

www.project-ring.com

Ring

8



:RING HATE:

ottobre 2003

::SOMMARIO::

OH8	.03
Ring Awards 1.0	.05
rUBRICHE	
mE nINTENDO	
Un anno d'aria fritta	.53
tESORI sEPOLTI	
Earthworm Jim	.55
pEOPLE	
Okamoto	.56
!sPOILER!	
MGS3: Snake Eater	.60
IL dAVIDE	
Il Davide Otto	.65
FRAMES	
From my eyes only	.15
The best you can	.22
DNA di un Metal Gear	.24
INDEPTH	
Silent Hill 3	.33
RECENSIONI	
Z.O.E. The 2 nd Runner	.40
Star Ocean The 2 nd Story	.44
Star Wars KOTOR	.47
Dino Crisis 1&2	.49
Dino Crisis 3	.50
Frequency	.52
P.N.03	.54



*Tempo di serpenti,
tempo di Soridu
Suneku.*

*Ring conferma
la sua politica filo-
kojimiana con uno
speciale dedicato al
Metal Gear del
passato (pag. 24),
!Spoiler! (pag. 58)*

*si cura invece di indagare sul
Metal Gear del futuro – cioè del pas-
sato – poi, ci sarebbe la discordante
recensione di ZOE2 (40), da non
consultare se dalla vita si cercano
solo certezze...*

Ring è...

Copertina:
Gatsu

Redazione:
Marco "Il Pupazzo Gnawd" Barbero,
Gianluca "Sator Arepo" Belvisi,
Cristiano "Cryu" Bonora,
Emanuele "Emalord" Bresciani,
Tommaso "Gatsu" De Benetti,
Nemesis Divina,
Cristiano "Amano76" Ghigi,
Paolo "Jumpman" Ruffino
Federico Res,
Giacomo "Gunny" Talamini.

Hanno collaborato:
Davide "DarknessHeir" Bolzoni
Stefano "Teokrazia" Brocchieri,
Daniele "Dan" Mascagna.

Contatti:
posta@project-ring.com

RINGHATE

[Cover Story]

Ring nasce dal rifiuto. No, davvero. E non parlo solo del nostro think different, dell'uso altro della Rete, dell'essere fuori dal coro e fuori volerci restare...

Poco prima di contattare gli uomini giusti per pianificare **Ring** (Emalord e Gatsu in primis), il sottoscritto si proponeva ad un'eminente rivista del settore, che non nominerò data la mia proverbiale buona creanza. L'idea era quella di una rubrica dalla quale avrei discusso il VG con voce collaterale, tesa agli aspetti più esterni (o così 'interni' da risultare comunque invisibili ai più). La mia idea, e nulla di più concreto che questo, fu accolta con il giusto distacco di un professionista capace. Pensai dunque di convertire l'approccio che avevo in mente in qualcosa di più ampio, più gestibile e soprattutto più mio. La rubrica avrebbe dovuto chiamarsi Voisis, non è un caso che il nome in codice di **Ring** fosse, inizialmente, Project-Voisis.



La cover è a cura
di Gatsu

Devo ancora ringraziare Ivan per avere spento, sul nascere, il mio ingresso nell'editoria di mercato.

Ad un anno dalla nascita di **Ring** le cose sono cambiate.

L'avvio imperioso dell'1 Ottobre 2002 non riuscì a nascondere i difetti strutturali e organizzativi del progetto, ma neppure sminuiva l'enorme potenziale dei testi e degli uomini coinvolti, tutti ugualmente partecipi e capaci. Cominciammo, come è nell'ordine delle cose, per gioco e per ispirazione, mai credendo seriamente di arrivare al primo compleanno (qualcuno era però certo del contrario...). Cominciammo nel dubbio di non avere un pubblico al quale rivolgerci o di non avere abbastanza cose da dire. Lieti d'esserci sbagliati. In questi dodici mesi **Ring** è cresciuto, fluttuando fra approcci dal poetico-astratto al comico-demenziale ma concedendosi pure digressioni nella Teoria del Videogioco e ponendo anche diversi accenti tecnico-informativi. Oggi la nostra rivista si presenta come una mistura di tutta l'esperienza accumulata sinora; si è lavorato parecchio, dietro le quinte, ritoccando ogni particolare e accogliendo i nuovi nomi di chi ha qualcosa da dire e non trova spazio per farlo. Il risultato è un corpo più organico e curato; un progetto che per certi versi può quasi rivaleggiare con le riviste da edicola. Per tutti gli altri aspetti, invece, le surclassa nettamente.

Ma le cose non sono cambiate poi così tanto.

Ring continua ad essere mosso dal gioco e dall'ispirazione, è questa la ragione per cui il progetto non cresce come forse meriterebbe (ammesso che là fuori ci siano altri a cui interessi la nostra voce). Eppure cresce. La Combo, inanellata dal primo numero, non è ancora rotta ed il moltiplicatore è fisso sul Max Chain. I contatti aumentano mensilmente con percentuali a due cifre; parliamo di numeri interessanti, che sinceramente non credevamo possibili né ci saremmo azzardati a desiderare. E dunque perché non puntare al grande balzo? Perché non puntare al top, alla larga diffusione, al gioco gratis, agli inviti per le convention e allo stipendio 'un tot per battuta'?

No. Le cose non sono cambiate molto e **Ring** continua a pascolare dove è nato: nel rifiuto. E questo non significa che razzoliamo nella mondezza... Anzi, sì. Da tempo viviamo nella discarica dei Pensieri Perduti e Abbandonati, qui abbiamo costruito il nostro rifugio, magari un po' traballante, fatto di quello che gli altri trascurano, tralasciano, ignorano. Non riceviamo l'elemosina dei distributori e questo esclude il legame di tacita riconoscenza che, giocoforza, andrebbe instaurandosi. Non dobbiamo nemmeno "andare in onda in forma ridotta per venire incontro alle loro capacità mentali", dove loro sono i lettori comuni, cioè non specializzati, non smaliziati e soprattutto non curiosi. Loro sono anche quelli che ritengono verosimile che Square rilasci l'esclusiva di **Final Fantasy XII** all'ultima delle e-zine, sono quelli che prima guardano il voto globale, poi i giudizi parziali, poi di nuovo il voto globale ed infine insultano il recensore perché ha dato C anziché 12 su 5. Sono quelli che anzitutto la news, poi forse l'anteprima e infine, se in TV non danno la De Filippi, le recensioni (ma una riga sì e tre no). Gli approfondimenti tematici, nella loro personale scala di gradimento, vengono subito dopo l'automartellamento genitale. I nostri lettori, al secolo 'voialtri', sono fortunatamente diversi.

Ok, Buon Compleanno a **Noi** ma, ancor di più, Buona Lettura a **Voi**.

Ah, se sentite Ivan, direi che un grazie glielo dovete pure voi.

Nemesis Divina

OH8



Pace a voi, fratelli. Perché per noi non ce n'è.

Questo mese il popolo di **Ring** è un Uroboro incazzato che ne ha piene le palle di mordersi la coda. Ha sete e ha fame. E quindi azzanna chiunque. Comunque.

Ha sete di informazione il nostro serpente dorato. Di informazione, di critica, di professionalità. E non la trova. Centinaia di testate. On e off line. Milioni di parole, di titoli, di pagine, di forum, di newsgroup, di fast food, di fist fucking. Ma Zero informazioni. Anteprime che sembrano recensioni, recensioni che sembrano anteprime (se va bene), sedicenti esercizi di stile (se va male), spudorate marchette (se va peggio).

Riviste del cazzo che non siete altro, che cosa vi compriamo a fare se date 9 su 10 a **Enter The Matrix**? Per quale motivo dovremmo leggerci se valutate 7.5 **Metal Gear Solid 2**? Che diavolo mi rappresenta il vostro 10/10 a **Zelda The Wind Waker**? **War of the Monsters** sarà mica un gioco da 8?

Che poltiglia ingombrante, che Blob mediatico senza capo né coda. Quando in **Sons of Liberty** Kojima parla di spazzatura digitale non può che riferirsi innanzitutto alla stampa di videogiochi internazionale. Nel cortile del palazzo della redazione di **Ring** ci sono tre contenitori per la raccolta differenziata: vetro, plastica e riviste di videogiochi.

Una su tutte: **Edge**. Noi non disprezziamo **Edge**. **Edge** rimane una delle pochissime testate al mondo a trattare il videogioco e l'industria che lo circonda in maniera professionale, brillante, adulta, approfondita. Dobbiamo tutti qualcosa a **Edge**. Ma come non risentirsi di fronte al minimalismo delle loro recensioni, all'insensatezza delle loro valutazioni? Hanno inventato un metro di giudizio in cui tutti i voti - dall'1 al 10 - hanno un senso. E non solo quelli dall'85% in su come è

ancora oggi tradizione nella maggior parte delle testate mondiali. Però poi che cosa ci combinano? Quello stesso metro di giudizio lo applicano nella maniera più incoerente e surreale di questo mondo. Dicono di voler premiare l'originalità, e poi rifilano 3 a **Clock Tower 3** e 7 a **Silent Hill 3**. Affibbiano 9 su 10 a **Zelda TWW**, lo beatificano per un numero, e dopo un mese fanno uscire uno (straordinario) speciale su **Equip Cube**, in cui spiegano perché questo **Zelda** è solo l'ombra dei capitoli del passato.

L'Uroboro tende il suo agguato, si unge le fauci del suo stesso veleno e attacca. Gulp!

Ma la fame è ancora tanta.

Ha fame di giochi veri il nostro rettile giacobino. Di giochi veri, non di tech demo, di trastulli avviliti, di surrogati della masturbazione adolescenziale. E non ne trova. E se ne trova li incontra moribondi e ostracizzati da pubblico e critica. Tre console. Migliaia di titoli. Ogni anno un'E3 che sembra un'E30. Ma quanti giochi veri?

Che diavolo è questa fuffa pseudo-interattiva? Che cosa mi rappresenta quel déjà vù di sei ore e mezza chiamato **Silent Hill 3**? E meno male che nel '99 la serie aveva esordito strillando ambizioni di originalità, in barba al già allora stantio franchise di **Resident Evil**.

Che razza di porcheria ha combinato l'autore dello stiloso **Cool Spot** con quel ciarpame di **Enter The Matrix**? Stiamo parlando di Mr. David Perry e di Shiny Entertainment, una softco con un brillante passato nell'epoca sedicibittiana.

E ora sfatiamo il mito. Perché è troppo facile prendersela sempre e solo con il solito **FIFA**. Possibile che venga rilasciato un **Winning Eleven** ogni tre quarti d'ora e all'alba del settimo episodio l'esito dei colpi di testa sia ancora deciso dal caso? Possibile che i compagni di squadra non vengano ancora incontro ai passaggi? Possibile che non ci sia verso di avere una versione europea localizzata decentemente? Suvvia, **PES** venderà più di **Red Card**, no?

Per non parlare di quel bellissimo **Soul Calibur II** uguale a un se stesso di quattro anni prima, del quarto misero **Spyro**, o di **Primal**. Che è solo il primo, ma basta e a

vanza. Vero Studio Cambridge? E ne approfittiamo per lanciare una petizione per la liberazione dei grafici di questo benedetto team. Alcuni dei migliori negozianti dello stronzissimo hardware PS2 sulla scena mondiale, segregati da una softco che al posto di un game designer ha assunto un suppliziante.

E allora l'Uroboro attacca. Soffocando nella morsa delle sue spire una vittima dopo l'altra. Letale come un cobra, subdolo come un cavallo di Troia. È un'indigestione stucchevole. Disgustosa. È il banchetto avvelenato di chi oramai preferisce mangiare sterco piuttosto che trovarselo sotto gli occhi e sotto il naso ogni santo giorno.

E poi si richiude su se stesso. Come l'anello che è. Come l'anello che siamo. Dentro cui trovano asilo tutti i dissidenti di questo immenso purgatorio tecnologico chiamato 'mass-market'.

Ma badate. Noi non abbiamo nulla contro l'allargamento del mercato. Noi non lamentiamo una lenta integrazione tra il videogioco e le arti figurative che nutrono il mercato del home entertainment.

Senza mass-market non avremmo avuto **Final Fantasy VII**, **Zelda: The Ocarina of Time**, **Metal Gear Solid 2**. Certi giochi non costano 2 euro, e senza prospettive di vendita milionarie non potrebbero esistere.

Ciò che non tolleriamo è la creazione intenzionale di un certo tipo di mass-market: un mass-market ignorante basato unicamente sul concetto di circonvenzione di incapace (di intendere e di volere). *"Mantieni il pubblico ignorante e continua a rifilargli spazzatura"*. Sembra questo il motto del mass-market attuale. Qualcuno si può innervosire se non riesce a terminare un gioco alla prima partita? E allora non perdiamo tempo con intricate intelligenze artificiali, prendiamo bellamente per il culo il giocatore facendolo sentire bravo: racing game che si terminano nel giro di tre giorni, *adventure* completabili senza mai assistere una volta alla schermata di game over, platform deglutibili tutti d'un fiato... perché dopodomani esce il sequel, non starai mica giocando ancora con "quello vecchio", vero?

Pausa. Time-out.

Fateci capire.

Ma come? Il principio su cui si fonda il mercato consumistico non è quello secondo cui l'offerta manipola e crea i bisogni del consumatore, generando essa stessa una domanda artificiale?

Softco dei miei stivali, create un gioco con i controcazzi, qualcosa che neppure il più lungimirante degli hardcore gamer di questa terra potrebbe mai immaginare, dopodiché bombardate il pubblico di pubblicità. E create il bisogno di questo gioco meraviglioso.

O Sapete solo vendere prodotti a base di figa?

Che razza di *market-readers* siete? Qui dentro non abbiamo nessun laureato in marketing e pubblicità, ma non occorre una scienza particolare per rendersi conto che una pubblicità tette-culo-munita attira più delle nostre facce in bianco e nero. È tutta qui la vostra scienza economica? Riuscite a vendere solo ciò che può essere corredato da una foto della Canalis? Cominciamo a capire perché il progetto del seguito di **Vagrant Story** è stato bocciato.

Meno male che qualcuno cerca ancora di astenersi da certe politiche osé. Nintendo, per esempio. Già, Nintendo, la quale però, ormai in stato confusionario, per cercare di vendere quattro copie di **Zelda** in più ne azzera letteralmente il livello di sfida. Suvvia, questi sono mezzucci da dilettante. Un po' come il 10/10 della rivista ufficiale stampato sulla cover della versione italiana. È perfettamente inutile proporre degli avversari lobotomizzati, perché tanto se uno non è capace di tenere in mano un pad non riuscirà mai a saltare di fiore in fiore e recuperare la Deku Leaf in cima al Deku Tree.

Sony domina il mercato con una console fabbricata con sputi e fondi di bottiglia, ci fa vedere i DVD verdi, ma con il software prodotto internamente è difficile che scada in politiche fool-oriented. **Ratchet & Clank** è quello che gli Inglesi definirebbero un titolo "challenging". Non un gioco difficile, non un gioco frustrante, semplicemente un gioco che pone delle difficoltà e invoglia il giocatore ad impegnarsi per la loro risoluzione.

Final Fantasy X è stato prodotto nel periodo economicamente più difficile della storia di Squaresoft, tramortita dal flop di **The Spirit Within** e da infruttuosi investimenti nell'online gaming. Un altro errore le sarebbe stato fatale. **FFX** non è il migliore degli ultimi quattro episodi della serie, ma probabilmente è il più impegnativo. E ha venduto alla

grande. Solo per la grafica? Ci crediamo poco.

Ma torniamo a Sony e ai suoi *second-parties*. **Grand Theft Auto: Vice City** ancor prima di uscire aveva 5 milioni di preordini. Ne ha venduti circa il doppio. Ed è un gioco assai tosto. Come dite? Ha venduto solo perché si può ammazzare chiunque e si possono investire le puttane dopo essersele scopate? Ma per favore! Quello è uno specchietto per le allodole. Quello aiuterà il tam-tam mediatico ingenerato da ogni prodotto che, furbescamente, fa della provocazione un efficace strumento promozionale. Rockstar lo sa e ci marcia sopra. Ma se l'ultimo episodio della serie ha fatto sfracelli *forse* è anche perché vanta un mission design entusiasmante e un'ineguagliata molteplicità del sistema di gioco.

In un mondo in cui è facile ipnotizzare il pubblico con la spazzatura, preferiamo un ottimo gioco travestito da spazzatura che non della spazzatura travestita da ottimo gioco. Bravi Rockstar Games, anche se il Renderware non lo sapete proprio usare.

Avanti il prossimo: **Tomb Raider**. Che cosa credete che abbia fatto la fortuna di questo gioco? Le tette di Lara Croft? Sbagliato. Il primo **Tomb Raider** è il monumento di level design più imponente della scorsa generazione hardware. E non era neppure un gioco facile, anzi.

Dopotutto anche la Jennifer Tate di **Primal** è gnocca, eppure tra due mesi ci saremo già tutti scordati del suo sodissimo posteriore avvolto in arrapanti pantaloni di pelle nera.

Che poi Lara Croft è brutta. Ha due labbroni orribili, il naso rifatto e le tette coniche. Non ve ne siete mai accorti? Poco male. Assai più grave è che non se ne sia mai resa conto Core, che dopo quattro seguiti uno più modesto dell'altro, tutti aggrappati ai capezzoli della siliconata Lara, ha sfornato quello che meriterebbe di essere l'ultimo episodio della serie: un gioco che esprime smarrimento, perché è il risultato maldestro di un'innovazione che non ha avuto luogo spontaneamente negli anni, ma che è stata inculcata senza criterio in un prodotto obsoleto oramai da un lustro abbondante. Goodbye Lara. Goodbye. I tuoi 50 chili di cosce e tette ora non sono altro che carne fresca per il nostro insaziabile Uroboro.

Insomma, noi non ci crediamo. Non ci crediamo che il gioco che vende debba essere per forza il gioco di bassa qualità.

Noi non rinneghiamo il mercato di massa. Noi rinneghiamo *questo* mercato di massa: un mercato che ha punito la Sega del Dreamcast e di **Shenmue**, e che sta premiando la Sega dei seguiti mediocri e delle conversioni inguardabili.

Il mercato può educare se stesso, basta che lo voglia. E se il marketing sa solo vendere porcherie e lasciare invenduta la qualità, significa che è ancora una scienza poppante inadeguata a una civiltà evoluta.

Il mondo è proprio alla rovescia, fratelli. Se state qui a prendere lezioni di marketing dal popolo di **Ring**, la testata più invendibile del pianeta, allora là fuori le cose vanno peggio di quanto paventassimo.

Mentre nelle fucine ringhiche si batte il metallo della rivoluzione, rifugiamoci ancora una volta nel nostro anello, coccolati dalle spire possenti dell'Uroboro.

È questa la nostra roccaforte, la nostra Underworld, la nostra Zion, il nostro Fosso di Helm.

È qui che trovano riparo **Ico** e **Yorda**, esiliati dal mass-market.

È qui che **I'karuga** può atterrare sicuro. Sia bianco che nero. In un ghetto di rifugiati non c'è posto per i razzismi.

È qui che i terremoti del bellissimo **SOS: The Final Escape** non fanno paura. Perché qui dentro è tutto un fremito.

È qui che sveltano le mura di Léa Mond, teatro di quel **Vagrant Story** che in Europa ha venduto meno di **Enter The Matrix** in una sola settimana.

È qui che si ragiona e si scrive di videogiochi. Con la passione di chi non chiede nulla in cambio, e con il retrogusto stomachevole di chi fa colazione ogni giorno a pane e letame.

Ring Ate. Burp!

a cura dei **Lettori di Ring**

[Ring è] **Amano76**

Oggetto: "Non ho capito, ma la scadenza [di Ring#8]..."

Testo: "...è il 15 di settembre o di ottobre?"

Mail di **Amano76** inviata alla mailing list redazionale alle ore 12:37 del 16/09/2003.

rING aWARDS 1.0

[Ring premia i migliori videogiochi dell'anno]

a cura di Ring

A dodici mesi dall'uscita del primo numero, possiamo dire senza timore di smentita che, videoludicamente parlando, questo è stato l'anno migliore di cui **Ring** sia stata testimone. Prima che il demone dell'alcool cancelli ogni ricordo dei mesi passati, **Ring** ha il coraggio di sedersi sulle panchine di un anonimo parco giochi, gli sguardi laconici, la matita all'orecchio e fogli di carta riciclata alla mano, è tempo di bilanci.

Per uno strano, inspiegabile motivo, l'essere umano ama premiare altri esseri umani; si diverte ad assegnare coccarde agli animali più ruffiani e arriva a venerare persino oggetti inanimati. Premiamo la miglior pellicola con una statua raffigurante un crash test dummy placcato in oro. Assegniamo premi Nobel alle ragazze più graziose. Diamo una corona e una fascia da Miss agli scienziati più brillanti. Stiliamo contest sui dittatori più feroci del secolo. E che dire di tutte quelle repliche degli MTV Awards?

Ma la perversione delle perversioni la raggiungiamo premiando i videogiochi, quando invece dovrebbero essere loro a premiare noi per tutte quelle centomila.

Pur deplorando questa attività, **Ring** non si è potuta sottrarre dall'organizzare il suo esclusivo **Ring Awards** - poter forti, *you know* - ma la rivista che costa sei euro meno di Videogiochi non ha certo seguito la massa mediatica con lesolite categorie stantie - "Premio Nobel per la Pace", pfui - o con premiazioni palesemente truccate - "Pierluigi Collina", pfui - né poteva affidare al popolo una decisione tanto complessa. Considerando la votazione democratica come una forma obsoleta di barbarie, **Ring** ha

stabilito le categorie, stilato le nomination ed infine deciso i vincitori per mezzo di una formula molto più potente: il dono che l'Uomo ha fatto a se stesso. Il litigio.

Amicizie sono state infrante, fidanzate hanno cambiato casacca, infantili ricatti - «Se *Super Mario Sunshine* vince anche un solo premio, abbandono **Ring**» - sono stati perpretati. Tutto questo per garantire una premiazione conforme con lo standard ISO 9004.

I **Ring Awards** non vogliono essere una pigra rassegna di titoli pubblicati nel corso dell'anno, quanto un'occasione per guardare al videogioco da prospettive analitiche diagonali, e di riconoscere il merito di chi ha avuto la testicularità di emergere sotto certi profili.

Ring premia il videogioco che sa accompagnare il progresso tecnologico a nuove soluzioni ludiche e comunicative. Perché il videogioco è più che un pancake fatto di grafica, sonoro e giocabilità.

Ring non premia l'innovazione tecnica a sé stante, ma il suo effettivo sfruttamento in chiave ludica e sessualespressiva.

Ring non si cura del **cosa** un gioco vuole comunicare al giocatore, ma premia il **come** questo messaggio viene sviluppato.

Ring non premia lo sfoggio gratuito di videomondi spettacolari, ma riconosce gli sforzi profusi nella modellazione di ambienti ludicamente stimolanti, nonché l'interfaccia elaborata per assorbire il giocatore nel Terzo Posto.

Insomma: **Ring** premia un po' chi gli pare, ma non senza le sue porche motivazioni.

In caso non foste d'accordo con i premi assegnati, se davvero volevate veder vincere quella merda di *Buongiorno notte*, aspettate a tagliarvi il prepuzio in segno di protesta: leggete di nuovo e con maggior attenzione la descrizione della categoria. Se ciò non dovesse bastare ad illuminarvi, potete sempre venire a protestare sul forum. Tratteremo con estremo rispetto le vostre stupide opinioni.

[Nota di Billy Crystal: Competono per gli Awards: tutti i giochi per console pubblicati nel mondo tra l'1 settembre 2002 e il 31 agosto 2003. Sono esclusi dalla competizione le conversioni di giochi già pubblicati nei territori PAL nell'anno 2001-2002. Partecipano alla competizione le conversioni di giochi usciti nell'anno passato ma pubblicati per la prima volta in Europa in questa stagione.]



Ma ciancio alle bande, che è tempo di premiazioni, di piantini, di abbracci, di grazie mammà, di siete stupendi. Si alzi il sipario. Iniziano i **Ring Awards 1.0!**

Ring-Gaudio Award

Per la miglior integrazione tra audio e gameplay. Per la più spiccata comprensione delle potenzialità ludiche del comparto sonoro.

NOMINATIONS...

- GTA: Vice City [PS2]

Billie Jean ritma l'ennesimo tour per questa feroce Miami by night. Il mambò di Tito Puente accompagna il mio ingresso a Little Haiti. Ma la radio di Vice City è ben più dei sette CD che ne compongono il soundtrack. Opportunissimi spot ci informano circa gli orari e le tipologie di competizioni che si tengono all'Hyman Memorial Stadium. Provvidenziali messaggi pubblicitari ci rammentano l'ubicazione del

più vicino rivenditore di armi proprio quando siamo a corto di munizioni. E ancora, divertentissime pubblicità concorrono a un clima generale di aperta autironia. Squilla il cellulare. Rispondo premendo L1 senza che l'azione di gioco si interrompa. Mentre passeggiavo per il lungomare di Ocean Drive all'altro capo della cornetta qualcuno mi ingaggia per una nuova missione. Risalgo in macchina e seleziono l'emittente

V ROCK. Volume a palla, piede che sfonda l'acceleratore. Con gli uzi infrango i finestrini della macchina diffondendo il suono degli *Iron Maiden* per tutta Washington Beach, e con il clacson tengo il tempo mentre semino il panico per le vie di Vice Point.

Il peggior crimine che si può commettere a Vice City è giocare a volume zero.

- SOCOM: U.S. Navy SEALs [PS2]

SOCOM presenta ciò che, a tutti gli effetti, segna il riconoscimento dell'audio quale possibile elemento interattivo ed interpretativo del VG. Non è una novità un videogioco in cui la componente audio abbia rilevanza sul gameplay, ma è inedito un così stretto connubio fra sonoro e controllo. Zipper Interactive, patrocinata da una Sony sempre più tesa alla sperimentazione, confeziona un prodotto in cui l'utente stesso partecipa alla costruzione dell'

insieme sonoro dell'avventura. Imparando gli ordini vocalmente tramite il set cuffie+microfono, il giocatore non solo amplia il proprio raggio d'azione/controllo (potendo usufruire più liberamente dei comandi del pad), ma partecipa anche attivamente al contesto diegetico del gioco. Il comando vocale non è quello di un giocatore *super partes*, è piuttosto una recitazione che il videoplayer mette in essere dietro lo schermo. La ricezione dei

messaggi vocali è inoltre relegata alla cuffia, mentre i rumori ambientali continuano a fuoriuscire dai consueti canali audio del televisore, ad ulteriore consolidamento di una esperienza realistica che rescinde con ferocia il tacito accordo "Io Giocatore - Tu Gioco". Con **SOCOM** il giocatore c'è dentro fino al collo e le numerose peccche del gioco non bastano a rinnegare l'importanza di questa conquista ludica.

– Zelda: The Wind Waker [GC]

Cinque anni fa **Ocarina of Time** stupiva per l'uso inedito che faceva dell'audio. Ocarina non ti faceva ascoltare la musica: te la faceva suonare. Quest'anno, **The Wind Waker** raccoglie l'eredità del predecessore e perpetua un'idea di gameplay dove l'audio ha pari importanza dell'arco e della spada. Link possiede la Takt of the Wind, la bacchetta del vento. Novello direttore d'orchestra, agita la bacchet-

ta per evocare note musicali, per comporre semplici melodie. Con un occhio al rispetto del tempo (un tre quarti, un canonico quattro quarti e un più impegnativo sei quarti) il gioco invita ad imparare semplici arie e ad usarle nella risoluzione degli enigmi. Stimola a suonare 'a orecchio', più che a leggere uno spartito. Ma **Wind Waker** è più di questo. **Wind Waker** svela percorsi nascosti grazie alla mu-

sica (Arcipelago dei Boschi, la ricerca del Korogu-Mozart), lega i combattimenti alla maestosità del soundtrack: nello scontro col fantasma di Ganondorf, sul finire dell'avventura, ogni colpo andato a segno imbastisce le note di una scala maggiore ascendente. Il colpo decisivo, infine, decreta l'esecuzione di un sonante accordo. Applausi.

Ed il vincitore è... **SOCOM: U.S. Navy SEALs!**

Ritira il premio: **Marcello Cangialosi.**

«Voi del Ring Team di **SOCOM** siete solo una massa di "guerrafondisti" dilettanti. Io e il buon Diego Cortese siamo un unico organismo senziente e vi negozieremo infilando bombe a mano su per il vostro colon. Perché dovremmo avere paura del Nemesis, che non riesce nemmeno a fare sedici milioncini a **Ikaruga**? E perché dovrebbero spaventarci Dan e Gunny (o Gun e Danny?), impegnati come sono a fare speciali su **Metal Gear** lunghi cento milioni di caratteri? Un consiglio: non sfidateci, o entrerete in una valle di lacrime!.»



! questa dichiarazione può non essere avvenuta.

Mouse-Graphic Award

Premio topografico per il miglior level/track design. Per la realizzazione di ambienti virtuali che valorizzano al massimo il gameplay che in esso si esprime e che da esso trae motivazioni.

NOMINATIONS...

– Metroid Prime [GC]

Esiste una corrispondenza agghiacciante tra valenza estetica e funzionalità al gameplay. Un connubio ideale che vegeta nel limbo nati o del videogiochi. Qualche volta capita che un vattelapesca qualunque ficchi la mano nel limbo e arraffi un po' di quella spaventevole simmetria. E così ci ritroviamo a giocare **Metroid Prime** su GameCube. **Metroid Prime** frutto dei misconosciuti Retro Studios e fiore all'occhiello della line up cubica. **Me-**

troid Prime che nel suo momento più ispirato – le rovine degli antichi Chozo – non fatica nemmeno tanto a frantumare tutto il level design dal 1958 ad oggi. Con buona pace di **Yoshi's Island**, **Mario 64** e **Devil May Cry**. Perché in **Metroid Prime** non esistono solo concezioni architettoniche basate sull'integrazione tecnologia/natura e illuminazione/pulviscolo. Esiste anche la Concezione Suprema, riflesso di quell'agghiacciante simmetria, e per

essa ogni magnificenza estetica deve accompagnarsi ad una morfologia che abbia nel gameplay la sua ragion d'essere. **Metroid Prime** rivela gradualmente l'intimo concetto del suo level design, rilasciando nuovi strumenti e svelando via via nuovi strati di gameplay. E tutto ciò mentre davanti agli occhi del giocatore va in scena uno dei più maestosi spettacoli che un VG abbia mai offerto.

– SOS The Final Escape [PS2]

Grattacieli squarciati longitudinalmente, cavalcavia traballanti, inondazioni inarrestabili. In **SOS The Final Escape** il level design non fornisce solo lo sfondo, il teatro dell'azione di gioco. La città in disfacimento è un incontestabile avversario con cui confrontarsi dall'Inizio alla fine dell'avventura.

[ScOsSa]Il ponte su cui camminiamo placidamente inizia a sgretolarsi sotto i nostri piedi.

[ScOsSa]Là dove sembra aprirsi una via di uscita dalle macerie improvvisamente crolla un'intera villetta.

[ScOsSa]Quello che fino a pochi secondi fa era un vicolo cieco socchiude ora un pertugio verso la temporanea salvezza.

Un level design che si riconsidera continuamente sotto gli occhi del giocatore appannato è un'assoluta novità. Stiver Island è una belva suicida in agguato, determinata a trascinare il giocatore nella propria autodistruzione non appena si rilassano i nervi, anche solo per ammirare lo spettacolo bello e terribile di un palazzo di dieci piani che si schianta al suolo.

– WRC II Extreme [PS2]

Gli occhi accecati, la mente annullata, ma le orecchie iniziano a sentire... a sentire quel ruggito sommerso. Come una statua gelosa dell'ora di punta, scalpitanti nell'attesa del momento in cui incassare l'acceleratore a fondo corsa, nel volere già essere lì, oltre il primo tornante, lungo un tratto montano scorbutico come solo i montanari sanno essere: scorbutici.

Come una statua dai vestiti arzigogolati. Un monumento alla potenza. La potenza del motore; la potenza della guida rabbiosa; la potenza del game design irretente.

Come le pieghe e gli interstizi del suo abbigliamento, la lingua d'asfalto si ingarbuglia, si inerpica lungo un pendio infinito. Quando il vuoto si apre, in quel vuoto ci getti anima e cuore. Le gonadi, invece, le tieni. A livello dello sterno. Più o meno dove dovrebbero stare. Più o meno.

E il vuoto si colora di nuvole, di cielo, e poi discesa. E nella discesa un serpente tortuoso quanto insidioso. È "el dia de la bestia", una bestia da domare. La magnificenza del track design di **WRCII Extreme** si rende allora visibile. Non la grafica abbaci-

nante. Non il fluire spigoloso dei tornanti. Non solo, perlomeno.

È la bellezza dell'impegno, perché è facile modellare una pista difficile, stroncare l'utente con rettilinei invitanti per poi massacciarlo quando meno se lo aspetta. Ma renderla impegnativa e appagante... quello è alla portata solo dei migliori.

Tra la velocità al ralenty delle nevi svedesi, tra l'imprevedibilità del fango anglosassone, tra la ghiaia greca, in tutti questi momenti c'è il sudore di chi, serrando il Dual Shock 2 tra le dita, proferisce un "fottuto bastardo", ma sorridendo.

Nomination, quindi, perché se è vero che ci sono racer che interpretano meglio singole sfaccettature del mondo dei motori (sul misto veloce, per

esempio, **Racing Evoluzione** si burla del titolo di Kenwright), **WRCII Extreme** incarna il track design del rally dalla R alla Y, con un eclettismo

totale e totalizzante. Qualsiasi cosa significhi. E a ragion veduta significa in modo completo e insuperato.

Ed il vincitore è... **Metroid Prime!**

Ritira il premio: **Samus Aran.**

«Grazie a tutta la redazione di **Ring!** Di solito sono un tipo di poche parole, e questo è oltremodo strano considerando che sono una donna, ma volevo esternare al mondo il mio sollievo per la riuscita di questo gioco. Quando mi giunse lo script dalla produzione rimasi decisamente perplessa. Vogliono fare un FPS?!, mi domandai. Avranno mica intenzione di tagliarmi fuori dalla parte? Fortunatamente non era questo il loro obiettivo, e quella troietta di Lara Croft verrà presto spazzata via dal mio Raggio Gelo!

«Mi congedo con una domanda: secondo voi questo esoscheletro mi ingrassa?»



Pensiero-Azione Award

Per la progettazione di nuove modalità di interazione con un mondo fittizio creato al computer. Per il sistema di controllo più efficace ed immediato.

NOMINATIONS...

– Metroid Prime [GC]

Molti non sono rimasti soddisfatti dai controlli di **Metroid Prime**. Molti hanno lamentato la delega che ha reso lo stick sinistro smistatore di armi, in luogo di controllore della visuale cui l'FPS l'aveva abituato. Eppure **MP** è un'opera massiccia. E parte del suo granitico spessore lo deve al sistema di controllo. Simmetrie e cromatismi (**Ring #6**): ad ogni attacco corrisponde un colore, ad ogni condizione di visibilità una direzione. I nemici saltano di status in status mutando il proprio colore, il giocatore passa di arma

in arma spinto da un immediato rimando cromatico e i nemici soffrono per l'abitudine di palesar vulnerabilità tramite mutamento di colore. E soccombono grazie allo stick C che non esita a fornire il giusto raggio nello spazio di un millisecondo. Parallelamente, le condizioni atmosferiche richiamano ai quattro punti cardinali. Adagiati sulla croce digitale stanno i quattro visori: a Nord il Combat, da usare durante l'azione. A Est l'X-Ray, per vedere tramite gli infrarossi. A Sud il Thermal, che rileva le fonti di

calore. A Ovest il visore Scan: grazie a tale aggeggio Samus ricava informazioni sull'ambiente, i nemici e l'eredità dei Chozo semplicemente guardandosi in giro e usufruendo della scansione a distanza. L'azione riflessiva proposta in **MP** non contrasta con la necessità di fermarsi per far vagare lo sguardo, ma trova sublimazione in questa geniale feature. Un piccolo passo per l'umanità, un grande passo per il Videogioco.

– Ape Escape 2 [PS2]

Kenshiro lo dice in continuazione: l'Uomo sfrutta una minima parte delle potenzialità del proprio cervello. Per migliorare in questa disciplina si può fare molto: ad esempio leggendo più libri, oppure smettendo di guardare il TG4. Ma soprattutto lo si fa giocando ad **Ape Escape 2**. Riuscite a guidare Hikaru con lo stick sinistro e nello

stesso tempo a dare input a una macchina telecomandata con il destro? Riuscite a far salire la scimmietta su per le corde dello splendido sottogioco ispirato a **Crazy Climber**? Riuscite a scansare con un salto una raffica di mitra sparata da una scimmia mafiosa, per poi avvicinarvi ulteriormente alla preda con un ulteriore salto in aria

e quindi a precipitare su di essa con preciso colpo di retino? **Ape Escape 2** inizia là dove **Ikari Warriors** era giunto. **Ape Escape 2** vi iscrive ad un corso di laurea in Ingegneria dei Controlli, con Master in game design. Alle lezioni c'è pure tanta figa.

– Z.O.E. The 2nd Runner [PS2]

Non vi è nulla di intelligente o intenzionale nel modo in cui il giocatore apprende a padroneggiare i controlli di **ZOE2**. Non più di quanto ve ne sia nel modo in cui Neo apprende il kung fu pappandosi un CD-ROM di mosse in *Matrix*.

Dopo alcuni minuti di ambientamento, guidare Jehuty diviene una funzione inconscia dell'organismo del giocatore. Scatto-spada-scudo-pallanergetica-scudo-scatto-affer-ro-roteotiro-spacco. Non è ben chiaro se sia il giocatore a stabilire una condotta bellica o se faccia tutto ADA dall'interno

della PS2. Quello che invece è chiaro è che il giocatore di **ZOE2** e il robot Jehuty, nel giro di dieci minuti, sono divenuti una cosa sola. E a ben vedere, una simile simbiosi è l'obiettivo ultimo di ogni buon sistema di controllo.

Ed il vincitore è... **Metroid Prime!**

Ritira il premio: **Marisa Tomei**, futura interprete del seguito di **Metroid Prime**.

«Sì, è vero: ho vinto l'Oscar come miglior attrice non protagonista solo perché sbagliarono a leggere il nome del vincitore. Ma adesso, con questo meritato Ring Award e l'impegnativa interpretazione di un'eroina in armatura, sottratta a quella cessa di Samus, nessuno potrà più dire che sono un'attricetta dai denti radi. MUHAHAHA! Cough, cough!»



Boss Hogg Design Award

Per le creature digitali di fine stage più visivamente appaganti e valorizzanti di un sistema di combattimento.

NOMINATIONS...

– Super Mario Sunshine [GC]

Lasciatecelo dire: il Calamarcio è geniale. Geniale per il nome. Geniale per il modus pugnandi. Geniale per le risate che induce nell'altrimenti triste giocatore. Il Calamarcio è un boss talmente figo che gli sviluppatori giustamente ce lo fanno affrontare tre volte.

E che dire della rotflissima pianta carnivora che fa i gargarismi? Uccisa dalla sua stessa boria.

E che dire di Gurenbowser affrontato sulle montagne russe degli Urali? Ogni boss di **Super Mario Sunshine** meriterebbe il suo personale spin-off...

Zone Of the Bowers.
Calamarcio Beach Volley.
Guillalillo Strip Poker.
Categnaccio: Symphony of the Night.

– Metroid Prime [GC]

Grossi, cattivi e bastardi. I boss di **Metroid Prime** attentano all'integrità psicofisica del giocatore esibendo carapaci coriacei e subdolo livore. Graficamente maestosi – meravigliosa la livrea del MetaRidley, intarsiata da lingue di metallo lucente – e ludicamente esaltanti, ogni strategia che conduca alla loro disfatta esige un ragionato utilizzo degli strumenti di

Samus; e fin troppo agguerriti nel mostrare gli artigli: il Pirata Omega, il MetaRidley, il Metroid Prime sfoggiano velocità e potenza infernali, capacità di rispondere agli attacchi e vitalità fuori parametro. Affrontarli è un tour de force a tratti sfibrante, ma abilmente congegnato: più che la forza e resistenza dei boss ciò che fa arrancare è la ricerca dei loro punti deboli. Ma

una volta messe a nudo le zone sensibili, la strategia vincente diventa vendetta dolcissima; l'affinamento della tecnica sublimazione dell'ego ed esaltazione dei controlli. Il definitivo prevalere conduce all'assunzione nel limbo dei condottieri in guerra contro un design grandioso e nobile...

– Ikaruga [DC/GC]

Tutto sommato non sono così grossi, e neppure troppo cattivi, i boss di **Ikaruga**. Nemmeno troppo facili, sia chiaro. Ma batterli è una cosa, 'come' batterli un'altra. Perfettamente allineati alla filosofia di gioco che permea ogni sessione distruttiva ("tendi alla Perfezione e prosegui oltre..."), anche i boss di **Ikaruga** concedono svariati approcci ludici, presentandosi come un problema dalle risposte multiple, soluzioni similari ma mai uguali. Il Giocatore Impacciato avrà un bel da fare nel tentativo di restare in vita,

cambiando colore di continuo per assorbire i colpi avversari. D'altra parte il Giocatore Capace sa che colpire l'avversario con proiettili di colore opposto è la via più rapida per la sua distruzione, con conseguente accumulo di un congruo tempo residuo (che verrà poi tramutato in punteggio bonus). Tuttavia, se il Giocatore Esperto sa bene che assorbire colpi equivale ad incamerare homing laser e punti preziosi, deve però simultaneamente mettere in atto una strategia che recuperi sul tempo impiegato. Ogni boss

di **Ikaruga** concede differenti approcci risolutivi, compresa la possibilità di lasciarlo fuggire alla fine del tempo (ma la via della Perfezione corre dalla parte opposta...). La varietà di soluzioni tendenti all'estrema ricerca dell'equilibrio fra massimo assorbimento e minor tempo d'abbattimento, fanno dei boss di **Ikaruga** un baluardo invalicabile per qualsiasi altro *villain* videoludico, troppo spesso ridotti a fantocci senza carisma e senza talento.

Ed il vincitore è... **Ikaruga!**

Ritira il premio: **Cryu**.

«Esiste un luogo dove il Metatron si assume in compresse come tranquillante. Esiste un luogo dove per conciliarsi il sonno si attiva il Devil Trigger. Esiste un luogo dove le limit break sono buffetti con cui cacciare le mosche. Esiste un luogo dove nell'adrenalina si rintraccia saltuariamente qualche residuo di sangue.

«Quel luogo sono i cieli di Horai varcata la soglia dei 16 milioni...
www.ikaruga-atari.net/e_sougo_n2.php»



Once-upon-a-time Award

Premio story-telling. Per l'originalità e l'efficacia delle soluzioni narrative impiegate e la loro integrazione con il gameplay.

NOMINATIONS...

– Project Zero [PS2/XBOX]

Project Zero non rappresenta una rivoluzione dei cliché narrativi del genere survival horror. Buona parte dello svolgimento della trama è affidata al ritrovamento di appunti e fogli di giornale da leggere a video, proprio come da tradizione Capcom. Eppure i misteri di palazzo Himuro si svelano al giocatore secondo percorsi espositivi inediti. Le facoltà extrasensoriali della protagonista le consentono di osservare dei brevi flashback di ciò che è accaduto in passato nei luoghi che sta

visitando. Queste visioni spesso si materializzano senza che il gioco venga interrotto, risultando più terrificanti rispetto ad un FMV, durante la riproduzione del quale il giocatore si sente al sicuro. Inoltre queste sequenze non portano mai a compimento la narrazione che iniziano [il romanziere è sorpreso da un fantasma; poi sarà riuscito a fuggire?]. Dopo qualche minuto in cui il giocatore brancola nel buio visivo (perso nei meandri del palazzo) e mentale (a interrogarsi sulla

risoluzione di ciò a cui ha appena assistito) irrompe una nuova visione o la presenza di uno spettro [il romanziere stesso] che svela indirettamente l'esito, solitamente drammatico, della precedente narrazione monca.

La tecnica narrativa adottata in **Project Zero** non brilla solo per originalità, ma anche per funzionalità al genere di storia e di emozioni che ha il compito di veicolare.

– Eternal Darkness [GC]

Anche le cose più banali possono risultare interessanti se raccontate nel giusto modo. **Eternal Darkness** narra di zombie, case infestate, occulto, mostri tenebrosi e donne in pericolo. Il che, nel mondo dei videogiochi, equivale in termini di interesse ad una chiacchierata in ascensore sulle mezze stagioni.

Ma immaginate di dover arrivare al vostro piano accompagnati da personaggi venuti da luoghi del mondo lontanissimi tra loro, da epoche diverse per giunta, e che ognuno sia in grado di farvi vivere la sua esperienza. Pen-

sate di andare in ascensore con un *Tarantino*, un *Calvino*, con il regista di *Sfide* e con *Baricco*. Capirete che anche una chiacchiera su quanto piove oggi potrebbe bloccarvi il cuore per le troppe emozioni.

Stiamo esagerando? Forse sì, ma resta il fatto che **Eternal Darkness** è uno dei migliori esempi di *story telling* che la storia dei videogiochi ricordi. **Eternal Darkness** si svela pezzo a pezzo, lasciando sempre qualcosa di sospeso, quanto basta per costringervi ad andare avanti. Ogni volta che si trova un nuovo documento per la casa

dei mostri bavosi non si può far altro che aprirlo, leggerlo, ed immergersi in una piccola storia che parte da lontano e finisce col farti scoprire cose che ti riguardano, che ti toccano. Che ti fanno salire un brivido su per la schiena.

Ed era tanto che non succedeva. Era tanto che non si restava col fiato sospeso solo ed unicamente per il modo in cui ci viene narrata una storia, per i suoi tempi così azzeccati da trascinare, da soli, attraverso tutta l'esperienza di gioco.

– Zelda: The Wind Waker [GC]

Elfetti, draghi, sorelle rapite, saggi da trovare, cattivi da sigillare, lettere da imbucare. Sembrerebbe tutto così stucchevolmente ridondante in questo nuovo **Zelda**, ma ecco che un quantum di cura in più nel reparto "intermezzi animati" garantisce quel tantum di tuffo al cuore in più che ti fa pensa-

re: ehi, in questo gioco l'ingrediente segreto è l'Amore.

Come non emozionarsi quando i Korogu, riuniti sotto l'albero Deku, intonano il loro concerto? Come non ridere durante la scena in cui Link, novello Guybrush, viene sparato con la catapulta della nave pirata, spiacciandosi contro il muro della fortezza

come una cacca sul vetro di un'auto? Come non esaltarsi per l'epicissimo duello finale?

Zelda ha sempre raccontato storie dai contenuti tri-semplici: forza, saggezza, coraggio, ma ha sempre saputo emozionare il giocatore come pochi altri.

Uno **Zelda** è per sempre.

Ed il vincitore è... **Eternal Darkness!**

Ritira il premio: **Alfred Hitchcock**.

«Buonasera. Volevo farvi notare come, in tutti e tre i nominati, il vostro affezionato regista della suspense faccia uno dei suoi tradizionali cameo: in **Project Zero** cammino alle spalle della protagonista leggendo una copia di *Consolemania*, in **Zelda** sono il riccone della casa d'aste, e avete presente, in **Eternal Darkness**, il libro in pelle umana? È la mia.»



Nojo-volevam-savoir Award

Premio alla miglior localizzazione: per la miglior traduzione, il miglior doppiaggio e il miglior adattamento culturale per il mercato italiano di un gioco sviluppato all'estero.

NOMINATIONS...

– Zelda: The Wind Waker [GC]

Arcifogli! I miei dispetti per questo ottimo esempio di localizzazione! Massimo Maietti e la sua fidanzata confermano la bravura dimostrata in Su-

per **Mario Sunshine** cimentandosi, questa volta, in una traduzione molto più complessa per mole di lavoro e qualità dello stesso. Tempi duri per

J.K. Rowlings se Maietti e consorte si butteranno nella narrativa per ragazzi...

– The Gateway [PS2]

Turpiloquio sfrenato, voci gravi e piglio recitativo d'altri tempi. In **The Gateway** traduzione e doppiaggio d'eccezione immergono il giocatore in

uno scenario malavitoso che ha poco a che vedere con la leggerezza inconsueta di **GTA**. L'eccellente localizzazione italiana corrobora l'impressione

di avere a che fare con un progetto concepito innanzitutto come un film, e solo successivamente infarcito di una sottile sostanza interattiva.

– Ape Escape 2 [PS2]

Bravi Giancinto Attanasio e Monica dalla Valle! Era dai tempi di Abe's O dyssee che non si vedeva un esempio di localizzazione tanto eccellente. In **Ape Escape 2** l'adattamento all'idioma di Dante è completo: dai testi, alle voci, alle scritte in-game. È stato perfino doppiato il personaggio segreto:

sbloccabile una volta terminato il gioco premendo L1 + "inizia partita". La qualità della traduzione si assesta su livelli medio-elevati, e stupisce per l'incapacità nel mantenere immutato il clima di demenzialità che serpeggia tra le righe del gioco SCEE. Per fare un esempio, ecco i nomi di alcune del-

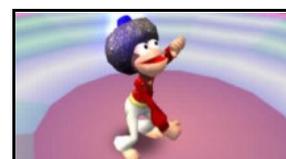
le scimmie che dovremo catturare: Sonnacchio, Pogo, Simmio Polo, Scimtom Cruise, Luke Scimwalker, Neil Scimstrong, Yoshi (!), Miyazaki, Pelvis, Patato...

Se avete parenti giovanissimi, **Ape Escape 2** è il regalo che li renderà felici.

Ed il vincitore è: **Ape Escape 2!**

Ritira il premio: **La Scimmia Rosa**.

«Desidero ringraziare tutti i tesorucci che mi hanno votato cantando la canzone che ho appositamente scritto per il mio boss-stage: «Vivere è semplice se solo vuoi/ se tu lo vuoi sei scimmia come noi/ basta sorridere senza pensieri sai/ è facile... provaci... forza dai!»»



Metodo Stanislaski Award

Premio *Espressività Facciale*. Per la miglior realizzazione di volti animati espressivi di stati d'animo di personaggi virtuali.

NOMINATIONS:

– Silent Hill 3 [PS2]

Silent Hill 3 non vi avrà coinvolto come gli episodi precedenti (insensibili), ma avete forse potuto resistere allo sguardo vacuo di Heater, un incredibile incrocio di paura e candore, rassegnazione e dolore, giovinezza già sfiorita e angoscia esistenziale? Non vi

hanno attratto le sue lentiggini, non vi hanno preoccupato i suoi occhi gonfi e disperati? E l'incapacità di comunicare di Douglas, non ha richiamato in voi un sottile senso di malinconia, non avete rivisto vostro padre nel suo sguardo spento, nella sua fronte cor-

rugata, nei suoi capelli bianchi e diradati? **SH3** colpisce nel segno e ci restituisce personaggi in carne e poligoni, capaci di assumere espressioni finora impensabili e di dire con un'occhiata più di mille parole. Non c'è solo nebbia da queste parti.

– Ratchet & Clank [PS2]

Ratchet si guarda attorno. **Ratchet** è perplesso, è esaltato, si liscia il pizzetto (che non ha). E **Clank** è la sua spalla. Alle sue spalle.

I personaggi che colorano le scene non interattive sono perfette macchiette per situazioni comiche altrettanto perfette: dallo scienziato timido/impacciato al supereroe sborone,

dal *patrone-ti-mondo-wanna-be* alla guardia grossa e stupida.

Buona parte della simpatia trasmessa da tutti i commedianti di **In-somniac** è data proprio dall'eccellente animazione facciale, dagli sguardi incuriositi, ingenui, convinti, sospettosi, dai sorrisi a 237 denti di **Ratchet** a dagli sguardi torvi del ricco, potente

ed incravattato cattivo di turno. Prima che un ottimo gioco **Ratchet & Clank** è una raccolta di scenette da *situation comedy*, e questa ironia di fondo che riesce a catturare così tanto il giocatore non poteva essere sottolineata in modo migliore.

Non saranno Totò e Peppino, ma sono proprio una bella coppia.

– Zelda: The Wind Waker [GC]

Quando vedo il volto di un Link determinato durante il duello con un boss, realizzo che non devo lasciarmi battere. Per questo non perdo mai. Non perché il gioco è facile.

Quando vedo il volto di un Link prossimo al coma perché l'energia è agli sgoccioli, realizzo che non devo perdere ulteriori cuoricini. Per questo non muoio mai. Non perché il gioco è facile.

Quando vedo il volto di un Link spensieratamente sorridente, con quell'espressione un po' così, capisco che l'omosessualità esiste anche nei mondi videoludici.

Ed il vincitore è... **Silent Hill 3!**

Ritira il premio: **Samael**.

«Sul mio conto sono state dette molte cattiverie. La verità è che ho sempre desiderato portare un po' di luce in questa triste cittadina. O perlomeno dei fari antinebbia. Voi mi odiate, lo so, ma allo stesso tempo sapete di avere bisogno di me, così come avevate bisogno di Jimmy Hoffa, Richard Nixon e Bombolo.»



Padre Pio Award

Premio *Iconografia*. Per la miglior caratterizzazione stilistica dell'immagine. (sono esclusi dalla competizione i giochi che adottano soluzioni grafiche cel-shaded)

NOMINATIONS...

– Panzer Dragoon Orta [XB]

Per la sensibilità artistica dimostrata. Per aver saputo coniugare la tradizione fantasy europea con quella orientale.

Per aver citato Moebius, Miyazaki e Otomo, pur mantenendo una propria integrità e originalità artistica.

Ogni singolo livello di **PDO** ricrea un ambiente unico nel panorama videoludico, mettendo in luce una straordinaria cultura del colore, della musica, dell'architettura.

Per l'amore e la dedizione dimostrata da SEGA nel creare un mondo inte-

ro nei minimi dettagli, tra sartoria, ambienti, flora e fauna.

– Ikaruga [DC/GC]

Così come su pochi mattoni di game design si è eretta la cattedrale ludica di **Ikaruga**, allo stesso modo il titolo di **Treasure** fonda il successo della propria estetica su un motivo semplice, universalmente noto, di rapida rappresentazione e comprensione. Il dualismo Bianco/Nero (ed il riflesso relativo Azzurro/Rosso) permeano in profondità gli strati visivi di **Ikaruga** rilasciando, via via che le schermate scorrono, dipinti infallibili ed evocativi.

Addizioni molteplici danno luogo a quadri sempre diversi, per quanto gli elementi grafici siano prevalentemente i medesimi; ogni astronave prende posto nella propria squadriglia disegnando sullo schermo tracciati bicromi che l'occhio esperto traduce in sequenze di attacco, una trama visiva dalla quale emerge nettamente il percorso di gioco, una simbiosa ludovisiva totalmente inedita nella maniera di presentarsi.

