# BABEL

www.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.it

# 025

anno 4 numero 025 settembre 2010

# SETTEMBRE 2010

WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

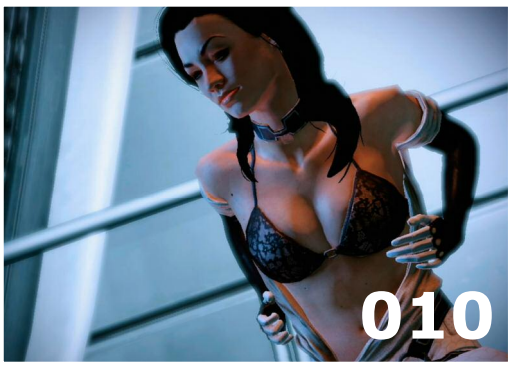
# CONTENTS

**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
giuseppe saso
**BABEL È OSPITATO DA**
www.issuu.com
**REDAZIONE**
ferruccio cinquemani
gianluca girelli
michele zanetti
simone tagliaferri
tommaso de benetti
vincenzo aversa
alessandro riccombeni
roberto turrini

**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.

DAL VANGELO SECONDO TOMMASO
MEGLIO DARSI ALLL'ITTICA?




SECOND OPINION
C'E' LA TIZIA DI CHUCK

SPARATE AL CAPOVERSO
SOLITE DOMANDE POCO ORIGINALI

**025**
**2010**

**COVER STORY**
E tu ci giochi? 003

**DAL VANGELO SECONDO TOMMASO**
Il diritto di essere una sega 004

**PARAFERNALIA CINESI**
V for Violence 005

**ESCO DI RADO**
Perchè io c'ho l'iPad 007

**ARS LUDICA**
Frammenti 006

**REVIEW**
Limbo 009
Monday Night Combat 012
Dragon Quest IX: Le sentinelle del cielo 013
Starcraft 2: Wings of liberty 014
Kane&Lynch 2: Dog Days 015

**SECOND OPINION**
Mass Effect 2 010

**1493**
L'ultimo vagito di Abele 016

**TERRA BRUCIATA**
Una rubrica horror sullo scrivere di videogiochi 017

**TIME WAITS FOR NOBODY - SPRING CLEANINGS**
Metal Slug XX / Infinite Space / Ragnarok Online DS / Lunar Silver Star Harmony 018

**SPARATE AL CAPOVERSO**
Videogame Art 020

**ARENA**
Ti sei mai vergognato/pentito... 021

**NERO LUDICO**
Login 022

**ANNUNCI**
Spazio pubblicitario 024

025

# COVERSTORY

## E tu ci giochi?

Le parole non sono solo importanti, sono macigni. Mafia II è solo un seguito, il suo unico peccato è di ereditare gli errori commessi in passato, ma sento le unghie grattare la lavagna, oggi come otto anni fa. Mafia 2 sarà pure un gioco di mafiosi che uccidono mafiosi, violenza contro violenza, ma quel titolo andava sprecato con meno sufficienza. Perché "Mafia" non è il nome di un campo di battaglia, ma di una guerra che si combatte ancora, giorno dopo giorno. Mafia è il ricordo delle vittime innocenti, degli eroi che questa guerra l'hanno combattuta, degli impiegati che ancora credono nella giustizia, della gente che alza la testa e di quella che è morta abbassandola sempre. Mafia non è solo una parola, non una qualsiasi di certo, e non può essere un marchio di divertimento, uno stemma da sparare in qualche spietata campagna pubblicitaria. Invece è sprecata per un gioco qualsiasi, uno di quelli dove la morte non conta niente, la si infanga di risate e passatempo senza la benché minima voglia di rispettarne gli attori. Mafia II è la copia inanimata del Padrino (1972) e arriva dopo che I Soprano hanno seppellito in TV quel modo eroico e stereotipato di dipingere la malavita. Un altro passo, un'altra camminata. Ma il tempo nei videogiochi non passa altrettanto in fretta, l'eterno adolescente non ha il coraggio di osare, probabilmente non ne ha nemmeno la voglia, perché il suo è un pubblico di bambinoni in cerca di svago. E divertitevi allora, con gli alieni, con gli orsetti assassini, con le tartarughe, con i terroristi o con i mafiosi, tanto non cambia niente. Oppure non lo fate, per una volta, e immaginate un videogioco che inviti a riflettere, non solo a sparare più in fretta. Perché Mafia non è un titolo, non è nemmeno una provocazione, ma un insulto ai suoi martiri.

**Vincenzo Aversa**

**Tommaso De Benetti**
Uno che i VG preferisce discuterli

**Tommaso De Benetti è stato membro fondatore e colonna portante di Ring, la rivista più amata dai videogiocatori meno rincoglioniti. Qualche tempo fa, esasperato dall'ignavia invincibile degli ormai depressi ringhici, ha lanciato da solo il progetto RingCast (reperibile su iTunes), primo podcast italiano a tema videoludico, a cui comunque la vecchia guardia partecipa a corrente alternata. Gatsu, secondo il nick con cui è solito firmarsi su Internet, attualmente vive e tromba ad Helsinki, tra frotte di bionde ninfomani e sferzate di gelo più o meno devastanti.**

# DAL VANGELO SECONDO TOMMASO

## Il diritto di essere una sega

***La più bella pubblicità del mondo ci avvisa che con il Sega Game Gear potremo divertirci tenendo qualcosa in mano senza incamminarci allo stesso tempo sul sentiero della cecità***

Faccio outing: da oggi reclamo il mio diritto di essere una sega ai videogiochi, e pretendo di non essere additato e deriso come un ebreo omosessuale con radici africane in uno strip club texano (ok, questa è un po' pesa, ma volevo rendere l'idea). Tutto nasce con l'episodio estivo di RingCast, il numero 39, dove incautamente mi lamentavo con Ferruccio e Wis (con Vito no, era a Rapture - e se non capite a cosa mi riferisco fareste bene ad ascoltarvi l'episodio) di alcuni passaggi di BioShock 2, che, in breve, trovo *frustranti*. Ecco, ho detto la parola maledetta, quella per cui passerò alla storia. BioShock 2 mi frustra molto più del primo capitolo. Non solo, mi annoia pure, ma su questo ho già detto molto in trasmissione. Non l'avessi mai fatto, come dice il buon Tsukumo (che poi sarebbe il nostro Amano76, che inspiegabilmente da qualche anno ha cambiato nickname). Di fronte ad una levata generale di scudi mi sono dovuto praticamente difendere con un pungolo elettrico. E *Gatsu sega*, e *Gatsu ormai sei prigioniero del tuo personaggio* e *Gatsu a che gioco hai giocato*.

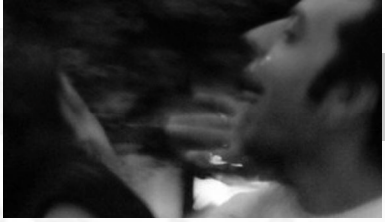
Una reazione spropositata davanti all'ammissione di trovarsi in difficoltà con un particolare gioco (... ebbasta con 'sta storia che sono scarso a tutto: venite, venite online che vi asfalto!). A questo punto mi domando, conoscendo già la risposta, i videogiocatori sono peggiori di una setta massonica? Possibile che al minimo segno di difficoltà scattino ancora gli scherni, i *ce l'hai piccolo*? Che l'unico modo in cui il videogioco riesce a essere concepito dagli appassionati sia sempre e solo in ottica competitiva?

Al che, Cristiano Bonora, che su Babel ha recensito titoli importanti come Ninja Gaiden 2 e Il Gioco dell'Oca, fra il serio e il faceto, butta là un'ipotesi: *"Secondo me è una questione di approccio mentale all'entertainment. Per dire, io spesso faccio fatica a seguire i film per via della riserva secondo cui, quando si guarda un film, si sta seduti e non si fa nulla. Quindi mi distraggo. Tu probabilmente hai l'inconscia predisposizione secondo cui giocare un VG è come fare il bagno con le paperelle. Si schizza in giro, si strizza la pancia alle ochette per sentire il qua qua e ogni tanto si scureggia beandosi dell'ineffabile miracolo delle bollicine. Quindi, non appena la meccanica si fa più elaborata, ti perdi i pezzi e rimani incastrato anche nei menu delle opzioni."*

*Ah ah ah*, direte voi, ma io non rido. Perché c'è del vero in queste parole: *magari*, dico *magari*, uno può concepire il videogioco come un momento di svago e non necessariamente di sfida, un modo per rilassarsi e non uno per mettersi alla prova - soprattutto dopo essere tornato a casa da una giornata di lavoro passata comunque davanti ad uno schermo, senza necessariamente il bisogno di altro stress o pressione sociale. Questo approccio da hippie pigro porge però l'altra guancia ad un dilemma shakespeariano, riassumibile nell'antico adagio del *sì, ma senza sfida non c'è gusto*.

Leggendo i commenti di altri utenti alla questione, mi è venuta un'illuminazione: perché i giochi ci consentono di impostare solo un livello di sfida generale (facile, normale, difficile) e non di intervenire direttamente su singoli aspetti del gioco che ci interessa modificare? Al di fuori di alcuni beat'em up, ad esempio, non mi vengono in mente altri casi in cui si possa decidere di dare degli handicap ad un determinato tipo di nemici che ci sta rendendo la sfida ingrata. Se io volessi avere i nemici standard a difficoltà normale, i boss tosti, ma i Big Daddy facili, perché non mi dovrebbe essere permesso, questione achievement a parte? Perché un gioco con la difficoltà che si modifica in automatico - e ce ne sono stati - dovrebbe operare senza chiedermi alcuna conferma (e se io, per esempio, volessi morire in continuazione fino a trovare la strategia giusta?) o, vedendomi in difficoltà, abbassare tutto a facile senza poi darmi la possibilità di tornare ad un livello di sfida diverso in un secondo momento?

Se è vero che dopo essere morto tre volte nello stesso punto ho già le palle tostate, è anche vero che il mondo è bello perché è vario. Ad alcuni piace il masochismo, altri senza il cazzodurismo da forum si sentirebbero vuoti dentro, quindi tagliamo la testa al toro. Più controllo per tutti? Con le elezioni alle porte, questo potrebbe essere lo slogan a fare breccia nel cuore dei videogiocatori.



**Roberto Turrini**
Ragazzo padre

**Il fatto che la moglie abbia accettato di avere un marito con dei seri problemi di dipendenza da giochini elettronici la dice lunga sui compromessi ai quali è dovuto scendere pur di evitare che la sua collezione di cartucce finisse misteriosamente nel bidone della spazzatura. Il suo sogno è quello di arricchirsi facendo il critico videoludico per le riviste cartacee, anche se chi lo conosce sostiene che sarebbe disposto a diventare semplicemente ricco. Nel mentre, trascorre la domenica mattina facendo le pulizie di casa, ipotizzando cosa accadrebbe se alla sua porta bussassero Elena Fisher e Liara T'Soni, insieme.**

# PARAFERNALIA CINESI

## V for Violence

Parlare di videogiochi senza averne mai giocati è una pratica che, personalmente, ritengo impraticabile. Non se ne conoscono le dinamiche e non penso che, semplicemente guardando la confezione sugli scaffali dei centri commerciali, se ne possa intuire l'attuale complessità. Succede, quindi, che alla domanda "ma perché giochi ai giochi dove si uccidono le persone?", rivoltami da un cattolico osservante privo di qualsiasi cognizione sul mondo dell'intrattenimento videoludico, io mi sia trovato in enorme difficoltà nel tentativo di articolare una risposta che lui fosse in grado di comprendere. Dopo alcune frasi improvvisate che non avrebbero convinto nemmeno me, ho intuito che le sole parole capaci di esprimere la verità della mia posizione erano anche quelle che lui non avrebbe mai accettato: perché è divertente! Inutile girarci attorno. Da Carmageddon in poi, che tutti ricordiamo per i contenuti tanto espliciti da essere stato il primo videogioco in Italia a meritare una seduta parlamentare a lui solo dedicata, è stato un fiorire di titoli votati alla violenza fine a sé stessa. Investire un innocente pedone o picchiare una prostituta, sono azioni che hanno saputo trovare spazio in questo mercato e ottenere un larghissimo successo. Bisogna però prestare attenzione a non parlare di violenza solo ed esclusivamente attraverso le citazioni dei soliti Grand Theft Auto o Manhunt, perché sarebbe oltre modo riduttivo. Pensiamo ai milioni di tedeschi morti ammazzati in qualsivoglia fps ambientato durante la WWII o alle innumerabili morti bianche di tutti quegli agenti caduti in servizio mentre tentavano di impedire al noioso Sam Fisher di raggiungere una non meglio precisabile informazione. Uccidere il prossimo è diventata una pratica talmente abituale da non destare più scalpore. Ci si diverte a farlo, ma nessuno attribuisce al gesto di "tirare il grilletto" alcun tipo di enfasi emotiva. I png da eliminare non sono altro che ostacoli anonimi tra noi e un obiettivo. Che abbiano la forma di una persona o di una zanzara gigante, ci interessa fintanto che non si esaurisce l'effetto novità. Quello che un quarantenne (ancora videoludicamente vergine) non riuscirà mai a capire sta tutto qui. Eppure, nonostante avessi pensato che con la mia risposta secca lo avrei definitivamente azzittito, lui ha replicato che: "il problema, giovanotto, è proprio questo! I ragazzi di oggi non si accorgono di quanto sia diseducativa l'interazione con quel tipo di violenza!". Confesso che, a questa battuta, ho avuto un secondo tentennamento, specie in virtù del fatto che parzialmente condivido il suo punto di vista. Mi spiego meglio. Un anno fa, circa, uscì un rapporto sui videogiochi anticristiani per eccellenza, redatto da un tanto anonimo quanto bigotto avvocato statunitense. Nel dossier era presente un elenco di giochi ritenuti inadatti a qualunque famiglia che volesse definirsi cristiana. Letti i titoli, la prima impressione è stata quella sardonica del "ma chi diavolo è 'sto imbecille!". Tuttavia, guardando l'immagine presente sulla copertina del documento, che raffigurava un bimbo di 4/5 anni con pad in mano tutto intento a giocare, ho rivalutato la mia posizione. I videogiochi, stupido negarlo, sono stati violenti fin dall'inizio. Ciononostante, la qualità audiovisiva con cui venivano realizzati era sufficientemente scarsa da impedire di distinguerne chiaramente i particolari. Oggigiorno le cose sono diverse e se mio figlio dovesse giocare con il God of War di turno, si troverebbe nella condizione di interagire con i gemiti delle meretrici persiane o i litri di sangue fuoriusciti da un cranio di minotauro frantumato. Si potrebbe obiettare che anche titoli meno espliciti come Viva Piñata nascondano un'essenza tanto cinica e amara, da risultare stomachevole e difficilmente assimilabile dalle menti poco strutturate di marmocchi che ancora puzzano di latte. Eppure, per quanto anche Biancaneve e Cenerentola propongano tematiche adulte, prefigurando situazioni drammatiche che anticipano ai bambini quanto la vita reale si discosti dalla panacea incarnata dai Teletubbies, le forme della loro comunicazione rimangono fondamentalmente poco invasive. Insomma, è come educare un bambino a non rubare: puoi spiegarglielo dolcemente o mostrargli le immagini delle amputazioni subite dai ladri nel Sudan. Il concetto è il medesimo, ciò che cambia è il modus. Ecco. Quell'attenzione da cartone animato degli anni '80 purtroppo si è estinta. La violenza nei videogiochi si è imposta anarchicamente e la sua diffusione non è giustificabile da altro che non siano i fatturati che essa è in grado di generare. Parlare di maturità, sdoganamento o secolarizzazione del medium sarebbe fuori luogo. Per quello c'è Braid. Bisogna invece interrogarsi sulla direzione che l'industria sta prendendo e far capire ai nostri figli che la violenza, per quanto digitale, non è un diritto, non è indolore e soprattutto non si interrompe mettendo in stand-by la console.

