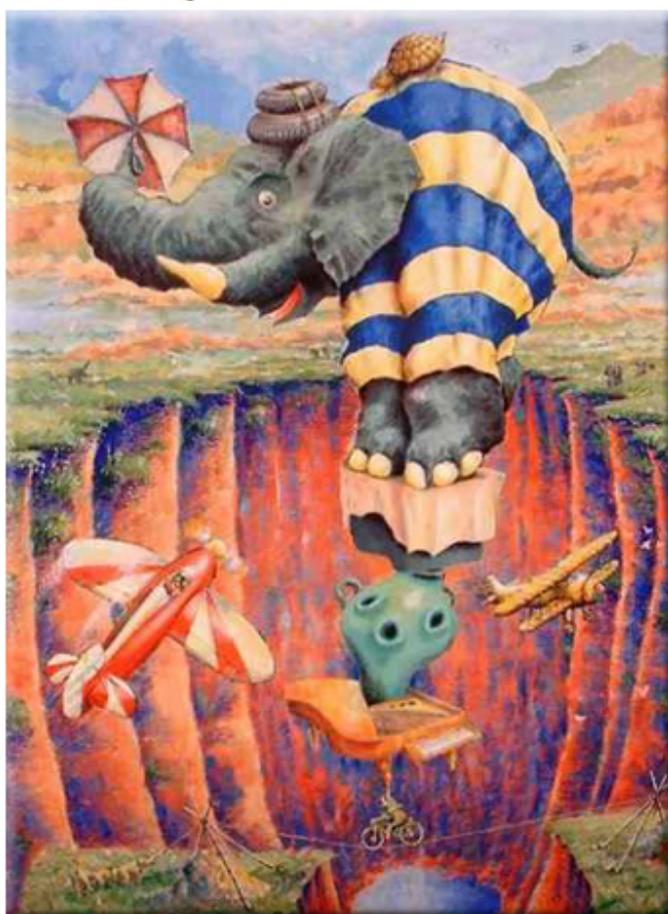


Equilibrium



"...Il futuro espressivo del VG è dunque forse legato al raggiungimento dell'Equilibrio..."

::SOMMARIO::

rUBRICHE

tESORI sEPOLTI

G Police .40

pEOPLE

Shigeru Miyamoto .42

mE nINTENDO

2D Legend .46

!sPOILER!

Biohazard 4 .48

cHAIN mAIL

#1 Reborn .59

vOX mUNDI

Column 01: Vivere .62

Plague 01: Esilio .63

il dAVIDE

Parola de Il Davide .64

fRAMES

Surviving Horror .03

L'Enada della svolta .06

Il senso della vita .07

INDEPTH

Half Life .09

rECENSIONI

Jak II: Renegade .13

Beyond Good & Evil .15

Castlevania: LoI .17

Viewtiful Joe .20

XIII .23

Top Spin .25

Prince of Persia .27

SSX3 .30

Rainbow Six 3 .32

F Zero GX .34

FF Tactics Advance .36

Disgaea .37



Tempo di Natale.
Tempo di strenne.
Ring vi aiuta con gli acquisti che la società dei consumi vi impone vomitando una serie oltremodo vergognosa di recensioni e partorendo un sistema di valutazione nuovo di pacca. Poi dite che non vi vogliamo bene. No, ditelo.

Ring è...

Copertina:
Geoff Hughes

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
Mr Yo

Contatti:

posta@project-ring.com

EQUILIBRIUM

[Cover Story]

Il Videogioco è un figlio distante.

È un medium atipico, lontano nei modi e nei mezzi consueti agli altri media. Il Videogioco nasce da un autore ma si sviluppa solo grazie all'interpretazione/lettura del fruitore, eppure non è questa l'unica distinzione possibile: il Videogioco è prodotto diluito della scintilla genitrice, un *mezzo espressivo indiretto*; se nella Scrittura, nelle Belle Arti e in Musica il rapporto opera/creatore è in genere diretto, il Videogioco si propone invece come genesi di gruppo.

Lontano dalle Arti Dirette, il Videogioco è più assimilabile ad un'Arte Indiretta come la Cinematografia o l'Architettura dove, da un'idea primigena dell'Autore, si trascorrono via via svariati livelli interpretativi ed esecutivi di terzi, sino a raggiungere una produzione finale. Eppure permane una differenza palpabile. Dove non è insolito trovare un regista che si occupi della stesura dello script, che indichi una direzione recitativa agli attori o che imbracci personalmente la telecamera; stupisce scoprire quanto Hideo Kojima, Game Designer, poco o nulla conosca di Programmazione.

Allontanatasi l'Era del One-Man-Game, dove un solo uomo si occupava di ogni aspetto di un videogioco, il Lead Designer moderno è un genitore schivo che tramanda i propri insegnamenti attraverso educatori, magari preparatissimi ma comunque estranei all'atto del concepimento. E citando Kojima parliamo sempre del padre fra tutti più vicino alle proprie creature, il quale giunge a tesserne le trame, idearne i livelli, montandone persino i trailer. Ma non tutti i Designer esercitano un possesso dell'opera assimilabile a quello di Kojima: questione, certo, di personalità dell'autore e di necessità produttive ma anche questione intrinseca del Linguaggio Videogioco.

Lungi dal proprio Creatore, il Videogioco cresce nutrendosi dell'eredità di molti (i coder, i level e character designer, gli animatori, gli attori...) ma così facendo si disperde il concetto iniziale e la volontà artistica. Arte Collettiva? Potrebbe essere un termine da valutare, ma la somma del mestiere dei molti è raramente superiore al totale del talento di un genio.

È allora interessante ripensare al Videogioco entro i confini creativi del One-Man-Game, rapportando la situazione di allora all'odiernità. Un panorama possibile? Difficile crederlo; il VG è oggi una bestia indomabile, titanica e dai requisiti impensabili per essere gestiti da un solo uomo. Eppure... eppure esiste una probabilità forse meno remota del creduto: il raggiungimento di un *Punto di Equilibrio*, dove il mezzo videoludico trovi una stasi tecnologica non dettata dall'impossibilità di progredire ancora, quanto piuttosto suggerita da un'apertura sufficientemente ampia e capace di consentire rivoluzioni formali interne.

Al pari di un agglomerato stellare, la massa espressiva del VG non ha raggiunto la quota critica utile ad innescare reazioni che mutino il nube cosmico in fulgida stella. Ad oggi il VG è un universo in continua espansione tecnospresiva, il potenziale comunicativo corre di passo uguale al progresso informatico, più potenza=mondi più credibili; abbiamo raggiunto le tre dimensioni e ci sollazziamo all'idea di motori fisici che permettono ai corpi di morire con appagante realismo. Ora si attende l'incremento esponenziale delle routine di Intelligenza Artificiale, capaci di affrancare l'Autore da una (faticosa) pianificazione ragionata degli eventi, che sollevino in grande parte il lavoro creativo. Aspettiamo dunque un libro capace di scriversi da solo, o uno strumento che suoni indipendentemente dal musicante?

Auguriamoci invece un ambiente di creazione chiuso, ben definito nel potenziale (comunque esteso e versatile) la cui limitazione imponga un ribollire di moti interni, il nascere di tecniche rappresentative formali nuove e dunque una crescita espressiva, non solo estetica/estriore. Un ambiente chiuso e definito, come lo era la creatività di quegli One-Man-Game, costretti a scontrarsi da soli contro imponenti limitazioni tecnologiche.

Il futuro espressivo del VG è dunque forse legato al raggiungimento dell'Equilibrio, ad un forte rallentarsi dell'espansione tecnologica che si traduca in una rinnovata volontà di sperimentare all'interno, di elaborare stratagemmi espressivi, di creare uno *stream of consciousness* del VG, di realizzare un montaggio a ritroso a lá *Memento*, di frammentare l'esperienza visiva in punti o macchie o linee o pennellate spesse. E quando il progresso andrà frenando, le nozioni utili a padroneggiare questa Nuova Arte saranno più raggiungibili dall'Uomo Designer: un'Arte più limitata, e proprio per questo senza confini.

Aspettiamo.

Nemesis Divina

SURVIVING HORROR

[Il terrore digitale restituito]

di **DarknessHeir**

«Quando la soluzione manca, il problema non esiste.»

Ibn Rushd [Averroè]

«Tanto monta.» [fa lo stesso]

Alessandro Magno

...e finalmente è successo. Del resto, era una questione di tempo. Dopo essere stato calunniato, ostracizzato ed aborrito da magistrati, casaLingUe per bene e giornalisti colti, **il survival horror ha rotto il cazzo anche ai videogiocatori.**

Il primo e gli ultimi

Una questione di tempo. In principio era **Alone in the dark**. Il primo survival horror nacque nel 1992 come una reinterpretazione delle classiche avventure grafiche, arricchita di due valori aggiunti.

Primo: **l'azione**. Il sonnacchioso iter "esplorazione degli ambienti/raccolta degli oggetti chiave/risoluzione degli enigmi", caratteristico del genere a cui si ispirava, nel titolo Infogrames veniva spesso interrotto da scontri al cardiopalma con creature mostruose.

Secondo: **la tensione**. La facoltà di inoculare, nell'utente, una sensazione di angoscia per tutta la durata dell'interazione.

Enigmi, azione, tensione. Questi i cardini del primo survival horror della storia. Dopo quattro anni e due seguiti, uno sviluppatore del sol levante decise di utilizzarli per creare uno dei titoli più significativi degli ultimi anni: **Resident Evil**, primo esponente del "nuovo" survival horror. Quello stesso genere che, sette anni ed incalcolabili se-

guiti/cloni/perle rare dopo, **ha rotto il cazzo**. Perché?

Perché la sola tensione non è sufficiente a reggere un intero gioco. Esempio lampante è **Silent Hill 3**: angoscia e terrore vengono veicolati con somma efficacia, eppure l'interazione, una volta esaurito il periodo necessario all'utente per assimilarne le leggi, si trascina lenta e monotona sino al finale.

"Manca la trama" obietteranno alcuni di voi. Affermazione esatta, ma... Il valore di **Resident Evil Rebirth** è forse da ricercarsi nell'intreccio narrativo? Assolutamente, no. E quello di **Code: Veronica**? Del resto anche i primi due **Silent Hill** ed il (meritatamente) lodato **Project Zero**, pur essendo capolavori narrativi, offrono esperienze ludiche lente e ripetitive. Insufficienti a riscuotere il successo di critica ad essi riconosciuto.

Dunque dov'è il nodo della questione?

Resident Evil si ispirò ad **Alone in the Dark**, ovvero ad un prodotto, again, nato come "variazione sul tema" delle avventure grafiche, e di conseguenza dotato di un più che degno apparato enigmistico. Abbiamo precedentemente indicato le componenti "azione" e "tensione" come valori aggiunti: l'abbiamo fatto poiché nell'economia del titolo Infogrames la risoluzione degli enigmi rivestiva un ruolo fonamen-

tale, era sviluppata in maniera adeguata, e soprattutto, si rivolgeva ad un pubblico in grado di apprezzarla. La forte tensione conferiva all'avventura un sapore differente, mentre il peso dei combattimenti si può facilmente evincere dalla loro semplicità.

Al contrario, in **Resident Evil** l'elemento tensione è stato elevato a pilastro del gameplay a spregio della fondamentale componente enigmistica, relegata ad un mero "smettita di picchiare la manovella quadrata nel buco esagonale, idiota!!" E gli scontri? Troppo rudimentali per avere un valore ludico: sono rimasti un semplice "catalizzatore di tensione".

Abbiamo trovato il nodo. Scioglierlo è una pratica molto più semplice di quanto possa sembrare.

Mikami ha reinventato il survival horror ridistribuendo l'importanza dei suoi tre elementi chiave in maniera inedita: ha dimenticato, però, che la profondità di ciascuno deve essere direttamente proporzionale alla sua importanza, generando un paradosso le cui ripercussioni sono più che mai evidenti.

In questo frame analizzeremo passo passo il moderno survival horror, per poi suggerirne a nostra volta un'interpretazione. Con la speranza che i lettori, nel frattempo, non si rompano il cazzo.



Se non fosse stato per la splendida trama, il nostro set di "sottobicchieri di Silent Hill" comprenderebbe due pezzi



Tra il realistico ed il favoloso: i cromatismi degli ultimi due Resident Evil sono il loro fiore all'occhiello



Dino Crisis, innovava il genere offrendo nemici decisamente aggressivi e la facoltà di combinare diversi elementi grezzi per ricavare munizioni e medicine. Se queste sono le "innovazioni"...

Tensione Ludica e Tensione Emotiva

1. Assioma.

Carattere primo di un'interazione mirata a spaventare l'utente, nei survival horror la tensione nasce sostanzialmente dalla vulnerabilità del proprio alter ego digitale. Certo, anche negli scontri più impegnativi di **Metroid Prime**, per esempio, ci si scopre spesso tesi come una corda di violino: ma in tal caso la vulnerabilità dell'utente è proporzionale alla sua esperienza. Ripetuto la terza volta, anche lo scontro con il boss finale diviene semplice. A questo punto, la tensione ha ancora ragione di dipanarsi?

Abbiamo appena isolato uno dei due tipi di tensione video-indotta di cui tratteremo: la **Tensione Ludica**.



In Resident Evil 3: Nemesis, era possibile sparare a barili di carburante, tubature o bancali sospesi per eliminare i nemici risparmiando munizioni. Era possibile percuotere gli zombie con una spallata, ma tale feature non è stata implementata in altri episodi della serie.

In un qualsiasi survival horror l'utente deve invece fare i conti con un munizionamento limitato, ed un ambiente tracinante di nemici. Da qui la necessità di fuggirli, e serbare il piombo per le situazioni più pericolose. È questo presupposto a generare tensione. Più precisamente: **Tensione Emotiva**.

Non importa quanto inquietante possa essere la trama, quanto disturbanti i nemici da affrontare: disponendo di un degno armamentario ed una buona dose di esperienza, non c'è difficoltà in grado di spaventare un utente esperto.

Stabilito questo, l'impresa che ci siamo proposti con questo frame inizia a farsi più abbordabile.

2. Movimento.

C'è un altro elemento che, collimando con il limitato munizionamento, riflette la Tensione Emotiva nei meccanismi ludici: la scarsa mobilità del personaggio. Eccezion fatta per i due **Onimusha**, il controllo character-relative si è rivelato lento e legnoso in tutti i giochi in cui è apparso. Dal primo **Resident Evil** ad oggi le migliori apportate al pro-

blema si sono rivelate scarse, se non disastrose: nella prima categoria ascriviamo la rotazione di 180° introdotta nel 1999 da **Silent Hill**, e la parziale automazione del puntamento che, da **Resident Evil 2** in poi, è andata via via affinandosi. Alla seconda categoria appartiene l'infausta decisione di implementare un controllo screen-relative in un survival horror (**Silent Hill 2**). Dotato dell'agilità concessa da tale decisione, il giocatore è in grado di aggirare i nemici risultando imprevedibile. Vanificando la porzione di Tensione Emotiva trasmessa dal controllo character relative.

Latitano poi nemici in grado di rivelarsi sufficientemente difficili da evitare. Teniamo presente che i Raptor del primo **Dino Crisis** sono tuttora gli unici avversari in grado di inseguire la loro preda oltre una porta chiusa; questo basti ad esemplificare le innumerevoli potenzialità ancora sopite in tale aspetto del design.

3. Scontri. Nemici: altra grossa lacuna dei survival horror che attende di essere colmata. Cosa li rende tanto spaventosi? Le loro feature, il loro aspetto. Ma questi sono elementi secondari. Motivo principale del terrore da essi suscitato è il numero in cui si presentano. Salvo rarissime eccezioni, si limitano ad attaccare ed inseguire l'utente sino al limite della zona in cui si aggirano. Divengono insidiosi, quindi, solamente quando appaiono in gruppo o sorvegliano aree in cui il movimento del giocatore viene ridimensionato (dalla morfologia dei fondali, ad esempio). Se non fosse per la presenza ottundente, disorientante e angosciata della Tensione Emotiva, dunque, le deficienze dei nemici apparirebbero insopportabili.

E non si rifletterebero, come invece accade, nell'arsenale concesso al giocatore e nella limitatezza delle strategie applicabili utilizzando le singole armi.

Il nemico è uno zombie? Pistola o pugnale sono sufficienti.

Il nemico è un Licker (o un Hunter, o un Insane Cancer)? Bene, ricorriamo al fucile. Serbiamo per gli scontri con i boss le armi più potenti.

Ancora: come può un combattimento risultare appagante se al giocatore viene negata perfino la possibilità di muoversi sparando? Pensiamo ai boss dei vari **Resident Evil**: evita l'attacco/spostati in

un'area sicura e spara/evita l'attacco. E così via, in un circolo vizioso di cui, per l'ennesima volta, è la Tensione Emotiva ad alleviare la mediocrità.

4. Svolgimento dell'interazione.

Si avvicinda agli incontri/scontri con i nemici una componente enigmistica che, sia essa implementata degnamente o meno, è in ogni caso dannosa. Per quale motivo, chiedete?

Andiamo per ordine.

Alone in the dark, come detto, derivando dalle avventure grafiche ne ha ereditato enigmi ottimi ed articolati. Cosa che tutti hanno apprezzato, quando non plaudito.

Resident Evil sottopose il giocatore a ridicoli enigmi basati sul meccanismo "trova la chiave/apri la porta", o (addirittura) "trova la manovella/conferisci una ragione d'esistere a quel maledetto buco". "Vergogna", conclamarono la stampa e gli utenti "seri".

Silent Hill 3 vanta puzzle complessi ed originali. Eppure la sua ripetitività è scongiurata dal solo ricorrere delle sequenze narrative, e null'altro. Perché ciò accade nel titolo Konami? Non per la scarsa qualità degli enigmi, sia chiaro. Per arrivare alla risposta è necessario procedere per induzione.

Al contrario di **Alone in the Dark**, **Resident Evil** ha puntato ad affrancarsi dalle avventure grafiche: per farlo ha premuto sulla Tensione Emotiva con ottimi risultati, ma al contempo ha imbastito una componente "action" debole e tronca. Il problema giace nel fatto che è proprio questa "componente action" a costituire il maggiore veicolo di diversificazione tra i due generi.

Il paradosso si aggrava se si considera che il pubblico delle console è notoriamente a digiuno di avventure grafiche, e che solo in pochi sono disposti ad accettare interazioni endemicamente sviluppatissime in base ai canoni di un genere a loro sconosciuto (se non indigesto).

5. Conclusioni. Alla luce di ciò possiamo notare come il survival horror lamenti l'assenza di una propria identità ludica, pur presentando una forte identità "emotiva". Impostato il problema non ci rimane che suggerire una soluzione.

*Benvenuti nel Mondo Perfetto. Immaginate di ritirare dalla cassetta della posta la vostra copia – cartacea e mensile – di **Ring**. A pagina 515 uno degli strapagati collaboratori ha redatto un testo che analizza le peculiarità dei survival horror. Suonerebbe così:*

Tensione Ludica e Tensione Emotiva

1. Assioma.

La riuscita di un survival horror si basa sul perfetto equilibrio tra la **Tensione Emotiva** (veicolata da trama ed ambientazione) e la **Tensione Ludica** (suscitata dalla dimestichezza dell'utente con il gameplay).

Il giocatore, disponendo di poche munizioni, ripiega su di una breve combo in grado di destabilizzare i nemici per pochi istanti senza essere in grado di ucciderli nemmeno dopo svariate ripetizioni. A differenza dei "vecchi" titoli del genere, in cui il superamento di una stanza abbondante di mostri somigliava paurosamente ad una sessione su di un circuito da rally, negli attuali survival horror l'introduzione della possibilità di malmenare i nemici costringe ad un pensiero strategico più profondo, pur lasciando intatta la Tensione Emotiva. I game designers non hanno che da sbizzarrirsi: a guardia dell'uscita di una determinata ambientazione possono porre un gruppo di zombie (o nemici minori) che chiameremo A, lasciando, nella stessa stanza, uno o più mostri della stessa genia, radunati in un insieme che chiameremo B. Schivato il gruppo B, più rarefatto, il giocatore potrà scegliere di affrontare il gruppo A stordendo uno dei suoi membri, aprendosi così un varco per la via di fuga da attraversare correndo – il più veloce possibile – attraverso gli altri: nel caso in cui decida di sconfiggere uno per uno gli esponenti del gruppo A, concederebbe al gruppo B il tempo sufficiente a raggiungerlo. Se riuscisse a disporre anche del gruppo B, dovrebbe nuovamente affrontare il gruppo A, riavutosi nel frattempo. Soltanto se la situazione dovesse sfuggirgli di mano ricorrebbe alla pistola.

In sostanza, si tratta sempre di evitare gli avversari e risparmiare munizioni, ma tutto avviene in maniera decisamente più costruttiva. Un buon game designer è in grado di combinare tipologia e disposizione di avversari in infinite maniere, per rendere la sfida sempre appassionante senza privarla dell'elemento "svantaggio utente" vitale alla Tensione Emotiva.

2. Movimento.

Oltre alla combo destabilizzante, una seconda feature divide l'attuale survival horror da quello passato: la facoltà di puntare un avversario, e di conseguenza, eseguire strafe laterali ed all'indietro. È utilizzata principalmente negli scontri con i boss o con i più coriacei dei nemici comuni, essendo ovviamente poco proficua in situazioni simili a quella descritta nel paragrafo precedente.

3. Scontri.

E sono proprio gli Hunter e Insane Cancer delle ultime generazioni i nemici che, di fatto, verificheranno l'abilità con cui l'utente si avvale dello strafe. Come in passato è preferibile evitare di affrontarli per via della notevole quantità di piombo che sono in grado di incassare prima di soccombere. A differenza del passato, però, questa categoria di nemici punta a bloccare il giocatore nella sua fuga non inseguendolo di locazione in locazione, ma alternando gli attacchi a manovre mirate a sbarrargli la strada (per cui non necessariamente belliche). È possibile che un nemico, vibrati alcuni colpi, sparisca e strisci non visto sino all'uscita di una locazione, per lì apparire al passaggio del giocatore.

Al pari del vecchio survival horror, l'utente combatte i nemici più resistenti solo quando è l'emergenza ad imporlo. Negli altri casi li evita e fa di tutto per schivarli, eseguendo un articolato balletto di strafe in luogo di un'insipida combo "girata di 180°/corsa".

Eccellenti evoluzioni si materializzano inoltre nella possibilità di impiegare le armi in prima persona, ma senza poter camminare (come in **Metal Gear Solid 2**). La situazione: vi trovate in un viottolo lungo ed angusto, la putredine di cui sono incrostate le pareti rischiarata dalla fredda balugine di un'insegna al neon. Il nemico appare in lontananza, un essere umanoide ricoperto di dure scaglie da rettile, sulla cui fronte campeggia però un piccolo cerchio di pelle sottile. Il fucile – l'unica arma in grado di forarne la corazza – è senza munizioni. Lo strafe inibito dalla ristrettezza dello spazio. Affrontarlo con la pistola da

distanza ravvicinata equivarrebbe ad esporsi ai suoi letali artigli. L'essere manda un ruggito e si lancia alla carica. L'utente sa di avere un'unica chance: arrestarlo con un proiettile in fronte, un attimo prima di essere raggiunto. Mira. Osserva il mostro avvicinarsi con fare irato e bestiale. Pochi attimi trascorrono scanditi dalla tensione, la distanza pare ormai quella giusta, solo una frazione infinitesima di tempo anticipa il momento di premere il grilletto. La creatura d'improvviso guadagna con un balzo una delle pareti del vicolo, e da lì prosegue la sua avanzata. Se l'utente meno esperto rimane inerte ad un'artigliata in cinemascope, quello formatosi sulle carcasse dei vari Tyrant e Nemesis rilascia il tasto di mira in prima persona, e con un balzo all'indietro salva la pellaccia. Oppure preme quello di lock, e tornato in prima persona aggiusta la mira centrando il punto debole del nemico.

Ed è qui che Tensione Emotiva e Tensione Ludica collimano sino a divenire una sola cosa.

4. Svolgimento dell'interazione.

Non dovendo più gestire un personaggio limitato nel movimento e nella pratica bellica, gli sviluppatori sono liberi di escogitare prove di ogni tipo. L'assioma sta nell'equilibrio tra Tensione Emotiva e Tensione Ludica: tutti gli elementi in grado di rispettare tale accordo – siano essi enigmi, interazioni fondali/armi, sub-quest o sezioni platform – sono ben accetti.

5. Conclusione.

Ora, taluni potranno replicare che quella appena descritta sia una degenerazione del concetto del survival horror classico, genere che ha le sue radici nelle avventure grafiche. Obietterebbero che il survival horror attuale non sia che un meltin'pot in cui **Metal Gear Solid 2** emerge su decine di altri generi. Forse costoro hanno ragione.

...Forse. Per quanto ci riguarda, troviamo doveroso aggiungere che sono state proprio tali radici ad aver avviato la fossilizzazione del survival horror vecchio stampo, mettendone a rischio la sopravvivenza.

*...E comunque 'fanculo, non ho il tempo di ascoltare queste cazzo di 'opinioni altrui'. Collaboro a **Ring**, di conseguenza sono ricchissimo ed ho un sacco di tempo libero. Devo andare: alle mie orecchie giunge un languito soffocato, devo stabilire se si tratta della Murcielago che riposa nel box, o della supermodel che tengo in camera da letto...*

L'ENADA DELLA SVOLTA

[...verso il baratro]

di **Jumpaolo Ruffino**

C'è sempre l'impressione che ci sia qualcosa che non va all'**ENADA**. L'**Esposizione Nazionale Apparecchi Divertimento Automatici** lascia perplessi già dal nome. Cosa dovrebbe importare a noi videogiochi delle vicende dei venditori di videopoker, calci ballilla e juke box? Perché, un ragazzo che vuole spendere due gettoni al giochetto del calcio, dovrebbe interessarsi della Finanziaria, dei problemi politici legati al settore dell'automatizzato? Per nessun motivo al mondo, se non quello di voler capire cosa sta accadendo. È tutto collegato, ciccio: se le salegiochi sono sempre di meno, se i gestori preferiscono i giochi d'azzardo, se il mercato coin-op sta morendo e vorresti capirne il perché, non puoi fare a meno di curiosare in mondi solo in apparenza lontani.

Mondi che sono sempre tutti presenti all'**ENADA**, la fiera organizzata ogni anno dalla **SAPAR-AGIS**, associazione che tutela le attività dei produttori.

Però, il senso di sconcerto resta. Forse è perché, mentre ti fai esplodere in bocca una tartina del rinfresco di ricevimento, ti cade l'occhio sulla copertina di **Automat**, la rivista ufficiale della **SAPAR-AGIS**. E non ti convince qualcosa, in quella copertina, in quella mora sorridente che smanetta con un coin-op spento, e soprattutto in quella scritta rossa su sfondo giallo: "L'Enada della svolta".

Svolta? Ma quale svolta? Cosa c'è da essere entusiasti?

Qual è il punto in cui si ride, ad esempio, nel riordino del settore voluto dal Consiglio dei Ministri, che dovrebbe far salire vertiginosamente la pressione fiscale sugli acquirenti di macchine a gettone? E dov'è la simpatia nelle previsioni drammatiche che riguardano i gestori che saranno costretti a chiudere? E sull'aumento della pressione sugli introiti degli apparecchi di puro divertimento (leggi videogiochi), e sul conseguente aumento del costo di una giocata media, cosa c'è da sghignazzare? Niente, e ne conviene la stessa **SAPAR**, solo che come tutti gli anni, proprio mentre ci si sta preparando a celebrare una buona e prospera fiera, arrivano dei fulmini a ciel sereno dal Governo, incapace di regolamentare una volta per tutte il settore. E così, le riviste ed i comunicati andati ormai in stampa stonano col clima teso e preoccupato degli espositori.

Non vogliamo tediare con troppi numeri, sappiate solo che il settore in Italia è in crescita, anche se per quel che riguarda i videogiochi il piatto piange. E sappiate che le intenzioni espresse dai recenti decreti, a detta della **SAPAR**, farebbero collassare l'intera industria. Con danni notevoli anche per i giocatori, che si vedranno costretti a sborsare sempre più soldi e a trovare salegiochi sempre più sguarnite di costose novità.

In realtà, a ben vedere, a noi videogiochi il danno non dovrebbe toccarci più di tanto. Guardandoci intorno all'**ENADA**

abbiamo scovato poche cose davvero interessanti. Prima fra tutte, **Out Run 2**. Il gioco di Sega stupisce per semplicità e divertimento, due qualità che vorremmo trovare più spesso nei giochi destinati a questo settore. L'ampia scelta di Ferrari (dalla Dino246 del '75 alla F355, dalla F360 Modena alla F50), la buona grafica e le varie possibilità di gioco lasciano trasparire una certa profondità, che potrà tra breve essere gustata da tutti i possessori di **PS2** che ne vorranno acquistare la conversione. In effetti, vista l'imminente trasposizione nel mercato casalingo, **Out Run 2** perde lo status di killer application per le sale, lasciandosi desiderare solo per la gustosissima modalità multiplayer tra cabinati collegati. Interessanti inoltre i "mini giochi" che si possono affrontare al posto della modalità principale: si tratta per lo più di competizioni in cui dobbiamo soddisfare le richieste della nostra bionda compagna. Cioè, senza essere volgari, prima che scada il tempo dobbiamo superare un certo numero di vetture, fare un altro po' di sgommate, e via discorrendo.

Lascia perplessi un altro giga-cabinato di Sega, **World Champion Football Serie A**. Attraverso questo coin-op due giocatori possono disporre su un piano delle figurine di calciatori in modo da formare la propria formazione, a mo' di Fantacalcio. Sullo schermo si vedrà la partita simulata tra queste due formazioni, mentre i giocatori dovranno migliorare la disposizione dei propri uomini spostando le figurine, e dando ordini di vario tipo. L'idea, in sé non malvagia, di fare una simulazione di strategia calcistica, si scontra con la scarsa immediatezza dell'interfaccia. Inoltre ci permettiamo di nutrire forti dubbi sulla diffusione che avrà questo coin-op vista la mole e il costo, e considerato il prezzo che avrebbero le singole partite.