È poi l'incredibile variabilità dello stesso motivo grafico a colpire il gusto estetico di **Ring: Ikaruga** propone continue rivisitazioni della stessa coppia cromatica e le abbellisce con un mecha design ispirato di certo, ma anche gustosamente inusuale. E sullo sfondo momenti di silente poesia ambientale, dove un cielo rosato viaggia veloce sotto il ruggito della guerra.

– Silent Hill 3 [PS2]

Levelup esponenziale per i team artistici Konami responsabili della serie **Silent Hill**, ormai pratici di ambientazioni oscure e angoscianti. In questo terzo episodio la corruzione e il declino vengono sbattuti in faccia al giocatore senza pietà, con la violenza che

nessun film ha mai avuto. Sedie a rotelle che citano *Session 9*, muri scrostati e imbevuti di sangue, enigmatici esseri antropomorfi imprigionati in gabbie di ferro arrugginito che urlano e si dimenano, creature viscide che sembrano uscite dal peggior incubo di

Baker, iconografia cristiana stravolta e corrotta... **SH3** è un inno alla perversione, uno spettacolo terribile e sublime, un inferno visivo fatto di ruggine e carne. Puro estetismo industriale/apocalittico. Solo per stomaci forti.

Ed il vincitore è... **Ikaruga!**

Ritira il premio: **Nemesis Divina.**

«*Ikaruga* è ambrosia videoludica. *Ikaruga* è ritorno alle origini ma col senno di poi, con la cognizione e l'approccio saggio di chi conosce. *Ikaruga* è uno sparatutto verticale senza concessioni ludiche al 3D, senza agevolazioni per il casual gamer, senza compromessi di sorta. *Ikaruga* è "Pure Fucking Gaming", un manuale interattivo di approccio al gioco "duro" dove studio, applicazione e reiterazione sono indispensabili per sopravvivere.»

Miyazaki Award

Premio Cel-Shading. Per la miglior rappresentazione in grafica 3D animata di un disegno a mano libera.

NOMINATIONS...

– Naruto [GC]

Sorprendente. Mentre tutti puntano i riflettori su **Dragon Quest VIII**, profilatosi come il primo gioco in grafica poligonale a restituire il tratto iconico di un manga, **Naruto** lo brucia sul tempo. Volti che paiono ridisegnati 60 volte al secondo dalla mano di un artista nascosto dentro il TV, animazioni fluide come neanche nel miglior OAV. C'è del meraviglioso nella naturalità di

ogni fotogramma di **Naruto**, generato in tempo reale da una macchina, ma espressivo e pulito come se scaturito dalla matita di un disegnatore. La tavolozza tenue dell'hardware Nintendo e l'uso intenzionale di colori pastello rifiniscono un'immagine che, per espressività, pulizia e morbidezza, sovravanza l'impatto visivo di molti anime di recente realizzazione.



– Zelda: The Wind Waker [GC]

Dello stile grafico di **The Legend of Zelda: The Wind Waker** si è discusso molto prima della sua uscita. Come se fosse lecito discutere una scelta prima di poterne verificare i risultati, molti appassionati della serie riuscirono a mobilitare una raccolta di firme su www.petitiononline.com per convincere i vertici Nintendo a riconsiderare la decisione di adottare il cel-shading. Ma come si poteva facilmente intuire, gli uomini dietro al nuovo capitolo di **Zelda** sapevano esattamente quello che stavano facendo.

Zelda TWW è un mondo filtrato dagli occhi di un bambino. È un cartone animato, è un mondo tenero e facile in cui i peggiori nemici sono alla portata di un undicenne pieno di coraggio. È, insomma, assolutamente conforme allo stile del gioco. Non c'è

un momento in cui questa scelta stoni, o sia "di troppo".

Qualcuno lamentava la decisione da parte di **Nintendo** di rivolgersi ad una fascia d'età troppo bassa. Il cel-shading di questo **Zelda** è capace di attirare i bambini, è vero, ma nessuno ha detto che non ci sia un bambino anche dentro i super impegnati giocatori esperti, i gamer di vecchia data che ormai hanno visto tutto, i *number crunchers* imbarazzati di fronte alla impossibilità di dire, con esattezza, quanti poligoni si stiano muovendo in quella concitatissima carica di maiali guerrieri. Potrebbe attirare anche i bambini che si celano dentro chi, con i videogiochi, non ha mai avuto niente a che fare.

24 milioni di emozioni al secondo, in real time.



– Z.O.E. The 2nd Runner [PS2]

Dai rottami di un monumento dalle potenzialità sprecate (**ZOE**) si sprigiona una fiamma cel-shaded. Shuyo Murata, rampollo prediletto di Kojima, afferra l'incauto utente e le scaraventa di peso nel più riuscito tentativo di fusione tra videogioco e anime robotico. L'estrema velocità dell'azione e il poderoso sottofondo musicale mandano in berserk il giocatore, ottundendone la capacità di valutare razionalmente. Gli strabilianti effetti grafici in cel-shading (le meravigliose esplosioni

in primis) approfittano del varco creatosi e, applicati anche agli stessi mech, fanno nascere in lui il sospetto che troppe visioni consecutive delle 26 puntate di **Neon Genesis Evangelion** lo abbiano privato della facoltà di discernere la realtà dal cartone animato. In attesa che la (breve) campagna di **ZOE2** si concluda, la sua fidanzata dovrà accontentarsi di essere chiamata Rei Ayanami. O Ken Marinaris, a seconda del suo personale gusto in materia di seni oversize.



Ed il vincitore è... **Naruto!**

Ritira il premio: **Krusty il Clown.**

«Sono felice di essere stato invitato a questa manifestazione o veglia funebre.»

Packshot Award

Per l'illustrazione di copertina più rappresentativa dell'esperienza ludica e visiva offerta dal gioco.

– Breath of Fire V: Dragon Quarter

L'epica di **Breath of Fire V** si racconta in una cover attraverso l'abbraccio scoppiettante di tinte calde e tinte fredde. I due protagonisti sono ritratti l'uno avvinghiato all'altro, ma con lo sguardo e una mano protesa verso il giocatore. Perché la loro storia si compia invocano il suo intervento.

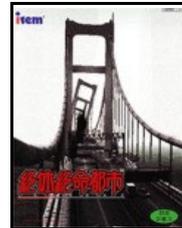


– SOS The Final Escape [PS2]

Cartolina dall'inferno. Un ponte sospeso spezzato e piegato su se stesso. Anticamera vertiginosa di una città devastata dagli effetti del sisma. Il rosso sangue del logo spicca doloroso sulle sfumature di grigio del panorama, le quali suggeriscono l'idea di una tragedia già consumata.

Il gioco più originale dell'anno vanta nell'edizione coreana la sua migliore

copertina. L'esperienza panicogenica che il giocatore vive nel budello urbano di Stiver Island è tutta lì, fotografata nell'agonia di un ponte di cemento che muore.



– Kingdom Hearts [PS2]

«Ci sono tanti mondi, ma tutti condividono lo stesso cielo - un solo cielo, un solo destino.»

Tanto bello sotto il profilo artistico quanto discutibile sotto quello del gameplay, **Kingdom Hearts** ha un altro grosso pregio: quello di comunicare emozioni con una semplice immagine o con poche parole. Illuminati da una

luna a forma di cuore, Sora, Riku, Kairi Paperino e Pippo cantano un inno silenzioso all'amicizia e alla paura di crescere. Nella pallida luce lunare, il vento trasporta pensieri e parole in tutti i mondi del creato. Fra i riflessi argentati della cover, ne leggiamo soprattutto uno: 'Speranza'.



Ed il vincitore è... **SOS The Final Escape!**

Ritira il premio: **Andy Warhol.**

«Ci piace. Ci piace un sacco la copertina di **SOS**. Ci ricorda di quando eravamo alla factory, io e Basquiat, a sparare criceti australiani contro una grande tela. Noi facevamo arte d'avant-garde, ma **SOS** ci distruggeva sotto ogni punto di vista, pur non facendo uso di criceti. Non apertamente almeno.»

Ed Wood Award

Per la regia virtuale più spettacolare e più congeniale all'espressione di un gameplay.

Ed il vincitore è... **Viewtiful Joe!**

Viewtiful Joe [GC] è essenzialmente un picchiaduro bidimensionale a scorrimento. Inquadrare l'azione che si dipana in un gioco del genere non è certamente un compito improponibile. Per questo la regia virtuale di **VJ** si diverte a complicarsi la vita all'inverosimile, rincorrendo il protagonista lungo percorsi ubriacanti, eppur mai diso-

rientanti. Non solo: **VJ** introduce una sensazionale forma di integrazione tra regia e gameplay, dal momento che i poteri Slow, Mach Speed e Zoom rappresentano l'ardita fusione tra un'azione eseguibile dal giocatore e la manovra registica adottata per riprenderla.



Ritira il premio: **Larry Wachowski.**

«Sono venuto io perché mio fratello è attualmente impegnato a cambiare sesso. Sono contento che la nostra innovativa tecnica di regia sia stata presa a modello da così tanti prodotti videoludici. Ipotizzo un futuro di film colmi di bullet-time, freeze-frame, mexican stand-off e... (oh, ragazzi, io non ce la faccio a scrivere ulteriori stronzate...)»

Press-start-to-skip Award

Per la sequenza introduttiva animata più efficace nel calare il giocatore in un particolare feeling di gioco.

Ed il vincitore è... **Mario Golf Toadstool Tour [GC]!**

Mario style a go-go. Dagli "oki doki" dell'idraulico pancione alle fiammate inaspettate di Bowser. Umorismo a valanga, culminante nella gag di Waluigi che una volta sul green continua a lambire la buca senza mai riuscire a mettere dentro la pallina.

Un'intro spassosissima, sorprendentemente lunga e ritmata per un Mario game, al termine della quale il giocatore si sente come se avesse già trascorso diverse giornate a divertirsi nei campi da golf del Toadstool Tour. Giù il cappello. In alto i baffi.



Ritira il premio: **Mario Bro.**

«Qualcuno ha del metadone? Avrei urgente bisogno di metadone!»

Neon Genesis Award

Per la realizzazione di un mondo digitale esteso, coerente e aperto al maggior numero di letture ludiche.

Ed il vincitore è... **Morrowind!**

Perfettamente usuali nell'ambito dei Personal Computer, i mondi virtuali persistenti (o pseudo tali) sono le chimere del circuito consolistico. Indubbiamente la questione è da sempre imputabile a limiti tecnologici, che proprio **Xbox**, in virtù del proprio hard disk, ha oggi permesso di aggirare. Non mancano certo esempi di intere città virtuali rappresentate senza l'ausilio di un disco fisso (le città degli ultimi **Grand Theft Auto**, per esempio...) eppure quello che **Morrowind** ha saputo creare è un ambiente sufficientemente credibile e autonomo, pur senza contare su una comunità online dietro di sé. Le terre di **Morrowind** ospitano un numero sterminato di individualità, ognuna con un corredo di

dialoghi e caratteristiche distintive. Centinaia e centinaia di abitazioni, decine di città e di dungeon e di templi e di sette e di gilde, tutto in **Morrowind** è vitale e la permanenza dei segni del nostro passaggio acuiscono la verosimiglianza dell'esperienza di gioco. I margini di miglioramento esistono senz'altro, ma in considerazione della sua presenza fisica, di una propria 'memoria storica' e dell'immane lavoro di accurato design sottostante (architettonico, morfologico, stilistico), **Morrowind** conquista una categoria che, negli anni venturi, vedrà certamente nuovi protagonisti farsi avanti (con un riferimento particolare alle nasciture città/comunità online).



Fartware Award

Al gioco che più ha disatteso le aspettative create durante il suo sviluppo.

Ed il vincitore è... **Primal!**

Se in questi **Ring Awards** esistesse una categoria per il miglior sfruttamento di un hardware, probabilmente **Primal** sarebbe in competizione con i migliori titoli dell'anno. Ma a **Ring** non piacciono i tech demo. Piacciono i giochi.

È un peccato che oltre ad una sensazionale colonna sonora e a un comparto visivo straordinario nessuno in Studio Cambridge abbia pensato di implementare in **Primal** anche un gameplay. Ma d'altronde non si può pensare sempre a tutto...



Ed ora, prima di arrivare alla premiazione che tutti stavate aspettando, cediamo per pochi istanti la linea alla regia...

[Ring è] Sfruttamento dell'immigrazione clandestina

«Appropò di Iconografia, oggi ho assistito anche a una decina di minuti di **ZOE2** in quel di Pergio. Giuro che non credevo ai miei occhi. Sul gioco non mi pronuncio visto che tanto lo prendo lunedì, ma cazzo, dal pdv iconografico è la cosa più sensazionale che io abbia mai visto. Avete presente **Rez**? Ecco, non c'entra un cazzo perchè **Rez** è una merda ^__^ No, scherzi a parte è incredibile. Luci, esplosioni, animazioni, effetti speciali. Non ci credevo. Se il gioco è come dice Amano pago un Albanese per pestare il tasto di fuoco come un forsennato mentre io mi godo lo spettacolo sdraiato su un'amaca con in mano una bibita.»

Cryu, a proposito della recensione di **ZOE2** (pagina 40).

Barbie-gira-la-moda Award

Per la personaggio digitale che meglio ha saputo alimentare l'immaginario erotico del videogioctoe che, in quano tale, non ha molte occasioni per frequentare donne vere. Award per il look, quindi. Award dedicato al gusto nello scegliere un vestiario sobrio ma trendy, semplice ma non semplicistico. Ancorato alla tradizione, ma proiettato verso il futuro.

NOMINATIONS...

Christie

La regina del sottovalutato **Tekken 4** delizia il giocatore con un completino tanto trendy quanto pratico per il corpo a corpo. Il fisico perfetto della lottatrice è valorizzato da un top americano nella forgia ma decisamente europeo per l'abbinamento dei colori, mentre le aperture laterali dei pantaloni rivelano una meravigliosa assenza di mutandine. Si tratta di un abbigliamento molto versatile: è sufficiente togliersi i guanti e bagnarsi i capelli per andare dalla palestra alla discoteca senza passare dal via.

Arcia Rinslet

Direttamente da **Chaos Legion** per gentile concessione dell'atelier di Versace, divisione videoludica, un completo settecentescamente sobrio nel suo palesare di pizzi e merletti, unito ad un lavoro decisamente nineties nel risaltare le forme del corpo. Le autoreggenti scure, unitamente a guanti d'altri tempi con bracciali in oro, ben si abbinano al gioco di colori bianco-giallo adoperato nei punti eroticamente più rilevanti. Un plauso per gli accessori: in particolar modo alla sciarpa a coda di cavallo e alle pistole intarsiate, che fanno tanto personaggio Square.

Vanessa Schneider

Modello numero 03: Vanessa!

PNO3 non sarebbe quel titolo mediocre che è senza il meraviglioso ostentare di costumi con i quali vestire la ballerina protagonista del gioco. Tra i tanti, abbiamo scelto questo completo in lattice con comode aperture in sede di glutei: poco indicato per sedersi sul marmo ghiaccio, ma altamente stimolante a livello visivo-tattile. Pelle a buccia d'arancia permettendo.

E la vincitrice è... **TUTTE E TRE!**

Dopo molte disussioni, non siamo riusciti a individuare una vincitrice: tutte e tre queste splendide creature manifestano, con il loro vestiario, una leggittima pulsazione per noi giovani.

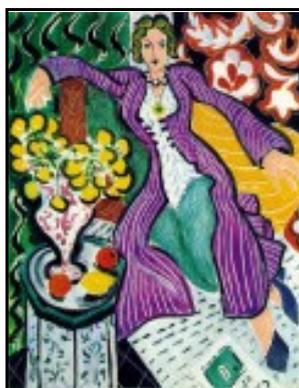
È quindi ex-aequo.

Ring intende in questo modo premiare l'intera categoria delle donne. È grazie alle donne che il videogioctoe può rincoglionirsi tutto il giorno spranzato sul divano di casa sua, con un aggeggio ergonomico in mano.

Sono le nostre madri, sono le nostre fidanzate, sono le nostre mogli, sono le nostre assistenti sociali.

A voi donne: il più grande mistero dei videogioctoe e dei fan di *Star Trek*, **Ring** dedica questo primo **Ring Awards** nonché il suo primo anno di pubblicazioni.

STANDING OVATION!



FROM MY EYES ONLY

[Dieci anni col dito sul grilletto]

di Gunny

effepiesse

Si stanno sullo stomaco fin da piccoli. Uno è grosso e cattivo, l'altro mingherlino ed introverso. Uno è il bulletto della classe, l'altro la personificazione di Milhouse dei Simpson.

Ed è giunto il momento della resa dei conti.

Il grosso ovviamente prende l'iniziativa: estrae il cacciavite e meccanicamente si dirige sull'indifeso occhialuto. Un flash: schermata di Quake3. Si ritorna al ragazzo con il cacciavite, che sembra confortato dall'improvviso ricordo. Con rinnovato vigore brandeggia lo strumento e avanza. Nella sua testa una voce metallica e grave approva con un perentorio "EXCELLENT".

L'occhialuto è sconvolto e chiede "Perché, che ti ho fatto?". L'energumeno, occhi stravolti dalla pazzia, bisbiglia "Devo farlo, o non passerò lo stage".

Senonché... un cane di grossa taglia salta il vicino steccato e immobilizza l'aggressore prima che accada l'irreparabile.

La scena si sposta nella vicina centrale di polizia, dove l'eroico animale viene premiato con un lauto pasto e scorticato di carezze. I genitori vengono a prelevare lo scioccato occhialuto, mentre l'aggressore ormai innocuo pronuncia le ultime minacciose parole: "Tornerò, te lo giuro...muahahah...mi basta ricaricare il livello... BUAHAHAHAH..."

Ciò che avete letto è, in estrema sintesi, la trama di una delle ultime puntate di Turbo - Poliziotto a quattro zampe, incentrata su una pericolosa gang di ragazzini violenti e appassionati di videogiochi.

Il Commissario Rex dei poveri, a dispetto del disgraziato cast, era una trasmissione piuttosto seguita e popolare, con discreti indici di ascolto.

Quella trasmissione dava cibo e lavoro a delle persone; ci sono dei modi più antipatici di guadagnarsi il pane, ne converrete.

La netta condanna espressa dalla puntata, per di più, non rappresenta niente di mai sentito. E che riferito agli FPS, va detto, sfonda una porta aperta.

Giocando a **Soldier of Fortune** mi è capitato più di una volta di scaricare lo SPAS12 sui testicoli di un nemico, constatando di persona il realismo della reazione: orribile, e in un certo senso fastidioso.

Ma ha poco senso fare distinzioni: che si tratti degli Skarj di **Unreal** o dei bot di **Quake3**, lo sparattutto in prima persona prevede l'**obliterazione** di oggetti poligonali semoventi passibili di sventramento e combustione.

Negli FPS la violenza è la primaria fonte di godimento per il giocatore.

Vi è qualcosa di profondamente animale nel modo in cui un tranquillo impiegato è in grado di tornare dal lavoro, dare un bacio assonnato alla moglie e passare la notte vomitando piombo.

Tramite il mouse, il fragger afferma **senza se e senza ma** la sua bestiale superiorità sull'ambiente 3d che lo circonda, con la stessa purezza d'intenti con cui il suo cane pisca su un albero: **"my house!"**, esultano i bot di Unreal Tournament 2003 tra un frag e l'altro.

Quando nella stanza del fragger irrompe la consorte, egli salverà frettolosamente e spegnerà il suo PC.

"Cosa stavi facendo, tesoro?"

"Oh... niente."

Questo ad ulteriore riprova della profondità del primitivo sentimento che anima il fragger.

Non è un'esclusiva degli FPS, questo è chiaro.

Ma finché a causare il carnaio è un altro di quegli oggettini texturati, ben visibile e distaccato dal giocatore grazie alla visuale in terza persona, non si ha la sensazione di distribuire veramente la morte.

Tu sei seduto qui. Lui sparaccia lì.

La prima persona fa la differenza: le tue mani sono lì ben visibili, l'arma che reggono attende fedele ed impaziente un tuo cenno.

E se le cose diventeranno movimentate, l'ultimo sguardo che i nemici lanceranno prima di essere abbattuti sarà indirizzato verso i tuoi occhi, filtrato sì e no dal 17 pollici.

Ma qui si entra nel campo della morale: quando un fragger è al lavoro, le maschere scivolano e i gusci si incrinano. E denudano una psiche che millenni di filosofia hanno solo iniziato a penetrare. Figuriamoci se mi sbatto io per cercare di comprenderla.

La morale è soggettiva e volubile, una palla al piede di cui mi libero all'istante.

Allora la premessa è una e una sola: questo articolo darà per scontata la vostra soddisfazione nell'**obliterare** i cattivi.

Con tutto il rispetto per il *Poliziotto a quattro zampe*.

Perché gli effepiesse?

Perché in un mondo videoludico ancora acerbo, le straordinarie potenzialità comunicative e ludiche della visuale in soggettiva, si manifestano soprattutto tramite gli sparattutto.

I giochi in prima persona sono a mio parere le più pure manifestazioni di quello che è forse uno degli obiettivi principali del videogioco.

Questo avviene in misura maggiore quando, tramite il videogioco, viene riprodotta e resa fruibile la maggior porzione possibile delle modalità di percezione che siamo abituati ad usare nel mondo reale.

Non credo sia un caso se, riflettendo su cosa potrebbe avvicinarsi alla definizione di videogioco totale, molti sono portati a pensare ad una realtà ricostruita a 360° attorno a noi, nella quale camminare ed agire senza che un'interfaccia veicoli e codifichi dei semplici movimenti delle dita.

Una realtà alternativa nella quale guardare liberamente l'universo ludico, muovendo la testa.

La differenza tra gli attuali giochi in soggettiva e un'esperienza di questo tipo è data dal balzo tecnologico richiesto, non da uno stravolgimento concettuale.

Non è nemmeno un caso che i giochi in prima persona siano i più adatti ad essere giocati all'interno di un sistema audio posizionale. La costruzione grafica di una realtà illusoria che simuli la vista giocatore agevola infatti l'allestimento di un mondo di suoni che ne coinvolga realisticamente l'udito.

Il controllo in terza persona di un personaggio visibile, come già sottolineato, avvicina l'esperienza videoludica ad una proiezione cinematografica; sappiamo tutti di quale complessità e fascino questi giochi siano capaci. Ma se andiamo a denudare quel filo che collega l'esperienza reale e quotidiana ad una sua perfetta simulazione, non ci allontaneremo per un istante dall'utilizzo della prima persona.

Qual è lo scopo di questo articolo?

Questo articolo propone una rassegna degli sparattutto più significativi della storia, senza alcuna pretesa di assoluta esaustività o completezza.

Il tentativo è quello di chiarire *cosa renda particolare* ogni esperienza, di stimolare una curiosità che porti a rivisitarla e interpretarla personalmente.

Cenni storici (1991-1997)

Wolfenstein 3D (Id Software, 1991)

Il destino esiste, e a volte pretende di esaudire i suoi capricci creando grandi idee e grandi cervelli per contenerle.

Il cervello di John Carmack era piuttosto grande già dodici anni fa, ed ebbe modo di creare un gioco che aprì la pista.

Il team capitanato dall'occhialuto programmatore, reduce dal successo si **Commander Keen**, creò semplicemente il primo FPS della storia.

In questo gioco John Blaskowitz, agente americano di origine polacca, riceve nel 1943 il disperato incarico di penetrare nel cupo castello di Wolfenstein e indagare su misteriose attività paranormali condotte dalle truppe del Terzo Reich.

Di 'sparattutto 3d' non si può ancora parlare. L'assenza dell'asse Z lo impedisce. La mira è infatti limitata al solo asse orizzontale, i nemici sono semplici sprite e il gioco funziona sulla base del classico meccanismo 'trova la chiave e sblocca la porta' (meccanismo peraltro attualissimo, per quanto lo si tenti di occultare tramite espedienti grafici).

La sensazione di essere circondati a 360° da un ambiente ostile, ad ogni modo, era stata trasmessa per la prima volta.

Quella pistola nella parte bassa dello schermo fece scuola.

Parte il ceppo 1: **pure shooter**. Ferro e fuoco. Avanza e spara.

L'emozione di questo primo ceppo è trasmessa dalla semplice obliterazione, accompagnata al limite da un piccolo spavento alla comparsa di un nemico più cattivo dello standard. Elemento caratterizzante del **pure shooter**: la frenesia.

Doom (Id Software, 1993) + Doom2

L'evoluzione della specie: palette di colori perfezionata, bitmap migliori, gore in quantità industriale. Un marine solitario deve massacrare legioni demoniache che minacciano di annientare la razza umana.

Il **pure shooter** ha compiuto un balzo in avanti, ma la bambinesca frenesia di Wolfenstein 3D è del tutto scomparsa.

Lo schermo per la prima volta comunica paura: sbucando dagli angoli, l'avversario genera sorpresa e incute terrore.

La natura bidimensionale di ambienti e nemici impedisce di parlare di 'full 3D', per quanto l'introduzione della mira lungo l'asse Z restituisca un'illusione di tridimensionalità, e per quanto i livelli presentino un limitato sviluppo verticale.

L'impatto emotivo del gioco accende i primi vespai di polemica; nascono le prime leggende urbane: la più famosa vuole che il corpo dei Marines acquisti i diritti di **Doom II** per creare un simulatore di tiro istintivo.

Carmack sorride compiaciuto. La sua nuova creazione ha anche avuto due effetti di larghissima portata: l'avvento del multiplayer-FPS e la nascita del mod.

La prima innovazione consentiva di stabilire una LAN di quattro giocatori o di giocare un testa a testa tramite modem con un altro utente all'altro capo del mondo.

La seconda faceva nascere quel fenomeno di partecipazione collettiva alla creazione videoludica destinato a produrre gemme come **CounterStrike** o **They Hunger**.

Duke Nukem 3D (3D Realms, 1995)

La premessa narrativa è la stessa di **Doom**. Cioè assolutamente inutile: alieni cattivi. Lo stato d'animo che la simile situazione produce è invece opposto.

Sono in un bar mezzo devastato. Sul palco, uno sfigatissimo gruppo rock divorato dagli alieni. Salgo sul palco, premo il tasto usa. Il Duca afferra il microfono e intona uno stonatissimo 'Born to be wild'.

Donnine nude dappertutto. E il Duca le incita allo spogliarello. Vado nel bagno del succitato bar, e il Duca svuota la vescica con grande soddisfazione. In **Duke3d** il gore viene impugnato dai programmatori e trasformato in uno strumento di ironia e fanciullesco divertimento. La sensazione che il gioco comunica è la stessa che si prova guardando 'l'Armata delle Tenebre' di Sam Raimi.

Duke 3d inaugura una categoria definibile **trash shooter**: **Serious Sam** è l'ultimo ritrovato in materia. Elementi caratterizzanti: demenzialità e autoironia.

Quake (id software, 1996)

Il primo capitolo della saga tellurica è da ricordare innanzitutto per una straordinaria rivoluzione tecnica.

Il primo capitolo della saga tellurica rimarrà nella storia come il primo sparatutto interamente poligonale. L'ambientazione horror-techno-gotica agevola la sensazione di tensione ereditata da **Doom**.

Senza troppe metafore, il gioco sbatte in faccia al giocatore un minestrone satanico che distorce e deforma tipici elementi della simbologia cristiana, sfondando la barriera dell'*etico* e dell'*accettabile* come un jet sfonda la barriera del suono. Il postbruciatore del caso è la musica del poco conritto Trent Reznor. In effetti, questo graffiare e provocare i fondamenti religiosi della morale americana andò a tutto vantaggio di un immediato successo commerciale, secondo una prassi oggi inflazionata (Marylin Manson in questo senso può essere inteso come un *expansion pack* di Quake).

L'arsenale è in linea con le precedenti produzioni targate Id, mentre *l'enemy design* tende ad accantonare il gore fine a sé stesso, puntando su creature meno brutali ma più inquietanti: basti pensare al boss finale, Shubb Niggurath, un disturbante involucro di carne pallida che forse in **Doom** avrebbe avuto in paio di chaingun sul braccio e una sorridente dentatura. Più aggressivo ma anche più rapportabile al conoscibile, e di conseguenza meno spaventoso.

Quake2 (id software, 1997)

Quake2 è il gioco che spalanca definitivamente le porte del multiplayer, generando una quantità mastodontica di mod e consentendo lo svolgimento dei primi tornei online regolamentati e sponsorizzati.

L'arsenale bellico è un ulteriore perfezionamento di quello che si tramanda da **Doom**, con l'introduzione del leggendario Railgun, l'arma d'elezione per i maghi del mouse che infestano le arene online.

L'ambientazione volta le spalle alle tendenze medioevali e punta decisamente sulla fantascienza. La missione è ripulire il pianeta dai terribili cyborg Strong. Dettaglio: il pianeta è il loro.

Homo Homini Railgun (1995-2001)

A quando è possibile datare il momento in cui gli FPS, per la prima volta, hanno dato un'occhiata al mondo videoludico che li circondava?

Probabilmente si può parlare della metà degli anni '90'.

È il periodo a cui segue la nascita dei cosiddetti FPA (first-person adventure), con i quali si assiste all'allontanamento del genere dai lidi dell'FPS classico e l'inizio della cannibalizzazione di idee, soluzioni ed influenze estranee al concetto di 'pure shooter'.

Sparatutto 'mettici'. Fusioni con adventure games, RPG, strategici.

Le soluzioni ludiche raggiunte sono complesse, in quanto i problemi che esse devono risolvere sono a loro volta complessi. Per agevolare l'immersività in un

contesto che non sia un carnaio ingiustificato, è necessario architettare situazioni che vadano oltre la semplice attività blastatoria: l'interazione con i PNG, per dirne una.

È una caratteristica che si considera tipica degli RPG. Ma se un game designer desidera creare un contesto davvero convincente, dovrà implementare tale possibilità.

Si può discutere se questo fatto sia da considerare un vero e proprio sfruttamento di influenze esterne, o se sia l'FPS in sé ad espandere le proprie caratteristiche: d'altra parte, se due diverse tipologie di giochi, FPS ed RPG, puntano alla rappresentazione di un contesto simile (mondo reale, mondo fantascientifico, mondo fantasy), le soluzioni alle quali giungeranno saranno in linea di massima convergenti.

sono ormai tantissimi i giochi in terza persona che prevedono anche una modalità in prima persona, per una semplice questione di praticità di controllo in ambito tridimensionale.

Sono molti anche i giochi che FPS non sono, ma che possono agevolmente essere giocati in soggettiva e con l'armain basso a destra (come **Morrowind**).

Qui ci si limiterà a parlare di quei giochi che si è comunemente portati a definire 'sparatutto', tralasciando altri giochi che, anche se giocati in soggettiva, hanno poco a che vedere con il genere trattato (la serie di **Lands of Lore**, ad esempio).

System Shock (Looking Glass, 1995)



Quasi tutti i fanatici di FPS (me compreso) ritengono **Half-Life** il top della categoria. La ragione è semplice: è stato il primo a inserire in un FPS una trama e un'atmosfera cinematografica.

Ma per quanto grande sia, **Half-Life** non è stato il primo.

System Shock esce in netto anticipo sui tempi, e ne paga il prezzo. L'anno del lancio è lo stesso di **Duke3d**. Il gioco è un altro pianeta. Le vendite anche, ma in negativo.

Capita a chi inaugura una rivoluzione. L'eredità di **System Shock** è pesantissima e fondamentale per comprendere l'evoluzione del genere.

Nel 2072, la potentissima TriOptimum Corporation costruisce la struttura scientifica lunare 'Citadel City', governata da una potentissima intelligenza artificiale denominata SHODAN, la cui libertà di azione è frenata da segretissimi sigilli di restrizione etica.

Lo sfortunatissimo errore di un impiegato di nome Edward Diego, aiutato da un hacker, causò la rimozione di tali sigilli. In un istante Citadel City si trasforma in un inferno. Nel giorno di un nanosecondo SHODAN concepisce, programma e attua un piano per sterminare tutti gli occupanti di Citadel City.

Nei panni dell'hacker amico di Edward Diego, ci troviamo ad affondare la mostruosa intelligenza artificiale, che non cessa mai di parlarci attraverso le migliaia di schermi presenti a Citadel City, ricordandoci quanto siamo piccoli, deboli e 'organici' innanzi alla sua infinita potenza.

Il gameplay è una rivoluzione senza precedenti: la capacità di personalizzare il nostro hacker è al livello dei migliori RPG. L'elevata digitalizzazione delle stanze e dei corridoi di Citadel City è uno squisito pretesto che i Looking Glass usano per edificare un gameplay basato sulla manomissione, su un'interazione con l'ambiente che non è più di tipo puramente distruttivo.

Il tratto più sensazionale è la possibilità di entrare fisicamente nel sistema informatico, aprendo porte bloccate, rubando informazioni classificate o reindirizzando contro i nemici i sistemi difensivi dell'installazione. Il tutto tramite un peregrinare in soggettiva attraverso i dati e i sottoprogrammi della massa di sistemi elettronici che governano Citadel City.

Mentre girovaghiamo per i suoi *cluster*, SHODAN ci minaccia, e se insistiamo nel tentativo di modificare il software, manda delle ondate di cyborg per farcela pagare. L'esperienza è terrificante, la sensazione di essere sempre osservati con pietà e divertimento da questa entità semidivina è allucinante.

System Shock è un lampo nel buio, dal quale i più celebri **Unreal**, **Deus Ex** e **Half-Life** attingeranno a piene mani.

Jedi Knight (Lucas Arts, 1997)



Il gioco comincia a Nar-Shadaa, la Città Verticale. Impersoniamo Kyle Katarn, che nel prequel (l'ottimo **Star Wars: Dark Forces**) era un mercenario al soldo delle forze ribelli.

Stiamo parlando con un informatore, che ci sta dando qualche dettaglio circa l'uomo responsabile dell'uccisione di nostro padre. Ovviamente la cosa va a finire male, e ci ritroviamo a dover rincorrere le informazioni che cerchiamo in giro per la città. La prima cosa che salta agli occhi è la grafica: è brutta. O almeno, è inferiore al campione in carica, **Quake2**. La seconda cosa a risultare evidente è che mi sto divertendo molto di più. Non c'è sangue e non c'è gore, ma il gameplay non ne risente. Le epiche musiche della serie fanno da sottofondo a una curiosa esplorazione della città, terminata la quale otteniamo qualche informazione: l'assassino si chiama Jerec, è cieco, ed è un Jedi oscuro.

Kyle Katarn fa ritorno a casa, e vi trova la spada laser che il padre aveva lasciato lì per lui, temendo di non potergliela più dare personalmente.

A questo punto il gameplay si arricchisce di un elemento fantastico, che rende l'esperienza completamente appagante: i poteri della Forza.

Le alternative tattiche durante l'avanzata nel gioco non si contano. Le guardie si possono uccidere con un blaster, affettare con la spada laser, strangolare con la forza o semplicemente ingannare con un Mind Trick (*"Non c'è bisogno che vi mostriamo i documenti... questi non sono i droidi che state cercando..."*). A ciò si aggiunge un ulteriore sviluppo rispetto ai canoni prefissati: il boss. I nemici di **Jedi Knight** (discepoli di Jerec), oltre oltre a risultare discretamente ostici vantano una caratterizzazione invidiabile e una varietà di tecniche che impongono una diversa strategia ad ogni scontro.

La trama non molla la presa per un attimo, toccando vette geniali quando pone la scelta finale a Kyle: passare o no al Lato Oscuro. Solo a quel punto diviene evidente l'utilità di uno strumento fino a quel momento abbastanza ignorato.

In **Jedi Knight** esiste un indicatore che descrive la moralità con la quale state attraversando il gioco. L'uccisione di civili disarmati o l'uso di tecniche malvagie lo fanno precipitare. L'approccio stealth e incruento lo fa innalzare.

L'indicatore decide per voi al momento della scelta, a seconda della condotta che avete tenuto nel corso del gioco. E per la prima volta in un FPS, ci sono due finali diversi: nel primo Kyle ricorda suo padre con orgoglio e nasconde per sempre l'ubicazione della Valle dei Jedi, il cui immenso potere stava per essere usato da Jerec.

Nel secondo Kyle annulla ogni sua traccia di umanità, usa il potere della Valle e diviene il nuovo Imperatore.

La visione del filmato finale in cui Kyle si siede sul trono di un nuovo palazzo imperiale con una luce diabolica negli occhi, attorniato da migliaia di Stormtroopers che marciano al ritmo dell'Inno Imperiale, produce uno strappo doloroso con il personaggio al quale ad un certo punto il giocatore si è inevitabilmente affezionato.

007 GoldenEye (Rare, 1997) di Cryu

La vita è strana. Negli anni impari a diffidare dei giochi su licenza, soprattutto se cinematografica, e all'improvviso ti ritrovi tra le mani quel **007 GoldenEye** che sarebbe rimasto per parecchi anni a venire il miglior FPS su console.

Pubblicato solo su Nintendo64 nel 1997, **GoldenEye** ha fatto storia per un'infinità di motivi. Uno su tutti, la feature che ha rivoluzionato le dinamiche di combattimento del genere: il fucile da cecchino.

Laddove lo shooting in prima persona era sempre stato una doccia di piombo entro cui destreggiarsi furiosamente, **GoldenEye** introduce un'arma che consente di colpire il nemico prima ancora che questi si avveda dell'esistenza dell'agente 007. Un colpo alla testa, e la vittima si ritrova al cospetto dell'Onnipotente senza neppure aver avuto il tempo di raccomandarvi la propria anima. Non una semplice arma in più rispetto al passato, il fucile con mirino telescopico è il manifesto di una nuova filosofia di gioco, è il lasciapassare verso territori ludici ancora inesplorati dal genere FPS. Il giocatore agisce su uno scenario ancor prima di giungervi. Le incursioni stealth in

prima persona d'ora in avanti potranno contare sull'arma che ne esploderà il potenziale ricreativo.

La consapevolezza di aver implementato qualcosa di assolutamente innovativo, è testimoniata dal fatto che Rare confezionò scenari su misura per quest'arma: interminabili corridoi, lunghissime dighe, vaste pianure innevate punteggiate di torrette di vedetta. Tutte conformazioni che consentono l'avvistamento, lo studio e l'eliminazione dell'avversario dalla lunga distanza. Tuttavia non mancano all'appello situazioni più claustrofobiche, finalizzate a diversificare un'offerta ludica altrimenti carente sotto il profilo dell'adrenalina. Perché le sparatricie a bruciapelo in **GoldenEye** non si fanno certo desiderare.

A sfaccettare ulteriormente una struttura di gioco già variegata, concorre un mission design imperniato sul completamento di obiettivi di varia natura, piuttosto che sul banale raggiungimento dell'uscita di ogni livello previo annientamento delle forze nemiche.

Trattasi di obiettivi singolari, stimolanti, concepiti con un occhio di riguardo ai possibili usi dei bizzarri gadget in dotazione all'agente 007. Si varia dall'interruzione di un ponte di comunicazioni radar alla liberazione e scorta di un ostaggio, dalla distruzione a mezzo C4 di determinate risorse belliche al *rendez-vous* con un alleato.

Tutto questo riuscendo a ricreare con sorprendente fedeltà gli scenari e le situazioni del film di ispirazione. Uso del carro armato compreso.

Non solo: **GoldenEye** è il gioco in cui si spara alle telecamere di sorveglianza molto prima che la stessa idea potesse balenare nella mente di Solid Snake. **GoldenEye** è la tomba del giocatore incauto. Di quello che fa irruzione in un laboratorio militare senza prima freddare la sentinella appostata dietro la finestrella di vetro del portone di sicurezza. Di quello che, sorpreso in un vicolo cieco, non pensa ad aprire un armadietto e utilizzarne l'anta di metallo come scudo dal fuoco nemico. Di quello che imbecca un corridoio senza prima farsi un'idea precisa di chi lo pattuglia e del posizionamento delle autoguns di sicurezza. Perché **GoldenEye** è anche un gioiello di intelligenza artificiale. Sotto gli effetti soporiferi della ronda, le guardie si staccano pigre. Un attimo dopo - avvistato l'intruso - si scapicollano verso il pulsante dell'allarme per convocare plotoni di avversari avvedutissimi, che prima di colpire cercano rifugio nelle strutture del fondale, per poi ricavarci ineludibili traiettorie di attacco mediante repentine capriole al suolo.

A supporto del tutto: un sistema di controllo che calzava come un guanto all'ardito pad del Nintendo64, il cui precissimo stick analogico consentiva performance balistiche da autentico cecchino, e il cui tasto Z restituiva la sensazione tattile della pressione di un grilletto.

Inventore dello sniper mode, crocevia fondamentale del percorso evolutivo del genere FPS in FPA, miglior gioco su licenza nella storia dei videogame, **GoldenEye** è superiore anche al recentissimo **Time Splitters 2**. Laddove nel multiplayer il titolo Eidos non teme rivali, nello story mode emula i fasti di **GoldenEye** senza eguagliarne il coinvolgimento, la straordinaria profondità, la corposa

longevità e soprattutto la ragionatissima progettazione dei livelli. E questo nonostante **TS2** sia figlio di quei Free Radical che un tempo militavano nei ranghi di Rare. La stessa Rare che sei anni fa portò il sorprendente **GoldenEye**.

Unreal (Digital Extremes, 1998)

Momento 1: non c'è un filmato, non c'è un testo. Il gioco comincia senza troppi fronzoli. La prima cosa che faccio è guardarmi attorno: sono all'interno di una stanza dalle pareti metalliche e avvolta dalla penombra.

Aggiusto un attimo il sistema di controllo e comincio a gironzolare. Mentre cerco degli indizi che mi facilitino la prosecuzione del gioco, mi accorgo di una cosa: la grafica è sensazionale. Tecnicamente il gioco scava un fossato rispetto alla concorrenza. Le textures poi... lasciamo stare le textures. Ho trovato un libro sul pavimento. Comincio ad ottenere qualche informazione sulla mia situazione. Mi trovo su un'astronave, la Vortex Rikers. E' una nave prigioniera, e io sono un detenuto. Sempre che ci sia qualcuno in grado di detenermi, mi dico guardando i cadaveri che mi circondano.

L'attraversamento della nave prosegue in modo piuttosto teso, e da altri log apprendo che la mia nave ha effettuato un atterraggio di emergenza sul pianeta Na Pali, risucchiata da un misterioso campo magnetico. Imbocco un corridoio strettissimo, che stando alle indicazioni dovrebbe essere un'uscita d'emergenza...

...e arrivo all'esterno. Non riesco a credere a quello che sto guardando. Mi trovo all'esterno dell'astronave, e davanti a me c'è una valle verdeggiante. La vastità del panorama è sconvolgente. La musica esplose in tutto il suo fascino, ed è la prima volta nella storia che la colonna sonora di un FPS non sfugirebbe in una pellicola cinematografica. Mi sembra quasi di avere la pelle d'oca sentendomi accarezzare da un vento che in realtà non esiste.

Dei maestosi rapaci solcano il cielo; un gruppo di strani coniglietti bipedi brucia l'erba pochi metri alla mia destra; una cascata color turchese alimenta uno splendido lago, cento metri al di sotto di me che da un dirupo lo ammirò.

Mia madre ad un certo punto entra in camera e mi propone di andare in vacanza in Corsica con il camper.

Guardo lei, guardo lo schermo. Guardo lei, guardo lo schermo. Poi rispondo un po' come Paolo Conte: "ma v'è in vacanza, vacci tu..."

Momento 2: sono uscito vivo per miracolo da un'altra astronave precipitata, la ISV-Kran. Mi sono teletrasportato in una radura misteriosa, una specie di avvalamento circolare cinto da una catena di altissime montagne. Come spesso accade in **Unreal**, mi guardo attorno sconvolto. E' notte, e sopra di me ammiro un meraviglioso cielo stellato. Il livello in questione ha la particolarità di contenere il pezzo più bello dell'intera colonna sonora, che aggiunge mistero e fascino ad un panorama già da cartolina.

Succede una cosa straordinaria, che non mi accadrà mai con un altro videogioco: passo una ventina di minuti a guardarmi attorno usando il mouse, completamente appagato dalla sensa-

zione. Oltre la catena di montagne riesco ad intravedere una cima più alta delle altre, una specie di enorme dito di roccia che svetta, a diversi chilometri da dove mi trovo: è la Sunspire, il monastero dei Nali. E stavolta non resisto. Inserisco la cheat del volo e decollo per raggiungerlo. I nemici in basso mi vedono e sembrano contrariati, ma me ne frego. Se avessi modo gli consegnerei pure le mie armi, tanto non fanno che occupare un buon ottavo dello schermo, intralciando la visione paradisiaca. E chi se ne frega di friggere, io sto volando...

Unreal è fatto di momenti come questi. Sì, perché se consideriamo il gioco come FPS in senso stretto non è che sia poi così eccelso: l'arsenale è pieno di armi piuttosto inutili come il GesBioRifle o il Razorjack, ed i nemici, per quanto ostici e intelligenti, proprio non riescono a fare paura (se si esclude il terrificante Titan). La quantità di avversari, peraltro, è piuttosto ridotta rispetto allo standard dei vecchi prodotti Id.

L'avanzamento si risolve, in sostanza, in una lunga serie di duelli uno-contro-uno, intervallati dalla contemplazione scenografica e dalla degustazione del *sense of wonder*.

Che sia un pregio o un difetto lo decide la personale attitudine dell'utente finale: ma è innegabile la presenza di alcuni momenti in cui il gioco riesce davvero a spezzare la consapevolezza della finzione, e a trasmettere l'illusione di trovarsi effettivamente su un pianeta bellissimo e selvaggio.

Half-Life (Valve Software, 1998)



MATERIALI ANOMALI

"Benvenuti nel sistema di trasporto interno dei laboratori di Black Mesa"

La scritta **'Half-Life'** è appena svanita, e quello che la voce filtrata dal microfono mi descrive è una sorta di treno/teleferica, sul quale al momento mi trovo.

"Per favore, non tentate di uscire dalla cabina o di sporgervi dal finestrino finché il sistema di trasporto non si sarà fermato".

Il suddetto treno sembra diretto al centro della terra, dato che per cinque minuti non fa che scendere, scendere e scendere attraverso le titaniche strutture di Black Mesa, come fossero i gironi dell'inferno dantesco.

Non ho armi, non posso uscire. Per il momento non posso che aspettare.

"Lavora bene chi lavora sicuro. Da questo dipende il nostro futuro"

Mentre aspetto mi guardo attorno, e noto che la base pullula di vita: scienziati, mezzi meccanici, agenti della sicurezza, tutti sembrano avere un gran daffare. Mi vengono fornite ulteriori informazioni: mi chiamo Gordon Freeman, sono laureato al MIT, e qui sono un neoassunto. Uno scienziato? E che ci fa uno scienziato in uno sparattutto?

"Prossima fermata, laboratorio analisi materiali anomali"

Scendo dal treno. Entro in una sezione superblindata e mi trovo in una sorta di reception. Quando mi avvicino, una guardia mi nota e mi notifica che non è una gran giornata, in quanto il computer si è già piantato un paio di volte, impedendogli di consegnarmi alcuni messaggi che mi erano stati recapitati.

Accanto a me uno scienziato è piuttosto adirato, dato che per lo stesso problema ha difficoltà ad utilizzare un terminale.

Sono sbalordito. Tutti attorno a me sembrano avere qualcosa da fare: c'è chi si prende un caffè, chi scappa in bagno, chi controlla le ultime carte prima di staccare dal lavoro. Affascinante.

Apprendo che oggi il mio incarico è aiutare alcuni colleghi più esperti nell'analisi di un campione di materiale. Mi dirigo con un gruppo di scienziati verso il laboratorio, e dal loro chiacchiere apprendo che l'amministratore del complesso non è molto sensibile ad argomenti riguardanti la sicurezza degli addetti.

L'esperimento comincia, io sono all'interno della camera di analisi con la mia tuta protettiva Mark5. La sostanza mi viene recapitata, e la infilo immediatamente sotto la strumentazione. Scatta un allarme. Niente può evitare il disastro.

CONSEGUENZE IMPREVISTE

Il tempo di riavermi, e mi rendo conto che l'ambiente attorno a me è cambiato profondamente. Nessuno degli scienziati è rimasto in vita. La strumentazione è impazzita. Devo andarmene, e subito.

Il viaggio verso la salvezza sarà lungo, e molto difficile. E sarà anche un'esperienza videoludica straordinaria: **Half-Life**, per scelta dei suoi creatori, è totalmente privo di filmati in-game, e di qualunque cosa che possa distrarre lo spettatore. Ogni cosa è sempre vista attraverso la visuale in soggettiva: questo fa sì che il giocatore non si senta estraneo al ruolo di Freeman in nessuna circostanza. La trama, pur essendo semplice, contiene un paio di brucianti colpi di scena, e non esiste un livello del gioco che non comunichi una diversa sensazione di tensione, arrivando a provocare autentico panico in alcuni frangenti.

L'intelligenza artificiale è a livelli mai visti prima: i soldati che

Freeman deve affrontare si coprono tra loro, comunicano incessantemente via radio e calcolano il rimbalzo delle granate sui muri, con l'effetto di colpire anche obiettivi al di fuori della loro vista effettiva.

L'arsenale bellico utilizzabile è portentoso: ognuna delle 14 armi ha una precisa finestra di applicazione, e delle situazioni nelle quali il suo utilizzo è vano o dannoso. La quasi totalità di queste armi, inoltre, ha una modalità di fuoco secondario, raddoppiando di conseguenza le opzioni offensive a nostra disposizione.

A questo arsenale vanno ad aggiungersi varie armi fisse (mitragliatrici pesanti, cannoni anticarro) comunemente utilizzate dalle truppe governative. Oggi, in un FPS, questa sembra una caratteristica comune e dovuta: anche questo è

un grande risultato della ventata di innovazione causata da **Half-Life**.

Il sistema grafico, pur essendo basato sul vetusto engine di **Quake2**, è per molti versi superiore al biblico **Unreal**: Le animazioni facciali dei personaggi, soprattutto, settano un nuovo standard.

Ultima di molte rivoluzioni: **Half-Life** supporta i protocolli EAX, risultando il primo VG dotato di audio realmente posizionale.

Il successo internazionale è immenso, la critica è folgorata. **Half-Life** viene nominato all'unanimità miglior FPS di tutti i tempi, e premiato come gioco dell'anno da più di 50 riviste specializzate.

Grazie alla partecipazione di un'ampia comunità di videogiocatori, da semplice prodotto stand-alone, **Half-Life** diventa un autentico universo: decine di bellissimi MOD single player, tra i quali gli eccezionali **Azure Sheep** e **They Hunger**, vedono la luce negli anni immediatamente successivi.

Decine di MOD multiplayer donano una nuova dimensione al gioco online, tra i quali **Conter-Strike**, a tutt'oggi il VG più giocato sui server di tutto il mondo (e superiore in quanto a popolarità ai blasonati **Unreal Tournament** e **Quake3**).

Thief (Looking Glass, 1999)



La rivoluzione del silenzio. Nei panni del ladro Garnett, assaporiamo le sfide offerte dal primo stealth-game in soggettiva.

Data l'estrema debolezza fisica del nostro personaggio, siamo costretti ad attraversare i livelli del gioco usando le decine di espedienti offerti dal nostro variegato equipaggiamento. Esempio: mi trovo su un tetto. Devo attraversare la strada sottostante per raggiungere il tetto successivo, e nella strada c'è una guardia in pattuglia. Se mi trovassi in un qualsiasi FPS asporterei il cranio della suddetta guardia con un razzo. Invece sono Garnett, e queste facoltà mi sono precluse. Quindi: SPENGO la torcia che illumina la strada usando una freccia dotata di una fiaschetta gonfia di acqua; DISTRAGGO la guardia spedendo una freccia rumorosa alcuni metri più in là. ATTUTISCO la mia caduta sparando sul terreno una freccia cosparsa di materiale oleoso. AGGANCIO la mia fune ad un comignolo usando una freccia con rampino. MI INNALZO sul tetto-obiettivo e penso che magari se asportavo il cranio della guardia facevo prima.

Thief è un gioco piuttosto ostico e poco disposto a tollerare errori. Ma è anche un gioco estremamente innovativo e intrigante, capace di offrire grandi soddisfazioni una volta superata la primissima fase di apprendimento. Il seguito, **Thief II**, sarà uno dei giochi più piratati della storia, causando il fallimento

della Looking Glass. Ma il canto del cigno sarà da ricordare...

System Shock2 (Looking Glass, 1999)

"Con che coraggio trascini il tuo corpo stanco e sudato negli abissi di metallo della mia nave?"

Sono passati 35 anni dagli eventi di Citadel Station.

L'umanità si ritrova unita nella gioia quando la professoressa Marie Delacroix getta le basi per la costruzione di un motore capace di spingere un'astronave a velocità molto superiori alla luce (propulsore FTL). La Trioptimum coglie la palla al balzo e costruisce in tempo di record l'immensa astronave *Von Braun*, preparandola poi per il primo viaggio interstellare della storia umana.

La nave è gestita sotto molti punti di vista dall'intelligenza artificiale XERSES, che tuttavia non ha il controllo dei sistemi vitali, data la terrificante esperienza avuta con SHODAN.

Alcuni mesi dopo il lancio, la Von Braun capta un segnale di soccorso proveniente dal sistema di Tau Ceti, ai limiti dello spazio conosciuto...

System Shock2 è costruito su una trama eccezionale, raccontata tramite messaggi lasciati da persone già morte, tracce di file abbandonate in computer impazziti, e laceranti resoconti effettuati dall'entità immonda che controlla la nave.

All'interno della Von Braun prende vita uno scontro all'ultimo respiro tra la carne e il metallo, tra una razza di anellidi parassiti che infettano l'equipaggio e la spietatezza tecnologica di un'intelligenza artificiale che si credeva sconfitta: SHODAN. Era da lei che proveniva il misterioso segnale di soccorso: tramite questo segnale si è lentamente infiltrata all'interno del sistema XERSES, attendendo il momento giusto per risvegliarsi.

Gli anellidi occupano rapidamente la nave, e nella fase finale del gioco il giocatore può assistere all'orribile spettacolo di corridoi ormai ricoperti dalla carne di un unico, immane essere i cui organi e il cui cervello occupano l'intera prua della *Von Braun*. Per ragioni a me sconosciute, tanto questo essere quanto SHODAN desiderano il mio aiuto.

Io sono fatto di carne ed ossa, in teoria. Ma SHODAN non è d'accordo. Dall'inizio del gioco, infatti, per potenziare le mie conoscenze scientifiche e svelare i misteri della Von Braun e della Trioptimum, ho dovuto effettuare decine di innesti cibernetici.

Non ho idea di quanto metallo vi sia nel mio corpo, perché è un gioco in soggettiva. Quello che so è che ad un certo punto salto più in alto di quanto potrebbe un uomo normale. Trasporto armi pesantissime. Uso poteri psionici con i quali faccio impazzire i sistemi di sicurezza. Non vi è modo di sanare il dubbio. Finché, solo alla fine, SHODAN mi concederà di guardarmi allo specchio.