**Simone Tagliaferri**
Si perde troppo spesso per mondi virtuali

**Simone Tagliaferri nacque e sta ancora cercando di recuperare da quella faticaccia immane. Nel frattempo ha scritto articoli per molte testate, tra le quali Gameoff, Xoff, PSW, PC Games World e altre di cui non ricorda molto (sapete... la senilità). Attualmente scrive articoli su multiplayer.it, cura la sezione videogiochi del Mediaworld Magazine e scrive assiduamente su Ars Ludica, progetto nato nel lontano 2005 che si occupa di spammare un po' di cultura videoludica in giro per il web. Tra le sue altre attività, oltre allo spaccio internazionale di pannolini usati, traduzione di guide ufficiali e di videogiochi.**



# Frammenti

***Maghi e palle verdi. Chi poteva pensare che sarebbe finita?***

Il mondo dei videogiochi nacque in preda a un delirio utopistico. Dinamico, giovane, pieno di idee e di prospettive interessanti per il presente e per il futuro, non sembrava avere limiti. Anche durante la crisi dei primi anni ottanta, che fermò il mercato ma non certo gli sviluppatori e i loro sogni (erano per lo più ragazzi che producevano i giochi nelle loro case e che non sapevano bene nemmeno come distribuirli, Richard Garriott insegna), non venne meno la capacità del neonato medium di raccontare il mondo "nuovo". Specchio di una società in cui le sicurezze andavano disgregandosi, i videogiochi diventarono la valvola di sfogo e il vero mezzo di espressione di una generazione che non riusciva più a fronteggiare la realtà nelle forme istituite dalle generazioni precedenti. Il fordismo stava morendo, soffocato da una visione del mondo più individualista e frammentata, e la stabilità globale, dovuta alla Guerra Fredda, stava per lacerarsi irrimediabilmente causando una delle crisi storiche più importanti dell'umanità (ancora la stiamo vivendo). Le forma d'arte mature, pur riuscendo ad andare più a fondo nell'analisi del periodo storico in corso, non riuscirono a rappresentarlo bene come uno Space Invaders o un Pac-Man; non avevano la potenza iconica di quei piccoli universi di pixel apparentemente così slegati dalla realtà. C'era voglia di anarchia espressiva e di libertà dalla cultura immanente che, paradossalmente, partiva da testi tutt'altro che progressisti come Il Signore degli Anelli o la fantascienza di Isac Asimov. Molti titoli nascevano dalle esperienze di vita degli autori stessi e le prime macchine (anche) da gioco su cui era possibile sviluppare liberamente erano piene di titoli oggi improponibili e sopra le righe che avevano come protagonisti operai, postini, pittori di appartamenti, ragazzini che affrontavano diversi aspetti della quotidianità e così via. I nemici potevano essere sì fantasmi e mostri assortiti, ma anche la carie e, perché no, la ricerca di un lavoro. La verità è che, non essendoci modelli da seguire o un mercato da soddisfare a tutti i costi, non c'erano limiti definiti. Lo stesso genere dei giochi di ruolo non nacque da complicati calcoli di mercato di qualche mastodontica multinazionale, ma da gruppi di ragazzi che passavano i pomeriggi a tirare dadi e a perlustrare dungeon abbozzati su dei fogli di carta che esistevano soltanto nella loro fantasia (il genere era così legato alla sua controparte "reale", ovvero ai giochi di ruolo da tavolo, che spesso il materiale cartaceo che corredava le confezioni dei videogiochi era parte integrante dell'avventura e non era possibile prescinderne per portarla a termine; come spesso non era possibile giocare senza disegnare le mappe dei dungeon a mano o scrivere appunti su appunti per prendere nota di indizi importanti).

Chi definiva i videogiochi alienanti e slegati dalla realtà, non conosceva quei mille universi fatti di ambienti suburbani deliranti o di scuole oppressive che venivano messe a soqquadro in modo liberatorio da bambini che erano tutto tranne che eroi. Si trattava di titoli dotati di una carica ribelle avulsa agli intellettualismi o alla progettualità commerciale. Spesso sembravano realizzati più per sghignazzare tra amici che per cercare approvazione tra la massa dei videogiocatori, la quale, non essendo incasellata in settori di mercato, non esisteva ancora. A guardarla da un altro punto di vista, molti videogiochi nascevano dalla volontà degli sviluppatori di dimostrare la loro abilità con il codice; erano dei giovanotti eccitati dalla novità che avevano tra le mani e che si preoccupavano relativamente poco di adeguare i contenuti alle aspettative di un pubblico che ancora non esisteva in quanto tale. In fondo, i videogiocatori e gli sviluppatori spesso corrispondevano e non sono pochi i titoli che nascono come variazione di altri soltanto per dimostrare di sapere fare meglio. Non voglio mitizzare quegli anni, dai quali nacquero immani schifezze, ma anche titoli folli e geniali che oggi sono improponibili in un mercato asfittico e basato sulla riproduzione ossessiva di pochi esemplari di rilievo (basta vedere i mille cloni di Gears of War che, nonostante siano evidentemente delle derivazioni prive di creatività, trovano comunque il plauso della critica e del pubblico). Volevo solo ricordare a me stesso che videogioco può essere anche una palla che salta in un labirinto di travi di ferro, o un contadino che deve raccogliere delle mele che cadono da un albero. In fondo, sono andate perdute un'infinità di possibilità, nonostante le promesse/marketing dello sviluppo tecnologico.

**Vincenzo Aversa**
Professore Nerd

**Ritenendosi da sempre uno dei cinque migliori giocatori al mondo di Tetris, il Dr. Vitoiuvara ha deciso di condividere con il mondo le sue conoscenze e abilità portando avanti su youtube quel "Corso per Videogiocatori Professionisti" che oltre a renderlo famoso, lo ha definitivamente consacrato al ruolo di pagliaccio. Vive solo e abbandonato in compagnia del suo fidato quaranta pollici ma, come ama ripetere, risparmia un sacco sui preservativi. Nonostante attualmente passi tutto il suo tempo libero a videogiocare, è fermamente convinto che, nell'arco di massimo cinque anni, sarà fuori da questo ambiente di sfigati.**

# ESCO DI RADO (MA GIOCO PURE TROPPO)

## Perchè io c'ho l'iPad

Ero tutto indeciso sull'argomento da scegliere per questo articolo, quando tra le mani mi ritrovo nientepopodimenochè il mio nuovo iPad. Perché io c'ho l'iPad. Ce l'ho pure duro, non fraintendete, ma soprattutto c'ho l'iPad. Dopo averlo acquistato e testato per un paio di giorni, mi era già chiaro che quello che avevo comprato non era un oggetto come tutti gli altri. Infatti era rotto, ma grazie a Dio l'assistenza Apple (che sono tutti matti negli Apple Store, ma funzionano a meraviglia quei tizi) me l'ha subito cambiato. Dopo averlo testato per un paio di giorni, dunque, mi era già chiaro che quello che avevo comprato non era un oggetto come tutti gli altri. Era il futuro. Prima di continuare, però, occorre spiegare il mio strano rapporto con le riviste cartacee. Da qualche mese sono abbonato ad Edge, nel senso che i soldi sulla carta di credito me li hanno scalati, ma non mi è arrivato mai neanche un numero. Ho mandato un paio di mail al supporto, nessuno ha risposto. Ma vabbé, son cose che capitano. Sono abbonato anche a Gamepro, quella americana, e i primi numeri sono arrivati solo con un po' di ritardo. Nell'ultimo, per esempio, c'era la recensione di Resident Evil 2 per PSX. Ma vabbé, son cose che capitano, no? Da qualche anno, invece, sono felicemente abbonato anche a Retrogamer, rivista spettacolare di giochi di cui non mi frega una fava, e non ho mai avuto grossi problemi se si escludono quei 5/6 numeri l'anno che non mi arrivano affatto. Ma vabbé, vabbé un cazzo. L'iPad, questo l'ho capito subito, era proprio l'accessorio perfetto per risolvere i miei leggendari problemi. Senza pensarci un attimo, allora, mi son scaricato l'applicazione di GamesTM per pochi spiccioli. Non si apre, non posso leggere nulla, ma l'idea non è male.

Il futuro è indubbiamente nei lettori digitali. Quando l'editoria si deciderà ad abbandonare il troppo statico pdf, infatti, potremo avere tra le mani riviste in movimento, aggiornate e capaci di rivaleggiare con Internet per contenuti e velocità d'informazione. Se nelle edicole abbondano le ragnatele, questo è sin troppo evidente, è anche e soprattutto perché i pirati possono scaricare i loro giochi preferiti prima della critica stessa.

Ma l'iPad, che ricordiamolo io ho, è attualmente anche la migliore console portatile sul mercato. Aspettando il 3DS, nessuna console può offrire tanto a prezzi tanto modici. Per rubare 1,59 € a degli sviluppatori che hanno realizzato un buon gioco bisogna essere dei pezzenti niente male ecco. E il prezzo basso giustifica gli esperimenti, le imperfezioni, e pure le belle idee da una botta e via. La versione gigante dell'iPhone, insomma, è davvero un concorrente diretto di DS e PSP. Console, queste due, che hanno deluso entrambe se non si contano i milioni di dollari che hanno portato nelle rispettive casse. Ma di soldi io non ne ho visti, quindi ho il diritto di essere deluso. La PSP perché versione portatile di un videogioco pensato e cresciuto per i salotti, il DS per essersi trasformato in fretta nel seguito non ufficiale del GBA.

Mancano 1000 caratteri, ve l'ho già detto che io ho un iPad? Comunque, tornando seri (e impugnando un iPad, che io ho), è lecito chiedersi se davvero il 3D basterà a regolare i conti con tutto l'extra che Apple ha da offrire ai suoi acquirenti. PSP e DS potranno davvero limitarsi ai giochi (costosi), mentre un concorrente mette sullo stesso piatto riviste, quotidiani, applicazioni per ufficio, utilità e amenità varie? Oppure assisteremo a un drastico cambiamento del mercato portatile, non troppo dissimile dal terremoto che ha trasformato le nostre console casalinghe, e saranno Sony e Nintendo quelle a dover inseguire? Un unico oggetto per tutto, o tutto in tanti oggetti? La risposta sembrerebbe scontata, ma il mio porno in HD-DVD sembrerebbe dimostrare che le sorprese sono sempre possibili. Anche che una vagina in alta definizione potrebbe aver scatenato il Big Bang, ma soprattutto che le sorprese sono sempre possibili. Comunque vada, a me non interessa. Io c'ho l'iPad, un dondolo, e ancora qualche lungo, caldo, pigro giorno di ferie.

***Qualsiasi cosa accada, fosse anche per salvarvi la vita, non commettete mai l'errore di prendere un "appuntamento" in un Apple Store***

www.italiatopgames.it

## ITALIA TOP GAMES CHART

| | 360 | PS3 | PC | PSP | DS | WII | B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LIMBO | - | - | - | - | - | - | 7 |
| (S.O.) MASS EFFECT 2 | 9.5 | - | 9.5 | - | - | - | 8 |
| MONDAY NIGHT COMBAT | - | - | - | - | - | - | 8 |
| DRAGON QUEST IX | - | - | - | - | 8.8 | - | 9 |
| STARCRAFT 2 | - | - | 9.3 | - | - | - | 7 |
| KANE&LYNCH 2 | 7.4 | 7.4 | 7.4 | - | - | - | 7 |

### 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!

# LIMBO

## *Nato non fu per...*

**piattaforma** 360 **sviluppatore** playdead **produttore** playdead **versione** pal **provenienza** danimarca

a cura di **Vincenzo Aversa**

Sato non fu per…

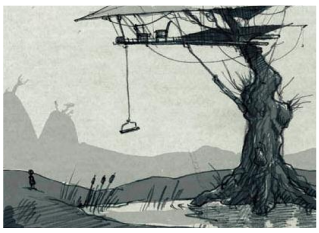
Solo qualche mese fa, stropicciandomi gli occhi di fronte alla semplice bellezza di Winterbottom, ammisi la mia infatuazione per il bianco e nero radical-chic. Di Limbo mi sono quindi innamorato prematuramente, è bastata un'immagine, un presuntuoso schizzo del suo aspetto malato e minimalista, per trasformarlo nel più atipico dei must buy. Ma Limbo non è quello che speravo fosse, Limbo è un giochetto. A tratti un buon giochetto, ma nulla di più.