Da Konami abbiamo una conversione del famoso gioco calcistico **Pro Evolution Soccer 2** per PS2. Già l'anno scorso abbiamo potuto apprezzare la conversione del primo, restando non poco contrariati nel constatare il cancro dell'industria, costretta a riciclare cose che probabilmente hanno già tutti a casa propria. Il processo "innaturale" di conversione di un gioco home per le sale sembra però essere piaciuto a Konami.

Novità interessante è il **Cyrcraft**, un cabinato in grado di muoversi in modo da assecondare la performance del giocatore. Usato per **Club Kart** e **F-Zero**, l'apparecchio garantisce un'esperienza decisamente particolare, aumentando notevolmente il coinvolgimento del giocatore. Considerate anche le dimensioni relativamente ridotte, potrebbe essere davvero un'idea originale ed efficace per i gestori.

Carino **Virtua Cop 3** di Sega, solito gioco di pistole con l'aggiunta dell'ES Mode, un rallenty attivabile con la pressione di un pedale che dona un po' di pepe all'azione, altrimenti alquanto balalotta.

Sempre da Sega, che si conferma leader del settore, abbiamo **Wave Runner Deluxe**, simulatore di moto d'acqua che riesce a restituire in modo eccellente la sensazione di velocità e instabilità del veicolo. I salti sulle onde a tutta velocità e le strategie di sorpasso delle altre moto rendono le partite più che gradevoli.

Per dovere di cronaca segnaliamo anche il flipper di Stern basato su **Terminator 3**. La tecnologia relativamente avanzata che sta dietro questa simulazione di campagna elettorale è testimone del fatto che i flipper hanno ancora un non indifferente numero di appassionati.



Per concludere, ci sembra interessante notare come la tendenza sia ormai quella di dare all'esperienza provata nel gioco da sala una struttura simile a quella del gioco casalingo. Si tende a dare uno spazio sempre più ampio alle possibilità di personalizzare il proprio alter ego e soprattutto si escogitano modi per salvare le partite: dalle memory card dedicate alle password da digitare, qualunque mezzo è buono per convincere il giocatore a tornare a spendere soldi su quel cabinato. **F-Zero** è forse l'esempio più eclatante: non solo permette di scegliere tra un gran numero di personaggi e opzioni, ma permette di riprendere la propria partita casalinga o di provare nuovi pupazzi inserendo delle tessere.

Se ci permettete, non vediamo in queste proposte delle buone soluzioni. Ci si dovrebbe rendere conto, piuttosto, della grande differenza tra il gioco da sala e quello da casa. È quasi inutile ormai proporre qualcosa che si può giocare anche a casa, se escludiamo la possibilità del multiplayer che però in un prossimo futuro sarà abbondantemente surclassata dal gioco online.

Chi va nelle sale vuole un'esperienza veloce, economica, semplice e molto divertente. Ci deve essere un motivo se il vostro inviato ha perso mezza giornata dietro ad un gioco composto da una palla da basket, un canestro ed un timer: era spassoso giocato contro un avversario umano, non aveva bisogno di spiegazioni e non durava troppo poco. Esattamente quello che vuole il popolo...

Ring ringrazia la SAPAR-AGIS per l'accoglienza, la gentilezza, e la determinazione con cui svolge il proprio lavoro. Il vostro inviato ringrazia Roberto "45 points man" Ruffino e Mario "devi provare i cavallucci" Marrone per il fondamentale aiuto nel testare i vari multiplayer.

rETORICA e LEGITTIMAZIONE dEL VIDEOGIOCARRE

[Domande e risposte inutili su un amore incompreso]

di **Emalord**

Qual è il senso della nostra vita?

No, non sto parlando della "nostra vita di videogamers", sto parlando della vita in genere.

Beh, in breve, credo che sia **essere felici**

Qualsiasi cosa questo significhi, ovviamente.

Per chi è limitato nella sua visione della vita, può semplicemente significare "copulare", "sperimentare la dolce arte del cunnilinguo", oppure, salendo un filo nei gradini della scala evolutiva che da sempre separa l'uomo dalle scimmie [o che lo avvicina, l'ipotesi è altrettanto realistica] potrebbe anche significare "mettere su famiglia e portare avanti la stirpe".

Ma la vita non è vaginocentrica: prova ne è che c'è chi si sente felice anche semplicemente alla guida di un'auto potente o di marca, o scrivendo un'opera che secondo lui resterà negli annali, o facendo del volontariato, quando non lavorando 15 ore al giorno per portare avanti, con orgoglio, l'azienda di famiglia, sacrificando il proprio presente e la summenzionata ostrica del piacere per il futuro dei figli.

E non è detto che chi ami queste alternative sia necessariamente uno sfigato. In fondo cerchiamo solo di smuovere la monotonia, e per alcune persone la monotonia è un concetto spesso abbinato anche a quello di matrimonio, routine sessuale, routine in senso più generale.

E qui si arriva [di riflesso] alla seguente [riflessione] domanda: dov'è, cos'è il centro dell'universo, quello che porta al risultato finale che risponde al nome di felicità? Le donne, le auto potenti, la professione, la famiglia... cosa?

Risposta: Il sentirsi realizzati. Sentire che qualsiasi cosa si stia facendo, sta dando un senso allo scorrere dei giorni, e rappresenta un presente [o un futuro] luminoso e chiaro. Sia questa cosa un'ardente scopata o una nottatacia sui libri.

Un senso... Un senso... Un senso.

Quindi, la felicità ed il sentirsi realizzati dipendono comunque dal "senso".

Dare una direzione alla propria vita, per riuscire in fondo a trarne qualcosa di buono per riuscirne realizzati e risultarne, infine, felici. Senza un senso la vita sarebbe un caos completo. L'antitesi della monotonia, questo è certo, ma con un

fattore d'insicurezza altissimo. Troppe energie spese per attaccarsi a tutte le opzioni possibili, ed una pessima distribuzione delle proprie risorse in campi ove la speranza di successo è minore del tasso di colibrì in Groenlandia. Il fattore "culo" avrebbe un'importanza troppo alta, per risultare sensata, logica, autentica. Significherebbe giocare alla roulette russa col destino, un destino che però spesso ha il brutto vizio di mettere sei pallottole su sei, nel tamburo. È quindi sensato, il caos? La domanda è retorica nel senso più devoto-olistico [o feltrinelliano] dell'aggettivo.

A detta di molti, i videogiochi non hanno un senso. Uno scopo pratico. Un risultato reale nella vita reale. Seguendo quindi il percorso elucubrativo fatto finora, non possono farci sentire realizzati, e quindi renderci felici. I videogiochi sono quindi un prodotto inutile, per gente inutile. O per sfigati che non avendo successo nel lavoro o nella vita, cercano almeno di vincere contro un alter ego digitale, per non arrivare mai ad affrontare l'idea concreta di una inutilità concreta.

Ma è davvero così?

Per rispondere a questo quesito, dobbiamo porcene altri:

"Cos'è che piace, dei trans?"

Una volta ho sentito dire: "mi piacciono i trans, perché giornalmente, sono alla ricerca della femminilità più completa, al contrario di molte donne"

E sapete una cosa? Come posso dare torto a queste persone?

Voglio dire: il trans è una donna con un paio di palle, o un uomo con le tette?

Chi-fa-cosa? O anche: cosa-fa-chi?

La risposta è nascosta in una serie di domande:

Cosa e come sono definiti i ruoli nella nostra società?

Cosa rende l'uomo "uomo" e la donna "donna"?

Gli attributi fisici o i ruoli che ricoprono nella società?

Sapreste riconoscere a occhio un transessuale? Ne siete proprio sicuri?

Oggi potete riconoscerne 1000 per una depilazione errata, o per delle mani da muratore bergamasco, ma siete sicuri che ne riconoscereste a occhio 1000 su 1000 in un mondo dove esistono donne più brutte di un uomo brutto e uomini

con un didietro fenomenale?

E vi rendete conto che se anche uno solo vi sfuggisse, si potrebbe aprire una falla nelle suggestioni e convinzioni sui vostri gusti sessuali?

E allora chiediamoci:

Qual è il ruolo dei videogiochi nella nostra società?

E subito dopo: ma è un ruolo reale o un ruolo "affidato"?

E nel secondo caso, chi glielo ha affidato: i giocatori o i non-giocatori?

All'origine il videogioco dovrebbe avere un'unica valenza, quella di passatempo. Ma se così fosse, in media non si dovrebbe giocare più di una mezzora al giorno, perché si suppone che tra lavoro e vita sociale, resti ben poco da giocare se si vuole dormire. Stesso discorso anche per gli studenti, che sì, hanno più tempo libero di chi lavora, ma in teoria dovrebbero approfittarne per fare sport o corteggiare le gonnelle, se questo fosse un mondo perfetto, avendo quindi paradossalmente meno tempo da dedicare ai videogames di chi tiene famiglia e lavoro.

Ma sappiamo benissimo, lo abbiamo provato sulla nostra pelle, che giochiamo in un mese parecchie decine di ore.

Quindi cosa differenzia un videogiocatore da una persona "normale"?

La risposta penso sia solo una: "il ruolo" che entrambi danno al gioco.

Il che risponde alla domanda di cui sopra: i videogiochi hanno un ruolo "affidato", perdendo il connotato di semplice passatempo, che forse non hanno mai avuto.

Il videogioco quindi non ha mai avuto un suo ruolo "reale", ma sia i giocatori che i non, gliene danno uno.

A dimostrazione, se chiedete sia ai detrattori che agli estimatori del videogame, nessuno dirà che videogaming significa puro e semplice passatempo.

Ma tra i detrattori e gli estimatori, c'è una via di mezzo?

Sì, certo, la gente "comune", quella che ignora cosa siano i videogames, e non parteggia invero né per i fanatici né per i detrattori, se non assimilando altrui informazioni ed elaborandole a proprio modo, ma senza averne una minima base per comprendere il concetto.

Di fatto, le persone di mezzo non hanno alcun potere di giudizio sul fenomeno, perché potrebbero elo-

giare o infangare i videogames solo per stima o fiducia nelle altrui opinioni, cosa completamente inutile, e quindi le depennero da questa futile meditazione come fattore completamente irrilevante, quando non deviante.

Riassumendo fino a qui:

qual è il ruolo dei videogiochi, visto che non sono un semplice passatempo?

Qual è quello dei videogiocatori?

I videogiochi possono dare un senso alla vita, e quindi dare felicità?

Di certo, i commenti più leciti sono in mano a due sole categorie di persone: i fruitori, o i detrattori.

Analizziamo per un attimo il concetto di tempo, perché l'istinto mi dice che fondamentalmente la critica più sensata al fenomeno videoludico debba passare attraverso questo clessidrico oggetto di analisi. Il tempo.

Se i videogames fossero davvero passatempo, lo spazio della loro fruizione dovrebbe essere compreso tra la doccia e l'arrivo della fidanzata, oppure fra la doccia e la cena. Tra la cena e... un film.. uhm... un film.... UN FILM?

No, no. Non va. Dobbiamo tornare a parlare di ruoli.

La nostra vita è divisa in compartimenti stagni che tra di loro comunicano, ma spesso parlano lingue diverse.

Durante l'orario del lavoro non puoi permetterti di andare in palestra.

E durante la palestra non puoi di certo sederti in poltrona a guardarti un film. Qualsiasi cosa facciamo, la facciamo a scaglioni.

Ogni scaglione prevede una data attività alla quale possiamo dedicare un arco di tempo generalmente poco variabile, con una certa routine di fondo.

Lunedì palestra, martedì cinema, mercoledì aquagym, e così via.

Possiamo avere decine di scaglioni nell'arco di un mese, anche se ciò non fa finire il periodo di leva in 15 giorni, e non è detto che la vita ne risulti comunque varia.

Ognuno di questi scaglioni è direttamente legato ad un "ruolo" che ci è stato imposto dalla società.

Lavoriamo per guadagnare soldi, di certo non solo perché il lavoro nobilita.

Se uno vince al superenalotto e se ne va tranquillamente a lavorare, non è per la nobiltà che ne deriva, ma per evadere le tasse. Questo spero sia chiaro a chiunque.

Qualsiasi altro impegno, è un impegno che a mio avviso si divide altrettanto equamente tra gradimento personale e istigazione so-

ciale.

Si va in palestra per conoscere donne, perché fa bene alla salute, perché rilassa. Ma di certo non andare non cambia la vita di nessuno.

Si va al cinema per vedere un bello spettacolo, ma non si può certo sapere prima di andare, se il film sarà di nostro gradimento o no. In altre parole, si va al cinema per una funzione di socializzare, di stare con gli amici, prima ancora che per apprezzare un'opera d'arte.

Avete mai provato ad andare al cinema da soli? Il gradimento ne risulta dimezzato, frammentato, quando non è una vera e propria tristezza.

Questo perché comunque la visione è subordinata alla socialità che ne risulta più che al piacere fine a se stesso della fruizione dell'arte o del semplice passatempo. In fondo siamo animali sociali, ci insegnano a scuola.

A questo punto una domanda bussava alle tempie:

che differenza c'è tra una serata passata al cinema, in discoteca, in palestra, al pub, ed una serata passata davanti ad un videogame?

Due risposte valide e potenti che necessitano per lo meno di un Moment:

Tra tutti questi passatempi il videogioco è l'unico che non ha ancora il privilegio di vedersi assegnato un "ruolo" nella società, ed è per questo che continuiamo ad etichettarlo come passatempo, nonostante tutto. Ma la cosa che in assoluto mi fa più pensare, è che parecchi videogames mi hanno fatto provare emozioni più intense di moltissimi filmucoli, e ciò è irritante, se ci pensate.

L'altra risposta è ovviamente nel fattore "socializzazione".

Per quanto videogiocare in compagnia sia bello e divertente, ammetterete tutti che un'altissima percentuale del tempo passato sui videogames è fruizione one-single-player.

Videogiochi come la masturbazione?

Certamente, anche videogiocando si possono uccidere milioni di vite umane.

Hanno dunque ragione i detrattori, a questo punto?

I dati raccolti sembrerebbero dire di sì.

Le prove non mentono, dicono quelli della scientifica.

Eppure qualcosa non torna.

Perché a questo punto, seppur logorato da un mal di testa atroce, mi dico: se così fosse i videogiocatori dovrebbero essere una razza di persone veramente triste: fuori dai ruoli, fuori dai canoni, fuori dai

gruppi, antisociali, non legittimati da tutte le altre persone e neppure dalle istituzioni.

Ma è davvero così?

Legittimazione. Tempo. Ruolo. Socializzazione.

Questi quattro concetti fanno parte della vita normale di ogni essere umano. Da ogni essere umano accettato da altri esseri umani, intendendo.

E sono quattro concetti presenti nella vita di chiunque, più o meno sibillantemente e consciamente.

Da questo cosa ne deriva?

Che il videogamer è esattamente quello che non ti aspetti.

E non può essere altrimenti, perché invero non conosco né videogiocatori tristi, né solitari. Tutti lavorano, studiano, e hanno una morosa come tanti altri. Oppure non ce l'hanno, come tanti altri.

Eppure passano decine di ore al mese davanti ad un video, e spendono cifre non indifferenti per foraggiare la loro passione, il che gli permette di andare al cinema, al pub, in palestra meno frequentemente di altra gente.

E li fa stare da soli, molto più spesso di tante altre persone.

Ma allora cosa possiamo trarre, da tutte queste riflessioni?

Fondamentalmente che il videogamer autentico [la minoranza sulla popolazione globale, ma noi abbiamo avuto sempre e solo lui negli occhi mentre scrivevamo queste righe] è il vero no-global dei nostri tempi.

Una razza a cui non importa di essere valutati, creduti, apprezzati.

Riusciamo a fare a meno di cose cui la stragrande maggioranza delle persone NON può fare a meno: la legittimazione, il tempo che sembra non essere mai abbastanza, un ruolo nella società il più importante possibile.

Il giocatore è uno che rifugge valori universalmente riconosciuti, e ruoli imposti dalla società con una discreta nonchalance e scizzo alla terza potenza.

Domanda: ma il videogiocatore è lobotomizzato? Insensibile? Dove trova la faccia tosta, il pelo, il coraggio, l'insensibilità per fare a meno dell'universale legittimazione?

Ho solo una risposta: videogiocare rende felici, e tutto il resto, gente, è solo grasso che cola.

[Ring è] Sapientia

«HTML volant, PDF manent.»

uscire vivo da qui

[Half Life]

di Gunny



Due sono principalmente le cose che privatamente rinfaccio al Destino Cinico e Baro. La prima è di non avermi reso un game designer. Lo so: ho poco più di 21 anni, e quindi non dovrei perdere le speranze. Ma la seconda cosa che rinfaccio al Destino Cinico e Baro è, appunto, il fatto di essere pessimista.

Comunque: la mia seconda massima ambizione come game designer sarebbe stata quella di creare una *finzione integrale*. Un sistema ludico che non tradisse fini narrativi, non scendesse a patti con la fruibilità, non spezzasse la sua coerenza strutturale arraffando mezzi espressivi estranei all'altrimenti detto videogioco puro. La mia – veramente – massima ambizione, invece, sarebbe stato un RPG sui Puffi. Ma questa è un'altra storia.

Vi devo spiegare perché la mia seconda massima ambizione è sfumata. Banalmente: l'ha già fatto qualcuno al posto mio. Valve software, 1998.

Valve ha azzerato la distanza tra chi gioca e chi è giocato. Ha aperto una finestra sulla prima *finzione integrale* dell'era del videogioco.

Scopriamo insieme i mezzi, le tecniche e le pensate che hanno reso possibile tutto questo. Scopriamo insieme perché dovrò accontentarmi di fare un RPG sui Puffi.

Questo articolo è un approfondimento della sintetica trattazione riservata ad *Half-Life* nel frame 'From My Eyes Only', apparso su Ring#8.

Have you experienced?



La *finzione integrale* è soprattutto *sobrietà*. Quando ci si ritrova a costruirne una, la preoccupazione essenziale è creare un filo diretto di fruizione ludica, che mantenga una direzione precisa e conduca il giocatore attraverso l'intera esperienza senza incoerenze.

È un lavoro rischioso: La *finzione integrale* non tollera colonne sonore invasive; non tollera filmati; non tollera espedienti che siano percepibili come cinematografici,

o che snaturino un impatto che deve essere personale e diretto.

Se la finzione è posta in modo maldestro, il gioco rischia di sembrare scarno e impersonale.

Se la finzione è posta in modo troppo prudente, il gioco rischia di non azzerare la distanza utente-avatar, e nel contempo di non essere abbastanza spettacolare da competere con giochi più cinematografici. La storia degli FPS è piena di giochi condannati a questo fallimentare anonimato.

Ma anche quando la finzione è ricreata in modo perfetto, il primo impatto può non essere convincente.

«Ma non c'è un filmato in CG? O un intro, che ne so... magari ho schiacciato io qualcosa per sbaglio?»

La *finzione integrale* non si cura dell'impatto immediato. Il contorno è scarno (anche se elegante, nel caso del bellissimo menù di **Half-Life**), e risponde alla sola funzione di consentire un utilizzo efficiente del gioco.

La tendenza si estende alla prima fase giocata, la celeberrima discesa sul sistema di trasporto interno di Black Mesa.

Cinque minuti di assoluta impotenza contemplativa, e che costituiscono il Manifesto della Finzione Integrale.

«Ma dov'è lo shotgun?»

Ciò che disorientò molti è la decisione, da parte dei creatori di **Half-Life**, di inserire in un videogioco una fase tanto passiva, per quanto addolcita dalle primizie dello sfavillante motore grafico e dalla spettacolarità della discesa attraverso i gironi infernali di Black Mesa.

«Ma che me ne frega di stare fermo mezz'ora a guardare? Mi sembra di essere nel mio odiatissimo autobus quando vado in città...»

Prima folgorazione. I più intelligenti già a questo punto cominciano ad intuire ciò che realmente sta accadendo.

Il mondo creato dalla *finzione integrale* è plausibile: per farvi arrivare negli abissi di una simile installazione sotterranea, anche la realtà vi proporrebbe lunghissimi minuti di scale/ascensori/sistemi di trasporto.

«Si poteva risolvere tutto con un filmato e tagliar corto.»

Certo, in un qualunque videogioco sarebbe stato così. Un qualunque videogioco avrebbe lasciato credere al fragger di essere una telecamera esterna, uno spettatore. Troppo facile: un mondo coerente è fatto di alti e bassi. Di eventi e di pause.

L'esplorazione prosegue a piedi, attraverso un pullulare di entità autonome indaffarate. C'è chi non fa mancare un saluto di cortesia, chi parlava (sparlava?) e si interrompe vedendo Freeman sopraggiungere. Chi si fa il caffè, chi non se lo fa perché la macchinetta è rotta.

Chi è in bagno e tossisce al nostro buscare.

«Ma che cazzo hai da guardarmi?»

L'utente più superficiale è ormai prossimo al punto di rottura. Finché non entra nella camera di analisi dei materiali anomali. Un strano reattore comincia a girare, e ad emettere luci e scariche elettriche sempre più inquietanti. Un carrello caricato con dello strano materiale ci viene recapitato: "Inserisca il materiale nel portello di analisi".

«Wow, figo l'effetto della scossa. Giochiamo altri cinque minuti. Come si infila questo affare nel... Ah, già, basta spingerlo in avanti»

Luce, buio. Luce, buio. Un rumore terrificante fa esplodere le casse. Il reattore emette un sibilo sempre più penetrante. Gli scienziati, dalla sala di controllo, urlano terrorizzati. L'utente corre in preda al panico per la camera di analisi, schivando (se è bravo) massi in caduta e scariche elettriche.

E ancora: buio completo, un silenzio ovattato. Il cuore di Gordon Freeman rimbomba, il suo disperato ansimare scandisce ritmicamente il passare di pochi, lunghi secondi. Silenzio: *Conseguenze impreviste*.

L'utente superficiale è destato. L'animale semplicità della sensazione comunicata, il panico, avrebbe destato anche una cozza.

L'utente arguto ha il suo stesso sguardo smarrito. Ma qualcosa in lui sorride: la *finzione integrale* comincia ad affascinarlo.

Ora capisce il perché della discesa nel treno, capisce il perché della simulazione di normalità, della quotidianità fittizia di uno scienziato occhialuto.

Capisce che la straordinarietà di un'esperienza simile è percepibile solo da chi ha visto la sua tranquilla vita violata, spezzata da un evento catastrofico.

Half-Life è un termine scientifico: è il periodo necessario perché avvenga il dimezzamento delle radiazioni provenienti da un materiale.

Ma c'è chi ha parlato di **vita spezzata**.

Half-Life è perfetta interazione. Propone all'utente una parentesi temporale i cui eventi vengono vissuti da un punto di vista integralmente diegetico, quello dell'esile scienziato Gordon Freeman. Non pretende di rendervi partecipi della sua intera vita: una carriera brillante? Una vacanza da un parente lontano? La perdita di un amico? Un matrimonio fallito? **Half-Life** non pretende che voi interagiate con tutto questo. Però pretende che ne abbiate la percezione.

La vita ci insegna che è difficile gestire la propria esistenza. Ce lo insegna anche **Half-Life**: niente party di sette personaggi; niente team di quattro soldati. È la mia pelle in gioco, gli altri a stento hanno un nome. Ho paura di morire, e non ho tempo di considerare altri volti, altri destini, altri mondi.

La mia camera è Black Mesa, il mio mouse è un piede di porco. La mia finestra d'interazione, quando forse ancora la disprezzavo, mi ha già informato di tutto ciò che devo sapere: mi chiamo Gordon Freeman. Ho il pizzetto. Sono laureato al MIT.

«Voglio uscire vivo da qui!»

Comfortably Numb



Dopo cinque minuti cominciano a mancare, quelle petulanti entità digitali. Vorresti tanto avere accanto uno di quegli scienziati che, nella prima fase del gioco, ti istruivano sul da farsi in modo fin troppo dettagliato.

Ma non ci sono più. L'enorme città sotterranea di Black Mesa non ha più un cervello, non ha più una guida. È accaduto qualcosa di terribile, e quello che resta del più avanzato centro di ricerca americano è il corpo di un gigante morente.

Half-Life non fa nulla per armonizzare il giocatore con questo quadro d'insieme. Non ci sono briefings in schermate dedicate, non ci sono consulenti al CODEC. Il giocatore è nella condizione di un minatore intrappolato nel buio di un braccio crollato della sua miniera.

È abbandonato nella sua finzione. L'unica concessione alla fruibilità è data dalla linearità delle sezioni, e da alcuni meccanismi-chiave (chiedi allo scienziato di aprire la porta). Per il resto, il giocatore è privo di qualunque informazione. Tutto ciò che può sapere è quanto gli viene detto da alcuni PNG lungo il percorso (il mitico poliziotto Barney, gli scienziati). PNG che, in massima parte, sanno anche meno di quello che sa Freeman.

Il fatto che non si senta mai la voce di Freeman fa crescere in chi gioca la sensazione di essere mortalmente solo (né la voce né il volto di Freeman saranno mai percepibili nel corso del gioco). È in questa condizione di semi-isolamento che il giocatore percorre i successivi due capitoli del gioco (*Conseguenze impreviste/Complesso di uffici*).

Nonostante la totale assenza di input narrativi, il giocatore è inebriato da un gameplay sontuoso. Il gioco alterna sapientemente adrenaliniche sequenze di combattimento ravvicinato, fasi platform e semplici enigmi risolvibili con un accorto utilizzo dell'ambiente circostante (tramite lo spostamento di oggetti o la collaborazione dei PNG disponibili). Attorno a noi, scienziati e agenti lottano e muoiono: Black Mesa, è evidente, non lascerà che tutti escano con le proprie gambe. La comprensibilità e la drammaticità della situazione rendono il nostro obiettivo (sopravvivere) tanto netto quanto sentito e impellente.

Senza che nessuno glielo dica, il giocatore capisce sempre la cosa giusta da fare: **Half-Life** gliela comunica in modo telepatico. Ci riesce anche grazie ad una

delle scelte più brillanti dei suoi programmatori: la *devolution* applicata al level design. **Half-Life** non contempla, come la maggior parte degli FPS contemporanei, una quindicina di grossi livelli tra loro ben distinguibili. **Half-Life** è composto da un centinaio di piccoli livelli, che consentono un passaggio graduale ed armonico tra una sezione narrativa e l'altra: la sensazione che ne deriva è quella di giocare un unico, enorme livello in modo continuativo.

Risalendo lentamente le budella della struttura, qualcuno ci rende partecipi delle sue speranze: il Governo sta inviando sul posto le forze armate, che provvederanno a sterminare gli alieni e a salvare tutti i disastri. Uno già si immagina il sergente Apone sbarcare dal Flyer, sigaro in bocca e Assault Rifle in mano. "Mi sento già più sicuro", dice il giocatore parafrasando Hudson.

Quindi è tutto chiaro. Ci siamo presi un bello spavento; ma ormai siamo vicini alla superficie, e sta arrivando la cavalleria. Ancora un piccolo sforzo e sarà tutto finito. Solo un dubbio: chi era quel tale con una valigetta in mano che mi osservava, cinque minuti fa?

Bring It On Down

«Eccoli qui, sono arrivati! Grande, adesso mi danno una mano...»

Alcuni metri sotto di me, uno scienziato sta correndo rincuorato in direzione del primo US Marine visibile ("grazie al cielo siete qui!"). È fatta: ora il giocatore non è più solo, e per festeggiare decide probabilmente di scendere le scale e di avvicinarsi al soldato.

Una raffica fende l'aria, trafiggendo il fragile corpo fiduciosamente slanciato in avanti. Lo scienziato è a terra in un lago di sangue; paralizzato ma ancora fuori vista, il giocatore osserva inorridito il Marine ricaricare metodicamente il suo MP5 e riprendere il pattugliamento della stanza.

«Ma che cazzo...»

Dopo qualche secondo di dubbio, il giocatore scende la scala e si sbarazza del nemico.

Un paio di locali dopo, lo attende il primo incontro con un gruppo di Marines.

Per il momento si mantiene al coperto; nelle sue orecchie imperversa il traffico radio dei militari (effetto irrealistico ma funzionale ad una soffocante sensazione di accerchiamento), che con voci feroci si scambiano ordini e informazioni. Parlano di sterminare gli scienziati superstiti, di distruggere il resto del complesso; nessuno verrà mai qui per aiutare Gordon Freeman.

Black Mesa è diventata un luogo di anarchica carneficina: il personale della base, gli alieni e i Marines ingaggiano un "tutti contro tutti" tra i resti del complesso scientifico. In mezzo a tutto questo, un povero scienziato longilineo che vuole solo tornare a casa.

Il giocatore fa un rapido strafe destro per osservare la situazione. Nei successivi trenta secondi, percepirà per la prima volta tutto l'abisso programmatico presente tra **Half-Life** e il vecchio **Quake2**.

«Contatto!» urla il primo Marine ad individuare Freeman. Immediatamente altri

due militari si introducono nel suo campo visivo. Il giocatore svuota un caricatore addosso ad uno di loro: operazione vanificata dal rapido movimento con cui quest'ultimo si nasconde dietro ad una vicina colonna. Nel mentre, il secondo Marine apre il fuoco sbucando dal fianco scoperto del giocatore, che a questo punto è in preda al panico.

Un rauco urlo «*fuoco nel buco!*» risuona nel circuito radio, i Marines si nascondono dalla vista del giocatore. Questi guarda in basso, incuriosito da un rumore metallico: la bomba a mano, che prima di toccare terra era stata fatta rimbalzare su una vicina parete, proietta le frattaglie di Gordon Freeman in tutte le direzioni. Game Over.

