mortal Kombat 3*, finito a dirigere il - tutt'altro che horror- *Paranormal Activity*. Che dite, quando i mezzi lo permetteranno ce lo vedete il nostro Moccia dirigere il nuovo *Fatal Frame*?



DRIVE ME TO THE MOON

Torna, dopo un lungo periodo di pausa, la rubrica più amata dagli appassionati di corse videoludiche. Dopo aver parlato in maniera (abbastanza) approfondita di Sistema di Controllo, di Track Design e delle correlazioni tra i due elementi, è ora di vedere un altro elemento chiave che caratterizza ogni gioco di guida, ovvero la "telecamera virtuale".

In un qualunque gioco di guida odierno, la telecamera durante le curve ha una certa latenza, riposizionandosi esattamente dietro la vettura solo a fine manovra. In Club Drive (Jaguar, 1994) la telecamera era invece fissa dietro l'auto e la deambulazione era tutt'altro che tranquilla. Vabbè, fosse stato solo quello il problema di Club Drive....

LA VISUALE DI GUIDA (VdG)

Quella che comunemente è chiamata Visuale di Guida (VdG) determina il modo con cui approcciarsi al gioco, che può cambiare anche radicalmente secondo la visuale che si intende adottare. Una visuale sbagliata può influire in maniera negativa anche sul migliore dei giochi, poiché condiziona diversi elementi di design che sfuggono al controllo del programmatore e finiscono per non funzionare nei modi previsti. Sebbene molti giochi proponano diversi tipi di visuale, spesso quella meglio ottimizzata è solo una, al massimo due, ma in questo caso si tratta perlopiù di un bilanciamento tra le due differenti visuali. Quando si definisce il SdC, la VdG non può non essere tenuta in considerazione. Un sistema di controllo simulativo funzionerebbe male con una VdG dall'alto, mentre un'arcade come Outrun2 è poco adatto con una visuale in prima persona.

Nei giochi di guida bidimensionali, le visuali maggiormente utilizzate sono quella a tre quarti e quella dall'alto, detta a "volo d'uccello", anche se non mancano particolari visuali isometriche e in alcuni casi persino in prima persona.

Complice l'accorgimento estetico della profondità simulata mediante terreno a doppia colorazione e/o cordoli infiniti, la visuale a tre quarti era la più adottata quando si voleva puntare sul senso di velocità (Pole Position, Continental Circus). Quando le capacità dei sistemi lo

permisero, questi escamotage vennero in parte abbandonati in favore dell'utilizzo degli oggetti a fondo pista. In questo tipo di giochi, la visuale si spostava leggermente solo a destra o a sinistra e solo durante le curve, sia per simulare l'effetto centrifugo, sia perché spesso la carreggiata non era visibile interamente sullo schermo ed era quindi necessario che il giocatore potesse accorgersi dell'inizio e della fine della curva.

Altri giochi preferivano invece la visuale dall'alto con telecamera fissa, soprattutto quando si voleva enfatizzare l'elemento della sfida tra più concorrenti (Championship Sprint, Super Off-road). Con il miglioramento delle tecnologie, i giochi con VdG dall'alto beneficiarono dell'effetto scrolling che permise di incrementare il senso di velocità. La gran parte dei giochi adottò lo scrolling verticale, come ad esempio Spy Hunter o Monaco GP. In alcuni casi lo scrolling era multidirezionale, con la vettura in grado di spostarsi in tutte le direzioni (Micromachines), in altri era "semovente" e ruotabile, con l'auto ferma in un punto e il circuito a girare a perno su di essa (F1 Grand Prix). Anche la visuale isometrica ebbe un certo seguito, soprattutto nei giochi di rally che basavano il loro SdC sulla derapata, dove solo una visuale dall'alto o isometrica poteva permettere un controllo ottimale della vettura in quelle situazioni. La visuale isometrica servì anche per at-

tenuare, seppure non di molto, il problema di quei giochi alla F1 Grand Prix, dove si poteva intuire la reale entità della curva solo all'ultimo momento.

Sebbene fossero segnalate in anticipo, spesso era difficile capire l'esatta portata delle curve, quindi i giochi con scrolling verticale o isometrico limitarono le tipologie a poche varianti (curva lunga, a gomito, a 180°) in modo che il giocatore potesse imparare a conoscerle e agire di conseguenza.

In pochi altri casi invece, la VdG era laterale e veniva adottata in quei giochi dove gli ostacoli erano rappresentati esclusivamente da dossi o altre tipi di barriere. In questo tipo di giochi, l'abilità richiesta non stava solo nel superare gli ostacoli, magari cercando di non ribaltarsi a causa di qualche salto andato male, ma anche di eseguire evoluzioni per guadagnare punti. A metà strada tra giochi di guida e platform, erano soprattutto i giochi di moto a beneficiarne (Excitebike).

Con l'avvento della grafica 3D, molte delle visuali fino allora utilizzate dovettero essere accantonate. Alcune, come quella a volo d'uccello, vennero progressivamente abbandonate in favore di altre scenograficamente di maggiore impatto. Tra tutte, la visuale interna, che fino ad allora era stata utilizzata in pochi giochi sia arcade che simulativi (Hard Drivin', Knight Rider) iniziò ad avere una

sempre più larga diffusione. Altre visuali non vennero del tutto abbandonate, ma solo quando era la grafica a beneficiare del 3D e non le meccaniche di gioco.

Uno dei primi problemi relativi all'utilizzo delle camere 3D fu la sensazione di trovarsi di fronte ad un FPS anziché un gioco di guida. La telecamera era ancorata sulla vettura, cosicché nei giochi a visuale esterna, ogni piccola variazione di direzioni finiva per ruotare lo schermo, anche di molti gradi, generando un senso di frastornamento durante la guida. Il problema venne successivamente risolto cercando di replicare alcuni degli accorgimenti grafici più comuni dei giochi di guida bidimensionali. La telecamera non più fissa iniziò ad avere una certa latenza, cosicché nelle microvariazioni di traiettoria era solo la vettura a girare. Una volta ritornati dritti con l'auto, la telecamera sarebbe ritornata nella posizione neutrale. Presente in Virtua Racing (Sega, 1991), questo accorgimento sarebbe stato usato in tutti i giochi di guida fino ad oggi. Nei giochi con visuale interna invece l'approccio è rimasto sempre quello classico di mostrare tutto il cockpit, anche se in alcuni casi questa scelta è andata a discapito della guidabilità del mezzo.

Appuntamento con la successiva parte dell'articolo, si spera, nel prossimo numero di Babel.



Ancora oggi, molti giochi con visuale interna preferiscono mostrare quasi completamente il cockpit, probabilmente per una mera questione di impatto grafico. Nel cercare di stupire il giocatore con plance ricreate alla perfezione, si dimentica che nella realtà ciò che si vede non è esattamente quello che vogliono farci credere gli sviluppatori, il che suona piuttosto strano per una visuale da sempre utilizzata nei titoli simulativi. In molti titoli, il guidatore sembra quasi sdraiato con le mani allungate verso il volante, eppure chiunque abbia provato a prendere la patente sa che la posizione di guida ideale è quella vicina al volante con le braccia mai tese. Se in molti casi la posizione di guida è palesemente sbagliata, in altri è il campo di visuale (Field of View) a essere troppo limitato, creando una distorsione che fa sembrare l'abitacolo più allungato del dovuto. Il primo ad accorgersi del problema fu F355 del solito Yu Suzuki. In F355 la visuale non solo è ravvicinata, ma un grandangolo schiaccia il volante al cockpit. Sebbene strano a prima vista, l'escamotage non solo ricrea un migliore senso di velocità ma simula meglio il campo visivo umano. Nell'ultimo periodo altri giochi si sono accorti del problema e hanno cercato in qualche di porvi rimedio, senza però rinunciare totalmente al colpo d'occhio sulla plancia. In Need For Speed: Shift ad esempio, il cockpit non viene mostrato nella sua interezza (come ad esempio succede in Gran Turismo 5) ed è leggermente blurrato in basso, con un effetto simile a quello del fucile di Killzone 2 ma più blando. Nei giochi che mostrano vetture modificate per le gare l'errore è doppio poiché in questo caso la posizione di guida è ancora più vicina al volante. Nei giochi di F1 invece il problema della corretta visualizzazione del cockpit non si pone: i piloti sono davvero semi-sdraiati!

www.italiatopgames.it

ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	PSP	DS	WII	B
RED DEAD REDEMPTION	9,5	9,5	-	-	-	-	8
FINAL FANTASY 13	8,5	8,5	-	-	-	-	8
ALAN WAKE	8,6	-	-	-	-	-	8
SPLIT/SECOND	8,5	8,5	8,5	-	-	-	8
BLUR	8,7	8,7	8,6	-	-	-	7
POP. LE SABBIE DIMENTICATE	7,6	7,6	7,6	-	-	-	6
ALPHA PROTOCOL	6,4	6,4	6,4	-	-	-	6

BABEL & ITG

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

RED DEAD REDEMPTION

Il buono, il brutto... e il buono

piattaforma 360 ps3 sviluppatore rockstar san diego produttore rockstar games versione pal provenienza usa

a cura di **Vincenzo Aversa**

Sembrerebbe fin troppo facile realizzare un buon videogioco con cavalli, pistoleri e messicani da uccidere, ma i fatti dimostrano che non lo è affatto. Se prendi l'omaccione pasta e fagioli, battuta facile, sguardo cattivo e lo infili in un videogioco, infatti, non suderà virilità come nelle equivalenti pellicole cinematografiche. Rockstar non rinuncia all'eroe stereotipato, ma il suo protagonista non è il cowboy senza paura che il giocatore è costretto a controllare. L'eroe di Red Dead Redemption è la potenza sconvolgente del suo sce-

nario, nel silenzio dei suoi deserti, nella selvaggia naturalità della sua fauna. Più delle puttane nei saloon, delle sparatorie e dei treni, sono le cavalcate solitarie a raccontare la solitudine di una terra ingovernabile dalla legge. Se non è quello che cercate, non c'è altro da comprare.



Il privato della polvere e dei topi di prateria, infatti, Red Dead Redemption non si guadagna una pagella da mostrare ai genitori. GTA4, n anni dopo, sembra funzionare a fatica in

e la rabbia di Niko Belic. Forse proprio per questa apatia, però, il colpo di coda è ancora più doloroso e memorabile.