Quando l'immagine diventa video, infatti, la splendida ambientazione perde i suoi colori distintivi. Il Limbo di Playdead non è un luogo pauroso, non una critica all'omonimo universo cattolico, neanche un travagliato percorso verso chissà quale destinazione. È solo un boschetto. Un po' buio, certo, pure un po' strano, ma mai abbastanza tetro e caratterizzato da sviscerare antichi ricordi e paure. Le sue creature sono abitanti a volte brutti e scomodi, ma mai possenti fiere dai mille significati. Una schermata vale l'altra, senza sussulti, senza troppa fantasia, tutto tragicamente uguale a se stesso fino alla fine della passeggiata in montagna. Il silenzio di sottofondo non raggela, non colora, non accompagna, non tranquillizza. Il silenzio sembra una pigra mancanza di un'avventura che tre note le avrebbe meritate eccome.

Quando l'immagine diventa videogioco, invece, si sbatte il grugno con meccaniche collaudate e passate. Nulla a che vedere con i mastodontici salti nel vuoto di Braid e Winterbottom, per citare due tra i gioielli migliori del Live Arcade. Limbo è più spesso un platform banale che non una collezione di cervellotici enigmi. Nel mare magnum di schermate che conducono ai titoli di coda si nasconde anche del buon game design, difficile negarlo, ma perlopiù si procede per scontata inerzia. Cinque ore, non di più, di un rapido viaggio tra poche e scontate avversità. L'enigma si presenta, fa qualche vittima, l'enigma è superato. Poi qualche passo, un saltello, un balzello, una scivolata e finalmente un nuovo enigma. A volte intelligente, a volte più inutile di quello precedente, a volte apprezzabile, altre dimenticabile. Limbo alla fine ci arriva in un respiro, e non lascia dietro di se troppo da ricordare.

Quello che lascia più sconcertati, preparati da un colpo d'occhio iniziale tanto eccellente, è la totale mancanza di logica, di poetica, di narrazione. Il bambino perso nel bosco apriva le porte a un mondo di idee prodigiose, invece ci siamo beccati la muta descrizione di uno smarrimento. Magari son troppo lento io, magari il Limbo non è un luogo come un altro, magari il grosso dei significati andava ricercato nel solito collezionismo di inutilità. Ma pure Braid non si lasciava afferrare, eppure le sue chiavi di lettura sembravano disseminate in ogni stupido animaletto su schermo. Limbo sembra non voler dire niente, invece, è una scatola vuota con niente al suo interno. Limbo è un giochetto, anche se la scatola sa essere molto bella ogni tanto.

I videogiochi sanno essere immagini meravigliose di se stessi. Forse è per questo che non smettiamo di credere alle anteprime e alle sparate dei PR.



***Nonostante l'ESRB abbia aggiunto le versioni PS3 e PC del gioco nelle sue liste, Playdead ha confermato l'esclusiva per il 360***

Ma Limbo si muove, come tutti prima o poi, e quando si muove non è neanche lontano parente di quell'affascinate capolavoro che poteva essere. Non è male, ha persino degli ottimi momenti, ma non è un eroe e poteva salvare questo mondo.

**7**

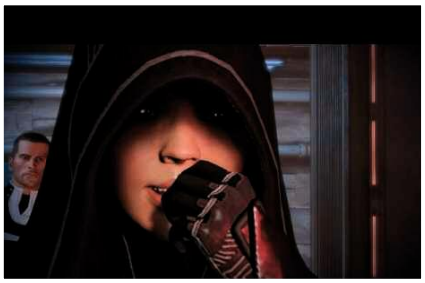
# MASS EFFECT 2

## *Verranno a chiederti del nostro amore*

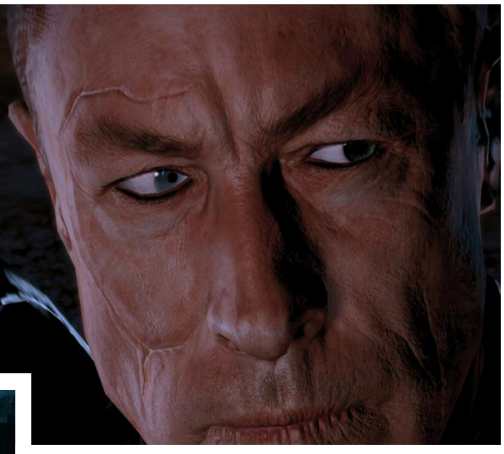
**piattaforma** 360 **sviluppatore** bioware **produttore** electronic arts **versione** pal **provenienza** usa

a cura di **Alessandro Riccombeni**

I sequel sono una razza bastarda e maledetta: nel migliore dei casi, se il seguito di un gioco di successo ne ha sviluppato le idee di base, il risultato farà cagare a prescindere perché non abbastanza originale. Se invece vengono conservate le caratteristiche tanto amate dai fan, che a gran voce ne volevano ancora, allora il sequel farà cagare perché ci si è riposati sugli allori. Poi ci sono quei seguiti tanto innovativi e divergenti che hanno implementato abbastanza novità da trasformare una pietra filosofale in una scrosciata di diarrea, come Majora's Mask, Metal Gear Solid 2 o Command & Conquer 4.
È quindi un compito particolarmente ingrato per l'action-RPG di cui mi trovo a blaterare il succedere a un capolavoro del Videogioco del livello di Mass Effect. Se il prequel aveva raccolto tutto il potenziale inespresso dal suo genere e ne aveva rappresentato l'apice dell'evoluzione, per questa iterazione del brand pare ci si sia ispirati alla celebre Prima Legge del Game Design di Nilla Pizzi, secondo la quale "quando si è arrivati in vetta si può solo scendere".
I primi minuti di gioco lasciano ben sperare: la grafica, familiare ma aggiornata al 2010, aiuta fin dall'inizio il giocatore a liberarsi della mascella, in un profluvio di bava e conati d'ammirazione per lo spettacolo offerto. Come insegna il miglior marketing politico, per coinvolgere qualcuno una seconda volta in qualcosa di totalmente implausibile è fondamentale creare un legame emotivo col protagonista, magari con un bel drammone. Come da copione, esplosioni, morti di celebri personaggi meno che secondari e gente a caso spazzata via dalle forze nemiche catapultano il giocatore in un mondo, tanto per cambiare, sull'orlo dell'apocalisse. Eppure, sebbene l'incipit possente e lo sviluppo della trama suggeriscano altrimenti, il vero nemico è proprio Nilla Pizzi.
La maestosa esplorazione delle località visitabili nel prequel è qui ridotta a un apostrofo, un'effimera scoreggia posta tra una rissa e la prossima cutscene. Potrebbero esserci decine di spiegazioni sul perché in un RPG lo scorrazzamento venga castrato in tal modo, ma la motivazione più probabile è che dieci combattimenti costino molta meno fatica di un singolo scenario interagibile; vicoli ciechi e porte chiuse sono degni di un Silent Hill, orrore compreso.
Prendendo la trama per quello che è, ovvero la scusa per scatenare la prossima zuffa, è possibile godere al meglio del gioco, sebbene l'amaro rimanga fino al boss finale che risulta essere, metaforicamente parlando, una merda indegna di cotanto build-up.
La priorità data al sistema di combattimento da un lato ha portato a risolvere delle debolezze del sistema precedente, migliorando l'intelligenza artificiale dei due membri del party che ci affiancano e trasformandoli da fantocci da mischia in effettivi compagni di squadra. D'altro canto, purtroppo, queste migliorie sono anche la causa primaria di uno sbilanciamento analmente palese da action-RPG ad action-cum-rpg.
Una vittima illustre è rappresentata dalle statistiche, ridotte al lumicino. La personalizzazione dello sviluppo dei personaggi è ancora più palesemente focalizzata su una visione del personaggio inteso come un soldato: in un genere dove la priorità dovrebbe essere poter affrontare la storia a seconda dell'interpretazione, qui al massimo potrete decidere con cosa colpire il vostro avversario. Il sistema d'inventario è stato snellito, riducendo l'offerta ma aumentando drasticamente l'apprezzabilità delle cianfrusaglie a disposizione.
Benché la trama fosse superiore, il capitolo precedente della saga peccava di cazzarismo nelle imprescindibili sidequest fotocopia, repetitive fino all'inverosimile. Questa volta la situazione è leggermente migliore, anche se si tratta pur sempre di "veni vidi, occidi".
Ma adesso basta parlare di Final Fantasy XIII. Mass Effect 2, nonostante una trama debole, forzature come scatole per terra a iosa per le macchinose cover e l'introduzione retroattiva delle munizioni, conferma la serie come un pilastro dei giochi di ruolo, laddove altri hanno scambiato il 2010 come una scusa per gettare la spugna. L'interpretazione del personaggio non



*Uccidendo il mostro finale senza headshot si sbloccherà una missione segreta dove potrete recuperare la personalità di Kasumi*



*In risposta ai dettami del MOIGE, Mass Effect 2 ha adattato le scene di sesso al livello di un qualunque spot in fascia protetta*

viene tanto dalle alternative nei dialoghi o dalla licenza di uccidere, quanto dal peso delle conseguenze di proiettili e parole. Shepard non siete certo voi: a differenza di involucri come Raiden o Crono, il personaggio del comandante è decisamente un chiacchierone. Eppure, dialogo dopo dialogo, scelta dopo scelta, il fortunato giocatore viene accolto e cullato in un universo narrativo che lo riconosce, lo accetta e lo premia per la sua partecipazione. Come e più che in Mass Effect, visto che il gioco rammenta concretamente le scelte effettuate da uno Shepard importato. Pericolosamente per Bioware, questa memoria ferrea contribuisce a creare aspettative notevoli per la parte finale della trilogia, che a questo punto potrà solo avere giudizi dicotomici.
Da questo punto di vista, la principale causa di salivazione da qui al 2012 è da vedersi nella vera protagonista del gioco: non Liara T'Soni, non Miranda Jackson ma Lei, l'unica e imprescindibile Missione Suicida. Fin dalle prime battute Lei viene annunciata come fine ultimo, e per tutto il gioco ci viene ricordato come il nome sia tutto un programma. E che programma: le missioni di reclutamento dei compagni di squadra, le vostre interazioni con gli stessi e la risoluzione delle cosiddette "Missioni Lealtà", tutto questo contribuirà all'esito della missione finale. Le meccaniche riguardanti la Missione Suicida rappresentano un gioco a sé stante, con esiti che vanno dalla vittoria completa a quella di Pirro. La cosa migliore è che tutto questo è un invito più o meno esplicito a godersi il gioco, a esplorare la Via Lattea, per quanto concesso, e ammirarne i paesaggi e la vita, anche attraverso i vari DLC.
I principali contenuti scaricabili includono due nuovi compagni di squadra, l'irritante ma vivo Zaeed e la misteriosa e superflua Kasumi, alcune nuove missioni ma, soprattutto, il Firewalker. Questo hovercraft armato e salterino è stato definito dagli sviluppatori come un esperimento, dopo gli oceani di odio riversati sul povero Mako. Il DLC a pagamento "Progetto Overlord" include uno spettacolare pianeta da esplorare a bordo del grillo di cristallo, con un finale probabilmente più di impatto di quello del gioco principale.
È una solenne stronzata attribuire una valutazione a Mass Effect 2 come gioco a sé stante: l'integrità della storia, la coesione col prequel e, si spera, col capitolo finale, rendono Mass Effect 2 un sequel come mai se ne sono visti, capace di pisciare in testa alle proprie pochezze e di sbandierare più del dovuto i propri meriti. L'unica speranza è che, dopo l'introduzione delle munizioni e l'indebolimento della trama, non ci si ritrovi tutti in Mass Effect 3 a sconfiggere i Reapers corpo a corpo guidando un Marcus Shepard armato di plasmidi.
**8**

# MONDAY NIGHT COMBAT

## *Geniale come la pizza alle pere*

**piattaforma** 360 **sviluppatore** uber entertainment **produttore** microsoft **versione** pal **provenienza** usa

a cura di **Tommaso De Benetti**

Uber Entertainment deve essersi chiesta chi mai ci abbia obbligato a colpire solo gli altri giocatori in uno sparatutto multiplayer. In verità, unire le meccaniche di uno shooter in terza persona a quelle di un tower defense è un mezzo colpo di genio, come lo è stato nel passato recente unire elementi puzzle a quelli rpg (Puzzle Quest) o come lo è la cucina creativa in casa Gatsu (pizza con pere, noci, rucola e pancetta).