Il giocatore, perplesso, controlla la connessione: no, non è quello il problema. Non sono su un server di NGI, questi non sono avversari umani.

«*Naaah... È uno scherzo.*»

Ulteriori tentativi, riusciti o falliti che siano, fanno capire all'utente che si trova di fronte a delle Intelligenze Artificiali. Non delle creature mosse da script predefiniti (se non in alcuni casi, per questioni di spettacolarità), non dei semplici Strogg programmati per sparare a ciò che vedono muoversi.

Delle intelligenze artificiali, programmate per lavorare in quadra e sfruttare in modo creativo lo spazio che le circonda.

Le cose si fanno davvero serie quando queste squadre di sterminio vengono assistite da carri armati o elicotteri d'attacco. L'estrema varietà dell'arsenale, in questi casi estremi, è davvero d'aiuto.

La spietata efficienza dei Marines è il perfetto contraltare delle bizzarre caratteristiche delle creature aliene. Da un lato scontri adrenalinici e violentissimi, da affrontare con rapidità e precisione. Dall'altro situazioni da disinnescare in modo lento e accorto: bocche appese ai soffitti, pronte a divorare qualunque cosa attraversi il loro filo di bava; enormi piante carnivore sensibili al rumore, e del tutto invulnerabili al nostro fuoco.

Il tutto a beneficio della varietà dell'azione.

Se tutto questo ancora non bastasse, vi sono gruppi di nemici (le Stealth Assassins) che coniugano la rapidità e la coordinazione dei Marines alla meschina furtività degli alieni. Lo scontro con queste micidiali donne-soldato diventa una immensa, spietata partita a scacchi giocata nel buio di enormi magazzini.

A Sort of Homecoming

Sballottato tra uno scontro e l'altro, il giocatore ottiene via via alcuni brandelli d'informazione, e ricostruisce un sommario quadro d'insieme: l'esperienza nella camera dei test ha aperto una breccia tra questa dimensione ed un mondo alieno: un mondo del quale, però, gli scienziati di Black Mesa erano già a conoscenza, e che studiavano da anni.

Il Governo non vuole che la cosa trapezi, e ha inviato i Marines. L'unica soluzione, è evidente, è che la breccia dimensionale sia in qualche modo richiusa; ma c'è qualcosa, nel mondo degli alieni, che lo impedisce.



Gli scienziati ci fanno sapere che l'unico modo di raggiungere il mondo alieno è raggiungere il team che opera presso il Reattore Lambda, nel livello più profondo e segreto di Black Mesa.

Il viaggio ci condurrà gradualmente presso la superficie ('Abbiamo incontrato resistenza'), per poi confinarci in mondi divorati dalla ruggine e dal disuso ('Silo di Contenimento').

Ci farà attraversare chilometri di gallerie a bordo di un fatiscente trenino ('Su un binario'), per poi esporci al sole bruciante dei canyon del Nevada ('Tensione di Superficie').

E una volta arrivati in cima, una volta assaporato l'ossigeno, **Half-Life** ci inviterà a sprofondare nuovamente nei più nascosti e remoti labirinti della sua Black Mesa ('Dimenticatevi di Freeman' e i capitoli seguenti).

È nel profondo che tutto è iniziato. È nel profondo che tutto deve finire.

La discesa negli abissi di cemento è lunga quanto lo fu la salita, e ancora più difficile. Un ascensore dopo l'altro, una scala dopo l'altra, Freeman si avvicina alla sezione Lambda.

Una volta preso contatto con gli ultimi scienziati superstiti, Freeman viene inviato nel mondo alieno di Xen.

Xen è un mondo costituito da asteroidi sospesi in un vacuum color smeraldo, punteggiati da cactus di roccia. La gravità è diversa dal normale, e grazie al suo speciale 'modulo di ipersalto' Freeman può sperimentare l'ebbrezza di balzi chilometrici, in una serie di livelli che pongono l'ultima parte di **Half-Life** esattamente a metà strada tra uno sparattutto e un platform.

L'esplorazione si trascina attraverso alcuni stabilimenti di produzione della civiltà aliena; misteriose fontane color turchese; ragnatele di carne tese attraverso stanze rosse e palpitanti.

Una voce cavernosa sussurra alla mente di Freeman frasi criptiche e minacciose ('Freeman... Non siete soli...'), lasciando intuire come lo scontro con ciò che tiene aperto il varco dimensionale si stia avvicinando.

Il giocatore affronta in rapida successione lo scontro con Gonarch e Nihilant, i due boss finali del gioco. Il finale, in mezzo a tutta questa pazzia, è qualcosa di rassicurante e convenzionale. Almeno così sembra.

I Can't Explain

Luce. Buio. Luce. Buio. Gli stessi battiti, lo stesso ansimare. E rieccoci sul trenino della fase iniziale. Ma stavolta non siamo soli.

«Uh! Tu...?!»

Siamo in compagnia dell'uomo con la valigetta (G-Man), che si aggiusta la cravatta e ci osserva sorridendo. Al di fuori dei fi-

nestrini, i laceranti panorami di Xen e Black Mesa si offrono a chi ne è spettatore su due differenti livelli: Freeman e il giocatore.

Il trenino non sta scorrendo su delle rotaie, è sospeso nel nulla. Si materializza, si teletrasporta da un luogo all'altro, da un livello all'altro dell'avventura di **Half-Life**.

Il pupazzo e il burattinaio osservano quello che con gli stessi occhi hanno attraversato. Una ventina di ore delle loro due vite vengono riassunte visivamente dal G-man, che osserva soddisfatto.

E se è soddisfatto, è perché ha le sue buone ragioni: finalmente un impiegato all'altezza. Forse è davvero la volta buona, forse Gordon Freeman è degno di essere assunto nella sua società.

Di che società stiamo parlando? E che ne so? Secondo voi ho giocato **Half-Life 2**?

Chi erano quei Marines? Chi erano quegli scienziati? Sono davvero morte nelle persone nel complesso di Black Mesa? Oppure, tre anni prima dell'osannato **Metal Gear Solid 2**, c'è già stato un gioco che ha fatto uso di appetitosi doppi sensi, che ha già osato valutare una performance ludica *extracontestuale* in modo *contestuale* alla narrazione?

Non vi è una spiegazione alternativa all'accaduto. Il G-Man, nel corso del disastro di Black Mesa, era invulnerabile ai proiettili. Più di una volta è stato segnalabile al fuoco delle nostre armi, ma non aveva accusato alcun danno.

Non era questione di giubbotto anti-proiettile, nemmeno un bazooka lo scalfiva. Quindi la deduzione è evidente: il disastro di Black Mesa era una VR Mission.

Un'interpretazione troppo artificiosa potrebbe far pensare che Gabe Newell e compagni abbiano voluto creare un gioco di specchi analogo a quello edificato, tra anni più tardi, da Hideo Kojima.

La funzione dell'espedito? Piuttosto dubbia: **Half-Life** non comunica messaggi sociali o politici, non psicanalizza l'utente.

Allora è più corretto attribuire ai Valve la paternità di una di quelle semplici, geniali intuizioni che, in misura maggiore rispetto a teoremi complessi o costruzioni sofisticate, costituiscono i basamenti della storia del pensiero. Non una delle maggiori nella storia dell'uomo, certo. Ma probabilmente una delle più astute nella storia del videogioco.

Gordon Freeman, timido scienziato neolaureato al MIT, ha affrontato un test d'ammissione virtuale per entrare a far parte della società di G-Man?

Un test d'assunzione, una specie di colloquio di lavoro. Un videogioco. Aspetta... Un videogioco? Nessuno ha ritenuto opportuno spiegarci la cosa con un filmato, con un'intro in CG, con un testo a scorrimento. I Valve hanno lasciato che i nostri occhi fossero i suoi, che le nostre mani fossero le sue. Ci hanno fatto sentire il suo cuore pulsare, il suo sangue gocciolare.

Finzione integrale, signori: chi di voi non ha mai avuto bisogno di alcuni secondi per capire di essere sveglio o di essere ancora nel mondo dei sogni?

Nel caso in esame, avete preteso che un FMV ve lo spiegasse?

È così che il giocatore entra a far parte di una classe pentagenerazionale di giocato-

ri, che attendono le rivelazioni di **Half-Life 2**.

È ancora intento a pensare, mentre spegne PC e Monitor.

Pensa che è disposto a chiudere un occhio sul fatto di non essere stato gratificato da alcun filmato; sul fatto di aver udito una colonna sonora creata semplicemente per sottolineare la tensione, anziché per crearla.

O sul fatto che, più che come un film da sogno, ricorderà **Half-Life** come una vacanza da incubo.

:Precisazione:

In redazione sono arrivate le proteste di chi ritiene inammissibile che una testata di blasone come **Ring**, nella sua forma stampabile, non preveda una copertina in rilievo come è ormai prassi tra le migliori riviste di videogiochi italiane.

La redazione ci tiene a precisare che anche Ring prevede tale virtuosismo stilistico. Per ottenere una copertina in rilievo è sufficiente, una volta stampato il PDF, appoggiare la rivista ribaltata sul divano e sedercisi sopra. Dopo pochi secondi otterrete non solo un'avanguardistica copertina in rilievo, ma un'intera rivista semisferica.

[Ring è] Fellowship of Socom

«Sarà dura. Dovrò insegnare cori guerreschi e affinare l'uso del colpo singolo al cranio. Intarsiare il terreno con lucenti mine Claymore. Tambureggiare ancestrali danze con il percussore della SAW.

«Quella che intendo trasmettervi è la poetica dello scontro a fuoco.

«**RingTeam**, scaldate i motori. Viaggeremo leggeri: andiamo a caccia di Cangialosi.»

Gunny, prospettando ai membri del **RingTeam** di **Socom** l'arduo processo di iniziazione all'arte della guerra elettronica.

Il sistema di valutazione di Ring

Il mondo sta cambiando: un Nuovo Testamento si è aggiunto al Vecchio, ormai obsoleto; i film de *Il Signore degli Anelli* rimpiazzano il barboso romanzo; Bonolis surclassa quel pianto di Striscia la Notizia.

Anche il sistema di valutazione adottato da **Ring** subisce un aggiornamento. Dal numero 9 in poi l'Alphabetic Blessing Code (ABC) sarà sostituito dal Super Alphabetic Blessing Code Deluxe. Per amici e conoscenti: SABCD.

Lo SABCD consta di cinque categorie valutative. Immaginate i verdetti di stilosità di **Devil May Cry**; immaginate le patenti assegnate da **Crazy Taxi**. Eh, siamo lì.



Vi trovate su una spiaggia. Il Gioco S vi passa davanti. Sta percorrendo il bagnasciuga a piedi nudi, i jeans avvolti sopra i polpacci, fino a giungere in prossimità di un solco tracciato sulla sabbia. Con assoluta nonchalance, il Gioco S cancella con il piede tale solco, poi compie qualche passo oltre lo stesso e traccia un'altra riga. Fuochi d'artificio saturano il cielo e, di riflesso, l'oceano. Le tartarughe ballano allegra il tip tap sopra le uova appena deposte. I gab-

biani in formazione a delta cagano fumo come le frecce tricolore. Takeshi Kitano si suicida con una ritrovata felicità.

Un Gioco S punta alla rivoluzione e taglia la testa ai precedenti regnanti. Questo può avvenire grazie ad un concept innovativo o, più semplicemente, introducendo nuovi e meravigliosi punti di vista in meccaniche già note.



Semplicemente grandioso. Un Gioco A è un prodotto di primissimo piano. Un progetto vincente che rimane assai positivamente impresso nei ricordi del giocatore, che ne conserverà la confezione sulla mensola, oppure non riporterà il DVD al negozio in cui l'ha noleggiato.

L'errore più grande che si possa fare nel valutare un gioco è partire dal massimo dei voti per poi sot-

trarre punti ad ogni difetto riscontrato. Così si giudicano i compiti di latino; non i videogiochi. Un prodotto A non è quindi privo di magagne, ma se il redattore lo ha inserito in questa categoria significa che i pregi sono tali da porre in secondo piano i difetti, che a loro volta non influiscono poi molto sulla qualità dell'opera.



Niente male. Veramente niente male. Il Gioco B si lascia giocare e compie alla grande il suo porco dovere di intrattenitore, proponendo passaggi esaltanti e ponendo particolare cura più o meno in tutti i reparti.

C'è però qualcosa che non va. Può trattarsi di difetti che incidono un po' troppo sull'esperienza, ma

più genericamente un Gioco B è un prodotto che dall'inizio alla fine non riesce a guizzare fuori dalla qualità, per respirare una boccata di sublime eccellenza. Oppure dà la sensazione che manchi qualcosa, che ad un certo punto si accontenti di quello che già ha offerto e non approfondisca quanto potrebbe.



Un prodotto assolutamente sufficiente. Un passatempo in piena regola, senza lode né infamia. Giocare con un Gioco C non provoca particolari dolori intestinali, anzi, può addirittura essere divertente. Sul serio. Ma in genere, giunti al termine di un Gioco C, proprio durante i titoli di coda potreste pensare: "Ma

a cosa ho giocato? Come si chiamava il protagonista? Chi era quel coso a forma di coso che mi ha cosato tutte quelle cose?"

Non siete improvvisamente diventati il protagonista di *Memento*: avete semplicemente giocato ad un Gioco C.



Banalmente, un gioco brutto. **Ring** vuole troppo bene a se stessa ed ai suoi lettori per recensire con premeditazione titoli come il sedicente **Army Men: Omega Soldier**. Ma la storia insegna che, come dice Tolkien, "le immonde porcate si celano anche in prodotti di alto blasone", tipo l'ultima avventura della

signorina Croft oppure il secondo orrorifico viaggio di Dante (no, non stiamo parlando del Purgatorio).

Le recensioni di Giochi D sono quindi da considerarsi come gli articoli di cronaca nera: un male necessario. Noi dobbiamo scriverle e voi dovete leggerle per sondare il ventre marcio di questo mercato.

Il Ring Seal



Il **Ring Seal** identifica un gioco con particolari meriti e che, per una ragione o per l'altra, è stato snobbato dalla critica o dal pubblico. Sono giochi talvolta non eccellenti, ma che propongono un o emotivo o estetico notevole e coraggioso che **Ring** vuole consigliare ai propri lettori. Un Sigillo significa letteralmente: "Fidati, dai un occhio a questo titolo perché merita. Probabilmente sei troppo stupido per apprezzarlo, ma forse no".

JAK ON, JERK OFF

[Jak II: Renegade]

di **Silent Sator**

«La noia, la noia, la noia. Io non vivo più. Restaci tu qui.»

Vasco Rossi

..schEda:.	
GENERE	Grand Theft Platform
eTICHETTA	SCEE
sVILUPPATORE	Naughty Dog
sISTEMA	PS2
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL



Yo fratello! Cioè, insomma, Jak & Daxter sono veramente due tipi troppo giusti, e ci stanno dentro un casino cioè, sul serio, un totale!



La struttura Haven City/Palazzo del Conte, ricorda molto quella della Discarica/Salem di Alita.



Dire che gli ambienti di Jak II sono brutti non starebbe né in cielo né in terra. L'impatto visivo è veramente di quelli devastanti. Ma dov'è l'amore?



«Pronto?»

«Jason Rubin, per favore.»

«Sono io.»

«Fatti una segretaria,

Rubin.»

«Chi parla?»

«Lo sai chi parla.»

«Sei quello di **Ring**? Com'è andato lo scambio? Avete ricevuto la valigetta?»

«La valigetta l'abbiamo ricevuta. Ma la valigetta non è più sufficiente.»

«Come non è più sufficiente?»

«Nel frattempo abbiamo provato il gioco.»

«Ehi, questo non è... Gli accordi erano chiari!»

«Gli accordi sono sempre chiari, fino a quando qualcuno non li infrange.»

«Questo dimostra tutta la vostra scorrettezza. Ma sai cosa? Criticate pure, non mi importa, io sono molto contento del risultato ottenuto.»

«Il gioco inizia là dove il prequel finiva, con i nostri eroi che entrano nello stargate e vengono catapultati in un mondo sconosciuto. Jak e Daxter si trovano adesso ad Haven City: un luogo orwelliano dominato da un poco raccomandabile Conte. La città è inoltre assediata dalle Teste di Metallo: una razzaccia di creature talmente ignobili che eliminarle è quasi un dovere morale. Lettore di **Ring**, non credere alle critiche snob di questo fogliaccio. In **Jak II: Renegade** impersonerai il biondo Jak e sarai libero di scorrazzare per un'intera città senza essere interrotto da intervalli di caricamento. Potrai compiere moltissime missioni; avventure di ogni tipo che ti condurranno a scoprire la verità sul luogo in cui sei giunto e su te stesso...»

«Piantala di parlare come una press release, Rubin. Spiegami una cosa: come diavolo ti è saltato in mente di fare il verso a **GTA**?»

«Be', come certo saprai noi di Naughty Dog eravamo soliti plag... ispirarci alle creazioni di Miyamoto. Ora, non è che **Super Mario Sunshine** fosse poi questa gran cosa. In una versione preliminare del gioco avevamo provato a fornire Jak di un fucile ad acqua, ma non funzionava. Quindi, per riempire questo vuoto creativo venutosi a creare,

abbiamo estratto a sorte una nuova Musa.»

«Estratto a sorte? Sicuri di non aver semplicemente dato un'occhiata alle charts?»

«O l'una o l'altra. Non ricordo.»

«Comunque non vi siete limitati all'ispirazione: in alcuni casi il plagio è evidente. Roba da chiamare Staffelli! Ad esempio nella struttura della mappa on screen, oppure nei luoghi ove recarsi per vedersi assegnare missioni. Alcune missioni sono addirittura prese pari pari dal titolo Rockstar, come quella in cui bisogna raccogliere tutte le borse per strada entro un limite di tempo. È tutto fottutamente identico a **GTA!**»

«Sì, è fichissimo!»

«È disgustoso. Ed è anche un mastodontico buco di sceneggiatura. Mi spieghi perché due bravi ragazzi come Jak e Daxter dovrebbero anche solo prendere in considerazione l'ipotesi di sparare contro dei passanti innocenti?»

«Ehi, nessuno vi dice di aprire il fuoco sulla folla. Quella è una vostra scelta. Non date quindi la colpa al gioco. È una questione di etica videoludica. Noi della Naughty Dog siamo troppo avanti!»

«Vaffanculo Rubin. Questa non è etica. Questo è pessimo storytelling. È una concessione ai bassi istinti del giocatore eseguita senza una dovuta contestualizzazione, presente in **GTA**.»

«Be' ma allora non hai seguito la storia. La contestualizzazione c'è eccome: Jak è stato sottoposto a due anni di torture! La sua personalità si è indurita.»

«Ma vai, vai. Spiegami piuttosto con quale dei tuoi due piedi hai partorito il sistema di guida. Sai perché guidare per le strade di Vice City è divertente, mentre volare per Haven City non lo è? Per la forza d'attrito.»

«La che?»

«La forza d'attrito. È ciò che fa muovere i veicoli e che ti fa compiere tutte quelle cose ganze come le sgommate, i testacoda etc. Ora, tu con queste cariole volanti sostituisce l'attrito con l'inerzia. Ti sembra di aver fatto un'operazione intelligente? Hai mai sentito nessuno entusiasinarsi per il sistema di guida di **Asteroids**?»

«Guarda, è evidente che non hai avuto voglia di padroneggiare i controlli. Sono cose che capitano quando si gioca superficialmente...»

«Come no. E cos'è quest'idea dei due livelli di marcia?»

«Facile. Tramite il tasto R2 si decide a quale delle due altitudini transitare. La più bassa consente un volo rasoterra, mentre l'altra vi immette nel traffico urbano.»

«Ecco. Che scemata di sistema è questo? Quando siamo sul livello superiore non facciamo altro che scontrarci con gli altri veicoli, uccidendo spesso i poveretti alla guida. Il livello più basso è invece tanto basso da farci sbattere contro i pedoni, o peggio contro i poliziotti, scatenando una caccia all'uomo ad ogni tragitto outdoor.»

«È vero, ma abbiamo volutamente reso poco incisive le forze dell'ordine rispetto a **GTA**, quindi...»

«Quindi la madama non costituisce un elemento di sfida. È solo un tedio. Un brufolo sul sedere.»

«Un brufolo sul sedere, esatto... Cioè NO! Ehi, hai finito con le critiche?»

«Ho appena cominciato. Vorrei che tu mi chiarissi una cosa...»

«Sì?»

«...riguardo a Jak...»

«Ti seguo.»

«Be', non so se te ne sei accorto ma Jak in questo episodio...»

«Mh, mh...»

«...parla!?»

«E che cosa c'è di strano? Era forse scritto da qualche parte che Jak fosse muto?»

«No, ma è chiaro che si trattava di una scelta narrativa volta ad accentuare il divario con la caratterizzazione di Dexter, nonché una citazione a Link; quindi fa sorridere questo cambio di rotta. Denota insicurezza narrativa. Ma la cosa assolutamente rotfl è che Jak parla solo quando la narrazione non può farne a meno. Altrimenti se ne sta zitto come nel prequel. MUAHAH! A questo punto potevate scritturare Jay e Silent Bob!»

«Ridi, ridi, intanto abbiamo un doppiaggio con i contromaroni...»

«Vero. La trama però è il solito riempitivo. Non c'è la minima traccia di passione nel raccontare una storia.»

«Ma che dici? Le hai viste le gag di Dexter?»

«Ma sì. Alcune sono buone. Altre meno. Ma si tratta di scenette butate nella mischia senza un disegno dietro. Sono dei semplici shorts di intrattenimento easy e a compartimenti stagni. Non conducono la storia da nessuna parte.»

«Okay. Ma ora per favore possiamo parlare della grafica?»

«Sapevo che era lì che volevi andare a parare. La grafica è ottima. E faccio a meno di parlare delle poche incertezze del motore grafico: non influiscono minimamente sulla esperienza.»

«Oh, finalmente un complimento!»

«Il design della città invece è quanto di più banale un architetto possa progettare.»

«D'oh!»

«Il quartiere di partenza è interessante per l'aspetto decadente, ma sembra che sia stato fatto un cut & paste di una casa per tutta l'area. Stessa cosa si può dire per l'area palafitticola. E non parliamo della zona di collegamento tra il quartiere di partenza e il porto: un tragitto tortuoso e noioso che fa gridare vendetta ogni volta che siamo costretti a percorrerlo. I livelli platform invece si lasciano apprezzare. Soprattutto l'antica foresta: bellissima. Il problema maggiore di questi stage è che devono umiliarsi ad un level design veramente povero di idee: con le solite pedane semoventi che collegano frammenti disuniti di geografia; con le solite grate che si infiammano ad intervalli regolari; con le solite piattaforme rotanti che alternano un lato percorribile ad un altro appunto. Se si esclude l'idea - geniale - dei cubi da smontare a colpi d'arma da fuoco per ricavarne un percorso, i livelli di **Jak II** sono quanto di più scontato mi sia capitato di incontrare. Un perenne *deja vu*. Mi viene quasi da rivalutare **Super Mario Sunshine**. Anche la sequenza visivamente più ispirata, sul collegamento sopraelevato verso il palazzo del Conte, in un certo senso delude...»

«Delude?! Hai notato la citazione a *Battle Angel Alita*?»

«Ho notato, ho notato. Ma non credi di aver sprecato un'occasione in quella sequenza? Voglio dire: hai a disposizione un percorso stretto e sospeso nel vuoto a centinaia di metri di altezza; hai un motore grafico che ti permette una profondità di visuale inaudita, con un'intera città perfettamente visibile. Mi vuoi quindi spiegare come mai non hai giocato sull'effetto vertigine, proponendo inquadrature dall'alto verso il basso? Non conosci **Jumpin' Flash**?»

«Scusa ma non ho l'abitudine di copiare le idee altrui.»

«Rotfl!»

«Eh eh, battutina!»

«Un'altra cosa che mi ha indisposto sono le sequenze in overboard. Intendiamoci, non sono brutte, e grindare per i livelli è pure divertente, ma la mia considerazione è questa: è mai possibile che l'inno-

vazione di un genere debba passare esclusivamente per l'introduzione di meccaniche di altri generi? Oggi abbiamo il grand-theft-platform-tony-hawk. Domani avremo il pro-evolution-platform-gran-turismo. Finiremo per giocare sempre allo stesso gioco?»

«È sbagliato attendersi l'innovazione da me. Io non sono un innovatore. Io sono un tecnico. La differenza che passa tra me e Miyamoto è la stessa che separa Yngwie Malmsteen da Jimmy Hendrix, o Joe Johnston da Steven Spielberg. L'innovazione devi cercarla in altri, io mi occupo di convergenza.»

«Allora posso portarti la mia automobile. **Jak II** non è un gioco convergente, è un gioco sbagliato. È la sublimazione del poligono, dello streaming, di un'estetica da MTV. Anzi, non è proprio un gioco: è il più grande atto di masturbazione in luogo pubblico mai condotto.»

«Senti, io ho un grande rispetto per **Ring**, ma non sono disposto ad accettare critiche così esagerate. **Jak II** non si merita una tale stroncatura. È un gioco ben fatto, vario, a tratti divertente, sufficientemente longevo. Okay, non sarà un capolavoro, ma è chiaro che non sei lucido nel giudicarlo. Sto avanzando un dubbio, un legittimo sospetto: tu non puoi giudicarmi perché ce l'hai con me. Sono mesi che mi perseguiti. Mi hai addirittura spedito a casa un topo morto...»

«Rubin, quante volte te lo devo ripetere, il topo morto non te l'ho mandato io. Leggi il mittente sul pacco. Se c'è scritto Nextgame significa che te lo ha mandato Nextgame...»

«Ehi ma come fai a sapere cos...»

«Basta non insistere. Dimmi piuttosto cosa dobbiamo aspettarci in futuro da te. Altri crossover? Un **Jak Team Racing**?»

«Non so cosa il futuro riserverà a Naughty Dog. È una questione di bicchieri. Un bicchiere non può essere mezzo pieno. Sarà sempre pie...»

«Rubin, santo cielo, basta con questa metafora dei bicchieri. Ti rendi conto che è la tua risposta per tutto?!»

NTSC (Non Tutti Sanno Che)



Jason Rubin, la mente dietro al cane rabbioso, ha la fissa per i bicchieri pieni a metà: una metafora che usa in ogni intervista per spiegare il complicato hardware di PS2. Ma forse tutta l'esistenza è riconducibile ad un bicchiere pieno a metà...

L'INGREDIENTE SEGRETO è l'AMORE

[Beyond Good & Evil]

di Sator of Wonder

.:schEda:.	
GENERE	Adventure
ETICHETTA	Ubi Soft
SVILUPPATORE	Ubi Soft
	Montpellier
SISTEMA	PS2, GC, PC, XBox
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL



Non sarà il frame rate più stabile dell'universo, ma i rallentamenti di BG&E risultano poco fastidiosi.



L'immagine è in formato 16:9, quindi chi ha un televisore 4:3 vedrà due gigantesche bande nere. L'effetto dà fastidio? Nella misura in cui può infastidire la visione di un DVD sul medesimo televisore. E il gioco vuole dare appunto l'impressione di un film interattivo. Per questo le icone dell'interfaccia a video compaiono solo quando è strettamente necessario, restituendo un'immagine pulita negli altri casi.



Il motore grafico di BG&E perde il confronto con Jak II. Ciononostante le ambientazioni del titolo Ubisoft hanno quel container di Amore in più che il titolo di Rubin si sogna...



«Pronto?»
«Michel Ancel, per favore.»
«È in riunione, chi parla?»

«Ring.»

«Ah, mi scusi! Vi metto subito in comunicazione...»

«Carissimo! Come va? Colgo l'occasione per ringraziarti di quella casa di brunello...»

«È il minimo che potevo fare dopo aver avuto l'onore di giocare a **Beyond Good & Evil**. A Rubín invece ho mandato un topo morto.»

«Il caro vecchio Jason Rubín. Usa sempre quella metafora del bicchiere mezzo pieno?»

«In continuazione. Pensa che ci ho appena parlato e mi ha anche detto che sei stupido.»

«Maledetto. E io che una volta gli ho pure offerto un mezzo bicchiere di birra...»

«Vuoi introdurre tu il gioco?»

«Molto volentieri. Siamo sul pianeta Hillys. La popolazione è sconvolta a causa della guerra contro i DomZ: creature mostruose venute dallo spazio che attaccano periodicamente il pianeta, catturandone gli abitanti. L'unico modo che questi hanno per proteggersi è di azionare per tempo gli scudi forniti dalla società Sirio. Certo, gli scudi vanno pagati, altrimenti vi sospendono il servizio. In aggiunta a ciò il governo ha creato un esercito di resistenza: le Squadre Alfa. Ma c'è qualcosa di poco convincente nell'atteggiamento di queste unità. Esse tendono ad arrivare troppo tardi sul luogo del rapimento.»

«La storia ha inizio durante uno di questi attacchi. Jade vive all'interno di un faro e, insieme a suo zio Pey'j - un maiale antropomorfo - si prende cura dei bambini ai quali la guerra ha sottratto i genitori. Ma Jade è anche una fotografa freelance che per sbarcare il lunario si occupa di catalogare gli animali del pianeta. Un lavoro che la porterà ad essere contattata dalla rete IRIS, un giornale clandestino che intende far luce sulla vera natura delle Squadre Alfa e sul conflitto in corso. Lo sai che l'idea della rete IRIS mi è venuta in mente pensando a **Ring**?»

«Onorato. La prima cosa che mi ha impressionato di **BG&E** è appunto la premessa narrativa, molto più riconducibile ad un RPG nipponico piuttosto che ad una avventu-

ra. In genere gli adventure hanno un plot semi-trasparente...»