Ma la polvere e i topi e i cactus e il deserto ci sono e sono parte integrante dell'esperienza di gioco. La cura spesa nel progettare ogni singolo sporco angolo di scenario è spesso spiazzante. Non è un caso che la caccia dei tesori, piccolo extra fuori programma che costringe a guardarsi intorno, è tra i momenti più alti dell'intero menu. Perché è guardandole

con attenzione che scopri la bellezza di rocce uniche e rare. Si poteva spingere più l'attenzione proprio sull'esplorazione, a dire il vero, piuttosto che riempire i viaggi di missioncine tutte uguali con cavalli rubati e impiccati da salvare. Il far west di Rockstar è invece un luogo tanto interessante quanto povero di persone meritevoli d'attenzione. Quasi tutto il cast di comprimari è privo di spessore, divertente a tratti, meglio del peggio dei videogiochi ma tre gradini sotto l'universo di drammatiche realtà dell'ultimo Grand Theft Auto.



Poco riuscita la modalità online. La presenza di tre lobby prepartita dovrebbe essere punita con la corruzione dei programmatori



dubbi sulle spalle. Un personaggio positivo al 100%, senza grassi aggiunti, con solo uno sporco passato come bagaglio.

Red Dead Redemption non può prescindere dal suo finale. Senza la forza narrativa del suo epilogo, infatti, sarebbe un deciso passo indietro nel curriculum vitae di Rockstar. Ma c'è, insieme al west selvaggio dei vostri sogni, e spesso basta quello a non far desiderare altro.

8

ps3

FINAL FANTASY XIII

La fantasia è finita?

console ps3 sviluppatore square-enix produttore square-enix versione pal provenienza giappone

a cura di **Alessandro Riccombeni**

Il catechismo cattolico mi rompeva i coglioni anche con le maschere pirandelliane. Una maschera per i genitori, una per gli amici, una per stocazzo e a furia di non essere sè stessi si finisce ciechi all'inferno. Final Fantasy XIII (FF13), probabilmente ansioso di piacere dopo 5 anni di gestazione, è assimilabile a un D20. Per esempio, questo episodio della saga di JPRG preferita da una delle possibili madri di Nomura raggiunge un modernissimo minimo assoluto per il numero di statistiche legate ai personaggi: Fuerza e Mojo, connesse alla potenza degli attacchi fisici e magici. Nulla più. Ovviamente ci sono altre statistiche, benché celate: lo stile è "non ti curar di loro, ma grinda e passa".

Lo sviluppo dei personaggi giocabili (PG) verte sul Crystarium, pigro erede della Sferografia di Final Fantasy Smegma. Gli incrementi sono quasi del tutto limitati a HP, Fuerza, Mojo e abilità. Queste ultime sono compartimentate in sei job: Commando, Ravager, Medic, Synergist, Saboteur e Sentinel; i primi tre corrispondono ai classici Warrior, Black e White Mage, mentre Synergist e Saboteur, incentrati sul castare status positivi e negativi, ricordano l'Oracle di Final Fantasy Tactics. Il ruolo più originale è Sentinel, basato sull'attirarsi gli attacchi nemici, erigere una difesa inaudita e contrattaccare.

Controllando tre PG alla volta, avrete ben 216 combinazioni di job, o Paradigm, con cui avere la meglio contro i programmatori. Il sistema di combattimento, infatti, è tal-

mente avanti da avere fatto il giro ed essere finito in fondo. Primo, per i nostalgici abbiamo un'inutile svolgimento dei combattimenti in un piano di gioco separato; poi, per i giocatori moderni ed esigenti, anche il più innocuo dei botoli avrà decine di migliaia di HP. La salute dei nemici è ora secondaria: essi dispongono di una grossa barra, la Stagger Bar, da riempire fino a farla esplodere. I vari job influiscono diversamente sull'accumulo degli Stagger Point necessari; inoltre la barra si svuota in continuazione e sta a voi darci dentro finché il nemico non sarà "staggered". A quel punto sarà a 90 gradi, se non a 0 HP.

L'ATB system è ora un misto tra analogico e digitale: a determinate soglie, il caricamento della ATB bar vi assegnerà punti da spendere nelle varie abilità, con una sospettosa somiglianza a un'implementazione della Stamina di Chrono Cross. Avrete il moderno controllo di un solo PG, o Caro Leader (CL). Il CL, il cui status KO provoca inutilmente il Game Over (e il subitaneo Retry), tramite il comando "Auto-agitati" selezionerà le abilità più adatte alla contingenza, esattamente come gli altri PG in campo. In uno slancio di sensatezza, i PG adatteranno gli attacchi in base a debolezze e

resistenze nemiche fornite da Libra (Scan). Questa efficiente automatizzazione del Gambit System non solo vi sgrava da questioni del tipo "Nano ossigenato, devo davvero spiegarvi a parte che se LUI è in status Olio TU devi dargli fuoco?" ma vi lascia liberi di concentrarvi sulla macrogestione, ovvero sull'alternanza dei Paradigm. I combattimenti più impegnativi richiedono un'attenta analisi delle forze in campo e del loro stato, con conseguente cambio di job, o Paradigm Shift. Potrete impostare fino a sei Paradigm da alternare in tempo reale: in generale siamo ancora fermi a Haste, Cure e Attack per la maggior parte dei





casi, ma con delle complicazioni deliziosamente sofisticate.

Come in FF12, la sidequest pigliatutto è basata su Hunts, qui Missions. La novità è il cestinamento del lato più masturbatorio del prequel, legato a probabilità e casualità apprezzabili solo da bimbominkia all'ultimo stadio. Niente Danjuro farming cum elastico: le 64 missioni sono ripetibili fino allo sfinimento, l'obiettivo apparirà sulla mappa e sarà reperibile il 100% delle volte. Altro miglioramento è l'assenza di scrigni anali e Alabarde Endoscopiche: l'inventario è ben definito ed è relativamente semplice potenziare armi e accessori. A dif-



ferenza di evacuazioni di ben altro livello, non avremo 100mila combinazioni di armature: le difese dipendono dalla combinazione degli accessori, incrementando Fuerza, Mojo, resistenze e generando speciali Synthetic Abilities. Ad esempio, affiancando un oggetto che assegna un punto ATB all'inizio del combattimento a un altro che riempie leggermente la barra ATB all'uccisione di un nemico si attiverà una velocizzazione del 10% nel caricamento della barra ATB. E via sperimentando.

Un novità fondamentale è la scomparsa degli MP: potrete spammare Figa senza pudore. Eppure, alcune abilità richiedono Technical Points, malcelato freno al castare Stopga, Quake e summon a nastro. La buona notizia è che le summon hanno in FF13 il loro zenit. L'Eidolon del CL affianca l'evocatore in combattimento, a volte curandolo e, nel peggiore dei casi, ritirandosi per resuscitarlo. Visto che Bay ha incassato qualcosa in più di Sakaguchi, gli Eidolon possono trasformarsi: cavalli, auto, lesbo threesomes, draghi, fortezze e sybian armati rullano parecchio, eoni distanti da troiate del tipo "se ti stai pietrificando, hai meno del 30% di HP e la Juventus ha vinto senza manipolare gli arbitri è vagamente possibile che la summon sferri il suo secondo attacco più potente". Status in fundo, per la prima volta da sempre Slow, Poison e affini avranno modo di essere deci-

sivi: dopo vent'anni, chi ci sperava più?

Detto questo, sappiamo tutti che il fulcro di un Final Fantasy è la splendida graf, ehm, Trama. Troiosamente, la selezione di PG offre qualcosa per tutti. Per i teenager emo abbiamo Cloud con la fica [cit.] e una versione leggermente meno fastidiosa di Vaan. A empatizzare il pubblico più adulto è preposto un Barrett civilizzato, un padre che si strugge tra responsabilità di famiglia e disturbi bipolari. Expy di Zell, Vincent e Rikku completano il quadro apportando muscoli, vagine tonanti e tanta, tanta stupidità. Se la trama di FF12 era "deh, riprendiamoci il regno!", qui è più o meno "Alì Agca chi?". L'intreccio è relativamente semplice, ma senz'altro godibile, con dei picchi nello sviluppo di alcuni PG. Altri invece entrano nel party come minchioni e permangono tali. Certe sfumature nei rapporti tra i PG sono espresse fuori dai soliti sproloqui espositivi o motivazionali: si consiglia attenzione a tic, monosillabi e gesti assortiti durante le numerose, ma skippabili, cutscene. Le musiche, pur non di Nobuo, meritano parecchio, compresa l'azzeccatissima canzone di Leona Lewis. Alcune melodie sono talmente sublimi da annihilare il gameplay stesso, innestandosi perfettamente nell'intreccio. A tale proposito, pur anticipando che qui non c'è nessun Sephiroth a Nibelheim, va sottolineato che certi momenti di FF13 hanno un'inten-



sità che non si ammirava almeno dall'ottavo episodio della sega. In particolare a Oerba, la cui caratterizzazione raggiunge un livello che non si ammirava almeno da Final Fantasy VI. L'implementazione dell'ambientazione, come da intenti, è promiscua: accontentare i fan della via cinematografica in stile FF7, o tenersi a bordo i fan di WoW e FF12? La risposta è un'inedita compartimentazione. La linearità imposta dai binari della narrazione trascina il giocatore per i capelli per gran parte del gioco, salvo un intermezzo con scorrazzamento in un mondo meno opprimente e quasi esplorabile, Pulse. La fine del gioco si richiude a riccio nei corridoi, salvo concedere la rivisitazione di Pulse dopo i credits. Le città da visitare sono circa la metà di quelle di un FF7, con negozi incorporati nei Save Point e NPC spariti nel nulla. Il risultato sono due mezzi giochi al prezzo di uno: The Spirits Within versione Nomura, un Final Fantasy versione 2.010. Un voto come 7/10 sarebbe adatto a un RPG solo per i fan del genere. Nonostante le mancanze, non è questo il caso. FF13, dopo aver dilaniato le proprio origini per accogliere il nuovo, benché abbia fallito nell'essere il capolavoro che sognavano i suoi creatori, è perlomeno diventato il blockbuster che si auguravano gli azionisti.