Monday Night Combat è la sua modalità Crossfire. Mentre l'alternativa (Blitz) è una semplice, seppur divertente, reinterpretazione della modalità Orda di GOW2, Crossfire unisce il deathmatch classico con, appunto, la necessità di prendersi cura della propria base, erigere torrette difensive e mandare quanti più BOT possibili in direzione avversaria. Due squadre da sei giocatori si affrontano con l'obiettivo di distruggere le rispettive Moneyball (sfere piene di soldi, come il nome suggerisce). A disposizione di ogni team, sei classi fra cui scegliere e la necessità di stabilire una precisa scala di priorità: potenziare le proprie abilità o rinforzare le difese della base spendendo in tempo reale i soldi guadagnati sul campo? Monday Night Combat è, alla base, un gioco fatto di strategia frenetica ed equilibri sottili. Le classi a disposizione (Assault, Assassin, Tank, Support, Gunner e Sniper) si distinguono per abilità, velocità e resistenza ai colpi avversari: scegliere la combinazione sbagliata di forze in campo significa soccombere al nemico senza eccezione. Ma anche agire con eccessivo egoismo può portare un team di giocatori - anche navigati - verso l'autodistruzione. Non investire nella difesa della Moneyball, o non costruire nuovi BOT (le cui dimensioni, abilità e resistenza sono specifiche per ogni classe di giocatore) significa offrire su un piatto d'argento all'altro team la possibilità di fare breccia in direzione della sfera. Non è un gioco per americani: eliminare esclusivamente gli altri giocatori conta solo fino a un certo punto. La componente umana di Monday Night Combat, infatti, altro non è che un fastidioso ostacolo schierato sulla mappa per rallentare un esercito di BOT in marcia verso la gloria. Mentre altri giochi pongono l'accento sullo sterminio, Monday Night Combat è un confronto di tattiche, dove si scorta, si attira il nemico in un'imboscata e si difendono asset di guerra fino all'ultimo bullone.

***L'Assassin è una delle classi più tamarre, sfortunatamente diventare invisibili non basta a compensare un'armatura particolarmente delicata. Ogni uscita dell'Assassin è, per così dire, una missione suicida***

Una volta evidenziato l'ovvio rip stilistico da Team Fortress 2, non possono però mancare i complimenti agli sviluppatori per il lavoro svolto con le arene di gioco e con l'aspetto grafico dei personaggi. Imbastardito con un po' di Speedball, un po' di Rollerball e un tocco di Wall-E, lo stile grafico è colorato e vivace, con diversi tocchi d'inaspettata originalità che - come nel caso della mascotte del gioco - non mancheranno di strapparvi un sorriso.
Dove Monday Night Combat eccelle è nell'interfaccia. I controlli in real time relativi agli upgrade, mappati sulla croce direzionale, vi permetteranno, infatti, di migliorare le abilità, costruire torrette o nuovi BOT al volo, senza mai perdere di vista il campo di battaglia.

Sfortunatamente, la relativa semplificazione di abilità e statistiche, che da un lato consente un accesso rapido e puntuale a tutte le informazioni necessarie, dall'altro limita un po' troppo la personalizzazione delle classi. Non aiuta molto nemmeno il sistema di sponsor, che permette di customizzare le classi con un massimo di 3 "perk" accessori, la cui efficacia purtroppo non è sempre facile da stabilire.
Con una patch in arrivo, DLC gratuiti alle porte e una base di utenti vitale e attiva, Monday Night Combat, pur offrendo solo una manciata di mappe e poca varietà di contenuti, è sicuramente uno degli esperimenti più interessanti e riusciti della Summer of Arcade di Microsoft. Un esperimento che, come Battlefield 1943 prima di lui, rischia di avere le gambe lunghissime.

**8**

# DRAGON QUEST IX: LE SENTINELLE DEL CIELO

## *Ancora non ci siamo rotti*

**piattaforma** ds **sviluppatore** square-enix **produttore** square-enix **versione** pal **provenienza** giappone

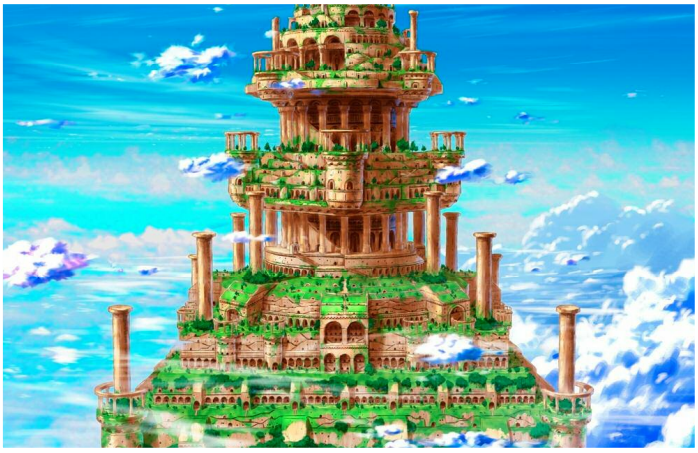
a cura di **Simone Tagliaferri**

La frase ad effetto usata per introdurre l'articolo non è molto lontana dalla realtà. Dragon Quest IX: Le sentinelle del cielo è un gioco di ruolo giapponese atipico, che fa sue alcune delle caratteristiche degli RPG occidentali, senza però tradire lo spirito del genere. Il protagonista è un celestiale caduto (da creare all'inizio di una nuova partita) che deve scoprire cosa sia successo all'albero sacro della sua razza e perché il mondo sembri improvvisamente sprofondato nel caos. I celestiali sono creature di natura divina, invisibili agli umani, impegnati nel proteggere gli abitanti della Terra. Le prime fasi di gioco sono dedicate alla raccolta della benessenza, una sostanza spirituale che gli esseri umani rilasciano quando grati (e quindi fedeli) ai loro protettori per un favore ricevuto. Svolti un certo numero di compiti e conosciuti alcuni dei personaggi che saranno coprotagonisti dell'avventura, avviene il primo grande colpo di scena, con l'eroe scaraventato sulla Terra, privato di ali e aureola e visibile agli umani. Da questo momento in poi il gioco si apre e permette l'accesso alla prima porzione della mappa generale, tutta da esplorare.

A differenza dei giochi di ruolo giapponesi più tradizionali, in Dragon Quest IX non si controllano personaggi caratterizzati in modo "forte" al di fuori del protagonista, mentre il resto del party (massimo altri tre compagni) andrà composto reclutando avventurieri in una locanda di una delle città principali, oppure contattando online altri giocatori. Questa scelta, apparentemente negativa dal punto di vista narrativo, non penalizza la trama principale, formata da molte sotto trame a cui solitamente si accede entrando nei villaggi. Le sottotrame, comunque, vanno a incasellarsi nella visione complessiva del gioco che si svela avanzando e risolvendo le diverse missioni. Queste storie parallele sono assimilabili a racconti brevi, diversi dei quali molto belli e drammatici da seguire, come, tanto per fare un esempio, quello della moglie dello scienziato morta in seguito a un'epidemia.

Aver slegato la trama dai personaggi controllabili è stato probabilmente l'unico sistema per garantire a Dragon Quest IX un respiro maggiore rispetto ai suoi predecessori e agli altri rappresentanti del genere. Solo in questo modo, infatti, gli sviluppatori hanno potuto introdurre una mappa di gioco più vasta, dettagliata e ricca di cose da fare: dall'andare alla ricerca di oggetti da collezionare (o da usare con il calderone alchemico) e mostri da uccidere, al perlustrare locazioni speciali che contengono diversi segreti. Delle missioni secondarie, una vera novità per il genere, si è già detto (in merito è previsto il rilascio di un DLC contenente cento missioni che andranno ad aggiungersi alle cento già presenti nel disco), mentre resta da segnalare la possibilità di stravolgere completamente la formazione del party, alternandone i membri o facendogli cambiare classe (al costo di tutti i punti esperienza, purtroppo). La stessa crescita dei personaggi è stata resa meno rigida rispetto al passato, e ora è possibile assegnare dei punti a delle capacità (armi, incantesimi e così via) che fruttano delle abilità speciali. Graficamente il gioco è stato reso completamente 3D, sia nelle fasi esplorative che nei combattimenti, com'era d'altra parte già avvenuto per gli episodi più recenti pubblicati sulle console maggiori. Tecnicamente si tratta di uno dei titoli meglio realizzati per Nintendo DS (anche se il character design alla Toriyama sta iniziando a stancare...) che può permettersi di fronteggiare i mostri sacri di Nintendo senza remore.

**9**



***Il character design dei personaggi è sempre quello, inconfondibile, di Toriyama. Manca solo Arale***

review

# STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

## *L'arte del manierismo videoludico*

**console** pc **sviluppatore** blizzard entertainment **produttore** blizzard entertainment **versione** pal **provenienza** usa

***Che sapore ha una minestra vecchia dodici anni?***

a cura di **Simone Tagliaferri**

Immaginiamo il lavoro della Blizzard per la realizzazione di Starcraft 2. Un progetto durato anni tra studio e realizzazione. Li vedo gli sviluppatori a provare soluzioni nuove, a togliere e a mettere feature, a sperimentare per integrare con le novità offerte dalla rete. Tanto è stato complesso il lavoro di raffinazione che il prodotto finito è venuto identico al primo Starcraft (1998), che a sua volta era stato definito un Warcraft 2 (1995) ambientato nello spazio. Stiamo parlando di un gameplay di oltre quindici anni fa, similissimo a quello del capostipite del genere, Dune 2 (1992), che di anni sul groppone ne ha ormai quasi venti.

Prima di continuare a scorrere il testo, andate a leggere le recensioni degli ultimi RTS usciti sul mercato. Nella maggior parte degli articoli leggerete che uno dei difetti più sottolineati è l'incapacità di innovare. Questo è in gran parte vero, ma bisogna dire che alcuni titoli capaci di apportare qualche innovazione, come ad esempio Company of Heroes e i Dawn of War, ci sono stati. Così come ci sono stati anche degli esperimenti più o meno riusciti che hanno tentato di distaccarsi dalla formula originale, modificando i rapporti tra gli elementi del gameplay (accumulo risorse – creazione truppe – combattimento) o puntando più sull'online che sull'offline (prendiamo il bello, ma purtroppo ignorato, Endwar).

Ora tanti discorsi e dibattiti su come rinnovare il genere muoiono di fronte allo smodato entusiasmo con cui è stato accolto Starcraft 2: un remake del primo capitolo reso appetibile anche per i giocatori che solitamente usano le pagine delle riviste con sopra le anteprime di qualche RTS per asciugarsi il sudore, grazie a un'accurata e massiccia campagna di marketing, culminata in voti altissimi, spesso giustificati dall'esaltazione degli elementi di contorno, più che dalle qualità del gioco vere e proprie.

Graficamente è migliore... ma dai? Dopo dodici anni e dopo tutti i miliardi spesi per realizzarlo, mi sarei stupito del contrario. Per il resto ci troviamo di fronte a un gioco banale nella concezione, parecchie spanne sotto quelli che sono i più recenti punti di riferimento degli RTS citati nelle righe precedenti. Volete una descrizione del gioco? Andatevi a leggere una recensione di Starcraft e aggiornate i parametri tecnici ai tempi moderni, aggiungete qualche accessorio, togliete parecchie opzioni online (paradossale vero?), considerate che in single player potete giocare con una sola fazione in una facilotta campagna di media lunghezza e avrete un quadro complessivamente corretto del gioco.

Starcraft 2 è talmente simile al primo episodio, che Blizzard ha dovuto inventare una specie di zona franca per garantire ai neofiti la possibilità di non scontrarsi online con qualche veterano, tanto sono coscienti di quanto sia immediato per i vecchi giocatori ritrovarsi a loro agio con il sistema di gioco della loro ultima fatica. La cosa era peraltro già risultata evidente nella versione beta pubblicata nei mesi scorsi (in fondo l'online tanto esaltato è stato pensato per il mercato coreano, dove il livello degli scontri è altissimo).

In sostanza, Starcraft 2 è un bellissimo vecchio gioco, che brilla dello stile immacolato e senza anima della Blizzard e che non porta avanti il genere di un millimetro, sebbene sia criticabile unicamente per questo completo immobilismo. È perfetto, ma brilla di una perfezione superficiale che lascia indifferenti.

**7**

# KANE & LYNCH 2: DOGS DAYS

## *Quei (mica tanto) bravi ragazzi*

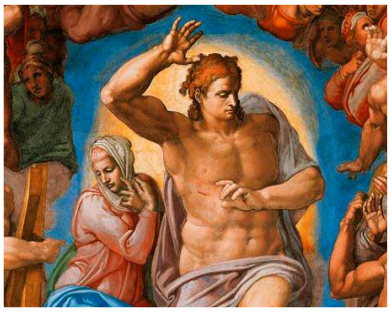
**piattaforma** 360 ps3 pc **sviluppatore** io interactive **produttore** square-enix **versione** pal **provenienza** danimarca

a cura di **Vincenzo Aversa**

Kane e Lynch son due ragazzi, ragazzi vecchi diciamo. Uno è molto brutto, con un taglio di capelli improponibile, l'altro è meglio. Son due zozzoni, nel senso di cattivi che dicono un sacco di parolacce e si infilano in più casini di Gianburrasca e la signora in giallo messi insieme. Dog Days è il seguito di un gioco pessimo, io almeno lo ricordo così, di quelli che ti chiedi perché non sia finito nella più adatta ludoteca del Wii. Se la matematica non mi inganna, però, un seguito presuppone per forza di cose che il primo titolo abbia venduto qualche copia. Non sempre che sia piaciuto a qualcuno, ma che abbia venduto sì.