«Volevo un mondo virtuale vivo, che avesse una sua storia anche al di là dei fatti che coinvolgono Jade e compagni. In questo modo posso far sì che il giocatore abbia la sensazione di aver influito sugli eventi. Ad esempio dopo che ha consegnato un articolo, Jade può incontrare per strada degli hillyani che fanno capannelli di protesta contro le Squadre Alfa. Certo, è tutto predefinito, ma l'effetto è soddisfacente.»

«Ci sono alcune tematiche interessanti inserite nella trama. Tipo la manipolazione delle informazioni...»

«Esatto. Ad esempio dopo il primo attacco dei DomZ, Pey'j viene intervistato dal giornalista al soldo delle Squadre Alfa e molto polemicamente commenta: "Be' non si può dire che voi delle Squadre Alfa siete arrivati in un lampo". Qualche tempo dopo alla radio si sente il report della vicenda e la dichiarazione di Pey'j diventa: "Si può dire che voi delle squadre Alfa siete arrivati in un lampo".»

«La manipolazione dei media è la tematica cardine di **Beyond Good & Evil**. Per questo Jade non deve banalmente sconfiggere i cattivi. Deve invece condurre un'inchiesta volta a smascherare i loro piani agli occhi della popolazione, resa ebete dalla propaganda mandata in onda senza interruzioni da schermi giganti collocati ovunque.»

«Un'altra cosa che mi ha colpito è l'amore per la narrazione che si distingue chiaramente in ogni byte di **BG&E**. Da tempo mi ero rassegnato a personaggi dei videogiochi dalla caratterizzazione assolutamente amatoriale; che parlano parlano e non dicono nulla, con sentimenti artificiali, innaturali. **BG&E** al riguardo è una ventata d'aria fresca...»

«Sì, la caratterizzazione dei personaggi è stato un aspetto molto curato durante lo sviluppo. Non volevo il solito gioco con i soliti personaggi ricalcati dai cliché dei manga, o peggio ancora figli della bassa cultura occidentale. Jade ad esempio è senz'altro una bella ragazza, ma è una bellezza normale. Non è figa. Si può dire "figa" su **Ring**?»

«Sì deve. In caso aggiungo una nota esplicativa. Tra l'altro Jade ha subito un cambio di caratterizzazio-

ne grafica praticamente a progetto ultimato.»

«Sono stato io stesso ad eseguirlo, durante un weekend. Quando i ragazzi sono tornati al lavoro mi hanno urlato "che cos'hai combinato?!". Il fatto è che la caratterizzazione precedente non andava bene. Jade è una fotoreporter, una ragazza conosciuta da tutti che sa il fatto suo, e invece sembrava la classica ragazzina fresca di diploma. Non andava bene.»

«Pey'j e Doppia H sono tra i migliori comprimari che un videogioco abbia mai avuto. Soprattutto il maiale è un personaggio sorprendentemente VERO. Prendiamo ad esempio la sequenza successiva alla sconfitta del primo boss. Il modo in cui Jade e Pey'j si abbracciano dice moltissimo sull'affetto che lega questi due personaggi, ma anche che non si tratta di due banali eroi da videogame: sono persone normali che affrontano un grande pericolo, e lo fanno sopprimendo un'inevitabile paura di morire o di perdere una persona cara. A supporto di ciò è assolutamente azzeccata la preoccupazione che in seguito dimostrerà lo Zio Maiale, il quale non vorrebbe spingersi oltre nell'avventura. E non perché sia pavido, quanto per il fatto che ha delle precise responsabilità verso i bambini del faro. Chi si occuperà di loro se lui dovesse venire a mancare?»

«Pey'j è il cardine della narrazione. Ho espressamente voluto che il giocatore gli si affezionasse, in modo da fargli avere un preciso obiettivo da seguire. Qualcosa di tangibile, e non di astratto come un: "vai e salva il mondo".»

«La cosa assolutamente stupefacente è che per rendere queste caratterizzazioni non sono state necessarie le migliaia di caratteri di un gioco Square. Sono bastati gli sguardi, i gesti che lasciano intuire un sentimento e poche azzeccate battute. **BG&E** tiene in grande considerazione la sensibilità e l'intelligenza del giocatore. È una cosa rara.»

«Il finale ti è piaciuto?»

«Molto belli i titoli di coda, ispirati a quelli di *Lilo & Stitch*. Invece a causa della scena post-titoli tengo un fucile carico sotto il letto, in previsione del sequel.»

«Eh eh, scherzi vero?»

«No. Ma finora abbiamo parlato solo di narrazione, e **BG&E** fortunatamente è anche un bel videogioco. Personalmente ho fatto fatica a cogliere un elemento di gameplay dominante: l'esplorazione, il combattimento, lo stealth game, le corse, i puzzle, tutto è dosato con equilibrio. L'aspetto positivo è che non ci si annoia a ripetere troppe

Jade



Bella senza essere volgare, Jade (a destra) è un incrocio tra la x-woman Jubilee (a sinistra) e l'attrice Claire Forlani (al centro).

Pey'j



Il trionfatore dei prossimi **Ring Awards**. Imparerete a voler bene a questo Zio Maiale esperto meccanico, dagli stivali-jet alimentati a scoregge e che nasconde più di un segreto. Io gli voglio bene.

Abilità: scassinatore.

Arma segreta: la culata.

Doppia H



Doppia H è un cadetto, ma è anche un segreto membro della rete IRIS. La sua natura di militare gli fa pronunciare continuamente brani del *Carson & Peters*: il manuale del cadetto perfetto.

Abilità: può sfondare le grate.

Arma segreta: la carica.

volte le stesse azioni. Quello negativo è che ad alcuni reparti avrebbe giovato un po' di approfondimento. Soprattutto i combattimenti.»

«Posso essere d'accordo, ma non è stata una questione di deadline. Quello che mi premeva di implementare l'ho implementato. I punti distintivi dei combattimenti sono due. Il primo è il sistema di lock-on: Jade si rivolge automaticamente verso il nemico più vicino, ma non si tratta di un targetting vincolante. È possibile infatti menar fendenti in ogni direzione campionata dallo stick. In questo modo i nemici non aspettano pazientemente il loro turno per venire massacrati, ma tendono a circondare la reporter, che quindi deve rispondere ad attacchi che provengono da più direzioni.»

«Il secondo elemento distintivo è la presenza di un personaggio-spalla gestito dalla CPU che accompagna Jade per i dungeon. Nessuna Yorda da tenere per mano: Pey'j e Doppia H sono tipi in gamba e possono aiutare Jade con gli enigmi nonché buttarsi nella mischia dei combattimenti. Tramite il tasto

triangolo il giocatore può far eseguire loro un attacco speciale. Un'azione sincronizzata tra Jade e la spalla è fondamentale per venire a capo di alcuni scontri.»

«Ecco, forse la sensazione di iposfruttamento è data dal paragone con **Zelda**: Link nel corso del gioco ottiene un sacco di gadget che modificano il suo stile di combattimento. Jade ne ottiene molti meno. Ora, non è scritto da nessuna parte che ogni gioco debba assomigliare a **Zelda**, anzi, un plauso a **BG&E** che ha scelto di seguire una sua personale via, ma una cosa che non mi convince c'è. Il sistema ha una certa componente strategica: è possibile scegliere in qualsiasi momento a chi assegnare le espansioni di energia ed è possibile rifocillare il compagno in debito di cuori; ma alla fine non si tratta di un'operazione granché utile, proprio perché il combattimento si prende una ridotta percentuale del gioco.»

«Degli enigmi che mi dici?»

«Mi sono piaciuti molto. Direi che ci sono due tipi di enigmi: quelli classici, con i vari cubi da spostare,

lenti da posizionare, codici da trovare, e poi ci sono quelli dovuti allo stealth gaming. I primi direi che variano dal sufficiente al buono, con qualche punta di eccellenza. Le casse da spostare in fondo non sono molte e si tende a privilegiare puzzle meno scontati. Per quanto riguarda lo stealth gaming direi che il risultato è ottimo. Ho classificato l'agire stealth tra i puzzle perché in fondo hanno la stessa dinamica: si osserva la scena e si trova la soluzione. Al riguardo **BG&E** ha alcune buone frecce da sparare. Innanzitutto i controlli sono molto precisi, poi le guardie quando scoprono Jade si comportano in modo abbastanza verosimile (nessun countdown kojimiano, le sentinelle che individuano Jade fanno scattare l'allarme e cominciano ad attaccarla anche lanciando granate. Jade deve quindi nascondersi, ma le guardie che non la vedono più non si danno per vinte e lanciano una mina che, esplodendo, irradia la zona con fasci di laser letali al contatto. Trovare un buon nacondiglio è quindi imperativo per la reporter), inoltre il gioco presenta alcune originali trovate di game design: buone anche per un ipotetico nuovo **Metal Gear**.»

«Le sessioni consistenti ti sono piaciute?»

«Le gare non molto. Troppo facili, ma stupende le musiche a corredo. Gli inseguimenti invece sono divertenti, così come le fughe a piedi di Jade, tanto che ne avrei volute ancora. Tra l'altro ho molto apprezzato la citazione da *Matrix* durante una di esse: la scena iniziale in cui Trinity scappa sui tetti. Ed è molto bello come finisce nel gioco: un altro grande esempio di story-telling.»

«È la scena madre di Doppia H.»

«Menzione doverosa per la sequenza à la **Starfox** verso la fine. Altri, per il solo fatto di averla progettata, l'avrebbero allungata a dismisura. Annacquandola. Voi invece ve la sbrigate in pochi minuti, evitando di annoiare con meccanismi che troppo reiterate. Ed è un po' questa la caratteristica principale di **Beyond Good & Evil**: non ci sono ripetizioni né momenti morti.»

«Abbiamo preso come riferimento **Zelda** e abbiamo riflettuto sul fatto che molte sidequest non è che fossero poi così essenziali: alcune erano troppo ripetitive, altre inutilmente lunghe, quindi le abbiamo tolte. Ne è venuto fuori **BG&E**.»

«Io l'ho finito al 100% in poco più di dodici ore e devo dire che non ricordo un momento superfluo. Ogni animale da fotografare è un mini-puzzle degno di essere risolto,

e lo stesso vale per le perle da trovare.»

«Ah già, le perle! Non lo abbiamo ancora detto ma le perle sono l'unica moneta accettata dal garage Mammago, il luogo ove potenziare il mezzo di trasporto.»

«Troppo rotfl i proprietari del garage: rinoceronti giamaicani, ma come ti vengono a mente? ^_^»

«Perché, di Francis che mi dici?»

«Che l'ho umiliato al mini-game. Così impara a mandarmi le e-mail di sfida! E visto che ci sono esigo la colonna sonora di **BG&E**: assolutamente eccellente. Soprattutto i due temi principali e la canzone del Bar Akuda... PROPAGANDA!»

«Bene, bene, bene. Direi che abbiamo discusso di tutto. La bottom line è che **BG&E** è il Best Game Ever, no?»

«Fermo lì Montpellier. Okay l'entusiasmo, buono il vitello, belle le sonorità... intense, ma **BG&E** presenta dei problemi su cui non sono disposto a sorvolare.»

«Scusa ma devo proprio scap...»

«Il problema principale è la scarsa estensione del mondo esplorabile. Già l'impressione è di trovarsi sull'isola di *Truman Show*, se poi aggiungi che in alcuni punti non ci puoi andare nemmeno quando trovi l'astronave...»

«Okay, il mondo non sarà vastissimo, ma al suo interno c'è tutto. È solo un po' più concentrato.»

«Ed è un errore. Ti faccio un esempio: mi sono emozionato molto quando, navigando con l'hovercraft, ho visto comparire la coda di una balena. L'ho seguita aspettando che affiorasse per farle una fotografia ed è stato uno di quei momenti da ricordare. Sembrava veramente di essere un esploratore dei mari. Poi però faccio mente locale su dove mi trovo e realizzo di essere tipo a mezzo chilometro dal faro. Da casa mia!»

«Un altro aspetto fastidioso è che il gioco non comunica esplicitamente al giocatore il punto di non ritorno: la sequenza che lo condurrà verso il gran finale. E questo è sbagliato, perché così facendo puoi far perdere al giocatore alcune sidequest che fino a quel momento aveva deciso di rimandare. Io me ne sono accorto perché ormai sono un po' smaliziato in questo senso. Ma non tutti possono arrivarci.»

«Più genericamente di può contestare a **BG&E** di non avere la struttura inattaccabile di un gioco Nintendo. C'è un che di solido nei vari **Zelda**: puoi maltrattarli quanto vuoi e loro non faranno una piega. È molto difficile descriverlo con esempi, si tratta più di una sensazione "a pelle", ma è molto nitida. Comunque la verità dei fatti è che

Beyond Good & Evil è uno dei migliori giochi à la **Zelda** realizzati fuori dal Giappone. Molti meriti li ha già adesso, altri ne verranno con i prossimi capitoli. Se fossi in Nintendo vi comprerei in blocco. E te lo dico come complimento.»

«Merci.»

«E cerca di non mangiare troppi ranocchi...»

Nota

Alcune delle dichiarazioni di Ancel che avete appena letto sono autentiche. Proverranno da interviste rilasciate in questi giorni su Internet. A voi decidere dove finisce la finzione e dove inizia eccetera...

[Ring è] Donna Moderna

«È alta, con forme aggraziate e occhi dolci che non penseresti amino i pixel. Studia lingue orientali, a Venezia. "I videogiochi? Colpa di mio fratello", sorride timida "è più grande di me di 6 anni e da adolescente era andato in fissa per fumetti, cartoni e videogiochi. Io ci giocavo, ai giochi, ma più per noia che per interesse. E poi mio fratello era contento di avere qualcuno che le prendesse a **Street Fighter**. No, oggi non gioco più tanto. A Natale mio fratello mi ha regalato quella scatoletta viola... non è la PlayStation è quell'altra... non ricordo. Ho giocato poco a **Mario**, mi ricordo che ce n'era uno uguale anche dieci anni fa. Adesso gioco poco, preferisco i giamaicani. Due per volta, se possibile.»

Nemesis Divina, dipingendo la sorella di uno dei redattori di **Ring**.



[Ring è] Uomo Moderno

«Sembri uscito da una lavatrice e passato attraverso un enorme phon che eiettava atomi di cocaina sospesi nell'ozono.»

Emalord, a proposito della foto di un anonimo Ringhico che sta girando un film su **Metal Gear Solid**.

INNO al CIELO CHE MUORE

[Castlevania: Lament of Innocence]

di Nemesis Divina

..scHEda:

gENERE	Platform-RPG
eTICHETTA	Konami
sVILUPPATORE	Konami TYO
sISTEMA	PS2
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	USA



Molto evocativa la sala dei Save Point che, come da tradizione, permette il ripristino totale dell'energia. La maggior parte delle ali del Castello offre splendide cartoline dall'Inferno con un particolare gusto iconoclastico, dove immagini sacrali sono associate a scenari decrepiti, fatiscenti e abbandonati. Gli scenari offrono un'interazione pressoché nulla, fatta esclusione degli elementi mobili funzionali a semplici enigmi.



Gli scontri con i boss non si rivelano molto ostici. Le uniche complicazioni insorgono a causa di una regia deficitaria, che spesso gioca dalla parte dell'avversario. Tutt'al più è sufficiente una riserva di pozioni rigeneratrici a trarci d'impiccio. I colpi combinati e l'uso mirato degli item d'attacco rendono il nostro peregrinare per il Castello una mera formalità, in attesa di scontri più interessanti, sbloccabili dopo intense ricerche ma non indispensabili per terminare l'avventura.

I figli della notte



Konami è amante del passato, specie del proprio. Più prolifica fra le serie della casa di Tokyo, **Castlevania**

ha generato una stirpe apparentemente inarrestabile, capace di calcare ogni sistema di gioco, casalingo e portatile.

Dopo l'insostenibile uscita tridimensionale su N64, Konami aveva optato per un gradito ritorno alla tradizione su portatile Nintendo, prima con il buon **Circle of Moon** (fortemente debilitato dall'ermetico schermo del primo GBA), poi con **Harmony of Dissonance**, vero e proprio omaggio al capitolo PSone, cui è seguito a ruota quell'**Aria of Sorrow** che, in pretesti futuribili, ha ricercato una rilettura della saga.

Purtroppo, dopo l'apice raggiunto con l'immenso **Castlevania: Symphony of the Night**, la verve creativa dei designer di Konami si è sopita, forse annebbiata da un nuovo modo di fare ma soprattutto 'chiedere' videogiochi. Lontano dalla filosofia bidimensionale, il pubblico vuole il treddi. E gli sia dunque dato, purché paghi. Non che sia un male; in verità molti attendevano una ferma risposta di Konami alla sfida tridimensionale, una risposta che avrebbe dovuto coniugare immediatezza e precisione del 2D con il fascino evocativo di ambienti a tre dimensioni. E da questo punto di vista è subito un buon vedere.

Il Castello mostra i propri interni con orgoglio, ostentando superfici levigate, di rado offese da scalette o sfarfallii. Aule magne si aprono al nostro accesso, arazzi splendidamente texturati rivestono le pareti, un cumulo di detriti giace silenzioso in un angolo mentre un'abside espone vetrate colorate e raggi di luce filtrano dalle finestre nei corridoi. Più in generale, le sale sono tutte realizzate con grande cura. Chiaro, non si è resuscitato nessun Gaudì per questo **Castlevania**, per cui dal punto di vista architettonico **Devil May Cry** resta ancora su un altro piano.

Tale risposta visiva si mantiene grossomodo inalterata nei personaggi: buona varietà di animazioni e una generosa distribuzione di poligoni, benché l'arte pittorica di Ayami Kojima venga mortificata dalla traduzione illustrazione>video.

Bocca imbronciata per il soundtrack, curato dalla stessa autrice di **SOTN** ma che, pur ricalcandone motivi e strutture al limite del citazionismo, non riesce a bissare il monumentale lavoro compiuto su PSone, dove intrecci barocchi si mischiavano a staffilate di chitarra elettrica e doppia cassa.

Gli oceani del tempo

Eppure il tempo è trascorso dalla perfetta esecuzione della Sinfonia della Notte, e gli strumenti appaiono scordati in un'armonia a tratti dissonante. Dove la precisione dei comandi si traduce in immediatezza nel gioco 2D, questo **Lament of Innocence** pecca nel più classico dei modi, offrendo una telecamera che sovente s'impensierisce nei fatti propri, curandosi sì del giocatore ma non inquadrando l'avversario, magari un boss che carica un colpo letale.

Ma sono problematiche endemiche del tridimensionale, peggiorate dall'impossibilità di ridirezionare la camera manualmente o entrare in visuale soggettiva. Il risultato è una visione spesso incompleta dell'area di gioco, della quale non si può mai conoscere la globale conformazione.

Per il resto, questo **Castlevania** offre né più né meno quello che da un **Castlevania** ci si aspetta, con il privilegio di assistere alla nascita della stirpe di Cacciatori di Vampiri in cognome Belmont. Tornano dunque i cuori che regolano la riserva di armi di supporto e gli MP che sottendono la durata delle magie, legate alle reliquie rintracciabili nel castello. Novità gradita, ma più che altro variante sul tema, è la presenza di globi colorati (rilasciati dai boss) che possono essere combinati con gli item di supporto per offrire differenti poteri d'attacco (con differente spesa di cuori).

Dove il beneamato Alucard di **Castlevania:SOTN** eseguiva magie tramite combinazioni alla **Street Fighter**, il Leon di **Castlevania: Lament of Innocence** si avvicina di più ad un Sigfried di **Soul Calibur**, capace com'è di inanellare combinazioni di frusta tese ad una maggiorazione del danno inflitto. Le tecniche combinate si rendono disponibili semplicemente avanzando nell'avventura e si esprimono tramite pressione sequenziale dei tasti

di attacco, debole e forte, dando mostra di acrobazie gradevoli ma lontane dal succitato clamore dan-tesco.

La progressione di gioco prevede l'eliminazione, in ordine libero, dei cinque boss troneggianti su altrettante aree, zeppe di nemici e segreti ben celati. L'attraversamento dei dungeon è poco lesivo della nostra barra di energia e la generosa distribuzione di save point facilita ulteriormente le cose; l'unico problema può insorgere qualora si tralascino artefatti quasi indispensabili durante il confronto finale, al quale si può giungere però senza aver coperto una grossa percentuale di gioco, quindi con un personaggio eccessivamente debole. Tuttavia, laddove i boss supplementari sanno dare del filo da torcere, quelli ordinari non costituiscono sfide concrete.

Come da tradizione, lo spirito collezionistico è istigato dal raggiungimento del fatidico 100%. Svariate reliquie da recuperare offrono molteplici poteri aggiuntivi, la lista completa delle azioni eseguibili da Leon e l'abbattimento di tutti i boss del gioco. E ancora, il completamento dell'avventura offre un salvataggio a fine titoli di coda dal quale ripartire con un livello di difficoltà maggiorato e un nuovo personaggio giocabile (le cui abilità differiscono significativamente da quelle di Leon).



Il sangue e' la vita

Lungi dall'essere un prodotto mediocre, **Lament of Innocence** semplicemente non rappresenta per PS2 ciò che **SOTN** fu per PSOne. Il titolo 32bit riportava in auge un giocare a due dimensioni che in virtù della molteplicità di segreti, abilità e item implementati si spalancava a svariate letture ludiche. Questo capitolo di nuova generazione ci prova, ad essere come il progenitore. Ma il sangue s'è imbastardito e un prodotto di grande richiamo finisce con il collocarsi assieme ad altre glorie del tempo trascorso offuscatesi come pugili a fine carriera: vicino a **Rygar**, accan-

to a **Shinobi, Contra**, in attesa di **Altered Beast** e di chissà chi altro.

Eppure, questo **Castlevania** non mancherà di galvanizzare l'appassionato della saga, con un'offerta tecnica eccellente ed un sistema di gioco tanto scontato quanto additivo. Nulla per cui mobilitare l'acquisto di una console, ma comun-

que un ottimo passatempo in sapore gotico per chi non ha larga disponibilità di titoli o per quanti desiderino, ancora una volta, calcare i gradini verso la sala più alta del Castello, dove un Vampiro siede annoiato, in attesa di un nuovo sfidante...

STOP'N'GO: Bin Laden davanti al Giudizio Divino

BL: "Dio Misericordioso, uccisi in copiosa misura sionisti ebrei e pacioccosi americani"

ALLAH: "questa è veramente Cosa Buona e Giusta"

BL: "cacciai le forze occidentali dal medio oriente tramite il martirio di numerosi credenti creaturi, che dovrebbero essere stati spediti a Te per direttissima"

ALLAH: "anche questa è veramente Cosa Buona e Giusta"

BL: "merito la beatificazione, Dio Misericordioso? Merito un harem celeste? Dopo vent'anni passati in una grotta pakistana con il villosio e irsuto Al-Zawahiri, posso vedere anch'io un pò di figa?"

ALLAH: "così non sarò, barbuto bipede"

BL: "ah...no?"

ALLAH: "no, perchè non ho ancora capito per quale cazzo di ragione Solidus e Raiden si ritrovano improvvisamente a Federal Hall senza prima passare per il porto di NY. Ho contattato il rappresentante arabo della Konami Japan, e mi ha spiegato che la colpa è tua."

BL: "Solidus e chi?!"

ALLAH: "sotomaiò! Ti ho beccato: non hai studiato bene i testi sacri. Sprofonda nell'Eterno Abbruttimento e raggrinzisci nel Perpetuo Scorporamento. A te l'eterna Bannazione dalle celesti lande. Torna da Al-Zawahiri, e assaggiane il turgido cotechino per i secoli dei secoli. Ho detto"

BL: "nooooooooo...." precipitando verso una grotta pakistana...

[Ring è] Stylish!

«In un VG nessuno fa niente per niente. Sforzarsi di fare una mossa è sempre indirizzato a devastare più nemici, fare più punti, trovare un'arma segreta... Ma poi succede che qualcuno faccia qualcosa perché è bello, per farla e basta. In **Devil May Cry** non c'è realmente bisogno di uccidere marionette facendole volare in aria, però lo si fa. È una devianza significativa da una legge ferrea dei giochi tout court, è come se a Monopoli ci si sforzasse non solo di vincere, ma di farlo con stile. È la stessa cosa, solo che a Monopoli non si può, nei videogiochi sì.»

«Non so. Così facendo il videogioco smette di rispecchiare la vita. Nella vita si può (si deve) essere stylish. Ma non è una stailiscitudine fine a se stessa. Io quando mi comporto stailisc fondamentalmente è perché ho voglia di fare sesso. Cioè, se sono al bancone di un bar e prendo una birra, allora mi gonfia il petto e allestisco un'espressione da animalo mediterraneo con un retrogusto intellettuale e una scorza di sensibilità che, oh, piace. Se invece sono davanti al frigorifero di casa mia a mi va di farmi una birra, al massimo mi gratto i coglioni soffocando un gorgoglio di pancia.»

Botta e risposta tra **Paolo Jumpman Ruffino** e **Sator Arepo**, in un simposio elettronico a tema stylish gaming.

LE MILLE LUCI DI LAS VEGAS

[Viewtiful Joe]

di Viewtiful Cryu

.:sCHEda:.	
GENERE	Luci, camera, azione!
eTICHETTA	Capcom
sVILUPPATORE	Team Viewtiful
sISTEMA	GameCube
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL



Sopra, la modalità Mach Speed; sotto, la modalità Mac Donald's...



Mandare a vuoto un attacco nemico è il miglior modo per iniziare una combo. Un'icona a forma di teschio indica la destinazione di ogni mossa avversaria, consentendo a **Giovanni Sguscivolo** di accucciarsi o saltare in scioltezza l'affondo del suo antagonista. Anzi, il "ridicolo affondo", come precisa un tutorial splendidamente tradotto in italiano. Fa piacere constatare il crescente interesse di Capcom per gli adattamenti europei dei suoi prodotti.



Ohibò, chi è quel peperino color peperone che scorrazza per il mio TV? Sembra Gigi la Trottola positivo all'anti-doping.

Sembra una Micro Machine del Neo di *Matrix*. Sembra Ultraman tramutato in Pokémon. Come avete detto che si chiama? **View-ti-ful Joe?!?**

Bando agli incomprensibili anglicismi. Così come in Capcom si sentono in diritto di coniare un neologismo forzoso come *viewtiful* - fusione di *view* e *beautiful* - noi ci sentiamo in dovere di offrirne ai nostri lettori (più d') una degna traduzione. Perché nel Bel Paese **Viewtiful Joe** è **Giovannino Spettaviglioso**. E lo sarà anche una volta uscito dal formaggio.

Giovannino Stuplendido è la massima espressione della ricerca stilistica applicata al videogioco, a partire dal tratto fumettistico che delinea i personaggi fino a una modellazione degli ambienti ispirata ai libri tridimensionali per bambini. Il tutto coadiuvato dall'onni-presente cel-shading. La combinazione ricrea con straordinaria efficacia un'iconografia da *comic*, impiegata paradossalmente all'interno di quello che Capcom ci spaccia per un gioco dentro un film. Un film che risucchia gli spettatori. E l'inventiva si spreca...

Al di là di una trama minimalista e autoironica, l'ultima opera del maestro Hideki Kamiya (regista del primo **Devil May Cry**) sprizza classe e gusto da ogni dove. L'ostentata eleganza delle animazioni. L'uso estroverso di una ricca tavolozza di colori. Le convulsioni morbide della telecamera virtuale. L'effetto di *noise* che simula la proiezione di un film d'epoca ogniqualvolta **X-Giovanni** esaurisce la barra dei superpoteri. Tutto reca l'impronta di una matura coscienza stilistica di interpretazione dell'immagine.

E il popolo del videogioco, strabbiato, ringrazia.

Il regista è protagonista

Giovanni Superlartistico è dunque l'ultimo, e forse il più compiuto testimone della dignità stilistica del videogioco. La proposta di un sistema di combattimento fondato sull'estetica ne è la prova più lampante. L'efficacia è distribuita alle tecniche in modo da riversarsi col

Luci, camera, (frustr)azione!



Giovanni Difficilostico dispone subito di due livelli di difficoltà: 'bambini' (*kids*) e 'adulti' (*adults*). Le diciture ingannano. Si è portati a credere che il livello 'bambini' sia stato concepito su misura del pubblico più giovane. In realtà è il livello con cui tutti dovrebbero cimentarsi inizialmente. Già così **Giovanni Improbastardo** allestisce una sfida impegnativa, certamente alla portata di chiunque si innamori del suo gameplay, ma comunque superiore alla media dei giochi prodotti oggi-giorno.

Il livello 'adulti' è invece un autentico girone dantesco. Non solo per l'easy gamer, ma anche, e soprattutto, per chi è avvezzo agli slalom tra i milioni di proiettili di **Ikaruga**. L'autostima dell'hardcore gamer subisce un duro contraccolpo quando questi, per avvenuta resa dopo svariate ore di gioco, si vede costretto a ricominciare la partita a livello 'bambini'.

Ma aspetta che finisca il gioco una prima volta, che poi ringoliamo i conti...

contagocce nelle mosse più banali, scrosciando invece copiosa nel repertorio strappacapelli in forze a **Giovanni Mirabilleso**. Ma non è solo una questione di efficacia. La messa in scena di monumentali coreografie marziali viene ricompensata in 'Spettavigliosi' (*Viewtifuls*): punti estetica spendibili per ampliare il parco mosse, acquistare armi e accrescere la propria resistenza.

Parco mosse, per l'appunto: ormai è noto al mondo, il nostro eroe dispone di tre poteri registici dai sorprendenti risvolti ludici.

Slow rallenta l'azione, attivando un bullet-time entro il quale viene

enfattizzata non solo la resa visiva degli attacchi inferti, ma anche la loro efficacia.

Mach Speed accelera l'azione consentendo attacchi combinati a velocità supersonica. Questi, oltre a sfondare la guardia dell'avversario, infiammano (letteralmente) **Giovanni Piropazzesco**, che novello Re Mida del barbecue arrostitisce qualsiasi cosa subisca i suoi colpi.