8

ALAN WAKE

Svegliati Alano

console 360 sviluppatore remedy produttore microsoft game studios versione pal provenienza finlandia

a cura di **Tommaso De Benetti**

Per Stephen King dev'essere stato un colpo al cuore. Con quest'ultimo lavoro, infatti, Remedy non si limita a confezionare un banale omaggio al Re del Brivido. E' più come se questi finlandesi dai denti bianchissimi gli fossero entrati in casa di notte per fregargli quei due-tre libri incompiuti e poi, angosciati dalla paura di una causa per plagio, l'avessero aspettato in strada per investirlo (ancora una volta) con un Dodge Caravan.

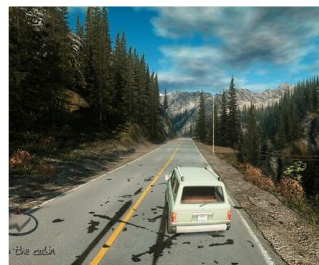
Mica per fare polemica, ma Stephen King di storie di scrittori maledetti ne ha firmate pressapoco due biblioteche. *Misery*, *La Metà Oscura*, *Mucchio d'Ossa*, *La Storia di Lisey* sono i primi che mi vengono in mente, ma solo perché sono troppo pigro per andare a rileggermi una bibliografia esplorata principalmente in gioventù, dove la tematica del romanzo incompiuto o del blocco dello scrittore tornano con una ciclicità assolutamente inquietante, case sul lago incluse. Diamo a Cesare quel che è di Cesare: il gioco si apre con una citazione di King, e a più riprese il suo nome risuona al fianco di altri mostri sacri (H.P. Lovecraft, per dirne uno, sventolato con scherno da un agente dell'FBI troppo zelante). *Alan Wake*, di buono, ha che è bravo a copiare.

Ambientato in una cittadina che, come *Twin Peaks*, potrebbe situarsi a pochi chilometri dal confine Canadese, il gioco pesca a piene mani anche dall'immaginario di David Lynch. Il livello di scrittura è piuttosto alto (sempre rispetto ai mediocri standard a cui siamo abituati), con alcune curiose cadute di stile nei dialoghi dei "taken" e, forse intenzionalmente, nel romanzo che Wake



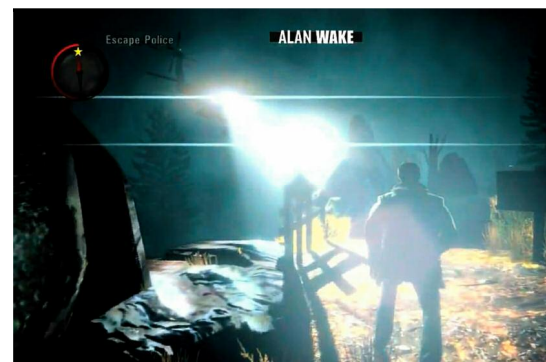
stesso non ricorda di aver scritto. Anche la rielaborazione di vari elementi pop, ambientazioni e archetipi di personaggi, è sufficientemente sofisticata per acquistare una personalità propria, qualità evidente anche nella miniserie *Bright Falls* che ha accompagnato l'uscita del gioco.

In un'atmosfera che ricorda vagamente *Half Life 2* (più per la verosimiglianza degli edifici e della topografia generale dell'area, che per intenti politici), l'horror-thriller di Remedy si consuma fra fasi investigative diurne (molto interessanti ma quantitativamente insoddisfacenti) e angoscienti fughe notturne nei boschi, generalmente divise fra fasi survival ed altre più tranquille d'esplorazione. Ad una analisi non superficiale,



l'intera esperienza può apparire eccessivamente guidata, tanto che si ravvisano a più riprese le vestigia di quelle che forse, ad un certo punto del progetto quinquennale, erano le pareti di un sandbox molto più ampio. Il lavoro svolto per sviare l'attenzione dall'ovvio flusso di gioco sono comunque sufficienti, e con un minimo di sospensione dell'incredulità non è difficile

L'HUD a schermo disturba, ma perdersi nei boschi è praticamente impossibile



(ne particolarmente limitante) farsi trasportare dagli eventi. A questo proposito almeno un paio di capitoli (su sei) appaiono stiracchiati artificialmente nella durata a detrimento di un ritmo di gioco altrimenti ben calibrato.

Il fulcro del gioco è dato dalla dicotomia luce/ombra. Allo stesso modo, il combattimento si basa sulla necessità di

Da un punto di vista tecnico, gli effetti di luce di Alan Wake sono straordinari. Il buio non è mai stato così realistico, e la luce mai così accecante



rimuovere l'armatura di tenebre che avvolge i taken con l'ausilio di torce, flashbang e razzi di segnalazione, prima di poterli effettivamente eliminare con armi più comuni come pistole o fucili da caccia. Potrebbe sembrare solo una variazione sul tema, ma la relativa fragilità di Wake e l'assalto spesso contemporaneo di più avversari rendono gli scontri tesi, sebbene la loro relativa abbondanza li faccia diventare, su medio periodo, troppo prevedibili.

Dove Alan Wake brilla è nella voglia di osare con personaggi, situazioni e comparto audio. Oltre ad alcuni interessanti salti temporali che raccontano la vita di Wake e sua moglie Alice a New York in maniera interattiva (leggermente incompiuti, ma

siamo in odore di DLC), sono alcune trovate del tutto inaspettate a garantire al gioco quel qualcosa in più che lo differenzia da un semplice remake moderno di Silent Hill 2. In questo senso meritano una menzione d'onore i fratelli Anderson, ex rocker affetti da demenza senile che finiranno per avere un ruolo piuttosto rilevante negli eventi, Barry, l'editor di Wake, necessaria spalla comica a cui ricorrere dopo fasi particolarmente cariche di tensione e Cynthia Weaver, una vecchia ossessionata dalle lampadine meno rincoglionita di quel che sembra. Il miglior achievement di Wake è sicuramente questo, presentare un cast di personaggi che non includa space marine e dare un senso ad una vicenda che, come

poche prima, tenga il giocatore incollato allo schermo dall'inizio alla fine.

Di totale eccellenza è il comparto audio, sia per quanto riguarda le scelte in game, in grado di generare più di un susulto nelle agitate notti di Bright Falls, che per la scelta della colonna sonora, di altissima qualità e selezionata con un gusto finora estraneo ai videogiochi (fanno la loro comparsa, fra un episodio e l'altro, Nick Cave, Roy Orbison e Poets of the Fall). Superflue invece le cut scene non interattive, di cui non si capisce bene il senso visto che in diverse altre occasioni situazioni analoghe vengono date in mano direttamente al giocatore. Retaggio del travagliato sviluppo sono anche le brutte animazioni,

in particolar modo quelle facciali, che riescono nell'arduo compito di far sembrare tutti i personaggi dei cadaveri senz'anima.

Alan Wake non è un gioco perfetto, ma è un gioco che nonostante gli anni sul groppone mostra il coraggio di scontrarsi con alcuni dogmi a cui ci siamo tristemente abituati. Non la somma delle sue parti, ma qualcosa in più. Remedy: Lake Cauldron reclama altri sbocchi.

8

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Spacca i maroni

piattaforma 360 pc ps3 sviluppatore balck rock studio produttore disney interactive studios versione pal provenienza uk

a cura di **Gianluca Girelli**

review

Nel 1995 Daytona USA, Ridge Racer & Co. dominavano le sale giochi, mentre gli inglesi se ne uscivano sul mercato con cafonerie tipo Fatal Racing. 15 anni dopo, Evolution Studios, Criterion e Bizzare Creation guidano il settore arcade, mentre a Sega non riesce di meglio che clonare Motorstorm (Hummer) e Burnout (Sega Race TV). Di Namco e soci invece si sono perse le tracce.

A ribadire la superiorità britannica sul genere interviene anche Black Rock Studios, già autrice del convincente Pure. Motorstorm rimane ancora un pelino davanti grazie ad una maggiore impronta tattica, ma Split/Second è lì dietro a mettere un nuovo paletto nel genere delle corse arcade.

Tecnicamente superbo, dacché supportato da un motore mai claudicante anche quando viene

giù il mondo intero, S/S è lo Scud Race del 2010, e a ben vedere anche le ambientazioni paiono da esso ispirate.

Dimenticate le prime mogie gare, S/S esplode (letteralmente) solo dopo aver sbloccato vetture con un po' più di grinta. A quel punto, è da manuale del perfetto racing game: controllo preciso, design del tracciato fenomenale, gare sempre fittanti. Non esistono curve prese in malo modo, ma solo diversi approcci alla guida; il giocatore può esprimere il proprio stile staccando gli avversari con una guida perfetta o giocare di derapata riempiendo i powerplay. Quest'ultimi non sono solo l'equivalente burnout-iano del turbo, ma accumulati su tre livelli permettono di interagire con gli oggetti a bordo pista per rallentare gli avversari o per modellare interamente il tracciato. L'utilizzo del powerplay richiede un buon tatticismo: in alcune situazioni è meglio martellare l'avversario facendogli esplodere l'impossibile al suo passaggio, mentre in altre è consigliabile concentrarsi sulle deviazioni, sia per recuperare posizioni che per disorientare i rivali.

Le modalità single player



sono piuttosto varie, soprattutto le due che ruotano intorno alla sfida contro l'elicottero, ma non aspettatevi qualcosa di troppo diverso dalle solite presenti nei titoli concorrenti. Metabolizzate le meccaniche di gioco, il single player è da divorare il prima possibile per sbloccare le vetture e fiondarsi velocemente sul multiplayer, dove tutte le modalità finiscono per essere anche più appaganti. Se con il joypad le soddisfazioni sono tante, con lo sterzo in mano S/S è puro amarcord dei pomeriggi passati in sala giochi. Il supporto al volante/pedali sarebbe il migliore nella sua categoria, se non fosse per una irritante bug che, almeno nella versione PC, limita la velocità di punta rendendovi praticamente impossibili alcune delle prove da superare e ponendovi in situazioni di handicap rispetto agli avversari.

L'entusiasmo per S/S è tanto, ma rimane condizionato dalla sua natura arcade. Arcade del nuovo millennio s'intende, niente a che vedere con le meccaniche stantie di OutRun2 o Ridge Racer, ma sempre di arcade si sta parlando. Il che significa battaglie limitate nel tempo, pochi eventi, pochi tracciati da spolare, longevità del single player limitata. Più selettivo di Burnout, che ha preferito nell'ultima incarnazione aprirsi ai gusti del pubblico, l'approccio arcade di S/S è al contempo di nuova e vecchia scuola. Gli

amanti del genere lo adoreranno, altri lo troveranno limitato sul lungo periodo.