Il gioco è affrontabile seguendo tre percorsi distinti: se sceglieremo di appartenere al corpo dei Marines, la nostra specializzazione saranno le armi da fuoco (il che non implica una semplice facoltà di utilizzo, ma una ampia competenza circa la loro manutenzione e il loro potenziamento). Se opteremo per la Ma-

rina, la nostra competenza in materia di attrezzature elettroniche sarà assoluta. Se ci arruoleremo per le PsyOps, avremo a nostra disposizione una ampia gamma di poteri psionici con cui alterare la materia, colpire l'avversario, guarirci e via dicendo.

Accanto a questa divisione principale, ci vengono offerte tutta una serie di sotto-specializzazioni che contribuiscono a delineare in modo ancora più preciso la gamma di attività nelle quali il nostro alter-ego saprà dire la sua.

In virtù di queste e molte altre ragioni (che lo spazio tiranno mi costringe a sorvolare), mi sento in grado di consigliare lo sfortunato **System Shock2**.

Lo consiglio a chiunque desideri assistere ad una terrificante dimostrazione di flessibilità e potenza espressiva da parte degli sparatutto in soggettiva.

Deus Ex (Ion Storm, 2000)

di Teokrazia



Forte dell'esperienza accumulata grazie al visionario **System Shock 2**, a metà 2000 Warren Spector e la sua Ion Storm danno la luce all'ambizioso **Deus Ex**. Il fatto che il gioco in questione abbia ottenuto più di 20 premi ed award internazionali come "Game of the year" la dice lunga sul fatto che l'impavido Warren abbia vinto la sua scommessa.

Basato su una versione riveduta e corretta dell'engine del primo **Unreal**, **Deus Ex** si presenta alla linea di partenza con sobrietà e discrezione, ma forte di così tante intuizioni proprie da evidenziare la limitatezza di qualunque prodotto concorrente.

Ambientato in un futuro in perfetto equilibrio tra gli immaginari di film come *1997 Fuga da New York*, *Blade Runner* e *Matrix*, il gioco ci cala nei panni di JC Denton, agente della UNATCO, agenzia governativa specializzata in azioni anti-terrorismo e nella risoluzione di situazioni critiche.

Grazie ad una caratterizzazione dei personaggi e ad una sceneggiatura decisamente superiori alla media, **Deus Ex** è in grado di trasportare in maniera sublime il giocatore in un mondo dominato da spietate megacorporazioni, all'interno di una situazione internazionale delicata, tra nuove droghe sintetiche, interessi di terroristi ed organizzazioni mafiose; in mezzo a tutto questo la popolazione, sempre più flagellata, vive nel disordine e minaccia di continuo una guerra civile. I punti di forza del gioco Ion Storm sono essenzialmente tre, e la loro sapiente integrazione è alla base della riuscita del titolo:

1. L'elevata immersività. Gli scenari in cui il giocatore è calato sono riprodotti con grande dovizia di particolari e resi ancora più credibili dall'elevato numero di PNG sparsi per l'area di gioco. Ci viene offerta la possibilità di *interagire* con il 90% di ciò che ci circonda, a-

vendo costantemente l'impressione di trovarci all'interno di un contesto altamente plausibile, capace di offrire una *libertà* finora sconosciuta. Ciascuna situazione può essere affrontata scegliendo tra un range molto vasto di possibilità. I PNG, dal canto loro, sono dotati di una gamma comportamentale decisamente vasta e credibile.

2. La progressione del personaggio.

Quello che a molti sfugge è che **Deus Ex** non è un FPS, ma un RPG camuffato da FPS. E così risolvendo enigmi, conseguendo obiettivi e via dicendo, il giocatore ottiene punti esperienza da poter impiegare a sua scelta per aumentare abilità come l'hacking, la forza fisica, la velocità e via discorrendo: di conseguenza il nostro alter ego sviluppa [a nostra discrezione] delle attitudini che si ripercuotono concretamente sul gameplay.

3. La storia.

Oltre a vantare uno sceneggiatura da far invidia ad un romanzo di genere, la cosa che stupisce di **Deus Ex** è che la storia non rimane sullo sfondo, ma saremo in ogni momento interpreti effettivi dell'intera vicenda. Al di là infatti della cascata di eventi che si succedono in tempo reale, modificando magari i nostri piani di azione, attraverso la nostra condotta siamo in grado di modificare gli eventi sia a breve che a lungo termine, rendendo di fatto ogni partita diversa dalla precedente.

Concludendo, **Deus Ex** raccoglie l'eredità cinematografica ed "intelligente" di **Half Life** ibridandola con una forte matrice RPG e con uno storytelling di livello superiore: il risultato è un capolavoro ancor oggi insuperato. *Masterpiece*

Halo (Bugie Software, 2001)



I due anni che vanno dal 1999 al 2001 vedono il genere degli FPS sempre più indirizzato verso la fusione con il genere degli strategici (**Rainbow Six**, **Operation Flashpoint**).

Gli FPS in senso stretto sembrano vivere un periodo di magra, con poche eccezioni degne di nota (**Aliens vs Predator 2**, **No One Lives Forever**)

Per aspettare un altro pezzo da 90 bisogna attendere l'uscita di **Halo Combat Evolved**.

Originariamente concepito come gioco per PC, viene successivamente dirottato su Xbox, che necessitava di una killer application sin dal momento del lancio.

Halo ci vede nei panni di Master Chief, un soldato in tuta potenziata progettato per il combattimento di terra contro i Covenant, razza di alieni in guerra contro l'umanità. A seguito di pensanti danni la nostra nave sarà costretta ad un atterraggio di emergenza su un misterioso pianeta a forma di anello. Nel corso del gioco scopriremo chi l'ha costruito e perché.

Halo si pone come un nuovo paradigma a livello tecnico, graziato da textures di qualità miracolosa e da ambienti vasti e ben caratterizzati. La fusione con gli strategici tipica degli anni precedenti ha visibili influenze sul gameplay, portando ad una limitazione dell'arsenale trasportabile, ad una certa cooperazione con i propri commilitoni, e alla possibilità di usare un buon numero di mezzi da combattimento, terrestri e volanti.

La varietà dell'azione è entusiasmante, e non lascia un attimo di respiro.

Abituati a vallate immerse nel verde, ripulibili da distanze siderali con il fucile di precisione, ci ritroveremo sepolti in men che non si dica in misteriosi e complessi sotterranei, assaliti da decine di organismi parassiti, e costretti ad un frenetico combattimento ravvicinato nel tentativo di sopravvivere.

Prima che la familiarità appena acquisita con il contesto ludico degeneri in noia, il gioco propone subito una situazione nuova, mettendoci alla guida di un gigantesco carro armato, il cui utilizzo trasmette una contagiosa sensazione di onnipotenza: non c'è niente che resista ad un colpo del suo enorme cannone a tiro diretto.

Dopo una lunga e pirotecnica cavalcata a bordo del colossale mezzo, ci si trova di fronte ad una stretta apertura che ripristina la nostra natura di combattente appiedato. Ed improvvisamente ci si sente così piccoli e vulnerabili...

Fisica e intelligenza artificiale fanno un egregio lavoro. Se proprio bisogna trovare un difetto, il comparto narrativo è un passo indietro rispetto ad **Half-Life** e soprattutto rispetto a **System Shock2**.

Halo può essere inteso come un eccellente sintesi delle peculiarità dei più celebrati sparattutto degli ultimi anni.

Halo tira le somme di un genere che ora si appresta ad effettuare un grande balzo verso il futuro.

Metroid Prime (Nintendo, 2001)

di Federico Res



Sebbene **Metroid Prime** venga da una scuola di pensiero estranea ai dettami del genere FPS, è pratica comune considerarlo l'esponente più alto nella linea evolutiva che dal classico FPS ha condotto all'affermazione dell'FPS, il *First Person Adventure*.

Le differenze che intercorrono tra un tradizionale sparattutto in soggettiva e la creatura di Retro Studios sono molteplici, e cominciano dal sistema di controllo: il controllo della visuale passa dallo stick sinistro al tasto R (lo stick C è adibito al cambio d'arma), che va premuto insieme alla leva analogica principale; il tasto di fuoco scivola dal grilletto dorsale al tasto A, lo strafe si adagia sulla combinazione leva destra + tasto L.

Ciò determina l'impossibilità di muovere lo sguardo durante lo strafe: a questo Retro Studios ovvia con un pratico

sistema di lock-on, che consente di acquisire i bersagli e muoversi senza perdere la mira.

È chiaro che, come FPS, **MP** non possa dirsi un granché. Tuttavia il volere di Nintendo non prevede un voltafaccia alla tradizione (**MP** è il diretto successore di **Super Metroid**), ma la sua integrazione con alcuni dei fattori tipici dello shooter in soggettiva. L'opera di Retro Studios si presenta sotto una prima persona smagliante, che giova alla splendida atmosfera di Tallon IV, ma questa è forse l'unica concezione che fa alla tradizione FPS: a distinguere **MP** sono [1] i già citati controlli; [2] la centralità dell'elemento platform; [3] l'esplorazione, l'interazione con l'ambiente e [4] la presenza di meccaniche tipicamente 2D.

[1] I controlli sono pensati per un approccio cauto, riflessivo, che impedisce all'impulsività di farla da padrone. Samus si muove accorta, la sua andatura non permette una condotta di gioco frenetica: le combinazioni di tasti necessarie all'uso dello strafe e al cambio di visuale costringono ad un discreto guardarsi intorno, ad una meditata raccolta di input. L'uso del tasto di fuoco e il lock-on esortano ad un iter schivata/attacco: si aggancia il nemico, si tiene A per caricare il colpo e si aspetta il momento opportuno per fare fuoco. Non mancano eccezioni - vi sono momenti in cui è richiesto lo sparo a raffica, ottenibile con la pressione ripetuta di A - ma l'andamento degli scontri è sempre ragionato, mai improvvisato.

[2] Uno degli elementi di primo piano nei prequel è qui ripreso in un modo che sorprende: il sistema di salti prevede un blando smorzamento della gravità, che permette una precisissima e appagante calibrazione del salto. Ciò si traduce in un complesso di piattaforme che scoraggerebbe qualsiasi FPS, e che invece, nel titolo di Retro Studios, risulta la prima fonte di divertimento.

[3] Il nocciolo ludico di **MP**, si diceva, è l'esplorazione. L'accurato studio delle architetture dei livelli conduce alla conquista di upgrade e particolari abilità (l'astrosalto, il raggio congelante, l'aracnosfera), che consentono di scovare nuovi passaggi e progredire nell'avventura. I progressi si compiono grazie al recupero di nuovi hardware, piuttosto che con lo sterminio della fauna nemica.

[4] L'uso della morfospira consente l'accesso a cunicoli e rotaie magnetiche, dove il controllo sulla terza dimensione non è più contemplato. L'adozione della terza persona (e l'eccellente algoritmo che simula il movimento della sfera) integrano perfettamente il gameplay di **MP**, costituendo una piacevolissima variazione all'esplorazione e al combattimento.

Questo è **Metroid Prime**: un'avventura dove gli scontri a fuoco hanno un'importanza secondaria (nel caso del boss il gioco stimola l'utilizzo delle varie abilità di Samus, piuttosto che l'abusivo incondizionato di piombo) e dove ricerca e studio la fanno da padroni. Un'avventura certo segnata da alcuni difetti strutturali - eccessivo backtracking, incessante respawn dei nemici - ma tanto affascinante e mirabilmente concepita, quanto distante dalla comune concezione di *first person shooter*.

Orizzonti

Un autentico terremoto per il genere si scatenerà tra l'autunno del 2003 e la primavera del 2004: **Half-Life2**, **DoomIII** e **Halo2** daranno l'assalto al mercato degli sparatutto, in una sfida a tre che non ha precedenti nella storia del genere.

Il misterioso **Killzone** si propone come possibile guastafeste.

Deus Ex2 e **ThiefIII** seguono a ruota.

Il punto è: dove può arrivare un genere che da sempre si basa sulla rotazione della visuale e sull'uso massiccio di armi da fuoco?

Non sono portato a pensare che vi sia un muro invalicabile tra le possibilità di innovazione di questo genere e quelle di generi svincolati da questi canoni (RPG, action games...). L'opinione, come già detto, è che l'uso della prima persona sia il sistema più semplice ed efficace per calare in giocatore in una realtà alternativa; è anche vero che la tentazione degli sviluppatori è quella di adagiarsi su questa certezza, ritenendo che sia la violenza e l'eccitazione l'unico sistema corretto per sfruttare questa situazione.

Unreal dimostra il contrario, dato che per esplicita ammissione dei suoi sviluppatori il *sense of wonder* ne è la caratteristica primaria.

Half-Life e **System Shock2** dimostrano il contrario, immergendo il giocatore in due diversi incubi fantascientifici e denudando le stesse paure primordiali che sono alla base dell'impatto di capolavori del grande schermo come *Alien*.

Deus Ex, dal canto suo, approfitta di una spiccata componente RPG per trattare tematiche politiche e sociali in maniera affine ad altri capolavori quali **Metal Gear Solid 2**.

Come da prassi, il problema degli FPS è la pigrizia di chi li crea: la pigrizia che spinge ad adagiarsi sul lavoro di chi ha già innovato in passato. E la paura di mettersi in discussione.

Metroid Prime, **System Shock2** e **Morrowind** sono l'esempio inconfutabile della naturalezza con cui i giochi in prima persona possono ospitare soluzioni ludiche varie e complesse.

Half-Life e **Deus Ex** rendono chiaro che la soggettiva non è né un limite né un impedimento per quello che si vuole considerare il lato 'artistico' e comunicativo del videogioco.

Ciò che qui si sostiene è che esiste ancora un ampio margine di sfruttamento per scopi ludici della prospettiva in prima persona.

In attesa che la Square produca un **Final Fantasy** in soggettiva, aspettiamo al varco i prossimi pretendenti ad un trono che dopo cinque anni è ancora occupato da **Half-Life**.

Buona fortuna a loro. Perché è giusto che dai giochi in soggettiva si cominci a pretendere quello che possono realmente offrire. E che, finora, il nostro sguardo in soggettiva ha semplicemente intravisto...

[Ring è] Sbagliare humanum ovest.

Nel precedente pdf di **Ring**, il Tesoro Sepolto dedicato a **Valkyrie Profile** avrebbe dovuto contenere un box con questa bella *visione* a cura delle sostanze consumate da DarknessHeir. A causa di eventi assolutamente esterni - inutile lanciare accuse strumentali: non è colpa di nessuno, e facciamola finita ^_^ - ciò non è avvenuto. Rimediamo in questa sede con la testa sotto i piedi del diretto interessato...

iL mARE ad hAI-LAN

[Valkyrie Profile]

di DarknessHeir

Dopo aver solcato terre scure, brumose e coperte da un liquido cielo plumbeo, carico, il varcare i confini del territorio di Hai-Lan assume i contorni di una pratica irrealistica, favolistica. Il portale che ci attende è grande, enigmatico: mentre ci si sofferma tentando di decifrarne le iscrizioni, si realizza quanto esso sia grigio e maestoso, ed opprimente, proprio come il cielo che per tutto il nostro viaggio ci ha accompagnato scrutandoci, irraggiungibile.

La cittadina si apre ai nostri sguardi, gradevole ed accogliente nonostante il grigiore che vige nella volta uranica; pochi passi ancora, ed eccola distendere sotto ai nostri piedi un limpido ruscello. Il grande tempio ci attende ad ovest. Una costruzione imponente, sempre incorniciata dal cielo in fermento, alla quale con un rigore religioso si paga il debito tributo in sguardi ammiranti. Hai-Lan... Una sorta di oasi.

I ricordi del viaggio sono ancora vividi, tangibili; poco prima, all'orizzonte, le montagne altere torreggiavano nella loro mole scura, sfociando in devesità estese e diafane che si tendevano splendidi, nel vano conato di restituire alla luna i già pallidi raggi da cui erano bacciate. Altrove, invece, l'uomo aveva edificato città sontuose e slanciate, anch'esse colte dalla brama di toccare finalmente il cielo. Città avvolte dal freddo e dalla caligine, che si adagiavano su colline come per accocciare la loro scalata, o sorgevano con superbia dal verde suolo di estese piane. Luoghi splendidi ma trafitti da una scheggia di acrimonia. Una bizzarra congettura si attorce attorno alla nostra mente, mentre straniati spingiamo lo sguardo avido tutto intorno.

Che tale splendore sia una sorta di panacea con cui la Natura addolcisce il dolore che vige, tracotante, in queste terre? Ad un tratto i nostri passi si consumano su di un lastrico frantumato: ci rendiamo conto che, di tutti i villaggi che abbiamo passato, nessuno esula da una condizione di prostrazione. Tutti restano immoti, trafitti nella loro stasi da qualche lieve particolare: le persone che come piovoschi trascorrono una piccola piazza, il fumo plumbeo che si leva da alte ciminiere lontane... La Natura incede, in ogni caso, e sempre dall'orizzonte prospera incurante delle sofferenze degli uomini.

Il dubbio si riverbera ancora nella nostra mente. O meglio: la risposta, l'atroce risposta, ancora ci accompagna mentre planiamo alla volta di Hai-Lan. Tocchiamo il suolo, entrando: ed ecco avvicinarsi, alla risposta data in precedenza, un'altra domanda.

Il sole. Dov'è il sole?

È forse quel fiavole orbe indistinto, la cui presenza è denunciata da soli pallidi riverberi? Attraversiamo la cittadina ed il limpido ruscello, visitiamo il tempio. Hai-Lan è avulsa dal tocco del gelo che impera nelle altre terre; eppure, di sole non vi è traccia. A che cosa è servito dunque recarsi in questo posto? Un portale in lontananza pare chiamarci. Alla spiaggia...

Il mare è indescrivibile. Una tonalità tanto profonda, tanto...viva, mai si era vista. E nella sua risacca, e nel sibilo della brezza leggera, mare e vento compongono un'euritmia di rara intensità emotiva. A destra la Natura ha scolpito nella roccia un portale; oltre un'insenatura occhiaggia curiosa, quasi come per chiamarci. Il sole. Dov'è il sole? Il cielo rimane carico e grigio, ma il sole è comunque visibile. Davvero. Nel colore dell'acqua del mare, nella spiaggia che prosegue lunghissima, il sole è presente. E' un caso che i pochi raggi che riescono a fendere le nubi siano visibili avvicinandosi al punto in cui l'acqua è più profonda? Rimaniamo nel dubbio. O delegiamo il dubbio al nostro subconscio. Andiamo, custodendo il ricordo di questo istante in un luogo sicuro della nostra mente, in modo da avere di che quietarci in caso di bisogno. Andiamo, e dimentichiamo che la Natura ha disteso due fronde come per occludere il tragitto dei raggi solari verso la terra. Andiamo, e quando ancora cercheremo il sole torneremo qui, in riva al mare ad Hai-Lan.

tHE bEST YOU cAN

[Indossate sempre un berretto quando rimanete a lungo sotto il sole]

di Jumpaolo Ruffino

Questa estate ho gonfiato il gommone. Un gommone che ho trovato in uno sgabuzzino e che aveva almeno 15 anni. Il nome del modello, stampato a poppa, era alquanto inquietante: Columbia...

Mi porto al largo e mi fermo a meditare sui massimi sistemi, dopo aver deciso che il bagno non me lo sarei fatto per i banchi di meduse che avevo visto durante l'andata. Tutto molto bello. Decido di tornare a riva, riprendo i remi in mano quanto accade l'imprevedibile.

Houston, abbiamo un problema.

La camera numero 2, la più grande, che occupa tutta la parte immersa in acqua e fa da supporto alla camera 1, la più superficiale, esplose. Non si era bucata, era proprio esplosa. Come si può leggere sul rapporto fatto poi dalla scientifica "il caldo eccessivo ha fatto espandere l'aria al punto da provocare un'esplosione irreparabile". Il Columbia era andato, ma io? Lento lento mi avvicinai alla riva, attento a non fare movimenti che potessero provocare l'ingresso dell'acqua. Il gommone infatti galleggia ancora per un pelo. Un banco di meduse mi accerchia. Novello Achab, le scaccio con un remo a cui ho legato un coltello. Più "Il vecchio e il mare" che "Moby Dick", a dire il vero.

Ma il sole stava avendo la meglio. Sì, era il sole il mio nemico. A riva ci sarei arrivato, anche se lentamente, ma quel solleone mi avrebbe prima bruciato le cervella. E infatti. Cado svenuto per un'insolazione, vengo avvolto da un flusso mellifluido e tentacolare (le meduse o i metroid?), un viscido qualcosa mi entra nelle orecchie, nella bocca, negli occhi, nei pori. Mi trovo ovunque, sono il Neoromante di Gibson, avvolto da un mondo di pura informazione, in contatto con chiunque, in qualunque luogo in qualunque epoca. Capivo tutto, e quel tutto faceva bloop. Fu lì che captai questa conversazione tra due lettori di Ring, avvenuta chissà dove chissà quando, e che ho memorizzato sull'hard disk del mio cervello.

A riva ci sono arrivato. Il giorno dopo, con una coda di lucertola gigante attaccata di dietro ed un cappello da Pippo in testa. E comunque, era la riva opposta a quella in cui dovevo tornare (pugliese anziché calabrese).

Stranezze del cyberspazio.

Epistemo: Ho letto l'ultimo numero di **Ring**, e l'ho apprezzato molto. È incredibile la cura che quei virgulti ripongono in questo lavoro. Hai fatto benissimo a consigliarmelo, un annetto fa.

Petrus Johannes Rastelmus: Sei nel giusto. E soprattutto io noto come si migliorano di volta in volta, offrendo sempre nuovi spunti di discussione per tutti gli appassionati di videogiochi come noi. Ad esempio mi piace molto il Dott. **Cristiano Bonora**, non so se hai presente. Hai letto quel suo pezzo, "Il gioco del giudizio"?

E.: Certo, e l'ho trovato azzeccatissimo.

PJR: Già. Però, dico, non ti sembra che manchi qualcosa? È solo una mia impressione o quel pezzo davvero sottovaluta alcuni aspetti della questione?

E.: Invero mi sembra ben fatto.

PJR: Ma scusa, considera per un momento la storia finale, quella del riccone raccomandato e del lavavetri. A me pare che sia troppo facile. Vedi, più realisticamente, quello che può accadere è che il giovane ricco, non dovendo fare nulla giorno e notte, abbia molto più tempo per esercitarsi ad un gioco impegnativo come **Ikaruga**. Il lavavetri, ammesso e non concesso che abbia i sesterzi per procurarsi **Gamecube** e gioco, quando mai potrà raggiungere il perfect play se lavora 16 ore al dì?

E.: È una possibilità che non avevo considerato.

PJR: Ma è la più probabile! Ma non solo in questo mi lascia perplesso il pur ottimo lavoro del Prof. **Bonora**. Prendi quando dice "il game designer decide il livello di comprensione necessario per leggere l'ultima pagina del suo testo". In quel paragrafo forse non si accorge del fatto che non basta semplicemente mettersi davanti ad un videogioco ed impegnarsi per poterlo capire, spesso è necessaria anche una certa esperienza videoludica. E purtroppo dico io, perché è proprio per questo che mamma non capirà mai niente di **Final Fantasy X**, né vorrà mai capirne qualcosa. Non perché non si vuole impegnare, ma perché per lei quello è davvero "un manuale di fisica quantistica".

E ancora prima afferma, con ribrezzo, che spesso "l'acquisto di una copia del gioco è considerato un merito già sufficiente per viverlo tutto d'un fiato, senza intoppi". Certo che non si può pretendere di finirlo, ma è giusto pretendere di poterlo finire.

E.: Ma quale videogioco non può essere finito?

PJR: Tu non considerare la nostra condizione, che ce la caviamo più o meno con qualunque cosa ci metti tra le dita. Prendi il neofita, o colui il quale vorrebbe godere di un po' di tranquillo divertimento. Perché dovremmo negargli questo piacere?

E.: Ma allora tu dici che il livello di difficoltà dovrebbe essere sempre ad un livello abbastanza basso da permettere anche all'uomo della strada di completarlo al 100%?

PJR: No, non esattamente. Allora, permettimi di spiegarmi meglio, visto che l'argomento ti interessa. Lo stesso Mr. **Cryu** nota che il videogioco è "manuale di se stesso", ma io dico che non

lo è. Dovrebbe esserlo, ma non lo è. E non parlo di livelli di difficoltà troppo alti o troppo bassi, parlo di qualcosa di diverso. Io immagino il giocatore e la mente dietro al videogioco come due anfore. Il giocatore riempie la propria goccia a goccia con lavoro di mente e di dita. L'ideatore del videogioco decide di volta in volta il livello del liquido della propria. Per andare avanti il giocatore deve sempre avere un livello pari o superiore a quello dei programmatori, altrimenti il progresso si interrompe.

E.: È un'immagine semplice ma calzante.

PJR: Ma considera che non è solo la "difficoltà" ad incidere sulla pienezza dell'anfora dell'architetto videoludico. Ci sono tante altre cose che gli sfuggono di mano, e spesso fanno innalzare il livello oltre i limiti. Queste cose sono molte e di varia natura, e ti vorrei far pensare a tutte quelle volte che sei rimasto incastrato in un videogioco non perché non eri abbastanza bravo, ma perché avresti dovuto prendere un oggetto nascosto all'occhio, avresti dovuto risolvere un enigma in un modo che non sembrava credibile, avresti dovuto coordinarti ma i pessimi controlli ti erano d'ostacolo.

Sono cose che capitano spesso, e non ti sembra che dovrebbero essere evitate? Non credi forse che far leva sulla pazienza del giocatore non sia un buon modo per farlo avvicinare al videogioco? E che tutto questo incida su quanto possa essere "meritocratico" un videogioco, nel momento in cui premia chi ha più tempo per mettersi lì a provare tutti i dialoghi, tutte le combinazioni?

E.: Certo che sì.

PJR: È dunque più corretto dire che il videogioco è sì un medium meritocratico, ma con moderazione, coi dovuti "se", "ma" e "talquanto".

E.:...sì, certo. (?)

PJR: E come si evita tutto questo se non con lunghe sessioni di beta testing? Io propongo che il beta testing diventi una fase tanto importante quanto quelle in cui si elabora il concept e si scrive il codice, cosa che spesso non è. Il videogioco deve essere vicino al giocatore. L'anfora deve essere sempre leggermente più piena, mai troppo o troppo poco.

E.: Ma oltre a quei problemi di cui parlavi prima, cosa contribuisce ad avvicinare i due livelli?

PJR: Tante cose, così innumerevoli che sarebbe da stronzi cercare di elencarle tutte insieme. In verità in verità ti dico che solo alcune sono nelle mia mente, e neppure saprei dire se corrette o dettate solo dalla superbia di chi crede di saperla lunga.

Ma una cosa so per certo, che il videogioco dovrebbe essere come il buon

maestro di cui parlava l'amico *Quintillano* nella **Institutio Oratoria**, ed il videogiocatore il suo allievo. Dice il letterato spagnolo che il bambino deve essere "invitato con dolcezza, lodato" in modo che sia sempre "lieto di aver profittato" e intanto "prenda gusto allo sforzo e creda assai spesso che lui è migliore, e sia invogliato anche con i premi, i quali fanno presa su quell'età". Il maestro oltre che essere dotato di simpatia, cioè saper essere comprensibile e vicino ai suoi alunni, non deve chiudere occhio di fronte ai difetti, ma mai ricorrere a misure drastiche come le bastonate. Allo stesso modo il videogioco deve essere "simpatico", come lo intende *Quintillano* nel senso più "latino" del termine. Deve essere come un padre che conosce i limiti e le possibilità del figlio, e lo sprona a dare il massimo. Deve punire, certo, ma senza mai porre problemi insormontabili. E soprattutto, e questo mi richiama ad un'ulteriore approfondimento, deve ricompensare di continuo i successi ed i passi avanti, abolendo le fasi stanche e frustranti in cambio di un incessante alternarsi di ostacoli e biscottini.

E.: Continua pure che ti seguo, e mi pari sempre più nel giusto.

PJR: Lo spunto che ti dicevo riguarda la natura del medium stesso. Il videogioco implica movimento continuo, non può ammettere la staticità. Le fasi di riflessione, quando ci sono, sono movimenti cerebrali che preludono all'azione. È nella sua natura di medium freddo(1), freddissimo: l'immobilità condanna al congelamento. Forse non è un caso che, anche quando messo in pausa, sullo schermo ci debba sempre essere qualcosa che si muove. Forse non serve, come si dice, a non rovinare lo schermo, ma a mantenere in vita il videogioco.

Diverse cose vanno contro questa sua natura, e tutte contribuiscono ad aumentare quel divario tra gioco e giocatore di cui abbiamo parlato sin d'ora. La prima e più ovvia è la tragica tendenza a far bloccare il giocatore. Talvolta sembra che sia voluto, magari per aumentare la longevità del titolo, ma in ogni caso è sempre qualcosa di aberrante. Costringere il giocatore alla noia finché non gli dice culo e trova la mossa giusta è quanto di peggio si possa fare nei confronti del giocatore pagante. Un crimine internazionale contro l'umanità. E nella lista di coloro che dovrebbero finire davanti al tribunale dell'Aja indovina un po' chi ci metto? *Shigeru Miyamoto*, ma non tanto per questo viziaccio appena esposto, che pure colpisce alcuni **Zelda**, quanto per un altro più sottile.

E.: E quale? Di cosa può essere colpevole Dio *Miyamoto*?

PJR: I manuali, fottuto Epistemo, i manuali dei giochi. Lo stesso *Miyamoto* ha detto a ragione che un buon videogioco non dovrebbe richiedere manuali perché il funzionamento si dovrebbe capire mentre si gioca. Bene, peccato che poi non applichi quanto dice. Perché quello che fa *Miyamoto* è semplicemente spostare il manuale dentro il videogioco, ce lo ficca dentro sotto forma di cartelli da leggere o folletti da ascoltare.

Assassino.

E.: Ma perché te la prendi tanto? Cosa dovrebbe fare?

PJR: Sia chiaro, niente di quello che auspico viene fatto da qualcun altro più bravo di lui. Solo che *Shigeru* c'era andato vicino, ed è un peccato che non abbia centrato l'obiettivo. Nei suoi giochi si vede che cerca sempre, nonostante la cura e l'affetto riposti nei colorati manuali Nintendo, di rendere il primo approccio immediato e non cervelotico.

Strano che ti domandi cosa ci sia di criminoso in tutto questo. Non è forse la lettura una sospensione, una pausa, uno stop? Non è un ragionamento, non c'è gioco nel leggere e dunque, come detto prima, questo va evitato a tutti i costi. E' come introdurre un medium caldo in uno freddo, causando un dannoso sbalzo di temperatura.

E tutto questo c'entra con quello che tu chiamavi "livello di difficoltà". C'entra perché per realizzare una perfetto videogioco bisogna che si instauri una corretta dialettica tra gioco e giocatore, che porti ad una sintesi mistica.

Un aspetto in cui, ad esempio, *Miyamoto* riesce alla grande è nei controlli. Pensaci, quanti ti hanno saputo spiegare in cosa esattamente trionfi **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**?

E.: Pochi. Forse nessuno. In effetti è difficile dire cosa esattamente rende **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** uno dei migliori giochi di sempre.



PJR: Sono innanzitutto i controlli, perfetti ed intuitivi. A parte alcune cose, come l'uso di *Navi* o il *Lock*, il resto potrebbe funzionare senza nessun manuale o spiegazione per quanto è realizzato bene. Se a te piace leggerti un libro prima di poter giocare, accomodati, in verità il mondo è pieno di lavori adatti a questi tuoi gusti perversi. Io invece ti dico che voglio premere un tasto per accendere la console e già poter giocare, chiunque io sia. E poi pian piano, se il gioco è di quelli che lo richiedono, imparare a migliorare i miei movimenti, scoprirne di nuovi e più stylish, in modo che il mio risultato sia maggiore ed il mio successo più sicuro e più grande. Questi sono i presupposti per un videogioco che punti a fondersi col giocatore, che possa farlo divertire o portare a scoprire cose nuove, concedendo cose prima negate, facendogliele desiderare, educandolo. Tenendolo però sempre per mano. Sì, è come diceva *Keynes*, il videogioco è una mano invisibile.

E.: Veramente *Maynard Keynes* si riferiva ad altro... Comunque capisco, e non voglio interromperti e men che meno contraddirti perché in vero incuti in me timore reverenziale.

Quello che ho capito da questa discussione, che ci ha portato così lontano, è che non è così facile dire di chi è la

colpa quando un videogioco non funziona. A volte non si tratta solo della pazienza o della forza d'animo che il giocatore può o vuole metterci. A volte influiscono fattori culturali che non permettono di leggere il testo videoludico, altre volte errori che i programmatori non hanno corretto, o per pigrizia o perché è difficile dire quale sia esattamente la natura di questo medium.

Un dialogo su questi argomenti potrebbe avere dei giovamenti concreti per la realizzazione di videogiochi a misura d'uomo. Per ora io penso che la massima dietro ad un buon titolo sia quella cantata dai **Radiohead** in **Optimistic**: "the best you can is good enough". Il meglio che puoi dare deve essere sufficiente per superare l'ostacolo, non ci dovrebbero essere altri fattori ad infastidirti, solo e soltanto la tua bravura.

PJR: L'album era **KidA**, vero? Quello che ho capito io invece è che **Ring** è un'ottima rivista, perché dal niente sforna argomenti di discussione che prima ce li sognavamo. Tiè, guarda come lo Spirito li guida verso il giusto, e come questo li accoglia verso una luminosa consapevolezza Zen, del tipo che si vede ne "Il ragazzo dal kimono d'oro". E come il loro Uroboro sia invero un Leviatano, pronto a dominare, a fracassare, a smucinare le menti dei corrotti.

Oh, si ...

E.: Beh, certo...

Nota

Quando si parla di temperature dei media ci si riferisce a quanto detto da *Marshall McLuhan* in **Understanding Media**.

Lo trovi pure in italiano col titolo **Gli strumenti del comunicare**. Leggilo, dài.

[Ring è] Obiettività

«In omaggio con il DVD trovate una rivista. Un po' fa schifo ma per il resto è davvero brutta.»

Nemesis Divina

[Ring è] Ban!

«Molti ci hanno abbandonato prematuramente e stiamo ancora raschiando la pelle del loro culo dalla suola dei nostri stivali.»

Nemesis Divina, a proposito di alcune "inspiegabili" dipartenze dal forum di Ring da parte di alcuni utenti.

dNA DI UN METAL GEAR

[Eredità genetiche della saga di Hideo Kojima]

di Dan

Introduzione

«Building the future and keeping the past alive are one and the same thing.»

È ironico, eppure l'ormai celebre frase di Solid Snake, che va a coronare l'opera ludo-filosofica di Hideo Kojima, non trova solo un senso nei valori che il geniale designer Konami ha voluto trasmettere attraverso **Sons Of Liberty**, ma riassume un po' quella che è la caratteristica peculiare della saga **Metal Gear**, la continua rielaborazione di vecchi elementi con quelli nuovi.

È ormai risaputo che **Metal Gear Solid** non sia il primo episodio della saga, ma che al contrario sia preceduto da altri due capitoli usciti per MSX2: **Metal Gear** e **Metal Gear 2: Solid Snake**. Il nome della serie - sempre meglio ribadirlo, per quanto scontato - è infatti semplicemente "Metal Gear", al quale solo posteriormente, con l'avvento del terzo capitolo in 3D, è stato aggiunto l'aggettivo "Solid", che ne sottolinea il passaggio dalla grafica bidimensionale a quella poligonale. Questo è in effetti un punto molto importante ai fini di questo articolo e sul quale è necessario soffermarsi un attimo. **MGS** per PlayStation non è infatti stato concepito da un'idea del tutto originale ma nasce per essere un vero e proprio remake dei capitoli che lo avevano preceduto. Kojima, reduce dal successo di **Policenauts** ma ancora lontano dalla notorietà, aveva constatato le potenzialità offerte della console Sony e aveva maturato l'idea di dare una forma interamente tridimensionale alla saga che gli aveva aperto le strade all'interno della KCEJapan. Solo in seguito, e per la tendenza cinematografica del suo autore, e per le nuove possibilità offertegli dalla tecnologia a 32-bit, **MGS** si è trasformato in un progetto più ambizioso e originale (soprattutto per le note componenti narrativo-comunicative). Fondamentalmente, però, l'intenzione iniziale è rimasta pressoché intatta e questo fattore ha poi costituito un ruolo vincente.

Se affermassi che **MGS** debba il suo successo proprio ai prequel - cosa che ho appena fatto - sono certo che incontrerei lo scetticismo di molti videogiochiatori. Sia ben chiaro: l'intenzione non è certo quella di eclissare **MGS** (chi scrive quest'articolo la considera semplicemente la migliore opera mai realizzata), ma viceversa quella di gettar luce sui fin troppo obliati capitoli che lo hanno preceduto. Se da una parte è infatti insindacabilmente vero e sacrosanto che **MGS** ha come punta di forza un'atmosfera, una trama, uno stile di narrazione, una profondità, un livello artistico e uno stylish senza precedenti nella storia videoludica - o comunque estremamente rari - dall'altra è un dato di fatto che quest'eccezionale struttura narrativo/comunicativa faccia affidamento su un gameplay solido, con una varietà di situazioni sempre intriganti e divertenti. Queste situazioni, però, non possono essere definite "originali" nel senso pro-

prio della parola. Chi ha giocato a **MG** e ancor più chi ha finito **MG2:SS** - davvero troppo pochi, purtroppo - avrà di certo notato, infatti, che la quasi totalità di queste trovate nel gameplay erano già presenti nei capitoli 2D. Lo stesso concept di gioco, poi, risulta evidentemente intatto nella sua sostanza sin dal primo **Metal Gear**.

Fatta dunque quest'ampia premessa, possiamo passare all'obiettivo di quest'articolo. Con una visione d'insieme che legghi a sé tutti i capitoli, analizzeremo attentamente le costanti e le variabili della struttura genetica della celeberrima saga di Hideo Kojima.



Costanti e Variabili

In un'intervista Hideo Kojima ha recentemente dichiarato che ciò che lo stupisce maggiormente di Shigeru Miyamoto è la sua capacità di rielaborare continuamente i propri giochi, rendendoli originali e divertenti, pur mantenendo intatta la struttura e gli elementi che gli hanno resi celebri (si pensi a tal proposito alla serie di Mario, o ancor più a quella di **The Legend Of Zelda**). Nel People **[RING-3]** abbiamo avuto modo di parlare della reverenza che Kojima dimostra verso il suo "maestro" ("*I remember...Hideo Kojima respects Mr. Miyamoto too...*" - Psycho Mantis, **MGS: The Twin Snakes** E3-2003 trailer), di conseguenza è inevitabile che l'influenza di Miyamoto-san si faccia sentire anche nelle opere del designer Konami.

Nella saga **Metal Gear** quest'aspetto è decisamente evidente. In tutti i capitoli, infatti, vi sono delle costanti, degli elementi che sono rimasti pressoché invariati durante l'evoluzione della serie, un insieme di geni dominanti che nel tempo si sono rafforzati, divenendo così dei veri e propri simboli della saga.

[CONCEPT E STRUTTURA] Innanzitutto il concept, ovviamente. Il Tactical Espionage Action Game ha subito delle evoluzioni di capitolo in capitolo (IA dei soldati in primis), ma ha mantenuto intatta la sua essenza. Lo stesso elemento Survival in **Snake Eater** non va a sostituirsi o a collidere con lo spirito del gioco, ma semplicemente ad affiancarlo, ampliandolo ("*Stealth + Survival*"); d'altronde proprio all'inizio del trailer dell'E3 lo stesso Kojima sottolinea che si tratti comunque e sempre di un Tactical Espionage Action Game. La conseguenza è che la maggior parte degli elementi che costituiscono la struttura base dello stealth-game kojimiano è rimasta tale per tutti i capitoli della serie. Se pensiamo allo schema e alla **consequenzialità delle azioni di gioco**, per esempio, ci accorgeremo che in ogni **Metal Gear** finora uscito si parte sempre da un punto "Zero" (quello d'infiltrazione) per rag-

giungere un punto "A", compiere l'obiettivo "B" e scontrarsi con il boss "C". Questa formula viene ripetuta più volte, con delle piccole varianti (ad es. la ricerca e l'utilizzo di un oggetto "X" necessario per superare l'ostacolo "Y"), fino ad arrivare allo scontro finale. **MGS** è probabilmente il capitolo dove più di tutti - anche più di quelli per MSX - questa schematizzazione è evidente¹.

Ma oltre a questo rigoroso ordine degli eventi di gioco, ci sono altri elementi che possono essere considerati dei "punti fissi" della serie. Un esempio è certamente l'utilizzo di un **Radar** che permette al giocatore di tenere sempre sotto controllo la posizione dei nemici nelle zone vicine. A dire il vero nel primo capitolo il radar non aveva ancora fatto la sua apparizione, ma tutto sommato non risultava necessario ai fini del gioco dal momento che ogni schermata era sostanzialmente indipendente dalle altre (e comunque si poteva fare affidamento sul Binocolo, del quale parleremo più tardi). L'esordio di un radar si ha invece con **MG2:SS**, dove acquisterà un ruolo molto importante nel gameplay, pur restando tendenzialmente "statico" e diviso in compartimenti come le schermate di gioco. Infine, in **MGS**, si ha la sua forma definitiva (Radar Soliton), che permette la visualizzazione dettagliata non solo dell'ambiente circostante, ma anche della visuale dei nemici (siano essi meccanici o umani)².



Allo stesso modo del radar, c'è un'altra caratteristica che è parte integrante del gameplay della saga **Metal Gear**, ossia la possibilità di contattare, attraverso un apparecchio

Radio, gli altri personaggi del gioco. Per quanto questo strumento si sia decisamente evoluto negli anni, la sua struttura e il suo funzionamento sono rimasti pressoché intatti. Il nome datogli da Kojima per i primi due capitoli è Transceiver.

Nel primo è sostanzialmente una radio militare che permette di selezionare una certa gamma di frequenze (da 120.00 a 120.99). Quando c'è una chiamata, appare sullo schermo un segnale (il **[CALL]** che tutti conosciamo) al quale il giocatore può rispondere premendo un tasto. Si apre così la schermata del Transceiver, che visualizza il volto di Snake, la frequenza radio e il testo della comunicazione. Durante il gioco, il giocatore viene informato delle varie frequenze cui può contattare gli altri personaggi (solitamente per avere le indicazioni necessarie per proseguire il gioco), ma tuttavia le comunicazioni risultano piuttosto limitate e a senso unico. In **MG2:SS**, invece, si assiste ad un notevole svilup-

po. La forma è ora quella di una semplice ricetrasmittente portatile dove compare l'ultima frequenza utilizzata (tra 140.00 e 140.99). A sinistra è mostrato il volto di Solid Snake, mentre a destra quello del suo interlocutore. In basso, come per **Metal Gear** e gli altri capitoli, c'è ancora lo spazio per lo script dei dialoghi dei personaggi. In **MG2:SS** il numero delle comunicazioni via radio sono decisamente più elevate rispetto al prequel, così come il numero dei personaggi con i quali Snake si può mettere in contatto (di questo parleremo meglio più tardi). Ora i dialoghi non sono più predefiniti, ma al contrario sono condizionati dalle zone o dalle situazioni nelle quali Solid Snake si viene man mano a trovare durante la missione. Proprio su questa linea si evolve il famoso Codec di **MGS** e **MGS2** (ma anche di **Ghost Babel**). Inventato dalla giovane Mei Ling, il Codec si basa sostanzialmente sull'uso delle nanomacchine e sulla stimolazione interna dell'orecchio (questa volta le bande di frequenza è più ampia, da 140.00 a 141.99). La schermata viene semplificata, pur rimanendo fondamentalmente identica (il volto di Snake però è a destra, come nel primo **Metal Gear**); questo strumento, inoltre, memorizza automaticamente tutte le frequenze utili, evitando così al giocatore la fatica di appuntarsi ogni volta una nuova frequenza. Lo stesso sistema di salvataggio (prima possibile attraverso dei tasti appositi) viene inglobato nel Codec, con la possibilità di registrare i dati di missione alla frequenza di Mei Ling (o di Rose, nel caso di **MGS2**). In **Sons of Liberty**, infine, i volti bidimensionali vengono sostituiti da quelli poligonali e viene aggiunta la simpatica possibilità di ascoltare i pensieri dei personaggi principali.



Altra costante nella struttura della saga di Kojima è poi la gestione dell'**Inventario**. Nel primo **Metal Gear** con due tasti differenti si accede alla schermata dell'equipaggiamento e a quella delle armi. Qui è possibile scorrere, con i tasti direzionali, l'elenco degli oggetti, ognuno identificato da un'icona e dal relativo nome; l'ultimo elemento selezionato viene automaticamente equipaggiato. Tutti i **Metal Gear** seguenti hanno successivamente adottato questo sistema, pur cambiandone l'aspetto e ampliandolo con delle descrizioni.

Sempre parlando a proposito della struttura del gioco, non si può non sottolineare la forte componente Arcade presente anche negli ultimi episodi della saga, una peculiarità direttamente ereditata dai capitoli in due dimensioni. L'esempio più evidente è probabilmente l'utilizzo della LIFEbar, presente sin dal primo **Metal Gear**. Anche se la tecnologia attuale lo permette, Kojima non sembra ancora intenzionato ad implementare una gestione delle ferite che modifichi le capacità motorie del prota-

gonista a seconda delle parti del corpo colpite – cosa che tuttavia accade per i nemici di **MGS2** – limitandosi invece ad inserire elementi di penalizzazione (la perdita di sangue) che donano ancor più profondità al gameplay (al contrario di giochi come **Resident Evil**, dove si è costretti a camminare lentamente se feriti in modo grave)³.

A questo elemento si aggiungono poi una sorta di **Livelli di Esperienza**. Nel primo capitolo di **Metal Gear**, proprio al di sotto della LIFEbar, vi è infatti la CLASS. Questa sorta di Rank, che segnala i vari livelli con delle stelline – da una, quella iniziale, a quattro, quella finale – ogni volta che aumenta, incrementa la resistenza del protagonista e la capacità di portare con sé un certo numero di munizioni. Per passare di Livello, il giocatore deve liberare dei prigionieri – i POW (Prisoner Of War) – rinchiusi qua e là nelle celle di Outer Heaven; ogni cinque POW salvati il Rank sale di un grado, mentre nel caso in cui il giocatore volontariamente o incidentalmente ne uccide uno, il grado viene sottratto (un elemento, questo, che ben si addice a quel fattore "responsabilità" su cui spesso Kojima fa affidamento⁴). Sfortunatamente, nei capitoli successivi al primo, questo originale sistema di Rank basato sul salvataggio dei prigionieri viene abbandonato; tuttavia, l'idea di far aumentare la resistenza e le capacità del personaggio durante la missione, è stata riproposta anche negli episodi seguenti (da **MG2** in poi, infatti, il giocatore sale di grado dopo ogni scontro con un boss del gioco).

Un altro esempio di meccanica arcade, è sicuramente rappresentato dai **Livelli d'Allarme**. Quando il giocatore viene individuato dalla sorveglianza, nel primo **Metal Gear**, il brano musicale che fa da sfondo allo stato di infiltrazione viene bruscamente interrotto, lasciando spazio ad un ritmo incalzante che sottolinea il momento di pericolo. In questo stato, il giocatore si ritrova dunque braccato, in pochi istanti, da un folto gruppo di nemici; esistono però due tipi di differenti di stato d'allarme; il primo – segnalato da un singolo punto esclamativo sopra la testa dei soldati (vedi sotto) – è valido solamente per la schermata di gioco nel quale il giocatore viene individuato; il secondo, invece – segnalato da un doppio punto interrogativo – mette in allarme non solo i soldati di quella schermata, ma tutti quelli che si trovano sullo stesso piano nel quale è presente Solid Snake. Se quindi nel primo status, per poter tornare alla normalità è sufficiente passare alla schermata seguente o (alla peggio) eliminare i soldati vicini – nel secondo è necessario trovare riparo o in stanze chiuse, oppure all'interno di un elevatore. In **MG2:SS**, invece, la gestione di questi stati d'allarme è più complessa e articolata. Nel gioco vengono distinti tre Livelli. Nel Livello 1 (**Sneaking Mode**), il giocatore è in normale stato di infiltrazione; nel Livello 3 (**Found Mode**), che si attiva nel momento in cui Snake viene individuato, il brano musicale standard viene sostituito da quello frenetico dello stato d'allarme e un gruppo di soldati accorre nella direzione del giocatore; il radar va fuori uso e al suo posto compaiono, invece, dei kanji (che stanno per "Pericolo") ed un segnalatore numerico dell'energia rimasta.

Dopo che il giocatore riesce a sbarazzarsi di un certo numero di nemici, oppure a fuggire per alcune schermate, lo status passa al Livello 2 (**Avoidance Mode**); al momento del passaggio un motivo dal ritmo meno concitato prende il posto del brano d'allarme, il messaggio di pericolo viene sostituito da altri ideogrammi (che in questo caso stanno per "Evasione"), e vicino a questi compare un indicatore di tempo. In questo status due soldati perlustrano la schermata nella quale si trova il personaggio; nel caso in cui il giocatore riesca a nascondersi efficacemente sino al momento in cui l'indicatore del tempo raggiunge lo zero, lo status si ripristina a Livello 1, mentre in caso contrario torna al Livello 3. Per quanto riguarda **MGS**, la gestione dell'allarme si rifà piuttosto fedelmente a quella del secondo episodio. Nel caso in cui Snake viene individuato, il radar si disattiva e al suo posto compare un rettangolo rosso con un timer digitale e i classici messaggi di pericolo. Quando invece il giocatore esce fuori dalla portata dei nemici, il rettangolo diventa giallo e il messaggio diviene quello di fuga; se infine il giocatore riesce a rimanere nascosto fino a quando il timer si azzerà, il radar torna nuovamente attivo e si ristabilisce lo status di infiltrazione. Anche **Sons of Liberty**, come **MGS**, non stravolge più di tanto il sistema di **MG2**, pur modificandone alcuni aspetti. Oltre ai classici **Sneaking Mode**, **Alert Mode** e **Evasion Mode** (nel quale è tra l'altro possibile vedere i soldati in fase di **Clearing**), si è infatti aggiunto il **Caution Mode**; in questa modalità, pur essendo sostanzialmente uno stato d'allarme (il gruppo di supporto continuerà quindi a perlustrare la zona), il radar torna nuovamente visibile, permettendo così al giocatore di individuare la posizione delle sentinelle nemiche. Il timer, inoltre, viene sostituito da una barra che, decrescendo progressivamente, ripristina lo stato di infiltrazione.



Arcade, possiamo ben dirlo, sono anche cosiddetti **"Continue"**. Ogniqualvolta il gioco termina in Game Over, infatti, il giocatore ha la possibilità di ripetere più volte (senza alcun tipo di limite) la sezione che lo ha messo fuori gioco; l'azione riprende sempre dal punto d'entrata della zona in cui il protagonista è stato ucciso (esattamente come quando si carica una partita salvata). Volendo, inoltre, una parentesi a riguardo si può aprire anche a proposito del modo in cui vengono presentati gli oggetti che il protagonista può raccogliere durante la missione. Nel primo **Metal Gear**, così come in **MG2:SS**, essi sono rappresentati da delle semplici icone che li rendono subito riconoscibili agli occhi del giocatore. Nella serie solida, invece, sono stati adottati i **Box**, degli elementi poligonali, simili a scatole, che variano di forma a seconda del loro contenuto, o che presentano all'esterno il nome dell'oggetto custodito. Infine, per citare gli

ultimi esempi, potremmo parlare della **Visuale limitata dei soldati nemici** (poco realistica ma decisamente utile per evitare un gameplay frustrante), oppure dei tipici Simboli "!" e "?", che insieme alle "ZZZ" e alle stelline sopra le teste dei soldati addormentati/storditi, sono forse il segno più evidente di questa peculiare caratteristica della serie **Metal Gear**.

Possiamo quindi affermare, per chiudere qui l'argomento, che per quanto la saga tenda, di capitolo in capitolo, ad un realismo estetico, essa rimane, nelle intenzioni di Kojima, fortemente legata alla propria tradizione di gioco arcade.



[TRAMA E PERSONAGGI] La schematizzazione del gameplay cui si è fatto riferimento nel paragrafo precedente, non è testimoniata solamente dalla struttura del gioco, ma possiamo ritrovarla anche nelle scelte riguardanti trama e personaggi. Sotto questo profilo il primo capitolo rappresenta la forma più stilizzata dell'intreccio base di ogni **Metal Gear**. Snake (o Raiden in **MGS2**) deve infiltrarsi in una base (Outer Heaven, Zanzibar Land, Shadow Moses, Galuade, Big Shell) in pugno ad un gruppo di terroristi mercenari (le truppe di Big Boss, Fox-Hound, Black Chamber, Dead Cell) che sono entrati in possesso di un nuovo Metal Gear (TX-55, D, REX, Gander, RAY/Arsenal Gear [GW]); deve recuperare gli ostaggi (Grey Fox/Ellen/Dott. Petrovich, il Dott. Marv, Donald Anderson/Kenneth Baker, James Harks, Richard Ames/Presidente Johnson), trovare lo scienziato che ha progettato il nuovo prototipo di Metal Gear (il Dott. Madnar Petrovich, Hal "Otacon" Emmerich, James Harks, Emma Emmerich-Danziger) e ottenere le informazioni per distruggerlo; infine, una volta distrutto, egli deve inevitabilmente scontrarsi con il "boss" finale, ruolo che spetta di diritto all'antagonista principale del gioco (Big Boss, Liquid Snake, Black Arts Viper, Solidus Snake). Da segnalare poi la presenza di un alleato sul campo, rigorosamente femminile (Diane, Holly White, Meryl Silverburgh, Chris Jenner⁵), che durante la missione finisce per mostrare un debole per Solid Snake⁶.

Una categorizzazione di questo genere, comunque, è applicabile non solo alla trama, ma anche al ruolo dei personaggi nell'effettivo gameplay, ed in particolare a quelli che forniscono la loro assistenza via radio (Transceiver/Codec).

Fondamentalmente i ruoli da distinguere sono questi:

- Coordinatore dell'Operazione
- Consulente Armi ed Equipaggiamento
- Consulente Informazioni sui Nemici
- Consulente Tattico e di Sopravvivenza
- Consulente Tecnico/Salvataggio Dati
- Alleato sul campo

Spesso nella saga alcuni personaggi danno la loro consulenza su più argo-

menti contemporaneamente⁷, ma il ruolo di ognuno rimane sempre piuttosto netto, così che il giocatore possa raccogliere le informazioni di cui ha bisogno contattando direttamente il personaggio da cui sa che può ricevere le risposte che cerca.