Infine, come nel cinema il *close-up* è impiegato per fotografare l'espressione di smarrimento di un personaggio, il potere *Zoom* avvicina pericolosamente l'obiettivo alla scena (e chi li vede più gli avversari più in là di un palmo?) mandando in confusione i nemici, ora facile preda di **Giovanni Ingranditoré**.

Stupore. Oltre il metacinema, oltre il metavideogioco: **MetaGiovanni** ragiona sui ferri del mestiere di regista per riconvertirli in strumento ricreativo all'interno di un altro medium. Perché **Giovanni Golosommelier** ha fatto colazione a fumetti, ha pasteggiato a cinema e cenato a **Devil May Cry**. Il risultato è un'ardita fusione dell'iconografia *comic* USA, di situazioni da trash movie orientale, e di influenze Wachowski assimilate in un sostrato di eccellente game design di scuola giapponese. Un pastiche da leccarsi i baffi.

A Viewtiful Mind

La turbolenta anima picchiaduro di **Giovanni Imbattemibile** si ritaglia spazi di defatigante riflessione all'interno di una spumeggiante componente puzzle. La risoluzione degli enigmi si basa sull'impiego dei soliti *Slow*, *Zoom* e *Mach Speed*. Ciò che sorprende sono i criteri di applicazione dei medesimi. Le deduzioni richieste viaggiano sui binari della logica. Ma la logica è un binario morto che conduce al baratro del nonsense. Ed è qui, svariati metri oltre la logica impotente, nel regno surreale dell'impossibile, che i nodi dei puzzle di **Giovanni Enigminuzioso** si sciogliono.

Slow, ad esempio, non comporta solo la fruizione al rallenty della corrente sezione di gioco, bensì un effettivo rallentamento (al di là dell'effetto registico) delle pale rotanti che sostengono le piattaforme sospese, che quindi si abbassano di quota fino a raccogliere **Giovanni Sagacervellone**. Di esempi se ne potrebbero fare a decine. Ve li risparmio a scanso di spoiler.

La vena irrazionale emancipa i puzzle dalla banalità imperante nell'enigmistica videoludica contemporanea. Inizialmente, però, la lateralità di pensiero che soggiace



Le cover americana ed europea scimmiettano apertamente la locandina del film *Dragon*, cinebiografia del leggendario Bruce Lee. La copertina europea è disponibile in due varianti, fucsia o arancio. La redazione di **Ring** propende all'unanimità per il fucsia anni '60: glamour, anticonformista, e magnificamente intonato al rosa confetto di cui per l'occasione è stato riverniciato il logo Capcom.

agli enigmi può irritare il giocatore, piantato com'è a metà stage a sbattere la testa contro un problema apparentemente insolubile. E il ritmo di gioco piange. È in questi frangenti che **Giovannino Singhiozzoppo** reclama una maggiore fluidità di svolgimento.

Prolungate fasi di pirotecnica bologna marziale sono interrotte murediberlinamente da sessioni di pitagorico puzzle solving. E se nei periodi di mischia **Gino Hollywoodivo** gradirebbe qualche virgola in più, mentre si scervella (im)paziente amerebbe avere per le mani qualcuno da schiaffeggiare.

Proprio un'anima turbolenta, questo **Giovanni Sensazionatòmico**. A volte un po' troppo turbo. A volte un po' troppo lenta.

Giovanni Impeccapolvero?

Ma che gioco è in fin dei conti questo **Giovanni Origeniale**?

Un picchiaduro 2D a scorrimento con soffritto di platform, una spolverata di enigmi, e un pizzico di shoot' em up.

È qui che occorre indagare circa i limiti e i sommi pregi del gioco. I picchiaduro a scorrimento sono un genere estinto, soppiantato dai picchiaduro a incontri e dagli action adventure (lo stesso **DMC**, i due **Onimusha**, **Shinobi**, **O.T.O.GI**, ecc.). Il cancro di cui è perito è da ricercarsi nella ripetitività e caoticità dell'azione, in un fattore deambulazione troppo pilotato per trasmettere un gratificante feeling esplorativo, e in una profondità di gioco non proprio a livello Marianne. Accollandosi il compito di resuscitarlo, **Giovanni Redivivace** è riuscito ad emanciparsi dai vizi congeniti del genere?

Procediamo con ordine.

La gamma di mosse disponibili non è immensa, ma in combinazione ai tre poteri registici spalanca un

ampio ventaglio di situazioni di combattimento, prestandosi inoltre all'elaborazione di personalissime chain. Solo in avvio si riceve l'impressione di un repertorio disordinato, come conseguenza del fatto che la semplice pressione alternata di calcio e pugno si traduce in una combo potenzialmente infinita. Il segreto sta nel capire quando avviarla e quando interromperla. Sempre sul fronte varietà, i sette livelli di gioco riciclano a oltranza le medesime tipologie di avversari, pur riassortendoli nelle formazioni e riconsiderandone i comportamenti. Non giova alla causa il vecchio trucco di riproporre a fine avventura tutti i boss incontrati sino a quel punto.

Il level design, da parte sua, esalta la componente puzzle e condiziona palpabilmente l'azione, ora imbottigliando **Giovanni Strettan-gusto** all'interno di claustrofobici cunicoli, ora ambientando un duello in una struttura piattaforma a la Casa di Barbie, come a suggerire manovre evasive lungo l'asse verticale.

Infine, il fatto che **Giò Show** costringa il giocatore ad una condotta marziale coreografica, induce a una riflessione. Il rischio è che il famigerato 'stylish', riversato su schermo in dosi così massicce, smarrisca parte del fascino di cui godeva quando era la ciliegina sulla torta di un solido sistema di gioco: la *Fatality* di **Mortal Kombat**, il testacoda con cui suggellare un arrivo in solitario a un traguardo di **GT3**, la sforbiata di **Winning Eleven** che riesce una volta su un milione. Ma qui lo 'stylish' non è ingaggiato a casaccio, con il semplice proposito di bombardare lo sensibilità estetica del giocatore. Penetrata l'essenza del raffinatissimo game design di **Giovanni Stiluminoso**, si coglie una precisa funzione per ciascuna dei numeri disponibili. È proprio la continua elucubrazione della se-

quenza d'attacco più opportuna ad esorcizzare ogni rischio di appiattimento dell'esperienza emotiva. Rischio che effettivamente dapprincipio si percepisce.

In definitiva, **Giovanni Epico-raggiato** rischia. Rischia tanto sbagliando pochissimo, ed è giusto rendergliene merito, perché mentre conferisce inedita spettacolarità a ciascuna delle componenti di gameplay che reinterpreta, le sublima in un'unica overdose di effetti speciali, che sulle prime stordisce, ma sulla distanza rapisce. Come una lunga notte tra le mille luci di Las Vegas.

Promozione col panzone



Per promuovere il gioco in Giappone, Capcom ha organizzato degli incontri di wrestling con un improbabile **Giovanni Lottattore** in carne e ossa. Più carne che ossa, a dire il vero. Dalle immagini consultabili nel sito ufficiale giapponese (www.capcom.co.jp/vj/pro.html) straborda un rubicondo signore sovrappeso agghindato come il più patetico dei cosplayer. Al di là del discutibile carisma del ciccone, un dubbio ci assilla: costui non incontrerà la minima difficoltà ad attivare lo Slow, ma come pensa di potersi muovere a Mach Speed?



:COMMENTO EXTRA:

WHAT a VIEWTIFUL WORLD

[Viewtiful Joe]

di Emalord

Sono passati decenni da quando ho videogiocato la prima volta. E la sindrome da giocatore stanco ed annoiato è di fatto parte integrante della mia vita attuale. Non è vero che i bei giochi sono spariti dalla faccia della terra, tutt'altro, ma l'emozione che mi provocavano in passato è sempre più un vago ricordo, e la noia è una scimmia quasi perennemente sulla mia spalla.

Compro l'ultima novità per Xbox [**Top Spin**] e scopro che è un ottimo prodotto, ma non mi dà nessuna sensazione che non abbia già provato con **Virtua Tennis** per Dreamcast. Acquisto il plurisannato **ZOE2** e sbadiglio dopo due ore scarse di gioco, nonostante riconosca l'estrema bontà del prodotto Konami sotto più aspetti. Prendo l'ultima versione di **Mario Kart** su Gamecube e, per quanto ben bilanciata, rimango perplesso chiedendomi che senso abbia questo prodotto sul mercato attuale.

E intanto penso e mugugno, e capisco che non sono io a essere cambiato, ma è l'ultima generazione di giochi a sbagliare. Sbaglia nel dosaggio degli ingredienti: nel bilanciare tradizione [immediatezza e meccaniche basiche] e innovazione [story-telling e potenza grafico-evocativa]. Il problema, fondamentalmente, è che le aspettative dell'utente navigato sono solitamente più alte di quanto il prodotto finale conceda. Combinare in maniera sapiente semplicità di apprendimento, profondità di gameplay e grafica all'altezza dei tempi è un problema non da poco. Di fatto, l'introduzione di una terza dimensione ha generato a sua volta nuovi e variegati motivi di critica e biasimo. Ha creato nuove esigenze.

Sono passati decenni da quando ho smesso di giocare coi soldatini e le costruzioni. E ricordo che fu una cosa improvvisa. Di fatto, da un giorno all'altro, ho capito che c'era di meglio al mondo per stimolare la mia fervida fantasia: i videogames. E la mia raccolta di soldatini di piombo e di plastica finì nelle mani di qualche cugino adolescente.

Questo ragionamento mi porta ad una semplice conclusione: per quanto fossi attaccato ai miei soldatini, il passaggio dal piombo ai fosfori del tubo catodico fu tutt'altro che traumatico e momentaneo. E ciò ben testimonia la bontà della mia scelta.

Oggi, decenni dopo questo passaggio di consegne, mi accorgo che il mio coadiuvante di fantasia sta diventando sempre più un coagulante di noia. E sento in sottofondo una canzone struggente, quasi a presagire un futuro malinconico. Una canzone che fa...

"I see trees of green, red roses too
I see them bloom for me and you
And I think to myself what a wonderful world."

All'improvviso un sopracciglio mi si alza imperioso, ed una domanda bizzarra echeggia nella mia mente. Cosa stava cantando Louis Armstrong? What a **viewtiful** world? L'occhio corre sulle piastrelle del pavimento fino a cozzare col Gamecube pigramente adagiato su un sottile strato di polvere, rimbalzando plasticamente sulla confezione fucsia del gioco Capcom acquistato poco prima.

Col battito cardiaco a livelli da primo appuntamento con una ragazza, inserisco il minidisco nella console Nintendo e prego tutti i santi del paradiso deputati alla gestione poligonale che questa non sia l'ennesima, plausibilmente ultima occasione che do ad un videogame di stupirmi, e riaccendere le mie fantasie. E luce fu. *What a viewtiful world, I think to myself.*

Il gioco Capcom splende di luce propria, e per un cuore stanco e privo di emozioni ludiche come il mio, ha avuto lo stesso effetto di un pace-maker. Un anno dopo **Metroid Prime** [Retro Studios-2002] la sottovalutata console Nintendo ha restituito alla mia esistenza le due attitudini fondamentali che mi fanno capire di amare il videogioco: non addormentarmi prima di un'ultima partita e staccare il telefono prima di mettermi davanti allo schermo TV. **Viewtiful Joe** è puro videogaming. Ad una tridimensionalità troppo spesso sinonimo di dispersione, di allungamento di tempi e modi [fattore primo del pericolo noia], l'action-platform di Capcom contrappone arcaiche meccaniche a scorrimento bidimensionale, sapientemente sottoposte ad un lifting estetologico che ne ha aggiornato la grafica ed il gameplay, adattandoli alle richieste del mercato odierno. Prendete i capostipiti del genere, da **Shinobi** [Sega-1987] a **Final Fight** [Capcom-1989], e pensate a come li vorreste oggi. Probabilmente Capcom vi ha letto nel pensiero. Splendidi fondali in pseudo-3D, arricchiti da un pop-cel-shading¹ che ne valorizza cromatismi e scelte stilistiche, fanno da sfondo ad un'azione senza pause, che schiva il rischio di eccessiva ripetitività con l'innesto degli effetti **zoom**, **mach speed** e **slow**. Questi tre poteri e le loro applicazioni trasversali durante il gioco, rendono l'azione convulsa, intrigante, mai banale né scontata né noiosa. Inoltre, l'attivazione di uno qualsiasi di questi ultimi innesta nel gameplay inquadrature ed effetti visivi presi direttamente da cinema e televisione, rendendo **Viewtiful Joe** un eccellente compromesso tra l'immediatezza dei giochi a 16bit e lo spessore dei giochi di ultima generazione, colmando la lacuna evidenziata ad inizio commento. I soli 7 livelli di cui si compone il gioco non sono assolutamente indice di scarsa longevità, vista la personalità carogna [leggi: ottimo game-design] degli ultimissimi Boss, e della difficoltà mediamente alta di tutta la seconda metà dell'avventura.



Non sempre il passaggio dai soldatini di plastica a guerre videoludiche è cosa positiva. Army Men, di 3DO, probabilmente ha incentivato il mercato dei soldatini veri a discapito del mercato videoludico in toto.

Sono passati decenni da quando ho videogiocato la prima volta. E la sindrome da giocatore stanco ed annoiato **era** di fatto parte integrante della mia vita.

Fino a quando ho fatto la conoscenza con il mondo di **Viewtiful Joe**, un mondo fatto di continui cambi di ritmo, di azione intelligente e squisitamente cinematografica.

E allora smetto di pensare e mugugnare, e capisco che in fondo la ricetta per fare giochi buoni ed interessanti c'è, c'è sempre stata. Fin dall'era dei 16bit. Forse è l'esasperata ricerca del nuovo, del forzatamente trendy a rovinare molti progetti interessanti. Il prodotto del Viewtiful Team dimostra che non sempre serve una rivoluzione a fare un ottimo gioco. A volte basta saper miscelare elementi già visti, con stile ed intelligenza. Forse la vera rivoluzione è sapere andare incontro alle aspettative dell'utente. Forse la vera rivoluzione è saper far bene il proprio mestiere.

[1] Non v'è dubbio che la grafica di Viewtiful Joe ricalca nei colori, nello stile, e probabilmente nelle intenzioni la più classica delle forme di pop-art. Per una chiara e sintetica definizione di questa recente forma d'arte www.francescomorante.it/pag_3/316.htm

cRASH bOOM bANG!

[XIII]

di Sator Mangusta

.:schEda.:

gENERE	Comic-FPS
eTICHETTA	Ubi Soft
sVILUPPATORE	Interno
sISTEMA	PS2, Xbox PC, GC
aNNO	2003
gIOCATORI	1-Multi
VERSIONE	PAL



Le ambientazioni non vomitano poligoni, ma l'ottimo uso dei colori maschera in parte le rughe del motore di Unreal.



Nell'edizione anglofona Rowland è doppiato da David Duchovny. Il doppiaggio in italiano è comunque di livello medio/buono.



O mio Dio! La Mangusta in realtà è il professor Xavier!



Ultimora. Il Presidente degli Stati Uniti William Sheridan è stato assassinato!

L'omicidio è avvenuto in pieno giorno, durante una parata. Il Presidente salutava gli americani con l'aria di uno che non riteneva di essere sul punto di morire.

Al momento i sospettati sono due. Il primo è Dio, perché è onnipotente; il secondo è Steve Rowland, perché una foto lo colloca il giorno dell'attentato, nel luogo dell'attentato, affacciato alla finestra del deposito di libri mentre impugna un fucile di fabbricazione italiana, nella tipica espressione di chi sta per infrangere la legge.

Ora, Dio per quel giorno ha un alibi. Il cerchio si va restringendo.

Voi siete Rowland, anche detto XIII in quanto tredicesimo membro di una cospirazione di venti segretissimi elementi. Avete assassinato il Presidente, quindi state per ricevere una telefonata da Oliver Stone (rifiutate la prima offerta).

Ah, un'altra cosa: come potete voi essere Steve Rowland se Steve Rowland è morto? È stata la Mangusta ad ucciderlo. E la Mangusta non sbaglia.

Domande si sovrappongono ad altre domande... Chi è la Mangusta? Chi ha organizzato l'omicidio presidenziale? Chi è il numero I? E il numero XVII fa il doppio o il triplo gioco? Forse Rowland conosce già le risposte; peccato che in aggiunta alla morte e all'accusa di omicidio, abbia pure perduto la memoria.

Who is XIII?

Pressoché sconosciuto in Italia, il fumetto di Vance e Van Hamme che dà il titolo al gioco è un best seller in Francia. Ci troviamo quindi di fronte ad un tie-in; ma un tie-in di quelli che ci piacciono. Di quelli che escono molto dopo l'opera di riferimento, non dovendo sottostare a deadline pressanti come quelle di **Ring**. Questo colloca **XIII** più dalle parti di **Goldeneye**, che di un **Blade 2**.

Il primo impatto è eccellente. Le premesse narrative sono ottime, i flashback interattivi mandano a mille l'interesse del giocatore, la musica promette ettolitri di atmosfera, con le sue batterie incalzanti, i bassi nervosi e una traccia prati-

camente identica a quella suonata in *Matrix* nella scena della hall.

La storia è adulta, ma allo stesso tempo non commette l'errore di prendersi troppo sul serio e propone situazioni di alleggerimento, come l'ingegnere informatico rinchiuso nel manicomio che si dispera perché non riuscirà a rilasciare in tempo la patch per un certo videogioco. Sparategli. Io l'ho fatto.

Le linee guida della trama coincidono con quelle del fumetto, nonostante molte semplificazioni. La storia parte alla grande, con il nostro eroe senza ricordi trovato svenuto da una bagnina su una spiaggia. Poi però si ammoscia. Poi per fortuna riparte. Poi si riammoscia. Poi riparte. In tutte queste ripartenze la trama perde un po' del fascino iniziale, e quando ci rassegniamo ad uno story-telling di media qualità, il gioco ci sorprende con un colpo di scena a ridosso dei titoli di coda.

Oh, niente per cui rendere grazie al santo patrono degli sceneggiatori. Anzi, la vicenda alla luce dei nuovi fatti probabilmente non sta nemmeno in piedi (ma per questo dovremo attendere il sequel, oppure leggere il fumetto); ma è comunque una cosa che spiazza e, collocata lì dove è collocata, provoca un certo rilascio di endorfine.

Tutto il resto è cel-shading.

Lo sanno anche i paraventi: **Tredici** fa propri i codici comunicativi del fumetto in una resa estetica originale e ammirevole. Gli scenari hanno veramente il look di un comic: i personaggi sembrano passati a china, le onomatopree invadono lo schermo, i colori accesi ricordano i fumetti degli anni '80 e le cut-scene sono strutturate come una tavola. Quello che i paraventi, nella loro tronfia supponenza, ignorano è che tutto ciò non ha solo una funzione estetica. Il movimento di una guardia è tracciato da un "tap tap", e questo ne rivela la posizione anche quando non è direttamente visibile. Vignette inserite come dei "picture in picture" informano il giocatore sui fatti che accadono nelle immediate vicinanze: in alcuni casi raccontano un semplice head-shot, in altri rivelano l'approssimarsi di nemici di ronda.

Tutto questo è molto bello e fa chiudere un occhio su una complessità poligonale certo non di richiamo. Visti da vicino i personaggi sono infatti più butterati di Cassano,

e anche le texture dei vari stage ad attento esame rivaleggiano in bellezza con l'attaccante della Roma. Ma si tratta di dettagli. La gestalt, la percezione globale, va tutta a favore del lavoro svolto dai grafici di Ubisoft.

Strafe or die

XIII è un FPS dal gameplay schizofrenico. La sua personalità è perfettamente scissa in due: da una parte abbiamo il classico first person shooter, dall'altra uno stealth game sufficientemente evoluto e con alcune buone briscole da giocare.

La componente shooter non ha dalla sua un sistema di causa/effetto del calibro di quello presente in **Halo**, e non ci sono le gustose trovate di gameplay che rendono unico **Time Splitters 2**. Ci troviamo più dalle parti di **Medal of Honor**: il classico gioco "inquadrare il bersaglio, spara" che copre più o meno tutte le situazioni e ambientazioni tipiche del genere.

Un buon elemento di risalto è il rampino. Rowland può selezionare questo gadget rubato a Batman, agganciarlo in certi predeterminati punti e quindi scegliere di salire, scendere o penzolarsi. La possibilità di adoperare armi anche quando siamo aggrappati alla corda permette un certo tatticismo. Ad esempio possiamo calarci da un condotto che termina sul soffitto di una sala. A quel punto, non visti dalle guardie sottostanti, possiamo lasciar cadere bombe a mano come se fossero caramelle.

Un'altra trovata originale è la possibilità di prendere ostaggi con i quali farsi scudo. In tale frangente i nemici cesseranno di spararci, ma non mancheranno di inseguirci, attendendo un nostro passo falso. Certo, è un'operazione che si esegue pochissime volte in tutto il gioco, ma del resto Rowland non è un criminale, quindi non sono molti i potenziali ostaggi che gli si parano innanzi.

Generalmente l'IA dei cattivi non è male. Non ha lo spirito di gruppo e la fantasia di un Covenant, ma dimostra qualche accenno di ragionamento speculativo. Ad esempio i nemici sanno trovare nascondigli ove ripararsi, possono eseguire capriole degne di un John Woo e cercano di recuperare i caricatori dai compagni defunti. Non che ne abbiano effettivo bisogno: i bastardi dispongono di munizioni infinite. Lo fanno solo per sottrarli a noi. Avete capito che gente?

I boss invece sono piuttosto deludenti. Il medium fumetto preso in prestito da **XIII** per la sua rappre-

sentazione ludica avrebbe benissimo potuto dare origine a combattimenti più caratteristici, magari contro personaggi dalle abilità speciali e/o arsenali improbabili. Una roba à la **Metal Gear Solid**, insomma. E pazienza se nel fumetto di riferimento non ci sono...

Il gioco Ubi Soft propone invece pietanze fatte di normali esseri umani da crivellare con la classica tecnica dello *strafe and shoot*. Anche il boss finale non si allontana di molto da questo cliché, e se il mio duello con lo stesso è stato memorabile, il merito è più della mia capacità di attore calato nella parte, piuttosto che dell'organizzazione turistica del gioco.

tap tap tap

Le sequenze stealth devono essere un motivo di vanto per i designer di **XIII**. Steve Rowland non sarà Snake, ma poco ci manca. La possibilità di indovinare il movimento del nemico anche da dietro una parete consente a Rowland di pianificare una certa strategia silenziosa senza frustranti decessi istruttivi. Armi bianche e una ricca oggettistica recuperabile dallo scenario permettono un'eliminazione silenziosa del nemico; anche se ogni oggetto, una volta preso in mano non può essere lasciato: deve per forza essere infranto contro qualcosa. E sono decibel. La possibilità di spostare i cadaveri sistema il discorso "prove" e sarà una feature molto usata nel corso dell'avventura.

Il sistema di gioco ben impressiona per uno studio approfondito delle dinamiche stealth. Innanzitutto le guardie non sono miopi; vale pressappoco la legge del "se voi potete vedere loro, loro possono vedere voi". Certo, trovata la legge, trovato il cavillo: l'occhio di lince di detta gente non sembra oltrepassare le porte a vetri, dietro alle quali potrete fare dei grassi ed impuniti marameo. Ma se la vista è buona, l'udito mica tanto. È sufficiente la fine lamiera di un capanno di guardia a rendere inconsapevole il tizio al suo interno della carneficina che si sta consumando, pochi metri fuori da lì.

Un problema che affligge i titoli che implementano strutture di sneaking è il rischio di annoiare. Alla lunga infatti può risultare ripetitivo un gioco che, oltre a soffocare l'istinto distruttivo dell'utente, propone meccaniche basate sul solito concetto dell'attesa e dell'azione pianificata. **XIII** evita questo rischio proponendo diversi stili di azione silenziosa.

In alcune missioni infatti il comportamento stealth è solo suggerito.

Certo, in caso di "tana" vi arriverà contro un'orda di nemici, ma niente che non si possa affrontare. In altri casi invece è imperativo che non scatti l'allarme, la cui modalità di innesto varia. Se in alcuni livelli le guardie hanno le loro radioline che non devono assolutamente utilizzare, in altri vi saranno dei pulsanti di allerta posizionati un po' ovunque. E la cosa diventa interessante...

Mi trovo all'interno di una base. Ho appena tirato un mocio vileda in testa ad un tizio e mi appresto a nascondere il corpo privo di sensi. Mentre me ne vado in giro per il corridoio con 'sto tipo sulle spalle, una guardia che non avevo visto mi compare davanti. Immaginate la sua faccia vedendo me che con nonchalance trasporto un uomo svenuto. Un punto interrogativo si stampa sopra la sua testa, a indicare riflessioni del genere: "ehi, sto avendo le traveggole o cosa?". Questi pensieri rimangono impressi nella guardia pochi attimi direttamente proporzionali alla distanza dell'avvistamento. Attimi che dovremmo utilizzare per trovare un nascondiglio, ma che in questo caso sono troppo pochi. Il punto da interrogativo diventa esclamativo, la guardia realizza quello che sta accadendo e corre verso l'allarme più vicino. Io con la mano libera sparo, ma ormai il tizio ha svoltato l'angolo del corridoio. Inizio ad inseguirlo ma mi rendo conto che sto andando a passo di lumaca. Ah già, ho il tipo svenuto sulle spalle! Mollo il fardello e prendo a correre più di Emilio quando telefona Silvio. Raggiungo la guardia mentre è ad un passo dall'allarme e la fredda con del piombo caldo. Poi tiro un sospiro di sollievo. Qui ci vorrebbe una sigaretta. "Snake c'hai 'na cicca?"

To be continued

XIII non ha neanche un difetto degno di questo nome. È un FPS onesto, mediamente complesso, mediamente longevo e che trova il suo punto di forza nelle sequenze di spionaggio tattico. Un giocatore che abbia metabolizzato tutti i titoli analoghi del mercato non troverà in **XIII** elementi tali da giustificare un acquisto obbligato, e non sarà certo invogliato da un multiplayer veramente sterile. Ma qui entra in gioco la componente estetica: **XIII** può essere giocato anche solo per godere dell'esperienza di trovarsi all'interno di un fumetto. Ma questo dipenderà dalla sensibilità estetica del giocatore, a cui va l'ardua sentenza.

ho SOGNATO una palla gIALLA...

[Top Spin]

di Nemesis Divina

.:sCHEda:.

GENERE	Tennis
ETICHETTA	Microsoft
SVILUPPATORE	PAM Development
SISTEMA	Xbox
ANNO	2003
GIOCATORI	1-4
VERSIONE	PAL



Solo due le visuali disponibili di cui una, zoom/default, irragionevole. Quella qui presentata rende però ottimamente l'azione di gioco sebbene la prospettiva inganni su alcuni tiri (specie i pallonetti, opportunamente sottolineati da una scia gialla). Il gioco in doppio varia nettamente da quello in singolo ed impone una maggiore pianificazione delle strategie di scambio.



Inutilizzabile in fase di gioco, la visuale zoom esalta la qualità dei modelli poligonali, davvero notevoli e la cui qualità è visibile soprattutto nelle brevi cut scene fra un punto e l'altro.

Sempre uguale, sempre diverso



Pong, l'archetipo.

Era una pallina, in furente transito fra una 'racchetta' e un'altra le quali cercavano di indirizzare la sfera (quadrato) là, dove l'avversario non sarebbe giunto mai, segnando un punto nella fascia alta dello schermo ed innalzando epiteti all'indirizzo dello sconfitto.

Ed eccoci qua di nuovo, con due racchette (e un tennista attorno) ed una sfera indirizzata là, dove l'avversario correrà senza speranza di arrivare. E ci sono oggi una dimensione in più e tanti, tanti poligoni di mezzo. E bump mapping e motion capture ma una cosa resta uguale: gli insulti innalzati in salotto.

Top Spin è un gioco fottutamente buono, **Top Spin** è quintessenza videoludica: entusiasmo, assuefazione, competizione allo stato brado. La simulazione tennistica sviluppata da PAM Development, autori del trascurabile **Ultimate Beach Soccer**, stupisce per l'aver tracciato sulla lavagna del divertimento un'equazione incredibilmente semplice e variegata. Con un'apparenza giocoforza semplice, la simulazione tennistica prodotta da Microsoft Games Studios riveste subito i connotati di un prodotto d'alta fascia e dal potenziale ricreativo tendente ad infinito, merito di un'interfaccia essenziale ma versatile: senza voler passare ore di pratica, **Top Spin** si offre al giocatore richiedono il solo uso di due tasti, uno per i tiri e l'altro per le parolacce a scavalcare, il resto sta nel senso della posizione. Da questa base semplificata si possono già mettere in campo furiosi multiplayer che, come spesso accade, rappresentano la summa ludica di un videogioco. Ma **Top Spin** non è un grande gioco solo perché è un gioco semplice. **Top Spin** racchiude in realtà molto altro ed è nello studio dei comandi che se ne intuisce la profondità. Ognuno dei quattro tasti del pad è destinato ad un fondamentale del tennis che va poi relazionato alla posizione sul campo ed al tempismo, la somma di queste variabili darà infine luogo ad un micidiale lungolinea, ad un prepotente rovescio a due mani, ad una subdola volè oppure ad un clamoroso out. L'attenzione e la pianificazione richieste sono alte, giacché la semplice conoscenza dei

comandi non implica l'esecuzione corretta del tiro: indispensabile prevedere il colpo avversario (per farsi trovare in posizione), indispensabile premere con il dovuto anticipo (in modo da segnare un ampio raggio con la racchetta ed imprimere più forza), indispensabile restituire la pallina al campo avversario nella posizione più incombodante. Frenesia e strategia, subito su schermo, di facile intuizione e appagante applicazione. Per movimentare ancora uno schema già limato nel dettaglio, i designer hanno previsto anche l'utilizzo dei due grilletti analogici, azionando i quali compare una barra con un indicatore che si muove rapidamente su di essa, rilasciando il grilletto si blocca l'indicatore che se fermato al centro della barra fornirà un **Risk Shot** positivo. Il grilletto destro conferisce piena potenza al tiro, esplodendo diagonalmente capaci di seghare il campo in due, il grilletto sinistro regola invece le palle smorzate traducendosi in insidiosissime volè, performabili anche durante il servizio e utili per far venire sotto rete l'avversario.