Se ti aspetti un capolavoro, Dog Days non vale il tuo buono da Gamestop. Il gioco è ripetitivo, lineare, ispirato nell'ambientazione solo per metà e pure parecchio impreciso. Si spara in questo gioco, si spara sempre, senza pause e filmati d'intermezzo. Ti alzi la mattina e spari. Poi vuoi prenderti un caffè? No, si spara. Ti fai una doccia? No, si spara. Vabbè, almeno una ricca colazione! No, spara cazzo. Non c'è un solo secondo di tregua nel corso dell'avventura, nessuna passeggiata di raccordo, nessuna ragnatela da tagliare con la motosega, nessun esplosivo da piazzare. Spara, spara, spara. Non che sia inevitabilmente un male, ma il rischio di fracassarsi i sentimenti di sparare è spesso concreto. Prendendo a prestito le meccaniche tipiche dello sparamuretto classico, quello del fuoco nascondino, Kane & Lynch 2 costruisce un'avventura tutto sommato coerente, sicuramente divertente. Le armi non sembrano calibrate a dovere, pompazzi e fucili d'assalto si comportano in modo fin troppo surreale, ma chiudendo gli occhi forte forte e pensando a una bella tettona, si riesce a tirare avanti. La presenza di un tasto aggiuntivo per le coperture, a differenza di quello tuttofare visto in Gears of War per esempio, elimina ogni rischio di incartamento involontario. Il pad c'è, i tasti pure, non vedo perché non usarli.

Particolare e inusuale la direzione artistica e registica del titolo. La telecamera con il morbo di Parkinson serve a ricreare l'effetto The Blair Witch Project, così come la grana sfocata e alcuni folli inquadrature. Funziona anche per due minuti, dopo si avverte un grande bisogno di chiedere aiuto. Meglio le cutscene, mozzicate di prepotenza, che mantengono comunque un ritmo sempre elevato e si fanno apprezzare anche per il doppiaggio italiano di tutto rispetto. Alcune sezioni del gioco, del tutto atipiche, sembrano voler nascondere significati più arditi. Probabilmente non ne hanno, ma il mistero rende il tutto certamente più intrigante. Pur con evidenti limiti tecnici, Dog Days riesce a non sfigurare grazie alla migliore Shangai digitale di sempre. Ricchissima di dettagli, bella da vedere, completamente distruttibile. Anche la struttura stessa dello scenario, con stanze, corridoi e balconate, è perfetta per organizzare assalti tattici in cooperativa. L'IA si mostra al peggio in quei momenti, più a suo agio nel catenaccio muro contro muro, ma una testa immobile è sempre e comunque tanto liberatoria.
Che si tratti di un titolo ripetitivo è fuori di dubbio, non c'è nemmeno l'ombra di uno sforzo per variare anche marginalmente l'azione, eppure Dog Days è estremamente lucido e pulito nel fare quello che gli riesce meglio. Che moltissimo non è, pure questo è vero, ma meglio lui che i pasticci senza carne ne pesce. Non varrà tutta la vostra paghetta, ma è il gioco perfetto da raccogliere in fondo a qualche cestone delle offerte.
**7**



***Il nudo (e non solo) viene nascosto in questo gioco. Come nella Cappella Sistina o nel porno giapponese che vi piace tanto***

# 1493

alla scoperta delle 'indie'

a cura di
Simone Tagliaferri

# L'ultimo vagito di Abele

**Abele Abele, che destino crudele. Il perfettino che faceva con gran gioia tutto quello che Dio gli chiedeva. Lo stesso Dio che aveva maledetto i suoi genitori per una mela. Eppure lui lo amava. Un Sandro Bondi ante litteram. Ma almeno il suo era un padrone di un certo livello, suvvia. Poi c'era Caino che di Dio se ne fotteva discretamente. Caino aveva molto meno carattere di suo fratello ed era sfigato il doppio. Quasi uno studente universitario italiano fuoricorso. Oltretutto era conscio di essere il figlio del primo uomo accoppiatosi con la prima donna. Ovvero, sapeva di essere un "secondogenito" in senso assoluto. Erano anni difficili quelli, durante i quali Dio appariva e faceva presente ai suoi pochi figli quello che voleva (faceva presto, visto che erano quattro). A differenza di Abele, Caino non compiva olocausti al Signore perché in fondo era affezionato alle sue pecore... anche perché di donne, mammà a parte, non c'era traccia. Ci si doveva adattare. Insomma, pur raccontandoci la Bibbia che i primi uomini erano molto più longevi di noi, le loro vite non erano certo prive di tragedie. Oltretutto, potere sentire la voce di Dio non doveva essere uno shock da poco, soprattutto pensando che noi entriamo in depressione se non riusciamo a comprare oggetti inutili al day one o se la nostra squadra nazionale è sconfitta al mondiale (siamo dei cretini viziati, ammettiamolo). È ovvio che in condizioni del genere si finisca per ammazzare il fratello modello, che, oltretutto, garantisce dialogo zero perché costantemente impegnato a compiacere Dio. Ma è questa la tragedia di Abele e di tutto il genere umano: chi rispetta le regole dettate da una voce che proviene dal nulla, non ne viene comunque protetto e finisce per perire, soppresso da chi a quella voce ha voltato le spalle. In fondo, siamo tutti figli di Caino, non certo di Abele. E poi Dio, pur sapendo che Caino avrebbe ucciso Abele, non ha fatto nulla per fermarlo e ha permesso e accettato che la sua colpa si propagasse a tutta l'umanità, chiudendosi in un silenzio disperante.**

## Privates

### Zombie Cow Studios
### http://www.e4.com/game/privates.html

Un gioco educativo sviluppato dai tipi dietro a Ben There, Dan That! e Time Gentlemen, please? Ovvero due dei giochi più cinici usciti negli ultimi anni? Sì, e funziona pure bene. La prima annotazione da fare su Privates, un platform action in 2,5D, riguarda la qualità della realizzazione. A differenza della stragrande maggioranza dei giochi educativi, è pensato in primo luogo come un vero videogioco, per un target preciso di mercato. Quindi, gli sviluppatori hanno rifiutato l'esposizione classica di un qualsiasi manuale educativo e hanno iniettato i contenuti in un linguaggio più comprensibile per il pubblico al quale è rivolto: adolescenti alle prime esperienze sessuali, incapaci di mantenere l'attenzione per più di cinque minuti su testi più complessi di "mamma pappa nanna". Guidando una squadra di soldati infiltrati nei diversi organi umani usati per fare sesso, il giocatore deve vedersela con infezioni e malattie di vario tipo, con un occhio di riguardo nell'evitare gravidanze indesiderate (lo sperma vagante è un nemico da abbattere). A illustrare le diverse malattie e le funzioni delle varie parti del corpo, ci pensano i protagonisti, usando un linguaggio da caserma molto divertente. Esaminare le diverse malattie compiendo una scansione dell'area fa parte del gioco, ed è necessario per rendere i soldati più pronti ad affrontarle sul campo. Dopo aver esaminato un nemico, i marmittoni selezionano l'arma adatta per eliminarlo in modo più rapido e i loro colpi sono più efficaci. I livelli sono discretamente complessi e disegnati con uno stile cartoon che ricorda molto da vicino quello dei Worms. Non mancano situazioni particolarmente divertenti o altre più impegnative, come i boss di fine livello che sono realizzati molto bene. Sinceramente non so se il gioco otterrà il suo scopo, ovvero quello di sensibilizzare i giovani nel praticare il sesso in modo più responsabile. Quello che so che è Privates è molto divertente ed è realizzato con grande sapienza, a prescindere dalle tematiche che affronta, e può quindi essere giocato anche solo per puro gusto ludico. Peccato che non sia tradotto nella nostra lingua, fatto che lo rende poco fruibile dall'adolescente medio italico, che trova difficoltà a comprendere l'italiano, figurarsi l'Inglese.

## Razor2: Hidden Skies

### Invent 4 Entertainment
### http://www.invent4.com/razor2/

Razor2: Hidden Skies dicesi gioco con astronavine. Le astronavine sparano e creano astronavine. Il giovine pilota dell'astronavina principale non ha nome, ma vuoi mettere? I livelli sono otto e se li finisci tutti sei davvero bravo, perché qualche sadico porco ha deciso che in alcuni frangenti tu debba morire. No no, non è semplicemente troppo difficile; è proprio fatto male! Ci sono dei momenti in cui è impossibile evitare i proiettili, almeno a livello normal (non parliamo di quello hard). Il perché è presto spiegato: ogni gruppo nemico segue un suo schema di movimento e di fuoco. Il problema è che i gruppi appaiono casualmente e spesso creano degli intrecci di proiettili impossibili da superare senza morire o senza farsi grossi danni. Addirittura, c'è il caso di un boss con un attacco inevitabile. Ovviamente la situazione peggiora nei livelli avanzati. Forse lo scarso sono io, lo ammetto. Faccio mea culpa. E poi l'astronave è potenziabile. Magari, investendo i crediti raccolti giocando nel modo giusto, è possibile rendere possibile ciò che appare impossibile. Possibile? Vediamo. Fatemici pensare. No, non è assolutamente così. Basta fare un paio di partite per capire che conviene investire soltanto in una delle tre armi disponibili e che, a conti fatti, di tutti gli altri upgrade acquistabili, gli unici su cui valga la pena spendere i soldi sono i più costosi, semplicemente perché più potenti. Qualsiasi altra strategia della spesa si risolve in livelli finali infernali con nemici che, oltre a creare muraglie di proiettili, sono anche molto difficili da distruggere (e quindi niente armi secondarie). Ripensandoci bene, tutta questa difficoltà non è un male in sé. Il male è percepire che il gioco bari e, soprattutto, capire che quella che all'inizio sembra varietà, si rivela essere un inutile orpello che non aggiunge niente al gioco. Non è un problema di difficoltà, ma di design, carente sotto ogni punto di vista. A perdonare i difetti del gioco non aiutano neanche gli inspiegabili cali di framerate, avvertiti persino su macchine molto potenti. Insomma, secondo me è un problema di cattiva idratazione. Non è possibile combattere i sensi di colpa con un gioco del genere. Proprio no. C'è di meglio, anche fra gli sparatutto freeware.

# TERRA BRUCIATA

## Una rubrica horror sullo scrivere di videogiochi

Dopo la pausa estiva, torna finalmente la rubrica più amata da chi scrive con molte "k" e poche doppie. Lo scopo principale di Terra Bruciata è rispondere alla domanda: "I videogiocatori sono delle scimmie?". In un tripudio di efficienza vi risparmiamo la fatica di leggere - è faticoso, ce ne rendiamo conto – fornendovi già la risposta: "Sì".

Simpatia a parte, come sono andate le ferie? Bene? Magari vi siete fatti un bel corso di recupero in grammatica italiana? Pare di no, almeno guardando le perle che sono riuscito a collezionare questo mese.
Partiamo con una litigata da forum sulla questione "Halo è un gioco per hardcore o casual?". L'argomento, affrontato con maturità, competenza e parsimonia sulla punteggiatura, trova piena realizzazione nel commento illuminato di un utente:

> alla gente piace e va bene, ma questo non significa che se un gioco piace sicuramente è un capolavoro....poi vende tanto perchè come fps è molto conosciuto e amato dagli americani, io ad esempio spara spara bum bum lo odio,preferisco generi piu impegnativi dove non devo uccidere il primo che mi capita davanti.....io penso che i fps siano anche per i casualoni, visto che è molto immediato
>
> poi credo che se un videogiocatore è un vero Hardcore va a cercarsi giochi come ICO,valkyria chronicles,jrpg in generale visto che molti fanno riflettere,ma siccome,come ci ha dimostrato il wii,i casualoni sono di piu be allora va a finire che questi giochi vendono tanto

Da oggi in poi, spero che tutti i miei colleghi raccolgano il suggerimento e inizino a ribattezzare "i fps" con il più appropriato termine tecnico "spara spara bum bum". Sempre che non siano completamente immersi nelle riflessioni indotte dai jrpg, si intende.

Il dibattito continua, senza risparmiarci acrobazie anglofone che si sposano alla perfezione con le ferite inflitte alla lingua italiana:

> Essere un gioco semplice non e' un difeto. Easy to lern, difficult to master e' uno dei pregi maggiori che puo' avere un gioco

Attenzione! A questo punto uno dei nostri eroi decide di raccontarci come il genere FPS prima di Halo fosse proprio allo sbando:

> Ha rinnovato il genre degli fps questo basta e avanza.Prima di Halo gli fps su consolle erano tutti sula falsa scia di Doom(che reputo molto valida attenzione)Halo ha portato il genere fps su consolle su un altro piano,i vari Cod e battlefield sono creati sulla falsa scia di Halo

E voi l'avete mai seguita una falsa scia? Magari saltellando in giro, lacrimando dalle ascelle con la vostra "consolle" sottobraccio? Se sì, e se i vostri amici hanno orribili mani piene di dita, chiamate il numero 339-675498, che mi sono appena inventato ma mi auguro corrisponda all'utente di cui sopra. Lui sicuramente saprà indicarvi una scia meno falsa (e stronza).

Cambiando completamente contesto, andiamo a commentare una segnalazione dell'ottimo ArsLudica. Pare infatti che il retrocopertina di Sakura Wars per Wii reciti:

> Le star di Broadway lottano contro i malvagi capi militari dell'antico Giappone a New York nelle loro armature meccanizzate a vapore, commandato da un giovane giapponese con lo spirito del samurai!

Non è finita qui. Le didascalie degli screenshot proseguono in questo magico tentativo di convincerci all'acquisto:

> Non più livelli rattificati! Poteri interaction up personaggi! Strategia e interazione determina il risultato! Immergiti in missioni di combattimento meccanicamente sofisticati! Esplorare New York di uno Steam Punk alternativo di 1928!

Con degli slogan così, tradotti come minimo da una russa 90-60-90, è quasi impossibile resistere al carisma di questo incredibile "SPRG" (che, stando a Google, è l'acronimo di "Schweizerische Public Relations Gesellschaft").

Da segnalare inoltre un geniale podcast di commento all'E3 pubblicato su... YouTube (non so, non chiedete), dove i due preparatissimi speaker si lasciano andare a dichiarazioni importanti come ad esempio:

> Bene, sì. L'E3 della casa produttrice PlayStation è iniziata con l'ingresso nel palcoscenico di Jack Tretton che è il...proprietario della PlayStation.

o

> Il PlayStation Move è il nuovo telecomando, o joystick, come volete chiamarlo della PlayStation, molto simile a quello della Wii però con alcune differenze, ovvero il rilevamento dei movimenti in 3D, cioè ciò permette quindi nel gioco una fluidità dei movimenti maggiori e cioè sicuramente i movimenti sono millimetrici oserei dire.