A testimonianza di questi ruoli determinati, inoltre, c'è anche la scelta delle Frequenze radio. Sin dal primo **Metal Gear**, ad esempio, il Coordinatore dell'Operazione di turno (Big Boss, Colonnello Roy Campbell) utilizza la frequenza 140.85⁸. Da quando è stato inserito il salvataggio via Codec, poi, la frequenza adibita alla registrazione dei dati di missione è stata fissata al 140.96. Un altro caso è quello della frequenza 141.80, che da **MGS** in poi è stata utilizzata per la consulenza tattica e di sopravvivenza (McDonnell Miller, Weasel, Iroquois Pliskin); ci sono poi la 140.15, usata dall'alleato sul campo (Holly White, Meryl), la 141.52, frequenza in un mondo o in un altro usata per personaggi che relazionano su fatti reali o pseudo-reali (Nastasha, McBride, Emma), o ancora la 140.48, usata in **MGS** e in **MGS2** per le comunicazioni criptate (Gola Profonda, Mr. X).

[GAME DESIGN] Per "Game Design", in questo caso, intendo tutti gli spunti e gli elementi che compongono e rendono varia l'esperienza strettamente ludica di un videogioco. Anche sotto quest'aspetto, come nei precedenti, possiamo ravvisare una serie di costanti tipiche della saga **Metal Gear**.

Se ci soffermiamo un attimo sul Map Design, ad esempio, ci accorgiamo che in nessun **Metal Gear** – sostanzialmente perché ambientati tutti all'interno di strutture a più piani – possono mancare gli **Elevatori** e le **Condutture**; già nel primo capitolo, infatti, gli ascensori permettevano di spostarsi tra i diversi piani di Outer Heaven (i classici *Basement*, *Floor* e *Roof*), esattamente come avverrà in seguito a Zanzibar Land, nella base di Shadow Moses e su Big Shell.

In **MG** si entra negli elevatori come se fossero delle semplici porte, dopodiché una schermata mostra lateralmente la tromba dell'ascensore con i diversi piani in cui è possibile fermarsi; tra questi, il giocatore può spostarsi premendo verso l'alto o il basso. In **MGS2:SS**, invece, è necessario innanzitutto chiamare l'ascensore – premendo con il tasto azione un pulsante vicino – poi bisogna attendere il suo arrivo sul piano, e infine, una volta entrati, si deve premere un altro bottone a seconda che si voglia scendere o salire. Lo stesso sistema viene ripreso tale e quale nei capitoli successivi, con in più la possibilità, nei capitoli in 3D, di poter selezionare direttamente il piano desiderato (grazie al passaggio automatico alla visuale in prima persona).



Le condutture, al contrario degli elevatori, non erano presenti nel capostipite della serie (semplicemente perché non era contemplata la possibilità di abbassarsi a terra); la loro prima apparizione risale infatti a **MGS2:SS**. Nei capitoli in 2D, una volta entrati in un condotto, la schermata mostra dall'alto e su sfondo nero la rete di canali che possono essere attraversati dal protagonista; in quelli 3D, invece, la visuale diviene interna.

Un altro classico elemento della saga **Metal Gear** è anche la presenza di **Pavimenti** (o terreni) **Rumorosi**, in grado cioè di generare, se attraversati, dei suoni capaci di insospettire i soldati vicini. Anche questa volta l'idea parte da **MGS2:SS**, dove sono presenti piastre metalliche, piani scricchiolanti e una sabbia particolarmente rumorosa. Nei capitoli successivi i pavimenti di metallo sono ancora presenti, e ad essi si accompagnano le pozzanghere, causata tra l'altro dalle impronte di bagnato lasciate a terra dal protagonista. Proprio le **Impronte** rappresentano, a tutti gli effetti, un altro elemento divenuto un'immancabile costante nella saga, grazie in particolare agli episodi in tre dimensioni. Le impronte, non presenti nei capitoli per MSX, fanno infatti la loro prima apparizione in **MGS**, e non solo attraverso le pozzanghere, ma anche e soprattutto per le zone ricoperte dalla neve (come è facilmente intuibile, queste tracce possono essere seguite dai soldati nemici). In **MGS2**, invece, ruolo ben più importante giocano le impronte di bagnato, specialmente nella sezione Tanker, dove il continuo passaggio dalle zone esterne a quelle interne le rendono particolarmente frequenti. Infine pare che anche **Snake Eater** non potrà fare a meno di riproporre le "proprie" impronte, impronte che di certo diverranno un problema nelle zone fangose della giungla.

Passiamo ora a parlare di altri elementi che fanno parte del Game Design della serie. Sappiamo tutti che nel corso di una missione d'infiltrazione i soldati nemici non sono gli unici che possono scovarci durante i nostri spostamenti. Un elemento che non manca sin dal primo **Metal Gear** sono, infatti, le **Telecamere di Sicurezza**. In tutti i capitoli 2D (**Ghost Babel** compreso), le telecamere si spostano su un singolo asse – quello della parete su cui poggiano – andando dall'alto al basso o da destra a sinistra dello schermo di gioco. Il loro campo visivo è molto limitato e negli episodi in due dimensioni esso si riduce ad una semplice linea retta (come del resto i soldati del primo **Metal Gear**). Con l'avvento della tridimensionalità, però, Kojima ha potuto dotarle di un aspetto decisamente più realistico. In **MGS**, infatti, le telecamere si spostano con un movimento angolare e, come i soldati, possiedono un campo visivo "a ventaglio" (per quanto decisamente ridotto rispetto a questi ultimi); in questo caso passarci sotto risulterà essere il metodo più efficace per evitare di essere individuati (nei capitoli 2D si devono sfruttare, invece, tutti gli elementi che ostacolano la loro visuale, come muri, casse o simili). In **MGS2**, poi, sono stati introdotti i Cypher, dei mezzi aeromobili dotati di teleobiettivo che si muovono liberamente nelle zone esterne di Big Shell; alcuni di questi, tra l'altro, sono dotati di mi-

traglia (come pure alcune telecamere di MGS).

Un altro sistema di sicurezza che da che mondo è mondo rende difficile la vita a chiunque abbia intenzione di violare delle zone altamente protette, sono sicuramente i **Sensori IR** (InfraRed). Anche nella serie di **Metal Gear** la loro presenza è divenuta una costante e già nel primo capitolo vi erano zone difese da questo sistema. Nel primo **MG** alcune volte i raggi sono fissi, altre ad intermittenza (lo stesso avviene in **MG2:SS** e in **Ghost Babel**). Con **MGS**, invece, si è potuto rendere i sensori a infrarossi mobili, capaci cioè di spostarsi su un asse verticale. In **MGS2**, infine, gli IR-S hanno avuto un ruolo ancora maggiore, soprattutto per l'aggiunta di particolari centraline che ne assicurano il corretto funzionamento.

Un altro elemento classico, meno ortodosso ma certamente divertente ai fini del gioco, sono poi le **Botole**. Nel primo episodio esse appaiono come normalissimi pavimenti che, se calpestati, divengono di colpo una voragine sotto i piedi del protagonista. In **MG2:SS**, invece, esse assumono perlopiù la forma di vere e proprie botole (per quanto ugualmente mimetizzate con il piano). **MGS**, dal canto suo, riprende quest'ultima tipologia dandole un aspetto più realistico, mentre nel suo seguito Kojima escogita una valida variante inserendo dei pannelli pericolanti tra quelli che compongono i Ponti di Collegamento di Big Shell.



Come le botole, anche i famosi **Pavimenti Elettrificati** sono un elemento fantasioso e tipico della serie (anche se in **MG2:SS** non sono presenti). L'idea alla loro base è rimasta praticamente identica dal primo capitolo della saga. I pavimenti, infatti, ricevono energia elettrica da particolari generatori posti al di là del piano elettrificato. Per metterli fuori uso, quindi, il giocatore deve ricorrere all'utilizzo di missili telecomandati (di cui avremo modo di parlare approfonditamente più tardi).

A questi possiamo poi aggiungere i **Muri "Pericolanti"**. Già nel primo **Metal Gear**, muri che potevano essere distrutti con dell'esplosivo facevano più volte la loro comparsa nel gioco. Per individuarli basta semplicemente colpire con i pugni le pareti ed ascoltarne il rumore di ritorno. Quest'elemento viene ripreso senza grandi differenze sia da **MG2:SS** che da **MGS** (**Ghost Babel** compreso), ma non è per nulla presente in **Sons of Liberty**.

Non abbiamo ancora detto tutto. **Ambienti saturi di Gas** sono presenti, oltre che in **MGS**, anche nel primo **Metal Gear** e in **MG2:SS**; per non parlare poi delle **Zone Minate**, che hanno fatto la loro presenza in ogni capitolo della saga (rimandiamo a dopo ulteriori precisazioni a riguardo).

Per concludere, un'ultima nota è da fare sull'immane scontro con un mezzo aereo, ed in particolare con l'ormai famoso elicottero russo **Hind-D**. L'Hind è presente in entrambi i capitoli per MSX, conseguentemente Kojima non ha potuto fare a meno di inserirlo ancora in **MGS**; l'elicottero sovietico ha trovato spazio perfino in **Ghost Babel** e, come se ciò non bastasse, l'ultimo trailer di **Snake Eater** (ECTS-2003) sembra confermare la sua presenza anche nel terzo episodio della serie solida⁹.



[EQUIPAGGIAMENTO] Abbiamo fino a questo punto parlato degli elementi propri della struttura di gioco e dello stile della saga, ma i geni distintivi della serie di Hideo Kojima non si esauriscono qui. Pensiamo ad esempio all'equipaggiamento e all'arsenale militare di cui in ogni capitolo può disporre il protagonista del gioco. Si potrebbe subito cominciare a parlare di un oggetto che è parte integrante del gameplay della serie e che di conseguenza non può mancare in nessun capitolo di **Metal Gear**: le **ID Cards**. A necessitare la loro presenza è infatti la tipica ambientazione in-door della saga; non potendo certo dare subito la possibilità al giocatore di esplorare l'intera struttura, completamente e senza restrizioni, il designer è dovuto ricorrere a delle porte in grado di aprirsi solo attraverso l'utilizzo di schede appropriate (solitamente ottenibili dopo lo scontro con un boss). Il loro funzionamento è semplice: il giocatore le equipaggia, si posiziona di fronte alla porta e se il numero della Card Key è quello corrispondente, la porta si apre. Nel primo **Metal Gear** queste schede sono in tutto 8, ma non è possibile aprire le porte di livelli inferiori con le schede di livello maggiore, ed ognuna va aperta solo attraverso l'utilizzo di una specifica tessera (ad esempio non si può usare la Card 8 per aprire una porta di Livello 6). Nel seguito le schede sono invece 9. Il loro funzionamento è identico a quello del prequel, ma oltre a quelle principali sono presenti altre 3 Cards speciali (Red, Blue, Green) che possono essere ottenute dopo aver raccolto rispettivamente la 3a, la 6a e la 9a scheda; queste tre schede speciali non fanno altro che svolgere il ruolo di 3 Card Keys (rispettivamente dalla 1 alla 3, dalla 4 alla 5, dalla 6 alla 9). In **MGS**, invece, più intelligentemente Kojima permette al giocatore di utilizzare una scheda di un determinato Livello di Sicurezza per aprire tutte le porte di livello inferiore (ed è per questo che le ID

Cards non si accumulano nell'inventario ma ogni volta vengono rimpiazzate da quelle di livello superiore). Curioso il fatto che Hideo cerchi, sempre in **MGS**, di dare una giustificazione più o meno plausibile e "scientifica" al loro funzionamento: le schede vengono chiamate Tessere NAP (Network d'Area Personale)¹⁰ e, per citare la spiegazione di Donald Anderson, "funziona congiuntamente al campo elettrico creato dal tuo [di Snake] corpo. [...] Trasmette i dati usando i sali del tuo corpo come supporto. Quando ti avvicini ai dispositivi di sicurezza della porta i dati memorizzati sulla tessera vengono letti..." e la porta si apre automaticamente. Ovviamente le stesse tessere sono state riproposte anche in **MGS2**.

Parte integrante del gameplay di **Metal Gear** – quanto, se non di più, delle Schede Chiave – sono certamente anche le **Razioni**. Le Razioni permettono di risanare la LIFEbar quando il personaggio ha perso parte della barra energetica (ritorna quindi il discorso della meccanica arcade). Senza dilungarci troppo potremmo ricordare che esse sono presenti allo stesso modo in tutti i capitoli della saga. Dobbiamo però sottolineare due particolari. Il primo è che in **MG2:SS** – al contrario degli altri – sono presenti tre tipi differenti di Razioni (B1, B2, B3); la loro capacità di recuperare la vita è identica, ma diversa è la loro composizione e i cibi che contengono. Questa differenziazione risulta particolarmente utile in diverse occasioni (ne parleremo meglio più tardi). Seconda cosa che merita di essere sottolineata è l'uso automatico delle Razioni quando l'indicatore di energia arriva allo zero (la razione dev'essere però almeno equipaggiata). Questa possibilità non è presente nel primo capitolo, ma è stata invece implementata in tutti quelli successivi.

Oltre alla schede e alle razioni ci sono poi altri oggetti che sono più strettamente legati al personaggio di Solid Snake, e che proprio in virtù di questo sono divenuti essi stessi dei simboli della serie.

Chi non conosce, ad esempio, il famoso **Pacchetto di Sigarette** che Snake tiene sempre con sé? E' risaputo che sia un accanito fumatore (se le porta dietro sin dal primo capitolo, ed ormai sono divenute una sorta di portafortuna), ma più di una volta gli sono tornate utili anche per la missione, tanto da consigliarle ad un non-fumatore come Raiden ("Keep it anyway, may come in handy." – Iroquois Pliskin). In realtà la loro funzione nel primo **Metal Gear** è praticamente nulla (se non fosse per un "easter-egg" nel finale), e solamente da **MG2:SS** in poi possono essere utilizzate per rilevare i raggi all'infrarosso; in **MGS2**, inoltre, hanno anche una funzione di lieve calmante. Ci sarebbero molte curiosità a proposito di questo pacchetto di sigarette. Innanzitutto la marca. Nei primi due capitoli le sigarette sono delle Lucky Strikers ("parodia" delle reali Lucky Strike). In **MGS**, come in **MGS2**, invece, la marca non viene citata, tuttavia Kojima si è ritrovato giocoforza ad escogitare alcuni espedienti per far rientrare il tutto nei canoni del politically correct: se in **MGS/MGS2** le sigarette nuocciono alla salute del protagonista e risultano essere di un particolare tipo che limita il fumo passivo, in **Ghost Babel** sono state addirittura sostituite da un non meglio

identificato Fogger (che sa tanto di censura Nintendo...).

Oltre alle sigarette, comunque, c'è un altro oggetto di cui Snake non potrebbe fare davvero a meno in una missione d'infiltrazione: le **Scatole di Cartone** ("Look. I'm not exaggerating when I say the success of your mission hinges on how you use that cardboard box." "Take care of the box and it'll take care of you..." - Pliskin). Più di una volta Snake viene indirettamente schernito dagli altri personaggi per questa strana tecnica ("The Dead Cells are a bunch of weirdos, that's for sure, but they don't wear cardboard boxes."), ma fin dai tempi di Outer Heaven lo scatolone si è rivelato essere uno strumento davvero vantaggioso, specialmente in zone strette e con pochi nascondigli (uno "trucchetto" su cui rideranno insieme il Colonnello, "Master" e Solid Snake durante una conversazione via Codec, a Shadow Moses). In realtà, comunque, in **MG2:SS** c'era la possibilità di nascondersi anche sotto un grosso secchio (decisamente originale, ma privo del fascino irresistibile delle scatole di cartone). Lo stesso **Snake Eater** proporrà diverse varianti a questo particolare oggetto (non potendo naturalmente essere usato per le zone in esterna); uno di queste è l'esilarante travestimento da alligatore mostrato nel trailer dell'ECTS 2003.



Gli scatoloni ci permettono di introdurre anche un'altra costante a cui nel precedente paragrafo non avevamo accennato: il **Trasporto**. Se nel primo **Metal Gear**, per andare rapidamente da una parte all'altra di Outer Heaven, basta semplicemente salire a bordo di particolari **Camion** (anch'essi presenti in ogni capitolo della saga, eccezione fatta per **MGS2**), già in **MG2** è necessario "autocaricarsi" - restando nascosti all'interno di uno scatolone - sulle piattaforme mobili di alcuni carri diretti all'interno (o all'esterno) di Zanzibar Land. Da **MGS** in poi, inoltre, si sono aggiunte persino le indicazioni di scarico; inutile dire che questa nuova caratteristica apporta diverse aggiunte al gameplay. Su Shadow Moses ci sono tre tipologie di scatoloni ("To Heliport", "To Nuclear Warhead Storage Building", "To Snowfield"); se da una parte permettono di farsi recapitare in specifiche zone della base (quelle indicate sulla scatola, appunto), dall'altra necessitano di ulteriore attenzione riguardo la scelta di quella più opportuna per una determinata situazione (in modo tale da non destare sospetti fra i soldati). Lo stesso accade in **Sons of Liberty**, dove però ci sono altri tipi di differenziazioni; nella sezione Tanker, ad esempio, i cardboard boxes non sono differenti nella tipologia, ma sostanzialmente si distinguono per essere l'uno asciutto e l'altro bagnato (inutile dire che usare quello bagnato all'interno, o quello a-

sciutto all'esterno non sono delle ottime idee...). Nella sezione Plant, invece, la differenza sta nel genere di merce a cui le scatole erano adibite; ecco così che abbiamo quelle alimentari ("Orange") che ci portano alla dispensa della Dining Hall, quelle per il trasporto di circuiti elettrici ("PSF-Z1") alla Transformer Room, quelle per i modellini ("McFarlane Toys"¹¹) alla Strut F... Possiamo addirittura trovare una scatola di **Z.O.E.**, utile per raggiungere una stanza segreta di Big Shell (e qui ritorna la caratteristica kojimiana dei riferimenti ai giochi a cui ha preso parte). Riprendendo concettualmente il sistema di carico adottato da **MG2:SS** (le pedane mobili), **MGS2** si rifà più direttamente alla rielaborazione del sistema di trasporto già sviluppata in **Ghost Babel** (in quel caso gli scatoloni si differenziavano per il colore).



Se escludiamo il capitolo per Game-Boy Color, un altro utile oggetto che non può mancare in una missione d'infiltrazione di **Metal Gear** è sicuramente il **Binocolo**. Nei primi due episodi esso permette di osservare le schermate adiacenti a quella in cui si trova il giocatore (selezionandole con i cursori). Nei **MGS**, invece, lo Scope assume una forma decisamente più realistica, funzionando esattamente come un binocolo hi-tech, con possibilità di zoom e messa a fuoco automatica.

Durante una tipica missione, inoltre, il protagonista non può non trovare altri due tipi di **Visori**: quello **Termico** e quello **Notturmo**. Per quanto riguarda quello Termico il suo ruolo nel gameplay è principalmente quello di rilevare i sensori IR. Nel primo **Metal Gear**, infatti, le sigarette non sono in grado di mostrare i raggi infrarossi e il Visore risulta quindi assolutamente indispensabile. Al contrario, in **MG2:SS** - dove le sigarette svolgono questa funzione - la presenza dei Thermal Goggles non si è resa necessaria. Con **MGS**, però, gli Occhiali Termici sono tornati a far parte dell'equipaggiamento di Solid Snake, svolgendo tra l'altro anche altri compiti, come ad esempio rilevare le Claymore, le botole o i soldati camuffati con lo Steath Camo (Fox compreso). Il Visore Termico, poi, fa la sua apparizione anche nel seguito, ed in particolare con **Substance** ha subito un lieve restyle grafico, passando dalla classica schermata rossa a quella più realistica di un vero e proprio rilevatore di fonti di calore. Per quanto riguarda invece il Visore Notturmo, esso non appare nel primo **Metal Gear** (c'è però un Torcia per vedere nelle zone senza luce), ma fa il suo esordio nel seguito, dove, durante la missione, capita più volte di entrare in stanze completamente buie (in alcune di queste è tuttavia presente un interruttore che, se attivato, ridà luce all'ambiente). Anche in **MGS** il Night-Sight Viewer ha la sua importanza

(soprattutto per la zona del Ghiacciaio), così come pure in **Sons of Liberty**.

Oltre a questi strumenti, poi, sarebbe un errore non citare anche il **Body Armor**, oggetto che fa la sua comparsa in tutti i capitoli della saga e che ha mantenuto negli anni la sua funzione di diminuire i danni subiti a causa di armi da fuoco.

Arrivati a questo punto, abbiamo avuto modo di elencare tutti quegli accessori che tornano utili in diverse occasioni e in diversi momenti del gioco. Ci sono però anche degli oggetti che, durante la missione, risultano indispensabili unicamente per superare i particolari ostacoli di cui abbiamo parlato nel precedente paragrafo. Uno di questi è certamente la **Maschera Anti-Gas**. Nel primo capitolo, quando si entra in una zona satura di Gas, l'energia della LIFEbar comincia subito a calare e si è quindi costretti ad indossare la maschera il più presto possibile. Da **MG2:SS** in poi, invece, è stato inserito l'**Indicatore di Ossigeno (O2)**; grazie alla Gas Mask, il giocatore si assicura una maggiore resistenza, e solo quando l'indicatore raggiunge lo zero comincia a decrescere anche la barra d'energia. Un discorso simile si può fare anche a proposito delle sezioni di gioco in cui il protagonista va in apnea; proprio come per le stanze con il gas, quando nel primo **Metal Gear Snake** entra in una zona d'acqua profonda, l'energia comincia a calare gradualmente e il giocatore è quindi costretto ad equipaggiare delle Bommole di Ossigeno. In **MG2:SS**, per l'appunto, a calare è invece sempre l'indicatore O2; anche in quest'ultimo caso, comunque, si può fare affidamento sulle Bommole, un oggetto che però non è presente nei capitoli successivi.

Quando parlavamo di Game Design, precedentemente, abbiamo anche accennato all'esistenza, in ogni episodio, di zone minate. Di conseguenza in tutti i capitoli di **Metal Gear** si è resa indispensabile la presenza di un **Mine Detector**. Nel primo, quando quest'oggetto viene equipaggiato, le mine divengono automaticamente visibili sul terreno di gioco; con l'avvento del radar, però, la loro posizione è invece visualizzata proprio attraverso questo strumento. Nei primi due **Metal Gear** esso ha la forma di un classico rilevatore di oggetti metallici, mentre in quelli successivi questo tipo di Mine Detector verrà rimpiazzato da una cintura speciale.

Per concludere qui il discorso sull'equipaggiamento e passare alle armi presenti nella saga, non possiamo non accennare ad un oggetto piuttosto particolare e curioso che fa la sua originale comparsa già in **MG2:SS**. Quante volte vi è capitato di prendere un bel raffreddore nei gelidi meandri di Shadow Moses o nel vento umido del temporale di New York? Un colpo di freddo e infiltrarsi senza farsi notare diventa una vera impresa. Ebbene, anche in **MG2**, Snake si era trovato a fare i conti con un fastidioso raffreddore (bastava stare in acqua un po' troppo a lungo per cominciare a starnutire in continuazione), ma fortunatamente a Zanzibar Land - come pure nella base di Shadow Moses e nel Tanker - non mancava una "portentosa" **Medicina** (Pillole in **MG2**) in grado di curarlo all'istante.

[ARMAMENTO] Come è noto, il concetto di stealth-game creato da Kojima fonda la sua essenza sulla difesa più che sull'attacco diretto. A testimonianza di ciò, ironicamente Snake inizia le proprie missioni armato solamente di un pacchetto di sigarette. Tuttavia in alcuni casi, per questioni puramente difensive oppure per il superamento di determinati ostacoli, il ricorso alle armi diventa inevitabilmente necessario. Nella saga **Metal Gear** le armi di cui il protagonista può disporre sono quelle che in **MGS** vengono chiamate con la sigla PSP, ossia Procurete Sul Posto. In quanto a tipologia e funzione nel gameplay, gli strumenti di offesa disponibili in ogni capitolo sono rimasti sostanzialmente gli stessi, tuttavia presentano tra loro diverse piccole differenze e leggere variazioni.

L'arma primaria di ogni capitolo è certamente una **Pistola Semi-Automatica**, in grado di sparare un solo colpo alla volta. Nel primo **Metal Gear** essa è semplicemente chiamata "Hand Gun", mentre in **MG2** viene identificata con la Beretta M92F. In **MGS**, poi, fa il suo esordio la celebre SOCOM, mentre in **MGS2-Tanker** si ritorna ad utilizzare la vecchia M9, seppure con una modifica che gli permette di sparare dei dardi contenenti una sostanza anestetica (dopo il combattimento con Olga, però, Snake entrerà in possesso anche di una USP). Infine, su Big Shell, Raiden si ritrova ad utilizzare sia una M9 modificata - che come spiega Pliskin, dopo l'incidente sul Tanker era diventata un simbolo per i fan di Solid Snake - sia una SOCOM (che gli fornisce lo stesso Iroquois).



Per quanto riguarda l'arma secondaria, in ogni **Metal Gear** è presente un **Fucile Automatico** in grado di sparare raffiche di proiettili fintanto che il giocatore tiene premuto il tasto del grilletto. Anche in questo caso, in **MG** è chiamato genericamente Sub Machine Gun (SMG), mentre in **MG2** la sua descrizione lo identifica con un Ingram MAC11. In **MGS**, il fucile automatico usato da Snake è un FA-MAS, mentre su Big Shell Raiden viene in possesso sia di un M4 che di un AKS-74u.

Da segnalare poi - restando in tema di armi da fuoco - la presenza di un **Silenziatore**; nei primi due capitoli esso può essere applicato sia alla pistola che al fucile, mentre negli episodi successivi ve n'è uno per ogni specifica arma.

Passiamo ora a parlare delle **Granate**, delle **Mine** e degli **Esplosivi**.

Nel primo capitolo non ci sono le bombe a mano, ma solo un Lancia Granate; quando viene equipaggiato, sullo schermo - di fronte al personaggio - appare un piccolo mirino che indica il punto di impatto della bombe. Lo stesso sistema è stato adottato in **MG2**, anche se in

questo caso si tratta di semplici Granate (M68). Per quanto riguarda **MGS**, sono presenti le Granate, ma è stato eliminato del tutto il sistema di direzione del lancio, e la gittata, dunque, varia a seconda del tempo in cui le bombe vengono tenute in mano dopo l'innesco. Infine, in **MGS2**, vi sono sia Granate semplici che un Lancia Granate (RGB6); per le prime la distanza coperta dal lancio varia principalmente a seconda della pressione esercitata sul tasto del controller, mentre per il secondo è necessario calcolare opportunamente l'inclinazione del lancio.

Riguardo alla Mine, esse sono presenti - come abbiamo già avuto modo di dire - sin dal primo **Metal Gear**, dove assumono la forma e la funzione di normali Mine antiuomo (per innescarle basta quindi passarci sopra). Questo tipo di Mine fanno la loro presenza anche nel seguito (M78), con la possibilità di essere raccolte anche dopo essere state posizionate (un'idea che verrà poi ripresa nei capitoli successivi). In **MGS** fanno invece il loro esordio le Claymore, delle mine con un raggio d'azione a ventaglio, in seguito riproposte anche in **Sons of Liberty**.

Infine ci sono gli Esplosivi al Plastico. Nel primo capitolo essi sono chiamati con l'abbreviazione di P-Bomb; possono essere posizionati dovunque e la loro deflagrazione avviene pochi istanti dopo il loro piazzamento. In **MG2:SS** - dove vengono classificati più propriamente come C4 - il loro funzionamento è invece più complesso. Una volta equipaggiati, il giocatore (premendo il tasto "spazio") ha la possibilità di scegliere tra due opzioni: "Switch" e "Timer". La prima permette di fare esplodere il C4 premendo il tasto azione, mentre invece la seconda innescava l'esplosione qualche secondo dopo il suo piazzamento. In **MGS**, infine, il C4 ritorna, ma mantenendo solamente l'opzione della detonazione a distanza; lo stesso avverrà in **MGS2**.

C'è poi un'altra tipologia di armi, che sono quelle in grado di lanciare dei missili. Una di queste è certamente il **Lancia Missili Teleguidati**, un oggetto fondamentale per mettere fuori uso i generatori dei pavimenti elettrificati. Nel primo episodio esso viene denominato genericamente "Missile"; una volta lanciato, i comandi base passano al controllo del missile stesso, con la possibilità di spostarsi dovunque all'interno della schermata di gioco. Lo stesso avviene in **MG2**, con il Remote-control Missile (M47 Dragon). In **MGS** (come pure in **MGS2**), invece, l'arma viene ribattezzata Nikita (nome di fantasia). Una volta sparato il missile, è possibile selezionare o una visuale esterna o una visuale interna; nel primo caso la visuale fa vedere il missile dall'alto, mentre la seconda mostra l'ambiente da un teleobiettivo posto all'interno del missile stesso. I missili, fra l'altro, hanno un carburante limitato che, una volta esaurito, porta all'esplosione dello stesso.

Un altro tipo di Lancia Missili presente nella saga è poi lo **Stinger**. Lo Stinger non è presente nel primo **Metal Gear**¹², ma fa la sua prima apparizione nel sequel. Qui, una volta imbracciata l'arma, un mirino appare sul radar; in questo modo, se necessario, il missile può essere diretto anche verso un obiettivo po-

sto al di fuori della schermata nella quale si trova il giocatore.

Con l'avvento del 3D, però, lo Stinger è divenuto molto più pratico e maneggevole. Una volta selezionato, la visuale diviene automaticamente interna, con un mirino centrale; quando un obiettivo entra nel suo raggio d'azione, esso viene automaticamente "lockkato". In questo modo il giocatore può decidere di dirigere il missile anche in una direzione lievemente diversa, ed evitare così eventuali ostacoli che ne impediscano una traiettoria diretta.

Un discorso a parte è da fare per le munizioni che si trovano durante il gioco, gli **Ammo**. Nel primo episodio, gli Ammo ricaricano sia l'HandGun che l'SMG, il Granade Luncher e il Rocket Luncher. In **MG2:SS** essi possono essere utilizzati solo per la pistola e il fucile. Nei successivi **Metal Gear**, invece, ogni arma va ricaricata con il relativo tipo di munizioni.

Metal Gear: 3D/2D

Fino a questo punto abbiamo analizzato piuttosto minuziosamente tutte quelle caratteristiche (geni dominanti, se vogliamo) che si sono costantemente ripresentate nei vari capitoli della saga **Metal Gear**, e che dunque sono divenute - pur variando a volte nella forma - degli elementi simbolo della trillustre serie di Hideo Kojima. Un'analisi che però punta ad esaminare con attenzione le somiglianze che ci sono tra un episodio e un altro della serie non può concludersi qui. Ci sono infatti anche alcuni rapporti precisi, alcuni specifici elementi di legame, che mettono in relazione ogni **Metal Gear** con un altro. Si tratta perlopiù di sezioni di gameplay già presenti nei primi due capitoli per MSX e che sono state in seguito riprese nei capitoli in tre dimensioni (pur non ripresentandosi con la stessa frequenza di quelle discusse nei precedenti paragrafi). Vediamoli ora uno ad uno.

[Metal Gear Solid / Metal Gear]

Abbiamo già detto nella premessa di questo articolo che **MGS** molto deve ai suoi predecessori. Altrove [People] abbiamo però anche sottolineato che il fatto che tra un episodio e un altro vi siano degli elementi comuni non va inteso come un "dèjà vù" (nel senso negativo del termine), ma piuttosto come una riproposizione fresca e simpatica di idee che - per cause di forza maggiore - in pochi avevano avuto l'opportunità di apprezzare. Allo stesso tempo, però, sono anche il risultato del desiderio di un uomo - Kojima ovviamente - di rivedere e migliorare continuamente un concept che, pur essendo stato pensato per un 2D, sembra trarre dalla terza dimensione una nuova linfa vitale.

Metal Gear Solid, primo dei capitoli 3D, costituisce un fenotipo nel quale si manifesta in modo evidente le numerose qualità genetiche ereditate dagli episodi in due dimensioni. Per parlarne non c'è miglior modo di cominciare proprio dall'inizio.

Nel primo **Metal Gear**, Solid Snake raggiungeva la fortezza di Outer Heaven via mare, entrava in contatto con Big Boss e penetrava nel cuore della base

grazie ad un elevatore. In **MGS**, come sappiamo, le cose non vanno affatto diversamente: Solid Snake raggiunge la base di Shadow Moses a nuoto (dopo essersi liberato del VCN), contatta il Colonnello Campbell e raggiunge l'ascensore, che segna la fine della fase di apertura.



Altro caso: quando ad Outer Heaven Snake stava attraversando una sezione di deserto che lo avrebbe portato al secondo edificio della città-fortezza, si imbatté in un imponente Carro Armato (M6); la stessa scena ha luogo anche sull'isola di Shadow Moses, di fronte al Tank M1 di Raven, nel Canyon che collega il primo edificio della base al secondo.

Ma i riferimenti con il primo capitolo non finiscono certo qui.

Snake, sempre ad Outer Heaven, venne catturato e messo in una cella d'isolamento proprio come in **MGS** (anche se nel primo caso si era fatto volontariamente catturare per entrare in contatto con Fox). Tutti gli oggetti gli vennero portati via ma, dopo essere evaso dalla cella, li recuperò da un box nelle vicinanze (esattamente come accadrà su Shadow Moses). Non è tutto. Nascosta all'interno dell'equipaggiamento, una Trasmittente spia metteva automaticamente in allarme tutti i soldati del piano in cui Snake metteva piede. Per sbarazzarsene il giocatore doveva selezionarla nell'inventario e premere il tasto "usa". In **MGS**, Ocelot fa uno scherzo analogo, nascondendo tra l'equipaggiamento di Snake una bomba ad orologeria.

Per concludere c'è da segnalare anche un riferimento nella colonna sonora; il brano che accompagna le VR Missions di **MGS**, ad esempio, non è altro che un versione leggermente rielaborata di quello che faceva da sfondo alla prima parte della missione di Outer Heaven ("Theme of Tard"). Lo stesso jingle d'apertura delle missioni in realtà virtuale è quello che, in **MG**, dava inizio all'incursione di Solid Snake ("Operation Intude N313"). A questi, infine, si aggiunge anche il breve intermezzo musicale che segue al Game Over, riproposto sia in **MGS** che in **MGS2-Tanker**.

[Metal Gear Solid / Metal Gear 2]

Quelli che abbiamo poco fa descritto sono i riferimenti più espliciti per quanto riguarda il primo capitolo della serie, ma

ben maggiori sono quelle porzioni di gameplay derivate dal secondo episodio della saga. Come abbiamo fatto precedentemente per **Metal Gear**, anche in questo caso ci ritroviamo a partire più o meno dall'inizio.

Una volta arrivato alle porte di Zanzibar Land, Snake si era trovato inevitabilmente a cercare un modo alternativo per entrare, non potendo naturalmente passare per il portello principale ("Non posso mica bussare e chiedere di farmi entrare" - come dirà in **MGS**). Esattamente come avverrà poi su Shadow Moses, la via più sicura si rivelarono essere i condotti di areazione (due come in **MGS**, tra l'altro).

Una volta entrato a ZL, il primo obiettivo di Snake era quello di trovare il Dott. Kio Marv, tenuto da qualche parte in ostaggio all'interno della fortezza. Per individuarlo, Solid Snake non doveva far altro che aspettare un segnale sul radar (un punto rosso) trasmesso da una microspia nascosta all'interno della bocca dello scienziato ceco; altrettanto, come sappiamo, accadrà su Shadow Moses, dove Snake rileverà Donald Anderson attraverso i segnali emessi dai nanoidi dello stesso Direttore (puntini verdi).

Un'altra situazione familiare a chi ha giocato a **MG2:SS** è sicuramente la chiamata da "uno dei fan" di Solid Snake, che avverte il giocatore della presenza di mine nascoste sotto il terreno circostante (verrà poi ripreso persino da **MGS2**). Anche in quel caso, ovviamente, si trattava di Grey Fox.

Sempre a proposito di Frank Jaeger, inoltre, non possiamo non segnalare l'indiretto rimando, in **MGS**, allo scontro corpo a corpo avvenuto tra i due a Zanzibar (il "chicken fight", come lo chiama Snake).

Già questi riferimenti basterebbero per rendere l'idea, ma siamo in verità solo all'inizio. Per seguire l'ordine cronologico degli eventi di **MGS**, potremmo continuare parlando dell'incontro tra Snake e Meryl, nel bagno delle donne; in **MG2:SS**, l'incontro con Natasha Markova si era svolto con le stesse modalità: Snake doveva nascondersi nei pressi dei bagni ed attendere l'unico soldato che entrava nello spogliatoio delle donne. Oltretutto la stessa Natasha - anche se non nella medesima occasione - dava a Snake un spilla, spilla che, proprio come la tessera PAL che Meryl consegna a Solid, era costituita da un materiale a memoria di conformazione. Snake, dunque, già allora fu costretto a recarsi - esattamente come poi farà su Shadow Moses - prima in un luogo caldo (una sauna), per trasformare la spilla in un chiave capace di aprire l'armadietto di Natasha, e poi in un luogo freddo (cella frigorifera), per ottenere una forma in grado di aprire il locker del Dott. Marv.

Tornando ora di nuovo a **MGS**, una situazione che di certo tutti ricorderanno è quella in cui Snake deve salire, inseguito e minacciato dai fucili dei soldati nemici, per le lunghe scale della Torre di Comunicazione. Ebbene: questa sezione di gioco era presente tale e quale in **MG2:SS**, senza alcuna differenza di sorta. Allo stesso modo anche il combattimento con i soldati dotati di stealth-camo all'interno dell'elevatore della torre è stato ripreso da **MG2**, ed in particolare dai quattro del gruppo Ultra Box.

Ma c'è ancora dell'altro. Verso la fine di **MGS**, la scheda PAL cade nel condotto di drenaggio nell'Hangar del REX e viene in seguito raccolta da un topolino. Una situazione in un certo senso simile si aveva anche a Zanzibar Land, sia con un piccione che portava su una zampa un messaggio cifrato, sia con gli stessi topi che infestavano l'armadietto del Dott. Marv.

A questo, infine, possiamo aggiungere altri piccoli elementi, come le somiglianze tra alcune capacità di certi boss (ad es. Night Sight e Fox in versione Cyborg Ninja), oppure il richiamo a **MG2:SS** attraverso la figura di Master Miller (impersonato da Liquid in **MGS**), che durante la missione di Zanzibar Land forniva preziosi consigli di sopravvivenza¹³.



[Metal Gear Solid 2 / Metal Gear]

Pur non essendo stato concepito come remake dei primi due episodi (al contrario di **MGS**), anche **Sons of Liberty** non è esente da impliciti od espliciti rimandi ai capitoli che lo hanno preceduto. Probabilmente questo è dovuto al fatto che **MGS2**, per questioni di trama, è tutto sommato una sorta di riproposizione degli eventi di Shadow Moses, e quindi indirettamente anche di quelli di Outer Heaven e Zanzibar Land (ne è un esempio l'arrivo via mare e l'ascensore iniziale esattamente come in **Metal Gear** e **MGS**). In ogni caso essi sono certamente in misura minore.

Tra le somiglianze dirette con il primo capitolo possiamo identificarne un paio. Una è certamente la parte in cui Raiden, per poter penetrare indisturbato all'interno di Shell 1 Core, fa uso della divisa dei soldati che controllano il centro della struttura. Anche in **Metal Gear**, infatti, Snake doveva cercare un'uniforme nemica e superare così senza difficoltà una pattuglia di sorveglianza all'entrata di uno degli edifici di Outer Heaven.

Un altro richiamo, poi, sono alcune delle frasi deliranti dello pseudo-Colonnello, all'interno dell'Arsenal Gear. Oltre alla più palese "Infiltrate --- the enemy fortress --- Outer Heaven! --- Destroy --- the final weapon --- Metal Gear!", che si rifà alle parole di Big Boss all'inizio della missione, e a "Big Boss here... Enter the track on the bridge to the right...Over.", sempre riferito ad una sua comunicazione via radio del primo capitolo, c'è anche lo strano ordine che il finto Campbell impartisce a Raiden ("Raiden, turn the game console off right now!"); questa trovata, che ha destato

parecchio stupore tra i videogiocatori, era in verità già presente in **Metal Gear**, con Big Boss che intimava al giocatore di spegnere il proprio MSX.

[Metal Gear Solid 2 / Metal Gear 2]

Come abbiamo già avuto modo di notare con **MGS**, la maggior parte delle situazioni e degli elementi riproposti nella serie solida della saga derivano principalmente dal secondo episodio della serie. **MGS2** non fa eccezione in questo senso.

Già dalle prime battute di gioco, infatti, è possibile ravvisare un piccolo richiamo. Quando Raiden sale sopra il Supporto A di Big Shell, con l'elevatore, una recinzione non gli permette di entrare all'interno, e di conseguenza il Colonnello gli suggerisce di utilizzare una breccia aperta nella rete. A Zanzibar Land le cose non erano andate in maniera molto differente. Una fitta rete di recinzioni impediva a Solid Snake di penetrare nel cuore della fortezza; sempre sotto consiglio di Campbell (quello vero in questo caso), Snake riuscì ad infiltrarsi passando proprio attraverso un foro nella recinzione.



Parliamo ora di riferimenti nel Game Design; ve ne sono un paio, in **Sons Of Liberty**, che saranno risultati certamente familiari ai fan di **MG2**. Il primo, più esplicito, è la già citata sezione subacquea; in particolare è da notare che già all'ora erano presenti delle mine galleggianti che, come in **MGS2**, rendevano difficile il passaggio attraverso alcune zone sommerse dall'acqua. Il secondo riferimento, invece, è la presenza – del tutto inaspettata – di un animale nell'equipaggiamento. In **MG2**, infatti, c'era la possibilità di ritrovarsi nell'inventario un piccolo serpente che, lentamente, si divorava tutte le razioni raccolte dal giocatore. In **MGS2**, in modo analogo, sono presenti dei piccoli organismi (i "pidocchi di mare") che, se sentono odore di cibo, non mancano di "saltare" nel equipaggiamento di Raiden e di alleggerirlo dal peso di qualche razione.

Questo organismo, tra l'altro, ricorda vagamente l'Oilix creato dal Dott. Marv, in **MG2**. Entrambi, infatti, sono stati creati artificialmente e l'oggetto del loro utilizzo è lo stesso, anche se hanno scopi diametralmente opposti: l'uno è in grado di metabolizzare il petrolio, l'altro di raffinarlo.

Come per **MG**, poi, tra le frasi del finto Colonnello c'è spazio anche per una citazione di **MG2:SS** ("I say again. Your duty is to infiltrate Zanzibar Land. And seize Kio Marv, an abducted Czechoslovakian biologist.")

Un'ultima parentesi va infine aperta a proposito degli ambienti di Big Shell, che spesso ricordano da vicino quelli del secondo capitolo della saga. In particolare la zona della Strut C sembra essere uscita direttamente dalla Zanzibar Land di

MG2:SS: simile il luogo (mensa), simili i bagni, simile la cromatura del pavimento e delle pareti...simili persino i grandi vasi con le piante!

Originalità di Metal Gear 2: Solid Snake

A chiusura di questo lungo (e per il lettore estenuante) articolo, non si può far a meno di trarre una considerazione conclusiva che metta l'accento su un particolare che spero sia emerso dall'enorme mole di spiegazioni e informazioni di questo testo: l'importanza di **Metal Gear 2: Solid Snake**. Specie negli ultimi paragrafi dell'articolo, appare subito evidente quanta influenza abbia avuto questo secondo capitolo – molto più del capostipite della saga – nel successo di quelli che lo hanno succeduto. In particolare è straordinario come **MG2:SS** fosse, già nel 1990 e su un home-computer come l'MSX, un gioco incredibilmente innovativo e avanti con i tempi. Pur con una forma 3D, le idee geniali che lo avevano contraddistinto, sono state a ragione riproposte, tali e quali nella loro sostanza, sia in **MGS** che in **MGS2**, risultando ancora incredibilmente innovative e originali. **MG2** aveva in definitiva anticipato di ben otto anni un concept che solo nel '98 avrebbe avuto il meritato successo. E questo è evidente se si considerano gli enormi passi avanti fatti dal primo capitolo della serie, sia in quanto a gameplay che a trama, sonoro e grafica. Abbiamo per esempio già detto che in **MG2:SS** fu introdotto per la prima volta il radar, venne aggiunta la possibilità di strisciare o quella classica di attirare i soldati dando dei pugni sul muro. Tutte cose, queste, che hanno dotato il concept originario del primo **Metal Gear** di una nuova e quanto mai profonda dimensione; e la cosa più sorprendente è che in fin dei conti giravano sulla stessa piattaforma!

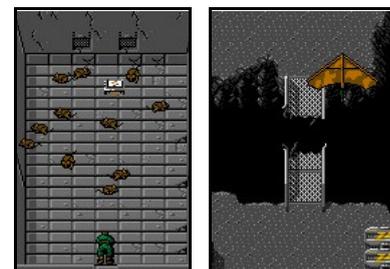


Ma su **MG2:SS** non si è ancora detto abbastanza. Il secondo episodio della saga è infatti senza dubbio quello in cui, più di tutti, Kojima ha dato libero sfogo alla propria creatività. Ha creato situazioni limite nel gameplay di un gioco che da una parte tendeva al realismo narrativo-comunicativo, dall'altra estremizzava la sua componente arcade. E' proprio questo che dà a **MG2** il privilegio di poter essere confrontato nientepodimeno che con il suo illustre successore in tre dimensioni, e lo fa in virtù di elementi del gameplay talmente originali e invero simili (se così vogliamo chiamare gli elementi più ludici che simulativi) che in una struttura pseudo-realistica come quella di **MGS** non hanno trovato spazio¹⁴. Abbiamo ad esempio già avuto modo di parlare di un grande secchio in alternativa all'uso degli scatoloni o della presenza degli interruttori; abbiamo anche accennato alle ragioni differenziate,

che venivano usate per attirare l'attenzione di piccioni o di topi, oppure addirittura per dar luogo a reazioni chimiche al limite della realtà. A questo, poi, possiamo aggiungere altri tipi di oggetti o di armi "poco convenzionali" su cui Snake aveva potuto fare più volte affidamento. Tra i primi possiamo rilevare un Deltaplano, da usare in un momento di vento favorevole per attraversare il ponte distrutto; un Gufo, per far credere alle guardie che è ormai giunta la sera; o addirittura un Audiocassetta con sopra inciso l'inno di Zanzibar Land, utilissima per distrarre i soldati e farli calare in un sacro e rispettoso ascolto. E che dire poi – tra le armi – del Neutralizing Gas, da usare facendo ben attenzione alla direzione del vento (indicato con una freccia), onde evitare effetti indesiderati; oppure dell'utilissimo Camouflage Mat (Phantom 07), in grado di mimetizzare Snake in qualsiasi occasione; o ancora del mitico Mouse (Jerry 2), l'ultimo ritrovato della tecnologia militare, un topo robot in grado di distrarre efficacemente qualunque soldato. Ma questo è solo un assaggio confronto alle varietà di situazioni con le quali, in **MG2**, Solid Snake è costretto a confrontarsi: da una labirintica giungla alla raccolta rifiuti di ZL, dalle dune di sabbia (del tipo rumoroso di Okinawa) alle fogne, da una palude ad una sauna (con tanto di soldato con il bollino di censura per le parti basse), da una cella frigorifera al dormitorio dei soldati (con un pavimento artigianalmente costruito per riprodurre il cinguettio degli uccelli). Insomma: Snake a Zanzibar Land ne vede davvero di tutti i colori, trovandosi tra l'altro a confrontarsi con personaggi di ogni tipo (da Red Blaster a Running Man). Il tutto viene poi coronato dal mirabolante modo con cui riesce a sconfiggere Big Boss (uno Spray e un Accendino per creare un pericolosissimo, ma altamente efficace, lanfiamme).

Non manca, comunque, la cura nei particolari o la presenza di spunti più seri. Un esempio è il caso in cui, nelle trasmissioni via radio, Snake appare con una sigaretta in bocca, qualora avesse equipaggiato il pacchetto di sigarette. Un altro, invece, potrebbe essere il divertente sistema dei Tap-Codes; il suo funzionamento è semplice: esso si fonda su colpi dati sul muro ("tap") che, a mo' di codice morse, possono essere decifrati attraverso un apposita tabella del manuale del gioco (durante la missione, ad esempio, Petrovich cercherà di comunicare con Solid Snake proprio attraverso questo sistema).

Per concludere: tutto questo, e tanto altro ancora, rendeva (e rende tutt'oggi) **Metal Gear 2: Solid Snake** uno dei giochi più geniali, originali e divertenti della storia videoludica, e con il merito di aver posto le basi per il successo dei capitoli che lo hanno succeduto. In poche parole: un capolavoro senza tempo.



Note

[1] Personalmente non giudico questo aspetto in modo negativo, ma anzi tendo a considerarlo come il segno di un ottimo equilibrio e dosaggio del gameplay, una stabilità tipica dei videogiochi delle vecchie generazioni che sta pian piano scomparendo nei titoli moderni.

[2] Kojima ha recentemente dichiarato che il radar non sarà presente in **MGS3** se non ai livelli di difficoltà più bassi. La decisione potrebbe essere dovuta a 1) il desiderio del designer di far assaporare ancor di più il gusto dello stealth, in un'ambientazione - la foresta - decisamente affascinante, 2) un'incongruenza temporale (il radar della saga non era in via teorica ancora stato realizzato negli anni '60), 3) l'impossibilità di ricreare su radar la quantità enorme di elementi presenti nella foresta (lo renderebbero estremamente confuso e in definitiva inutile). In realtà, comunque, pare che in particolari sezioni di gioco un non meglio identificato "oggetto speciale" renderà momentaneamente attivo il radar.

[3] Secondo le ultime indiscrezioni, pare che **MGS3** prevederà qualcosa di simile (in caso di caduta da un'altezza elevata, ad esempio, le gambe del personaggio verranno danneggiate); tuttavia ancora non è chiaro come e quanto questo elemento influenzerà le azioni di gioco.

[4] Questo fattore è presente anche nel secondo capitolo della saga. Al giocatore

violento (o semplicemente distratto), infatti, viene lasciata la libertà di uccidere i bambini che si aggirano innocentemente per i meandri di Zanzibar Land (gli orfani di guerra di cui Big Boss si è preso cura dopo i fatti di Outer Heaven); qualora ciò avvenisse, però, al giocatore viene sottratta buona parte dell'energia vitale presente nella LIFEbar.

[5] Su Big Shell questo elemento è assente perché rappresenta a tutti gli effetti una caratteristica peculiare del personaggio di Solid Snake.

[6] Solitamente le "passioni d'amore" di Snake non hanno risvolti nei capitoli successivi.

[7] O in alcuni casi su argomenti particolarmente specifici, come Yozef Norden in **MG2:SS** (Consulente sulla Fauna).

[8] Formalmente Big Boss nel primo **Metal Gear** aveva la frequenza 120.85; questo perché - come è stato già stato detto - la gamma di frequenze del primo capitolo andava da 120.00 a 120.99.

[9] Anche **MGS2**, tutto sommato, mantiene la tradizione dello scontro (perché svolto in modo molto simile), sostituendo però l'Hind con un Harrier.

[10] Nella versione originale: PAN Card (Personal Area Network).

[11] Chiaro riferimento alla nota casa di Action-Figures che ha curato i modellini di **MGS** e **MGS2**.

[12] Per quanto riguarda il primo capitolo c'è però un altro tipo di Lancia Razzi (il Rocket Launcher, appunto). Questa arma permette di lanciare missili sostanzialmente come proiettili, ma in sé è piuttosto inutile e accessoria, se non fosse per il fatto che è l'unica in grado di sconfiggere un boss del gioco (gli Arnold Twins).

[13] Anche in **MGS: Special Mission** - così come nelle VR di **MGS** - non mancano dei brani ripresi dall'OST di **MG2:SS**. E' il caso di "Frequency 140.85", "Level 3 Warning", "Level 1 Warning", o di quello che fa da sfondo alle Mystery Missions.

[14] Da quel che si è visto fino ad ora nei trailer di **Snake Eater**, sembra che questo terzo capitolo della serie solida, ritorni, almeno in parte, all'esilarante originalità di **MG2:SS**. L'ambientazione silvestre offre, in effetti, un setting completamente nuovo e dunque ricco di spunti innovativi. Abbiamo già parlato, ad esempio, del travestimento da alligatore (Kojima ha affermato che ci saranno diversi oggetti di questo genere), ma non bisogna nemmeno sottovalutare il potenziale delle trappole, che potrebbero dar luogo a "reazioni" alquanto divertenti (con il trailer dell'ECTS ne abbiamo già avuto un assaggio)..

>> STOP & GO! >>**[Il Palio di Siena. Edizione di agosto 2003]**

Mossa tritamaroni durata più di un'ora, cavallo della torre che molla zoccolate a destra e manca, colpisce e ferisce quello dell'onda, perde la spennacchiera e in sintesi fa girare le balle in ogni modo possibile. In piazza, turisti muiono a decine sotto un sole impietoso d'agosto. I tizi della pubblica assistenza ammassano cadaveri bruciacchiati nella cappella sotto la torre del mangia. Tre avvoltoi descrivono ampi cerchi sulla piazza, pazienti e lugubri. Dopo quaranta minuti di tentativi di allineamento scoraggianti, il barbaresco della giraffa, con mossa a sorpresa, estrae un cellulare, seriamente boicottando le velleità di rievocazione storica della festa. Intercettazioni dell'intelligence del consorzio per la tutela del P. riescono a carpire la frase: "aspetta a buttare la pasta, qui si mette male". Quasi certamente un messaggio in codice.

Quando ormai intorno ai lampioni volteggiano i primi pipistrelli, i cavalli decidono di aver schiumato abbastanza e trovano un allineamento che alle 19:00 si sarebbe giudicato deplorabile, ma che alle 20:15 appare a tutti assolutamente splendido.

«Ma andate tutti a cagare» dice il mossiere spazientito, e fa partire i barberi che rotolano garruli sul tufo. In testa bruco e giraffa. Partenza folgorante della torre (ultima, senza mezzi termini) il cui fantino, non contento, trova anche il modo di cadere al primo san martino, dopo circa cinquanta metri, assolutamente da solo, con mossa che ricorda un harakiri.

«Sono ultimo, addio mondo crudele» pensa, e si tuffa sui materassi, opportunamente vicino alla cappella, dove verrà impilato sugli altri corpi. Il suo cavallo guarda perplesso. E sono quarantatré anni che non vinciamo un palio.