Uno ok, due meglio, quattro yeah!!

Da queste premesse, non è difficile scorgere un disegno di rara predisposizione al confronto fra giocatori umani, dove anche solo due atleti possono dar luogo ad avvincenti scambi sulla terra rossa; ogni partita è combattuta sino all'ultimo set e la tensione si traduce presto in errori di calcolo, in pressioni eccessive dei grilletti e nei conseguenti impropri del giocatore che si è appena mangiato la palla break. L'attività multigiocatore rappresenta il quid ludico dell'esperienza; eppure **Top Spin** (recitando brillantemente la lezione impartita dal maestro **Virtua Tennis 2** di **Sega**) propone anche un'affascinante modalità Carriera gettandoci in corsa per il primo posto della classifica ATP, pronti a sfidare uno dei reali campioni di cui **Microsoft** ha acquistato la licenza ufficiale.

Da subito, selezionata la modalità Carriera, ci si mostra uno dei più completi e ragguardevoli editor di personaggi mai visto. Si può personalizzare praticamente tutto, arrivando a decidere persino la curvatura del naso, il peso, il colore dei capelli o foggia e cromatismi dei

Hair Stilish

La possibilità di spendere i propri crediti dal parrucchiere, in accessori o vestiti stravaganti e vistosi, aggiunge quel di senso di possesso che il giocatore ama esercitare sul proprio avatar. Ecco dunque che in campo scenderanno ragazzine con dreadknot bianchi, pantaloni mimetici, occhiali rossi e piercing alle orecchie, come se il bon ton di Wimbledon fosse cosa sepolta. Apparentemente accessoria, questa feature diventa presto gioco nel gioco e non saranno pochi i minuti che spenderete ritoccando questa o quella caratteristica del vostro tennista né breve il tempo speso alla ricerca dei pantaloni che meglio vi donano o che più assurdi vi sembrano. E lo stilista che è in noi gioisce.

vestiti. Maniacale e divertente. Ma lontano dall'essere un mero *Barbie Gira la Moda*, la fase di creazione permette di impostare caratteristiche basilari come la predisposizione alla difesa (o alla potenza o alla precisione) e di decidere i caratteri peculiari del nostro avatar (nome, nazionalità, tipologia di servizio...). Fatto questo, **Top Spin** ci prospetta l'accumulo fino a 14 "stelle" che andranno recuperate presso gli appositi centri di insegnamento e distribuite poi sulle nostre caratteristiche base. Al termine di questo percorso d'apprendistato, avremo il profilo definitivo del nostro atleta, con pregi e difetti vistosi oppure con una discreta equilibratura in tutti i comparti (servizio, dritto, rovescio e palleggio), naturalmente è importante selezionare le caratteristiche da migliorare tenendo conto del proprio stile di gioco sul campo. La modalità Carriera ci impone dunque di frequentare numerosi maestri di tennis i quali ci sottoporranno a mini giochi utili anche a diversificare l'offerta ludica; ma badate, le lezioni si pagano sia che si superi la prova (ottenendo l'ambita stella) sia che la si fallisca.

Per incrementare i propri sedimenti finanziari è indispensabile partecipare e vincere i tornei, inizialmente quelli minori (oggetti-

vamente semplici) passando poi ai Grandi Slam delle leghe professionistiche, con premi multimilionari e atleti di fama internazionale. Utile per accrescere la propria fama e ricchezza, è legarsi ad uno sponsor il quale (relativamente al nostro ranking nella classifica ATP) concederà attrezzature via via migliori e vestitari griffati con il loro logo. D'altra parte la ricchezza di manifestazioni e la personalizzazione del character consente a **Top Spin** di innalzare il livello di longevità, peraltro già buono in virtù di una splendida modalità multiplayer (fino a 4 giocatori umani) e di un valido supporto online tramite servizio *Xbox Live!*

Game, Set, Match

Né scarsa è l'offerta audiovisiva del titolo **Microsoft**. Anzi. La cosa che appare subito nella sua fulgida magnificenza è il sontuoso lavoro di motion capturing che ha conferito ai tennisti virtuali una vitalità e una credibilità unici nella storia del videogio. Ogni tennista possiede un set di movimenti estremamente credibili e talvolta esclusivi: vedere un tuffo a fondo campo, osservare la rincorsa disperata verso la pallina o un rapido cambio di direzione accende scintille di ammirazione negli occhi di chi guarda. Gli scambi possono protendersi per minuti interi senza che le animazioni debbano ripetersi, così a fondo campo come sotto rete, durante uno smash o su una ricezione scomposta i tennisti sbuffano, scalpitano, inciampano, svirgolano la palla, roteano la racchetta e imprecano fra i denti. O esultano festanti. **Top Spin** offre davvero molto sotto il profilo estetico degli atleti purtroppo il resto bilancia il tripudio stilistico dei tennisti in campo con uno scenario che ozia in sterile fissità. D'altra parte è vero anche che uno sfondo più frenetico avrebbe distratto il seguire dell'azione, per cui va bene così, quello che importa è divertirsi facendo stridere la gomma delle scarpe sul suolo sintetico o tagliando beffardi la palla, mandandola a finire poco al di là della rete, mentre l'avversario arranca ancora sulla linea del servizio. Dimesso è il sonoro che si presenta con la necessaria essenzialità, religiosamente silenzioso, in alta contemplazione dello sforzo ginnico e dall'agonismo digitale in atto. Eppure, il poco che si sente, è un gran sentire: gli sfiati degli atleti, i rin-

tocchi della pallina sulla maglia tesa della racchetta e infine la scrosciante e liberatoria cascata di applausi a conclusione di un set al fulmicotone.

Ma rinchiudere **Top Spin** in uno stretto giudizio comparto per comparto è sciocco, erroneo e probabilmente ingiusto poiché **Top Spin** risulta maggiore della somma delle proprie parti. **Top Spin** è grandi animazioni ma è anche grandi silenzi, **Top Spin** è il dolore del pollice che viaggia da un tasto all'altro ma è anche lo stridio delle rotelle di un cervello che cerca, si sforza (e impreca nel farlo) di prevedere la direzione di una palla che deve ancora partire dall'avversario, **Top Spin** è confronto diretto contro l'amico ma è pure la rincorsa in solitario al rank numero uno della classifica ATP, pronto a rifilare qualche 6-0 a Sampras o semplicemente sognando di farlo, mentre un'AI variegata e gradevole ci propone legioni di avversari, ognuno con il proprio punto debole da scoprire e bersagliare senza pietà, consumando il grilletto destro, segnando il campo a suon di Ace e bagnando terra e divano di un sudore che grida euforia e reclama vittoria.

**NTSC
(Non Tutti Sanno Che...)**

PAM Development è una società indipendente con sede in Parigi. Fondata nel 1985, i suoi titoli più noti sono **Mister Nutz** (SNES, megadrive e GameBoy) nonché il più recente (e aberrante) **Ronaldo V Football** (PSone). La nuova linea editoriale dello sviluppatore punta verso la specializzazione nella (remunerativa) bolgia dei titoli sportivi e pare grande l'interesse verso le proprietà online dei propri prodotti. In tal senso, **Top Spin** rappresenta un vero e proprio manifesto di questa piccola casa che, dalle premesse, potrebbe fare parecchia strada. Il sito di **PAM Development** è attualmente in fase di costruzione, il loro grande interesse nel far girare le palle all'industria videoludica traspare però bene nell'animazione della pagina elettronica. Date un'occhiata qui...
www.pamdev.com

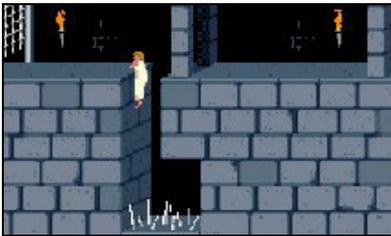
aRABESQUE!

[Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo]

di Nemesis Divina

.:scHEda:.

gENERE	Adventure
eTICHETTA	Ubi Soft
sVILUPPATORE	Ubi Soft
	Montreal
sISTEMA	PS2, Xbox, GC
aNNO	2003
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL



Meccanica semplice, ambientazione suggestiva ed enigmistica piacevolmente bastarda. Questi gli elementi che decretarono il successo del primo titolo della serie. Questi, e una serie di animazioni avveniristiche per l'epoca.



Encomiabile il risultato raggiunto sotto il profilo tecnico/architettonico. Le strutture replicano agevolmente la grandiosità dell'antica civiltà persiana, mentre gli effetti di luce caricano di lirismo gli ambienti. Il profilo visivo del titolo è impeccabile e non minore l'impatto tecnico, eccellente nonostante i 30fps. Il frame rate cede solo nelle fasi di battaglia più affollate ma non inficia seriamente il giudizio sul valore tecnico, comunque ai vertici della produzione odierna.

Persian Graffiti

Da bravi videogioicatori, avete senz'altro già vissuto le avventure digitali del Principe di Persia, in una delle sue precedenti incarnazioni. O almeno, sarebbe bello credere che fosse così. O forse no. In realtà, poco importa che abbiate trascorso tempo ad imprecare contro i servitori dell'infame Visir o delle più intollerabili piattaforme/trabocchetto; pur senza background storico, **Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo** va giù come una cola frizzante in piena estate.

Quel che si percepisce subito, terminato il filmato introduttivo, è come il feeling potentemente 2D dei primi due capitoli sia stato riportato con brava fedeltà alla terza dimensione, senza perdere in immediatezza o controllo. Il prodotto confezionato negli studi canadesi di **Ubi Soft**, d'altronde, si avvantaggia della collaborazione attiva di quel Jordan Mechner che, nel 1990, porta a compimento la realizzazione del primo storico **Prince of Persia**, precursore del platform d'azione.

Di più, questo nuovo capitolo si avvantaggia anche delle soluzioni offerte dagli epigoni dell'originale **PoP** ed è facile ricondurre la nuova iconografia a quell'**ICO** di cui Mechner stesso si confessa ammiratore; il timbro dell'azione, invece, richiama direttamente l'erede più illustre del genere action, la popputa Croft che tempo fa dettava legge in ambito 3D.

È però da sottolineare come il lavoro di **Ubi Soft** viva altresì di vita propria, senza adagiarsi troppo all'altrui lavoro. E d'altra parte le pecore sono tornate all'ovile, perché questo gioco non fa che riportare l'esplorazione al suo luogo d'origine: le terre digital-arabeggianti che, tredici anni fa, qualcuno ebbe il genio d'inventare.

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo coniuga agevolmente fasi platform a sezioni di lotta coreografica, in un clima sempre prodigo di sense of wonder. Le ambientazioni colpiscono per una bellezza che eguaglia quella del citato **ICO**: in lontananza si vede un sole pieno che irradia guglie e merletti del castello; nelle umide grotte la luce si espande soffusa fra le goccioline in

sospensione nell'aria mentre le acque sottostanti si muovono docili al nostro passaggio; subito, poi, oscure segrete tramandano il loro ricordo di tortura e morte con toni cupi e taglienti. Davvero imponente il lavoro eseguito dai grafici, chiaro indice di sincera dedizione al titolo. L'accuratezza del processo produttivo si desume poi dalla quantità di dettagli inserita: i passi del Principe sollevano volute di polvere, ove essa sia depositata, e steli d'erba quand'egli corre sul verde; accostarsi ad un tendaggio significa muoverlo in maniera verosimile, e intanto timide gocce precipitano dai soffitti mentre le foglie decollano dai rami per atterrare lentamente accanto a noi. In generale l'interazione non è totale, ma giunge sempre con ispirazione e si produce là dove riesce a destare motivo di stupore e suggestione.

L'arazzo indagato

Al di là del mastodontico mestiere in sede ambientale (che proietta questo titolo verso i **RING Award** del prossimo anno), gli uomini del Principe hanno spremuto molte delle loro risorse nell'animare il protagonista. Cifra distintiva dei prequel, le animazioni di cui dispone il giovane eroe ammontano a circa 700, di cui 260 relative al solo combattimento. Ma questi sono numeri da press kit.

Su schermo, il Principe danza letteralmente, abituandoci presto a comportamenti fluidi e credibili, mulinando la spada con agilità o cercando di ristabilire un equilibrio precario roteando le braccia. Qualità ma anche e soprattutto quantità. Il nostro Principe vede ampliato a dismisura il proprio repertorio atletico che dall'essenziale carnet dei primi episodi, passa per un'esposizione al limite del circense. Oggi il Principe cammina sui muri, rimbomba fra le pareti, piroetta e capriola, rifà sponda sulle pareti per scavalcare gli avversari e colpirli alla schiena o per raggiungere zone sopraelevate.

All'accuratezza delle animazioni, però, non corrisponde un bilanciato riutilizzo di esse in termini ludici. Dove ogni singola abilità ginnica è espressamente richiesta nella risoluzione dei passaggi platform, in combattimento un'AI poco lesta e una schiera avversaria dai compor-



Il pugnale magico del Principe è indispensabile per abbattere definitivamente gli avversari non-morti che, altrimenti, resuscitano nel pieno delle forze. Il pugnale, inoltre, possiede alcuni poteri da utilizzare in combattimento, fra i quali la possibilità di rallentare il tempo o tramutare i nemici in statue di sabbia per qualche secondo. Durante gli scontri il Principe può disertare temporaneamente il duello e raggiungere fonti d'acqua in grado di ripristinare la propria barra energetica.



È notevole il numero di azioni contestuali eseguibili dal Principe. Camminare in sospensione sulle travi, è poi un esercizio che mette in mostra le abilità degli animatori. Sulle travi, come dalle scale, è possibile spiccare balzi o mulinare la spada all'indirizzo di volatili di varia e fastidiosa natura. La risoluzione di alcuni passaggi richiede l'attivazione di congegni mediante pressione di pulsanti o azione su leva.

Granelli di Sabbia Diversa

In seguito ad un accordo **Ubi Soft-Sony**, la casa giapponese si è assicurata l'esclusiva temporale europea di **PoP: The Sands of Time** sino a fine 2003. Le versioni GameCube e Xbox seguiranno ad inizio anno, perdendo dunque il Natale, periodo al quale il Principe s'affaccia con giuste speranze di vendita. Ma non è solo il tempismo a differenziare le versioni del titolo.

Al di là di variazioni estetiche minimali e un frame rate impeccabile (ambidue in favore di Xbox e GC), quello che diverge maggiormente è il contenuto degli extra. Nelle versioni americane (già in vendita), PS2 si accontenta del primo **Prince of Persia**, interamente giocabile, e di un remake 3D del primo livello del suddetto gioco. L'edizione GC aggiunge a questi bonus un *making of*, mentre Xbox propone, in aggiunta, l'emulazione completa di **Prince of Persia 2**.

Senza ragioni che portino a credere nella revoca di tali features nel Vecchio Continente, l'inclusione di questi optional aggiunge valore ad un titolo già brillante e che non sfuggerà sotto un albero natalizio.

tamenti simili, rendono quelle 260 animazioni tendenti al superfluo. Dove **PoP:ISdT** offre la possibilità di ricreare con semplicità coreografie degne di un *Jackie Chan*, è pur vero che un ignorante approccio pigiabottoni è spesso ugualmente premiato. Chiaro, il gusto estetico del giocatore è determinante nel modus operandi del Principe, sta dunque a chi gioca offrirsi uno spettacolo pirotecnico di scarti e affondi, peccato che a questo, diversamente che in un **Devil May Cry**, non corrisponda alcuna gratifica concreta.

Similmente deficitaria la componente platform che si mostra colpevole di un difetto paradossale: l'immediatezza. Lontano dall'essere un peccato capitale, il ritmo d'azione in **PoP:ISdT** è continuo e raramente interrotto da sconfitte o incomprensioni sul da farsi. Con il Principe occupato ad arginare la follia di conquista del più classico fra i Maghi Cattivi, ci si presentano, in sequenza determinata e autoconclusiva, sale da percorrere in direzione di un'uscita conducente alla stanza successiva.

Ben lungi dall'essere corridoi retti, le aule si snodano su più livelli e tracciati nodosi, sviluppandosi in verticale e in orizzontale, dettando l'uso di piattaforme, colonne, aste e scale e cornicioni. Inizialmente il gioco ci introduce con grazia alle abilità del Principe, insegnando ad aggirare un ponte crollato o a correre lungo una parete verticale, a roteare sul bastone di una bandiera piuttosto che ciondolare da una fune. È un tutorial efficace che, nella testa del giocatore, spalanca un'enciclopedia di soluzioni ludiche. E così non è. Non del tutto.

Le stanze, spesso enormi ed in maestoso silenzio, chiariscono ad ogni ingresso, mediante breve cut scene, la meta da raggiungere. Da lì al raggiungerla è un momento, poiché fatto il primo passo gli altri seguono di conseguenza offrendo raramente motivo di incomprensione o alternative fasulle. Questo per la maggior parte dell'avventura. Il Principe trascorre dunque poco tempo nell'attraversamento delle stanze e se da un lato ciò rende fluido il giocare, dall'altro demotiva l'utente esperto a cui l'enigmistica delle sale giunge con telefonato anticipato.

E ancora, fra i primi rompicapo, un ottimo spunto è vanificato dall'aiuto insistente di una guardia che ci impedisce di commettere errori guidandoci, forzatamente, alla soluzione del problema. In questa ottica sorprende incontrare, sul finire dell'avventura, alcuni enigmi og-

gettivamente ostici e che stonano con la scansione ludica sino ad allora impostata. Un agire quantomeno bislacco da parte dei designer.

Non migliora la situazione la sovrabbondante presenza di salvataggi durante i quali, per di più, si assiste ad una visione che anticipa brani dell'immediato futuro, spoileante i metodi di risoluzione della sala a venire. Per non assottigliare ulteriormente il piacere del room solving, **Ring** consiglia di skippare i filmati (comunque visionabili successivamente in caso di sopraggiunte difficoltà).

Un tempo interrotto

Quello che si descrive come un difetto, però, è in realtà una scelta ben ponderata da **Ubi Soft Montreal**. Nulla più che la decisione conscia di proporsi ad un ampio spettro di pubblico. Con questo modo ludico, **PoP:ISdT** si offre alla fruizione spensierata del giocatore occasionale mentre l'utente esperto è rapito dalla qualità visiva e dalla precisa risposta dei comandi che gli permettono di trascorrere come vento gli stage, esaltando il suo senso di dominio del gioco.

Per medesime ragioni commerciali, la storia assume un profilo anonimo, di chiaro pretesto. La narrazione oscilla fra il buon artificio narrativo (un monologo del protagonista che racconta la sua vicenda al giocatore) ed un timbro che si muove incerto fra il lirico e la sit-com. Alla fine, questi dettagli corrompono la coesione interna e vanificano in parte l'enorme potenziale profuso nel titolo. Ed è un bel lamentare, per il cosiddetto hardcore gamer. Non migliora le cose la peculiarità del pugnale di riportare indietro le lancette del tempo, in modo da riparare nell'immediato ad un balzo poco accurato o ad una sciabolata che non abbiamo avuto la previsione di parare. Purtroppo, questo interessante spunto del rewind in game, finisce con il risultare nulla più che un quick restart senza trovare applicazioni ludiche concrete (come invece fa, ad esempio, lo Slow Motion di un **Viewtiful Joe**).

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo, cede dove il punto di riferimento di Jordan Mechner (Shigeru Miyamoto) non avrebbe mancato: una sfida appagante per tutte le tipologie di giocatore. Con un potenziale enorme, il nuovo Principe manca l'appuntamento con la Storia e si limita ad offrire un disegno grandioso di un soggetto solo discreto. Tecnica e atmosfera gridano al miracolo, così come fanno i controlli precisi e intuitivi, ma proprio

per queste ragioni di estrema qualità, **Ring** lamenta l'occasione mancata di proporre un gioco più profondo, meno diretto e maggiormente cerebrale, magari inserendo un livello di difficoltà ulteriore o semplicemente sviluppando sub quest.

Perfetto per l'easy gamer, l'ultimo Principe di Persia si lascia leggere nella sua totalità in una decina di ore di gioco effettivo e certamente piacevole; compatibilmente alla urgenza del Principe di sventare la minaccia, la vicenda si muove rapi-

da e lineare puntando dritta alla risoluzione del problema principale, ma resta indelebile, nella testa del giocatore capace, l'immagine di quell'enciclopedia di possibilità, aperta sotto i nostri occhi e richiusa subito dopo.

:RINGTERVIEW:

l'uOMO dELLA pERSIA

[Jordan Mechner]

Prince of Persia: The Sands of Time è, con tutta probabilità, uno dei migliori prodotti di questo inverno, nonché l'ennesima punta di diamante nell'inesauribile faretra di Ubi Soft (**Rayman**, **Splinter Cell**, **Rainbow Six**...).

Fra le tante occasioni promozionali relative al titolo, **Ubi Soft** ha organizzato una chat room pubblica con *Jordan Mechner*, storico game designer della saga del Principe. **RING** ha teso per voi orecchie avidi, quanto segue è un distillato di quell'occasione.

Per cominciare, lo sviluppo di questo nuovo capitolo di Prince of Persia è nato da una sua idea o Ubi Soft l'ha contattata a posteriori?

J. Mechner: **Ubi Soft** venne da me con la proposta di un nuovo capitolo della serie. Ciò che mi convinse a prendere parte al progetto, fu però l'incredibile entusiasmo del **Team Montreal**. Dopo averli incontrati, non me la sentivo di lasciare a loro tutto il divertimento.

Il gioco sembra contenere idee piuttosto interessanti. Avete preso ispirazione da altri titoli, durante lo sviluppo?

J. Mechner: Certo, ci sono diversi giocatori accaniti fra noi ed ognuno è stato influenzato dai titoli favoriti. Il mio gioco di riferimento è stato ICO, ma persino i giochi di sport. Abbiamo speso molto tempo sulle simulazioni di hockey, durante la pausa pranzo. Questo si riflette nell'immediatezza del sistema di controllo, decisamente più immediato rispetto ad altri action 3D.

Provando il gioco, è evidente l'influenza del film *The Matrix*. E' corretto o sono altre le fonti a cui avete attinto?

J. Mechner: La produzione filmica di Hong Kong, il cinema coreano e cinese, *La Tigre e il Dragone*, loro hanno dato vita a *The Matrix*. Tutto questo ha influito. Questo, ma anche il fascino di vedere il protagonista fare cose oltre i limiti del reale che, in qualche modo, riescono a far parte di un universo ancora credibile.

Quanto tempo ha speso il team sulla fisica del protagonista che salta, corre sulle pareti, rimbalza contro i muri, sale pilastri e funi. Qual era il traguardo che vi eravate prefissi?

J. Mechner: L'animazione e l'AI del Principe ha subito modifiche continue sino al termine dello sviluppo. *Alex Drouin* (animatore) e *Richard Dumas* (AI) hanno focalizzato la loro intera attenzione sul protagonista, il resto del progetto è stato costruito sul loro lavoro, tenendo a mente animazioni e abilità del Principe. Ad esempio, il level design è sempre stato sviluppato in modo che percorrere le stanze fosse il più divertente possibile. L'aggiunta di colonne, aste e altre strutture è in genere decorativa. In questo gioco, invece, rivestono il compito primario di creare un sentiero, seguendo il quale si risolvono le aree. Un mucchio di tempo, insomma!



Alex Drouin
(Animatore)

PoP: The Sands of Time è improntato sulla risoluzione degli enigmi relativi alle stanze come i primi due capitoli, o propende di più per il combattimento? In che percentuale troveremo questi elementi?

J. Mechner: Direi, approssimando, 50/50. Level e game designer hanno lavorato duramente per assicurarsi che ci fosse un'alternanza gradevole. Alcuni parti del gioco propongono fasi intense di lotta, in altre non troverete nessun avversario mentre vi confrontate con *puzzle* e *room solving*. Altre volte dovrete fare entrambe le cose. La cosa importante è che il giocatore non si annoi e che le sfide siano sempre competitive e diverse, non ripetitive.



Jordan Mechner
(Game Designer)

Cosa l'ha spinto ad entrare nel mondo del "fare videogiochi"?

J. Mechner: All'inizio volevo fare cartoni animati.. ma avevo solo dieci anni ed ero frustrato dalla qualità del mio lavoro. Quando entrai in possesso di un Apple II [a 15 anni *NdT*], fui subito entusiasta della possibilità di creare qualcosa che la gente avrebbe potuto giocare. Il mio primo gioco sottoposto ad un editore era un clone di **Asteroids**, chiamato **Deathbounds**. Non fu accettato ma il produttore, *Doug Carlston* della Broderbund, mi incoraggiò a continuare. Il gioco seguente fu **Karate-ka** e stavolta lo pubblicarono, per fortuna.

Pensa dunque che questo capitolo riuscirà a bissare il successo delle versioni 2D?

J. Mechner: Posso dire di aver provato, grossomodo, la stessa emozione di quando terminai la programmazione del primo **PoP**. L'ho giocato molto [**PoP: The Sands of Time**] e lo adoro, ma non avanzo previsioni circa il gradimento altrui. Io lo trovo davvero divertente e mi piacerebbe poter ritornare all'emozione del giocarlo la prima volta.

SNOWHITE IN WONDERLAND

[SSX3]

di Nemesis Divina

.:sCHEda:.

gENERE	Snowboarding
eTICHETTA	Electronic Arts
sVILUPPATORE	EA Canada
sISTEMA	PS2, GC, Xbox
aNNO	2003
gIOCATORI	1-2
VERSIONE	PAL



Scivolare lungo certe zone coperte dalla neve alta è assimilabile ad una passeggiata in riva al lago, specie senza commento sonoro la sensazione d'idillio è alta. D'altro canto, **SSX3** continua ad offrire scosse adrenaliniche con dislivelli vertiginosi, senza disdegnare di buttarci a capofitto in una tormenta di o entro un fitto manto nebbioso. Le evenienze climatiche più irrequiete sono rese, con efficacia, da un motore grafico che svolge egregiamente il suo dovere.



Nei pressi dei bivvi, è possibile scegliere di tornare all'area trasporti per cambiare immediatamente area, benché la natura dei percorsi consenta di raggiungere le tappe inferiori durante la normale discesa. Le competizioni a punti (Super Pipe, Big Air e Slope Style) pretendono l'esecuzione di acrobazie continuate in modo da inanellare suggestive combo e attivare di conseguenza un moltiplicatore dei punti.



Davvero ispirate le visuali di gioco e splendidi gli scorci montani offerti. Numerose anche le chicche estetiche che variano da una rappresentazione diversificata del manto nevoso, che influenza anche l'andatura, alla graziosa riproduzione di effetti di luce e atmosferici. Una festa per gli occhi e per le orecchie.

Winter minuetto



27 Novembre 2000, Playstation2 approda sugli scaffali italiani con il suo carico abnorme di promesse e una manciata di titoli. Pressoché ovunque, i negozi impongono l'acquisto della macchina con un bundle forzoso che lega generalmente PS2 al peccaminoso **Fantavision**. I più fortunati e ammanicati riescono però a scegliere in totale autonomia il titolo da acquistare. Il sottoscritto è fra questi ultimi paraculati.

SSX è senza dubbio il titolo più pregevole della line up occidentale, un titolo che lancia il promettente brand EA BIG e che propone discese forsennate in un contesto vivace ed ispirato, nonché privo del tripudio di flickering e scalette che affligge gli altri prodotti PS2. È subito successo, di pubblico e di critica.

Il sottoscritto, tristemente, ripensa ancora alla copia di **Ridge Racer V** che quel 27 Novembre 2000 decise di portarsi a casa...

SSX è di certo una delle migliori realizzazioni digitali su manto bianco di sempre, nonché uno fra i prodotti più divertenti e frizzanti degli ultimi anni. **EA**, che di mestiere ne ha parecchio, confeziona un lavoro furbo e vincente; il riuscito mix unisce lo snowboarding estremo, un'estetica colorata ed una vistosa componente musicale. Tutti elementi che vengono riproposti e amplificati nel seguito, opportunamente chiamati **SSX Tricky** in ragione di un generoso aumento delle tecniche acrobatiche eseguibili.

Questo **SSX3** è la giusta evoluzione della serie con in più una gradita propensione al realismo naturalistico; scompaiono dunque i percorsi del tutto improbabili e i mega flipper con piattaforme mobili e ascensori ad aria. **SSX3** rimette i piedi per terra e riavvicina lo snowboarding digitale di casa **EA** a quello praticato più comunemente sulle vette innevate.

Ma siamo ben lontani dal realismo assoluto, sia chiaro. In **SSX3** l'imperativo resta il divertimento, quindi velocità, trick assurdi, personaggi eccessivi e piste ai limiti dell'originalità ma che non disprezzano l'operato di Madre Natura. Lontano dal disperdere la sua cifra caricaturale, restano infatti presenti i salti nel vuoto di decine di metri dai quali si atterra senza sbavatura alcuna, giri della morte in cave di ghiaccio o grind su tronchi d'albero opportunamente posizionati.

In aggiunta alle peripezie "normali", **EA** propone anche corse lanciate nel bel mezzo di una tormenta di neve o discese poco innanzi al fronte di una valanga che trasporta tronchi e macigni, né mancano slavine o stallattiti di ghiaccio che decidono di venirci festosamente incontro, dall'alto delle grotte.

Snowwhite sensation

Pur nella sua sregolatezza, il track design si presenta con un curioso artificio di percorrenza: infatti, i tracciati non sono più suddivisi in piste scollegate fra loro, cui accedere mediante menu; dove un tempo c'erano le piste, oggi ritroviamo un'intera montagna da domare e sfruttare come campo di battaglia fra noi e la forza di gravità. Selezionato uno fra i numerosi e variegati personaggi (pescati dalle precedenti edizioni, più qualche new entry) siamo subito in pista, sul primo fra i tre picchi della montagna.