A 15 anni da Scud Race, il punto più alto mai raggiunto in sala giochi, possiamo solo rassegnarci alla fine della supremazia nipponica in favore di quella britannica, che paradossalmente



ha dovuto digerire le meccaniche tipiche dei racing nipponici, poi sputarle e infine ridigerirle per dare nuova linfa al mercato. D'altronde ce ne saremmo dovuti accorgere già tanti anni fa, ai tempi dell'ingiustamente bi-strattato Vanishing Point su PSX. Ed è inutile che vi dica da quale paese provenivano gli sviluppatori.

8

BLUR

Xcorso

piattaforma pc 360 ps3 sviluppatore bizzare creations produttore activision versione pal provenienza uk

a cura di **Gianluca Girelli**

La strada intrapresa da Bizzare Creation è di quelle particolari, di quelle che ti chiedi com'è che nessuno ci abbia pensato prima. Unire le meccaniche di gioco di un Mario Kart con l'ambiente di guida di Project Gotham. Sulla carta un sicuro successo, ma davvero Blur è la somma dei giochi che lo hanno ispirato, oppure gli elementi che lo compongono finiscono per sottrarsi?

Il sistema di controllo delle vetture in Blur riprende quello dei precedenti titoli Bizzare, solo un po' più permissivo. E' avvertibile una certa pesantezza dei mezzi rispetto ad un arcade puro, ma niente vetture troppo ingovernabili nelle controsterzate. Sempre da Gotham e soci

adattato l'uso delle "armi" al diverso sistema di guida. Nuove e originali invece le modalità di gioco, talmente tante e diverse da renderne difficile il pieno ap-

permettendo al giocatore di concentrarsi sulle battaglie. Le icone/armi sono posizionate in punti strategici, cosicché il giocatore sia costretto a puntare verso

L'elemento track design può essere più o meno pressante a seconda dell'impostazione del racing game, ma non può essere totalmente vanificato. Il difetto diventa manifesto nel momento in cui si formano gruppetti che una volta preso il largo difficilmente possono essere ripresi, tant'è che l'arma Tuono, che serve per rallentare le auto troppo lontane, sembra inserita apposta per limitare questo problema. E' come se in un buon FPS le arene fossero mal progettate; probabilmente ci si divertirebbe lo stesso, in fondo si tratta di spararsi l'uno con l'altro, ma è una buona progettazione delle mappe che fa la differenza tra un Halo 3 e un Doom 3. A ben vedere, nemmeno Mario Kart e l'ottimo Crash Team Racing commettevano lo stesso errore, e anche potendo dare la birra agli avversari, la curva presa male che ti rovinava la gara era dietro l'angolo. Se poi prendiamo d'esempio Wipeout, di cui Blur riprende un certo stile, la differenza sembra ancora più evidente.

Elementi di gameplay da sistemare o problema intrinseco del progetto? Basterebbe modificare la conformazione del tracciato per migliorare un prodotto comunque interessante senza rimettere in gioco anche gli elementi delle serie che lo hanno ispirato? Chi lo sa, ma non penso che dovremo aspettare molto per saperlo.

7



(sopra) Il remix morriconiano nella intro è un colpo al cuore, ma sono state più le volte che mi sono trovato a canticchiare il motivetto iniziale sui testi di un una canzone di Tiziano Ferro. E poi dicono che è un copione

(a sinistra) Tante le lodi ai coder inglesi, certo però che tra Blur e Split/Second le ambientazioni non sembrano spiccare molto in quanto ad originalità



ritroviamo il sistema basato sui Kudos, che ha fatto la fortuna di Bizzare tanto da essere rielaborato dalla concorrenza. Peccato che non sia stato ereditato anche lo splendido comparto tecnico: certamente funzionale si dirà, ma a volte sembra di essere tornati ai tempi di Need for Speed: Underground. Da Mario Kart è invece presa l'idea alla base del gioco, in cui viene solamente

prendimento.

Il risultato finale non è poi tanto male, eppure la sensazione è che limitarsi ad unire le caratteristiche di giochi così diversi non sia stato sufficiente. L'elemento meno convincente è il track design. Considerando l'impianto di gioco, la scelta di Bizzare deve essere stata presumibilmente quella di preferire tracciati molto larghi



pc

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE

Le sabbie da dimenticare?

piattaforma pc sviluppatore ubisoft produttore ubisoft versione pal provenienza francia

a cura di **Simone Tagliaferri**

C'era una volta un regno lontano lontano, in cui la coerenza narrativa non aveva nessun senso. In questo luogo ameno viveva un principe che alla bisogna era in grado di raccontare storie che s'incasellavano malamente in altre, pretendendo di essere credibile. Lui stesso ne era il protagonista ma aveva scarse capacità affabula-

teggiando birra doppio malto importata dalle terre germaniche, riguardava suo fratello Malick, il preferito di suo padre, che da vero uomo di stato aveva evocato un esercito di demoni per difendere la sua città occupata dai nemici. Ovviamente i demoni, per mantenere fede alla loro denominazione sociale, si erano immediatamente smarcati dal suo controllo e si erano

nuovi poteri (congelare l'acqua, scattare contro i nemici mentre si è in aria e far riapparire pezzi della mappa perduti nei ricordi del tempo). Volendo si potrebbe parlare del sistema di combattimento, che si fregia di un si-

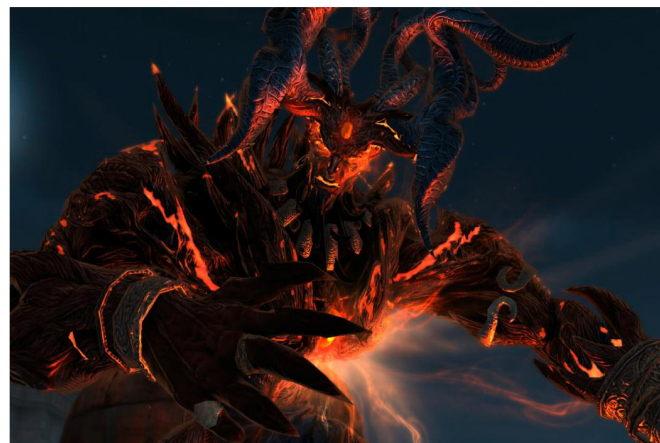


torie e si cambiava il carattere a ogni episodio. Oltretutto, quando ne aveva bisogno, creava prequel delle sue vicende piazzandoli in momenti improbabili (poco dopo aver distrutto il pugnale delle sabbie del tempo, ma poco prima di essere inseguito da un demone brutto e cattivo evocato dalle sabbie stesse). No, non viveva nel regno di Hyrule, ma in una Persia che assomigliava a Las Vegas tanto era falsa e popolata da ammergani muscolosi invece che da arabi. Lui stesso sembrava uscito più da una palestra del Bronx che da un palazzo da Le Mille e una Notte e i suoi vestiti li aveva evidentemente rubati a un personaggio di Dragon Age Origins, passato di lì a caccia di draghi.

L'ultima storia raccontata sor-

dati alla pazzia gioia distruggendo un po' tutto, scrivendo sui muri e preparando leggi bavaglio per impedire le comunicazioni con i regni lontani. Solo Principe di Persia (nome e cognome), il fratello scapestrato e discotecaro, poteva fermarli... anche perché in un mare di sabbia era l'unico a sentire l'odore di una gnugna millenaria, la quale da secoli viveva in un mondo mistico a protezione del sigillo del Re Salomone, vestita solo con abiti sexy (mille anni da sola, ma sempre fashion). Che ci volete fare, i principi sono fatti così... o ballano o raccontano balle.

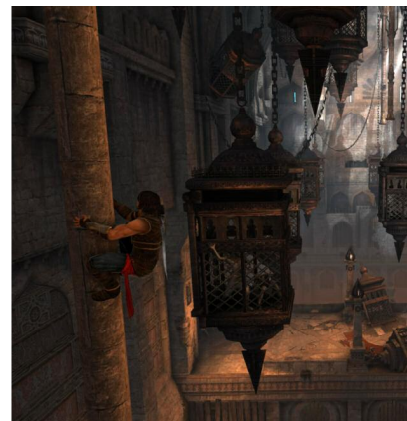
Per conoscere le meccaniche di gioco dell'ultimo Prince of Persia basta andarsi a cercare una recensione qualsiasi de Le Sabbie del Tempo e accennare ai tre

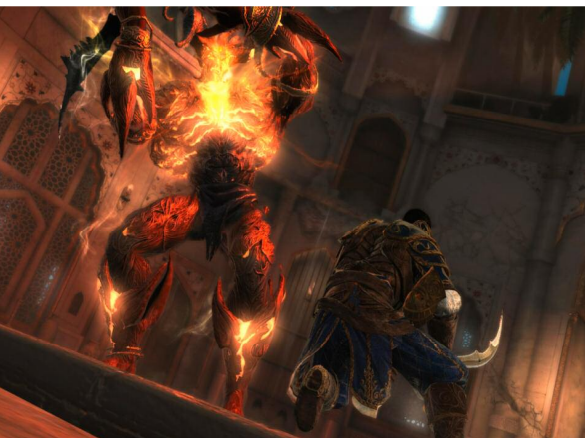


stema di crescita tramite l'accumulo di punti esperienza, ottenibili uccidendo i nemici, con cui sbloccare nuove mosse o potenziare quelle base. La sostanza rimane invariata e il senso di déjà-vu è costante. Non viene mai meno per tutto il gioco, anche perché i level designer si sono affidati moltissimo a quanto già visto ne Le Sabbie del Tempo. Hanno cioè creato delle macro aree collegate da corridoi pieni di trappole, che fungono anche da intervallo tra le sequenze narrative. Fortunatamente hanno abbandonato la struttura simil free-roaming

dell'episodio in cell shading e hanno aumentato la difficoltà eliminando la donna cheat che ti salvava in ogni occasione. Un passo indietro che è un passo avanti. Sfortunatamente i combattimenti sono di una facilità disarmante e sono pochi quelli che riescono a mettere in difficoltà il principe, soprattutto dopo che ha fatto il pieno di poteri (portandone un paio al quarto livello diventa una passeggiata di salute anche affrontare i semi-boss). Anche dal punto di vista coreografico sono meno interessanti del passato e somigliano più a una versione

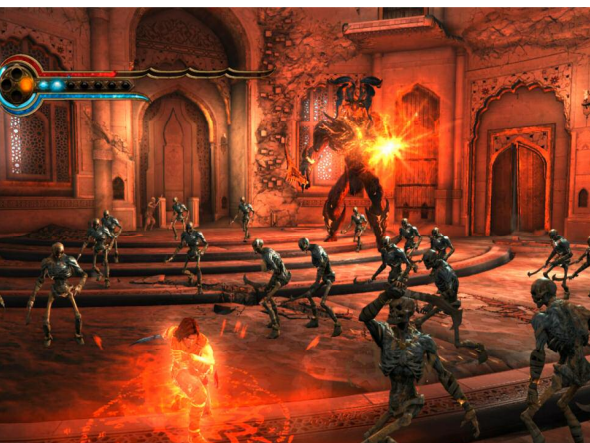
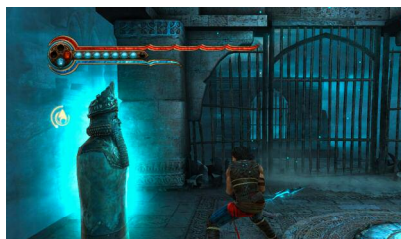
Questo attacco è talmente potente che rende una passeggiata la maggior parte degli scontri





Potessi evocare Shiva lo ammazzerei subito. Ma in Persia non hanno mostri tipici che non sembrano usciti da un manuale di D&D?