La giraffa conduce, secondo il bruco, al casato un variopinto miscuglio di cavalli vivacizza la corsa nelle retrovie: nicchio e aquila, terzo e quarta, si spalmano l'una sull'altra e tutte e due poi sui palchi, così, per fare spettacolo. Ne approfitta la civetta, che scavalca quella poltiglia promiscua per diventare terza. Arriviamo così al secondo san martino; il cavallo della giraffa, spompato, mette la freccia e apparentemente lascia strada al bruco che in effetti passa. I cavalli di aquila e leocorno, nel tentativo di richiamare l'attenzione di una regia ignara di tutto quanto accade al di sotto della terza posizione, si esibiscono in una scivolata di buona fattura che catapultata i fantini direttamente nella cappella. Olè. Certi dicono che Alghero (il cavallo dell'onda) approfittando di una distrazione della regia, abbia qui clamorosamente svoltato a sinistra e risalito via del porrione. Gli unici presenti nella via (tutti albanesi, animali stanziali da zozzo bar. La restante popolazione seguiva la corsa stipata in piazza come i denti nella bocca di Max Pezzali) giurano di aver visto il cavallo scomparire all'orizzonte, galoppando verso un sole rosso, immaginiamo con musica di Morricone. E nessuno l'ha più visto. I testimoni risulteranno poi essere stati corrotti dal Consorzio per la tutela del P. che vorrebbe nascondere il fatto che Alghero non lo vedrete proprio più, o almeno, non senza la decorazione di foglie di rucola e scaglie di parmigiano. Durante la corsa si è spezzato una gamba ed è stato soppresso la notte scorsa.

Palio di merda.

Al secondo casato, il cavallo della civettaterra silura giraffaseconda, compromettendone ogni eventuale tentativo di rimonta, indirizzando la curva, non prima di aver sbatacchiato la coscia del proprio fantino sull'apposito colonnino. Il bruco è così libero di involarsi senza altri equini nel retrovisore, terza mossa, terzo san martino, terzo casato e via così e via discorrendo.

Una regia ottusa impedisce peraltro di apprezzare altri intruppamenti e apparentemente tutto scorre liscio fino all'arrivo. Scoppio del mortaletto. Contradaioi che si inerpicano sul palco a recuperare l'orrendo drappellone e cose così. Sigla e pubblicità.

Un memorabilia da it.comp.console a cura di **Francesco Bicci**.

tHE rEBIRTH OF pARADISE

[Silent Hill 3]

di Gatsu e DarknessHeir

"I'm so glad you were not there / To see my fall, to see me passing on / My wound so deep / [...] So weak was my hope / So cold the world around / [...] I slide down the hole at the center of my soul / I've given up, I've given up, larvae rots / for I let the angel rise..."La

Samael - Angel's Decay, dall'album Passage – Century Media 1996

"Sono l'uomo che nessun Dio aspetta / Ma che tutto il mondo desidera / Sono segnato dall'oscurità e dal sangue / E da mille bruciature di polvere da sparo / [...] «Non ho libero arbitrio» cantavo / mentre volavo tra i cadaveri / La moglie di Richard Holmes si mise ad urlare / Avreste dovuto sentirla / [...] E si mise ad urlare «Sei un uomo malvagio» / E io mi fermai un attimo a pensare / «Se non ho libero arbitrio come posso essere moralmente colpevole, mi chiedo»"

Nick Cave And The Bad Seeds – O'Malleys' Bar, dall'album Murder Ballads

Nota: l'indepth che segue affronterà anche argomenti di carattere religioso, pur limitandosi al contesto del gioco. Poiché alcune delle posizioni/interpretazioni di seguito espresse potrebbero risultare sgradite, consiglio ai timorati di Dio il prosieguo della lettura. Non sia mai che finiate all'Inferno per colpa mia.

Bibliografia.

Per stendere questo indepth mi sono appoggiato ad alcuni approfonditissimi documenti che potete trovare sul sempreverde Gamefaqs...

- Silent Hill 3 Script di Niai Mitch
- Silent Hill 3 Analysis Guide di Duncan Bunce
- Silent Hill 3 File Transcripts
...più svariate fonti internet/discussioni/post che mi è impossibile citare per motivi di spazio...

Lost Carol: I Intro

Silent Hill 3 non è il titolaccio che alcuni hanno tentato di farvi credere, anzi. Dei tre episodi della saga è quello sicuramente più coinvolgente in termini di atmosfera, grazie anche ad una colonna sonora allo stato dell'arte e ad uno sforzo grafico/artistico di notevole livello da parte del team Konami. Certo, il gameplay è adatto al mesozoico. Certo, sa tutto un po' da dejavu. Certo, non è la puntata più introspezziva della saga. Cazzate. In un titolo del genere l'innovazione e il divertimento sono le ultime cose di cui abbiamo bisogno. L'apparente superficialità del nuovo capitolo della Collina Silente è dovuta alla decisione di usare questo episodio come "dietro le quinte" del primo **Silent Hill**. Scelta discutibile, nemmeno troppo prevedibile, gradita da alcuni e osteggiata da altri, che vedono nell'atto stesso di "spiegare qualcosa" un tradimento degli originali propositi del brand. **Ring** torna, ad un anno esatto della sua prima discesa nelle tenebre, fra le nebbie di **Silent Hill** alla ricerca di tutti quei particolari che ad un occhio attento potrebbero sfuggire. Avete capito tutto di **Silent Hill 3**? Illusi...

You Are Not Here: Analisi dei personaggi.

Come da tradizione non si può iniziare l'analisi di un **Silent Hill** senza uno sguardo approfondito sui personaggi che lo popolano. Cercherò di proporveli sotto i loro aspetti meno scontati ed evidenti,

visto che le normali descrizioni le potete trovare anche nel manuale del gioco. Diamo inizio alla carrellata...

Heater Mason.



La protagonista del gioco, donna più per necessità narrative che per reale influenza sul gameplay (invero nulla). 17 anni (o anche 7, 14 o 38, vedi Trama – Analisi dei dettagli) portati male, pelle pallida, occhi profonde che indicano malessere fisico e psicologico. Alcuni avanzano l'ipotesi di una sua dipendenza dal fumo, ma l'unica prova a sostegno di questa tesi è da ricercarsi nelle scelte cromatiche dell'ambiente di gioco...personalmente ritengo questa tesi insostenibile anche se non del tutto improbabile. Heater è affezionata profondamente a suo padre, di cui ignora molte cose. Quando Harry viene ritrovato morto nel suo appartamento, Heater lo apostrofa con *"Bugiardo!"*, poiché lei lo riteneva "l'uomo più forte del mondo". L'accusa è in realtà inconsciamente molto più estesa di quel che Heater crede, perché Harry le ha nascosto molte più cose di quante lei non possa immaginare. Inoltre la cut scene citata ci indica una maturazione del personaggio nel corso del gioco: da uno stadio ancora infantile (credere che il proprio genitore sia infallibile è pratica comune fra i bambini) Heater passa di colpo a quello adulto, ritrovandosi a dover prendere decisioni pesantissime (vedi Trama – Analisi dei dettagli, sezione dedicata al confessionale) e a dover prendere coscienza della totale mancanza di libero arbitrio. Heater non è infatti libera di scegliere il proprio destino, non può fuggire dall'incubo in nessun modo, se non portando a termine il lavoro per cui è stata predestinata da tempi immemori. Su questo tema il gioco lascia libera interpretazione: Heater era destinata fin dall'inizio a sconfiggere Samael (il che indicherebbe una reale mancanza di libero arbitrio), oppure qualcosa è andato storto nei piani del Grande Burattinaio? In

sostanza, può l'uomo strappare i fili che lo guidano?

Heater è ovviamente la reincarnazione di Cheryl (per la precisione la *seconda Cheryl*, quella che Harry Mason porta via in uno dei finali del primo episodio), che già a sua volta aveva molto a che spartire con Alessa (vedi gli Indepth *Esperandote* e *Next Fear* su **Ring#1**).

Il cambio di nome da Cheryl ad Heater viene giustificato con un cambio d'identità voluto da Harry in seguito ad un suo coinvolgimento in un caso di omicidio dopo i fatti del primo **Silent Hill** (vedi profilo di Harry Mason per ulteriori info).

Inconsciamente Heater conosce la sua doppia natura, difatti già nei primi minuti di gioco (>>toilet, primo salvataggio) pronuncia la frase:

«Non mi piacciono gli specchi. E' quasi come ci fosse un mondo sconosciuto dall'altra parte. E la persona che sta davanti a me non sono veramente io, è solo un'imitazione. So che suona stupido, ma questo è quello che sento. Se continuo a pensarci mi fa stare male.»

Le sue emozioni turbinano e si modificano nel corso del gioco: se inizialmente intende solo uscire dall'incubo, dopo la morte di Harry prevale in lei il desiderio di vendetta, che prima della fine del gioco viene incrinato dalla compassione che essa prova per Claudia. Pietà e compassione le permettono, facendola rimanere ancorata alla sua dimensione umana, di non soccombere alla corruzione e alla pazzia. Del tutto assente il senso di maternità che ci si aspetterebbe da una donna incinta...Vabbè che partorire un demone non deve essere il massimo, ma perfino Ripley alla fine voleva bene agli Aliens...

Heater non riesce a capire perché un Dio che dovrebbe portare salvezza all'umanità debba nascere dall'odio e dal dolore. La risposta di Claudia è che Dio deve sperimentare la depravazione e il disagio dell'umanità, solo così può infatti nascere la comprensione necessaria per creare un nuovo Paradiso. L'analogia con alcune correnti di pensiero cristiane (generalmente basate su interpretazioni distorte della dottrina) non è nemmeno troppo velata: il dolore come forma di espiazione è sempre stato riconosciuto, purtroppo, come uno dei metodi più efficaci per (ri)avvicinarsi a Dio. Le parole di Claudia, per quanto assurde vi possano essere sembrate, rispecchiano, né più né

meno, i trascorsi storici e le metodologie approntate in passato dalla Chiesa di Roma.

Douglas Cartland.

Un vecchio detective messo sulle tracce di Heater da Claudia Wolf. Nel gioco poco si dice sul suo passato, se non che "nessuno lo rimpiangerà" da morto. Ad un certo punto del gioco parla di suo figlio, ucciso da un poliziotto durante una rapina in banca: questa sembra essere la sua vergogna e il suo fallimento più grande. Pare che non conosca molto della situazione in cui si è cacciato, ma alcuni indizi secondari indicano il contrario (vedi Trama - Analisi dei dettagli). Dal dialogo nell'auto si capisce che Douglas è già stato a Silent Hill, ma nonostante la sua natura ambigua Heater finisce per dargli fiducia (a meno che il vostro finale non sia Possessed, vedi Tutte le storie hanno una fine per ulteriori dettagli). Il vecchio investigatore prende il posto di Harry negli affetti di Heater. I sentimenti di Douglas per la ragazza sono contrastanti, infatti ad un certo punto del gioco le punta la pistola contro chiedendosi se non sarebbe meglio farla fuori e far finire tutto. Ma il buonsenso prende il sopravvento, e Douglas decide di combattere dalla parte di Heater.

Claudia Wolf.

Come tutti i folli predicatori che si rispettano, anche Claudia Wolf segue ciecamente il suo credo e combatte da sola la sua battaglia per far rinascere Dio. Il suo personaggio ha sostanzialmente ereditato il ruolo di Dahlia Gillespie, che con ogni probabilità è stata sua maestra e manipolatrice. Claudia dice di non aspettarsi di poter entrare in Paradiso, anche se una piccola parte di lei spera di venir ricompensata una volta portato a termine il rituale. Da bambina ha subito probabilmente gli abusi del padre Leonard Wolf, che ne ha inoltre influenzato il futuro e la mentalità. Non è insensato ipotizzare che lo stesso Leonard abbia avuto Claudia da una relazione con Dahlia, il che spiegherebbe perché anche Claudia possiede poteri occulti. Questo renderebbe Claudia e Heater perlomeno sorellastre, visto che non conosciamo il vero padre di Cheryl. Verso la fine del gioco, Heater si ritrova in alcune stanze della sua infanzia, e vedendo un mazzo di carte esclama:

«Giocavo molto. Ricordo che la piccola Claudia aveva sempre dei problemi a vincere. Questo la faceva piangere.»

Dal dialogo si intuiscono molte cose: primo, Alessa e Claudia erano amiche (questo si deduce anche da un biglietto di auguri lasciato da Claudia per il sesto compleanno di Alessa); secondo, Claudia ha una personalità piuttosto debole e fragile (evidentemente influenzabile). A parziale smentita abbiamo una dichiarazione di Claudia nel suo diario:

"Ero libera tutto il giorno"

Questo lascia pensare che in realtà Claudia abbia scelto di seguire il culto, e niente le sia stato imposto. Ma vivere all'interno di una pressante comunità religiosa non può dare un apparente quanto fittizio senso di libertà? Claudia poteva davvero

scegliere di non seguire il culto, pur sapendo che suo padre l'avrebbe punita? In realtà la risposta è da cercare nella manipolazione informativa portata avanti dalla setta. I due documenti "History Of Refugees" e "Young Slaves: Child Exploitation" che si possono trovare nelle stanze della chiesa indicano chiaramente che le letture dei membri del culto venivano veicolate per far credere loro che il "mondo esterno" era perduto e corrotto; da qui la necessità di far rinascere Samael che avrebbe donato loro un nuovo paradiso terrestre.

La sua fede cieca la porta a compiere un gesto disperato: ingerendo il feto di Samael, Claudia dà alla luce un Dio debole e mortale, incapace di compiere qualsiasi miracolo da essa sperato.

Vincent.

Vincent è il principale benefattore del culto. Tramite loschi traffici economici Vincent riusciva a finanziare le attività della setta. La sua posizione di rilevanza e benessere ha finito per corromperne inesorabilmente l'anima. Nonostante questo, è probabilmente il meno pazzo dei personaggi di **Silent Hill 3** (e, ad essere sinceri, anche quello sfruttato peggio). E' consapevole del fatto che la struttura stessa del mondo degli uomini è irrimediabilmente intrisa del potere che lui detiene (quello economico, chiaramente), e perfino la sopravvivenza del culto e i "benefici" che Claudia ne ha tratto sono stati possibili solo grazie ai soldi che la donna tanto disprezza. Adora il potere e la ricchezza, ed è molto egocentrico e vanesio. Si comporta come un ipocrita (per tre quarti del gioco sembra essere il detentore della vera morale, mentre alla fine rivela i suoi vizi), ma probabilmente non lo è realmente. Infatti, tutte le parentesi comunicative che ha con Heater sembrano, più che volte ad un reale indottrinamento della ragazza, funzionali ad aumentare il risentimento della giovane nei confronti di Claudia. Del resto, Vincent non condivide gli scopi della donna, inoltre si mostra perplesso di fronte alle spiegazioni di Claudia (>>>nella chiesa)...

Claudia: *«Quando hai smesso di credere in Dio? Dio vive, guardati attorno.»*

Vincent: *«Ma io ci credo, a mio modo. Ho paura di Lui, e Lo adoro. Ma non ho perso la ragione come te. Pensì che sia questo l'operato di Dio? [...] Se questo fosse davvero opera di Dio, devo ammettere che Egli ha davvero un cattivo gusto.»*



Harry Mason.

Harry ha un ruolo assolutamente marginale in **SH3**, ma questo non ci impedisce di scoprire alcuni interessanti retroscena della sua vita. Douglas scrive infatti nel suo taccuino (a proposito di Heater):

To be investigated. Priority low. Using alias 'Heather'.

Neighbors do not know real name. What is she hiding?

According to records, 24 years old. Client says looks 17- Plausible?

Lived in Portland 'til 12 years ago. Got wrapped up in a murder case; Harry shot suspect.

Justifiable self-defense, so no punishment. Moved away immediately after, started to use alias.

Apparently no connection with the criminal. Just some occult freak, slightly off from way back.

Originally from Silent Hill?

Da questi appunti si capisce che Harry ha ucciso un membro del culto (venuto per vendicare Dahlia?) ma non è stato incriminato poiché l'aggressione venne ritenuta "auto-difesa giustificabile". Nonostante questo, Harry ritenne opportuno andarsene da Portland e cambiare nome alla bambina (evidentemente Cheryl era un nome un po' troppo pericoloso). Viene da chiedersi perché Harry stesso non abbia cercato di mascherare la sua identità, del resto continuando a chiamarsi "Harry Mason" sarebbe stato comunque facilmente rintracciabile dai membri della setta (come in effetti è stato). Poco altro ci viene dato in pasto, se non il suo amore per i romanzi gialli o la sua paura nel dover prima o poi rivelare ad Heater di essere stata adottata. Viene ucciso dal Missionario per far in modo che l'odio di Heater aumenti a dismisura, in maniera che Samael possa nutrirsi.

Stanley Coleman & Leonard Wolf.

I due personaggi vanno trattati insieme poiché la loro storia è strettamente collegata. Leonard è, come abbiamo già avuto modo di dire, il violento padre di Claudia. Pare che non condivida l'operato della figlia (>>>telefonata con Heater)...

Leonard: *«Grazie, ora posso finalmente andarmene. Ora il ridicolo sogno di Claudia è finito. Credo sia tempo di sbarazzarmi di lei. La "salvezza dell'umanità". Ha! Perché debbono essere ricompensati anche i miscredenti? [...] E' vero che Dio è misericordioso, ma prima uno deve essere scelto.»*

...ma che anzi, abbia in mente progetti ancora più estremi (la salvezza solo per i credenti). Chiede inizialmente l'aiuto di Heater per combattere Claudia, ma resosi conto della volontà della ragazza...

Leonard: *«Eretica! Tu vuoi distruggere Dio!»*

...le si oppone fisicamente, negandole il sigillo che avrebbe fermato Claudia (Metatron), la sua forma non umana è probabilmente dovuta alla percezione stravolta che ha Heater della realtà (vedi La realtà alternativa), anche se non è da escludere che la follia di Leonard abbia corrotto anche la sua essenza materiale.

Stanley Coleman è invece un paziente del Brookhaven Hospital, confinato nelle celle dedicate ai malati mentali per alcune sue ossessioni riguardanti le donne. Ossessioni che, nemmeno a farlo apposta, si riversano su Heater che per tutta la parte relativa all'ospedale viene osservata e inseguita dal suddetto. Stanley comunica con lei tramite le pagine di un diario e

delle piccole bambole lasciate in luoghi particolari. Ritenendolo pericoloso per l'incolumità di Heater, Leonard si preoccupa di eliminarlo (questo si evince da una nota del suo diario):

*Goodbye, Heather.
I'm sorry, I wasn't able to respond to your love.
It's all over.
Leonard despises me --- because I made fun of it,
saying it would come to this.
[...]*

Poiché Heater si era ripromessa di aiutarlo contro Claudia, Leonard si sente in dovere di proteggerla, almeno finché non scopre i veri intenti della ragazza. Del resto, uccidendo lei, anche la "salvezza di tutta l'umanità" non sarebbe più stata possibile...

Float Up For Dream: Trama Sguardo d'insieme

La trama generale di **Silent Hill 3** non presenta particolari difficoltà d'interpretazione, tranne per chi non ha avuto la fortuna di giocare al primo episodio (vi rimando eventualmente agli Idepth su **Ring#1**). Molti retroscena delle gesta di Harry Mason vengono svelati senza particolari colpi di scena o conclusioni a cui non fossimo già arrivati (nonostante tutto, dopo aver giocato a **Silent Hill 3**, devo ammettere che l'indepth *Next Fear* di Federico Res è più vicino del mio *Esperando* te alla realtà dei fatti). Heater, essendo la reincarnazione di Alessa, porta in grembo il feto di Samael. Per questo motivo Claudia desidera affrettare la crescita del Dio facendo passare dei brutti quarti d'ora alla ragazza, che dopo svariate peripezie torna a Silent Hill per tentare di mettere fine a questa storia e scoprire la verità sulla sua origine e su quello che avvenne 17 anni prima. Fine. Sembra facile, ma il team Konami non ha rinunciato affatto ad infarcire il gioco di elementi su cui vale la pena spendere qualche parola...

End Of Small Sanctuary: Trama Analisi dei dettagli

La vera natura di Douglas. Come dicevo prima, la prima impressione che dà Douglas è quella di essere quasi del tutto estraneo alla vera natura degli eventi. Sembra quasi che Claudia l'abbia scelto proprio per questa sua scarsa consapevolezza della faccenda. Ma sarà poi vero? Alcuni particolari ci dicono di no. Primo: Douglas, per sua stessa ammissione, è già stato a **Silent Hill**. E da che mondo e mondo, se finisci a **Silent Hill** un motivo c'è di sicuro.

Douglas: «Qual è il motivo per cui vai a Silent Hill, ad ogni modo? Era carina, una città tranquilla, ma ora...»

Heather: «Ci sei stato?»

Douglas: «Una volta. Per un caso di persona scomparsa. Non l'ho mai ritrovata.»

Douglas nasconde qualcosa. Prima dice che era una bella città, poi dice che ora non lo è più. Evidentemente non può esserci stato solo una volta. Sarebbe logico

pensare che ci sia stato ALMENO due volte, una per la persona scomparsa, e una per la chiamata di Claudia. Se così fosse, però, dovrebbe essersi accorto che qualcosa non quadra a **Silent Hill** ("...ma ora...") eppure accetta ugualmente l'incarico. E poi, siamo davvero sicuri che si fosse trattato di una persona scomparsa? Non sarebbe molto più logico pensare che Douglas ci si fosse recato per ritrovare suo figlio morto, similmente a quello che succede a James con Mary? In fondo Douglas non specifica che persona cercava, e il termine "scomparsa/missing" viene usata anche per indicare i defunti...

Secondo: nel gioco si può recuperare una foto di Heater che riporta scritto: "Find the Holy One. Kill her?". Ora, non è ben chiaro a chi appartenga questa foto, ma Douglas non può essere escluso, del resto il suo compito è proprio ritrovare Heater. Una spiegazione potrebbe essere che Douglas, catturato dal mondo infernale creato da Claudia (magari sfruttando proprio lo specchio del figlio morto) accetti l'incarico e creda che uccidendo Heater anche la sua prigionia possa finire. A sostegno di questa tesi c'è la scena nella luna park, quando Douglas punta la pistola alla schiena di Heater dicendo:

Douglas: «Forse ucciderti è l'unico modo per far finire questo incubo.»

Un altro plausibile proprietario della foto potrebbe essere Vincent (notare che la foto viene ritrovata proprio prima di un incontro con il suddetto), che, sapendo che Heater porta in grembo Samael, cerca di valutare se sia più conveniente per i suoi piani ucciderla o sfruttarla (scelta per cui poi propende).

Del perché la sofferenza è necessaria.

Viene spontaneo chiedersi "perché" Claudia abbia architettato tutto questo casino, se in realtà tutto quello che voleva era far sì che Samael venisse alla luce. Come già ribadito nel profilo di Heater, la spiegazione è piuttosto logica (se "logico" può essere un termine accettabile per la morale di un qualsiasi **Silent Hill**...), e viene esplicitata da Claudia stessa:

Claudia: «E' così difficile credere che la comprensione possa nascere dal dolore e dalla sofferenza?»

Resta il fatto che se Heater morisse nel corso dell'avventura, anche la resurrezione di Samael sfumerebbe. Claudia si prende certo un bel rischio...

Del pendaglio.

Visto che per alcuni potrebbe non essere del tutto chiaro, la sostanza che Heater inghiotte per abortire Samael è l'Aglaphotis (già conosciuto in **Silent Hill 1**), di cui finalmente il gioco fornisce più informazioni:

«Liquido rosso o cristalli simili a sangue. Secondo la Kabbalah, il nome viene da un'erba con il potere di disperdere gli spiriti malvagi. Pare che cresca nei deserti dell'Arabia. Può essere vaporizzato o applicato come un unguento per proteggersi contro i demoni. E' potente, ma è raro ed estremamente difficile da ottenere.»

Possiamo ipotizzare che il talismano in cui la sostanza era contenuta sia stato

preparato da Harry in persona, evidentemente conscio del pericolo che la figlia correva.

Della sedia a rotelle.



Torna per la gioia di tutti i bambini anche la sedia a rotelle che aveva accompagnato il viaggio di Harry Mason nei meandri di **Silent Hill**. La sedia rappresenta, in primo luogo un "aggancio" preciso fra Heater e Alessa (lasciando già intuire al giocatore la "doppia personalità" della ragazza), ed in un secondo luogo ci ricorda il dolore che era stato inferto alla ragazza dalla madre Dahlia. E' curioso notare come una delle inquadrature da cui la sedia viene ripresa (quella in cui Heater, provando ad avvicinarvisi, dice "E' come se ci fosse un vetro in mezzo") è palesemente ispirata alle scene iniziali dal film *Session 9*, una delle poche pellicole horror che ha davvero molto a cui spartire con la saga Konami.

Dell'età di Heater.

Verso la fine dell'avventura, Heater risponde ad una telefonata che le augura "Buon Compleanno!", alla quale essa risponde perplessa "Oggi non è il mio compleanno". Inoltre, durante il gioco, le vengono attribuite svariate età. Tutto questo è spiegabile considerando che:

- Heater ha 17 anni.
- Cheryl aveva 7 anni prima di fonderci con Alessa.
- Alessa aveva 14 anni prima di fonderci con Cheryl.

Sommando fra loro queste età otteniamo un totale di 38, che è l'età massima che viene attribuita ad Heater nel corso del gioco.

Il confessionale.

Il dialogo che avviene all'interno del confessionale è probabilmente una delle parti più ambigue dell'intero gioco. Chi è la persona con cui sta parlando Heater? Il dialogo preciso è il seguente:

Donna: «Signore, ti prego, perdonami. So che dovrei essere condannata a morte per i peccati che ho commesso. E accetterò la mia morte serenamente e con il cuore calmo. Ma per favore, assicurami un po' della tua pietà sconfinata. Lasciami vedere mia figlia una volta all'interno dei Cancelli Dorati. Non mi mandare all'Inferno, ma al Purgatorio. Lascia che io scontino i miei peccati lì. Accetterò le Fiamme della Redenzione, non importa se esse mi bruceranno. Perdona il mio sconsiderato gesto di vendetta e libera l'anima della mia povera figlia assassinata. Per favore, prenditi cura anche dell'anima della ragazza la cui vita ho preso. Dio, sono come una bambina che trema di paura di fronte alla morte. Calma la mia anima torturata con la tua infinita pietà. Per favore perdonami.»

Heater: «Ti perdono» / Oppure non dice nulla.

La sua identificazione mi sembra lampante (Dahlia), visto che tutti i particolari coincidono: la figlia assassinata (Alessa), l'anima della ragazza la cui vita ha preso (Cheryl), il Purgatorio (Silent Hill, chiaramente)...

Nonostante tutte queste coincidenze, in rete ho trovato anche un paio di altre interpretazioni che non ritengo esatte ma vi sottopongo ugualmente: Duncan Bounce individua nella persona al di là del confessionale un adepto qualsiasi del culto (basandosi sull'accento inglese con cui parla) oppure in alternativa la stessa Claudia (nel pezzo infatti suppone che Claudia abbia avuto una figlia e poi l'abbia uccisa, nonché che essa sia americana).

Parlando d'altro, la scelta che ci viene imposta alla fine del dialogo ("Ti perdono"/Silenzio) lascia spazio ad alcune riflessioni. Perdonare i peccati della donna o rimanersene in silenzio? Può un uomo giudicare un suo simile in maniera imparziale? Come può permettersi la stessa Heater di "perdonare" qualcuno se essa stessa è dominata dallo spirito di vendetta? In sostanza, il leit motiv "occhio per occhio, dente per dente", ha davvero senso?

Breeze – In A Monochrome Night: Something about Samael and his friends

Prima di analizzarne brevemente il ruolo nella saga di **Silent Hill**, è bene fare una premessa storico/teologica a proposito di Samael. Non essendo io la persona più adatta, lascio spazio all'esoterico **DarknessHeir**, mago e negromante della ringhica corte...

[DarknessHeir]

Nota preliminare: Lo scritto che segue non è di facile comprensione. Non può e non deve esserlo. *Non può*: perché la Tradizione, essendo alla base di tutto lo scibile umano, contempla infinite vie di espansione, e fornisce le caratteristiche per affrontare qualsiasi tipo di teoria o pratica. *Non deve*. E' necessario essere il più precisi possibile nel trattare tali questioni, perché il recente passato è colmo degli stravolgimenti che cosiddetti "studiosi" hanno compiuto sin troppe volte. Un testo senza note, o con note più brevi o sintetiche, sarebbe stato totalmente inutile, se non deleterio.

Se vi perderete nelle numerose "divagazioni" (meglio "approfondimenti"), o non capirete nulla alla prima lettura, non lamentatevi con il sottoscritto: ogni testo riguardante la Tradizione con una minima pretesa di attendibilità non può che essere strutturato in questa maniera. Buona lettura.

Considerazioni preliminari.

Le "società" antiche (Indù, Maya e d'Ebraica, per esempio) vengono definite "teocratiche". E' assolutamente sbagliato, come vedremo, pensare alla teocrazia come ad un regime basato sul terrore e l'ignoranza. Poiché ciò che viene chiamato "religione", infatti, non è che una copertura, un vello di simboli e riti¹ elaborato per essere accessibile da qualunque classe sociale. Oltre la religione, vi è una vera e propria trama di concezioni metafisiche, cosmogoniche ed ontologiche, la cui ispirazione è sovraumana: la Tradizione.

I piani di esistenza.

Abbiamo parlato di classi sociali: nella nostra accezione, il termine è ben dissimile dal suo odierno significato. Fate attenzione. Secondo tutte le Tradizioni, il mondo materiale è diviso in tre piani², che l'Ebraismo chiama Veste (inferiore), Corpo (intermedio), ed Anima (superiore). Ad accomunare gli abitanti di ognuno sono le capacità intellettive³ (l'unica maniera per avvicinarsi alla Divinità) e le predisposizioni innate che li rendono adatti a partecipare, riuniti appunto in classi, alle diverse funzioni necessarie alla conservazione della società.

Alla "Veste" è riservata la religione ed il lavoro manuale, al "Corpo" la scienza sacra⁴ e la guida della società, all'"Anima" la comprensione e la trasmissione della Tradizione.

Vi è poi un quarto ed ultimo piano, che pur essendo spirituale è in stretta connessione con quelli materiali: l'Ebraismo lo chiama Anima dell'Anima, e vi situa un determinato ventaglio di manifestazioni divine.

Gli aspetti molteplici della divinità.

Come tutti ben sappiamo, nelle lingue occidentali la parola "Dio" e tutti i suoi sinonimi indicano la medesima entità. Questo non accade nell'Ebraismo, in cui ognuno dei nomi attribuiti alla divinità indica una peculiare caratteristica⁵.

Shekinah è il nome che ci interessa: indica lo "spirito divino", la "manifestazione" (rigorosamente incorporea) con cui Dio appare nel mondo materiale, e che a sua volta può prendere atto in differenti modalità.

Angeli.

L'aspetto più esteriore della Shekinah è chiamato Metatron, ovvero "Guardiano", "Signore", "Inviato", "Mediatore", "Angelo della Faccia" e "Principe del Mondo"; è per sua intercessione che nel mondo corporeo possono verificarsi le teofanie⁶. In pratica, un Angelo⁷ la cui funzione è quella di regolare e consigliare gli uomini. Uno dei suoi nomi è il noto Mikael, "Il Giudice dei Vivi e dei Morti"⁸.

Sovranità.

Ad unire l'uomo alla divinità (cioè alla forma più esteriore della Shekinah), vi è il cosiddetto **Asse del Mondo**⁹: se alla sommità di questo "asse", nell'ambito spirituale, vi è Mikael, alla base troviamo, finalmente, Samael, nient'altro che la sua **manifestazione corporea**¹⁰.

Il fraintendimento che ha interessato Samael nel corso degli anni è decisamente semplice da spiegare, e restituisce sin troppo esplicitamente la dannosità delle interpretazioni dei testi sacri operate dagli incapaci. Samael veniva chiamato "l'ombra di Mikael": essendo una manifestazione di quest'ultimo, la definizione è più che adeguata, e coincide inoltre con il concetto della Non-Dualità propria delle dottrine Indù, secondo cui i molteplici aspetti del mondo delle cose non sono in conflitto tra di loro, ma collimano nel definire le infinite sfaccettature delle entità (più o meno corporee) che lo abitano.

In quanto principalmente sciocchi e superficiali, i satanisti hanno travisato questa metafora (per non parlare poi della loro totale ignoranza sul simbolismo dell'**oscurità**¹¹), e da qui tessuto tutto il ciarpame con cui sogliono rovinare le menti deboli e grezze.

Considerazioni finali: Ritorno verso i piani materiali.

Alla luce di quanto esposto, per definire (ovviamente, a malincuore) la figura di Samael secondo i canoni attuali, non ci resta che tornare al piano della Veste. Da qui lo possiamo dunque vedere come un Grande Sacerdote, o meglio un Pontefice (secondo l'accezione da noi fornita nella nota 10), che pur essendo alla somma della piramide sociale, non la guida, o meglio, la guida **indirettamente**¹².

E' facile, adesso, comprendere il motivo per cui in altre culture (quella egizia¹³, per esempio) il sovrano veniva divinizzato: si tratta di una differente simbologia atta a spiegare una Tradizione che, in ogni tempo ed in ogni luogo, è essenzialmente la stessa.



Note

[1] Perché il rito stesso è un simbolo astratto.

[2] Ovviamente non ci riferiamo a divisioni spaziali, ma concettuali. La maggiore importanza di un piano rispetto ad un altro è determinata dalla gerarchia che, come è palese constatare osservando un qualsiasi fenomeno naturale, regola il Pianeta.

[3] Non stiamo parlando di "erudizione", o della becera "intelligenza nozionistica" che le attuali istituzioni scolastiche somministrano (a torto) a cani e porci. Ci riferiamo bensì all'intelletto puro e trascendente, sovrarazionale, che l'uomo deve utilizzare per vedere la realtà rappresentata dal simbolo. La conoscenza ottenuta tramite l'identificazione del soggetto (colui che studia) con l'oggetto (ciò che viene studiato), menzionata da Aristotele. E' quasi superfluo parlare delle influenze indù nei precetti di tale filosofo...

[4] Utilizziamo l'aggettivo "sacra" essendo la scienza, in antichità, strettamente legata all'ambito dottrinale. E' da notare che il termine "Filosofia" (amore per la conoscenza), veniva usato dalla Grecia Classica per definire la conoscenza *tout court*, applicazioni pratiche (ovvero scientifiche) comprese.

Dato che la Metafisica studia il principio (immateriale) di ogni fenomeno, la scienza, esaminando il fenomeno stesso (il riverbero del suddetto principio nel mondo materiale) non poteva che esserle subordinata. Per questo, negli insediamenti dei popoli antichi, nei luoghi in cui era praticata la scienza vi erano simboli sacri.

Ora, per capire la validità della Metafisica antica, basta pensare all'eccelloso sviluppo delle matematiche Arabe, all'architettura Egizia (e non solo), alla perizia con cui i Minoici incidevano millimetrici decori sulla pietra. Od all'astrologia dei Maya (altra società incontestabilmente Tradizionale), tanto precisa e complessa che il "progredito" occidente moderno è riuscito ad eguagliarla solo nei primi anni '90 (3000 anni dopo), tramite l'invio nello

spazio della sonda Galileo (a tal proposito, vedasi "I Maya" di Linda Shelle).

La precarietà della scienza attuale è dovuta alla mancanza di una base metafisica. Peggio, alcuni iniqui figure, seguendo la moda inaugurata da Descartes, pretendono di estrarre una metafisica dalla scienza.

[5] Anche l'arabo, il cinese ed il sanscrito definiscono Dio con più nomi; di conseguenza l'Islam (esoterico), il Taoismo e l'Induismo non conoscono nemmeno lontanamente le numerose confusioni della teologia cristiana. Inoltre, quello che viene chiamato "Politeismo" non è altro che un grosso fraintendimento: nel vedere così tanti nomi ed attribuiti nei testi sacri altrui, gli studiosi occidentali hanno pensato di trovarsi di fronte a divinità distinte, invece di ricondurli ad un'unica entità. Ennesimo esempio della ristrettezza mentale tipica dell'Occidente.

Tornando ai nomi divini, ricordiamo *Emmanuel*, che significa "il Dio in te", e determina il frammento di "divinità" presente che ogni uomo possiede, e che può utilizzare per avvicinarsi a Dio. Abbiamo sentito di una deplorabile dottrina satanista che pretendeva di ribellarsi a Dio basandosi su di un simile concetto. Non riteniamo opportuno approfondire: lo citiamo solo per dimostrare per l'ennesima volta la profonda ignoranza dei satanisti.

[6] Le "Apparizioni" di cui avete sicuramente letto nell'Antico Testamento. Un esempio: il cespuglio che arde senza incenerirsi che Mosè trova sul Sinai.

[7] Il significato etimologico del termine "angelo" (e quello letterale del greco *angelos*) è appunto "messaggero". Non definisce una presenza dotata di personalità, ma un influsso impersonale. I numerosi nomi dell'angelologia ebraica od islamica precisano le facoltà che ognuno di questi influssi stimola nell'individuo con cui viene a contatto.

[8] Figura che ricorre in ogni altra dottrina, basti pensare al *Menw* dei Celti, al *Mina* o *Menes* degli Egizi, al *Minasse* (un titolo, e non un determinato individuo) dei Minoici, od a *Manu* e *Yama* (rispettivamente Giudice dei Vivi e Giudice dei Morti) dell'Induismo.

Indica colui che riunisce in sé il potere secolare e quello spirituale, ed in base alla sua Legge (il Dharma Indù: per darvi una vaga idea, la realtà incontaminata alla base di ogni cosa) giudica gli uomini tanto nella vita (per l'Ebraismo, tramite Samael) quanto dopo la Morte.

[9] Il termine "Asse" rimanda alla mente l'immagine del "raggio divino" (per i Greci, i Taoisti e gli Induisti simboleggiato dal fulmine), ovvero l'influsso del Dio che scende verso il mondo degli uomini. Allo stesso tempo denota la subordinazione dell'abito spirituale rispetto all'ambito materiale. A questo si riferiva Platone parlando del "Pilastro di Diamante".

[10] Il termine "Pontifex" significa, etimologicamente, "colui che fa da ponte", laddove il simbolismo del ponte raffigura ovviamente l'elevazione spirituale, il raggiungimento del Dio.

[11] A seconda delle situazioni, l'oscurità può rappresentare concetti diversi.

Il primo: l'ignoranza dell'uomo verso la Tradizione. Il *Kali-Yuga* (o "Età del Ferro". Sì, esattamente la stessa dei Greci, dei Romani dei Latini...) il quarto ed ultimo periodo in cui gli Indù dividono la storia del Pianeta, è detto anche "epoca oscura". Non a caso è il periodo in cui viviamo noi ed i nostri coevi...

Il secondo: la Sapienza accessibile a pochi, la Metafisica e tutti i concetti che essa studia. Da qui il detto di Lao-Tseu "Il saggio predilige l'oscurità". Nel caso di Samael e Mikael, l'esempio dell'ombra è utilizzato per rendere la subordinazione del primo al secondo.

[12] Poiché l'Uomo Trascendente del Taoismo, colui che ha raggiunto la pienezza delle facoltà umane e può dedicarsi alla sfera sovraumana, non ha bisogno di agire per modificare le cose. E' il "Motore Immobile" di Aristotele.

[13] La testa umana della famosa Sfinge rappresenta la Saggezza (il potere spirituale/sacerdotale), mentre il corpo di leone raffigura la forza (il potere secolare).

Per ulteriori informazioni, si consulti *Re del Mondo* di René Guénon.

[DarknessHeir/]

Ora, più realisticamente, gli autori di *Silent Hill* non si sono certo preoccupati di proporci un Samael perfettamente coerente con il suo reale background esoterico, ma ce ne hanno restituito uno più "user friendly" e adatto ad essere compreso anche da un pubblico totalmente a digiuno di Kabbalah e sarcasmi vari. Questo non vuol dire che non si siano ispirati a testi religiosi di un qualche tipo. Il Libro Della Rivelazione lo definisce: "Il grande serpente con 12 ali che trascina dietro di sé, nella sua caduta, il sistema solare". Non per nulla, altri nomi con cui viene identificato (non del tutto correttamente, stando alle digressioni di DarknessHeir) sono Satanil, Samil, Satan e Sal-mael. Il suo stesso nome si può dividere in Sam (veleno) e-el (angelo). Appare quindi evidente che il nome di Samael sia stato usato in alternativa a quello molto più abusato di Satana, forse anche per limitare al massimo i riferimenti diretti alla religione ufficiale (notate che anche la chiesa è abbastanza neutra e non vi sono accenni a Gesù e parentado), in modo da attutire eventuali critiche destinate ai contenuti del gioco.

Molto più complessa invece l'analisi delle altre due divinità pagane nominate nel gioco (>>"via crucis" nella chiesa): Xuchilbara (dio rosso) e Lobsel Vith (dio giallo), sulle cui origini le fonti latitano (è credibile che siano un'invenzione dei programmatori). Ad ogni modo il gioco lascia intendere che con il tempo il culto si è trasformato da "culto pagano" a "culto influenzato dal cristianesimo": difatti la famigerata "via crucis" ci mostra un Dio (donna - con ogni probabilità Xuchilbara) che non ha assolutamente nulla a che vedere con Samael. Impossibile però non notare una somiglianza (perlomeno a livello simbolico) con la Donna Scarlatta, conosciuta anche come Meretrice di Babilonia (descritta con abbondanza di particolari nell'Apocalisse). A questo proposito è singolare che in inglese Claudia si riferisca a Samael con "her", piuttosto che con "him". C'è da dire che in inglese nel

riferirsi a qualcuno di cui non si conosce il sesso (Samael) viene generalmente usato il pronome femminile, ma non potrebbe essere invece una cosa intenzionale?

Metatron, come accennato da DarknessHeir, è il guardiano (è rappresentato da un sigillo, infatti), il Cancelliere del Paradiso. Alcune scritte lo vogliono come il più possente di tutti gli Angeli, addirittura superiore a Gabriel o Mikael. Con ogni probabilità, anche il Flaurus (presente in SH1) era un'emanazione fisica del potere positivo di Metatron.



Clockwork Little Happiness: Analisi dei mostri

Premetto subito che in *Silent Hill 3* i mostri sembrano concepiti peggio rispetto al passato. Dico questo poiché, anche con tutta la buona volontà del mondo, davvero non trovo un'interpretazione plausibile per quegli affari che strisciano cercando di sbilanciare Heater oppure per gli ammassi di carne volante da cui fuoriescono spunzioni di varia lunghezza. Anche fra i boss solo alcuni meritano accenno, gli altri sono frutto di un chara design assai poco ispirato.

Boss. Split Worm. Il primo boss che Heater deve affrontare è anche quello su cui ci sono più cose da dire. Appena l'ho visto ho pensato subito: "Ehi! Quello è Rocco!", poi ho preferito assicurarmi di non essere l'unico a pensarla così... Detto fatto: mille fonti diverse riconoscono allo *Split Worm* un chiaro simbolismo fallico. Il suo entrare e uscire dai cunicoli bui con fare sinuoso e umidiccio non fa altro che supportare questa tesi. Lo *Split Worm* rappresenta quindi la "fecondazione mostruosa" di cui Heater è oggetto (pur se non avvenuta, purtroppo, in maniera fisica ^__^). Il modo in cui la sua testa si divide è probabilmente riconducibile a due fattori:

- la doppia identità di Heater.
- il concepimento del Dio. Il movimento della testa dello *Split Worm* ricorda infatti lo schiudersi di un uomo, il dilatamento di una vagina o qualsiasi altra cosa perversa possa venirvi in mente.

Boss. Leonard. A mio parere assai poco indovinato come design, l'unica domanda che possiamo porci su Leonard è: "Perché il suo corpo è deforme come quello di un mostro?". Posso ipotizzare che il suo fanatismo l'abbia condotto alla pazzia, e la corruzione della sua carne ne sia stata diretta conseguenza. Ad ogni modo non è da escludere che Leonard fosse in realtà perfettamente normale, e che solo la visione distorta di Heater l'abbia trasformato in un mostro. Per ulteriori dettagli vedi La realtà alternativa.

Boss. Missionary. Comandato da Claudia per uccidere Harry, il *Missionary* è con

tutta probabilità un semplice uomo. Per ulteriori dettagli vedi La realtà alternativa.

Split Faced Hounds. Questi sono i cani. Il loro significato è riconducibile a quello dello *Split Worm*, infatti la loro testa si apre in maniera del tutto simile. Le bende richiamano alla mente le ustioni di Alessa (nell'intro di *Silent Hill 1* si vedeva Alessa completamente avvolta nelle bende), ma alcune ipotesi le vogliono come "colante" fra le due metà del mostro, sempre a ricordare la doppia natura di Heater.

Closer. I primi mostri in assoluto con cui Heater abbia a che fare, questi giganti privi di volto e dalle braccia lunghissime non possono godere di un'interpretazione univoca. Forse già apparsi in **SH2** (ricorderete forse che in alcune sezioni apparivano dei mostri che si appendevano alle grate, solitamente impossibili da colpire. Ecco, molti particolari lasciano pensare che si trattasse perlomeno di una versione prototipale dei *Closer*). Con la loro impo- nenza fisica i *Closer* indicano l'oppressione che accompagna Heater durante il suo viaggio, ma rappresentano anche gli incubi distorti di Alessa. Nella sua stanza, infatti, è possibile recuperare un libro che parla di animali: non si può escludere che il *Closer* sia basato su un qualche tipo di orrifico gorilla (particolare che combacerebbe anche con la loro precedente apparizione in **SH2**).

Valtiel. Ah ah ah, qui vi volevo. *Valtiel* è un mistero. Simile nell'aspetto al *Licker* di **Resident Evil 2**, *Valtiel* si aggira per tutto *Silent Hill 3* senza interagire mai direttamente con Heater. Lo si vede nella presentazione e in un paio di altre occasioni, poi basta. Non è possibile combatterlo, ferirlo o ucciderlo. Allora a che serve *Valtiel*? Le ipotesi si sprecano. Consideratelo un po' come il Kaufmann di **SH3**, un personaggio che non appare quasi mai ma che lavora pesantemente in background. *Valtiel* osserva, come se il suo ruolo fosse quello di supervisor dell'Otherworld. In più di un'occasione lo possiamo vedere mentre arpeggia con delle valvole, come se fosse il regolatore di un determinato processo. Quale? Il passaggio dalla realtà "reale" all'Otherworld. Ma, un attimo, la mutazione della realtà non era colpa di Samael? Sì. Infatti *Valtiel* è quello che *Pyramid Head* era per James in **SH2**: una proiezione dell'Io. Heater per un bel pezzo pensa di essere semplicemente dentro ad un incubo, quindi non crede possibile quello che accade invece intorno a lei. Ecco che allora *Valtiel*, una sua emanazione dovuta evidentemente anche all'influenza di Samael, diventa una perfetta giustificazione, quasi un capro espiatorio. *Non sono io, è lui.* Peccato, cara Heater, che lui è te. Come fa notare il buon Bounce, quando Harry muore, Heater lo copre con un velo. È un costume piuttosto diffuso nella nostra società, ed indica rispetto per il riposo del defunto. Alla morte di Claudia, quando in Heater la sete di vendetta lascia il posto alla pietà, *Valtiel* riappare brevemente e compie lo stesso gesto della ragazza (>> subito prima dello scontro finale). Una conferma di questa teoria è che all'apparire di *Valtiel*, la radio di Heater non emette nessun suono.

Numb Bodies. Fra le prime creature che Heater si troverà ad affrontare, i *Numb Bodies*, di dimensione variabile e colora-

zione violacea simile alla carne putrefatta, richiamano alla mente le forme di uno spermatozoo deforme o, al più, di un feto mostruoso. Il loro scopo, piuttosto evidente, è quello di instillare in Heater (e nel giocatore) il dubbio che il bambino che la ragazza porta in grembo non sia del tutto normale.

Insane Cancer. In assoluto i più coriacei da abbattere (immagino che l'inquietante nome non sia casuale), questi ammassi deformi di carne simili all'*Omino Michelin* sono la proiezione mentale di quello che pensa Heater di Samael. Il bimbo che porta in grembo non è per lei altro che un cancro da estirpare, qualcosa che la consuma fisicamente e mentalmente, un'entità aliena e maligna che essa combatterà anche se questo dovesse portarla alla morte.

Nurse. Oramai una presenza fissa nel plot della Collina Silente, le infermiere tornano per ricordarci il tema della malattia di Alessa. Detta fra noi, hanno anche un po' rotto i maroni.

Please Love Me Once More: La realtà alternativa

I precedenti episodi di *Silent Hill* ci hanno dato un'unica certezza: la realtà non è univoca, soprattutto fra le nebbie della Collina Silente. Ma allora, cosa rappresenta *Silent Hill*? L'Inferno? Peggio. Il Purgatorio dentro al quale ognuno sconta i suoi peccati peggiori. E se per Harry Mason il discorso scricchiola, per James Sunderland non ci sono dubbi: omicidio. Sì, ma per Heater? Cosa ha fatto di così malvagio da meritarsi l'espiazione? In realtà la verità è da ricercare nell'intimità della ragazza, nella sua incapacità di accettare il suo passato come Alessa e nella testarda decisione di non assecondare la sua predestinazione. I protagonisti dei vari episodi della saga vedono "mostri" attorno a loro, anche se, in realtà, non esiste nessun vero "mostro" (come dimostra il fatto che gli altri personaggi vedono altre cose o addirittura non vedono nulla, vedi Laura in **SH2**).

Vincent: «A te appaiono come mostri?»



Ogni "peccatore" attirato a *Silent Hill* riveste la gente del luogo di texture mentali fatte di odio e dolore, nate nella paura e nel peccato. Viene da chiedersi: "Ma ciò significa che Heater in realtà uccide della gente normale?". La risposta non può essere data con certezza, poiché rimangono in sospeso alcuni interrogativi (ad esempio, come mai essa riesca comunque ad uccidere centinaia di entità senza ricevere ragionevole resistenza da, chissà, la polizia), ma alcuni particolari lasciano intendere proprio questo. Per esempio, nella chiesa Vincent discute con Claudia sul pessimo gusto del Dio in fatto di arreda-

mento. Claudia, nonostante la natura maligna di ciò che la circonda, sembra non capire a cosa Vincent si stia riferendo: la sua fede sembra mascherare ai suoi occhi la degenerazione che l'operato di Samael sta portando a *Silent Hill*. Lo stesso scontro sul tetto con il *Missionary*, sembra più che altro lo scontro di Heater con un killer: la stessa Claudia non lascia affatto intendere di essere cosciente della sua natura mostruosa. E ancora: il finale *Possessed* ci lascia intuire una certa assuefazione di Heater all'uccisione; cos'altro potrebbe giustificare l'assassinio di Douglas se non la volontà di eliminare tutti i testimoni della vicenda? Del resto Heater vede solo "mostri", e non esseri umani; questo basta per reprimere ogni scrupolo morale e dare il via al genocidio che la porterà allo scontro finale con Claudia.

Sorge spontanea una domanda: "Ma *Silent Hill* è davvero l'epicentro del male?". La risposta è no, come può essere facilmente dedotto dal ruolo che svolge la città nel gioco: quello di "universo d'espiazione". Come non esistono azioni buone o azioni malvagie, ma solo "azioni", anche i protagonisti dei vari *Silent Hill* non agiscono con la precisa intenzione di fare del male. La stessa Claudia, che può essere ritenuta il principale antagonista di **SH3**, aveva dimostrato in passato un'attitudine amichevole e positiva nei confronti di Alessa, e pure il suo piano per la risurrezione di Samael nasce dal desiderio profondo di un nuovo Paradiso Terrestre. D'altro canto, la protagonista "buona" Heater viene mossa fino alla fine del gioco più che altro dallo spirito di vendetta per l'uccisione del padre, e anche Vincent decide di aiutare Heater/Alessa, pur se badando più ai suoi interessi personali che altro.

Da quel che mi dicono, l'episodio *Born From A Wish* dedicato a Maria (**SH2** - *Director's Cut*) chiarisce addirittura alcuni aspetti riguardanti *Silent Hill*, suggerendo l'idea che la città abbia il potere di resuscitare i morti. Non posso però dilungarmi troppo su questo aspetto, poiché purtroppo non ho mai giocato il capitolo in questione.

Anche l'avventura di James suggerisce un ruolo "non negativo" della città, in fondo il giovane scapolo affronta i suoi demoni interiori e scopre la verità su quello che ha compiuto.

Inoltre, dobbiamo dare per scontato che Samael sia un Dio malvagio? Verrebbe da dire di sì, considerando la sofferenza che la sua presenza infligge ai visitatori di *Silent Hill*, ma non potrebbe essere che, semplicemente, a Dio (quello con la barba bianca) vada bene così? In fondo, se Dio è onnipotente e onnisapiente, e tutto quello che ha creato è buono e giusto, perché Samael (e il dolore, di conseguenza) non dovrebbero essere cosa buona e giusta?

Nota: Cristiano Bonora mi fa notare che nel Libro di Giobbe Dio si dissocia completamente dal male e lo classifica come una cosa terribile. Resta però da chiarire perché, nella sua onnipotenza, Egli non se ne liberi...

A Stray Child: Tutte le storie hanno una fine

SH3 ci delizia (si fa per dire) con 3 differenti finali, leggermente sottotono rispetto

a quelli degli episodi precedenti. Vediamoli in dettaglio.

Normal. Probabilmente il finale peggiore dell'intera saga: Heater, dopo aver sconfitto Samael ed aver piagnucolato un po' alla memoria del padre, torna all'Amusement Park e fa uno scherzo a Douglas (minaccia di ucciderlo - "You are still alive!"). Dopodiché esprime il desiderio di tornare ad essere Cheryl Mason, poiché ora non ha più bisogno di nascondersi. Il finale indica la presa di coscienza della propria vera identità, ma non è realizzato né in maniera particolarmente coinvolgente né lascia spazio a tanti dubbi. Carina l'idea dello scherzo. Bha.

Possessed. Il raggiungimento di questo finale viene pesantemente influenzato dalla risposta data nel confessionale. Simile al precedente, ci mostra però una Heater completamente impazzita che torna al parco e fa a pezzi Douglas. Inaspettato.

Revenge - Ufo. Torna per la gioia di grandi e piccini il finale Ufo che tanto aveva spopolato ai tempi di **SH1**. Avviene circa a metà del gioco. Heater torna a casa trovando Harry che prende il te con un alieno. Per nulla intimorita inizia a raccontare quanto accaduto. Harry in un impeto di eroismo decide di tornare a Silent Hill a spaccare qualche culo. Heater commenta con: "Oh, Dad, you are the coolest!". Si vedono poi alcuni ufo che attaccano Silent Hill radendola al suolo.



Finisce qui il nostro viaggio nella nebbia. Attendiamo con impazienza di poter tornare nuovamente in quel posto silenzioso e scuro, perduto in chissà quale stato americano. Un posto dove ognuno di noi, ogni volta, si guarda dentro e vede l'Abisso.

Come on, kiddies! Gather around!
Now, tell me everyone...
Aren't you all sick and tired of that 'ol
UFO ending?
That's right, be honest!
Honesty helps you grow big and strong.
Okay, you fine youngers, let's all sing the
Silent Hill song!
Ready? And a -one, and a -two and a -
one,
two, five, seven... [...]
The Silent Hill Song

>> **STOP & GO!** >>
[Di **!SPOILER!** Final Fantasy XII hanno detto...]

«Sono convinto che sia tutto un fake.»

«Sì, certo, i chocobo regnano... e le marmotte confezionatrici di cioccolata dove sono?»