Per finire in bellezza, fissiamo l'abisso negli occhi e affrontiamo l'ignoranza che ci assale anche da ambiti non strettamente legati al videogioco. Il mio amico Alessandro, che adesso ho spostato nella lista degli utenti bloccati, qualche settimana fa mi ha mandato l'invito a un eccezionale gruppo Facebook:

> Alessandro invited you to join the Facebook group 'A quelli ke piace da morire il rumore del caffe qndo esce dalla caffettiera'

Alessandro, gentilmente, se puoi pugnalarti da solo con una matita mi faresti un favore.

E con questa chicca proveniente dal web duepuntozero amico di noi giovani, Terra Bruciata vi saluta, vi dà un 4-risicato e vi invita a segnalare gli orrori grammaticali che non vi fanno dormire la notte scrivendo all'indirizzo babel@parliamodivideogiochi.it.

# TIME WAITS FOR NOBODY

#15

a cura di michele zanetti

## METAL SLUG XX

Sparacchinatori orizzontalisti italioti, abbandonate un attimo l'ultimo titolo Cave per x360 o staccatevi dall'aifòn e rimembrate quando da giovincelli vi addentravate nelle sale giochi o nei fumosi bar: quasi sempre c'erano dei cabinati fissi e altri che ruotavano con le ultime novità. Accanto all'ultimo Street Fighter senz'altro campeggiavano Puzzle Bubble e Metal Slug. Oltre al giochino del pennellino e delle signorine sozze. Dopo la mega antologia con ben sei episodi della Lumaca di Metallo, Atlus Co. ci porta la versione potenziata del settimo capitolo apparso su DS. Metal Slug XX (PSP, ntsc/uc, SNK Playmore, Atlus Co.) si avventa sulla nera e lucida signorina sfiorando per poco la versione a tripla X per adulti. No dai. Ancora una volta un gruppo di pupazzetti mercenari dovranno farsi largo fra vari scenari incasinati come non mai per sconfiggere la nuova armata di Morden. Non è che siano gli scenari ad essere incasinati, è quello che si muove su schermo ad essere un delirio. I soliti soldatini e mezzi militari in tutte le salse (col solito ottimo stile) vomitano una pioggia di fuoco contro il poveretto di turno che deve cercare di sopravvivere sparando all'impazzata con la sua pistolina e risparmiando sulle granate. Il proprio arsenale viene potenziato grazie alle armi elargite come forma di ringraziamento dai vari Prisoners of War sparsi per i livelli, previa loro liberazione. Molti sono nascosti, un po' come i power up dei vecchi Turrican (ah, signor Turricano, quanto tempo! Sta bene? Mica tanto eh? Speriamo in un remake) e spesso invece che armi regalano punti bonus. Il gioco tiene conto di tutti i POW incontrati. L'avventura non è di certo una passeggiata, grazie anche ai dei boss carogna e a certe situazioni di fuoco incrociato mica tanto semplici da risolvere. Sono disponibili pure un bel po' di missioni extra dove raggiungere certi obiettivi e guadagnare punti per aumentare di grado e sbloccare altre missioni. Bello graficamente, buona musica, niente rallentamenti, buona sfida (a voi non usare i continue infiniti), si sente la mancanza di un doppio salto e i mezzi pilotabili sono lì per creare la giusta devastazione. Se siete ostinati ci rigiocherete più e più volte, magari in compagnia, Ad Hoc. Qui i rallentamenti iniziano a comparire e forse uno dei due sbotterà prima o poi un "carica un po' troppo spesso". Forse la cosa più difficile da mandare giù è l'aspect ratio. Clear è piccino, 4:3 non è proprio il massimo e 16:9 stretcha tutto e slava i colori. Uhm.

## INFINITE SPACE

Infinite Space (DS, ntsc/uc, Platinum Games, SEGA) è un titolo che facilmente verrà snobbato dalla gente a causa del pessimo marketing di SEGA e della sua data di pubblicazione. Sembra che a marzo debba uscire sempre il mondo e se non pubblichi lì sei out. Per una rece completa potete consultare quella di Guido Scarabello su Babel 20 pp. 16-17. Questo trafiletto è per ribadire la mastodonticità e il fascino dell'opera ad ambientazione spaziale di cui alla fine si ha la sensazione di aver assistito "solo" al primo tempo di un'epopea, tanti sono i personaggi, gli eventi e le ore passate a ingaggiare altre navi spaziali in combattimenti tattici, a reclutare nuovo personale per la propria nave ammiraglia, a sbloccare nuovi piani di costruzione per ulteriori navi da affiancarle e soprattutto per dotarla di nuovi moduli aggiuntivi. Assegnare i personaggi giusti alle postazioni più a loro congenite avrà non pochi benefici su tutti gli aspetti dell'ammiraglia, come la precisione di fuoco, la manovrabilità, l'efficacia dei propri caccia, ma anche su aspetti più fini legati ai moduli per l'abitabilità della nave. Bilanciare lo spazio a disposizione tra moduli necessari in battaglia e moduli atti ad aumentare la vivibilità della nave così da avere sempre un equipaggio fresco e reattivo non è sempre facile. La difficoltà del gioco è medio alta, con il primo boss che è lì a fare da spartiacque tra chi butterà il DS dalla finestra e chi deciderà di venir rapito da tutto il sistema di gioco che a un portatile va strettissimo ed è in contro tendenza all'accessibilità per tutti. Già il sistema di navigazione nello spazio ne è un chiaro esempio, con l'obbligo di sfruttare il pennino per tracciare rotte tra le varie "starlane" che collegano pianeti e asteroidi, non sempre chiarissime a livello visivo. Un comodo menù da cui scegliere la destinazione sarebbe stata la soluzione più semplice ma avrebbe tolto fascino alla sensazione di essere davvero al comando di un vascello spaziale all'interno di un viaggio lunghissimo, pieno di bivi, storie opzionali, eventi unici, personaggi mancabili, che si ripercuote anche sugli stessi protagonisti, nelle loro idee e convinzioni attraverso gli anni. Una grafica discreta, con alcune battaglie spaziali spettacolari, effetti speciali non sempre riusciti, una colonna sonora buona ma poco varia ed effetti sonori bruttissimi chiudono la confezione. Il fiocco è dato da un oceano di testo a schermo che continua ad abbattersi contro di voi con una nonchalance che non vedevo da tempo. Unico.

# RAGNAROK ONLINE DS

XSEED, invece di focalizzarsi su qualche jrpg di altissimo profilo, continua a portare in America prodotti dubbi che potrebbero benissimo restare confinati nei lidi asiatici. Si vede che le licenze costano due dollari in croce, chi lo sa. Ragnarok Online DS (DS, ntsc/uc, GungHo Works, XSEED Games) si può definire il capostipite di tutti quei giochini online da perderci tempo al lavoro o a casa, coi personaggini carini, simil o veri e propri MMORPG. Dio ce ne scampi. La versione DS inizia con due genialate: 1) obbliga l'uso quasi totale del touch screen invece di prevedere entrambe le soluzioni (classica e touch) e 2) elimina totalmente la parte multiplayer online fornendo uno scenario per giocatore singolo con storia e missioni relative a cui vanno ad aggiungersi un sacco di quest opzionali, tutte noiosissime. Il multiplayer si scopre più tardi essere relegato solo a un livello opzionale, da affrontare da soli, col proprio pupazzetto tonificato da innumerevoli battaglie, o con i propri amichetti online dentro una torre di cinquanta piani, con lo scopo di raccogliere oggetti migliori. Decisamente consigliato il multiplayer per affrontare gli ultimi dieci piani, fin troppo impegnativi da soli nel caso abbiate pure sbagliato classe d'appartenenza. In RODS è possibile specializzarsi in più lavori e poi nelle loro versioni più potenti raggiunti certi livelli d'esperienza. Ogni job ha le sue skill imparabili e potenziabili. Ogni level up ci elargisce ben (ironia portami via) 1 punto da assegnare a queste skill e vari altri per aumentare le statistiche base del nostro pupazzetto. L'esplorazione degli scenari è legata alla trama, piuttosto bruttarella e con poco da dire. Bruttarelli anche gli scenari con nemici visibili che appena uccisi si rigenerano quasi subito. I combattimenti si risolvono nel toccare il nemico che si vuole attaccare e nell'osservare gli ottimi sprite che riempiono di mazzate quei poveretti, quasi inermi fino alla loro morte. Credetemi, mettere "manual" nelle opzioni di combattimento fa solo venire il nervoso; settate su "auto" e il touch ringrazia. I livelli sono pochini e le numerose quest ve li fanno rivisitare di continuo. Vi sono oggetti peculiari per svignarsela dai dungeon o rivisitare città già sbloccate ma niente che vi ci faccia arrivare subito dove volete. Mount Mjolnir Dead Pit sarà il vostro incubo, con chilometri di strada da fare ogni volta per raggiungerlo. Accompagna il tutto una colonna sonora dimenticabile, una buona localizzazione anche se con certe cosine da rivedere e una sorta di disinteresse totale per personaggi ed eventi da parte del giocatore a cui proprio non gliene può fregare niente di ciò che accade tra possenti sbadigli. Inutile.

# LUNAR SILVER STAR HARMONY

Come per magilla XSEED si sveglia fuori e ci porta il remake più recente di Lunar. Lunar Silver Star Harmony (PSP, ntsc/uc, Game Arts, XSEED Games) è il terzo remake del classico uscito nel 1993 per SEGA MEGA CD, uno dei primi giochi che vidi per quel sistema tra l'altro. Dopo il cofanetto da un chilo rilasciato dai Working Design per PSOne nel '99 (che mi fa ciao ciao dalla mensola delle vecchie glorie) e la conversione per GBA del 2002, era giunta l'ora di un remake totale. Peccato che si sia deciso di renderlo ancora più semplice di quanto già non fosse e di rimpicciolire tutto. Città e dungeon sono stati rifatti in prospettiva isometrica, con scenari disegnati a manina. Le città sono state riorganizzate e rimpicciolite, i dungeon pure. Troppo brevi. Sono spariti gli scontri casuali: adesso i nemici scorrazzano su schermo e in alcuni casi sono anche evitabili. Spesso invece sono proprio in mezzo a dove dovete passare e ci finirete proprio contro. Non importa come li tocchiate o veniate toccati, non esistono né imboscate né attacchi preventivi. In battaglia avremo i classici avversari sulla sinistra e i nostri cinque (!) eroi a destra. Scelto cosa fare dagli appositi menu gli sprite (disegnati a mano pure questi e davvero belli) agiranno secondo i parametri di velocità, prima portandosi in range con i nemici e poi attaccando, sempre che siano riusciti ad avvicinarsi abbastanza. Gli scontri rimangono molto semplici e vista la loro ripetitività presto abuserete dell'opzione dell'intelligenza artificiale per l'intero party. Oppure ricorrete ad una delle tre possibili IA custom, impostabili da un apposito menu. In questo modo potreste averne una da usare per nemici prettamente fisici, un'altra per quelli magici e una per i boss, così da non devastarvi il pollice a forza di premere X. I colpi speciali sono sempre fin troppo efficaci, specie quelli che si abbattono su interi gruppi di nemici spazzandoli via. Durante i combattimenti il "gatto volante" Nall continua ad aggirarsi per lo schermo, dandovi una mano di tanto in tanto, purificando status negativi e resuscitando i compagni morti. A fine battaglia invece Nall vi guarirà o resusciterà sempre al 100%. Ah, l'utilità dei gatti. Tra i vari cambiamenti abbiamo una nuova localizzazione, delle parti aggiuntive alla storia (Alex a questo giro parla pure!), un nuovo doppiaggio abbastanza buono, musica riarrangiata e le cut scene in stile anime (e in formato 4:3...) che risultano avere una qualità spaventosa. Mai vista una pulizia d'immagine del genere. La storia è un classico con quasi 20 anni sulle spalle e un manuale per i jrpg che vogliono impostarsi sul viaggio di crescita di un ragazzo per salvare l'amata e il mondo intero. Lunar può anche essere visto come un manuale di ciò che non si deve fare per avere qualcosa di originale al 100% o per distaccarsi da canoni e cliché. Alcuni aspetti della trama fanno sorridere ma l'impegno messoci dietro da parte dei suoi sviluppatori è piuttosto grande. Niente sfide opzionali, dungeon gargantueschi, segreti da scoprire o altro. Un buon gioco finché dura (poco, 15-20 ore).