Queste statue sono gli unici tesori nascosti per le mappe. Non sono molte e sono abbastanza facili da individuare



semplificata di quelli dei vari Devil May Cry e consanguinei.

Un disastro totale? Non proprio, perché in fondo il sistema di gioco è rodato e alcuni momenti platform sono interessanti e ben fatti. In fondo è stato perfezionato nel corso degli anni da numerosi titoli. Il problema è il peso specifico di questo episodio. Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate scorre senza scossoni, senza dare e pretendere nulla dal giocatore. È nato per sfruttare il traino del film e, pur non condividendone la trama, sembra volersi porre nella stessa prospettiva di fruibilità. È

inconsistente, svuotato e depredata per essere lo splendido nulla che è, fatto di colpi di scena telefonati e situazioni paradigmatiche, che sembrano più voler introdurre alla serie i neofiti, piuttosto che soddisfare i veterani. Anche la direzione artistica, solitamente molto studiata nei titoli Ubisoft, è leggermente sottotono e si è affidata a quanto già sperimentato ne Le Sabbie del Tempo e in Spirito Guerriero. Il principe poi è caratterizzato malissimo e in modo piuttosto sciocco, considerando la coerenza narrativa della serie. Essendo ambientato dopo le

Sabbie del Tempo era lecito aspettarsi un personaggio più consapevole e meno pronto alle battute stile film adolescenziale. Alcune sono così puerili che ho quasi sperato fosse un episodio a parte, ambientato in un altro mondo (per fare un esempio, prendiamo lo stupore che manifesta per la forza di un bestione con la faccia da demone, alto dieci metri e con in mano una spada lunga come un palo della luce... che si aspettava? Che fosse forte come un orsetto del cuore?) e invece un veloce accenno a Farah non ha fatto che confermare che è lo stesso prin-

cipe, probabilmente dopo una passata di chirurgia plastica e la visione continuata degli Amici di Maria de Filippi. Insomma, sembra un titolo realizzato senza troppa convinzione e senza volere ottenere altro che un prodotto confezionato mediamente e attraente nel senso più viscido del termine. Peccato, non è certo questo l'episodio che farà dimenticare il disastro in cell shading.

6

ALPHA PROTOCOL

Spie come noi

console pc ps3 360 sviluppatore obsidian entertainment produttore sega versione pal provenienza usa

a cura di **Simone Tagliaferri**

Le capacità dialogiche del protagonista si sviluppano in base alle scelte fatte nei dialoghi stessi



Scena 1
esterno/giorno
Il sole è alto nel cielo, le strade polverose sono ben illuminate. Me ne sto nascosto dietro una cassa di legno. La mia testa esce dal lato sinistro della copertura, ma il terrorista di pattuglia, il tipico arabo con abiti militari, barba lunga e mitra in mano, non si accorge della mia presenza. Quando è girato di spalle mi affaccio e gli sparo in testa con la pistola silenziata. Solo allora mi rendo conto che a pochi metri di distanza c'è un'altra guardia. Guarda nella direzione del cadavere, ma pare non vederlo. Eppure ha la visuale sgombra e non vedo bottiglie o strisce di coca che possano giustificare la "svista". Rimango dietro alla copertura temendo il peggio (magari finge), ma niente. Il tipo continua a guardare nella direzione del cadavere senza scomporsi più di tanto. Dopo qualche secondo il cadavere scompare nel nulla. Pericolo scampato...

Scena 2

esterno/giorno

Mi trovo in una base desertica e sto agendo in pieno giorno. Sono nascosto dietro un muretto piuttosto basso, ma le guardie sulle due torrette perimetrali non sembrano vedermi, pur avendo un'ottima visuale sul mio nascondiglio. Sul selciato davanti all'edificio principale c'è una guardia di pattuglia che attraversa l'area rimanendo sempre bene in vista. Memore di quanto accaduto nella scena 1, rimango ad osservarlo finché non raggiunge il

punto più lontano dalle due torrette, quindi mi sporgo da sopra il muretto, gli sparo in testa con la pistola silenziata e me ne torno immediatamente dietro alla copertura. Le guardie sulle torrette non vedono il cadavere, pur avendo un'ottima visuale su tutta l'area. Oltretutto non si chiedono perché il buon Ahmed (nome fittizio del terrorista tipo descritto nella scena 1) abbia smesso di fare il suo giro di pattuglia sotto i propri occhi, ovvero, perché Ahmed è sdraiato per terra e sta mangiando un chilo di sabbia del deserto? Un'altra ipotesi è che i terroristi abbiano tutti la vista cortissima. Occhiali? No, quanti terroristi conoscete che girano con dei fondi di bottiglia davanti agli occhi? Starebbe male con il look. Poi quelli del Times si lamentano quando fanno le foto (gli occhiali da sole sono molto più cool). Passano pochi secondi e il povero ca-

davere subisce la stessa sorte di quello della scena 1: scompare. Mi viene in mente una poesia, ma non voglio sprecarla con tanta leggerezza.

Scena 3

interno/giorno

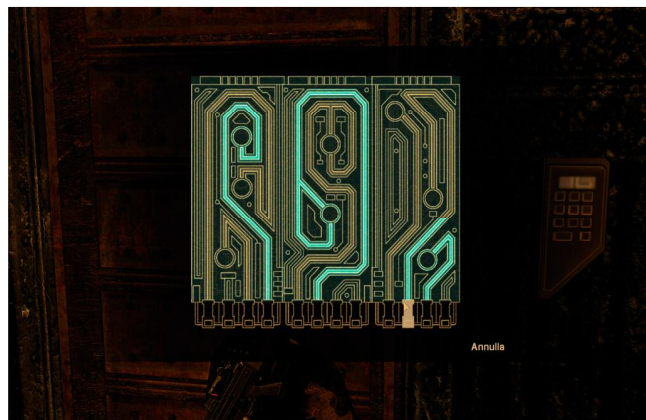
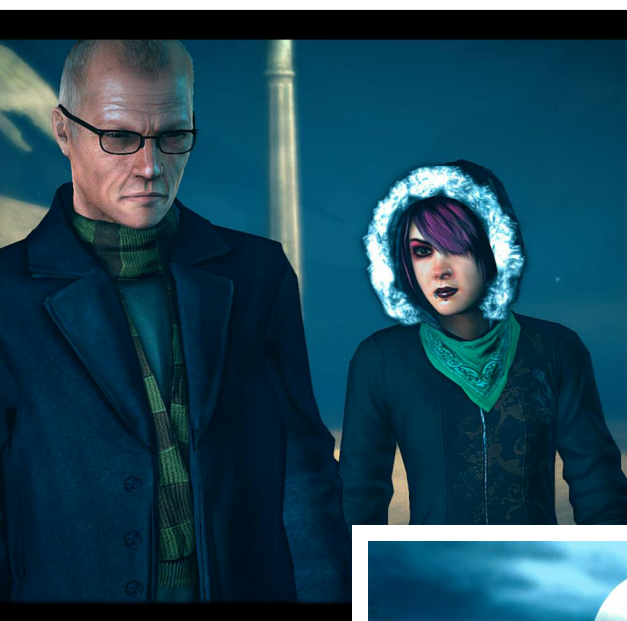
Mi trovo in una stazione ferroviaria russa. Mi affaccio da una finestra e vedo distintamente due cecchini sul balcone di una cisterna d'acqua (loro, ovviamente, non vedono me... anche la mafia russa ha qualche problema di diottrie). Fortunatamente, i criminali (o chi per loro) hanno messo dei grossi barili esplosivi rossi proprio alla base della struttura. Chi sono io per non sfruttare un'occasione simile? Purtroppo mi si riempie il cervello di considerazioni che non posso schivare: sto giocando cercando di favorire la furtività sulla brutalità. Ho speso i punti esperienza soprattutto nelle abilità furtive. Un'azione del genere mi sfavorirà in qualche

modo? Nonostante le resistenze, decido di sparare ai barili. L'edificio crolla ammazzando i due cecchini. Due loro compari si mettono in allarme. Ecco qua, la sparatoria è servita. Invece... i due cercano per qualche secondo, poi decidono che in fondo può capitare che qualche sconosciuto invisibile per sbaglio spari a un barile esplosivo. I due geni del male ritornano alle loro posizioni in tutta tranquillità, abbassando al minimo il livello di allerta.