Soli in mezzo alla neve, si scivola via su dune bianche potendo da subito prendere confidenza con i controlli lungo una lieve discesa. La sensazione di libertà concessa è notevole e la mancanza di tempi da battere o avversari da superare è un'inedita esperienza di libertà. Proseguendo nella discesa incontriamo biforcazioni all'ingresso delle quali sono situati enormi cartelli indicanti le destinazioni (niente altro che le diverse modalità di gioco).

Race indica la competizione base e nota a tutti: una corsa a rotta di collo contro cinque avversari, alla disperata ricerca di uno fra i primi tre posti che ci consentono il passaggio alla fase successiva. Tre gare consecutive sulla medesima pista, da concludere ognuna con un piazzamento sul podio; la sconfitta si traduce nella ripetizione dell'intera sessione di corse mentre una vittoria ci frutta un gruzzolo di crediti ed il completamento del percorso, sbloccando dunque quello successivo.

Big Air: un breve tracciato sul quale eseguire, in solitario, una rapida ed efficace sequenza di trick in modo da ottenere un punteggio utile ad entrare nei primi tre classificati. Non mancano item sospesi ad altezze improbe che, se raggiunti, elargiscono punti indispensabili per battere il record del primo classificato (ma come in **Race Mode**, il terzo posto determina comunque il conseguimento del successo).

Slope Style: offre una sfida simile a quella proposta da **Big Air**, con la sola distinzione che il percorso a nostra disposizione è decisamente più lungo e articolato, snodato su saliscendi disegnati dalla natura e dalle strutture artificiali che distribuiscono binari a profusione da grindare avidamente.

Super Pipe: niente più che un half pipe... non fosse per le dimensioni inusitate della semitubatura, entro la quale eseguire il maggior numero di acrobazie ad altezze vertiginose.

Blessing breeze

SSX3 è un gioco nel pieno senso del termine, dunque spassoso e fracassone. Il circo invernale scarrozzato da **EA** sulle tre console di ultima generazione fa il suo bel baccano ed è un vociare festoso. Tutto un rotear nell'aria grabbando la

tavola, compiendo improbi giri della morte e avvistamenti, scazzottando gli avversari in gara e pigiando come forsennati sul tasto del turbo (da caricare a suon di tricks) per prendere velocità in procinto di un salto o tagliare il traguardo un attimo prima del secondo classificato.

Per stimolare al massimo la reiterazione, **EA** allestisce un numero munifico di competizioni che, alle quattro categorie sopraccitate, propone le *Big Challenge*, attivabili in determinati punti della pista passando su colonne di luce verde. Le *Big Challenge* propongono ognuna una diversa tipologia di sfida che si esprime in un breve tratto di pista: infilare una serie di cinque porte oppure eseguire un dato numero di acrobazie in un tempo limite o entro confini prestabiliti.

Ancora, ogni personaggio possiede una propria nemesis che, oltre a rivelarsi particolarmente agguerrito in gara, ci sfiderà sfacciatamente tramite un semplice sistema di e-mail in-game. Ciliegina sulla torta, è il *Free Ride*, ossia quella porzione di pista sprovvista di competizioni ufficiali in cui si è liberi di operare una discesa isolata, senza le ragioni di una sfida ma per il solo piacere di scivolare sul bianco.

Massacrante, ma anche di grande coinvolgimento, è la gara di chiusura di ogni picco che consiste nel percorrere l'intero tragitto sino ad allora sbloccato. Questo si traduce in una corsa, a rotta di collo, lungo l'intera distanza che divide la vetta della montagna dalla città in fondo alla valle. Grazie al sistema di streaming dei dati, **SSX3** riesce a gestire abilmente l'intero ambiente caricando man mano le successive porzioni di pista ed offrendo così una soluzione continuativa. Si tratta di gare dalla durata di decine di minuti, che richiedono dunque una certa conoscenza della pista e una buona resistenza.

Dove **SSX3** pecca, rincorrendo un facile feeling con l'utente, è nel concedere troppo facilmente il passaggio al picco successivo con sequenziale sbloccaggio di nuove piste. Le due porzioni di montagna successive alla prima, subito disponibili, si offrono al giocatore mediante l'accumulo di un determinato punteggio esperienza; dato l'alto numero di competizioni previste, però, è semplice primeggiare nelle prime sfide di ogni categoria raccogliendo così il transito ai picchi seguenti senza dover competere ad alto livello.

Un difetto veniale, sicuramente arginabile dal giocatore che intendesse primeggiare in ogni specialità e concludere con un'alta percentuale di completamento il gioco. Anzi, in quest'ultima ipotesi **SSX3** mostra i denti, imponendo l'acquisizione di tecniche superiori e, soprattutto, la minuziosa conoscenza di ogni singolo metro della pista, perché ogni curva nasconde un'insidia e ogni salto può indirizzare verso un'opportuna scorciatoia.

Celtic frost

Il profilo tecnico di **SSX3** non desta particolari sorprese, in un senso e nell'altro. **EA**, con la sua serie di snowboard estremo, ci ha abituato a superfici solide e rigogliose di elementi accessori, così come ad una generale pulizia dello

schermo, esente dunque da scalettature eccessive o problemi di flickering. Similmente pregiato, il frame rate si propone costante (in special modo nella versione Xbox) e più che sufficiente a restituire un'adeguata sensazione di velocità. D'altra parte, volendolo fare, non è difficile lamentare uno sviluppo invero povero dei modelli dei discesisti che, da parte loro, compensano ampiamente con animazioni godibili e ben collegate le une alle altre.

Il confronto multiplatforma non conduce a considerazioni inattese: trattandosi di un prodotto **EA** (nota sostenitrice del marchio Sony), il porting è avvenuto presumibilmente da PS2 verso le altre console, riducendo di fatto il potenziale di Xbox e GC e livellando l'offerta tecnovisiva.

Il commento sonoro mette in campo un ampio numero di campionamenti vocali, distribuiti fra sfottò all'indirizzo degli avversari, urla di esaltazione o frasi di sconforto in seguito ad una caduta. Supporto limpido in Dolby Digital per Xbox, DTS per PS2 ed un meno performante Dolby Pro Logic 2 per GC.

Dove si intravedono differenze più sensibili è nell'opzione online, disponibile solo su PS2: triste a dirsi, una modalità che poteva imprimere un decisivo boost nelle vendite del gioco è stata completamente trascurata da **EA** che, per i possessori di Network Adapter PS2, propone semplicemente una corsa uno contro uno, con la magra soddisfazione di poter insultare il concorrente previo acquisto di headset. Davvero un'occasione sprecata dato che un world ranking sulle competizioni a punti sarebbe stato accolto con entusiasmo dai giocatori di tutto il mondo.

Altra differenza, stavolta più sensibile, occorre nella valutazione dei controlli. Nato e cresciuto su PS2, **SSX3** ha sempre modellato la gestione dei propri comandi sul Dual Shock, dove il pad Xbox riesce comunque a riproporre un accettabile palliativo, il controller Nintendo soffre invece della mancanza di un tasto che si è tradotto nella decurtazione dei trick ad esso deputati. Né il tasto Z può essere considerato di agevole raggiungimento, limitando ulteriormente la manualità di chi gioca.

Di buono, come da copione, la console Nintendo si avvantaggia del rapido accesso ai dati dei suoi mini-DVD, proponendo caricamenti più rapidi.

Ancora una volta **EA** scocca una freccia a colpo sicuro e realizza un pieno centro, **SSX3** appaga l'easy gamer che trova subitaneo riscontro ai suoi sforzi ma pure il giocatore navigato mastica pane per i suoi denti, impegnandosi lungo i percorsi più ardui, navigando in solitaria le piste alla ricerca di nuovi fuori pista, sfidando ogni prova disponibile e mirando al primo, spesso ostico, piazzamento.

:Commento Extra:

NOTTE IN BIANCO

[SSX3]

di Cryu



Rivolgo all'orologio uno sguardo colpevole. Ore 4:24.

Maledetta Big Mountain: uno sconfinato luna park verticale, un sogno innevato a portata di tavola. E io, alle 4:24 am, invece di dormire veleggio rapito nelle bufere di Peak 3.

Aspri ghiacciai, foreste nebbiose, cunicoli sotterranei che sboccano in panorami da National Geographic: mai un titolo sportivo aveva saputo esprimere un sense of wonder così travolgente. Mai un trick game aveva proposto ambienti di siffatta maestosità, mai una sfida così variegata, mai un gameplay così intrigante.

SSX3 è uno dei pochissimi titoli nella storia dei videogiochi a dimostrare che cosa significhi realizzare un vero sequel. Non solo riproponendo in dosi più massicce gli aspetti migliori dell'episodio precedente, ma esplodendone il gameplay in ogni possibile direzione ludica.

SSX3 esalta la filosofia del free roaming nel genere sportivo, infonde il feeling dell'esplorazione in un gameplay di matrice corsistica, consacra in un trick game un sistema di personalizzazione di completezza ruolistica.

Allo stesso tempo, rimedia agli errori del passato. La clamorosa facilità dei precedenti episodi è scongiurata da un numero esorbitante di sfide, di difficoltà assortite e superabili in diversi gradi di completezza. Dalla volgare terza piazza del podio in un'accondiscendente race challenge, alla prestigiosa gold medal in una sfida freestyle.

Da parte sua, l'altalenante godibilità che affliggeva le piste del primo **SSX** e di **Tricky** è stata esorcizzata mediante la progettazione di tracciati monumentali, sempre ispirati, visivamente straripanti e aperti a un'infinità di letture acrobatiche.

E io da qui non mi scollo. In barba alle 4:24.



uLTIMO tANGO nEL gABINETTO

[Rainbow Six 3]

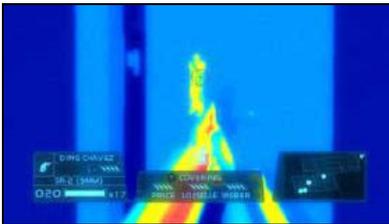
di Gunny

.:schEda:.

GENERE	Tactical-Shooter
ETICHETTA	Red Storm Ent.
SVILUPPATORE	Interno
SISTEMA	Xbox
ANNO	2003
GIOCATORI	1-8 (online)
VERSIONE	PAL



I compagni forniscono sempre un supporto adeguato. Nella foto a destra li vedete piazzati in attesa del Go-Code Zulu. Ready to strike.



I punti d'accesso ai locali possono essere sopraelevati o ristretti. La ridotta luminosità può costringere all'uso di visori IR.



In gergo militare, 'tango' è il *terrorista* (Tango: T nell'alfabeto NATO).

Il *tango* occupa dittatorialmente l'immaginario videoludico di oggi, come l'alieno occupava quello di ieri.

Il *tango* non è protetto da un sindacato; non ha uno statuto. Nessuno potrà mai biasimarvi per aver ucciso un *tango*.

Al *tango* piacciono le armi. E alle nostre armi, il *tango* piace terribilmente.

Sono molti i videogiochi che permettono di sterminare *tango* e fra questi **Rainbow Six** occupa un posto di particolare preminenza.

Prima del suddetto gioco, la piccola **Red Storm Entertainment** era conosciuta solo per **SSN** e **Politika**: rispettivamente un simulatore di sottomarini d'attacco (inaccessibile per chi non conoscesse la differenza tra un sonar passivo rimorchiato e un sonar passivo assiale) ed un gioco di intrighi diplomatici. Se qualcuno riferisse loro le vendite di **SSN** e **Politika**, i creatori di **Ico** dovrebbero rivalutare il proprio concetto di 'insuccesso commerciale'.

Su questi scricchiolanti presupposti, nel 1998 uscì **RS**. E, oggi, degli scricchiolanti presupposti non v'è più memoria.

Basato sull'omonimo romanzo di Tom Clancy, **RS** edificava su fondamenta di (austero) FPS una straordinaria sovrastruttura strategica, che imponeva una attenta e meditata sessione di planning prima che anche un singolo proiettile fendesse l'aria.

Il popolo videoludico disponeva finalmente di un gioco che rispecchiava veramente il modus operandi di forze speciali in presenza di ostaggi: come nella realtà, le incursioni di **RS** duravano una manciata di minuti. Come nella realtà, la parte veramente decisiva dell'operazione era l'analisi preliminare dello scenario, la pianificazione, la scelta delle armi e l'impostazione della corretta tattica d'ingresso. C'era di che essere soddisfatti.

Dopo un buon seguito, battezzato **Rogue Spear**, ed un certo numero di infelici trasposizioni su console, la serie di **RS** approda sul baule neroverde di **Microsoft**.

Rainbow Six 3 è affrontabile da chiunque. La **Red Storm** ha evidentemente corretto il tiro, spogliando il suo gioco di quasi tutta la componente strategica. L'appassionato della serie durante il briefing iniziale prova una fitta al cuore: i suoi occhi si inumidiscono nel non vedere le opzioni relative alle modalità di avanzamento, nel non trovare waypoints, nel non poter assegnare i soliti quattro go-codes. E via così, nel giro di qualche minuto il tappeto del militarista digitale è zuppo di amare lacrime. Solo l'immutata varietà dell'arsenale impedisce l'insorgere di tentazioni suicide; ma i puristi non mancheranno di notare come **RS3** fornisca a stento qualche informazione sull'arma selezionata, laddove l'originale **RS** permetteva addirittura di scegliere il tipo di munizionamento (palla

piena, palla a punta cava, proiettili in ceramica anti-materiale ecc.).

Nubi di tempesta ricoprono il cielo del nostro militarista, all'atto di premere 'avvia missione': senza aver ancora abbracciato un'arma, cova già pesanti sospetti sul terzo episodio di **Rainbow Six**.

Una volta iniziato il gioco, si rende tuttavia conto di come la serie **Rainbow Six** abbia probabilmente trovato una sua forma di *stabilità*: la straordinaria componente strategica del capostipite della serie non poteva comunque nascondere le evidenti lacune: un'interfaccia di controllo spoglia (e priva dell'arma in dotazione), un'intelligenza artificiale avversaria discutibile, una disastrosa abitudine alle compenetrazione tra oggetti. Soprattutto, un comparto grafico estremamente povero; difetti che ora sembrano solo un triste ricordo.

Senza essere eccezionale, il motore grafico di **RS3** (mutuato da quello di **Unreal 2**) offre comunque uno spettacolo gradevole, eccellendo sotto alcuni aspetti (i meravigliosi modelli 3D delle armi, finalmente visibili e fiammeggianti) e demeritando sotto altri (la povertà poligonale di compagni e *tango*).

La fisica, inesistente nei prequel, è ora alla base di situazioni piuttosto verosimili: un *tango* colpito da una breve raffica in calibro 9mm si accascia al suolo con gesto progressivo, morbido e composto; un *tango* investito dal mostruoso proiettile calibro .50 di un M82 svolazza nel blu dipinto di blu.

Il realismo dei danni non include la rappresentazione visiva di squartamenti, amputazioni o decapitazioni; di **Soldier of Fortune** ce n'è uno solo, e forse è meglio così.

Il realismo dei danni (e questo invece è un peccato) non riguarda invece l'ambiente circostante: un'utilitaria parcheggiata per strada non fa una grinza neppure se ricoperta di granate da 40mm; i VG dell'ultimo quinquennio ci hanno ripetutamente posto di fronte a situazioni analoghe. Con la differenza, però, che molti di questi videogiochi avevano la gentilezza di gratificarci con un parabrezza spezzato o una gomma a terra. Una gentilezza di circostanza, non v'è dubbio, ma comunque gradita a visitatori di videomondi generalmente insensibili al loro agire.

RS3 invece è davvero scortese; non è neppure possibile compiere l'ormai canonica operazione di eliminazione delle fonti di luce, tratto distintivo di **Sprinter Cell**, l'altro frutto della cooperazione Tom Clancy/Ubisoft.

L'unico elemento di interazione sono certe finestre frangibili e alcuni bidoni di esplosivo, vicino ai quali troverete sempre piazzato qualche *tango* particolarmente ottuso.

I *tango*, dal canto loro, fanno il possibile per evitare la propria estinzione: sparano all'impazzata senza pensare tanto alla precisione e badando soprattutto a saturare il campo di tiro; sporgono dagli angoli quando possono, limitando la sezione di busto offerta al fuoco di

soppressione degli uomini di Rainbow. La sensazione è di avere di fronte degli avversari, se non intelligenti, quantomeno non totalmente idioti. Siamo sempre lontani, ad ogni modo, dallo straordinario abilità dei soldati di **MGS2** (e dopo due anni è sempre più penoso doverlo far notare).

È invece evidente lo sforzo profuso da **Red Storm** nel basare il comportamento dei *buddies* su un corretto sistema di coperture. I compagni, durante l'ingresso dei locali, assistono il giocatore utilizzando un'efficace procedura di bonifica a raggiera (vedi box), che consente di ottimizzare drasticamente il volume di fuoco disponibile e di ridurre la vulnerabilità della squadra.

Nella capanna dello Zio Tom

Rainbow Six da punto di vista narrativo si basa sull'omonimo romanzo di Tom Clancy, uscito nel 1998. Il primo capitolo della serie seguiva fedelmente le vicende narrate nel libro, riguardanti la lotta di Rainbow contro la misteriosa Horizon Corporation. Il leader dell'unità Rainbow si chiama John Clark, ed è un veterano degli scritti di Clancy (il suo nome in codice è appunto Rainbow Six). Protagonista dell'ottimo *Senza Rimorso*, è da alcuni considerato il 'lato oscuro' del più famoso Jack Ryan. Anche Ding Chavez e gli altri operativi sono presenti nel *Rainbow Six* cartaceo. Un paio di gradevoli colpi di scena vengono rivelati tra una missione e l'altra, fornendo un interessante filo narrativo che nei capitoli successivi, **RS3** incluso, è andato completamente perduto. Assolutamente da sfatare la diceria, sostenuta da molti, secondo la quale Tom Clancy curi personalmente le trame dei giochi della **Red Storm**. Il suo ruolo nello sviluppo della serie di **RS** è di 'chairman': finanzia, procura contatti e consulenze. Ma probabilmente non sa nemmeno quanti episodi di **RS** siano usciti.

Il giocatore più adatto a giocare questo **RS3**, in sostanza, sarà quello maggiormente capace di comprendere questo schema e adattarvisi, evitando di incrociare il campo di tiro dei compagni e coprendo la corretta sezione dello spazio circostante.

Un piccolo retaggio del vecchio **RS** (la possibilità di effettuare un doppio ingresso simultaneo in un locale, tramite il *go-code Zero*), garantisce poi quel minimo di flessibilità operativa indispensabile nelle situazioni più complicate, dove l'ingresso da una singola direzione costituirebbe una follia: una stanza con due ostaggi, tre bombe e cinque terroristi, per intenderci.

La sensazione è che **RS3** abbia adottato delle soluzioni dal rivale **Swat3** di **Sierra**. Il solito militarista digitale ricorderà bene come, a differenza della pianificazione *strategica* offerta dal primo **RS**, **Swat3** invitasse l'utente ad affrontare in modo *tattico* le situazioni man mano che esse si presentavano.

È un sistema che ha due vantaggi: in primo luogo privilegia la *flessibilità*, questo a differenza dei primi **RS** dove accorgersi di una falla nella pianificazione si traduceva nel ripartire da zero, senza alcuna possibilità di adattamento istantaneo all'emergere di imprevisti. In secondo luogo, espone **RS3** all'interesse di una più vasta fetta di pubblico, che difficilmente tollererebbe ore di machiavelliche meditazioni strategiche (ingresso da destra o ad sinistra? Flashbangs o gas CS?). È una scelta che potrà lasciare interdetti diversi appassionati della serie, ma che comunque non priva il gioco di un giusto sapore tattico, specie alla luce degli evidenti miglioramenti in quanto ad intelligenza artificiale, fisica e dinamicità.

Niente di nuovo dal punto di vista narrativo: dittatore da stato-canaglia random decide di fare la bua agli USA> Zio Sam si incazza> Interviene *Rainbow*. È un peccato notare come *Rainbow*, originariamente concepita come una forza internazionale asservita all'ONU, venga trattata in questo **RS3** come un qualsiasi corpo speciale teso all'esclusiva tutela degli interessi statunitensi. Qualche cinico potrebbe far notare come la realtà non sia poi tanto diversa...

E probabilmente avrebbe anche ragione: lungi da me il rinfacciare alla **Red Storm** l'eccessiva aderenza della loro finzione alla realtà del nostro tempo; quello che del loro **RS3** può infastidire è l'epicità e l'eroismo che grondano dall'esposizione degli avvenimenti fantapolitici. Avvenimenti che peraltro non sembrano necessariamente interpretabili a favore degli USA e che sarebbero stati certamente più digeribili se presentati in modo meno enfatico.

Ding: "l'OPEC non vuole esportare petrolio verso gli USA?"

Clark: "proprio così. Questi fottuti mohicani orangisti si meritano una sculacciata"

Weber: "ehm...sono 'venezuelani', mister C"

Clark: "fanculo, da un B52 sono tutti uguali."

Vega: "e sono 'marxisti', non orangisti"

Clark: "marxisti, puntinisti, illuministi. E leghisti, cazzo. Fa lo stesso. Hiiii-ha."

Ding: "ma il petrolio...voglio dire: il libero mercato?"

Clark: "figliolo, c'è per caso un tango sul mio apparecchio? Fuoco e fiamme, cowboys."

Musica epica, elicottero in decollo. E magari un'aria interdetta sul volto di un giocatore non texano.

La possibilità, nell'originario **RS**, di scegliere tra diverse decine di operativi di nazioni occidentali (tra cui l'italiano Maldini, del corpo dei Carabinieri), cede il passo ad un team fisso composto dai veterani Chavez, Loiseau, Weber e Vega. Chi tra i magnifici quattro dovesse perdere la vita in azione resuscita allegramente prima di quella successiva, azzerando l'aspetto gestionale della serie, che finora aveva costretto ad un'oculata gestione degli uomini migliori.

Discreta la localizzazione italiana, benché non esente da errori nella terminologia tecnica relativa ad armi o tattiche.

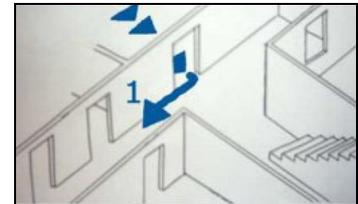
Absolutamente priva di difetti, invece, è l'offerta online, che utilizza al meglio l'ottima infrastruttura di Xbox Live! e offre scontri in ambiente urbano che so-

no il perfetto contraltare di quanto offerto dalle battaglie campali di **SOCOM** o **Ghost Recon**.

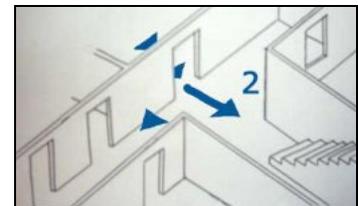
L'ultimo *tango* è asserragliato nel gabinetto. Due colpi al petto e uno alla testa, Ding.

Bonifica ostili

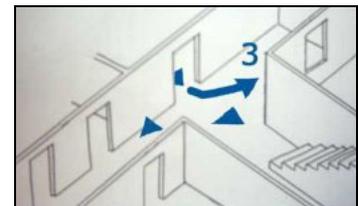
Lo schema a raggiera applicato dai soldati di Rainbow prevede un ingresso *dinamico* del primo soldato, che sgombera immediatamente la via d'ingresso e copre quella che gli sembra la fonte più plausibile di possibili minacce: la direzione che offre più possibilità di ingresso ai terroristi, o più difficoltà di copertura da parte del fuoco di Rainbow (se ci vuole, ad esempio, un movimento complesso per puntare l'arma in quella direzione una volta effettuato l'ingresso). In questo caso, il corridoio pieno di porte alla destra dell'ingresso.



Il secondo soldato libera il passaggio e copre quella che sembra la seconda più importante fonte di pericolo: la scala di fronte all'ingresso.

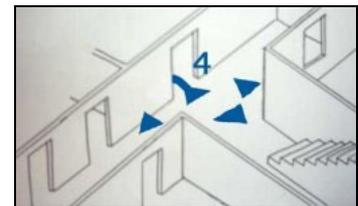


Il terzo soldato entra, libera il passaggio e copre la finestra a sinistra.



Il quarto soldato copre le spalle al team, e una volta entrato chiude la porta, o la sorveglia se deve rimanere aperta.

Una volta completato il tutto, urla 'ripulito'.



Ora il team è pronto a muoversi nuovamente in cerca di ostili.

tECNOARCADE

[F Zero GX]

di Federico Res

.:sCHEda:.

gENERE	Boost Racing
eTICHETTA	Nintendo
sVILUPPATORE	Sega Amusement Vision
sISTEMA	GameCube
aNNO	2003
gIOCATORI	1-4
VERSIONE	PAL



Le vetture originali, se concepite con equilibrio, si rivelano spesso superiori a quelle regolarmente iscritte al Gran Prix, tanto da risultare indispensabili ai livelli di difficoltà più elevati



Lo Story Mode propone una serie di prove - raccogliere capsule o arrivare primi evitando enormi macigni che piombano sulla pista - da affrontare ai comandi di Captain Falcon. L'elevata difficoltà di alcune di esse compromette in parte il piacere di affrontarle.



Degli ottimi FMV impreziosiscono lo Story Mode, ma non migliorano il pessimo character design comune agli altri episodi della serie. Sembra che Nintendo voglia tenersi stretta la popolarità di cui gode in America, saccheggiando il peggior comic style a stelle e strisce...



Il meeting SEGA-Nintendo organizzato per il rinnovo del franchise di F-Zero si è concretizzato in un prodotto dal regime destabilizzante. Alcuni hanno apprezzato, altri meno. **F-Zero GX** è più breve, più arcade del prequel. Ma anche più intenso: possiede il feeling, il fascino e la verticalità del predecessore. La sua velocità stordisce, i suoi colori minacciano crisi epiletiche ad ogni istante. È uno stato di *trance*, il modo in cui **F-Zero GX** vuole essere giocato. Un'estasi che comincia con gli ampi rettilinei di Mute City, stipati di 29 avversari bastardi come da tradizione - e culmina con la coscienza di una nuova forza, chiamata *boost*. Una forza che frantuma ciclicamente il muro del suono.

È qui che **F-Zero** si comprime. Qui che, a chi domanda quanto valga la versione GX, **F-Zero** risponde *SEGA non è Nintendo*. Ma questo, a ben vedere, non è mai stato un male...

Forma

F-Zero GX è un mirabile esempio di nobiltà della forma.

Poiché Sega è cultrice della forma, **F-Zero GX** sfoggia un abito di classe sopraffina: la tradizione rivive nel minimalismo ricercato dei fondali, s'indora grazie agli innumerevoli tocchi di classe pennellati da Amusement Vision. I tracciati di **F-Zero GX** sanno essere sobri, eleganti, affascinanti; dove i fondali scarni e i colori pastello del prequel lasciano il posto ad ambientazioni notturne e psichedeliche, si nota il tocco magico di chi conosce l'estetica del videogioco: la ricerca stilistica va di pari passo ad una oculata gestione delle risorse. Il peso vettoriale dei tracciati resta esiguo per servire il gameplay, la scelta di cromatismi e texture appaga l'occhio di chi alla potenza bruta predilige lo stile. Il racing game guadagna un frame rate incrollabile - 60 fps scolpiti nella roccia - e una velocità da stratosfera (si toccano i 2800 kmh). Tutto ciò, accompagna da un soundtrack che coniuga il tradizionale rock elettrico ad una techno-trash grezza, scarna, armonicamente zoppa, eppure animale, viscerale, pulsante...

Sostanza

F-Zero GX è un mirabile esempio di nobiltà del gameplay. *Il Terzo Regno delle simulazioni di corsa futuristica*, direbbe Hegel. *Un gioco coi contromaroni*, diciamo noi...

Il prodotto di Sega evoca il prequel a cominciare dal modello di guida: acceleratore (A), freno pneumatico (B), inclinatori laterali (L & R) e boost (Y). Due gli attacchi performabili: laterale (leva+X) e rotante (leva+Z). Nessun'altra concessione all'arte bellica. Perché, ancora una volta, all'uso prepotente di armi e ammennicoli F-Zero contrappone l'imponenza di un monumentale track design. Sega raccoglie l'intero campionario di meccaniche custodite dal prequel e le combina insieme, come tanti mattoncini Lego, disfando e riasssemblando l'anima di **F-Zero X**. Il gioco evolve, pista dopo pista, coppa dopo coppa. Dalle fasi iniziali, propeudetiche, ai dislivelli seriali di Mute City-*Serial Gap*. La curva della difficoltà segue le evoluzioni pindariche delle navi, su tracciati sospesi a centinaia di metri dal suolo... **F-Zero GX** spara a video capolavori di track design quali *Aeropolis-Multiplex*, *Big Blu-Ordeal*, *Lightening-Half Pipe*, *Green Plant-Spiral*. La nave del giocatore affronta rettilinei che si avvolgono su se stessi e tendono a sbalzare in aria chi non si adegua alla loro morfologia; percorre complessi di curve a gomito e tratti verticali, dove la via per la vittoria viaggia tra boost da inanelare e sezioni ghiacciate da evitare. Insegue sorpassi frenetici sulla superficie interna/esterna di piste tubolari, dove la ricerca dell'interno curva fa i conti con sbandate e slittamenti; morde in scivolata le ampie parabole, per raccogliere un boost e vincere l'improvviso restringersi della carreggiata. Il sistema di controllo, dal canto suo, risponde con precisione motoneurale. Dal frenetico ricorso al boost (A+Y) nelle sezioni prive d'insidie, alla combo *scivolata decisa+boost* (L+R+Y), necessaria al superamento degli "U Turn". Dal semplice uso alternato di L e R nell'attraversamento delle chicanes, alla ricerca delle catapulte aeree utili per staccarsi da terra e circolare in volo i nemici: la foggia del pad GC e il sistema di controllo assicurano una simbiosi incondizionata con le navette della *formula zero*. Unico neo,

le movenze offensive: la relativa difficoltà di agire sui tasti Z e X si accompagna alla provata inefficacia degli attacchi che ne conseguono. Utili e divertenti in caso di testa a testa solitari, deleteri (perché causa di sensibili perdite di velocità) nelle fasi più caotiche. Un difetto voluto come omaggio alla superiorità divina, si potrebbe pensare...