«Prego che sia un fake.»

«Brava Square (se succede davvero)»

«È un fake.»

«Certo che Square sfodererebbe classe a valanghe con un progetto del genere.»

«Può essere anche un fake della rete ma non penso!»

«Ho la segreta speranza che sia tutto vero.»

«Era un fake, ovviamente. È stato fatto apposta. Pure nel forum di quel sito hanno detto che era un fake.»

«Certo che Square sfodererebbe classe a valanga con un progetto del genere.»

«Una vaccata.»

«Che fake stupenda che è questa!»

«Se fossi in loro mi vergognerei per la trama che hanno inventato.»

«Io vedo una notizia inventata spacciata per verità. Se il loro intento era puramente letterario o artistico che lo specificchino o aprano una rubrica ad hoc.»

«Si capiva prima di iniziare a leggere che l'articolo era una bufala, un po' come l'intervista con Dio. O pensavate che quelli di **Ring** avessero parlato con Dio?»

«In fondo sono riusciti ad ottenere quello che volevano: pubblicità. Se veramente non volevano tutto questo putiferio e volevano solamente fare una anteprima fittizia dove fantasticare su un gioco (e l'idea mi piace, la ritengo quasi geniale) avrebbero prima avvertito che quella era solamente una 'anteprima fittizia'.»

«A tutti quelli che 'che schifo un **Final Fantasy** con gli animali', consiglio una sana lettura di Usagi Yojimbo »

«C'è una **sottile** differenza fra animali umanizzati e normalissimi chocobo in versione classica come venivano spacciati dall'autore del pezzo in questione.»

(Il primo, intero paragrafo dell'articolo illustrava, con tanto di illustrazioni e didascalia, che in **Final Fantasy XII** i chocobo sarebbero stati disegnati secondo uno stile ben diverso rispetto a quello classico impiegato nei precedenti episodi - NdR)

«Quando la verità verrà alla luce Bonora diventerà lo zimbello del web.»

«Internet è benzina, **!SPOILER!** è fiamma.»

«Io proporrei di assaltare la redazione di **Ring**.»

«Entreremo in redazione con un sotterfugio e installeremo **Barbie Splendida Festa** su tutti i PC.»

Recensione di **Barbie Splendida Festa** sul prossimo numero di **Ring**.

hEY tEACHER, lEAVE tHE kIDS aLONE!

[Z.O.E. The 2nd Runner]

"Chi non sa, insegna. Chi non sa insegnare, insegna educazione fisica"

di **Amano76**

.:scHEda.:	
gENERE	Anime-Shooter
eTICHETTA	Konami
sVILUPPATORE	Interno
sISTEMA	PS2
aNNO	2003
gIOCATORI	1-2
VERSIONE	Jap - PAL



L'allievo supera il maestro.

Per i componenti del team Kojima sembra un proverbio poco azzeccato. Forse ch  il miope Hideo   un autore superlativo ma allo stesso tempo un istruttore di seconda categoria? o sono i suoi "protetti" ad essere delle capre inclini a smarrirsi ogni volta che il loro pastore distoglie lo sguardo?

  certo che il precedente tentativo di lanciare la serie di **Z.O.E** affidato al veterano Okamura si sia concluso con un buco nell'acqua, ma il lavoro svolto dallo sceneggiatore di punta del Kojima-gumi era debole a tutti gli effetti o si trattava pi  semplicemente di un prodotto che portava sulle spalle un fardello troppo oneroso (la demo di **MG S 2**)?

Qualunque sia la risposta ad un simile interrogativo, il sottoscritto   convinto che il lavoro di Shuyo Murata sia meramente consistito nel passare al microonde le portate lasciate in frigo da Okamura.



Il maestro in chiave paterno-edipica: [*Saint Seiya*] Ne *I cavalieri dello Zodiaco* l'abbronzato Phoenix (Ikki nella versione originale)   costretto ad uccidere il suo maestro mascherato, che lo ha cresciuto fin da piccolo, in qualit  di ultima tappa della propria crescita spirituale e marziale.

Okamura e Murata non hanno ammazzato Kojima, ma a mortificarlo ci sono riusciti benissimo...

Z.O.E. A.D.A. Dolores

Il primo **Z.O.E**, nel bene e nel male, aveva tentato di riproporre una classica epica robotica in chiave videoludica.

Fatte salve svariate ingenuit  nel

gameplay, c'era riuscito. Era stata ideata una iconografia del tutto originale (merito dell'estro di Shinkawa) un'ambientazione che una volta tanto non aveva scena sulla Terra, un'incisiva galleria di protagonisti con tanto di villain e comprimari di rito, e infine un sistema di controllo che schiaffeggiava moralmente quello di **Armored Core**¹. Se anche il gioco non diede i risultati sperati in termini di vendita, pure va constatato come Konami abbia spinto il design di Shinkawa con ogni mezzo. Non per niente venne successivamente prodotto un episodio aggiuntivo per Gba, invero piuttosto debole, e la a dir poco insolita serie animata di **Z.O.E - I Dolores**, dove appare in veste di protagonista un pilota veterano di 65 anni e il suo orbital frame rosa.

A questi tentativi di capitalizzare il progetto di Okamura segue **Anubis**. Murata succede al collega e decide di scartare il cast del capitolo iniziale, realizzando una sceneggiatura in grado di esprimere la sua personale estetica.

Ma di cosa tratta il racconto definitivo? Di un tizio che per sopravvivere   costretto all'interno della cabina di pilotaggio di un robot, trovandosi pertanto coinvolto in tutta una serie di situazioni incidentali che non fanno capo ad alcun disegno etico.



Il maestro in chiave ispiratoria: [*L'attimo fuggente*] Robin Williams irrompe in un ferreo college inglese, seminando grani di pensiero individuale. E' il caos: un allievo si suicida, uno scrive una leggendaria poesia su una coperta, un'altro scopre le propriet  afrodisiache dei componimenti in rima sulle donne.

Ce lo vedete Kojima che fa strappare al suo team la prima pagina di *L'Innovazione Tecnologica*?

Non ci ho capito un mandingo

Dingo Egret combatte con tutti quelli che lo sfidano e distrugge tutto ciò che ha di fronte. D'accordo, tuttavia se un autore ricorre ad un uso massivo di sequenze a cartoni e di dialoghi via "codec" è lecito pensare che lo faccia per comunicare un messaggio. E qual'è quello di **Anubis**?

Il ruolo di Dingo non viene mai messo in discussione, quindi niente metareferenzialità. Noman desidera la distruzione di Marte per quella che è una dichiarata, pura aspirazione all'apocalisse; se ha qualche motivazione più significativa non ne viene dato cenno. La storia d'amore tra Dingo e Ken (che a discapito del nome è una donna) si risolve in un puro e semplice "mi hai salvato la vita, fammi tua". Viola non appare se non in veste di personalità artificiale emulata dal computer di bordo del Nephtis, mentre Leo dopo un'entrata in scena riuscita e plateale passa immediatamente in disparte; quindi niente evoluzioni di sottotrame lasciate in sospeso (?) nel primo capitolo.

Senonché dopo una ventina di scontri assolutamente vuoti dal punto di vista contenutistico arriva l'unica grande rivelazione di questo nuovo **Z.O.E**: il Metatron è un'energia che ha un proprio istinto, e quell'istinto è votato alla distruzione. Geniale; l'ennesima metafora sull'energia nucleare di cui sentivamo tutti un gran bisogno. Per carità non che auspicassi un eloquente dissertazione sui "grandi temi", tuttavia anche quando si elabora un intreccio secondo i canoni della semplicità si deve comunque concedere allo spettatore un concetto di fondo, e fare in modo che la narrazione non si riduca ad una maratona di luoghi comuni. In più deve essere sempre mantenuta una certa tendenza a sdrammatizzare e una sana dose di auto-ironia, perché se c'è una cosa che matematicamente difetta di carisma sono le storie semplici che cercano di prendersi sul serio.

L'isola felice di melee'

Fortunatamente Murata sa distinguersi.

È riuscito ad esempio in un campo dove Okamura aveva fallito, ideando un'antologia di boss di notevole impatto iconografico e di buono spessore strategico. In più ha riletto in modo convincente le meccaniche di combattimento ideate dal suo predecessore accentuando gli scontri di massa, valorizzando il ruolo delle prese e delle impa-

rabili (tipologie di attacco praticamente inutili nel primo capitolo) e sbizzarrendosi nella pianificazione di missioni capaci di esaltare i punti forti di questo **Anubis**. Tra queste meritano di essere citate la frenetica rissa sul tetto di un treno in corsa, la battaglia campale con più di cento partecipanti tra mech alleati e ostili, e l'assalto a tre corazzate del Baphram in cui la necessità di ingaggiare il nemico tanto in combattimento ravvicinato quanto a distanza permette di gustare appieno le potenzialità del sistema di controllo perfezionato da Murata.

In particolare l'aggiunta della possibilità di afferrare elementi ambientali come sbarre o pannelli d'acciaio permette una maggiore varietà nelle strategie di combattimento. E se anche gli avversari non risultano particolarmente impegnativi la loro corposa quantità dona al gioco una frenesia apprezzabile.

Assolutamente trascurabili le missioni extra e la modalità *Versus*²: le prime non sono altro che sezioni del gioco camuffate con obiettivi particolari (distruggere tutti i nemici entro un tempo limite, eccetera) la seconda perché il sistema di combattimento non è ancora sufficientemente sofisticato da rendere valide e competitive le sfide uno contro uno.

Il maestro in chiave diabolica: [*Killing Mrs. Tingle*] In una cittadina di periferia la professoressa Tingle si pone come scopo di vita la distruzione delle speranze e dei sogni dei suoi allievi, scoraggiando le loro opinioni e i loro sforzi. Verrà sequestrata da tre delle sue "vittime" e senza rendersene conto insegnerà ai suoi aguzzini le lezioni più grandi: quelle sull'amicizia, sull'amore, e sull'ironia.

Gunny e Dan hanno da tempo pianificato il rapimento di Kojima nel caso **Mgs3** si rivelasse inferiore alle loro aspettative.

Ritorno al futuro

Come se non bastasse anche nell'ambito in cui il pupillo di Kojima è riuscito a brillare si allungano delle ombre.

Anzitutto le differenze tra i vari livelli di difficoltà sono insopportabilmente blande. A variare sono le sole capacità di resistenza degli avversari ai danni inflitti e la quantità

di colpi da mandare a segno per abbattere i boss di fine livello. In **Devil May Cry** ad ogni incremento del grado di sfida corrispondeva una ridisposizione di tutti gli elementi ostili, aumentando oltretutto la varietà delle tipologie e la quantità di creature cui far fronte, mentre questo **Z.o.e** nr.2 tenta di cavarsela con un pugno di missioni extra.

E tuttavia la vera, drammatica falla è altrove.

I due scontri finali sono quanto di più squallido si sia visto in un picchiaduro a scorrimento dai tempi di **Final Fight**: nei faccia a faccia conclusivi con l'inquietante Noman il giocatore viene privato di tutte le sub-weapon acquisite fino a quel momento e viene letteralmente costretto a smanettare come un forsennato. L'Anubis è capace di teleportarsi istantaneamente, vanificando quindi l'impiego di tecniche di attacco a distanza e concedendo il ricorso al solo, elementare corpo a corpo senza poter fare altro che menare fendenti in continuazione. Nel frattempo la barra vitale del mech nemico si estingue con una lentezza esasperante: più che un picchiaduro una sessione di **Track & Field**.

Che senso ha architettare un sistema di combattimento elaborato, se poi l'autore stesso lo rade al suolo perché non è capace di pianificare un'intelligenza artificiale avversaria che richieda di mettere a frutto tutte le tecniche acquisite nel corso dell'avventura?

Murata?

Ci sei?

Lo sto chiedendo a te, cazzone....

Note

[1] vi faccio sconto di una disamina approfondita e riassumo con un esempio illuminante: nei controlli di **Armored Core 3** l'inquadratura si sposta da destra verso sinistra con l'analogico di destra, ma si sposta dal basso verso l'alto con i tasti L2 e R2. In sostanza oltre a rendere praticamente impossibile muovere l'obiettivo diagonalmente, seguire gli avversari sospesi in aria implica avere ogni dito disponibile impegnato nello spostamento e nemmeno uno pronto a far fuoco.

[2] Così trascurabile che nella scheda tecnica della recensione apparsa su *Videogiochi* la voce Multiplayer riporta: No.

:Commento Extra:

ZONE OF THE CRUY THE 3RD RUNNER

di Cryu



Z.O.E.2 non è il solito prodotto dell'ossessione tutta giapponese per la simbiosi uomo-macchina. Qui organico e meccanico non condividono semplicemente lo sfondo narrativo di un gioco d'azione: si intrecciano a tutti i livelli di un'opera che fonde la carne e il metallo oltre i limiti di qualsiasi creazione cronenbergiana.

La sceneggiatura si espone nervosa secondo un gusto tipicamente Kojimiano. Protagonista è Dingo Egret, pilota e budello di un mech che lo mantiene in vita iniettando nel suo corpo il Metatron, una fonte di energia inquadabile come adrenalina minerale, ma con la potenza del plutonio e la volontà dell'Unico Anello Tolkieniano.

Dalla sceneggiatura il leit motiv uomo-macchina si estende rapidamente alle soluzioni grafiche e al gameplay puro, purissimo, almeno quanto il Metatron che infiamma le vene di Dingo. Se per la rappresentazione delle fasi di gioco e dei mech è stata impiegata la tecnica cel-shading commistionata a un'antologia di effetti speciali, per ritrarre i personaggi in carne e ossa si è preferito ripiegare sul tradizionale disegno a mano in stile *anime*. Logico: la macchina disegna la macchina, l'uomo disegna l'uomo. E i due si sovrappongono in una staffetta sfumata dallo stesso cel-shading, che ammorbidisce il passaggio dal disegno a mano alla grafica in real time, facendosi garante della continuità stilistica dell'impianto visivo.

Ma è nel cuore del gioco che si esprime poderoso il connubio sangue-acciaio. Realizzare un'efficace interfaccia giocatore/CPU in un mecha-game è compito arduo. Realizzare un'interfaccia efficace in battaglie contro centinaia di avversari contemporaneamente è quasi un'arte. Forte di un sistema di controllo eccezionale e di una regia virtuale perfettibile ma sempre all'altezza, il giocatore non comanda il mech Jehuty, lo indossa. Le battaglie di **Z.O.E.2** sono assimilabili a terrificanti raid di un **Panzer Dragoon** manesco e dopato negli allucinati videomondi di **Rez**.

Il Jehuty scatena tempeste di luce che si abbattono su stormi di avversari a portata di lock-on. Dopodiché carica i pezzi grossi menando fendenti che, abbinati alla pressione dei tasti opportuni, possono chiudere la combo scaraventando l'avversario verso l'alto o il basso, disintegrandolo al suolo o contro le pareti degli ambienti. Ma quando lo schermo rigurgita intere squadre di mech, affrontare un solo nemico alla volta non è più possibile. Ed è qui che **Z.O.E.2** esplose tutta la sua classe. Il Jehuty si avventa sul primo malcapitato combinando schivata e attacco, producendosi in un micidiale fendente ad aggirare. Quindi afferra il nemico, lo utilizza come scudo dal fuoco in arrivo e prende a brandirlo come arma contundente per farsi largo tra gli avversari. Infine inizia a girare vorticosamente su se stesso, e mentre la centrifuga genera un bozzolo di scariche elettriche e scie di condensa, lo rilascia scaraventandolo contro un cannone di vedetta dalla parte opposta dello scenario. Fuochi, fumi e ceneri festeggiano una vittoria dell'arte grafica e del game design. Dell'arte grafica, perché nessuna guerra videoludica è mai stata presentata con un taglio stilistico tanto superbo. Del game design, perché nonostante **Z.O.E.2** faccia spesso il funambolo sulla linea di demarcazione che separa la frenesia dalla confusione, raramente la supera, e allestisce combattimenti tecnicissimi in mezzo a situazioni apparentemente ingestibili, non fosse altro per il numero di attori a video e per la completa tridimensionalità delle battaglie.

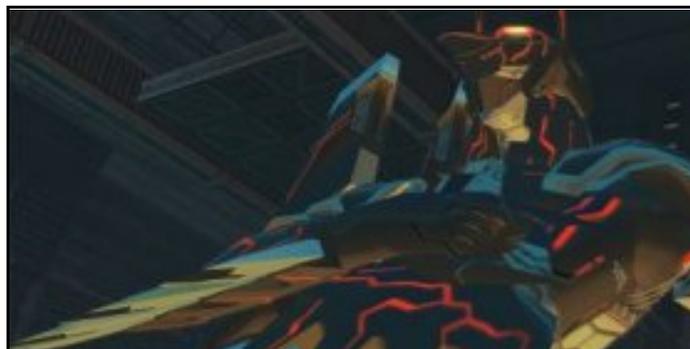


Sul tecnicismo degli scontri molto influisce la selezione del livello di difficoltà. Il più elevato dei tre disponibili comporta una sfida forse improponibile al grande pubblico, ma che sa esaltare tutte le sfaccettature di un sistema di combattimento che invoca nemici cazzuti per dimostrare la propria profondità. Ed è qui che si consuma la fusione ultima tra uomo e macchina. Divorato dalla foga distruttiva e sprizzante Metatron dal buco del culo, il giocatore è ormai parte integrante di una macchina, il Jehuty, e del mondo generato da una macchina, la PS2. Il fatto che a loro volta gioco e macchina siano una creazione dell'uomo non fa altro che chiudere il cerchio.

:Gunny Consiglia:

Mi raccomando, se hai un bell'impianto stereo pompalo a piena scala, a costo di negoziare i vicini anziani. Tanto prima o poi la morte ci negozia tutti. Meglio crepare per il volume di **ZOE2** che per una scarica di diarrea, sono sicuro che saranno d'accordo.

C'è da godere come ricci.



:Commento Extra:

hIGH sPEED rOBOT aCTION!

di Gunny



Narrare è importante. Anche in un gioco che, come **Zoe2**, punta sulla spettacolarità visiva e sulla frenesia. Ma narrare è un compito delicato: una corposa sovrastruttura narrativa necessita di una solida struttura ludica che la sostenga.

Una corrispondenza, un'equazione che distingue i videogiochi ben bilanciati; quello che la *sezione aurea* rappresenta per l'architettura.

Nessuno meglio di Kojima conosce i rischi derivanti dall'alterazione di questo equilibrio, anche quando l'alterazione è voluta (**MGS2**).

La trama di **Zoe2** è semplice ed edificata su criteri tradizionali: è la storia di una vendetta, dell'odio tra due uomini e della cornice guerresca che lo contestualizza.

Nondimeno l'attenzione rimane elevata durante l'intera esperienza, restituendo un senso di appagamento e soddisfazione.

La trama di **Zoe2** è conforme alla sezione aurea: un gioco di 8 ore avrà una trama da 8 ore. È bene che siano i giochi di 60 ore ad avere una trama da 60 ore.

Combattere è un esercizio di egoismo. Più nemici, più gloria. E **Zoe2** ve ne offre una popolazione sterminata. **Zoe2** seduce senza ritegno, offrendo un carnaio poligonale che si adatti alle turbe di ogni aspirante *frame runner*. 15 livelli di difficoltà accontentano tanto l'intellettuale orientale (attirato dalle componenti anime) quanto il nerd idrofobo (affamato di difficoltà inumane). Purché abbiano un cervello: la frenesia dell'azione tende a far credere che un approccio lucido e ragionato sia superfluo o accessorio. Nulla di più sbagliato: le situazioni vanno comprese prima di essere risolte.

I nemici vanno catalogati prima di essere *nuclearizzati*.

Oppure tanto l'intellettuale quanto il nerd continueranno a distruggere mech a oltranza senza accorgersi che vengono rimpiazzati in tempo reale da un portale Cellar nascosto sotto un edificio.

Duellare è cosa da uomini. Ma anche da donne. Ma anche da robot.

Duellare è piacevole se l'avversario è stimolante: **Zoe2** usa i suoi colori, le sue luci e le sue musiche per accompagnare l'ingresso in scena della squadra di duellanti. Nell'angolo blu, sempre il giocatore. Nell'angolo rosso, il parto della fantasia iconografica di Murata. Partendo da un basilare attacca-difendi-contrattacca (Ardjet), l'arte bellica dell'utente viene portata a graduale maturazione da scontri sempre più problematici (l'impenetrabile scudo di Viola A.I.; L'estrema velocità di Vic Viper; le tenebre generate da Inherit), che rendono necessaria una attenta esplorazione della panoplia di azioni effettuabili (operazione che risulterebbe ancora più challenging se ADA ogni tanto se ne stesse zitta).

È un peccato che l'approfondimento psicologico di alcuni runners avversari non sia più sviluppato. Ma nessuno ha mai voluto sapere nulla sui traumi infantili dei boss di **Rez**.

Recensire è un lavoro da filosofi reggitori, non da appassionati di videogiochi. Questo commento esprime un punto di vista, non è *la verità su Zoe2*.

Il mio suggerimento è quello di dare fiducia al giovane Shuyo Murata: **Zoe2** è il suo primo videogioco come game designer; il seguito di quello che alla fine era un picchiaduro a scorrimento. La sua libertà d'azione era limitata. La notevole qualità del risultato ricorda per certi versi un altro brillante esordio 'ingabbiato', **Metal Gear** per MSX ("*Kojima-San, lei ci deve fare un gioco di guerra!*"). La sensibilità registica delle scene passive, l'attenzione alla coreografia del dialogo e a certe tematiche lasciano campo libero ad altri (lusinghieri) parallelismi.

Zoe2 non ha come preciso target un'utenza di maghi della croce direzionale cresciuti a pane ed R-Type.

Non pretende di essere il nuovo **Metal Gear Solid**. È solo un'alba promettente.

È una danza di luci e cromatismi, un susseguirsi di sonorità suggestive e la narrazione di una storia semplice ma appagante. È il primo videogioco del giovane Shuyo Murata: a mio parere il primo vero discepolo di Hideo Kojima.

aPURVA

[Star Ocean: The Second Story]

di Darknesheir

.:schEda.:.

GENERE	RPG
ETICHETTA	Enix
SVILUPPATORE	Enix
SISTEMA	PS1
ANNO	1999
GIOCATORI	1
VERSIONE	Jap



Rena è discreta nel corpo a corpo, ottima nelle magie curative.



Una tremenda bolgia tra i nostri eroi ed uno dei nemici finali. Nell'ultima parte del gioco gli scontri sono carichi di tensione.



Eccoci approdati in un placido villaggio. Tempo di riposarsi e curare le ferite...



Quando il Fato miete impassibile le sue vittime l'Uomo lo osserva atterrito, paralizzato nel constatare la forza di un'entità che va oltre la sua comprensione. Ma in fondo... In fondo l'Uomo è il Fato. Nell'azione giace immobile una traccia della reazione. Nella causa, nascosto, si annida l'effetto.

L'acero adorna i suoi semi di ali leggere, per farli planare dolcemente a terra nel momento in cui cadranno...

Olio di Mandorle

Star Ocean: The Second Story narra dell'uomo e del Fato, del loro sempiterno conflitto. È un'epopea di volontà che scorre sulle corde di sentimenti eterogenei ma sempre, comunque, di incredibile vigore. Assieme ai protagonisti si esplorano mondi ora ostili, ora caldi ed accoglienti. Può accadere ogni cosa. Riscaldarsi nella taverna di una città perennemente coperta da un fitto manto di neve, prepararsi ad incrociare le spade in un torneo di lotta od inseguire un ragazzino pestifero per le vie di una città portuale...

Claude è un giovane ufficiale della Earth Federation; assieme a suo padre, trascorre lo spazio alla ricerca di pianeti inesplorati. Giunto su Millocinia, una forza misteriosa lo spinge ad attivare un congegno che lo trasporterà in un pianeta lontano. Forse la semplice insofferenza, maturata alla vista della circosepzione con cui il padre e gli altri membri dell'equipaggio stavano analizzando la zona. O forse...

Il Fato. Ciò che ha inviato Rena, una ragazza del tranquillo villaggio di Arlia, a recarsi da sola nella vicina foresta a spregio degli avvertimenti della madre. Il Fato ha portato altresì quello strano giovane, che dice di venire da un luogo lontano, a salvarla dalla bestia che la stava aggredendo. Non c'è dubbio, è opera del Fato. Poiché è da quell'incontro che inizierà il suo viaggio, ed è tramite il suo viaggio che avrà modo di scoprire le sue vere origini, di lottare per salvare la sua amata terra.

Assieme a quello strano giovane di nome Claude, a Rena ed agli altri compagni che, ognuno per la propria ragione, parteciperanno all'avventura, ci accingiamo a provare un'esperienza di rara intensità, consci del fatto che può accaderci ogni cosa. Soffrire, sorridere, rammingare incantati in scenari mirifici...

Oppure osservare atterrito il Fato mietere le sue vittime.

Vischio e Quercia

Per le terre del lontano pianeta di Expel ci aggiriamo con cautela: i combattimenti casuali intervengono con una frequenza a tratti snervante, latori di nemici che spesso, almeno nella prima parte dell'avventura, si possono rivelare letali. Ma non è il caso di scoraggiarsi: i nostri

prodi possono contare su moltissime risorse, tutte da sfruttare nel tentativo di sondare la maestosa complessità del sistema di gioco. E di sopravvivere.

Alla fine di ogni combattimento, assieme ai canonici punti esperienza, vengono largiti i cosiddetti Ability Point. E' bene impiegarli al meglio, perché la facoltà di proseguire nel gioco è subordinata al loro corretto utilizzo. C'è una notevole quantità di "attività" che ogni personaggio può sviluppare parallelamente all'affinamento di tecniche d'attacco e magie, che spazia dalla scrittura al disegno, dall'arte culinaria a quella farmaceutica; esercitandosi in una o più di queste è possibile creare centinaia di oggetti di cura e supporto, ma anche scrivere libri da fare pubblicare semplicemente per ottenere denaro. O ancora dipingere quadri magici per spazzare via gli avversari, addomesticare animali su cui muoversi più velocemente da un luogo all'altro, suonare melodie per attirare determinati nemici. **E lievemente smorzare, così facendo, la difficoltà di un titolo che castiga impietoso l'utente inesperto od insensibile alle tante possibilità offertegli.**

Ma tutto questo non basta. **Star Ocean: The Second Story** prova la volontà e lo spirito dei suoi utenti con scontri feroci e densi tanto d'azione quanto di strategia. Il sistema di combattimento miscela movimenti in tempo reale con i menù tipici di ogni JRPG.

All'interno del campo di battaglia è possibile spostare il proprio personaggio in ogni dove, premendo X per attivare un attacco normale, uno dei dorsali per un attacco speciale, o triangolo per richiamare un menù ed utilizzare un oggetto, lanciare una magia, scappare o dare ordini ad uno degli altri membri del gruppo. Perché ai combattimenti prendono parte quattro personaggi, tre controllati dalla CPU, uno dall'utente. L'inaffidabilità dei compagni è al contempo motivo di sofferenza e di gioia. Talvolta ci si trova costretti ad assistere impotenti a velocissime dipartite di alleati inetti, che non paventano il minimo tentativo di reazione o fuga nemmeno quando percossi da potenti avversari. La frustrazione è sensibile, in questi casi, ma viene completamente ripagata dalla soddisfazione che si prova quando, acquisita sufficiente esperienza, si diviene in grado di ideare in tempi brevissimi strategie da applicare passando freneticamente da un personaggio all'altro per accerchiare i nemici, attirarli verso le trappole di cui sono copersi alcuni campi di battaglia, o beneficiare di una costante copertura di magie offensive o curative (essendo la CPU assai lenta ad offrire questo genere di sostegno). **Gli elementi "tempo" e "spazio" acquistano dunque in Star Ocean: The Second Story, una rilevanza sconosciuta alla maggior parte dei JRPG, fondendosi per generare un'inusitata profondità strategica.**

Petali di Giglio

Fortunatamente non si vive di soli combattimenti. Abbiamo un altro aspetto da esaminare, per rendere giustizia al valore del presente titolo Tri-Ace. Le *Private Action*. Prima di entrare in una qualsiasi città, è possibile scegliere se proseguire l'esplorazione in gruppo o con un solo personaggio, che varierà a seconda degli eventi celati nelle diverse locazioni. Il party si scioglierà, ed ognuno dei suoi membri rimarrà impegnato nelle attività più disparate sino al momento in cui l'utente deciderà di uscire dalla città.

Momento che tarderà ad arrivare, alla luce della quantità e varietà di scene e sub-quest incipienti. Semplici sequenze narrative od incursioni in dungeon dedicati possono richiedere, per essere completate, di visitare lo stesso luogo più volte, od in determinati punti della trama: ad essere in palio sono oggetti più o meno rari, EXP ed AP extra, nuovi personaggi con cui affrontare l'avventura. Ed ovviamente un coinvolgimento emotivo splendidamente intenso, sempre presente a prescindere dal tipo di sotto-missione offerta.

Semi di Acero

Abbiamo ora enumerato abbastanza caratteristiche per poter definire **Star Ocean: The Second Story** come uno dei migliori JRPG della storia; ma ci sono altre cose che non possiamo tacere, prima di congedarci. Come non parlare della incredibile sua rigiocabilità? All'inizio dell'avventura è possibile scegliere tra due protagonisti, Claude e Rena, e sperimentare la maniera in cui tale scelta apporta sensibili modifiche alla trama ed al gameplay. Nel nostro party, poi, non vi è posto per tutti i personaggi ausiliari, per cui sarà necessario giocare più volte per ottenerli tutti. Ed ogni volta vivremo un'avventura differente, con strategie da adattare alle peculiarità dei nuovi alleati, e sub-quest a loro dedicate. Ne vale la pena. La trama di questo capolavoro non pretende di movimentare la propria linearità con arditi colpi di scena, od articolate cospirazioni. **Sono i personaggi ad essere al centro dell'attenzione; sono gli episodi e le motivazioni che danno loro la forza di proseguire ad imprimersi indelebilmente nella mente del giocatore.** Perché **Star Ocean: The Second Story** narra del sempiterno conflitto tra

Uomo e Fato. Del continuo tumulto che agita la sfera interiore di ogni individuo. In fondo, l'Uomo è il Fato.



Il comparto audiovisivo è un seme di acero che plana dolcemente a terra. Nei cinque anni trascorsi dal periodo in cui abbiamo per la prima volta giocato questo titolo, alcune musiche e melodie sono discese lente ma inesorabili nella nostra memoria, per affondare infine nell'oblio.

Ci sono però ricordi di melodie ora solenni, ora struggenti, ora evocative; ci sono brandelli di colori delicatissimi e stupendi, di cieli stellati e mari silenziosi, di rovine ostili e misteriose, di foreste dall'impenetrabile rigoglio. Quei ricordi hanno trovato terreno, ed ora, dopo anni, li ritroviamo cresciuti e fiorenti, ed intrisi di un aroma inebriante, delizioso... E tremendamente malinconico.

:Commento Extra:**dILUITO nELL'aCCIDIA**

di Gatsu



La poesia attraversa i pixel di questo gioco, direbbe l'Appassionato, dopo i primi istanti di **Star Ocean: The Second Story**. Un mondo colorato, abbacinante e ricco di innovazioni. Un fiume in piena nell'arido deserto del JRPG. Ma il destino infausto vuole ingannare l'Appassionato. Quello che la gola riarsa del poveretto assapora non è, come egli ha sperato, inebriante assenzio videoludico, ma tristissima acqua e menta diluita nell'accidia.

Amico Appassionato, se ti piacciono i JRPG, non comprare Star Ocean: TSS. Perché ti farà incazzare, e per giunta nel peggiore dei modi: sul più bello ti volterà le spalle e ti tradirà, con la sfacciataggine di chi sa che tanto troverà qualcuno in grado di apprezzarlo pur nella sua manifesta mediocrità.

Star Ocean: TSS ti presenterà sul piatto una grafica 2D senza rivali, e poi rovinerà tutto svelandoti combattimenti frutto di una pessima ibridazione 2D/3D senza alcuna utilità pratica.

Ti lusingherà con la promessa di decine di finali diversi, quando nessuno di essi vale davvero la fatica fatta per raggiungerli.

L'ingannatore ti mostrerà una quantità mastodontica di personaggi dal buon character design, per poi mortificarti con la loro caratterizzazione superficiale e insulsa.

In un impeto di sacro ardore ti prometterà epici scontri ma tutto ciò che ha in serbo per te sono dieci boss dello spessore complessivo di un foglio di carta.

Ti mostrerà le meraviglie di un sistema di abilità dal potenziale esagerato, poi lo demolirà davanti ai tuoi occhi riconducendo il tutto a bonus in combattimento / soldi / punti vita / potenza degli incantesimi.

Ti parlerà di Intelligenze Superiori ma ti presenterà compagni privi di una qualsivoglia AI (e no, caro Appassionato, non è questo un buon motivo per lodare le potenzialità tattiche del titolo, visto che sarai COSTRETTO a fare tutto manualmente) e avversari che definire orrendi sarebbe un insulto agli orrendi.

E io lo so che ti viene da piangere, amico Appassionato. Perché sembrava vero amore ed invece si è rivelato puro odio. Per te. Per me. Per tutti quelli che hanno comprato Star Ocean: The Second Story. Non riesci a trattenere le lacrime, vero, quando ti rendi conto del pessimo bilanciamento del titolo, che ti permette di arrivare alla zona finale in poco più di 20 ore e poi ti OBBLIGA a ore e ore di levelupping senza un motivo valido che sia uno (sei in buona compagnia, fido Appassionato, perché il sottoscritto si è fatto undici ore di scontri casuali solo per essere in grado di fronteggiare i boss finali...). E ancora, ti discrimina, perché se non sei ricco abbastanza per procurarti una guida o una connessione diretta a Gamefaqs, non riuscirai mai a esplorare **Star Ocean: TSS** nella sua intera vastità. Perché hai capito, ormai, che i tanto decantati *Private Event* non sono opzionali, e perdere per strada un personaggio (e relative abilità speciali) potrebbe voler dire per te che non passerai MAI un determinato scontro (e consolati, poiché per me lo scontro in questione è stato quello finale...).

E adesso che ti guardo, mesto Appassionato, mentre ripassi mentalmente l'Omnishash e prenoti su internet un biglietto per il Giappone, non me la sento di biasimarti. Già ti vedo irrompere negli studi Square-Enix per mostrar loro tutto quello che hai imparato sugli scontri casuali. Oh, quanto si pentiranno di avertene fatti fare tanti...

eMPIRE sTRIKES bACK aGAIN aND aGAIN, aGAIN!

[Star Wars: Knights of the Old Republic]

di **Nemesis Divina**

..sCHEda..

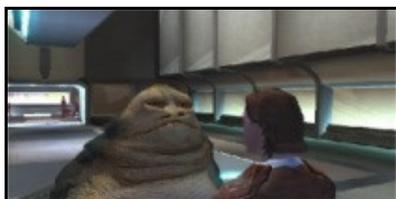
gENERE	RPG
eTICHETTA	Lucasarts
sVILUPPATORE	Bioware
sISTEMA	XBox
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	USA



Sebbene recanti evidenti prove del calcolo potenziale di Xbox, molte locazioni di **SW: KOTOR** atterriscono per la scarsa scenografia e una generale staticità dello sfondo urbano. Il traffico aereo, ad esempio, impallidisce a confronto di quello procace di un titolo quale *Revenge of the Sith* di Clank.



Durante i combattimenti si possono mettere in coda fino a quattro azioni per ogni personaggio. Attacchi corpo a corpo danno luogo a schermaglie esaltanti, mentre da lontano possiamo colpire con granate o armi da fuoco. I poteri jedi hanno numerose funzioni e sono spesso descritti da effetti speciali significativi.



Durante le conversazioni è possibile scegliere fra svariate risposte, con tono variabile fra il pacifico e l'irioso, che influenzano le nostre relazioni sociali future (inebriante l'opportunità di manipolare i pensieri altrui tramite i poteri jedi). All'interno della nave/base Ebon Hawk, si possono intrattenere discussioni con i membri del party e approfondire i loro desideri e motivazioni.

Pom pom pom pom-popom pom-popom



Non è semplice rispondere circa l'inconsulto ritorno di pubblico che ebbe, all'epoca, la Trilogia di *Guerre Stellari*. La proiezione che George Lucas organizzò in anteprima per i produttori, rattrappì una dozzina di scroti almeno. Né maggior successo ebbe la proiezione preliminare offerta ad un pubblico selezionato di differente estrazione socio/economica. Le lamentele più feroci erano dirette all'inconsistenza della trama – poco più che una favola – all'estetica ridicola del cattivo e alla pettinatura infausta della Principessa Leila. Quando *Star Wars* approdò alle sale, l'obiettivo prefissato (con un certo ottimismo) era il recupero delle spese di produzione. Andò invece ben diversamente...

In una Galassia lontana lontana ma nemmeno troppo, escono miriadi di legioni di tie-in tratti da *Guerre Stellari*. Di questa sterminata ed infame genia, si salvano solo pochi esemplari, e quando scriviamo un generico "pochi" facciamo riferimento ad uno specifico "due" (*X-Wing* e *Dark Forces*). E cosa succederebbe se per una volta ci si impegnasse realmente, sfruttando a fondo il potente brand lucasiano, a dare vita ad un'interazione videoludica più che buona? **Star Wars: Knights of the Old Republic** pare voler rispondere in proposito.

Frutto di una collaborazione fra LucasArts e gli intrepidi sviluppatori di Bioware (*Neverwinter Nights*, *Baldur's Gate* per PC), **KOTOR** si descrisse subito come un progetto a dir poco ambizioso. La meta era la costruzione di un complesso di mondi esplorabile con buona discrezionalità dell'utente, un contesto narrativamente appagante e dai contorni hollywoodiani, un sottobosco culturale ricco e su tutto la possibilità di percorrere un ricco stradario etico lungo la propria quest. Diversamente dalla pellicola originale, questo titolo non saprà oltrepassare le fortissime aspettative generate, eppure nemmeno delude.

Tanto più che nessuno ha la capigliatura della Principessa Leila...

Beam me up!

SW:KOTOR paga immediatamente la propria origine occidentale, al

che sovviene un rumor di qualche anno fa, che dava Square alle prese con un RPG ambientato nel mondo di *Guerre Stellari*. L'impronta tipicamente western-way si traduce in un avvio poco coinvolgente e in numerose sviste di ordine stilistico; se difatti la cifra peculiare di *Guerre Stellari* è l'impatto visivo (specie nei recenti Episodi), **SW:KOTOR** da questo lato non sorprende, offrendo scenografie iniziali spoglie, asettiche, anonime. La vista della capitale di Taris è indicativa: descritta a parole come un enorme sprawl che ricopre buona parte della superficie planetaria, tutto quello che è concesso ammirare si riduce ad un tritico di piazze con l'orizzonte ironicamente occluso da enormi e orribili grattaceli. Desolante. Pur variando con il proseguimento dell'avventura, questo difetto non scompare mai e, laddove altri avrebbero offerto visuali maestose e trascinnanti, Bioware si limita a dare il minimo indispensabile, costringendo il giocatore entro territori ben delimitati, al massimo incorniciati da un poetico cielo fisso. Né meno grave è la staticità interna di questi scenari. Ogni locazione ha la propria fauna urbana, con gruppuscoli di persone che intrattengono conversazioni e che vanno sistematicamente interrotti per racimolare dettagli sulla trama. Peccato che tutto appaia come fissato in un dipinto immutabile, con character inchiodati eternamente all'angolo di una strada senza albe né tramonti, vivendo in assoluta e totale dipendenza dalla nostra presenza. Non si chiedeva uno **Shenmue** ma resta il rammarico per qualcosa che poteva offrire più organicità, magari anche dando solo maggiore continuità alle locazioni, senza interrompere di continuo il flusso ludico con brevi ma frequenti caricamenti.

Quello che senz'altro appaga l'amante di role playing è la buona dose di varianti narrative disponibili, anche se questo non significa decine di finali diversi o infinite strade percorribili. La trama scroscia grossomodo uniforme, ma sono i dettagli ad offrire un panorama che merita d'essere visitato con molteplici approcci. Dunque la selezione del sesso offre già un accostarsi differente al gioco ed ancor più alterante è la nostra inclinazione etica (Light o Dark Side), ma in generale tutte le situazioni offrono un paio di alternative e pure la composizione

del nostro party dà luogo a cut scene opzionali differenti. Con migliaia e migliaia di linee di testo ottimamente recitate nel doppiaggio inglese e centinaia di bivi e condizioni narrative, non si esagera ritenendo umanamente impossibile la visione di TUTTO il materiale contenuto nel DVD. Decisamente un buon incentivo alla rigiocabilità ma soprattutto un metodo che conferisce maggiore personalità alla partita giocata; che risulterà dunque ben diversa da quella di un amico.

A questa ottima soluzione diversificante, si oppone però la disarmante sciattezza di altre scelte, con i modelli dei personaggi di contorno presenti in non più di 4-5 varianti per razza. Succederà dunque di ritrovare le fattezze di una persona per una decina di volte su ogni singolo pianeta. Non bello.

Sotto il profilo grafico Bioware ha svolto un lavoro discreto, senza picchi tecnici (giusto un gradito, a volte sprecato, multipass rendering) ma soprattutto senza picchi estetici, perdendo dunque l'occasione di rapire l'immaginazione dell'utente con viste idilliache su un mondo di fiaba: un apparato comunque funzionale e gradevole, certo mai sovrapposto all'avventura vissuta ma che neppure coadiuva la creazione d'atmosfera (che in **SW:KOTOR** si ottiene essenzialmente dall'autoconvincimento del fan).

La Sostenibilissima Leggerezza dei Turni

La parte giocata si sviluppa come equa mistura di elementi d'azione e strategia, esplorazione e indagine, filmati e dialoghi. Potendo contare su un nucleo attivo di tre elementi giocanti, selezionabili dai nove che si renderanno disponibili, gli scontri suggellano un efficace connubio fra azione in tempo reale e tattica in differita. Grazie alla possibilità di switchare fra uno qualsiasi dei protagonisti, è possibile tessere ragnatele di comandi comodamente costruite durante il gioco in pausa. Avvistato il nemico la schermata si congela autonomamente offrendoci la possibilità di studiare strategie o variare equipaggiamento senza perdere turni di lotta, il tasto pausa è peraltro attivo per tutta la durata del combattimento per un approccio più ragionato alla cosa ludica. Vista poi la possibilità di mettere in coda fino a quattro comandi, il raggio di azioni performabili aumenta esponenzialmente permettendo di incrociare le azioni del party e dando luogo a combinazioni letali. Un approccio certamente stimolante

per quanti desiderino farne uso; questo metodo richiede però una certa dedizione e soprattutto la ripetuta interruzione del gioco con pause frammentatrici. Fortunatamente, il sistema di combattimento può anche essere vissuto in singolo e in tempo reale: i compagni obbediscono a una delle tre disposizioni imponibili (uso preferenziale di grante, di poteri jedi, di armi) e garantiscono un supporto generalmente valido, nel frattempo noi possiamo selezionare l'azione preferita ricordando che ognuna possiede un proprio tempo di carica. Un sistema versatile, non esente da difetti ma comunque appagante dopo le prime ore di pratica e ancor più soddisfacente in presenza dei molteplici poteri jedi.

La rete narrativa si compone invece di innumerevoli pellegrinaggi, lungo le schermate di gioco, alla ricerca della locazione o del personaggio in grado di aprire nuovi settori della trama principale. Per non correre il rischio di risultare oltremodo lineare, Bioware ha studiato un nutrito gruppo di sottomissioni che variega il sapore dell'avventura e offre motivo di approfondimento del gioco e della narrazione in corso. Partendo da un sistema di crescita a livelli, in **SW:KOTOR** è consigliabile prendere parte a quante più sottomissioni possibili, non tanto per i vantaggi intrinseci ottenibili (crediti e oggetti), quanto piuttosto per la crescita di livello del personaggio che ne amplia specializzazioni, abilità e poteri. Un alto livello di Carisma offre ad esempio maggiore predisposizione nei rapporti interpersonali e se a questo abbiniamo il potere jedi di influenzare le menti, non sarà strano trovare qualcuno che ci offra 'volontariamente' una password altrimenti segreta. Un forte punteggio nell'uso del computer permetterà invece di manipolare facilmente le reti informatiche: oltre a osservare gli ambienti tramite telecamere a circuito chiuso, potremo azionare gas letali in quelle stesse stanze, disattivare droidi o aprire porte serrate.

Yin-Yang Incatenato

Il difetto più grande del titolo si trova probabilmente nella sua ridotta dimensione, e questo a fronte della sua apparente grandezza ciclopica. Tanto grande, **SW:KOTOR** non lo è abbastanza per contenere tutti i desideri di un fan, tutta la voglia di vagare realmente libero nel percorso formativo di un jedi. L'ordine narrativo è incamerato da forze superiori che impongono una visione di gioco con due linee guida

portanti: quella della Forza e quella del Lato Oscuro. Tristemente il pendolo della Forza oscilla troppo spesso senza ragione oppure sotto costrizione della trama (che offre comportamenti da crocerossina o da serial killer). Al di là della scelta seniente del giocatore in sede di creazione del personaggio, la condotta etica non viene accompagnata da sottili tentazioni del Lato Oscuro... o da improvvise redenzioni verso la Forza.

Dove però non arriva lo script di gioco, giunge l'interpretazione intima del giocatore che può offrire ulteriori sfumature ad un'opera altrimenti manichea. Lode comunque a Bioware che già sussurra di un seguito, con ventilate (e potenzialmente devastanti) funzionalità online. In definitiva, Bioware può ben farsene vanto di questo suo **SW:KOTOR**, così come deve trarne gioia qualsiasi utente Xbox. Un titolo consigliato per il suo carattere duraturo, per l'ottima confezione sonora, per le opzioni etiche e per l'indiscusso fascino della saga lucasiana.

Anche se nessuno ha la capigliatura della Principessa Leila...

[Ring è] Innegoziabile

«Io un robot lo smantello, lo sfondo, lo sfracello, lo sodo-mizzo, non lo 'negoziò' mica.»

Amano76

[Ring è] Straordineria umilte

«L'umiltà se la usi con gli uomini è come invitarli a farti mettere i piedi in testa. Se la usi con le donne equivale a mettere una distanza significativa tra i loro genitali e i tuoi.»

Amano76

DINOSAURI SULL'ORLO DI UNA CRISI DI NERVI

[Dino Crisis 1 & 2]

di Federico Res

Nel 1999, quando sembrava che la franchigia di **Resident Evil** fosse destinata a trasferirsi su **Dreamcast**, Shinji Mikami ebbe l'idea di donare al survival horror un'ambientazione inedita: da buon giapponese clonò il **Jurassic Park** di Crichton, prendendone a prestito Raptor e T-rex, e tirò fuori dal cilindro questo **Dino Crisis**. Da quel momento in poi la critica di mezzo mondo non ha più trovato pace: gran gioco o monnezza? Intuizione o riciclo a fini di spaccio? Prima di lasciar spazio all'analisi nemesiaca del terzo episodio, che forse porrà fine all'irrequieto dilemma, **Ring** viaggia a ritroso nel tempo sino al Giurassico. Quando i Raptor erano alti la metà e i T-Rex neanche c'erano...

.:sCHEda.:

gENERE	Jurassic Adv.
eTICHETTA	Capcom
sVILUPPATORE	Interno
sISTEMA	PSX
aNNO	1999
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL



Potevano mancare gli pterodattili? Sebbene i loro pattern d'attacco avvoltoici si discostino da quelli di raptor e allosauri, le limitate capacità motorie dei protagonisti nullificano ogni potenziale varietà dell'azione. Avete presente i corvi di **Resident Evil**? Stessa cosa...



Che ci crediate o meno, questo è uno dei rari momenti in cui non è possibile neutralizzare i raptor agendo sulle sbarre laser...

Dino Crisis 1

I programmatori di **Capcom**, abituati come sono a clonare il proprio lavoro ad libitum, possono dimenticarsi che genere di videogioco stanno realizzando. Non è colpa loro: nel caso di **Dino Crisis** si trovarono a dover riciclare il gameplay di **Resident Evil**, ad integrarlo con un motore tridimensionale e a condire il tutto con bot agili e scattanti, presi di peso dall'action game ideale. A quel punto non ci si raccapezzarono più, com'era logico. *Shinji Mikami*, dal canto suo, si limitò a dirigere **DC** nell'identico modo in cui avrebbe diretto un episodio di **Resident Evil**: Intro | due minuti giocabili di character relative | cut-scene | sei minuti giocabili di character relative | cut-scene | due scontri in croce | cut-scene | save room. Giacché il nocciolo ludico dell'opera dinosaurica di **Capcom** si perse in un vortice di déjà vu e zoomate precalcolate...

Cosa, in particolare, non funzionò?

A. Survival Horror (?)

Da quando l'uomo ha imparato a pasticciare col silicio e si è inventato la PlayStation1, survival horror significa **paura, tensione, sensazione pressante di morte imminente**. **Dino Crisis** faceva l'en plein bucando l'acqua in tutti e tre i campi...

1) L'ambientazione voleva che gli antagonisti dell'avventura fossero gli animali preistorici, i dinosauri. Le specie resuscitate erano cinque: T-rex, Velociraptor, pterodattili, procompsognatidi e sarcazzosauri (Jurassic Park anyone?). **Splash**, primo buco nell'acqua: i dinosauri non fanno paura. Non fanno paura ai bambini, che li adorano, figuriamoci a chi ha qualche anno di più... Non facevano paura i modelli poligonali, scialbi e smagriti dall'esosa mole di vettori impiegata per i fondali. Non facevano paura le texture, che ricordavano le illustrazioni dei libri per ragazzi piuttosto che gli animatroni del film di Spielberg. Non facevano paura i cunicoli della base dove si svolgeva l'avventura, con le loro pareti linde e asettiche, le loro luci diffuse. Non facevano paura la colonna sonora, piatta e anonima. Non faceva paura niente.

2) La (confusa) volontà di **Capcom** volle sollevare i ritmi soporiferi del survival horror con una favilla d'azione: tutte le specie (ad eccezione degli insulsi compy) furono dotate di agilità e istinto omicida, nonché di spirito d'iniziativa (i raptor davano la caccia, si spostavano tramite i condotti d'aerazione e aprivano porte). **Splash**, secondo buco nell'acqua: il reparto offensivo a disposizione era stato pensato per la caccia pesante. Pistole, fucili, lanciagranate; proiettili e-

splisivi e incendiari, dardi avvelenati capaci di tirar giù un mammut in un nanosecondo². Non solo. Molte sezioni della base erano provviste di sbarre laser, utili ad imprigionare i dinosauri e a massacrarli in tutta tranquillità.

In un simile contesto, che tensione poteva mai crearsi?

3) Sgretolate paura e tensione, resta lo scioglilingua **sensazione pressante di morte imminente**. Inutile discuterlo: **Dino Crisis** non incuteva né ansia né terrore, anzi, suscitava la costante impressione di aver sempre tutto sotto controllo. Alla faccia del survival horror. **Splash**, terzo buco nell'acqua...

B. Motore 3D (?)

Il tanto decantato motore tridimensionale si rivelò una mezza fregatura: la maggior parte delle inquadrature restava fissa per lasciar spazio di tanto in tanto a zoomate o scarrellamenti precalcolati, malgrado gli ambienti fossero completamente costruiti con poligoni dall'elevato dettaglio. Le evoluzioni di regia erano senz'altro d'effetto (con l'obiettivo che seguiva Regina nei condotti, o effettuava repentini zoom per amplificare il pathos), ma nella maggior parte dei casi fini a se stesse. La camera esagerava coi virtuosismi e si scordava di valorizzare l'azione, l'ambiente³. Come avere una monoposto da F1 e usarla per andare al supermercato...

C. Action Game (?)

Dino Crisis voleva essere un action game, ma anche un clone di **RE**. Così alla fine fu solo un pastrocchio insapore. Ha senso dar vita ad un bestiario agile, scattante, privo dell'insulsaggine tipica degli zombie di **RE**, se poi bastano due colpi di fucile per annichilirlo? Ha senso creare complessi labirinti invasi dai raptor, che danno la caccia al giocatore, irrompono nelle stanze e piombano dal cielo, se poi li si può chiudere in gabbia e trucidare senza il minimo sforzo? No, secondo le Leggi che governano il Cosmos non ha senso, e non poteva averlo nemmeno quattro anni fa. Ma si sa, **Capcom** sfugge all'ordito del Dio Universale. **Capcom** è in grado di riciclare un sistema di controllo legnoso come il character relative e contrapporlo ad un esercito di bot svegli e scattanti, salvo poi rendersi conto del divario che necessariamente si crea. **Capcom** è in grado di rinchiudere i bot in gabbia per far sì che il pestifero character relative permetta di sconfiggerli nonostante il suo incedere rugginoso. **Capcom** è in grado di apporre rattoppi su rattoppi piuttosto che sforzarsi di tessere un pezzo di stoffa nuovo.

Dino Crisis fu nient'altro che questo: un'occasione sprecata. Un solido engine poligonale poco sfruttato; un enemy design spartano, i cui modelli poligonali furono sacrificati all'environment; un gameplay a metà tra l'action game e il survival horror, ma incapace di una propria identità. La direzione di Mikami non intuì le debolezze del progetto e non fece granché per esaltarne le caratteristiche, e si accontentò di raccontare la trama – banale ma non malvagia – secondo il classico stile Capcom, con largo uso di documenti da raccogliere. Non fece nulla per definire maggiormente gli ambienti né si preoccupò di introdurre innovazioni di rilievo nel gameplay, salvo lacci emostatici e siringhe soporifere.

Mikami non fu il solo a toppare: un anno dopo, gli autori del puntuale sequel diedero vita ad un prodotto ancor più conturbante...

Dino Crisis 2

:SCHEda:	
GENERE	Jurassic'em up
ETICHETTA	Capcom
SVILUPPATORE	Interno
SISTEMA	PSX
ANNO	2000
GIOCATORI	1
VERSIONE	PAL

Il secondo capitolo della serie – che ebbe un discreto successo di pubblico – scaturì da una poderosa sciacquatura di piatti. Resasi conto di aver ispirato Elio per il brano *Né carne né pesce*, Capcom decise di abbandonare gli stilemi del survival horror e puntare sull'edificazione di un solido action game. **Dino Crisis 2** fu sottratto alle grinfie di Mikami (come è successo per un altro noto hit made in Capcom) per finire nelle mani di una crew differente (come è successo per un altro noto hit made in Capcom), e uscirne totalmente stravolto (come è successo per ect. ect.). La nuova (?) fatica (??) della softco giapponese doveva rispondere a tre requisiti principali: 1) non potendo contare sulla paura, doveva contare sulla frenesia dell'azione; 2) non potendo contare su un'iconografia che incutesse terrore, doveva contare sulla furia dei nemici; 3) non potendo contare sull'abilità registica di Mikami, poteva fregarsene di raccontare la trama in modo decente...

Cosa, in particolare, continuò a non funzionare?