# SPARATE AL CAPOVERSO

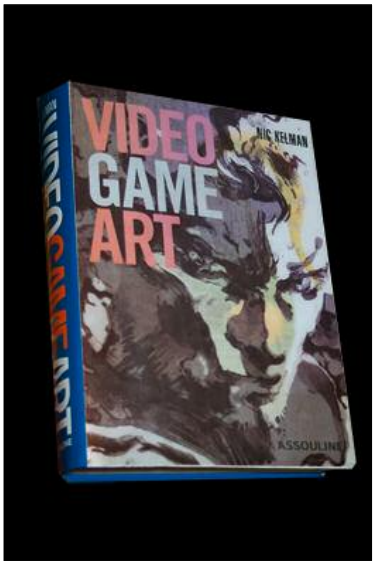
a cura di **Simone Tagliaferi**

**Perché ogni tanto fareste bene a leggere, capre. Scherzi a parte, questa rubrica di Babel nasce con il preciso scopo di rendere noto alle masse che esistono in commercio libri più o meno interessanti, alcuni illuminanti, altri piuttosto inutili, che parlano di videogiochi. L'idea è quella di dare al lettore qualche spunto per arricchire la sua biblioteca e per invogliarlo a non fermarsi alla superficie delle cose. Ci riusciremo? Assolutamente no e non coviamo nessuna illusione in tal senso. Dai, facciamo così: prendetelo come un atto di autoerotismo. Bello spunto per i commenti, nevvero?**

**Comunque, tornando seri, qui vorremmo parlare di tutti quei testi che hanno a che fare con il mondo degli ormoni virtuali. Saggi, romanzi, guide, racconti; va bene tutto. I film no, a quelli ci pensa Vito. Ovviamente sono ben accetti consigli e segnalazioni. Fatevi vivi, soprattutto se conoscete qualche oscuro libercolo che non ha letto nemmeno l'autore, pubblicato da una qualche casa editrice very underground.**

## VIDEOGAME ART

NICK KELMAN - 2005
ASSOULINE PUBLISHING - ED. INGLESE




Il libro di Nick Kelman parte da un presupposto interessante: i videogiochi sono arte, punto. Dite quello che vi pare, fate come volete, ma non potete cambiare questo dato di fatto. Il problema, direbbe qualcuno, non è tanto enunciare una tesi, ma dimostrarla. Kelman, da questo punto di vista, è piuttosto lacunoso.

Videogame Art, nonostante l'idea che uno se ne potrebbe fare leggendo l'ambizioso titolo, è un testo di facile lettura, corredato da una miriade di illustrazioni che integrano i cinque livelli/capitoli in cui è suddiviso. Ognuno di essi affronta un determinato aspetto dei videogiochi, sottolineandone la natura convenzionale e il continuo rifarsi a modelli archetipici per assolvere a una funzione mitopoietica, ereditata da altri medium.

Si parla di architettura, di personaggi, di narrazione e di molto altro. Ne viene illustrata l'implementazione all'interno dei titoli moderni (per il 2005, ovviamente) e ne viene dato conto in termini di funzionalità e di fruizione immediata.

Il problema del libro di Kelman è che non compie mai il passo necessario per andare oltre quella che è una semplice descrizione di dati di fatto, non va mai oltre i dati superficiali immediatamente osservabili e non risponde alle domande che il titolo stesso del libro pone. I videogiochi sono arte? In che termini? Avevamo bisogno di un saggio per sapere che i mostri e gli eroi dei titoli maggiori sono spesso ispirati dalla mitologia classica? Insomma, le tesi proposte si adattano a moltissime altre forme di espressione che non hanno mai avuto l'ambizione di proporsi in termini artistici.

Se gli elementi discriminanti fossero l'interattività fine a sé stessa, il talento di chi lavora nell'industria e la cultura che c'è dietro a ogni titolo, anche il telecomando di un televisore sarebbe arte (vi invito a non trattare male questi fantastici oggetti di design che un giorno andranno esposti in un qualche museo), e perché no, anche un magnifico vibratore con sopra disegnato un quadro di Raffaello.

I termini nei quali Kelman inquadra la questione portano alla conclusione generale che, in fondo, i videogiochi sono arte perché sono pieni d'arte. Tanta liquidità di pensiero rischia di evaporare. Forse sarebbe il caso di pretendere di più.

***"I videogiochi sono arte? In che termini? Avevamo bisogno di un saggio per sapere che i mostri e gli eroi dei titoli maggiori sono spesso ispirati dalla mitologia classica?"***

**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.**

## *"Ti sei mai vergognato/pentito delle tue azioni di videogiocatore?"*

Io con Red Alert 2 ho passato centinaia di ore; benché fosse divertente, un po' di senso di colpa l'avevo nel fracassare simboli importanti per gli Americani, come il benzinaio o il MacBurgerKong. **(Alessandro Riccombeni)**

Mi son vergognato a morte a usare il Dual Shock 3 a mo' di spazzolino da denti in Heavy Rain. Ed ero solo in casa...
Ah, se comprare Castlevania HD dal Marketplace può essere considerata un'azione da videogiocatore, mai pentimento fu più sincero in vita mia... **(Luca Tenneriello)**

Assolutamente no.
Beh, magari un pochetto a calpestare i topolini in Baldur's Gate Dark Alliance. Ma solo un po'. Squish squish squish **(Michele Zanetti)**

Io dopo un paio di prove mi sono rifiutato di infierire sui soldati nella nave all'inizio di MGS2. Si contorcevano in modo disturbante, troppo realistico per essere divertente. Mi sembrava di prendere a calci un micetto. **(Tommaso De Benetti)**

Mi è dispiaciuto tantissimo dover lasciar morire Roman per completare entrambi i finali di GTA IV, ma non di essermi ucciso saltando dalla cima dell'Empire State Building. **(Bruno Brunato)**

Nel recente Alpha Protocol, mi è dispiaciuto molto aver abbandonato un personaggio femminile per inseguire un boss. In realtà il gioco conduce più volte il giocatore a fare scelte in un certo senso disturbanti. **(Simone Tagliaferri)**

Mi sono vergognato delle mie azioni da videogiocatore, ma al di fuori dei videogiochi. Studiare la posizione dei barili rossi disseminati al porto (tra l'altro pieni di inutili pietre) o tentare di lanciare un immaginario rampino magnetico verso i fili della rete elettrica dell'autobus. Ce ne sono altre, ma fortunatamente le ho dimenticate... **(Federico Res)**

Mai. Per fortuna la responsabilità se la prende tutta il mio alter ego virtuale. **(Matteo Ferrara)**

Mai pentito. Altrimenti dove sarebbe il divertimento nel videogiocare? Eppoi se ti penti delle tue azioni puoi sempre caricare l'ultimo save point. Magari potesse essere così nella vita reale. **(Gianluca Girelli)**

A me Kinectimals piace, cazzo volete? **(Vincenzo Aversa)**

Pentito no. Vergognato sì, specialmente quando ho reinstallato Tomb Raider utilizzando la patch per giocare con Lara nuda. Ma il tutto è durato davvero pochi minuti. Come al solito, del resto. **(Roberto Turrini)**

No, ma forse perché pondero ogni scelta attentamente. Dove è permesso tenere una determinata condotta non prendo mai una decisione a cuor leggero. Questo non vuol dire che i miei alter ego siano sempre banali eroi senza macchia, dipende dal gioco. Il mio Shepard o il mio Niko in alcuni frangenti possono essere considerati dei gran bastardi, ma non si può dire lo stesso del mio John Marston (la sua mela, invece, è caduta molto lontana dall'albero, ma come dare torno al povero Jack). **(Michele Siface)**

# NERO LUDICO

## Login

Luca non aveva voglia di andare a scuola quella mattina, come nell'ultimo paio di settimane. E come in tutti i giorni precedenti, decise che poteva starsene a casa; l'ultima cosa di cui aveva voglia era cercare di relazionarsi con quella mandria scatenata di ragazzini.

Si rigiro' nel letto e allungo' la mano verso il comodino, a tentoni agguanto' il Big Mac che aveva abbandonato li' la notte prima e se lo porto' alla bocca ancora con gli occhi chiusi. La salsa gelata gli schizzo' in bocca in un fiotto denso, provocandogli quasi un conato che trattenne buttando giu' il boccone. Ingollo' l'ultimo pezzo e lascio' cadere a terra l'involucro mentre si alzava dal letto, occhi ancora semi chiusi, dirigendosi nel corridoio e da li' in bagno. Il puzzo nel resto della casa era quasi insopportabile, sempre peggio di giorno in giorno, ma di certo pulire quello schifo non era compito suo, ci avrebbero pensato loro una volta tornati.

Svuoto' la vescica e torno' in camera, con un piede pigio' il tasto di accensione del PC e si sedette alla scrivania. Attese con impazienza il caricamento del sistema operativo e con un'emozione che ormai non lo stupiva piu' fece il login: le lande di Azeroth si aprirono davanti a lui. La quest della sera prima era stata grandiosa, aveva comportato quasi cinque ore ininterrotte tra chat per organizzarsi ed esecuzione, ma il team era ben affiatato e negli ultimi giorni, dopo ore e ore passate tra i dungeon, aveva raggiunto un grado di coordinazione invidiabile. La ricompensa era stata sontuosa, come si attendeva: osservare il proprio PG brandire l'Infinity Blade ripagava ampiamente tutto il tempo passato nei giorni precedenti davanti allo schermo. Il contatore del suo account Xfire era schizzato alle stelle, e non mentiva a sé stesso, la cosa lo esaltava, forse ancor piu' dell'arma conquistata la notte prima.

Tutti i suoi compagni, con l'eccezione di un paio di elementi, erano nuovamente online e passarono un buon paio d'ore a commemorare l'impresa della nottata precedente. Era li' con il sorriso ancora sulle labbra quando un rumore dall'altra parte della casa, seguito da urla strazianti, lo riporto' alla realta'.

Schizzo' dalla sedia chiudendo al volo la finestra e si diresse di corsa verso la fonte del vociare, ormai composto da pianti disperati. Entro' nella stanza e trovo' i suoi genitori. La madre era aggrappata al bordo di una culla, totalmente sconvolta. Il padre la abbracciava da dietro e pareva sorreggersi a lei piu' che aiutarla a non cadere. Nel centro della stanza c'era Carla con un piccolo fagotto in mano, aveva il volto rigato da sottili lacrime ed era bianca come un cencio, cosa che si notava ancor piu' in confronto al volto blu del bambino che teneva in braccio. Provo' ad articolare le parole, le labbra si mossero, ma non usci' che un flebile suono. Luca si avvicino' di qualche passo, Carla strinse a sé il loro figlio, come se potesse ancora proteggerlo in qualche modo. "Cosa hai fatto?„ chiedeva, "cosa hai fatto?„.

Luca guardo' perplesso la scena, sembrava tutto cosi' finto, tutto così artefatto. Volto' la schiena a quella scena grottesca e torno' alla propria scrivania. Login.



Michele Siface

NEXT MONTH
babeL

SPAZIO PUBBLICITARIO

# ANNUNCI

**No, non abbiamo intenzione di aprire una sezione di compra-vendita. Almeno non ancora. Considerate piuttosto questa iniziativa come un mercatino di beneficienza i cui proventi serviranno per finanziare la vostra e-zine preferita. No, non intendevo Gameplayer, mi riferivo a Babel...**

## VENDO VECCHIE RIVISTE DI VIDEOGIOCHI

**Vendo riviste di videogiochi, tra cui Console Mania, Game Power e altro ancora. I prezzi, così come numeri e condizioni delle riviste, sono riportati nella tabella. Vendo sia pezzi singoli che in blocco. Possibili sconti per acquisti multipli. No scambi con altre riviste.**
**I numeri sono quelli indicati. Non chiedetemi se ho altri numeri o altre riviste. Se non sono riportati significa che non li ho e se li avessi probabilmente non li venderei.**
**Per altre informazioni o chiarimenti, potete consultare il thread apposito sul sito *www.parliamodivideogiochi.it/forum* nella sezione *"Ok, il prezzo è giusto"* (sezione mercatino) o mandarmi un email all'indirizzo *rivistedivideogiochi@hotmail.com.* Buon acquisto! [Gianluca Girelli]**

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| mega console | 2 | buona | 4 |
| **prezzo complessivo riviste** | 3 | manca pagine | 1 |
| 114 euro | 27 | buona | 3 |
| **vendita in blocco** | 28 | buona | 3 |
| 100 euro s.s. incluse | 29 | ottima | 3 |
| **numero pezzi** | 30 | manca pagine | 1 |
| 41 | 31 | buona | 3 |
| | 32 | manca pagine | 1 |
| | 33 | manca pagine | 1 |
| | 34 | buona | 3 |
| | 35 | ottima | 3 |
| | 38 | ottima | 3 |
| | 48 | ottima | 3 |
| | 49 | ottima | 3 |
| | 50 | ottima | 3 |
| | 51 | ottima | 3 |
| | 52 | ottima | 3 |
| | 53 | cover staccata | 1,5 |
| | 54 | ottima | 3 |
| | 55 | ottima | 3 |
| | 56 | ottima | 3 |
| | 57 | ottima | 3 |
| | 58 | ottima | 3 |
| | 59 | ottima | 3 |
| | 60 | ottima | 3 |
| | 61 | ottima | 3 |
| | 62 | ottima | 3 |
| | 63 | ottima | 3 |
| | 64 | ottima | 3 |
| | 65 | ottima | 3 |
| | 66 | ottima | 3 |
| | 67 | ottima | 3 |
| | 68 | ottima | 3 |
| | 69 | ottima | 3 |
| | 70 | ottima | 3 |
| | 71 | ottima | 3 |
| | 72 | ottima | 3 |
| | 73 | ottima | 3 |
| | 74 | ottima | 3 |
| | 75 | ottima | 3 |
| | 76 | ottima | 3 |

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| c+vg | 8 | manca pagine | 1 |
| **prezzo complessivo riviste** | 9 | cover mancante | 1 |
| 12,50 € | 10 | pessima | 1 |
| **vendita in blocco** | 11 | manca pagine | 1 |
| 10 euro s.s. incluse | 12 | manca pagine | 1 |
| **numero pezzi** | 13 | manca cover | 1 |
| 9 | 15 | manca cover | 1,5 |
| | speciale estate '91 | discreta | 2 |
| | speciale estate '92 | discreta | 3 |