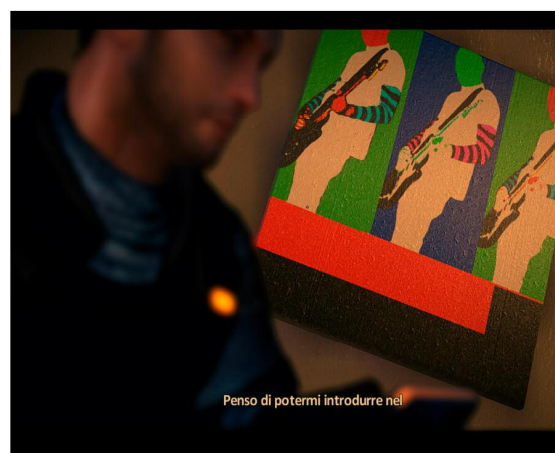
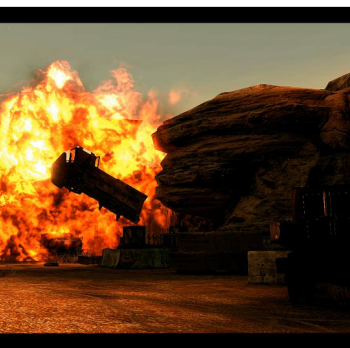
Scena 4

esterno/giorno

Questa volta sono fatto. Mi sono rifugiato su una torretta, ma tre terroristi sono consapevoli della mia posizione e stanno arrivando. Impugno il fucile d'assalto, conscio di essere in trappola. Se lanciano una granata sono finito, anche perché non c'è modo di buttarsi. Fortunatamente i terroristi si sono addestrati nella Morte Nera e, invece di



Uno dei sottogiochi che servono ad aprire porte, violare computer o aprire cinture di castità



Penso di potermi introdurre nel

darsi al tiro al piccione, decidono di salire anche loro quella maledetta scala. Sale il primo. Bang bang. Gli sparo prima che possa raggiungere la piattaforma della torretta (in Alpha Protocol non si spara mentre ci si trova su una scala, è maleducazione). A questo punto mi aspetto un ragionamento raffinato dal secondo terrorista: il mio collega buonanima non ha fatto in tempo nemmeno a salire che è stato freddato, io invece aspetto qui e mi metto a lanciare granate per stanare la spia in trappola. Macché, anche il secondo inizia a salire la scala. Bang bang. Salve ragazzo, buona giornata anche a te. Ora, dopo tanta deficienza, cosa potevo aspettarmi dal terzo terrorista? Bang bang. Non specifico neanche che ha seguito i suoi colleghi lungo la scala, magari per il solo gusto di farsi freddare.

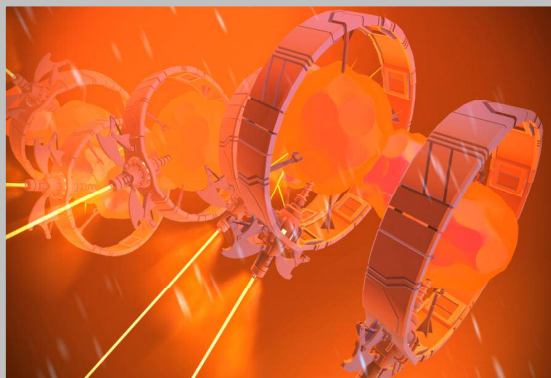
Ecco, ho seguito i consigli di molti "saggi" e ho scelto di giocare con un personaggio furtivo. Peccato che in Alpha Protocol le falle delle meccaniche stealth siano talmente evidenti che mi sia pentito di non aver creato il classico Rambo ammazzatutti... La Looking Glass aveva risolto alcuni dei problemi descritti nelle scene precedenti già con Thief: The Dark Project (1998), ma non vorrei scomodare i classici. Di base, il problema di Alpha Protocol è l'estrema facilità, acuita quando si capiscono le falle di cui soffre. Creare un combattente non risolve la questione, perché le sparatorie sono altrettanto facili... anzi, mi è capitato più volte di essere scoperto e di aver risolto la situazione sparando con il fucile d'assalto (lasciato a zero punti abilità), senza avere problemi di sorta e senza subire penalità (e poi, obiettivamente, una spy

story vissuta come uno sparatutto qualsiasi mette tristezza a prescindere). Mi sono anche più volte chiesto a cosa servisse rimanersene acquattati nell'ombra, quando una bella raffica di mitra poteva risolvere tutti i problemi senza farmi pagare pegno. Peccato, soprattutto perché Obsidian ha lavorato bene alla sceneggiatura, creando una trama interessante e ben scritta a livello di intreccio, e ha creato un ottimo sistema di dialoghi nel quale le scelte fatte dal giocatore influenzano veramente lo svolgimento del gioco e i rapporti con gli altri personaggi. Così com'è, Alpha Protocol è un gioco riuscito a metà, in cui tutte le ottime idee che contiene si scontrano con difetti strutturali che finiscono per soffocarlo.

6



Preapismo di una mente periconglionita



Sidhe

<http://www.shattergame.com>

Ve lo ricordate Breakout? Il gioco con la racchetta, la palla rimbalzante e il muro da distruggere? Sì? Allora facciamo un passo avanti: ve lo ricordate Arkanoid? Il Breakout con una specie di trama, dei bonus e dei nemici (boss compresi)? Sì? Bene, Shatter è un Arkanoid ai tempi dei motori fisici. La caratteristica saliente del gioco è che le strutture formate dai mattoncini non sono "immobili", ma fluttuano sullo schermo e si muovono in base a come vengono distrutti i singoli pezzi, finendo spesso per minacciare la racchetta e finendole addosso. A parte questo e alcuni bonus specifici, lo scopo è sempre lo stesso: ribattere al volo la palla per abbattere tutto. Il guaio maggiore è che è fatto veramente bene. Forse è il miglior clone di Arkanoid (i rifacimenti del titolo di Taito abbondano nella scena indie, vista la relativa semplicità del concept e le possibilità che concede a livello di personalizzazione del gameplay... un po' come Pac-Man o Space Invaders) uscito da qualche anno a questa parte. Anche stilisticamente, pur non facendo gridare al miracolo, è fatto molto bene e si fa notare per un uso minteriano degli effetti speciali, che in alcuni momenti creano immagini astratte di notevole impatto, sollecitando il puro gusto per la contemplazione effimera dell'indeterminatezza. Volendo c'è anche una storia a fare da sfondo all'azione, ma a voi interessa sentir parlare di una specie di diodo ribelle che per liberarsi deve distruggere il suo mondo? Filosofico, nevvvero?



Adoro le interviste fatte ai guru (ma non solo) dell'industria videoludica. Mi diverto da matti a contare le volte che usano il verbo "excite". E questo è stato exciting e quest'altro è stato exciting e lavorare con tizio è stato exciting perché è exciting lavorare con un professionista (figurarsi con una professionista). Hanno avuto problemi durante lo sviluppo? Sì, ma è stato exciting risolverli. Come sarà il gioco? Exciting, ovviamente. Non credo che nemmeno le pornostar usino questo verbo così spesso. Forse quei vecchi arrapati dei politici italiani... chissà. Lo so che in inglese il verbo excite non ha proprio lo stesso senso di quello italiano, ma fa nulla. In effetti, mi chiedo a che servano certe interviste e se gli idioti non siano i giornalisti videoludici: se vai a chiedere al producer del gioco X come sarà il gioco X, cosa vuoi che ti risponda? Probabilmente si otterrebbero opinioni più interessanti da un barbone ubriaco trovato in un vicolo fuori dalla fiera, ma fa nulla. Fa parte del baraccone e non è il caso di mettersi troppo a discuterlo, se si vuole sopravvivere bene. Quelli che stupiscono di più sono le persone coinvolte direttamente nello sviluppo. Voglio dire, dopo mesi o anni passati a sviluppare un videogioco, ce l'avrai o no una visione della materia? Qualcosa che non sia funzionale al tuo lavoro, intendo. Non so, parlati di qualcosa di più interessante del voler fare eccitare chiunque con il tuo prodotto. Fino a prova contraria, non è un film porno e nemmeno un derivato del Viagra (o forse sì?). Finisce che poi uno crede che il game designer, ad esempio, passi il tempo dello sviluppo a spuntare feature scrivendo "exciting" vicino a quelle che lo convincono o che un grafico misuri la qualità di una texture in base alla durata dell'erezione avuta guardandola fissa per qualche minuto (capite perché le girls virtuali sono sempre svestite?). Probabilmente, però, la verità è un'altra: semplicemente parlano per il loro pubblico. Credo che di argomenti interessanti di cui parlare, riguardo allo sviluppo di un videogioco, ce ne siano parecchi... ma si trattengono perché sanno che non esiste un pubblico desideroso di riceverli o di scuterli. Parlano per gente che decide se acquistare un gioco in meno in base alla definizione (Alan Wake gira solo a 720p, ma siamo matti?!? Sullo scaffale) o a fattori spesso "surreali" come le goccioline di sudore sui volti o i fili d'erba mossi dal vento. Insomma, ci considerano dei mentecatti. Sfortunatamente spesso hanno ragione.



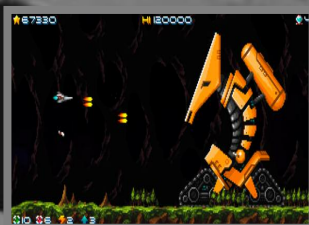
Hydorah



Locomalito

http://www.locomalito.com/juegos_hydorah.php

Hydorah è il figlio di Nemesis, un tributo eccezionale a un classico del genere degli sparatutto bidimensionali a scorrimento orizzontale, che si può permettere di guardare dall'alto in basso la fonte d'ispirazione. L'astronave è quella del titolo Konami, lo stile grafico generale pure, ma i confronti si fermano qui perché Locomalito è andata oltre creando uno sparatutto moderno di gran classe che non sfuggirebbe sui vari PSN, Live! e affini. Quasi non sembra un prodotto amatoriale realizzato senza scopo di lucro, tanta è la cura per i dettagli e la pulizia generale. A stupire è l'equilibrio degli elementi che lo compongono, con una progressione perfetta nella difficoltà dei livelli e nella scelta delle armi extra (non tutte disponibili sin dal primo schema). Grande cura è stata posta anche nella realizzazione della colonna sonora, in perfetto stile anni ottanta, che tanto ricorda alcuni dei brani migliori ascoltati in sala giochi (almeno lì dove i cassoni non avevano l'audio sbalato... e capitava spesso dalle mie parti). Insomma, ci troviamo di fronte a un progetto di grande pregio che oltretutto sta ottenendo ottimi riconoscimenti sulla rete, riattizzando la passione ai vecchi giocatori per le sue qualità eccezionali.