1. Componente enigmistica (?)

Trattandosi di un action game, la componente enigmistica tipica dei survival horror (largamente implementata nel primo **DC**) fu giudicata controproducente ai fini della rapidità dell'azione. Meglio: per ridurre i tempi di produzione (**PSX** era lì per tirar la cuoia, voglia di fare il cut&past dal prequel non ne avevano), i coder segarono in toto l'impianto enigmistico, conducendo la longevità verso l'inedito spessore "sottilettia Kraft". I semplici rompicapo di cui era infarcito il prequel furono interamente depennati... in favore di dosi moleste di backtracking. Sì, perché il backtracking è il barbatracco prediletto da Capcom. La struttura di

DC2 scongiurava cadute di tono o punti morti, ma obbligava a ripercorrere gli stessi pattern più e più volte, in maniera esasperante. Nemmeno i tanti diversivi escogitati – sezioni shoot'em up a bordo di navi e jeep e accumulo di punti-estinzione – riuscivano a sollevare le sorti di un iter sempre uguale a se stesso: percorri il raccordo tra un edificio e l'altro | scendi a patti col respawn che vomita decine di nemici ad ogni angolo | conta i punti accumulati e comprati un'arma nuova. La varietà, tolti i palliativi già menzionati, era solo un miraggio.

Dulcis in fundo, la ripetitività delle ambientazioni (foresta, foresta everywhere) infieriva sull'esperienza ludica appiattendola ulteriormente...

2. Motore tridimensionale (?)

Trattandosi di un action game, il motore tridimensionale del prequel fu giudicato inadeguato ai fini dell'imponente presenza nemica che era necessario visualizzare su schermo. Meglio: trattandosi di un fake, il motore del primo **DC** venne cestinato in favore del vecchio macinino in bitmap di **RE**. Così via, tra ettari di foresta preistorica piatta e immota, a fronteggiare lucertoloni vettoriali che stanno insieme al fondale solo con la colla...

3. Character relative (!)

Dino Crisis 2 avrebbe potuto essere un gioco d'azione onesto. Peccato che per programmarlo Capcom mise insieme un manipolo di vecchietti vincolati all'uso del deambulatore clinico. Com'era possibile, nell'anno del Signore 2000, creare un gioco d'azione col character relative? Come si può metter su una rosa di nemici di tale fattura (undici specie, ognuna con le sue peculiarità), un carnet offensivo tanto variegato (pistole, shotgun, fucili anticarro, lanciamissili), una seconda arma utile a cavarsi fuori dalle imboscate, un sistema di punti che incita a combattimenti ripetuti... come si può mettere insieme tutto ciò per poi riciclare i controlli da **Resident Evil**? E' più o meno lo stesso che ficcare il motore di una calciatrice nella monoposto di Schumacher (chi ha detto "infatti"?).

Dino Crisis 2 si configurò nel lasso temporale della sua uscita come un gioco fintamente originale, un manuale di citazioni privo di coesione, senza piena coscienza di sé. Gli sforzi profusi nel rinnovare l'impianto ludico si risolsero – comicamente – in un gameplay assimilabile agli action game della ridente era amighiana (**Alien Breed**, **The Chaos Engine**), con l'aggravante di un sistema di controllo spregevolmente inadeguato. A trascinar nel guano le sorti di questo sequel ci si mise anche il lavoro di regia/sceneggiatura: l'affascinante trama di **Flagship (Resident Evil 2)** fu ridotta a brevi scampoli disgregati in sparute cut scene; mancò la volontà di caratterizzare meglio le ottime idee, di costruire in modo coinvolgente eventi solamente abbozzati. Questo fu il leit motiv di **DC2**: uno spreco di risorse, da pena capitale.

In the end

Qui termina il nostro breve viaggio preistorico, condotto all'insegna del cazz destroying. Siamo stati un tantino cattivelli, non lo neghiamo, ma qui non si

guarda in faccia a nessuno. La mancanza di una votazione finale riflette uno scisma interiore: spietatamente C o svergliatamente B? Bocciare o rimandare a settembre?

Per nostra fortuna le date d'uscita dei due giochi ci permettono di sorvolare sui voti. Ma se bramate un giudizio più concreto, seguite il link e andatevi a leggere il capitolo conclusivo (non ufficiale) di questo diario di bordo, nella speranza che faccia chiarezza sulle sorti di una serie invero controversa...

Note

[1] Fermo restando che Capcom non ha inventato il survival horror, bensì la sua anglofona denominazione. A dire il vero non ha inventato nemmeno **Resident Evil**. A pigliare un gioco vecchio e cambiargli il nome son bravi tutti...

[2] Prima che le proteste volino, facciamo un po' di chiarezza. Nell'articolo si fa riferimento al livello di difficoltà Facile, perché in realtà si tratta del Normal. Il Normal è invece il Superhard. Fidatevi. Il livello Superhard rende sì più impegnativo il gioco, ma lo fa nel modo più sbagliato possibile. I nemici s'incattiviscono, armi e munizioni si riducono, ma i presupposti (inadeguati) restano i medesimi: non c'è alcuna strategia applicabile, c'è solo da lottare contro il sistema di controllo. Non è tensione, è frustrazione mista a furia omicida verso i programmatori. Pensate che bello: una base infestata dai giocatori hcazzati di mezzo mondo, e i programmatori Capcom che devono fuggire coi lacci delle scarpe legati...

[3] L'attacco del primo **Velociraptor** era davvero godurioso (sebbene scopiazzato da **Jurassic Park**). Peccato che in tutto il gioco di momenti del genere ce ne fossero davvero pochi.

[Ring è] A Z Q b5E3F ghyE1

«Un tempo pensavo che essere lesbica significasse avere un qualche difetto alla vista...»

Nemesis Divina

~

[Ring è] Nirvana

«RING non è solo una rivista, è una Via Illuminata verso il Sapere Cosmico e verso una più ampia e globale comprensione delle gioie che si godono cogliendo i Mirti di Sodoma.»

Nemesis Divina

iINVOLVE YOURSELF

[Dino Crisis 3]

di Nemesis Divina

.:sCHEda:.

gENERE	Survival Dino
eTICHETTA	Capcom
sVILUPPATORE	Interno
sISTEMA	Xbox
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	JAP



Come in ogni produzione giapponese, i filmati di *Dino Crisis 3* godono di una buona realizzazione e un'ispirata regia, capace di esaltare i momenti d'azione. Non mancano comunque 'spaccotate' tipicamente hollywoodiane, con il protagonista intento a minacciare enormi dinosauro mutanti.



I combattimenti si risolvono scartando in continuazione (senza particolare cognizione) e affidandosi al puntamento automatico. Questo iter invariabile negli scontri comuni, risalta efficacissimo anche contro i boss di dimensioni maggiori.



Nel tentativo di differenziare l'offerta ludica, Capcom ci invita talvolta a prendere il controllo di un secondo personaggio giocante, a intraprendere escursioni nello spazio esterno e convertire la geometria della nave. Ciò non è però sufficiente a scacciare la noia incipiente.

Dalle parti di Giove... con niente intorno.



Protendendosi al futuro, la saga di *Dino Crisis* non fa che accelerare la propria dissoluzione, inseguendo/cercando/invocando una meritata scomparsa. Nata come variante pesantemente armata di *Resident Evil*, la saga di *Dino Crisis* nasce su PSone in uno dei periodi più fertili e remunerativi della casa madre Capcom. Se il primo episodio ricordava da vicino il zombesco parente, già il sequel dava segni di un'evoluzione a base di piombo, con massicce iniezioni di action e il crollo verticale di quel seppur già minimo stress cerebrale.

Quasi un contentino per la trascurabile utenza Xbox, Capcom offre la terza iterazione in ambito giurassico senza celare lo scarso interesse dietro il progetto: ritardi, budget contenuto, assenza di un director di rilievo e una scarsissima partecipazione in sede di tam tam pubblicitario. Questo *Dino Crisis 3* nasceva sotto stelle sfortunate ma era comunque fra le stelle che si sarebbe estinto ogni suo proposito di autopetruazione.

Spazio. Futuro abbondante. Il pretesto narrativo è la ricomparsa dell'astronave coloniale Ozymandias, data per dispersa trecento anni prima. Il nucleo di salvataggio appropria la nave nel vuoto siderale quando le difese della Ozymandias rispondono alla presenza esterna facendo fuoco. Molto fuoco. Al disastro seguente sopravvivono solo tre membri dell'equipaggio che per qualche tempo saranno gli unici abitanti umani della nave. Ma lungi dall'essere spopolata, l'Ozymandias offre una nutrita fauna d'eco preistorica... nutrita in quantità e non certo in qualità, a fronte di una sola manciata di specie diverse di avversari.

Di certo è gradevole la variazione narrativa suggerita da Capcom, anche se ci sfiora il dubbio che il cambio di palcoscenico sia un fuoco d'artificio utile a distrarci dalla pochezza dello spettacolo in opera. Resta il fascino assoluto di un'ambientazione futuristica fatta di lamiere silenziose e ampi saloni metallici, di computer ronzanti e clangori d'assestamento in lontananza. Anche l'intreccio narrativo si sviluppa in modo brillante, pur senza sussulti o scarti narrativi degni di

menzione, offrendo un quadro suggestivo su un futuro lontano, remoto all'Uomo più ancora delle sue origini.

Evolve or Die!

L'evoluzione della serie, dal secondo capitolo, non è stato un qualcosa di naturale, uno sviluppo armonico e rispettoso di tempi e cambiamenti. È stata invece la mano dell'Uomo a dettare momenti e forme della mutazione, operando in maniera dissennata per trasformare un brand interessante in qualcosa che esulasse dall'inflazionato contesto dei survival horror, per divenire... più divertente (nelle intenzioni) e meno opprimente. Qualcosa che facesse leva su istinti diversi dalla paura e che esaltasse invece il delirio di potenza del giocatore. La deviazione action imposta al titolo è dunque una mutazione artificiale, priva di quel percorso di lieve trasformazione che ha reso sensate e fertili le creazioni della Natura. *Dino Crisis 3* riprende fedelmente il discorso blattatorio intrapreso nel secondo capitolo: uccidere è la regola, ad ogni uccisione un'apposita barra va caricandosi per poter essere poi stoccata in appositi punti di rifornimento, ogni uccisione viene tradotta in crediti da spendere in armamenti e pallottole al fine di dare continuità alla nostra opera di estinzione metodica e sistematica. Questo iter genocida viene solo rallentato dalle occorrenze narrative (tradotte a schermo da FMV di buona qualità registica e di discreto rilievo visivo oppure da scarse cut scene), non manca un minimo di enigmistica domenicale cui si può porre soluzione semplicemente rispondendo 'SI' ad ogni domanda rivoltaci. Potenzialmente latore di buoni spunti, il sistema di conversione della nave permette di agire in specifici snodi per riallineare i vari moduli dell'Ozymandias: questo permette di accedere a nuovi ponti della nave, aprire i passaggi alla sezione successiva (sovente corredata da boss) e differenziare la geometria dei livelli. Peccato che queste evenienze siano sottosfruttate e che risulti spesso sufficiente una sola conversione per passare agevolmente il 'livello'. Inoltre le stanze della nave peccano di eccessiva inverosimiglianza in ogni configurazione possibile: nella posizione

di partenza, molte sezioni appaiono costruite pensando specificamente ad un (comunque scarso) ritorno ludico, con piattaforme semoventi che muovono i loro percorsi in maniera assolutamente inutile ad un'ipotetica attività umana su quella nave. Girata la nave in lungo e in largo, sono ben poche le locazioni con un minimo riscontro con quanto ci aspetteremmo debba trovarsi su un'astronave (tutto sommato niente di troppo diverso da quello che si trova su una nave odierna). Nella riconfigurazione anche il minimo senso architettonico si perde, con saloni sottosopra che nemmeno appagano il platformista convinto che è in tutti noi, vuoi per la disposizione sventurata delle piattaforme vuoi per l'offensiva regia messa in essere negli studi Capcom.

Con alte percentuali di gioco dedicate ad esplorazione o combattimento, è imperdonabile che **Dino Crisis 3** trascuri così colpevolmen-

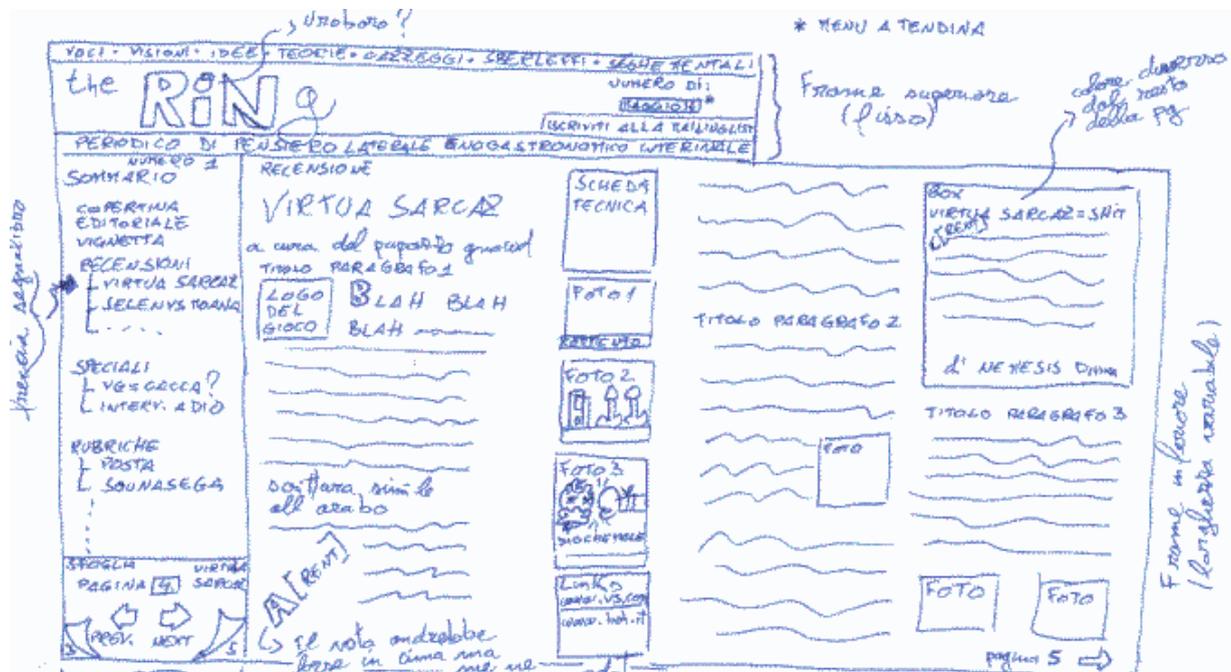
te una feature non accessoria a questo genere. La telecamera è di tipo automatico con variazione d'angolo a correre o a staccare; la ricerca dell'effetto filmico della creazione coatta della suspense, porta sovente la camera davanti a noi in modo da nascondere la vista di quanto ci aspetta. Se a volte questo artificio cinematografico funziona, nelle fasi d'azione diventa intollerabile. Si è talvolta costretti a condurre scontri senza avere idea di che tipo di nemico si stia assalendo. Solamente l'esame del cadavere (reso tale solo grazie al puntamento automatico) può illuminarci in tal senso. Ma anche più irritanti sono i casi in cui, dovendo beccare il pixel di una piattaforma subdolamente mobile, l'inquadratura stacca passando ad un'altra camera e lascinandoci nel bel mezzo della parabola ascendente a dover riconsiderare la traiettoria.

Difetti di per loro più che sufficienti a rendere irritante anche solo l'apertura del DVDcase di **Dino Crisis 3**. Poco rilievo dunque ad una parte tecnica colpevole di una eccessiva ripetitività estetica, un uso sovrabbondante di riflessi e una scala cromatica spenta e ridotta.

Le nostre conclusioni in proposito sono chiare ed inappellabili, **Dino Crisis 3** è un prodotto mediocre, creato con scarso interesse verso il pubblico pagante e infimo rispetto per una serie non sterile (in potenza). Sconsigliato a chiunque mediti l'acquisto brand new, **Dino Crisis 3** offre margine di minimo interesse a quanti riuscissero a recuperarlo a prezzo vergognosamente basso; grazie alla sua generale immediatezza e ad un contesto narrativo affascinante, potreste sempre incappare in una decina di ore di innocua ma liberatoria distruzione globale.

>>Stop & Go>>
[Contenuti Speciali]

Come nel DVD del *Signore degli Anelli*, meglio che nel DVD del *Signore degli Anelli*, **Ring** vi propone uno schizzo realizzato in fase di *making of* della rivista che nuclearizza quotidianamente Edge. Da sottolineare/1 che inizialmente il sito era stato pensato per essere a scrolling orizzontale. Questo prima dell'avvento di **Ikaruga**, e prima che il Gatsu dicesse: «non ho idea di come si faccia con l'html». Da sottolineare/2 che l'Esorciccio si propone di realizzarlo himself grazie ai potenti mezzi del *Macro-media Flash*, di cui tutti parlano. Ipotesi scartata a causa della cronica inaffidabilità del senese ringgionito, che da quarantatré anni non vince un Palio. Never trust a ciccio. Esorciccio: you know him, you dodge him.



Indica del numero selezionato. Potremmo farlo fisso, oppure incastonato alla pagina corrente. Nel secondo caso può anche essere più largo (tanto scura). Se optiamo per il sommario in pagina separata => possiamo renderlo più dettagliato

Vista la natura intermettiana, possiamo pensare ogni articolo 'spalmato' su un'unica pagina della dimensione variabile. Oppure si elimina totalmente la numerazione di pagina

a rAVE oDYSSEY

[Frequency]

di Sator 9000

"A strange game. The only winning move is not to play."
L'I.A. Joshua in War Games

"I'm afraid Dave... My mind is going... I'm afraid Dave..."
HAL 9000

.:scHEda:.

gENERE	Allucinogeno
eTICHETTA	SCEE
sVILUPPATORE	Harmonix
sISTEMA	PS2
aNNO	2002
gIOCATORI	1-4
VERSIONE	PAL



Gli scenari che vi troverete a percorrere hanno un alto coefficiente ellessediacò, ma durante il gioco la vostra retina non percepirà niente a parte note e moltiplicatori. Note e moltiplicatori. Note e...



Tra le modalità di gioco segnaliamo la personalizzante Remix, che permette di editare le vostre cover dei brani scelti, e la spersonalizzante Multi, che vi farà litigare con tre dei vostri migliori amici.



Potrete scegliere le fattezze del vostro avatar fra un set di volti presenti di default, oppure passare alla modalità Edit e creare la vostra brutta faccia per mezzo di un rudimentale paintbrush.



Giocare a **Frequency** è un po' come fare l'amore: destra/sinistra fino a trovare la posizione giusta, quindi quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio, cerchio, quadrato, cerchio, quadrato, cerchio, quadrato, cerchio, cerchio quadrato, quadrato, triangolo, triangolo, triangolo, triangolo, TRIANGOLO, TRIANGOLO, TRIANGOLOOOOOO!

Puff, pant, groan.

Ma immagino sappiate già come fare l'amore...

Lucy in the Sky with Diamonds

Il genere di appartenenza di **Frequency** si colloca a metà strada tra un rhythm game e una martellata ben assestata sui testicoli. Del primo prende la necessità di premere i tasti seguendo un certo pattern ritmico, del secondo vi renderete conto una volta arrivati al livello Esperto.

Frequency è fondamentalmente un tubo. Un tubo a sezione ottagonale la cui percorrenza rappresenta in chiave visual-metaforica il dipanarsi di una delle venticinque canzoni presenti nel pacchetto ludico. (Perdonatemi: era da tanto che desideravo scriverlo.) Ogni lato dell'ottagono custodisce una traccia del brano (basso, batteria, voce...). Si tratta di una sorta di ferrovia su cui transitano le note o le campionature del pezzo, semplificate a tre sole scelte: sinistra, centrale e destra. Completare senza errori una sequenza permette di liberare la traccia che stiamo sorvolando, "accendendo" lo strumento corrispondente e andando quindi a costruire progressivamente il brano in ognuna delle sezioni in cui è suddiviso. La sopravvivenza del giocatore è assicurata da una barra energetica in perenne svuotamento, il cui livello è innalzato dal completamento delle varie sequenze.

Al termine di ogni brano possiamo tirare fuori il Dr Dre che è in noi scratchando vandalicamente sulle note del pezzo. Una forma di per-
versione come un'altra.

Chain System

Qualcuno prima o poi doveva dirvelo: avete rotto le palle con **Ikaruga** e con questo continuo andare in bagno a gruppi di due per controllare, tramite metro da sarta, chi ha la chain più lunga. Rendetevi conto che **Ikaruga** è un gioco di astronavine. Non siete un po' cresciutelli per le astronavine?

Andate in discoteca, perdinci, prima che il governo le chiuda!

In **Frequency** il punteggio è tutto. Arrivare alla fine di una canzone vi permette di passare al livello successivo, ma è solo con le grandi prestazioni che potrete completare il gioco sbloccando ogni suo brano.

Il sistema di valutazione in **Frequency** segue un criterio che ho molto originalmente chiamato "chain system"...

Stiamo percorrendo le lande del Basso: sequenza elementare di note che mi regala quattro miseri punti. Finito il basso noto che alla mia destra sta per iniziare una sequenza di synth. Mi sposto rapidamente a destra inchainandomi con la stessa. Appare una scritta "x2". Il moltiplicatore si è attivato grazie al mio tempismo. Completo il synth prendendo $6 \times 2 = 12$ punti e mi inchaino con i vocals. x3. «Yo bro, nigga I'm shootin' ya, check it out!» ottenendo $8 \times 3 = 24$ punti ma, EHI, sta iniziando la batteria! Vai con con un assolo di batteria incasinatissima e $12 \times 4 = 48$ punti nella bisaccia!

Naturalmente il minimo errore nel suonare il pezzo o il minimo indugio tra una traccia e l'altra provoca l'azzeramento del moltiplicatore, che però può essere riattivato recuperando e usando l'opportuno bonus.

Il moltiplicatore è Vita.

L'esecuzione di molte chain, unitamente al recupero di suddetti bonus, è essenziale per raggiungere punteggi quantomeno decenti, e questa caratteristica sarà un grande stimolo al repeat di ogni brano, alla ricerca dell'onda perfetta.

Doveroso segnalare la presenza di un altro bonus che permette di completare istantaneamente la

traccia sulla quale stiamo transitando. Ma i veri esperti evitano come la peste questo bonus in quanto tende a scombussoilare il ritmo di successione tra una traccia e l'altra, rendendo difficile l'inchainamento con la partitura adiacente.

It's evolution, baby

Nel 1994 Geoff Crammond regalava **GP2** alla comunità ludica mondiale. Vero masterpiece tra i giochi di Formula 1, **GP2** aveva una particolarità: per la prima volta nel mondo dei videogiochi i personal computer esistenti all'epoca non avevano la potenza necessaria a visualizzare il gioco nel pieno dei dettagli. Crammond aveva programmato **GP2** in modo che la sua grafica migliorasse con l'uscita di processori più potenti.

Nel 2002, Harmonix compie un'azione molto simile rilasciando un gioco che non può essere completato dall'essere umano così come oggi lo conosciamo.

Per finire gli ultimi livelli di **Frequency** saremo costretti ad evolverci in un qualcosa di schizzoenergeticodestabilizzante.

Dovremo andare sul fottuto pianeta Giove a cercare un parallelepipedo nero del cazzo per mendicargli un dannato scatto evolutivo.

Facciamo due, già che si siamo.

Altrimenti scordatevi di completare cosille come questa apparentemente semplice sequenziola...



...alla non indifferente velocità di 156 bpm.

La verità è che **Frequency** è come una di quelle ragazze che te la danno al primo appuntamento e che, dopo una settimana che ci state insieme, vi invitano a casa loro con un pretesto sessuale, poi, quando arrivate trapelati all'abitazione incriminata, vi mettono un pennello in mano, una barchetta di carta di giornale sulla testa e vi ordinano di imbiancargli casa.

Il primo livello - Principiante - è quasi insultante tanto è facile, e lo giocherete agendo camomillamente sui tasti quadrato, triangolo e cerchio, che hanno il pregio della simmetria.

Il secondo livello - Avanzato - decolla con una curva di difficoltà a pinna di squalo. Vi renderete conto che quei bei tastini con quei bei simbolini non garantiscono prestazioni elevate e passerete ai tasti L1, R1 e R2, che hanno il difetto dell'antisimmetria, ma che garantiscono il minimo gap tra impulso celebrale e impulso muscolare. L'indice sinistro staziona sul tasto L1, l'indice destro si divide tra i due dorsali di destra. Con questa configurazione digitale e un minimo di pratica si possono raggiungere prestazioni da novelli Jimi Hendrix.

Ma fermate l'esultanza: nel terzo ed ultimo livello - Esperto - questo non basterà. Sarete costretti ad appoggiare l'indice destro tra l'intercapedine dei due dorsali per passare da una nota all'altra con la dovuta prontezza. Operazione che, ahimé, si rivela insufficiente sulle sequenze più lunghe e complicate. L'ideale sarebbe di adoperare anche il medio destro, dedicandolo al tasto R2, ma per avere un dito medio con una prontezza di reazione paragonabile a quella dell'indice è necessaria appunto l'evoluzione, bellezza.

L'unico modo per vincere in **Frequency**, è quindi di non giocarci; ma mai come nel titolo Harmonix la frustrazione è stata così sapientemente appagante. L'illusione di suonare uno strumento è perfetta. Vi troverete in ginocchio sul pavimento a riprodurre il riff di chitarra del brano dei *Fear Factory*, magari facendo headbanging con la vostra lunga chioma. O con il mocio vileda messo a parrucca, se siete calvi.

Concludendo, se avete anche un minimo interesse/curiosità per i rhythm game, non lasciatevi sfuggire questo prodotto, anche perché i Mediaworld lo stanno praticamente regalando via nello scaffale dei prezzi da pezzenti.

Frequency sarà un ottimo medatone in attesa dell'imminente seguito: **Amplitude**.

>>Stop & Go>> [10 secondi al box]

Le **avventure testuali** sono quelle dove tu hai un testo con la descrizione della scena e scrivi quello che vuoi fare, tipo:

```
> You are in a large
> circular room. You
> see a puddle of red
> liquid on the floor.
> Exits are north, east.
> What now?
```

```
take red liquid
```

```
> You can't do that.
```

```
put red liquid in the bottle
```

```
> In which bottle?
```

```
small one
```

```
> I don't understand.
```

```
put red liquid in small bottle
```

```
> The small bottle is not
> empty.
```

```
empty it
```

```
> I don't understand.
```

```
EMPTY SMALL BOTTLE
```

```
> You can't do that.
```

```
pour liquid from small
bottle (-_-)
```

```
> I don't understand.
```

```
open the (fucking) bottle
and turn bottle upside
down (-_-)
```

```
> I don't understand.
```

```
"THEN DRINK LIQUID FROM
SMALL BOTTLE (YOU
ASSHOLE!)"
```

```
> Ok.
```

```
> You drank the blue
> liquid which was in the
> small bottle. Your head
> starts spinning.
> Slowly everything turns
> black and you understand
> you were poisoned.
> You're DEAD!
```

```
>
```

```
> What now ?
```

```
FUCK YOU
```

```
> I don't know the word
> "you"
```

Un memorabilia da it.comp.console
a cura di **Francesco Bicci**.

PRODOTTO al CUBO

[PN03]

di Emalord

.:sCHEda:.

gENERE	Dance-Shooter
eTICHETTA	Capcom
sVILUPPATORE	Interno
sISTEMA	GC
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	USA



Se il videogaming fosse pura apparenza, se il prodotto di una software house si basasse solo ed esclusivamente sull'esperienza visiva, Capcom si sarebbe ritagliata nell'ultimo anno un posto di tutto rispetto nella crème del mercato videoludico mondiale. Soprattutto visti i successi del recente passato, garanti di una leadership che sembrerebbe financo dovuta. Ma stando agli ultimi dati di vendita, così non è. Tutt'altro.

Con prodotti come **Devil May Cry 2** e **PN03** Capcom ha rincarso, raggiunto e superato di slancio la filosofia dello stylish game, dove quello che conta è che l'aspetto grafico-stilistico sia 'cool'. Peccato che il raggiungimento dell'obiettivo di una grafica efficace ed intrigante non corrisponda, purtroppo per la casa di Osaka, al raggiungimento di un sicuro riscontro di pubblico.

Dall'osservazione di semplici dati di mercato si evince quella che è una verità risaputa dall'anno uno del Bit, ma che sembra sfuggire a molti dei cervelli che pianificano le produzioni di software o-dierno: la regola prima del videogaming è intrattenere piacevolmente, tutto il resto è solo cipria. Perché è indubbio che una grafica ammiccante e stilosa può spingere le vendite di un prodotto oltre i propri meriti, ma senza una minima profondità di gameplay non esistono veramente i presupposti per creare veri campioni di vendite, obiettivo minimo al quale dovrebbero puntare tutte le grandi softco, Capcom in primis.

PN03 [Product Number 03] è l'ultimo lavoro di Shinji Mikami, mente geniale ed innovativa, testa pensante dietro alcuni dei franchise più famosi del mondo. Lui è il padre di **Resident Evil**, lui è il patrigno di **Devil May Cry**, lui è il Designer che ha deciso di dar sfogo alla propria creatività esclusivamente sul GameCube di Nintendo. Una carriera in apparente decrescendo di felice ispirazione, vista anche l'ostinata rincorsa di Mikami alla creazione di una nuova categoria di giochi, dove l'eccellenza stilistica dovrebbe andare di pari passo con l'eccellenza ludica.

Una ricerca rischiosa se non utopica, che se da un lato propone un approccio sicuramente nuovo alla res ludica, dall'altro espone il fianco a critiche tutt'altro che leggere. Volendo rendere l'anima di **PN03** con un'immagine familiare, immaginatevi semplicemente un locale di striptease: voi, e una donna sexy che balla solo per i vostri occhi. Un cono di luce che illumina questa figura splendida, sensuale, dalle incredibili movenze sinuose, realizzata con la minima cura nei dettagli e negli accessori di vestiario. Poi la luce si spegne, la figura si eclissa, e allo spettatore vien detto che lo spettacolo è finito. E lo spettatore, riscoperto videoplayer, si chiede: è per questo che ho pagato? E si ritrova al buio, solo, con il joypad durissimo e ancora tremolante tra le mani, fondamentalmente insoddisfatto. No, **PN03** non è così male, rilassatevi. E soprattutto nessun

membro di **Ring** è mai stato ad uno strip-show. Credeteci.

Al posto di un palcoscenico scuro ci sono in realtà 11 livelli pieni zeppi di mech, cannoni laser transformer e trappole a go-go. Ma quello che davvero conta sapere ai fini recensori, è che tutto quello che non è estetica pura è a livelli troppo bassi per ambire ad una gloria imperitura, e per una softco ambiziosa come Capcom ed il suo Designer questa è una colpa a nostro avviso imperdonabile. Ma andiamo con ordine.

Vanessa Schneider è una splendida mercenaria dal misterioso passato, veste cool e ha un corpo da favola, perfettamente fasciato da una suit aderentissima che ne esalta le forme e le movenze feline. Può usufruire di uno sparo singolo, di diverse suit upgradabili, ognuna di queste con attitudini alla difesa o all'attacco, e dotate di due smart bomb altamente coreografiche.

Vanessa Schneider ha una missione: ripulire la superficie di un pianeta lontano, piagato dalla presenza di robot impazziti e sfuggiti al controllo del CAMS, un sistema di difesa automatizzato creato dall'uomo per tenere sotto controllo i pianeti della fascia esterna.

PN03 è un classico titolo di azione old-school, con livelli da attraversare, Mecha-Boss da sconfiggere, un punteggio basato su Combo che facilita l'acquisizione di punti-moneta per l'acquisto di vite [continue] o potenziamenti delle suit. Punti che possono essere acquisiti anche in sub-missions, molto simili tra loro, cui si può accedere alla fine di ogni singola missione. Vanessa, durante tutta la durata del gioco, ha due sole azioni da compiere: colpire e schivare, schivare e colpire. Ovviamente nella maniera più stylish possibile. Nient'altro.

Se correttamente impostato, questo gameplay non sarebbe in fondo diverso da quello di decine di altri giochi, con in più la componente stylish ad elevarlo dalla massa. Ma il titolo Capcom pecca gravemente sul controllo della protagonista, molto simile nella sua legnosità a quello dei primi **Resident Evil** [anche se a livelli molto meno evidenti], con conseguente frustrazione nel momento in cui ci si affaccia su corridoi ostili, o si tenta di camminare su passerelle molto strette, con il costante rischio di cadere al di sotto pur in assenza di nemici che stimolino condotte troppo affrettate.

A questo fattore già di per se discutibile, aggiungete che le scenografie entro le quali Vanessa si muove sono stilose e hi-tech, d'accordo, ma sono tutte fin troppo simili tra loro, smorzando ogni tentativo di trovare una combinazione di elementi stimolanti che invitino a proseguire nel gioco.

Quello che resta alla fine del giorno è la spiccata sensazione che lo stylish-game ha ragione di esistere, che Vanessa Schneider è uno splendido personaggio videoludico sul quale costruire futuri franchise, ma persiste la convinzione che senza un controllo adeguito ed una scenografia che valorizzi combo ed evoluzioni dei personaggi un videogioco non possa essere considerato tale.

UN ANNO di ARIA FRITTA

[Me Nintendo #8]

di Gatsu

"Benvenuti. Quella che vi apprestate a leggere è, come avrete intuito, una rubrica dedicata al variopinto mondo Nintendo..."

Da Me Nintendo#1 – ottobre 2002

Viene per tutti il momento di tirare le somme. Uno si comporta male e gli tocca l'inferno. Un altro compra dodici giochi al mese e poi è costretto a mendicare agli angoli delle strade per rimediare qualcosa da mangiare. Io devo fare i conti con Me Nintendo, una rubrica che questo mese compie un anno. Cosa abbiamo detto in questi mesi? Qual è stata la percentuale di aria fritta nelle mie parole? Quante sono state le previsioni azzeccate? Dipende. Sono senza dubbio soddisfatto di come la rubrica è stata accolta, risultando quasi sempre fra le pagine più visitate. E sono pure contento di aver fatto centro in qualche occasione.

Ma la domanda fondamentale è: cos'è cambiato in Nintendo nel giro di quest'anno? Poco. Purtroppo.

Pur sapendo di rischiare seriamente l'esclusione dalla console war (non parlo di quella attuale, palesemente già persa, parlo di quella futura, quella dell'utopico riscatto...), Nintendo aspetta. Si siede e aspetta, convinta di poter vedere, prima o poi, il cadavere di Sony e Microsoft galleggiare davanti a lei nell'immenso fiume del mercato. Masochismo? Rassegnazione? Oppure la consapevolezza di avere in canna qualche colpo che il nemico non si aspetta (*ehi tu!, li in fondo, hai detto PSP? Eh, hai detto PSP?*)? Staremo a vedere...

Ritornando al nostro riassunto...Me Nintendo ha debuttato su **Ring#1&2** con un pezzo dedicato alle innovazioni hardware introdotte da Nintendo fin dal suo debutto nel mercato dei videogiochi. Nell'ultimo anno si è aggiunto il GBA SP, versione rimaneggiata del fratellino cieco GBA. Tolta la luce laterale, nulla che faccia gridare al miracolo, anche se c'è da constatare un netto miglioramento nella durata delle batterie e un design sufficientemente moderno e orientato agli adulti. Speriamo che queste nuove coordinate stilistiche vengano utilizzate anche nella progettazione del design della prossima console casalinga. Abbiamo poi avuto l'ottima performance del Wavebird, il controller wireless che quasi certamente fungerà da "prototipo" per

tutti i controller a venire (se le console di prossima generazione non sono wireless giuro che mi ammazzo, ormai casa mia sta diventando una giungla di cavi...). Sembra inoltre ovvio che nessuna speranza di vedere le fantomatiche SD Card sia ormai rimasta, il che ci permette di dichiararle vapour hardware del 2003, un po' come gli ipotetici occhiali VR del Nintendo64 o l'Xbox. Fra gli annunci più interessanti/preoccupanti, ricordo che Iwata ha anticipato la presentazione di un nuovo hardware Nintendo nel 2004, qualcosa che "sarà un incrocio fra hardware e software". La definizione è abbastanza inquietante (anche i Game&Watch possono essere considerati un "incrocio fra hw e sw"...), ma se tale prodotto non riguarderà i Pokémon potrebbe anche rivelarsi qualcosa di interessante...

"Ma odio Nintendo perché ha dovuto sporcare di sangue il Gamecube per poter campare..."

Da Me Nintendo#3 – dicembre 2002

In realtà il pezzo "*Funghetti, Monetine e Motoseghe*", apparso su **Ring#3**, è stato ingiustificatamente catastrofico. O meglio, ho sbagliato le previsioni. Perché sì, qualche gioco violento su GameCube è uscito (i vari **Resident Evil**, **Eternal Darkness**, **Mortal Kombat**...), altri ne usciranno, ma il Cubo resta di fatto la console con meno sangue sulle mani. Quello che "temevo", poi, non era tanto il gioco violento in sé, anzi, ma l'uso "commerciale" della violenza che molte third parties hanno fatto su altri lidi (con grassa soddisfazione delle case madri). Alcuni di questi sviluppatori incriminati, di cui non posso fare il nome (Rockstar Games, ad esempio), hanno ben pensato di dedicarsi ad un bacino di utenza più ampio, rivolgendosi quindi a PS2 e Xbox. Vi dirò, tutto sommato non mi dispiace affatto: nella vita bisogna anche saper dire "no" con classe (il fatto che in realtà Nintendo avrebbe voluto Vercetti nelle sue scuderie per aumentare le vendite

è, per me, del tutto irrilevante ^__^).

"Il punto è: ma perché ai fan Nintendo non bastano più buone console e ottimi giochi in esclusiva?"

Da Me Nintendo#4 – Febbraio 2003

Io lo so. Il Megaton non era una bufala. Solo che non l'hanno ancora rivelato. Aspettano il momento opportuno. Ne sono convinto. E anche voi scommetto.

"Sappiamo che per cavalcare l'onda del successo di Metroid Prime i Retro sono già al lavoro per pianificarne un seguito..."

Da Me Nintendo#5 – aprile 2003

A proposito dei Retro Studios la situazione è rimasta pressoché invariata, e non credo che vedremo immagini del seguito di **Metroid Prime** prima dell'E3 2004. Qualche indiscrezione è filtrata, in cui si suggerisce un uso più intensivo della morfosfera e alcune sezioni in terza persona, ma non si sa altro. Resta da capire se i Retro, oltre a **Metroid**, ci daranno mai altro. *Me Nintendo* tornerà sulla questione al momento opportuno.

"È importante accorgersi di come l'inserimento di vecchie glorie nei giochi attuali non sia più un semplice bonus, ma un vero e proprio motivo che spinge il giocatore a comprare il prodotto"

Da Me Nintendo#6 – giugno 2003

Questa è stata una previsione azzeccata. Dopo l'ottimo successo riscontrato dall'iniziativa **Zelda The Wind Waker + Ocarina Of Time**, Nintendo prepara il bis e il tris. Negli ultimi giorni circolano insistentemente voci riguardanti un presunto bonus disc contenuto in **Mario Kart Double Dash**, confermato anche da alcuni responsabili Nintendo Europe, che dovrebbe contenere **Mario Kart 64** più alcune demo. Inoltre, pare che una rinno-

vata edizione natalizia di **Wind Waker** uscirà con un disco bonus allegato contenente gli **Zelda** per NES + **Ocarina Of Time** + **Mask Of Majora** (fonte www.playonline.net). Inutile dire che sarebbe un colpacchio assurdo, anche se mi sorprende non poco la presenza di **Mask Of Majora**, che avrei visto più volentieri assieme al nuovo capitolo di **Zelda** in lavorazione, la cui uscita è schedulata per fine 2004. Comunque vadano le cose, pare che la tendenza iniziata con **Wind Waker** e **Metroid Prime** non sia destinata a spegnersi. Resta però un imbarazzante problema da risolvere per Nintendo: come giustificare l'eventualità che il "gioco omaggio" surclassi in tutti i campi il "gioco ufficiale"? Tale possibilità si è già verificata con **Wind Waker** (e si sarebbe sicuramente ripresentata nel caso in cui **Super Mario 64** fosse stato inserito in **Super Mario Sunshine**), auguriamoci solo che le prossime incarnazioni dei brand Nintendo siano all'altezza delle aspettative.

"Oltre alla cronica mancanza di notizie bomba dal fronte Nintendo, questo E3 ha registrato, da parte della grande N, la presentazione di una serie di giochi "tutti belli ma speravamo meglio""

Da Me Nintendo#7 – agosto 2003

C'è un dato di fatto su cui discutere: la lineup Nintendo da qui a Natale lascia alquanto a desiderare, soprattutto se paragonata a quella Sony (Xbox da quel che mi risulta ha solo un asso nella manica, Halo 2). Se dal lato GBA abbiamo in realtà dei buoni titoli in arrivo (**Final Fantasy Tactics Advance** e **Golden Sun The Lost Age** su tutti), sul fronte GameCube la situazione è certamente meno rosea. Mi vengono in mente tre-titoli-tre su cui vale la pena spendere qualche parola: **Soul Calibur 2**, **F-Zero** e **Viewtiful Joe**. Per quanto bello, **SC2** esce anche sulle altre piattaforme, quindi non conta. **F-Zero** e **Viewtiful Joe**, titoli di grande interesse per gli appassionati, non sono probabilmente in grado di trainare le vendite della console. Cosa resta? **Pikmin 2**? Spostato. **PN03**? Non scherziamo. **Mario Golf**? Sì, questo è divertente ma non serve a vendere. **Mario Kart Double Dash**? Sony sfoggia come concorrente Gran Turismo 4. Il nuovo **Wario World**? Pare sia il gioco più brutto e facile programmato da Treasure negli ultimi anni. **Metal Gear Solid Twin Snakes**? Spostato. **Final Fantasy Chrystal**

Chronicles? Ma esce per Natale? Sadness.

Non so che dire, se non, come suggerisce il buon Cryu, "Nintendo è in stato confusionario".

Orbene, il ripasso è finito, andate in pace. Vi aspetta un altro anno di nintendiana aria fritta e parole al vento. O non è stato tutto fiato sprecato?

[Ring è] Super Partes

«Per me possiamo anche diventare il dito in culo dell'editoria italiana.»

Gatsu

>> STOP & GO! >> [10 secondi al box]

Il Dottor ♥Nemesis♥ ti insegna a rimorchiare le ragazze.

Prima puntata. Ragazze che entrano nella tua compagnia/bar/altro, ma che conosci appena appena.

1st Impact. Disinteresse. Totale! Deve quasi avere il dubbio che sei frocio. Le parli – senza la benché minima allusione – e l'occhio non casca mai fra le tette/cosce. Non la sfiori nemmeno per sbaglio. Non offri un cazzo di niente da bere. Non chiedi numeri di telefono. Vai da lei un attimo e subito scappi via con una scusa qualsiasi – «Ah, Gianluigino, 'spetta che devo raccontarti una cosa troppo troppa...», «Astolfo, guarda che mi devi da bere dall'altra volta...», «Ermenegildo, come va quest'anno l'industria dei laterizi?» –. Devi avere atteggiamenti stylish. Schiena dritta e posture tattiche che non sto qui ad illustrarti. Devi atteggiarti a gran figo intoccabile, ma senza scadere nella boria. Sii gentile ma distaccato. MAI MAI MAI allusivo. A fine serata, la saluti con fare leggermente complice. Ma sfuggevole. Fino al saluto deve pensare: *ma guarda te che pallone gonfiato.*

2nd Impact: Ignorarla per buona parte della serata. Penserà: *ma lo sguardo dell'altra volta?* Dopo un bel po' ti avvicini con nonchalance e attacchi bottone come se fosse una vecchia amica. Fai domande depistanti. Chiedi del lavoro, appena accenna a qualche interesse – stravagante ma anche no – subito attento. MAI parlare di affetti o ex o fidanzati. MAI fare complimenti estetici. Invece buttala sul: «sei un tipo interessante», «sei una bella persona», «è bello parlare con te». Resta sempre sul chi va là, sempre un po' stylish nei movimenti e negli atteggiamenti. Qui si può anche decidere di offrire da bere. Ma non devi chiederglielo. Arrivi al tavolo e porti da bere, fai un brindisi e poi... «Adambrico, figlio di una buona donna, hai poi letto quella traduzione dall'aramaico antico che ti ho spedito qualche giorno addietro?» e fuggi via. A fine serata saluti poco. O per nulla.

3rd Impact: Ch-ch-ch-ch-change! Completamente diverso: ti apri di brutto. Cerchi di andare sull'idiota andante; molta autoironia ma senza volgarità. Le allusioni ci possono stare. Serata normale, con chiacchiere a tutto tondo, bevute e risate. Quando puoi sfodera un: «Devo dire che mi piaci. Strano, pensavo di detestarti la prima volta che ti ho vista...» e sorridi teneramente.

4th Impact: «Ma lo sai che ho il cazzo lungo 27cm?»

Addenda: Nell'intimità un misto Dolcezza/Rudezza è ideale. Se ti capita di tirarle i capelli per farle voltare la testa mentre la monti da dietro, poi non dimenticarti di accarezzarla e baciarla sui capelli subito dopo.

Hai problemi di cuore? Hai trent'anni e sei ancora vergine? Non hai ancora deciso quale gender ti piace? Ti autoprocuri lesioni per motivi sessuali? Non esitare a scrivere a posta@project-ring.com: il Dottor ♥Nemesis♥ risponderà alle tue domande tra un articolo e l'altro del pdf di Ring.

SHINYtm HAPPY PEOPLE

[Earthworm Jim 1 & 2]

di Federico Res

:scHEda:	
GENERE	Platform
eTICHETTA	Shiny Ent.
sVILUPPATORE	Shiny Ent,
sISTEMA	Megadrive
aNNO	1994/5
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL



Nel 1994, quando si affacciò sul mercato, EJ fu salutato come un capolavoro: il salvatore dell'originalità nell'arte del platform 2D. Il suo creatore, quel David Perry responsabile di **Cool Spot**, era un folletto capace di un gusto e un'attitudine per il game design da far invidia a chiunque. La sua intraprendenza era tale da indurlo a svincolarsi dal gigante Virgin (fedele all'adagio "squadra che vince non si cambia") per fondare una piccola softco tutta sua: la Shiny Entertainment, con sede a pochi metri dalle coste aliforniane. Perry era in grado di rivoltare un archetipo – quello del platform 2D – ormai scolpito da due fazioni in lotta, Sega/Sonic da un lato e Nintendo/Mario dall'altro: affrancato dall'asfissiante politica virginiana, stravolse il format imposto con **Cool Spot** e diede vita al suo capolavoro, refrattario tanto alle clonazioni a cui era avvezza Virgin (**Aladdin**, **The Lion King**, **The Jungle Book**) quanto agli onanismi di produzioni incurabilmente afflitte dal morbo di Sonic o dalla sindrome di Mario. **Earthworm Jim** (e il sequel, uscito l'anno successivo) s'impose di prepotenza all'attenzione di pubblico e critica, e fu un successo per entrambi. Ma il fato ha voluto che Tesori Sepolti si occupasse di lui...



Walt Disney Overdrive

L'americanità e la passione per l'animazione yankee spiccano nelle opere di Perry come l'angoscia nei quadri di Goya. Slegatosi dall'indebita associazione con la Disney, cui sembrava destinato per il mirabolante concept dietro al tie-in di **Aladdin**, Perry mise in chiaro la sua estraneità allo statuto del cartoon americano. **Earthworm Jim** fu un calderone di mondi e personaggi di un'idiozia ostentata, conditi da eccessi spassosi e tabù esibiti in piazza: se il cartoon Disney era un'acqua minerale, lo stile di Perry era una Ferrarelle spumeggiante. Le bollicine di EJ stuzzicavano fin dal protagonista, lombrico terrestre vittima dei raid di un corvo malevolo, che per un evento del fato si trasforma in supereroe cosmico. La sua crociata verso la liberazione di Whats-Her-Name (principessa spaziale) e l'eliminazione di Psy Crow

(corvo psicotico e antropomorfo) lo vedeva errare tra scariche tossiche inferni legiferati da felini maliziosi spericolate sessioni di bunjee jumping passeggiate poco salutari con cagnolini inclini alla rabbia. Mondi variopinti e surreali per caratteri stucchevolmente irresistibili: Jim si scontra con l'obeso gestore di una discarica abusiva, il cui attacco preferito era il rigurgito in serie di pasti semi-digeriti. S'imbatteva in Bob the Goldfish, letale pesce rosso che dai dieci centimetri cubici della sua bolla schiumava rabbia come un pitbull tarantolato. Cadeva vittima delle macchinazioni di Monkey-for-a-head, scenziato schizoide con una scimmia innestata nella schiena.



Le meccaniche di una volta

EJ aveva un credo tutto suo: se una meccanica diverte nella sua attuazione, deve divertire anche per il modo in cui è rappresentata. È per questo assunto (cui Shiny tenne fede per i due EJ) che l'opera di Perry stupisce ancora oggi. Per magnificare una cattedrale ludica di consistenza mirabile – capace di spiazzare e sorprendere il giocatore ad ogni livello – Perry fece dell'animazione un meccanismo di divertimento a sé. Non si limitò a dotare il suo protagonista di una frusta: Jim usava il suo corpo da anellide per schiaffeggiare i nemici e appendersi ai ganci. Non concesse l'uso di un banale carro armato: Jim si aggrappava con le unghie al pelo di un criceto gigante e lo stuzzicava per fargli spalancare le fauci e inghiottire i nemici. Non costrinse, in alcuni livelli, il filiforme Jim a strisciare privato della sua supertuta. Jim sapeva avvitarci come una molla e spiccare balzi olimpionici... Perry non aveva freni. Se bonus game doveva essere, che bonus game fosse: Jim saliva una rampa di scale a bordo di un elevatore per anziani. Lo scopo stava nell'evitare la gragnola di rissose vecchine che gli piombavano sul crapone... Se una botola doveva aprirsi tramite un contrappeso, che così fosse: Jim afferrava un maiale da uno dei recinti sparsi in giro e lo usava come peso per tendere una catena... Se c'era da sollevare una serranda, che la serranda si sollevasse: Jim agguantava una delle tante mucche al pascolo e la ficcava dentro ad una mungitrice automatica. Riempito di latte, un congegno idraulico sollevava docile la serranda...

EJ era un massacro di convenzioni stilistiche e ludiche. Ammalato da una verva estetica bagnosamente stylish – più o meno il cel shading di allora – il

giocatore restava di sasso davanti ad un impianto di gioco sorprendentemente evoluto. Non v'era spazio per meccaniche prodotte in serie: il giocatore acquisiva l'uso combinato degli strumenti d'offesa, la frusta e una pistola automatica upgradabile, e da lì in poi partecipava al confronto con un monozione alla varietà ludico-estetica. Sezioni di piattaforme classiche lasciavano il posto a corse interstellari, nella scalmanata ricerca della pole position tra asteroidi e bolle di sapone. Frangenti di stampo shump – con Jim chiuso in gabbia e scosso da un lato all'altro dello schermo – si alternavano a ricognizioni subacquee a bordo di un fragile scafandro. Semplici sezioni piattaforniche complicavano la vita di Jim gettandolo nell'oscurità... Il giocatore era sbalestrato di continuo da un livello all'altro, da una meccanica di gioco all'altra. E si trovava a contemplare warp zone a forma di cesso, avvocati armati di scartoffie a passeggio tra le fiamme (!), ufo sbilenchi e maculati dediti a furtivi rapimenti bovini...

EJ era un delirio. Tanto divertente da giocare quanto da vedere, dispensava sorrisi ebbeti e continui 'ooh' di meraviglia. Ma soprattutto sprizzava classe e godimento ludico da ogni pixel...

Tesori Dimenticati

Il destino ha voluto che David Perry, insieme ai colleghi di Shiny, scivolasse nell'oblio e nella perdizione in seguito al tramonto della gloriosa era dei 16 bit. La pubblicazione di **Earthworm Jim 2** (inferiore al predecessore per una chiusura troppo celere) fu l'ultimo atto significativo di questa softco talentuosa e lunatica. Nel corso degli anni si sono avvicendate alcune produzioni mediamente soddisfacenti (**MDK** e **MDK2**, **RC Stunt Chopper**, **Earthworm Jim 3D**) e flop stratosferici (**Messiah**), fino alla pubblicazione, datata 2003, del mediocrissimo **Enter The Matrix**. Shiny ha dimostrato due cose: nell'epoca attuale i bei giochi non si fanno senza soldi; sviluppare vapourware, se si ha a disposizione un solido brand, è infinitamente più conveniente che seguire la via dell'originalità. Per cui tanto vale venderci al primo che passa¹ e gettare ai cani ciò che è stato.

Così il fato ha voluto che Tesori Sepolti si occupasse di **Earthworm Jim**. Perché il nome di Perry, prima idolatrato e venerato, è finito nel fango come quello di un vecchio dio celtico. E insieme al suo nome il tempo ha smarrito le sue opere. Ma anche se adesso l'uomo di Shiny fa i miliardi grazie ai fratelli Wachowski, c'è stato un tempo in cui si accontentava di poco. Di divertire e di sorprendere...

Note

[1] Sniny Entertainment è stata recentemente acquistata da Infogrames.

capITAN comMANDO

[PEOPLE: Yoshiki Okamoto]

di Amano76

Okamoto. Piedi scalzi e faccia da culo.

Un viso colto nell'espressione impertinente di chi ha lanciato un fenomeno storico come **Street Fighter II** ed è cosciente della portata del suo successo.

C'è una sostanziale differenza tra gli autori apparsi sinora nella galleria di People e il gioviale Yoshiki: lui è un produttore, lui. Non crea: organizza. Non comunica: vende.

Quello che lo ha reso popolare non è stato un qualche gioco da lui ideato e pasciuto ma la sua vivace personalità da imprenditore, da testa di ponte, da .

Okamoto è l'altra faccia dell'industria giapponese: un colletto bianco che valuta la qualità di un gioco utilizzando il numero di copie vendute come unità di misura.



l'acconciatura da "fighetto" del gioviale Yoshiki

La personalità esplosiva di Okamoto e la sua innata attitudine alla leadership si manifestarono sin dall'età adolescenziale.

Segnato da una congenita infiammazione ai legamenti della gambe, il giovane Yoshiki si trovò precluse le attività sportive più impegnative. Piuttosto che reinventarsi secchione o nerd, però, si dedicò a discipline più accessibili alla sua condizione fisica come la pallavolo e il baseball, creandosi nel contempo un'ottima reputazione di buontempone pagando pranzi e cene ai compagni di corso. In breve diventò presidente del consiglio studentesco. Una "scalata al successo" che ripeterà da adulto quando, assunto in Capcom nel 1984, riuscirà a imporsi tanto in qualità di produttore quanto di carismatico frontman nei rapporti con la stampa nazionale ed estera.