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| game power | ottobre 92 (?) | senza cover e | 1 |
| **prezzo complessivo** | 2 | mancano pagine | 1 |
| 70,50 € | 8 | pessime | 1 |
| **vendita in blocco** | 9 | mancano pagine | 1 |
| 55 euro s.s. incluse | 15 | buona | 3 |
| **numero pezzi** | 16 | manca cover | 1 |
| 34 | 17 | manca cover | 1 |
| | 18 | manca cover | 1 |
| | 19 | discreta, cover stac- | 1,5 |
| | 20 | manca cover | 1 |
| | 22 | mancano pagine | 1 |
| | 23 | buona | 3 |
| | 24 | senza cover | 1 |
| | 28 | discrete | 1,5 |
| | 30 | cover staccata | 1,5 |
| | 31 | manca cover | 1 |
| | 32 | manca cover | 1 |
| | 33 | manca cover | 1 |
| | 34 | cover staccata | 1,5 |
| | 35 | buona | 3 |
| | 36 | cover staccata | 1,5 |
| | 37 | buona | 3 |
| | 38 | buona | 3 |
| | 39 | buona | 3 |
| | 40 | buona | 3 |
| | 41 | manca cover | 1 |
| | 42 | buona | 3 |
| | 43 | buona | 3 |
| | 44 | buona | 3 |
| | 45 | buona | 3 |
| | 46 | cover staccata | 1,5 |
| | 53 | cover un po stac- | 3 |
| | 57 | cover staccata | 1,5 |
| | raccolta help anno | buona | 10 |

| riviste | n | qualità | € |
|---|---|---|---|
| computer game zone | 13 | ottima | 1 |
| computer&videogames in- | 167 | buona | 1 |
| dreamcast arena | 1 | ottima | 3 |
| dreamcast galaxy | 2 | ottima | 1 |
| dreamcast galaxy soluzioni | 1 | ottima | 1 |
| dreamcast magazine jap | 4 | ottima | 2 |
| evolution | 10 | ottima | 2 |
| gamepro | 1 | ottima | 3 |
| giochi per il mio computer | 91 | ottima | 3 |
| giochi per il mio computer | 75 | buona | 3 |
| playstation force | 6 | ottima | 1 |
| ps mania 2.0 | 6 | ottima | 3 |
| ps mania 2.0 | 26 | ottima | 3 |
| ps mania 2.0 bibbia codici 4 | 4 | ottima | 3 |
| ps mania 2.0 bibbia codici 5 | 5 | ottima | 3 |
| ps2 magazine | 1 | buona | 2 |
| psw pocket | 4 | ottima | 2 |
| psx ultimate playstation maga- | 11 | ottima | 1 |
| quit | 1 | ottima | 0,5 |
| retrogamer | 1 | ottima | 3 |
| street fighter movie upper | 1 | ottima | 10 |
| ufficiale playstation magazine | 8 | buona | 3 |
| ufficiale playstation magazine | 10 | buona | 3 |
| ufficiale playstation magazine | 47 | ottima | 3 |
| ufficiale playstation magazine | 55 | ottima | 3 |

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| super console | 1 | buone | 6 |
| **prezzo complessivo riviste** | 2 | buona | 4 |
| 194 euro | 4 | manca cover | 1 |
| **vendita in blocco** | 5 | condizioni pessime | 1 |
| 170 euro s.s. incluse | 6 | cover rovinata | 1,5 |
| **numero pezzi** | 7 | pagine che si stac- | 1 |
| 69 | 8 | buone | 3 |
| | 9 | buone | 3 |
| | 10 | manca cover | 1 |
| | 12 | ottmo | 3 |
| | 13 | ottima | 3 |
| | 14 | ottima | 3 |
| | 15 | buona | 2 |
| | 16 | manca cover | 1 |
| | 18 | buona | 3 |
| | 19 | mancano pagine | 1 |
| | 20 | discreta | 2 |
| | 21 | buona | 3 |
| | 22 | buona | 3 |
| | 23 | un po rovinata | 1,5 |
| | 24 | buona | 3 |
| | 25 | buona | 3 |
| | 26 | buona | 3 |
| | 50 | buona | 3 |
| | 51 | ottimo | 3 |
| | 54 | ottima | 3 |
| | 55 | ottima | 3 |
| | 56 | ottima | 3 |
| | 57 | ottima | 3 |
| | 58 | ottima | 3 |
| | 59 | ottima | 3 |
| | 60 | ottima | 3 |
| | 61 | ottima | 3 |
| | 62 | ottima | 3 |
| | 63 | ottima | 3 |
| | 64 | ottima | 3 |
| | 65 | ottima | 3 |
| | 66 | ottima | 3 |
| | 68 | ottima | 3 |
| | 69 | ottima | 3 |
| | 70 | ottima | 3 |
| | 71 | ottima | 3 |
| | 72 | ottima | 3 |
| | 73 | ottima | 3 |
| | 74 | ottima | 3 |
| | 75 | ottima | 3 |
| | 76 | ottimo | 3 |
| | 77 | ottima | 3 |
| | 78 | ottima | 3 |
| | 79 | ottima | 3 |
| | 80 | ottima | 3 |
| | 81 | ottima | 3 |
| | 83 | ottima | 3 |
| | 84 | ottima | 3 |
| | 85 | ottima | 3 |
| | 86 | ottima | 3 |
| | 87 | ottima | 3 |
| | 88 | ottima | 3 |
| | 89 | ottima | 3 |
| | 90 | ottima | 3 |
| | 91 | ottima | 3 |
| | 92 | ottima | 3 |
| | 93 | ottima | 3 |
| | 94 | ottima | 3 |
| | 95 | ottima | 3 |
| | 96 | ottima | 3 |
| | 97 | ottima | 3 |
| | 98 | ottima | 3 |
| | 99 | ottima | 3 |

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| game republic | 0 | ottima | 6 |
| **prezzo complessivo riviste** | 1 | ottima | 4 |
| 181,00 € | 2 | ottima | 4 |
| **vendita in blocco** | 3 | ottima | 4 |
| 160 euro s.s. incluse | 4 | ottima | 4 |
| **numero pezzi** | 5 | ottima | 3 |
| 58 | 6 | ottima | 3 |
| | 7 | ottima | 3 |
| | 8 | ottima | 3 |
| | 9 | ottima | 3 |
| | 10 | ottima | 3 |
| | 11 | ottima | 3 |
| | 12 | ottima | 3 |
| | 13 | ottima | 3 |
| | 14 | ottima | 3 |
| | 15 | ottima | 3 |
| | 16 | ottima | 3 |
| | 19 | ottima | 3 |
| | 20 | ottima | 3 |
| | 22 | ottima | 3 |
| | 23 | ottima | 3 |
| | 24 | ottima | 3 |
| | 25 | ottima | 3 |
| | 26 | ottima | 3 |
| | 27 | ottima | 3 |
| | 28 | ottima | 3 |
| | 29 | ottima | 3 |
| | 30 | ottima | 3 |
| | 31 | ottima | 3 |
| | 34 | ottima | 3 |
| | 35 | ottima | 3 |
| | 37 | ottima | 3 |
| | 38 | ottima | 3 |
| | 39 | ottima | 3 |
| | 40 | ottima | 3 |
| | 42 | ottima | 3 |
| | 43 | ottima | 3 |
| | 44 | ottima | 3 |
| | 45 | ottima | 3 |
| | 46 | ottima | 3 |
| | 47 | ottima | 3 |
| | 48 | ottima | 3 |
| | 49 | ottima | 3 |
| | 50 | ottima | 3 |
| | 51 | ottima | 3 |
| | 52 | ottima | 3 |
| | 53 | ottima | 3 |
| | 54 | ottima | 3 |
| | 55 | ottima | 3 |
| | 56 | ottima | 3 |
| | 57 | ottima | 3 |
| | 58 | ottima | 3 |
| | 59 | ottima | 3 |
| | 60 | ottima | 3 |
| | 61 | ottima | 3 |
| | 62 | ottima | 3 |
| doppio | 62 | ottima | 3 |
| | 63 | ottima | 3 |

SPAZIO PUBBLICITARIO

# ANNUNCI

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| console mania | 26 | ottime | 4 |
| **prezzo complessivo riviste** | 29 | buone | 4 |
| 113,00 € | 64 | più che buona | 3 |
| **vendita in blocco** | 65 | ottima | 3 |
| 90 euro s.s. incluse | 66 | ottima | 3 |
| **numero pezzi** | 67 | ottima | 3 |
| 38 | 68 | ottima | 3 |
| | 69 | ottima | 3 |
| | 70 | ottima | 3 |
| | 71 | ottima | 3 |
| | 72 | ottima | 3 |
| | 73 | ottima | 3 |
| | 74 | ottime | 3 |
| | 75 | buone | 2 |
| | 76 | ottima | 3 |
| | 77 | ottima | 3 |
| | 78 | ottima | 3 |
| | 79 | ottima | 3 |
| | 80 | ottima | 3 |
| | 80 | ottima | 3 |
| | 81 | ottima | 3 |
| | 82 | ottima | 3 |
| | 83 | ottima | 3 |
| | 83 | ottima | 3 |
| | 84 | ottima | 3 |
| | 84 | ottima | 3 |
| | 85 | ottima | 3 |
| | 85 | ottima | 3 |
| | 86 | ottima | 3 |
| | 87 | ottima | 3 |
| | 113 | ottima | 3 |
| | 123 | ottima | 3 |
| | 132 | ottima | 3 |
| | 140 | ottima | 3 |
| | 142 | ottima | 3 |
| | 155 | ottima | 5 |
| | gennaio '93 | pessime | 1 |
| | giugno '93 | pessime | 1 |

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| psm | 17 | ottima | 3 |
| **prezzo complessivo riviste** | 18 | ottima | 3 |
| 60,00 € | 19 | ottima | 3 |
| **vendita in blocco** | 23 | ottima | 3 |
| 50 euro s.s. incluse | 24 | ottima | 3 |
| **numero pezzi** | 25 | ottima | 3 |
| 20 | 26 | ottima | 3 |
| | 27 | ottima | 3 |
| | 28 | ottima | 3 |
| | 29 | ottima | 3 |
| | 34 | ottima | 3 |
| | 41 | ottima | 3 |
| | 51 | ottima | 3 |
| | 53 | ottima | 3 |
| | 58 | ottima | 3 |
| | 64 | ottima | 3 |
| | 65 | ottima | 3 |
| | 68 | ottima | 3 |
| | 69 | ottima | 3 |
| | 81 | ottima | 3 |

| rivista | n. | qualità | € |
|---|---|---|---|
| the games machine | 79 | cover rotta | 2 |
| **prezzo complessivo riviste** | 82 | ottima | 3 |
| 151,00 € | 83 | cover rovinata | 2 |
| **vendita in blocco** | 84 | ottima | 3 |
| 130 euro s.s. incluse | 85 | buona | 3 |
| **numero pezzi** | 86 | buona | 3 |
| 51 | 87 | buona | 3 |
| | 88 | ottima | 3 |
| | 89 | ottima | 3 |
| | 90 | ottima | 3 |
| | 91 | ottima | 3 |
| | 92 | ottima | 3 |
| | 94 | ottima | 3 |
| | 95 | buona | 2 |
| | 96 | ottima | 3 |
| | 97 | buona | 3 |
| | 98 | ottima | 3 |
| | 99 | ottima | 3 |
| | 100 | buona | 5 |
| | 110 | buona | 3 |
| | 131 | ottima | 3 |
| | 132 | ottima | 3 |
| | 133 | ottima | 3 |
| | 134 | ottima | 3 |
| | 135 | ottima | 3 |
| | 136 | ottima | 3 |
| | 137 | ottima | 3 |
| | 141 | ottima | 3 |
| | 142 | ottima | 3 |
| | 144 | ottima | 3 |
| | 145 | ottima | 3 |
| | 147 | ottima | 3 |
| | 148 | ottima | 3 |
| | 149 | ottima | 3 |
| | 151 | ottima | 3 |
| | 152 | più che buona | 2 |
| | 154 | ottima | 3 |
| | 159 | ottima | 3 |
| | 171 | ottima | 3 |
| | 173 | ottima | 3 |
| | 174 | ottima | 3 |
| | 175 | ottima | 3 |
| | 176 | ottima | 3 |
| | 177 | ottima | 3 |
| | 178 | ottima | 3 |
| | 179 | ottima | 3 |
| | 180 | ottima | 3 |
| | 181 | ottima | 3 |
| | 185 | ottima | 3 |
| | 186 | ottima | 3 |
| | 215 | ottima | 3 |

| rivista | n | qual- | € |
|---|---|---|---|
| videogiochi (ed. future) | 1 | ottima | 3 |
| **prezzo complessivo riviste** | 2 | ottima | 3 |
| 45,00 € | 3 | ottima | 3 |
| **vendita in blocco** | 4 | ottima | 3 |
| 35 euro s.s. incluse | 5 | ottima | 3 |
| **numeri** | 5 | ottima | 3 |
| 15 | 6 | ottima | 3 |
| | 7 | ottima | 3 |
| | 8 | ottima | 3 |
| | 9 | ottima | 3 |
| | 10 | ottima | 3 |
| | 11 | ottima | 3 |
| | 12 | ottima | 3 |
| | 13 | ottima | 3 |
| | 20 | ottima | 3 |

# Parliamo di Videogiochi.it

BabEl

RingCast

Corso PVP

# babel 025

**COVER STORY** e tu ci giochi? **ARS LUDICA** frammenti **DAL VANGELO SECONDO TOMMASO** il diritto di essere una sega **ESCO DI RADO** perchè io c'ho l'ipad **PARAFERNALIA CINESI** v for violence **TERRA BRUCIATA** numero 3 **SPARATE AL CAPOVERSO** videogame art **REVIEW** limbo / monday night combat / dragon quest ix / starcraft 2 / kane&lynch 2 **1493** l'ultimo vagito di abele **SECOND OPINION** mass effect 2 **TIME WAITS FOR NOBODY** metal slug xx / infinite space / ragnarok online ds / lunar silver star harmony **ARENA** ti sei mai vergognato/pentito... **ANNUNCI** spazio pubblicitario **NERO LUDICO** login

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/

BY NC ND