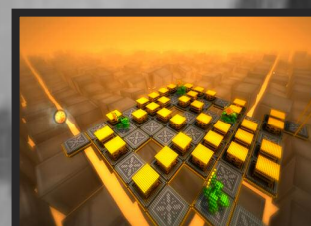
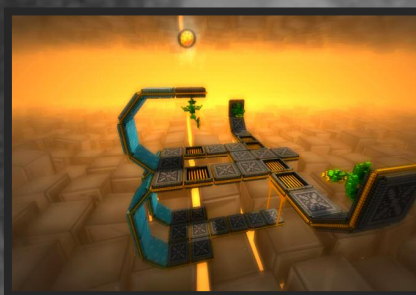


Doctor Entertainment

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

Puzzle Dimension

La scena indie pullula di puzzle game. Il perché è presto detto: si tratta di un genere che solitamente non richiede grosse risorse produttive e in cui le idee (e la capacità di implementarle) contano più della tecnologia. Oltretutto permettono un approccio più mirato ai giocatori occasionali i quali, come risaputo, si appassionano più a titoli da partite veloci e con meccaniche di gioco semplici, che a prodotti complessi che richiedono diverse ore per essere completati. Certo, si tratta anche di un genere in cui è molto facile fallire, perché basta sfiorare un minimo nella progettazione dei livelli di gioco per produrre noia a fiumi. Puzzle Dimension ricorda molti altri titoli nel richiedere al giocatore di raccogliere tutti i fiori sparsi per il livello seguendo un percorso che consenta all'avatar/sfera di non finire nel vuoto. Ovviamente gli schemi sono disseminati di ostacoli di varia natura che caratterizzano le diverse aree di gioco: ci sono piattaforme trampolino, tessere infiammabili o ghiacciate, pulsanti che modificano i livelli, vere e proprie rampe che ribaltano il piano di gioco e così via. Non ci troviamo sicuramente di fronte a un prodotto innovativo o particolarmente ispirato, ma è sicuramente ben realizzato ed è un ottimo passatempo grazie all'ingegnosità con cui sono stati disegnati i livelli e alla progressione razionale della difficoltà.



TIME WAITS

a cura di michele zanetti

FOR NOBODY

PUYO PUYO 7

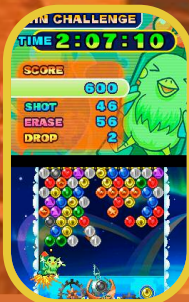
Il terrore creato da 8001050F è ancora in corso. L'ansia e lo stress dell'eventualità di perdere quattro run a Demon's Souls, il gozzilione di ore a Star Ocean The Last Hope International e un bordello di trofei per non aver salvato su pendrive i save data di entrambi i giochi, mi sta rendendo terribilmente poco zen [alcuni gioni dopo ho scoperto che non si possono fare i backup dei salvataggi di quei giochi, grazie Sony, è sempre un piacere. NdA]. La cura Space Bust-A-Move è stata un mero palliativo. Leggere il più recente volume di Air Gear ti ribadisce solo di continuo che tipo così non ne troverai mai (Croissant Kamen Love). In Tv c'è Independence Day che è vecchio come il cucco. Urge un puzzle carino, semplice, accattivante, che riporti alla mente piacevoli ricordi (la bimba che da giovane ti devastava in sala giochi) e faccia produrre ampie dosi di serotonina. Puyo Puyo 7 (DS, ntsc/j, SEGA) potrebbe fare al caso, salvo l'ingarbugliato idioma che stimola solo altro. Le opzioni che ci si presentano dopo il Press Start ci chiedono se vogliamo giocare da soli, in compagnia via wireless, con la wi-fi connection, guardare i record o cambiare le opzioni (e magari rivedersi le scene sbloccate, ascoltare le numerose vocine di ogni personaggio e le musiche del gioco). Sotto la modalità per giocatore singolo si nasconde l'intero cuore del gioco, un misto tra il Puyo Puyo originale, Puyo Puyo Tsuh e le ultime incarnazioni Fever. Lo Story Mode ci vede entrare in possesso del potere di alli-

neare i Puyo caduti dal cielo proprio sulla scuola di Ringo (...), la protagonista, e farli sparire. Inizia così la caccia ai paffutelli, usati come mezzi d'offesa da parte di temibili invasori pronti a seppellirci sotto una marea di Puyo trasparenti e non. Prima di iniziare la storia sarebbe bene farsi i tre corsi disponibili nella modalità Scuola, un training complessivo di tutto ciò che serve sapere sui migliori metodi per eliminare i simpatici blob, su come farli sparire in chain combo sempre più lunghe, artistiche e letali (ogni quattro Puyo eliminati, un Puyo trasparente andrà a disturbare il campo da gioco avversario) e su come entrare in modalità Henshin e Fever. Tokoton è invece la vera modalità per lupi solitari, dove sfidare la CPU in lunghe sessioni contro tutti gli avversari del gioco con le regole di PP, PPT o PPF, mettersi alla prova con solo i mini-Puyo o i giga-Puyo della modalità Henshin o sfidare se stessi nel risolvere semplici Puyo-problemi nel giro dei pochi secondi a disposizione (tira fuori X combo, fai sparire Y Puyo e via dicendo). Vi è anche una modalità Free Battle dove allenarsi con i parametri che volete contro il computer. Grafica colorata, simpatia e nonsense a profusione, ultra giocabilità, longevità pressoché infinita, musiche un po' irritanti e ripetitive e tanta carne al fuoco fanno di questa settimana, ufficiale, incarnazione dei Puyo uno dei puzzle più accattivanti su DS. Abbassando l'audio e mettendo su i Pink Floyd nello stereo diventa tutto molto zen.

SPACE BUST A MOVE

Mentre scrivo è il giorno dell'Apo-calyPS3 e quale miglior occasione per rilassarsi in maniera zen, dopo aver impreca-to tutta la giornata contro gli ingegneri Sony, se non prendendo in mano il DS e sparando un po' di bolle? In Space Bust A-Move (DS, ntsc/uc, Taito Corporation, Square Enix, Puzzle Bubble Galaxy in eurolandia) tornano i draghetti Bub e Bob impegnati questa volta nella ricerca spaziale delle Cosmo Bubbles per vanificare i piani del malvagissimo Devilin. La struttura è la solita, stracollaudata, di quel Puzzle Bubble a cui giocavate in sala giochi tanti anni fa, solo perché le possibilità che si presentasse una spazzazzina a farci una partita erano n2. Dovrete quindi allineare tre o più bolle dello stesso colore per farle sparire fino ad eliminarle tutte dallo schermo, così da passare al livello successivo prima che il muro di sfere vi schiacci. Nello Story Mode di questo episodio non ci sono più percorsi alternativi, ma vari pianeti che si sbloccano uno dietro l'altro. Ogni pianeta è diviso in tre stage, ciascuno composto da cinque velocissimi livelli che terminano con il boss di turno, destinato a soccombere alla vostra ferocia. Le Cosmo Bubbles

sono bolle di colore normale ma contenenti un simbolo particolare. Ergo, se non state attenti, potreste farle esplodere invece di farle solo cadere e metterle in saccoccia, obbligandovi a rifare la trance di livelli daccapo. Ragionate e ponderate bene prima di sparare dunque. Finita la storia potreste giocare in Multiplayer o contro la CPU, o spendere tutti i soldini guadagnati alla fine di ogni stage per l'acquisto di nuove modalità, bolle speciali e tanto altro. Le modalità extra presentano: un Pressure Mode, dove ogni livello deve essere risolto con l'unica bolla a disposizione in meno di cinque secondi (bastardissimo), un Puzzle Mode classicissimo con trecento livelli divisi in sessanta stage (rilassante) e un Factory Mode dove risolvere le decine di schermi con le bolle messe a disposizione dalla CPU (rompicapigliante). Se non foste soddisfatti neanche di questo, potreste mettervi alla prova nel Challenge Mode da tre o cinque minuti, o in una sorta di modalità sopravvivenza chiamata Endless. Tutto ciò fino a quando non sparere le bolle dai vostri occhi o finché l'epic fail di Sony non si risolverà da solo. Si risolverà?



DRAGON QUEST V: THE HAND OF THE HEAVENLY BRIDE



Madchen casts Kaboom!



I soldi non crescono sugli alberi deve essere il motto di Square-Enix degli ultimi anni e se si tratta di mungere lo si fa scegliendo più o meno con logica i titoli da sfruttare. Un remake di Final Fantasy VII non sembra affatto vicino quindi per il momento dobbiamo accontentarci di Dragon Quest V: The Hand of the Heavenly Bride (DS, ntsc/uc, ArtePiazza, Square-Enix). Dopo il bel quarto episodio abbiamo un quinto titolo che sprizza beltà e maggia da ogni pixel, un sapiente remake che brilla intenso come un piccolo faro nella notte dei colossali a forma di tunnel. Tutto è colorato, dettagliato, curato con attenzione. Città e dungeon sono stati ricreati in un sapiente 3D spalmato su entrambi gli schermi contemporaneamente e la colorazione mantiene quel feeling retro nostalgico dei tempi d'oro. Gli occasionali rallentamenti in certe città dovuti alla carovana di personaggi che seguono l'Eroe sono praticamente spariti rispetto al precedente episodio. Gli sprite dei personaggi sono ben riusciti, mentre quelli dei mostri hanno avuto un trattamento di favore. Invece di essere semplici immagini bidimensionali, sono composti da più parti, sempre 2D, interconnesse tra loro. Fatte muovere a velocità diverse

danno l'illusione di essere effettivamente in movimento, senza dover realizzare frame tra un'animazione chiave e l'altra. Ricorda molto la soluzione di Odin Sphere ma in bassa definizione. DQVTHoHB è un gioco rimasto vecchio dentro. Si può salvare solo nelle apposite chiese dopo aver parlato con il prete ed essersi sorbiti la solita cantilena, ma non sulla mappa del mondo. L'esplorazione è legata al completamento di numerose azioni passo per passo. Anche sapendo cosa fare e dove andare, se prima non si è parlato con la persona giusta che sblocca la catena di eventi successivi, non si procede. Tartassare ogni NPC è assolutamente d'obbligo, perché mancarne uno potrebbe precludere il proseguimento dell'avventura, e prestare attenzione ad ogni singolo indizio è cosa buona e giusta. Gli scontri casuali fanno il resto: sono molto frequenti, ma grazie al cielo fulminei nell'esecuzione. E' ancora presente il ciclo giorno/notte funzionale all'avventura, dipanata lungo tre generazioni della famiglia del protagonista. L'avventura è abbastanza longeva, impegnativa e piena di cose da scoprire. Un JRPG old school tirato molto a lucido, piuttosto accattivante e dotato pure di una piacevole colonna sonora.