Il primo lavoro cui partecipa Okamoto è lo storico **Son Son**¹, sparatutto a scorrimento orizzontale

che evocava la leggenda di **Saiyuki** e del suo protagonista **Songoku**, distinto dall'allora insolita possibilità di partite in coppia. Tanto in **Son Son** quanto nel successivo **Exodus X**, ennesimo sparatutto, il suo apporto si dipana su più fronti: disegna i poster per le pubblicità nelle sale giochi, conduce sessioni di beta-testing, idea qualche sprite. Non elabora né motori grafici né effetti sonori ma il suo impegno è tale che riesce comunque nel suo obiettivo, quello di produrre un marchio di fabbrica che permettesse alla neonata Capcom di distinguersi nel mercato arcade, per mezzo di un appetibilità visiva di prima scelta. E ci riuscì, grazie all'apporto di alcuni transfughi di Namco, allora popolarissima grazie a coin-op come **Pac Man** e **Xevious**, che con la loro esperienza in fatto di sparatutto riuscirono ad assemblare due titoli pregevoli.

Anche le produzioni successive di Okamoto seguirono la stessa strategia di mercato, ripescando per l'ennesima volta il genere allora imperante degli shooter e tentando la via del successo attraverso un'estetica accattivante e riconoscibile: è la volta di 1942 e di 1943, che in alternativa alla solita teoria di alieni iper-tecnologici o deformi proponevano una gustosa ambientazione retrò fatta di cacciatorpedinieri, veicoli ad elica, e bombardieri talmente enormi da occupare quasi tutto lo schermo con la loro pachidermica mole. Di nuovo, due titoli particolari ma sprovvisti di un qualche *quid* capace di renderli immortali.

Accantonati gli sparatutto Okamoto tenta il colpo grosso con i picchiaduro a scorrimento. E finalmente centra il suo primo grande titolo: 1989 esce **Final Fight**, che con i suoi sprite di proporzioni inaudite (all'epoca l'estetica super deformed era una regola non scritta che governava il mercato arcade) i suoi fondali dettagliati e i suoi gustosi boss (frutto dell'estro di quello stesso Akira Yasuda che due anni più tardi realizzerà il character design di **Street Fighter II**) non ci mette molto a ritagliarsi una bella fetta di pubblico. Finalmente un vero successo.

A questo punto, intuite le potenzialità del genere Okamoto si getta subito a testa bassa su un nuovo progetto: un coin-op che abbia come scopo primo non la collabora-

zione tra due giocatori, non la sfida ad un accanita intelligenza artificiale, ma il confronto tra due contendenti e la loro rispettiva abilità. Nasce la leggenda di **Street Fighter II**.

Sei tasti al posto dei soliti quattro utilizzati sino ad allora. Otto personaggi totalmente diversi tra loro (ok, sette). E poi supermosse, un avanguardistico sistema di parata, fondali caratteristici quanto improbabili. E Bison: il boss più fetente in tutta la storia dei picchiaduro.

Sì ma, quanti traguardi e conquiste di **Street Fighter II** si devono a Okamoto?

I produttori in genere rivestono un ruolo molto ambiguo nella creazione di un gioco. Spesso e volentieri in passato sono stati registi a loro volta, e decidere quanto e su cosa interferire può diventare un argomento piuttosto delicato. Molti famigerati veterani dell'ambiente tecnologico sono oggi dei produttori, un indizio che suggerisce come supervisionare un gioco sia un'attività probabilmente più serena e remunerativa del crearlo: Shigeru Miyamoto, Hironobu Sakaguchi, Koichi Nakamura, Yu Suzuki, Yoshinori Kitase; una generazione che si è letteralmente fatta le ossa sul campo e che oggi mette a disposizione delle nuove leve il talento maturato negli anni e l'intuito che li ha resi grandi.

Yoshiki Okamoto ha invece una visione spiccatamente imprenditoriale del mercato dei videogiochi, priva di qualunque tensione autoriale o creativa. E' alla costante di ricerca di soluzioni che accontentino il pubblico, e la riprova di questa sua mentalità è il modo in cui ha capitalizzato il successo di **Street Fighter II**, con una veemenza diabolica e ridicola allo stesso tempo. La versione World Championship è troppo lenta? i giocatori vogliono poter utilizzare i boss? Ecco **Street Fighter II Turbo**. Il pubblico si è stancato degli stessi personaggi? aggiungiamone quattro e via con **Super Street Fighter II**. E poi **Super Street Fighter Turbo**. E poi **Street Fighter Zero**. E poi....

Così mentre veniva sgocciolato un nuovo capitolo di **Street Fighter II** ogni anno, Okamoto ebbe tutto il tempo per dedicarsi ad altro. Convinto di aver trovato una gallina dalle uova d'oro nel genere dei picchiaduro, produsse un titolo che nelle sue intenzioni doveva dimostrare un appeal degno di un

mostrare un appeal degno di un cartone animato. È il turno di **Vampire Hunter**.

Croce e delizia dei suoi utenti, **Vampire Hunter** era tanto prodigo di qualità grafiche quanto di imperfezioni strategiche. Sì, i protagonisti del gioco si muovevano con una fluidità notevole e le supermosse erano coreograficamente eccellenti, ma il prezzo che si pagava per tanto sfarzo bidimensionale risultava in collisioni fallatissime e in una confusione che non lasciava interpretare nulla di quanto accadeva sullo schermo. Ancora una volta la mania di Okamoto per l'equazione "grafica appetibile = successo sicuro" aveva dimostrato tutti i suoi limiti.

1998.

La serie di **Vampire Hunter** passa di mano, e poco dopo nasce il gruppo Flagship.

Convinto che la produzione ludica sia priva di talenti narrativi di spessore considerevole, in un mercato dove i contenuti testuali di un gioco vengono sovente abbandonati nelle mani del primo che capita, Okamoto viene messo a capo di una società di autori che in breve tempo diventa il referente principale di Capcom per la stesura di progetti e sceneggiature.

Con il tramite di Flagship titoli come **Biohazard: Code veronica**, **Eldorado Gate**, e **Onimusha** vedono partecipare alla loro realizzazione figure di spicco del mercato cinematografico, televisivo, o musicale. Gli eccellenti filmati di **Code Veronica**, le splendide illustrazioni di Yoshitaka Amano per **Eldorado Gate**, la colonna sonora di **Onimusha** sono la dimostrazione che ancora una volta Okamoto abbia avuto un'intuizione degna del suo stipendio.



si, questo è "l'ufficio" di Flagship. Tempestato di console, dvd, giochi, e senza l'ombra di una qualsiasi scrivania

Nel periodo che segue la realizzazione di **Vampire Hunter** e la nascita di Flagship, Okamoto abbandona la strada dei generi più affermati per tentare nuovi prodotti o addirittura nuovi generi. Con **Gaia**

Master propone un'insolita versione di Monopoli fatta di ambientazioni e personaggi fantasy; con **Eldorado Gate** offre al pubblico il primo esempio di rpg a puntate, purtroppo risultato in un colossale buco nell'acqua; infine viene scelto da Miyamoto per la produzione di **Zelda: Oracle of Ages** [cfr. Ring 7], titolo che riporta la difficoltà della serie ai fasti dei tempi andati. È questo il lasso di tempo in cui Okamoto si distingue per la sua vivacità e la sua intraprendenza: non più un mercante che rincorre il successo investendo i fondi a disposizione eminentemente sull'aspetto grafico, ma anzi un produttore che affronta gli ostacoli lungo il tortuoso sentiero dell'originalità.

Merito forse della militanza in Flagship, un crocevia di talenti e di mentalità che lo mette di fronte a tutte le possibilità incompilate del mercato videoludico. È non è un caso se dopo essersi decentrato da Capcom con questa iniziativa, Okamoto abbia poi reciso definitivamente il legame con l'etichetta di Osaka cinque anni più tardi. Probabilmente il miserabile numero di vendite dei suoi ultimi lavori ha contribuito a favorire una situazione di tensione tra lui e la casa madre, già piuttosto compromessa dai tempi in cui aveva dovuto scontrarsi con Mikami riguardo alcuni aspetti di **Biohazard**. Il dibattito riguardante il titolo da noi conosciuto come **Resident Evil** nacque dall'insoddisfazione di Okamoto per la difficoltà strettamente basata sul numero di inchiostro a disposizione² e l'antidiluviano sistema di controllo, che desiderava fossero rimossi nei capitoli successivi al primo per snellire l'esperienza di gioco e rendere tutto più action-oriented. D'altra parte Shinji Mikami non ne voleva sapere di apportare cambiamenti alla sua creatura, né di realizzare un **Biohazard 1.5** (a lungo vociferato) o di chiamare il terzo capitolo **Biohazard 2.5** (scelta di cui Okamoto era fanaticamente sostenitore). Chi conosce gli esiti della saga può immaginare chi l'abbia avuta vinta, e di certo qualche incrinatura tra i due deve essere rimasta.

Negli ultimi mesi, orfano tanto di Capcom quanto di Flagship, Okamoto si è concentrato nella ricerca di talenti per la sua nuova società. Quali direzioni intraprenderà stavolta è assolutamente oscuro, ma ad assistere la serie di **Street Fighter** sperduta in sequel e versioni tridimensionali, mentre la Capcom arranca sempre più a fatica dietro il mercato arcade in cui Sega ha raggiunto un regime di semi-monopolio, l'assenza di una colonna por-

tante come Yoshiki Okamoto appare più manifesta oggi di quanto non lo sia stata in passato.

Note

[1] Son son, che per inciso è una femmina, è stata di recente ripescata nel caotico **Marvel vs Capcom 2**

[2] Un oggetto che nel gioco serve a effettuare salvataggi ma che viene dispensato col contagocce

[Ring è] Impossibile

Il principale motivo per cui non ho mai approfondito **Soul Calibur** in single player è che con alcuni personaggi (Mitsurugi e Nightmare, ad esempio) anche a livello ultra-hard era sufficiente martellare il tasto dell'attacco verticale per finire il gioco. **esattamente** come in **DMC 2**. Mettetevi spalle al TV e martellate il tasto Y mentre vi leggete il giornale di oggi; dopo 10 minuti voltatevi e assistete al finale del gioco. Ne consegue che non mi sono mai sentito stimolato a diventare un drago di **SC**.

Ora, voglio sapere se questi bachi dell'AI in **SC2** sono stati completamente risolti.

Primo: vado nelle opzioni, noto che ci sono ben 6 livelli di difficoltà: facile, normale, difficile, molto difficile, ultra-difficile, impossibile (...). Wow! mi dico, questa volta sì che avranno realizzato un'AI coi controzebedei! seleziono "impossibile" malcelando un sorrisino ironico (caz vuol dire "impossibile"? ma siete scemi?). seleziono Mitsurugi (bello il costumeeee!!!) e mi getto nella mischia. Premessa: non mi metto spalle al video a martellare il tasto Y. ho l'ardire di sottoporre l'AI (del livello **impossibile**, vi rammento) a una prova assai più tosta. Mi metto addirittura a fissare lo schermo mentre gioco (figa, fateveli vedere 'sti fondali), e non martello indiscriminatamente il tasto Y. solo quando l'avversario mi pare alla distanza giusta inizio a picchiare il bottone. che condotta marziale sofisticata eh?

XXXX intermezzo post it per ricordarvi che sto giocando a livello **impossibile** XXXXX

Sapete dove arrivo con questa tecnica? A Inferno: il boss finale!!! Sbigottito, ammutolito ed esterrefatto mi abbandonano allo scaramento... ma vai a cagare Namcoooooo!!!!!!!111

4 anni per fare un gioco che si finisce al livello di difficoltà più elevato con una sola mossa. una sola-porco-cazzo!

(anonimo videogiocatore)

the BEGINNING and the eND

[!SPOILER! – Metal Gear Solid 3: Snake Eater]

di Gunny

High-Altitude, Low-Opening

[screenplay] Non se ne intendeva di aerei da combattimento. Una lacuna che tutto sommato poteva permettersi, lui che lottava con i piedi ben piantati in terra.

Non sapeva se quel B52 di primissima generazione fosse un velivolo adatto al compito da svolgere. Anzi, per il momento non lo sapeva nessuno: era la prima volta che un operativo veniva infiltrato usando quella procedura.

La scelta era stata compiuta a tutto beneficio dell'US Air Force. Velivoli di quel tipo erano costantemente in volo attorno all'enorme perimetro dell'Unione Sovietica, come avvoltoi in attesa del pasto. Non sarebbe stato complicato spiegare ai russi che il giroscopio dell'apparecchio aveva avuto un piccolo malfunzionamento, facendo inadvertitamente avvicinare il velivolo alle coste

Del Vietnam del Nord.

Si guardò attorno, scrutando il cielo in cerca di sottili scie color latte.

Le stesse scie che pochi giorni prima Francis Gary Powers aveva intravisto con la coda dell'occhio, prima che il suo apparecchio da ricognizione U2 fosse abbattuto da un missile SA2 Guideline. Ma quel giorno difficilmente si sarebbero fatte vedere.

Con un braccio di ferro già in corso tra Eisenhower e Krusciov, un ulteriore abbattimento avrebbe significato guerra totale.

La cosa non sembrava tranquillizzare il pilota.

"Signore, l'apparecchio più in su non va. Abbiamo quei due MiG-17 a 36 miglia dal culo. Se ritardiamo ancora, vedranno l'espulsione del modulo"

Il generale Frank Myers si grattò il mento perplesso. Qualcosa non gli tornava. Gli era stato garantito che la base di Son Tay aveva tutti i MiG a terra per problemi meccanici.

Ma sapeva che la decisione spettava a lui. E che poteva essere una sola.

"Pressurizzate il modulo e aprite il vano ventrale. Lanciate quando i MiG saranno a 20 miglia". Poi si rivolse all'uomo che gli sedeva affianco, e che sondava ancora il cielo in cerca di scie bianche "È il tuo momento. Fai il bravo"

High-Altitude

Fu come nascere una seconda volta: una luce improvvisa.

Un rumore metallico, una rapida inclinazione e un senso di forte vuoto allo stomaco gli ricordarono che la questione in realtà era diversa: era più pericolosa, per cominciare.

La parte anteriore del modulo era trasparente, e gli permetteva di contare ognuno dei 17.000 metri che lo separavano dal suolo.

Per qualche strano motivo non si sentiva coinvolto dalla situazione: il respiro affannoso non era dovuto all'ansia o al panico, ma al fatto che il modulo simulava una pressione barometrica pari all'altezza di 8000 metri: altezza alla quale il modulo si sarebbe aperto lasciandolo solo con il suo paracadute.

Al momento si doveva preoccupare di arrivare a 8000 metri tutto intero, e nessuno gli garantiva che quello strano aliante a forma di uovo avrebbe funzionato.

Tanto meno l'uomo citato nella scritta che in quel momento appariva poco al di sopra dei suoi occhi freddi e concentrati. **[screenplay/]**

A Hideo Kojima game

[gameplay] La prima sezione giocabile di **Metal Gear Solid3: Snake Eater** ci vede al comando di questo buffo aliante.

Il controllo sulle superfici aerodinamiche si effettua con i tasti R1 ed L1.

La loro pressione va limitata a pochi colpetti sapientemente somministrati: un cambiamento di assetto troppo brusco può mandare il velivolo in stallo¹. Il tasto triangolo controlla l'aerofreno, e va invece dosato per limitare la velocità del modulo; anche per esso vale il discorso dello stallo.

L'obiettivo di questa introduzione giocabile è raggiungere la quota di 8000 metri con una velocità inferiore a 375 nodi. E possibilmente di raggiungere tale quota entro un raggio accettabile dalla zona di atterraggio.

Sì, perché **MGS3** è il primo gioco della saga ad abbracciare la filosofia del free-roaming.

I precedenti episodi ci vedevano alle prese con una serie di livelli dal completamento lineare e dalla rigorosa successione. La linearità in

MGS3 è presente, ma ben nascosta.

L'intero gioco è strutturato in nove enormi aree, all'interno delle quali il giocatore può scorrazzare liberamente. Il passaggio all'area successiva sarà tuttavia un pertugio che impedirà al giocatore di eludere i passaggi-chiave della trama o i compiti fondamentali che la sua missione lo spinge a compiere.

Torniamo al nostro modulo volante: la precisione della guida deciderà la distanza che al momento dell'atterraggio lo separerà dall'area-obiettivo. Dove, tra parentesi, si trova la prima arma utilizzabile del gioco, con l'eccezione del coltello da combattimento Ka-Bar, immediatamente disponibile. Ma affrontare soldati pesantemente armati e bestie feroci senza un'arma da fuoco è ingrata impresa.

A 8000 metri, il tasto cerchio consente di aprire il modulo. L'operazione va sbrigata prima dei 7500 metri, in quanto da quel momento il modulo, per quanto piccolo, diventa individuabile dai radar terrestri.

Una volta separati dal modulo il rumore del vento diventa assordante, e l'umidità delle nubi appanna lo schermo come nemmeno la pioggia del Tanker riusciva a fare.

Il suolo è sempre più vicino; con il controller riusciamo a muovere gambe e braccia, ma gli effetti pratici non sembrano rilevanti.

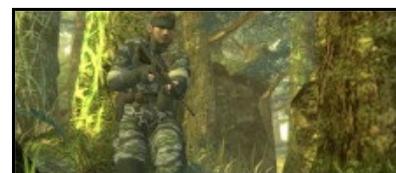
Ci chiediamo se per caso abbiamo sbagliato qualcosa, se c'è qualche controllo che ci è sfuggito.

Low-Opening

Una voce disperata all'improvviso si eleva al di sopra del vento, e pochi secondi sono sufficienti a riconoscerne il proprietario: bentornato, David Hayter.

Ma che sta urlando? "Squaaaaare! Squaaaaare, damn you!!"

È così che a meno di 200 metri dal suolo ci accorgiamo che sì, qualcosa ci era sfuggito: il tasto 'quadrato' apre il paracadute principale. Uno strappo violento, un lampo accecante: un gentile ma deciso ingresso nelle fauci lussureggianti della giungla. **[gameplay/]**



Tactical Espionage Action**Primo giorno. Giungla, settore Dark Sand occidentale.**

[screenplay] Il soldato atterra con un gesto semplice ed elegante, ripetuto centinaia di volte in addestramento. Nella circostanza, prodotto da quella che negli ambienti militari viene detta 'memoria muscolare': respirare e maneggiare un fucile M16 sono considerate attività parimenti impegnative per il cervello di un Mangiaserpenti. In entrambe queste azioni, infatti, il cervello non è affatto utilizzato.

Un rapido sguardo all'ambiente circostante, e il soldato capisce di essere solo.

Con un gesto fulmineo si sgancia il paracadute ormai inutile. Ma prima di nascondersi, decide di alzarsi in piedi per rilassare i muscoli della schiena, provati dal lungo volo. Lo fa senza fretta, con un lento e solenne movimento durante il quale il suo sguardo è inchiodato sul fogliame alle sue ore 12.



Ora va meglio, perbacco. Sempre attento a non lasciare tracce, il soldato nasconde il paracadute all'interno di un cespuglio. Subito dopo si inginocchia, e porta la sua mano su un piccolo auricolare vicino all'orecchio. Sotto il suo volto appare una piccola scritta: **Big Boss (David Hayter) [screenplay/]**

[tactical radio] La scena cambia, ci troviamo di fronte ad una piccola interfaccia composta da manopole regolabili, e con un piccolo display retroilluminato percorso da segnali luminosi, che sembrano antenati di un moderno encefalogramma.

Il confuso sibilo iniziale viene presto sostituito da una voce roca e nervosa:

"Queen Fly chiama Big Boss. Big Boss, rispondi!"

"...niente?"

"Un accidente di niente. Mai fare le cose di fretta, l'avrò detto centinaia di volte. Aspettate che piantino le tende a Nha Trang, e poi vedrete voi stessi che caos sono in grado di combinare quegli squilibri... Beh, continuate voi a provare. Io vado a bermi un caffè."

Big Boss interrompe la discussione: *"Caffè...credo che comincerò a sentirne la mancanza..."* a quel punto la discussione divenne più ordinata.

Gen. Myers: *"Big Boss, se sei tu, ripeti la parola chiave che ti ho comunicato cinque minuti prima del lancio."*

Big Boss: *"La parola chiave è BACKFIRE. Bravo, Alfa, Charlie, Kilo, Foxtrot, India, Romeo, Echo. Non me l'ha comunicata prima del lancio, bensì al momento della partenza da Diego Garcia."*

Gen. Myers: *"Bene, suppongo di parlare con la persona giusta. Com'è andato l'atterraggio?"*

Big Boss: *"Confortevole ed arieggiato. Ora vorrei sapere che ci faccio qui, se non è di troppo disturbato."*

Gen. Myers: *"Non te la prendere. Conosci benissimo le ragioni di tanta riservatezza."*

"Cominciamo dalle premesse..."
[tactical radio/]

[mission briefing] L'anno è il 1961. La presenza statunitense nel sud-est asiatico è una realtà ormai da cinque anni.

La 77a SFG delle forze speciali opera nella regione meridionale. Addestra le milizie locali, per le quali è pronto un posto in prima fila alla prossima proiezione dello spettacolo più affascinante prodotto dall'uomo: la guerra.

I rovesci subiti dai vecchi colonizzatori, i francesi, non lasciano spazio a dubbi: la marea del socialismo reale, arginata dalla NATO in occidente, lambisce l'Asia meridionale in modo lento ma inesorabile.

L'illusione più suggestiva creata dall'avvento delle armi nucleari, cioè l'impossibilità di nuove guerre a causa del terrore della Mutua Distruzione Assicurata, era un ricordo già da dieci anni, cioè dall'inizio della guerra di Corea.

Per quanto capace di inibire lo scoppio di un aperto conflitto tra le due potenze, l'equilibrio nucleare non era assolutamente in grado di impedire che secondari, striscianti conflitti consumassero in casa d'altri l'ira dei due giganti rivali.

Certa di dover combattere per preservare la sua influenza globale, la superpotenza si trovava costretta a sconosciute cautele, e si scopriva impossibilitata ad utilizzare tutto il suo potenziale bellico.

Come se non bastasse, il fascino delle armi nucleari aveva spinto gli USA a trascurare un adeguato aggiornamento dell'arsenale convenzionale.

La Corea aveva ampiamente dimostrato questo stato di cose, e la situazione da allora era solo peggiorata: il fante americano era ancora equipaggiato con il fucile M1 Garand degli anni '40, mentre le armate socialiste di mezzo mondo

imbracciavano già un AK47 completamente automatico.

Chiunque all'interno dell'amministrazione USA avesse un minimo di lungimiranza aveva già capito quello che il mondo ancora non sapeva: il Vietnam, il Laos e la Cambogia sarebbero divenuti presto il nuovo ring dell'eterna sfida tra i blocchi.

"Big Boss, la tua missione è questa:

1. Esplorare con estrema cura il settore Dark Sand, delimitato dalle coordinate racchiuse nel tuo registro missione. Troverai tutto all'interno dello zaino.
2. Stabilire un contatto con le popolazioni indigene della zona. Imparare tutto il possibile sulle loro usanze, sulla loro indole.
3. Sabotare ogni attività sovietica o cinese riscontrata nella zona.
4. Evitare ad ogni costo di uscire dal settore Dark Sand, o di prendere contatto con altri operativi." **[mission briefing/]**

[tactical radio]

Big Boss: *"Altri operativi? Di che parla?"*

Gen. Myers: *"Non posso parlarne, sono spiacente. Io supervisiono solo la tua operazione, degli altri so poco."*

Big Boss: *"Potrei aver bisogno di una mano. Posso almeno contattarli via radio, per la miseria?"*

Gen. Myers: *"Non è possibile. Sei autorizzato a comunicare solo con il nominativo Queen Fly, cioè con noi. E solo ad ore prestabilite, che troverai scritte nel registro di missione. Dato l'elevato livello di segretezza dell'operazione, qualunque trasmissione non autorizzata sarà considerata un reato da corte marziale."*

Big Boss: *"..."*

Gen. Myers: *"Comunque, la tua radio tattica ha anche un altro possibile utilizzo."*

Big Boss: *"Ovvero?"*

Gen. Myers: *"Orientandola correttamente e agendo sui selettori di frequenza, sarai in grado di intercettare il traffico radio del nemico. La frequenza si modifica utilizzando i tasti L1 e R1, mentre la levetta analogica destra ti consente di direzionare le antenne. Tieni la radio equipaggiata per poterla utilizzare come descritto. In questo modo, sarai in grado di sapere quali sentieri di pattuglia le guardie decidano di percorrere, o di carpire informazioni utili per l'esito della missione."*

Big Boss: *"Uhhh..."*

Gen.Myers: "Un'altra funzione è quella di jammer. Ti consente di disturbare le comunicazioni radio avversarie: per attivarla, individua la frequenza radio avversaria come ti ho detto. Una volta individuata, premi il tasto 'quadrato'.

La radio causerà un intenso disturbo sulla frequenza da te scelta. Il nemico non sarà in grado di utilizzare la sua radio per un certo periodo di tempo, che dipende principalmente dalla distanza alla quale è effettuato il jamming. Più vicino è, più il disturbo è intenso e durevole."

Big Boss: "Un bel giocattolo questa radio."

Gen.Myers: "È una versione all'leggerita e potenziata della radio PRC25, che entrerà in servizio nei prossimi anni. Noi come sempre possiamo fare un giretto di prova con i prototipi. Ok, è tempo di muoversi. Le foto della ricognizione aerea hanno individuato una struttura al centro del settore Dark Sand. Dovresti essere in grado di trovare delle armi in quella zona. Dirigiti sul posto ASAP."

Big Boss: "Mi muovo." **[tactical radio/]**

Terzo Giorno. Settore Dark Sand centrale.

[screenplay] Avrebbe anche potuto evitare di ucciderli, ma aveva deciso di farlo. Era sicuro che non avrebbero esitato di fronte alla medesima scelta, e tanto bastava per tranquillizzarlo.

Alcuni soldati di fronte al primo nemico ucciso provano un senso di vuoto o di repulsione. Non era il suo caso: né vuoto, né repulsione.

Anzi, aveva provato una certa soddisfazione nel vedere quanto perfetta fosse la sua tecnica con il coltello Ka-Bar.

Ciò non rimuoveva il problema: i Russi. Quei due erano dei paracadutisti, truppe regolari, e questo poteva significare una sola cosa: la presenza sovietica nella zona era già significativa.

Un rapido esame dell'edificio portò alla scoperta di una pistola SIG-Sauer silenziata in calibro 9mm e di una Colt 1911A1. Pistole diverse per utilizzi diversi. C'era di che essere soddisfatti: ora disponeva di una reale capacità di combattimento.

Prossimo obiettivo: dirigersi verso la parte meridionale del settore Dark Sand ed ispezionare un piccolo villaggio, Phumi Phai. **[screenplay/]**

Quarto giorno. In viaggio.

[screenplay] Stando alle carte ormai il villaggio doveva essere vicino. Big Boss si sedette all'ombra di un albero per bere un sorso d'acqua.

Dall'altura dove si trovava poteva scorgere tutto nel raggio di due miglia. Tutto, tranne il villaggio: doveva essere ben nascosto...

Una cosa attirò la sua attenzione: una colonna di fumo grigio saliva dalla giungla a circa un miglio dalla sua posizione. Non si trattava del villaggio, la direzione era sbagliata. Per un caso fortuito, era giunta l'ora di contattare Queen Fly. **[screenplay/]**

[tactical radio]

Big Boss: "Big Boss a Queen Fly, rispondete."

Gen.Myers: "Qui è Queen Fly. Novità?"

Big Boss: "Fumo. Un miglio ad est della mia posizione. Ci sono stati bombardamenti aerei recentemente?"

Gen. Myers: "Certo che no. Lascia perdere e prosegui verso il villaggio."

Big Boss: "Voglio dare un'occhiata. Richiamo tra poco, rimanete in ascolto."

Gen.Myers: "Questo è un ordine! Prosegui per il villaggio" - per un attimo ci fu silenzio. Big Boss non capiva la ragione dell'improvviso scatto d'ira - "mi sono spiegato?!"

Big Boss: "Ricevuto." **[tactical radio/]**

[screenplay] Big Boss spense la radio: non v'era modo per i suoi superiori di localizzarlo, ora. Non finché non li avesse contattati di nuovo. Ovviamente, si incamminò immediatamente in direzione della colonna di fumo.

Dieci minuti più tardi il mistero cominciò a chiarirsi: il fumo proveniva dal rottame di un aereo precipitato. L'aereo era un apparecchio di grandi dimensioni, ma le sue condizioni rendevano impossibile un riconoscimento esatto. Si avvicinò ulteriormente, con la Colt spianata.

Scelse di esaminare per prima la parte destra della carlinga. Non vi erano portelloni né finestrini, ma a metà della sua lunghezza un largo squarcio permetteva di sbirciare all'interno dell'apparecchio. Uno strano odore esalava dalle lamiere contorte, un odore che non gli era nuovo...

Non lo vide immediatamente, o quantomeno non capì di cosa si trattava. Dovette calpestarlo per rendersene conto. Contemporaneamente,

i suoi occhi si abituarono alla penombra dell'ambiente interno. E in quel momento capì due cose:

1. L'apparecchio che aveva trovato nella giungla era un B-52 dell'Aviazione Americana.
2. Quello che stava fissando era il cadavere del Generale Frank Myers, dello US Army. Morto da almeno quattro giorni.

Un senso di disagio e confusione di impadronì del soldato, e servirono molti lunghi secondi perché si riavesse dallo shock e pensasse ad una reazione corretta. Il primo pensiero era stato quello di contattare via radio Queen Fly, per chiedere spiegazioni.

Poi si rese conto che l'uomo che alla radio si faceva chiamare Myers, chiunque fosse, disponeva di tutte le password e di tutti i dettagli della sua operazione. Sapeva ogni cosa, conosceva la sua posizione e tutti i suoi dati personali. Se avesse in qualunque modo sospettato compromessa la sua copertura, sarebbe stata la fine.

Poteva informare il nemico della sua posizione ottenendo in cambio chissà cosa, poteva usare la sua famiglia per farsi obbedire. Poteva addirittura usare il suo segnale radio per farlo bombardare.

Big Boss decise che, qualunque cosa fosse successa nell'arco della missione, ciò che aveva visto a bordo di quell'aereo precipitato sarebbe rimasto un segreto.

In tutta fretta setacciò l'aereo in cerca di dati o materiale utile. Trovò un fascicolo che conteneva diverse informazioni riservate sulla missione. **[screenplay/]**

Uno di Nove

[confidential mission briefing]

Nome designato per l'operazione: REJOICE

La zona designata per l'operazione è un'area scarsamente popolata degli altipiani centrali, a circa 150 km dal porto di Da Nang.

Tale area è esattamente a cavallo di quella linea logistica che da mesi l'NLF, assistita da tecnici russi e cinesi, sta costruendo in previsione di un attacco al Vietnam del Sud, portato dalla Cambogia.

Membrì dell'operazione: nove operativi provenienti da diverse forze speciali di nazioni aderenti alla NATO.

Nome provvisorio dell'unità composta risultante: **Skull Unit**.

Selezione attuata in modo da garantire eterogeneità e bilanciamento.

to, al fine di disporre di più informazioni possibili ad operazione ultimata.

Modalità operative: ogni membro di Skull Unit dovrà agire rigorosamente all'interno della sua area di competenza, pena la sua soppressione.

L'operativo non va mai informato di quest'ultimo aspetto: è responsabilità del suo supervisore fare sì che egli non si allontani neppure per un istante dalla zona d'appartenenza, con l'unica eccezione di Deep Black.

Ancora più importante è fare sì che nessun operativo venga a conoscenza della presenza degli altri: la cooperazione tra due operativi vanificherebbe quelli che sono gli obiettivi fondanti dell'intera operazione.

All'interno dell'area designata, ogni operativo dovrà condurre la propria guerra personale a modo proprio.

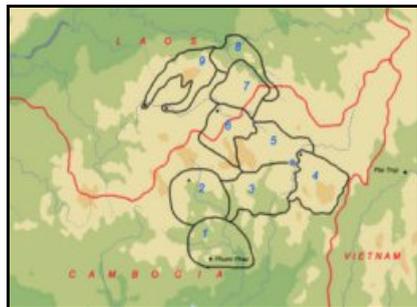
L'eterogeneità degli operativi selezionati garantisce la possibilità di vedere applicati e sperimentati gli approcci più disparati.

Le aree sono state designate in modo da favorire il contatto con piccoli agglomerati indigeni, nel relazionarsi coi quali l'operativo metterà in pratica quanto suggerito dalla sua personale sensibilità e dal suo istinto di combattente.

Gli stessi elementi che lo porteranno a decidere se condurre la propria operazione tramite criteri morali tipicamente occidentali, o a decidere di sfruttare in modo completo le possibilità belliche offerte dal suo armamento, dall'ambiente che lo circonda, e dall'orrore che una condotta bellica spietata può incutere nel nemico.

Informazioni dettagliate

Segue mappa con le aree di appartenenza dei singoli operativi.



Segue elenco completo degli operativi di Skull Unit.



Roy Campbell

Provenienza: 77° SFG
Grado di consapevolezza sulla missione: nullo.
Specializzazione: fortificazione e difesa di posizioni. **Contatto con etnie locali:** consentito.

Obiettivo effettivo: verificare l'applicabilità di criteri di difesa passivi nella guerra imminente.

Nome in codice: **Home Run**
Area assegnata: settore 8
Data di ingresso: ottobre '59



Pierre Laval

Provenienza: paracadutisti francesi
Grado di consapevolezza sulla missione: modesto
Specializzazione: fuoco di precisione
Contatto con etnie locali: non consentito

Obiettivo effettivo: verificare la possibilità di servirsi di singoli operativi per operazioni chirurgiche, senza alcun contatto con le etnie locali.

Nome in codice: **Long Bow**
Area assegnata: settore 2
Data di ingresso: marzo '60



Michael Shepard

Provenienza: 3° SFG
Grado di consapevolezza sulla missione: nullo
Specializzazione: combattimento generico
Contatto con etnie locali: consentito

Obiettivo effettivo: verificare l'effettiva compatibilità tra l'attuale sistema di addestramento delle forze speciali ed il conflitto imminente.

Nome in codice: **Big Boss**
Area assegnata: settore 1
Data di ingresso: aprile '60



Nhao Diem

Provenienza: forze Montagnard
Grado di consapevolezza sulla missione: nullo
Specializzazione: armi da taglio
Contatto con etnie locali: non consentito

Obiettivo effettivo: apprendere quanto possibile delle tattiche impegnate dai nativi.

Nome in codice: **Storm Cloud**
Area assegnata: settore 3
Data di ingresso: febbraio '60



Nathan Ironside

Provenienza: USMC recon, origini Sioux
Grado di consapevolezza sulla missione: modesto
Specializzazione: sfruttamento ambiente naturale

Contatto con etnie locali: incoraggiato
Obiettivo effettivo: verificare le possibilità di una positiva collaborazione con la gente del posto.

Nome in codice: **Earth Spirit**
Area assegnata: settore 6
Data di ingresso: agosto '59



Alistar Wade

Provenienza: mercenario
Grado di consapevolezza sulla missione: elevato
Specializzazione: combattimento notturno
Contatto con etnie locali: non consentito

Obiettivo effettivo: elaborare tattiche per la guerra notturna in vista dell'avvento degli NVG.

Nome in codice: **Low Light**
Area assegnata: settore 7
Data di ingresso: dicembre '59



Frank Jaeger

Provenienza: battaglione ranger
Grado di consapevolezza sulla missione: nullo
Specializzazione: utilizzo esplosivi; designazione obiettivi per aviazione.
Contatto con etnie locali: non consentito

Obiettivo effettivo: sperimentare le procedure correntemente utilizzate per bloccare la logistica nemica.

Nome in codice: **Grey Hound**
Area assegnata: settore 5
Data di ingresso: gennaio '60



Carlos Hatchcock

Provenienza: USMC
Grado di consapevolezza sulla missione: medio
Specializzazione: combattimento ravvicinato
Contatto con etnie locali: consentito

Obiettivo effettivo: verificare l'utilità di un approccio terroristico e traumatico sulla popolazione civile e sul nemico.

Nome in codice: **Bad Luck**
Area assegnata: settore 4
Data di ingresso: dicembre '58



Samuel Durant

Provenienza: classificata
Grado di consapevolezza sulla missione: assoluto
Specializzazione: onnicomprensiva
Contatto con etnie locali: discrezionale
Obiettivo effettivo: sterminare tutti gli altri membri di Skull Unit entro 25 giorni dal suo completo spiegamento.

Nome in codice: **Deep Black**
Area assegnata: settore 9
Data di ingresso: maggio '58

Contatto con etnie locali: incoraggiato

[confidential mission briefing/]

Questione di fiducia**[screenplay]**

"Damn!"

Con sommo disappunto di Big Boss, il resto del dossier era mancante, probabilmente strappato dall'impatto durante lo schianto dell'apparecchio.

Per quanto cercasse, all'interno della carlinga non vi era nient'altro che potesse chiarire un quadro in gran parte ancora oscuro.

Una volta tornato sul percorso normale, si sedette all'ombra, cercando di pensare.

Cristo, alcuni di quegli uomini si trovavano nella giungla da due anni. DUE anni. Come poteva un'operazione d'urgenza essere partita con tanto preavviso?

E che significavano quelle parole nella descrizione di Durant? Perché diavolo gli era stato ordinato di uccidere tutti i membri dell'unità?

Non gli ci era voluto molto per capire che con il suo arrivo, quattro giorni prima, lo spiegamento di Skull Unit sull'altopiano era completo.

Entro 21 giorni, se la sarebbe dovuta vedere con quel tale **Deep Black**. Nel frattempo, avrebbe fatto il possibile per scoprire il perché.

Una vibrazione all'interno del padiglione auricolare sinistro gli fece capire che qualcuno gli voleva parlare. **[screenplay/]**

[tactical radio]

Gen. Myers: "Queen Fly chiama Big Boss, passo."

Big Boss: "Qui Big Boss."

Gen. Myers: "Sei arrivato al villaggio?"

Big Boss: "Non ancora. Mi sono fermato a prendere fiato, signore. Mi scusi, mi rimetto subito in movimento."

Gen. Myers: "Sarà meglio. Ah, tra parentesi, abbiamo controllato la colonna di fumo che dicevi tramite un ricognitore." **[tactical radio/]**

[screenplay]

I muscoli di Big Boss reagirono a qualcosa che per il momento neppure esisteva: era stato nella zona del bombardiere precipitato pochi minuti prima, e non aveva visto nessun dannato ricognitore. I suoi occhi guizzarono rapidi alla giungla circostante, in cerca di ciò che in realtà non volevano vedere.

Un'ipotesi poteva essere che quel tale con cui parlava da quattro giorni stesse semplicemente blufando.

L'ipotesi peggiore, tuttavia, era che avesse verificato tramite un

uomo sul campo. Un uomo che forse l'aveva visto ficcare il naso nel posto sbagliato, e che magari in quel momento lo stava osservando...inquadrando, mentre era lì seduto a chiacchierare via radio. Si ricordò che nel dossier si parlava di un 'supervisore' che doveva controllare le operazioni di ogni membro dell'unità..

Non sapeva che carte avesse in mano l'uomo con cui stava parlando. E aveva un dannato bisogno di scoprirlo.

"Beh, sembra che si sia trattato di un MiG nordvietnamita. Magari uno di quelli che l'altro giorno stavano pedinando il nostro aereo. Sai com'è, gli aerei russi sono dei cartocci..." continuava il suo interlocutore.

Il cervello di Big Boss cercava di soppesare una possibile reazione: buttarsi a terra significava gettare la maschera. Restare in piedi poteva significare la morte, nel caso vi fosse davvero un fucile nascosto tra quelle liane, e che ad un cenno del signor 'Queen Fly' poteva aprire il fuoco. Il grilletto di quel fucile, pensò, è dall'altra parte di questo dannato apparecchio radio.

Rifletti. Rifletti. Decise di tentare il tutto per tutto. **[screenplay/]**

[tactical radio]

Big Boss: "Generale, dica ai ragazzi nella ricognizione aerea di usare gli occhiali mentre scrivono i rapporti. Quello era un B-52. Mi dispiace, signore, sono andato a dare un'occhiata. Proprio non ce la facevo a proseguire senza dare un'occhiata."

Seguì un lunghissimo silenzio. Un silenzio che poteva significare molte cose diverse.

Gen. Myers: "Un B-52?"

Non sembrava arrabbiato. Di sicuro sembrava sorpreso, colto in contropiede.

Big Boss: "Esatto. Ridotto davvero maluccio. L'impennaggio verticale era andato, e si vedeva solo la coda. Ora che ci penso, visto dall'alto poteva passare anche per un Mig. Ho anche dato un'occhiata all'interno, ma era tutto distrutto, e c'era una puzza terrificante. Ho pensato che magari sarebbero arrivati subito degli amici, e ho levato le tende."

I numeri di identificazione dell'aereo non si vedevano, ma spero che non sia dello stesso stormo di quello che mi ha portato fin qui. Se fosse così, faccia le mie condoglianze ai ragazzi di Diego Garcia..."

Gen. Myers: "Quegli idioti dell'Aereonautica... se ci si potesse fidare almeno una volta. Continua la tua missione, Big Boss. Entro un paio

d'ore ti saprò dire di più su quel bombardiere."

Big Boss: "Ricevuto." **[tactical radio/]**

E poteva scommettere che in quelle due ore il suo amico avrebbe fatto davvero di tutto per sapere se il suo soldatino si fosse attenuto agli ordini o avesse posato gli occhi su qualcosa di proibito.

Ma intanto aveva guadagnato un paio d'ore di tempo. "Bene", si disse "ho due ore per scoprire se qualcuno mi sta davvero pedinando".

Con uno scarto brusco finse di scivolare dal sentiero verso un piccolo avvallamento sottostante. Con un gesto rapidissimo si nascose sotto uno strato di foglie ed estrasse la Sig-Sauer silenziata, preparandosi a vivere un altro pomeriggio da serpente...

Nota

[1] Lo stallo è un fenomeno in base al quale un aereo, per la velocità troppo bassa o per un errato approccio aerodinamico, perde portanza e diventa incontrollabile.

[Ring è] L'Amico Ritrovato

«Sul PC in cui scrivo c'è un Sid Meier che è tornato a farmi visita. Non l'ho mai conosciuto molto bene, e devo dire che mi ha fatto piacere che sia venuto col suo Civilization 2. Stiamo sempre insieme. Adesso è andato a farsi un panino, ma quando torna riprendiamo. Mano nella mano.»

Paolo Jumpman Ruffino

[Ring è] L'Amico Alcolizzato

«Mercato di massa (mass) come mercato di confusione, cagnara, sodoma e gomorra (mess) e soprattutto come mercati mancato (miss). Vado a farmi una (muss) di cioccolato con Kate (moss).»

Paolo Jumpman Ruffino

[Ring è] L'amico Angelizzato

«Alberto Angela è Piero Angela, o meglio, è la sua versione materiale. Piero Angela ormai esiste solo in quei fondali ostruiti al computer, tipo lo studio di Leonardo o l'osservatorio di Galileo.»

Paolo Jumpman Ruffino

IL LEGGENDARIO dISTRUTTORE di SALE GIOCHI

[Il Davide Videoludico OTTO]

di **Nemesis Divina**

Che poi non è che il Davide fosse 'sto gran bravo ai giochini. Anzi. Non era mai stato granché bravo ai giochini. Anzi. Non era mai stato granché bravo in niente e basta.

Il Davide fu subito un tutt'uno incredibilmente malassortito con il videogioco, questo dai tempi dei bippeggianti coin-op. Sondando le disadorne aule della memoria davidiana, troviamo un flash che lo vede avvicinarsi con fare rapito ad un grande e colorato cassone, con numerose luci e scritte invitanti. Il Davide inserì una monetina e pigiò un tasto, poi attese che l'empatico legame fra uomo e macchina s'instaurasse libero e potente. Scese una lattina. Il Davide fu poco divertito dalla durata del divertimento, più sollazzevoli furono i rutti/barriti che esibì previo tracannamento di cola. Aveva quattro anni, il Davide.

Il Davide però s'innamorò subitaneo dei giochini elettronici e ben presto cominciò a tormentare i genitori elemosinando le ormai arcaiche 200 lire. Sfruttando la Sacra Tecnica della Distorsione Disilludente dei Ninja di Koga, il Davide aveva poi imparato a non scontentare i suoi vecchi chiedendo dunque mille misere lire, giacché aveva preventivamente depre-dato i portafogli genitoriali di un bel deca tondo tondo. Questo accadeva pressoché giornalmente tanto che, facendo due conti, risparmiando quei soldi oggi il Davide avrebbe potuto essere proprietario di un atollo tropicale. O meglio, i suoi genitori avrebbero potuto avere l'atollo.

Il Davide non c'aveva tutta questa confidenza con gli aggeggi elettronici e infatti ai giochini era una chiavica come pochi. C'era invece questo suo amico dall'abilità portentosa che poteva essere considerato il suo maestro di vita videoludica. A detto amico, per questioni di privacy, assegneremo il nome fittizio di Adolf Guevara, detto anche Herr Che. Herr Che era un carattere pittoresco, corpulento all'inverosimile possedeva in sé l'aspetto di un grasso chierichetto, la boria di uno spaccone di periferia e l'intelligenza congiunta di muschi e licheni. Eppure nei giochini eccellea fulgidamente e per questo il Davide lo ammirava vistosamente. Trascorsero anni di compagnia nella sala giochi del paesino. Herr Che, che inseriva gettoni a ripetizione e dava mostra delle sue conoscenze videoludiche, el Davide che forniva gettoni a ripetizione e prendeva nota delle conoscenze videoludiche altrui, per costruirne di proprie. Poi Herr Che perse ambo le braccia a causa di un errore di valutazione in fase di autoerotismo, ed abbandonò così la carriera giochinistica. Fu fonte d'illuminazione il guevarico accadimento. Il Davide si svegliò un giorno non più formulando l'antico mantra "Diventerò un campione di VG" ma semplicemente accettando con convinzione la semplicità di una cosa: "Egli ERA un Campione di VG". Il Davide non era molto intelligente, anzi, era decisamente istupidito. Ma proprio la sua demenza lo rendeva potenzialmente invincibile, irrefrenabile ché mai avrebbe notato la bestialità dei propri errori. Era proprio questa sua sciocchezza a renderlo un combattente inarrestabile, come poi molti ebbero a costatare.

Il Davide frequentava tosto e sovente la Sala Giochi ed invero doveva molta della sua esperienza al gestore dell'esercizio, tale P.E. Baracus. P.E. stava per Personaggio Esecrabile, questo per via di evidenti collusioni mafiose e dei vagiti corporei che sapeva produrre, Baracus indicava invece al sua impressionante rassomiglianza con Magalli. Per quanto suppurante fuori, P.E. era bello dentro ed infatti aveva in cuore il percorso di crescita di ogni suo cliente e operava in modo da affinarne e potenziarne le innate capacità videoludiche. Per questo settava i giochini al massimo della difficoltà e al minimo delle vite. A ulteriore beneficio dell'utenza, infilava i giochi del Neo Geo a quattro pulsanti in cassoni che di bottoni ne avevano due ed inibiva l'uso del tasto salto in ogni platform. Bello era trovare Street Fighter II nel cabinato di Out Run.

Tosto gaudente, il Davide stava un giorno a pigiar tasti che ottenne un record ragguardevole ad un gioco seppur ignobile.

«Orsù, accondiscendente Baracus» ebbe a intervenire, «permettimi di applicare al cassone un talloncino recante il mio ragguardevole

punteggio affinché ciò spinga altri giocatori a fare meglio imprimendo così una spinta evolutiva al nostro altrimenti pigro impraticamento.»

Baracus tentò di far capire all'intraprendente Davide come, per quanto lodevole l'iniziativa fosse, gli altri giocatori non riponevano il medesimo suo interesse nella cosa ludica. «Non frega un cazzo di niente a un cazzo di nessuno» riassume Baracus. «Ma fai un po' come cazzo ti frega. Per me ci si puliranno il culo col tuo record.»

Felice come un fenicottero su due zampe, il Davide vergò rapido il proprio record e lo scotchò al cassone. Poi rimiratolo per qualche minuto si diresse ad altro gioco. Davide aveva deciso, sarebbe diventato un Distruttore di Videogiochi.

Il compito di un bravo Distruttore di Videogiochi è Distruggere i Videogiochi. Questo richiede una pratica assurda e la conoscenza millimetrica di ogni centimetro di schermo, l'assimilazione di migliaia di pattern, il sacrificio di una vita sociale, ore e ore di gioco e ore e ore di lavoro paterno, indispensabile a finanziare l'opera distruggitoria. Tutto teso al raggiungimento di un record inarrivabile agli altri.

Gli anni passarono. E molti videogiochi vennero Distrutti dal Davide che nei confini del suo pusillanime paese non aveva mai trovato degni avversari. Successe dunque che il Davide andò a cercare sfida altrove, nella Città Tentacolare. Stretta una fascia rossa alla fronte e indossato il judoji bianco, s'incamminò a piedi scalzi verso la metropoli, dove si vociferava di grandi e valenti Distruttori di Videogiochi. Se davvero esistevano questi individui, allora il Davide sarebbe diventato un Distruttore di Sale Giochi!

Giunto che fu nella Città Tentacolare iniziò a interpellare random le persone, come ogni bravo JRGP insegna. Quando non erano insulti erano calci ad indirizzo genitale. Il Davide appose un memo figurativo alle spoglie pareti del suo cervello "rintracciare e malmenare quanto più brutalmente possibile tale Hironobu Sagakuchi". Applicando una brava tecnica di dodge mutuata da King of Fighters, il Davide riuscì comunque a venire in possesso di preziose informazioni. Seppe dunque di un tipo leggendario che finiva Golden Axe con un cannone. Ora, non è che Golden Axe fosse un gioco tanto difficile, ma quando il Davide vide questo torvo individuo impegnato al cassone e curvo sotto il peso ragguardevole e stupefacente di uno spinello da spavento, allora comprese la portata dell'impresa. Udì dunque di un losco individuo capace di finire Super Mario Bros con i piedi, un altro che non gli veniva duro ai giochini osé che sopra sono un puzzle e sotto c'è la fica pelosa e uno che addirittura passava il primo mostro di Ghosts 'n Goblins. Esistevano dunque grandi personaggi che potevano rendere sfavillanti le sue vittorie.

Il gioco che il Davide era più bravo era però Street Fighter II che lui finiva con tutti Perfect. Al Davide ci piaceva Chun-Li un poco perché era un buon personaggio e un poco perché era buona. Con non scialans approcciò dunque uno degli ignari utenti di detto gioco (sempre presente in triplice copia in ogni sala giochi almeno dignitosa). Dopo un rapido controllo delle abilità del potenziale avversario, se ritenutolo all'altezza, il Davide attuava la Sacra Tecnica del Disillusore Viscido che in pratica accarezzava in maniera equivoca il braccio sinistro di un giocatore e, quando questi si voltava a vedere, il Davide scartava agile a destra, infilava il gettone, pigiava P2 e "Here Comes a New Challenger!". Quando voleva essere più sportivo chiedeva placido: «Ti va un doppio?»

«Col cazzo! Non vedi che ho appena cominciato. Al massimo entra quando sto per mor...»

Here Comes a New Challenger!

Sconfisse quindi innumerevoli avversari che il Davide contò nell'ordine delle legioni elleniche ma che in effetti non erano più di tre. Ormai ebbro di vittoria il Davide stava già per considerare Distrutta questa sala giochi e i suoi Campioni quando, inanellato l'ennesimo Perfect via Tecnica del Pugnetto Vigliacco, successe l'inaspettato. *Here Comes a New Challenger!*

«Chi é costui? Non ho percepito la sua aura guerriera. Com'è possibile?! Questo giocatore ha il nulla attorno. Non può essere! Ah, si tratta dunque di un inetto, certamente. Un giocatore tanto incapace che i miei iper sensi di Distruttore di Sale Giochi non hanno perso tempo a segnalare. Essia, un'ultima tacca sulla stele del mio trionfo. MUAHAHAHAHAHAH.» Ovviamente perse. E perse ancora. E poi di nuovo. La Tecnica del Pugnetto Vigliacco era frutto di anni di meschino perfezionamento; consisteva nel saltare sull'avversario e prodursi nel pugno debole che ogni avversario almeno decente parava

senza problemi. Peccato che quando Chun-Li atterrava, l'avversario fosse ancora in posizione di parata, con il corpo libero a subire una presa. E una e due e tre e quattro prese e l'opponente era schiacciato. Nonché visibilmente contrariato, ma questo non riguardava il Davide. Semmai i suoi stinchi tumidi. Eppure. Eppure questo giovane sconosciuto dalla pelle olivastra e lo sguardo proiettato ad un futuro migliore reagiva con una presa che anticipava quella del nostro, e uno e due e tre e quattro el Davide era schiacciato. Nonché visibilmente contrariato. E pure idiota perché continuò per un 15 gettoni a usare sempre la stessa tecnica e sempre perdendo nella stessa medesima vergognosa maniera. Il Nostro non poté che accomiarsi lanciando epiteti all'indirizzo del vincitore, augurandogli di beccare da allora in avanti solo cassoni di Double Dragon con due bottoni che per saltare li devi pigiare entrambi e allora non puoi fare le gomitate. Ma chi era l'invincibile avversario che sì mirabile tecnica aveva saputo ovviare? Ach!! Al Davide s'aperse il cielo. Era forse il Leggendario Maestro Zen Distruttore di Distruttori di Sale Giochi?! La mancanza di aura combattiva non suggeriva che questo! Il Davide si voltò d'improvviso per chiedere numi al Maestro ma ora il cassone di SFII giaceva inutilizzato, come se il Leggendario si fosse volatilizzato subito dopo aver Distrutto il Distruttore di Sale Giochi.

Ormai sfatto come il deretano di una vecchia meretrice profondamente dedita al double anal, il Davide si diresse sconsolato verso il tramonto. L'Era del Distruttore di Sale Giochi era finita... l'unica consolazione giaceva nelle console.

Ogni sala giochi almeno decente aveva tre copie di SFII.
E questa non faceva eccezione.

Il cassone che era stato teatro della sconfitta del Davide era quello sulla destra, vicino al cabinato delle macchine con dentro i due che esplorano vicendevolmente i propri corpi, mentre Egli aveva volto lo sguardo verso quello vuoto a sinistra, vicino al tipo che «Porca puttana questa palla di merda!! Ma Kick Off! non è meglio con la mannetta!? E come faccio a mettere a posto le abrasioni del mio palmo? Con la pelle del culo? E poi quando faccio la conchetta?»

Nel cabinato a destra, il presunto Leggendario Maestro Zen Distruttore di Distruttori di Sale Giochi stava soccombendo contro un bambinello moccioso e la sua Sacra Tecnica "Lamentati Quanto Vuoi Io Con Blanka Sto Fermo Salto E Tiro Calci E Se Ti Avvicini Sarà Soltanto Colpa Tua"...

[Fine]

[no, Continua...]