Strength	13
Speed	10
Stamina	11
Intellect	6
Spirit	3
Attack	10
Accuracy	85
Defense	12
Evasion	22
Magic Defense	1
Magic Evasion	0



FINAL FANTASY IV

L'operazione mungitura continua. Dopo aver cercato di raggiungere il record di Falcom per i remake di YS I & II, inserendo Final Fantasy I & II a momenti anche negli orologi e impedendo pure l'aifon, Square Enix non ha capito di aver stracciato i coglioni e che è ora di proporre qualcosa di mai visto prima al mondo. Quindi, vai di remake migliorato di Final Fantasy IV (DS, ntsc/uc, Matrix Software, Square Enix), piccolo sogno bagnato per chi non l'ha mai provato prima e un'ottima occasione di giocare un gran titolo per l'ennesima volta per chi vi ha già avuto a che fare nel bene (Super Famicom e Game Boy Advance) e nel male (PSOne). Oppure un simpatico incubo. L'incubo è l'essere ancorato al passato come struttura, mentre il bagnato deriva dal nuovo comparto grafico sbrillucicante in ogni pixel ed effetto speciale, dai dungeon, castelli e città, dai mostri, dai costumi di ogni personaggio, fino

alle magnifiche summon. Un ottimo lavoro. Il passato, dicevamo. Gli incontri casuali sono più umani come frequenza, ma quando si abbattono sul giocatore lasciano il loro carico di morte. La difficoltà costante, sempre elevata, obbliga ad ottenere il massimo da ognuno dei membri del party, saliti a cinque per l'occasione. Ogni membro ha ruoli ben definiti, niente job, ma è possibile assegnarvi vari "Augments", abilità peculiari da recuperare durante l'avventura in seguito a certi avvenimenti e solo tornando in luoghi già visitati. Assegnare gli Augment giusti ai personaggi giusti bilancia meglio le carte in tavola, rese più malleabili anche grazie alla comparsa di save point nei dungeon. C'è tanta carne al fuoco in FFIV, primo episodio a presentare una storia ben più articolata di quattro dialoghi in croce grazie al cast giocabile più numeroso mai apparso in un FF, il tutto supportato da una colonna sonora indimenticabile. Spari-

scono gli usi limitati delle magie, ora apprese con l'avanzare dei livelli e usate sfruttando punti magia. La superficie esplorabile si amplia man mano che si ottengono nuovi mezzi per avventurarsi nel mondo di gioco, utili anche per esplorare luoghi opzionali e dare la caccia a vari segreti. Ogni mappa completata nei dungeon regala varie ricompense e chissà che completandole tutte non si ottenga qualcosa di davvero utile, soprattutto in vista della possibilità di riaffrontare il gioco altre due volte tenendo parte di quanto fatto e imparato nella tornata precedente. Sperimentare nuove combinazioni di Augments e strategie è abbastanza piacevole. FFIV richiede impegno e molta dedizione e non è affatto adatto ad un'utenza giovane e dunque non smalizata. Un remake coi contro fuochi d'artificio e un vero Final Fantasy fino all'osso, non solo tutta grafica, cut scene e tunnel.

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.

"Personaggi femminili discinti nei giochi e ragazze seminude alle fiere, perché il videoggiocatore compra di più se fighe virtuali o irraggiungibili sono coinvolte nella faccenda?"

Perché così ha la possibilità di avvicinare le mani a delle tette vere. A volte riesce persino a sfiorarle e si sente rapito da tanta fortuna. Sono i rari casi di orgasmi multipli maschili.
(Simone Tagliaferri)

Probabilmente perché il mondo videoludico è maschilista per la quasi totalità e in fondo i desideri del maschio sono sempre quelli. Che poi non è detto che comunque alla fine si compri un videogioco perché c'è l'archeologa figa col codice per spogiarla o le tipe che invece di prendersi a botte giochicchiano sulla spiaggia o in un resort indossando striminzitissimi bikini. L'appassionato lo fa per studiare l'elaborato game design nel primo caso e i complessi algoritmi che sottendono a certi movimenti nel secondo. Ahsì.
(Michele Zanetti)

Perché succede come ai clienti delle escort e, più in generale, è un meccanismo che segue il principio basilare della compravendita...

Dovendo pagare e potendo scegliere, si compra il meglio, il top.

Ed è ovvio che il top della gnocca sia piuttosto irraggiungibile per il videoggiocatore medio (e anche per l'uomo medio eh...).

(Luca Tenneriello)

Perché ogni utente spera che anche in quel gioco ci sia un "hot coffee" come quello in GTA:SA.

(Andrea Brunato)

Anche quelli che vanno al MotorShow si interessano di più ad un'auto se c'è una standista gnocca a presentarla. E' colpa della chimica, e del fatto che fra noi e le scimmie le differenze siano minime. Baste-

rebbe ammetterlo.
(Tomasso De Benetti)

Mica vero. Ovvio però che preferisco che a presentarmi un gioco sia una Giselle Bündchen piuttosto che una Ugly Betty. E' un mercato per maschi, mi pare inevitabile.

(Gianluca Girelli)

E' così che funziona il nostro cervello: dagli quello che vuole e ti fa quello che vuoi. Colpa della dopamina, immagino. E quello che vuole l'esemplare maschio di uomo medio lo sappiamo tutti.

(Matteo Ferrara)

Per far credere alle donne che la loro esistenza abbia un senso. (Scherzo)

(Federico Res)

Non sono sicuro che un videogioco venda di più se la protagonista è gnocca. Di converso, un gioco presentato alla fiera con l'ausilio di belle ragazze verrà ricordato più facilmente. La stessa cosa accade con le pubblicità: non c'è nulla come la gnocca per veicolare un certo messaggio al pubblico maschile.

(Michele Siface)

Parliamo di Videogiochi.it



Babel
RingCast
Corso PVP

NERO LUDICO

Work never changes

Il tizio del negozio stava sfogliando una rivista di tatuaggi. Hideo Kojima rimase sulla soglia per un momento, poi, come se avesse preso una decisione improvvisa, iniziò ad avvicinarsi al banco con passi lenti e decisi. "Voglio uno di questi", disse nel suo inglese stentato.

L'uomo sollevò gli occhi dal tribale rasofiga di Miss Giugno e squadra il giapponese mingherlino. Hideo degluti e rimase in attesa. "Quello?", chiese il tizio, un ciccone con il triplo mento e i capelli che si appiccicavano sulla faccia sudata come spaghetti in fondo ad una pentola. "Quello... non è per tutti".

Kojima toccò il vetro con una mano, osservando il contenuto della teca come avrebbe guardato un prototipo di PlayStation 4. "Lo so", rispose Hideo, "quanto costa?".

Il grassone, improvvisamente interessato, chiuse la rivista con uno schiocco, la buttò sul bancone e si avvicinò alla cassa. Prese da un ripiano all'altezza dell'inguine un paio di occhiali da ragioniere pieni di ditate e se li infilò. "Fanno 3.500 dollari", facendo una pausa per sollevare lo sguardo come se avesse sparato il 30% in più del prezzo reale. "Non è semplice procurarsene uno", continuò, non vedendo particolari reazioni.

Hideo pronunciò un "Hai!", mentale mentre annuiva vistosamente.

"Non lo puoi portare in aereo, lo sai vero?", disse il tizio. Hideo annuì nuovamente. Il ciccone aggrotto le sopracciglia e si grattò il mento, lo squadra per un altro paio di secondi e poi si mise a battere lo scontrino con una scrollata di spalle.

Hideo tornò nella sua camera d'albergo. Posò la teca coperta da un telo sul letto e rimase a guardarla senza sapere cosa fare. Si alzò di scatto verso un carrello su cui si stagliava una grossa bottiglia di sake, portata direttamente dal Giappone dal team Konami in visita all'E3. Se ne versò un po' in una coppetta e cominciò a sorseggiarlo pensando allo stato delle cose.

Due giorni prima aveva presentato sul palco Metal Gear Solid Rising, introducendo al pubblico Shigenobu Matsuyama, suo successore e stella nascente fra i producer di Konami. Dopo l'introduzione del 3DS, il booth di Hideo Kojima's Metal Gear Solid Snake Eater Naked Sample era stato salutato con un tale entusiasmo dalla stampa specializzata che a fatica era riuscito ad avvicinarvisi lui. Poi, quella mattina, il CEO di Konami, Kagemasa Kouzuki, un giapponese vecchio e con la faccia da yakuza, l'aveva convocato in un raro momento di tranquillità.

Gli aveva detto solo: "Hideo, voglio che tu faccia Metal Gear Solid 5. E nient'altro. Poi si era girato e se n'era andato.

Così Hideo adesso si trovava in quella stanza, con la teca, per mettere fine alla questione.

Posò la tazzina, strinse la bottiglia in mano e si avvicinò al letto.

Tolse il telo lentamente, osservandone affascinato il contenuto. Si udì un sibilo ovattato e subito dopo un forte tump!

Il giovane black mamba si era lanciato con tutta la sua forza verso una delle pareti, a bocca aperta, che famelica pulsava sprizzando veleno e lasciando una scia giallastra sul vetro.

Hideo rimase immobile, indeciso, poi d'improvviso sollevò la bottiglia di sake sopra la testa e la calò con tutta la forza che aveva in corpo verso la teca fragile. "Hai!", penso sollevato.

Tommaso De Benetti





NEXT MONTH
babel

COVER STORY 3dbabes ARS LUDICA kinect e l'orintoranzo QUANTO PUOI TANTO OSA da nestore, il ne-
goziant balordo ESCO DI RADO sono una sporca carogna LAMER ROTANTI corto è bello / redux repetita
iuvant SPECIALE E3 e3-marono i pad DRIVE ME TO THE MOON la visuale di guida FRAME registi sotto le
righe REVIEW alan wake / red dead redemption / final fantasy 13 / split second: velocity / blur / prince
of persia: le sabbie dimenticate / alpha protocol 1493 preapismo di una mente pericoglionita TIME
WAITS FOR NOBODY SPRING CLEANINGS final fantasy 4 / space bust a move / puyo puyo 7 / dragon quest
5 ARENA perchè il videoggiocatore compra di più... NERO LUDICO work never changes



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/>

babel

024