Per quel che concerne le modalità di gioco, oltre ai classici Gran Prix (cinque coppe, di cui due da sbloccare), Time Attack e Practice, si segnalano le new entry Story Mode e Customize. Se nello Story Mode si affrontano prove esclusive ma fin troppo frustranti, in Customize si spendono le carte-moneta accumulate in Gran Prix per acquistare navi e hardware assortiti: combinando tre elementi (scozza, abitacolo e motore) è possibile creare navi originali ed iscriverle ai tornei. Una pratica che si rivela utilissima – quando non essenziale – al completamente del gioco alle classi Expert e Master...

Tecnoarcade

Alcuni hanno apprezzato, altri meno, si diceva in apertura. Ci si riferiva all'inedito peso ottenuto dal boost (attivabile tramite il tasto Y o passando sopra alle frecce gialle sparse sui tracciati), elemento in passato marginale. Da ciò le accuse di scarso spessore tecnico mosse al lavoro di Sega: l'uso corretto o iniquo del boost sembrerebbe ripercuotersi eccessivamente sugli sviluppi delle gare, ponendo in secondo piano una condotta di guida dignitosa. Ciò è falso. O meglio, è vero (in parte) solo per chi affronta F-Zero alle classi Novice e Standard. Ma giocare F-Zero da novizio o intermedio è un vile affronto...

L'unico vero **F-Zero GX** si corre alle classi Expert e Master. L'elevata abilità degli avversari costringe ad una condotta di gioco febbrilmente attenta: l'uscita avventata da una curva comporta un breve stallo che grava sul cronometro; affrontare curve in serie, quando il manto stradale ha forma parabolica, rischia di scagliare la nave fuori pista ad ogni svolta. La vittoria non gratifica chi sbanda e allarga le curve, o rallenta eccessivamente prima di una serie di tornanti... e l'uso del boost è un elemento integrante, non soverchiante, del modello di guida. Le piattaforme sono sistemate in punti cruciali, talvolta imprescindibili (all'ingresso dei rettilinei, o a zig zag in sezioni sbarrate da pilastri centrali): ignorarli sistematicamente significa regalare ai concorrenti chilometri di asfalto.

Perdere qualcuno, quando si ha già un cospicuo vantaggio, non toglie il primato ma solo qualche centesimo. Abusare del tasto Y, mentre si raschia la vernice dalle fiancate, conduce ad una rapida disfatta. Questa si chiama *perfetta calibrazione*. Non si trova alle classi Novice e Standard, ed in fondo è giusto che sia così. Perché ancora una volta, **F-Zero** è il confronto con una concezione di game design pura e nobile...

[Ring è] Il sesto senso

«Sento una buona vibrazione, ma magari è solo una scoreggia.»

Gunny, interpretando le proprie sensazioni in merito agli sviluppi di un articolo in lavorazione.

:NumeRing:

- 209373** – I caratteri (con spazi) di Ring 1
- 255572** – I caratteri (con spazi) di Ring 2
- 218726** – I caratteri (con spazi) di Ring 3
- 300761** – I caratteri (con spazi) di Ring 4
- 237307** – I caratteri (con spazi) di Ring 5
- 244500** – I caratteri (con spazi) di Ring 6
- 206268** – I caratteri (con spazi) di Ring 7
- 383733** – I caratteri (con spazi) di Ring 8
- 291721** – I caratteri (con spazi) di Ring 9
- 437232** – I caratteri (con spazi) occupati dagli articoli inerenti Kojima
- 15088** – Messaggi nella mailing list redazionale.
- 2214** – Messaggi della ML che contengono quella parolaccia che inizia per C.
- 494** – Messaggi della ML che contengono la parola "ROTFL"
- 3197** – Messaggi inviati da Nemesis Divina
- 3197** – Messaggi che contengono riferimenti alla religione
- 121** – Messaggi inviati da L'Esorciccio
- 121** – Messaggi che contengono promesse di articoli mai mantenute
- 140 MB** – L'attuale dimensione della mailing list redazionale
- 75** – Giorni di lavorazione per Ring 8
- 4** – Le riviste che Ring, con la sola imposizione dei redattori, ha contribuito a far fallire
- 0** – I capelli di Emalord

ONE DAY IN IVALICE

[Final Fantasy Tactics Advance]

di Gatsu

.:sCHEda.:

GENERE	RPG tattico
ETICHETTA	SquareEnix
SVILUPPATORE	Game Designers Studio
SISTEMA	GBA
ANNO	2003
GIOCATORI	1
VERSIONE	EUR

St. Ivalice, il regno indimenticato

C'è una cosa che ai fanboy Nintendo non è mai andata giù: il voltafaccia di Square-soft all'alba di quel

Final Fantasy VII destinato a diventare un paradigma per tutti i JRPG 3d. Sono passati molti, troppi anni da quel giorno infausto... anni passati a rimpiangere un binomio sempre vincente e che aveva regalato, in passato, ben sei capitoli della Fantasia Finale e gemme di inestimabile valore come **Secret Of Mana**.

Ma l'amore è una cosa strana, si sa, la fiamma si riaccende anche quando si pensava che fosse tutto finito. Soprattutto se di mezzo ci sono molti soldi.

Square, ormai padrona assoluta del mercato internazionale dei JRPG grazie alla fusione con la sua ex rivale Enix, getta l'ancora ai porti Nintendo e per l'occasione si veste a festa grande. Per farsi perdonare tutti questi anni di negazione, Game Designer Studios (il gruppo indipendente messo in piedi da Hiroshi Yamauchi e Square, volto espressamente allo sviluppo su macchine Nintendo) rispolvera uno dei brand più apprezzati (e importanti, finalmente qualcuno deve essersene accorto) in assoluto della passata generazione di console: **Final Fantasy Tactics**. E, sorpresa delle sorprese, nessuno sterile porting, ma un titolo completamente rinnovato ed apprezzabile anche da chi, a Ivalice, già ha messo radici...

Little fantasy children

La premessa narrativa di **FFTA** è quantomeno stramba. Nei panni di Marche, un ragazzino appena trasferitosi nella fiorente cittadina di St. Ivalice, ci troveremo presto coinvolti in una crudele battaglia... a palle di neve. Sconfitti i pestiferi bulletti del vicinato, Marche avrà modo di fare amicizia con Ritz, una ragazzina quantomeno aggressiva, e Mewt, il classico infelice che funge sempre da capro espiatorio. Marche invita allora i nuovi comparì a casa sua, dove il fratello disabile attende qualcuno con cui passare il tempo. Mewt porta con sé un antico libro scovato in biblioteca, sul quale sono raffigurate strane creature e indecifrabili codici magici. I quattro,

fantasticando su quello che il libro propone, riescono a tirare in ballo **Final Fantasy**, il gioco preferito di Mewt (l'autocitazionismo impera), ed è così che, di notte, mentre tutti dormono, i desideri di Mewt si avverano: St. Ivalice diventa un mondo fantastico, popolato da cinque razze stranissime (oltre agli umani compaiono: Moogles, conosciuti anche come Moguri, Viera, combattenti di genere unicamente femminile, Nu Mou, esseri canini portati per le carriere magiche e di domatori, e Banga, sorta di lucertoloni guerrieri) e governato proprio dal suddetto.

Scavando un po' nell'impianto narrativo, che appare inizialmente infantile, scopriamo che **FFTA** si discosta nettamente dalla complessa trama del suo predecessore, per proporre invece il dramma di una scelta troppo difficile per i tre amici. Mewt, impaurito dal mondo esterno e dai suoi simili, può finalmente avere la vendetta che il neo-acquisito potere di principe gli consente. Ritz, anch'essa emarginata nel mondo reale, trova nel suo nuovo ruolo di capoclan una vera e propria ragione di vita. Marche, suo malgrado, si ritroverà lacerato fra la voglia di ritornare a casa e dal desiderio (irrealizzabile) di non infrangere il mondo (o meglio, il sogno) che Mewt si è costruito attorno. La trama di **FFTA** è tutta qui: uno scontro fra amici che portano avanti obiettivi inconciliabili, costretti, a dispetto della loro volontà reale, a darsi battaglia in un mondo immaginario. Proprio per la sua natura stilizzata, e simbolica, la trama di **FFTA** non è paragonabile a quella di **FFT**, che invece utilizzava questo strumento in maniera ben più complessa, incisiva e frastornante. Questo porta a percepire la trama come "troppo diluita", cosa che potrebbe non piacere a tutti ma che a parere di chi scrive risulta invero gradevole ed estremamente adatta alla natura portatile del prodotto.

Il sistema di gioco, pur vantando sostanziali novità, è stato in gran parte ereditato dal predecessore. Simile è il piazzamento delle unità sulla mappa, il loro spostamento e la scelta dell'orientamento ad azione conclusa. Familiari pure alcuni jobs (come White Mage, Summoner, Monk, Archer, Black Mage...),

anche se la varietà di razze di cui può essere composto il party aumenta esponenzialmente la quantità di configurazioni/jobs possibili.

Fin dall'inizio il giocatore, nei panni di Marche, diventerà il leader di un piccolo "clan". Lo scopo principale è allargarne l'influenza territoriale, proseguendo nella (lenta) trama di fondo e sfidando tutti gli altri clan presenti nel regno di St. Ivalice. Vista la natura "non reale" del mondo in cui è ambientato **FFTA**, al completamento di determinate missioni (reperibili quasi solamente al pub, a differenza di quanto avveniva in **FFT**) al giocatore verrà chiesto di piazzare sulla mappa di gioco una nuova locazione. In sostanza il mondo di St. Ivalice è in continua creazione, e la sua morfologia esatta dipende dai gusti e dall' intuito del giocatore. Posizionando infatti alcune locazioni secondo particolari schemi, aumenterà concretamente la possibilità di recuperare oggetti rari e altri bonus. Lo stesso reclutamento dei soldati, aperto a tutte le razze elencate in precedenza, avviene solo a missioni concluse, in maniera corrispondente all'aumentare del prestigio del clan.

Il sistema di avanzamento, completamente rinnovato, avviene in maniera parallela: da una parte quello riguardante i singoli personaggi (che passano di livello ogni 100 PX guadagnati e acquisiscono abilità a seconda dell'equipaggiamento indossato, in maniera non dissimile da quanto avveniva in **Final Fantasy IX**), dall'altro quello relativo al clan, che alla conclusione delle singole missioni (invero molto varie, anche se spesso riconducibili al puro scontro) guadagna in credibilità e "potenza".

Le missioni, ben 300, si dividono in Regular (combattimento), Non-Battle (che comprendono i compiti più svariati, come costruire la tana di un alchimista o raccogliere delle erbe), Encounter (combattimento contro clan avversari) e Free Area (missioni che consentono di prendere possesso di una certa zona). Alcune richiedono l'utilizzo di svariati membri del clan (non sono rari anche i combattimenti in minoranza o superiorità numerica rispetto all'avversario), altre invece prevedono che il giocatore selezioni solo un'unità dal suo party, "mandandola in pellegrinaggio" per un certo numero di giorni, fino al completamento del compito assegnato. Questa varietà, che peraltro aggira abilmente gli incontri casuali mascherandoli da scontri con i clan avversari, comporta un'oculata gestione del party, tanto che la fase

di gioco in questione riveste un'importanza non certo inferiore a quella vera e propria del combattimento.

And no more shall we part

Last but not least, le leggi. Caratteristica esclusiva di questa versione, il codice di **FFTA** introduce giudici e cartellini gialli e rossi. Calma, nessun mini gioco di calcio. Mewt, come sempre impaurito e timoroso, decide di tutelarsi rispetto al mondo esterno imponendo il rispetto, sui campi di battaglia, di determinate leggi che variano di giorno in giorno. Ad esempio, può succedere che un giorno non sia consentito l'uso delle spade e della magia nera. Per il giocatore che infrange il decreto è previsto il cartellino giallo. Ad una nuova infrazione, il personaggio in questione verrà teletrasportato, dal giudice che assiste a tutti gli scontri, nella prigione di St.Ivalice. Tale stratagemma, che dona notevole profondità tattica agli scontri, si rivela particolarmente tosto nelle fasi avanzate, dove le restrizioni diventano sempre più severe e numerose (ad esempio: oggi niente incantesimi di cura, niente abilità speciali e niente spade!).

Per non sbilanciare troppo il gioco, SquareEnix ha inserito anche la possibilità di comprare speciali carte per annullare (o aggiungere) leggi troppo limitative. Carte che, inutile dirlo, costano un bel po' di sacrifici... Parallelamente all'assegnazione delle penalità, le leggi prevedono anche la premiazione di particolari azioni (ad esempio: se in un giorno in cui è scritto "Recommended: Fire", si usano incantesimi del fuoco) tramite l'attribuzione di JP (Judge Points, niente a che vedere con i Job Points). Tali punti, assegnati anche ogni volta che una nostra unità ucciderà un nemico, possono essere poi impiegati per l'uso di particolari abilità speciali (come Combo, ad esempio) oppure per evocare i Totema, spiriti dei Cristalli dal potere offensivo a dir poco devastante.

Diversamente da **FFT**, i lavori disponibili verranno sbloccati a seconda della razza del personaggio e dalle abilità che esso conosce, mettendo in moto un meccanismo di "collezionismo" a dir poco additivo.

Nonostante la longevità immensa (300 missioni sono un'infinità), **FFTA** si rivela leggermente più facile del suo predecessore anche a causa del fatto che nessuna unità muore mai, o quasi. Alla fine dello scontro, infatti, tutte le unità cadute saranno considerate solo "stordi-

te" e non "morte" (salvo qualche eccezione).

Tale immediatezza, comunque, tende ad affievolirsi con il tempo, a causa di leggi sempre più proibitive e ad unità nemiche per niente imparate.

Concludendo: **Final Fantasy Tactics Advance** è, per chi scrive, un gioco irrinunciabile per ogni possessore di GBA (anche in virtù delle sue modalità in link), nonché uno dei migliori giochi mai sfornati da Square(Enix). Sicuramente inferiore al predecessore dal punto di vista narrativo, **FFTA** gli è per certi versi superiore sotto il profilo ludico. Miglior titolo 2003 per GBA?

[Ring è] Confucio

«In un combattimento corpo a corpo ci sono troppe cose che sfuggono. Si può pensare che la meglio cosa è un calcio sulle palle, e allora dai tirare sulle palle, ma molti non pensano che a quell'altro basta fare un passetto indietro per evitare il colpo ed avere tutto il tuo busto a disposizione. Molti non pensano che tirando un calcio sulle palle stai per forza su una gamba sola, e all'avversario basta niente per sfruttare il tuo equilibrio precario. Altri ancora non si rendono conto che, tirando un pugno o un calcio, c'è un numero impreciso di probabilità che anche chi tira si faccia male.

«La morale è: non credere che chi si addestra a sfasciare coglioni abbia poi successo nella vita.»

Paolo Jumpman Ruffino



[Ring è] Sconforto

«La serie di **Final Fantasy** ormai va completamente in Wakka.»

Gunny, visionando le prime illustrazioni di **Final Fantasy XII**, raffiguranti un tamarro platinato e una provocante donzella dalle cosce incapucciate in una microscopica minigonna rosa.

STRATEGY RPGs ARE ABOUT TO GET A SERIOUS KICK IN THE ASS

[Disgea: Hour of Darkness]

di Mr Yo

..:sCHEda:.

GENERE	RPG tattico
ETICHETTA	Atlus
SVILUPPATORE	Nippon Ichi
SISTEMA	PS2
ANNO	2003
GIOCATORI	1
VERSIONE	USA



Schermata della creazione del personaggio in un momento di gioco avanzato. Questo è solo un assaggio delle classi disponibili.



Etna e Laharl stanno per far del male con un attacco combinato.



In questo caso lo svolgersi della trama viene raccontato tramite dialogo a fumetti. Il design artistico è di buon livello.

«Vexilla regis prodeunt inferni
verso di noi; però dinanzi mira»,
disse 'l maestro mio «se tu 'l discerni»
Dante, Inferno, canto XXXIV



Nel corso esistenziale del videogioco sono state toccate diverse tematiche, tra queste spicca quella religiosa. Essa non risalta per quantità esorbitanti di capolavori che la coinvolgono nella trama, e nemmeno per controverse opinioni riguardo al satanismo che i media spesso indicano come compagno fedele del divertimento videoludico. La religiosità nell'ambito dell'intrattenimento si pone in rilievo probabilmente per la perversa curiosità che si prova nell'indagare, scoprire e sviscerare le visioni altrui in materia religiosa.

Molti videogiochi di vecchia data saranno d'accordo nel sostenere la bruttezza di **Dante's Inferno** per Commodore 64. Era davvero frustrante spostare un accrocchio di pixel - di improbabile foggia dantesca - avanti e indietro per le schermate di gioco alla ricerca di un qualcosa di curioso e appagante, probabilmente nemmeno contemplato dalle menti dei programmatori. Ma la curiosità spingeva a chiudere un occhio, forse entrambi.

In una prospettiva religiosa, **Disgaea** propone una visione propria di tre mondi, Infernale (Netherworld), Paradisiaco (Celestia) e Terrestre (Earth): tre dimensioni tratteggiate con irresistibile piglio umoristico e delizioso ingegno. La leggerezza delle argomentazioni e dello humor sfiora appena la trattazione di ideali consolidati, eppur mai banali. Ne consegue una trama poco impegnata e mai invadente, ma comunque stimolante di qualche veloce riflessione etica.

C'è sempre qualcosa oltre allo svolgersi degli eventi che farà sorridere il giocatore: una crudeltà da scoprire, progettare e approfondire, che innesca un circolo vizioso che non si esaurisce al raggiungimento di uno dei finali multipli. Anzi, questo è solo l'inizio.

Il giocatore veste i panni di Laharl, figlio del supremo degli inferi. L'avventura comincia con il brusco risveglio del protagonista da un lungo sonno durato oltre due anni. La notizia della scomparsa del padre e lo stato di totale anarchia sopraggiunto sono l'incipit della trama. L'impersonare un demone accentua il gusto perverso di sviscerare ogni possibilità di un gameplay che si plasma progressivamente attorno al giocatore. Approfondendo i meccanismi dell'opera di Nippon Ichi Software Inc, si riceve infatti l'impressione di poter interpretare a proprio personalissimo gusto un numero pressoché infinito di relazioni e interazioni.

«Per correr miglior acque alza le vele
omai la navicella del mio impegno,
che lascia dietro a sé mar sì crudele»
Dante, Purgatorio, canto I

Il primo impatto con **Disgaea** denota una generale carestia di fronzoli. Il superfluo è minimo, ma fatto con stile. L'impatto visivo ricorda da vicino le produzioni della precedente console Sony, se non fosse per l'alta risoluzione e per alcuni effetti particellari che donano enfasi all'azione su schermo. Lo schermo viene aggiornato ogni sessantesimo di secondo senza scatti o discontinuità, contenendo una miscela di grafica bidimensionale e tridimensionale. Non si segnalano eccessivi virtuosismi estetici e nessun tipo di filmati pre-renderizzati o in stile *anime*, che ultimamente sembrano esser diventati una colonna portante del gioco di ruolo per console.

Dal punto di vista sonoro vengono proposti motivetti orecchiabili che vanno a braccetto con lo humor demenziale offerto da dialoghi e situazioni. Il parlato può essere selezionato tra americano e giapponese in qualunque momento, mentre il testo su schermo rimane in lingua stelle e strisce. I dialoghi sono gradevoli e fanno poco uso di slang o vocaboli non consigliati a un'utenza immatura. La recitazione è abbastanza convincente e corrobora il carisma dei personaggi.

In senso strettamente ludico ci si rende immediatamente conto che il crocevia a partire dal quale acquisiscono rilievo le decisioni dell'utente è sempre lo stesso. Pur cominciando ciascun capitolo dell'avventura dalla sala del trono, il gioco decolla sempre dalla stessa locazione, in cui sono presenti due negozianti, l'ospedale, il portale, il tribunale e l'accesso al mondo degli oggetti.

I negozianti vi permettono di acquistare e vendere i vari oggetti che si recuperano nel corso del gioco. Inoltre stimano il vostro traffico di acquisti mettendo a disposizione nuova mercanzia ogni qualvolta vengano soddisfatti i requisiti di crescita del livello di clientela, oppure qualora si ottengano le opportune autorizzazioni dal tribunale. L'ospedale si occupa di ripristinare lo status perfetto dei personaggi in seguito alle battaglie, regalando oggetti premio secondo l'esborso monetario versato per rimettere in forze il vostro party. Il portale serve a teletrasportarsi nei campi di battaglia e permette l'accesso a locazioni sbloccabili tramite il benessere del tribunale.

Proprio quest'ultimo si rivela decisamente curioso e originale. Chi si appella al tribunale può fare esplicite richieste consumando una quantità di mana proporzionale all'importanza della domanda. Qui si possono creare e cancellare i personaggi, trasmigrare a livello uno i personaggi per potenziarli grazie a una distribuzione addizionale di statistiche o, nel caso di personaggi creati, anche cambiare classe. È possibile inoltre ac-

cedere a missioni alternative, a specifici bonus temporanei e non, e si può addirittura regolare il livello di difficoltà del gioco. Esistono quattro modi per assicurare la propria richiesta: pagarne esclusivamente il dazio in mana, ottenere una certa benevolenza aumentando il grado di fiducia, sfruttare la corruzione tramite regali ai senatori e, nel caso che queste due modalità non vadano a buon fine, convincere con la forza la parte del corpo senatoriale che non vi asseconda.

L'accesso al mondo degli oggetti permette di entrare - nel vero senso della parola - in questi ultimi, con la possibilità di usarne ogni dieci livelli oppure utilizzando un item specifico (Mr. Gency Exit). Questa modalità di gioco si presenta fondamentalmente come una serie di schermate da superare eliminando tutti gli avversari, oppure utilizzando l'uscita presente in ciascuno schermo. A ogni livello superato, l'oggetto incrementa le proprie statistiche di base, mentre la difficoltà va in ordine crescente. È inoltre possibile incontrare e quindi sottomettere gli Specialisti, parte della popolazione degli oggetti che aggiunge bonus all'oggetto stesso. Una volta sottomessi gli Specialisti, è possibile spostarli attraverso il vostro inventario, di modo da personalizzare l'equipaggiamento del party guidato dal giocatore. Ogni oggetto ha un limite di popolazione per diversi tipi di Specialisti, tuttavia è possibile che siano presenti "doppioni" che non fanno altro che occupare inutilmente gli slot disponibili: per risolvere questo problema di "sovrappopolazione" è possibile combinare Specialisti dello stesso tipo fino a raggiungere il limite "fisico" prestabilito.

La scelta tra progresso nella storia (tramite il portale) e opzioni secondarie (tribunale e mondo degli oggetti) è una delle prime alternative che l'utente si trova a ponderare. Il tatticismo richiesto ai fini del prosieguo della trama è di spessore sottile rispetto alle potenzialità intrinseche insite nel prodotto, pronte a esplodere coinvolgendo l'utente più curioso e smalzato. È qui che il giocatore plasma la sua argilla. È qui che l'argilla restituisce il capolavoro accompagnato da una leggera, ilare trama accessoria capace di strappare qualche sorriso.

Il giocatore avvezzo alla sperimentazione rimarrà di stucco quando, dopo aver sofferto le pene dell'inferno per leveluppare il proprio party, scoprirà come far schizzare verticalmente il livello dei propri personaggi; il livello massimo raggiungibile, ovvero 9999 (*novemilanoventonovantanove*), inizialmente ha un sapore di leggenda metropolitana, ma con l'impratichirsi delle varie tecniche e con dosi abbondanti di astuzia e cattiveria l'utopia si avvicina alla realtà.

"La gloria di colui che tutto move per l'universo penetra, e risplende in una parte più o meno altrove."
Dante, Paradiso, canto I

Spesso il misticismo ha incontrato sulla sua strada l'allucinazione: visioni mistiche, per l'appunto. Senza sfociare nella blasfemia, basta citare **Tetris**, esempio di game design immortale. La mistica visione di **Tetris** appare in seguito a ore consumate su schermi di qualunque di-

mensione e tipo (dall'8 bit domestico, all'Arcade, al Game Boy e via dicendo). La rivelazione appare in concomitanza al dormiveglia, in cui si immaginano le forme di Pazhitnov scendere, roteare e svanire, proiettate dai pensieri in cerca del *Tetris continuo*. Questa folgorazione visiva, che coglie prima del sonno gli individui provati dallo stremo della concentrazione a lungo protratta, si può manifestare con il puzzle game di turno. In quanti hanno assistito alla discesa delle gemme di **Super Puzzle Fighter 2 Turbo** e al frenetico rimbalzare delle sfere di **Puzzle Bobble / Bust a Move** nel maxi schermo nero della palpebra abbassata?

Anche **Disgaea** soffre di allucinazioni. Allucinazioni inferte a chi si consuma troppo dinanzi all'insolito rompicapo che offre. Non c'è rompicapo che si rispetti che sia privo di colori. Sono le differenti colorazioni di quelle piccole piramidi, portatrici di bonus/malus (Geo Symbol), e di quei pannelli presenti sulla griglia di gioco (Geo Panel) a mettere in moto primitivi ragionamenti machiavellistici che si affinano col trascorrere delle ore. Il giocatore viene spinto a elaborare strategie che trasformano le pedine controllate dalla CPU in succulenti monomi di combo che riempiono la barra bonus in conseguenza a concatenazioni colorate (Chain Colors).

Oltre agli occasionali (o frequenti, nel caso dell'Item World) puzzle colorati, la cui risoluzione è premiata con preziosi bonus, le strategie bellico-difensive si esprimono all'interno di un sistema a turni. È permesso il posizionamento e l'utilizzo delle abilità dei personaggi messi in gioco selezionandoli manualmente dal party uno per uno - prima di cedere la mano alla CPU. In **Disgaea** la perseveranza aiuta, il posizionamento è essenziale e l'unione fa la forza. L'utilizzo continuativo delle abilità ne esalta le proprietà difensive o offensive. D'altro canto quando si decide di eseguire un attacco diretto c'è la possibilità di coinvolgere fino a tre alleati posizionati ai lati e dietro chi decide di attaccare. Considerando che i punti esperienza vengono attribuiti quasi esclusivamente con l'abbattimento di ciascun personaggio nemico, bisogna riflettere adeguatamente su come schierare le proprie pedine. Un personaggio che fa appello per crearne uno nuovo diventa Mentore (Mentor) di quest'ultimo (Pupil). La vicinanza tra questi durante un attacco decreta un'elevatissima probabilità di attacco multiplo - suddividendo i punti esperienza guadagnati. Inoltre la prossimità tra Mentor e Pupil della stessa razza (umana o mostruosa) permette l'utilizzo e infine l'apprendimento reciproco delle abilità individuali.

Disgaea: Hour of Darkness è una nidificazione di strategie, tatticismi e malvagità. L'appagamento di piegare le regole del gioco a proprio piacimento non ha eguali, la profondità ludica è immensa. Questi sono gli ingredienti di base. Personalizzate la ricetta, assaggiate la pietanza mano a mano che la state preparando. Imparate a dosare tutto con attenzione. Troverete pane per i vostri denti per mesi a venire.

[Ring è] Il pianista

«Penso di aver lavorato, per **Ring#8**, come un negro del 1930 addetto alle caldaie di un transatlantico su cui, peraltro, suona il pianoforte un tizio molto bravo.»

Gatsu, nel corso di uno dei suoi sermoni minatori all'indirizzo dei redattori che sistematicamente sfiorano la deadline.

~

[Ring è] Retrocompatibilità

«Meglio se lo giocavi su PS2 con il texture filter o come diavolo si chiama l'affare che trasforma **Vagrant Story** in un'altra cosa.»

Amano76, suggerendo a **Gatsu** di sfruttare le potenzialità di emulazione PlayStation di PS2.

~

[Ring è] Newsletter

«Tutta il sito **Project-Ring** e' in fase di trasferimento server.

«Il sito principale e' aperto il Forum e chuso fino alla sincronizzazione dei Dns per evitare errori nei postaggi. In un paio di giorni si risovera' il tutto.»

Criptico messaggio critico inviato il 12/11/2003 agli iscritti alla newsletter di **Ring**.

~

[Ring è] Al verde:

«Io con 30 euro in tasca devo pagarmi: viaggio a Milano per raduno Ringviaggio a Lucca **Zoe2** + **SOS** + **Viewtiful Joe** che disperatamente voglio.»

Paolo Jumpman Ruffino

nEGOTIATE THIS!

[G Police]

di Han Sator

.:schEda.:	
gENERE	City Shooter
eTICHETTA	Psygnosis
sVILUPPATORE	Interno
sISTEMA	PlayStation
aNNO	1997
gIOCATORI	1
VERSIONE	PAL

Se ho iniziato a videogiocare è a causa di *Guerre Stellari*.

La trilogia lucasiana non mi aveva entusiasmato per le spade psichedeliche, né per le non richieste lezioni di Zen, e neppure per i "Bunch of Muppets (© Clerks)". Ero stato folgorato dai combattimenti tra navicelle spaziali e dai voli scavezzacollo sopra e finanche all'interno della Morte Nera, con nugoli di nemici ad inseguire e ostacoli tra i quali zigzagare.

La fantasticheria di ripetere quelle gesta era tanta, e *L'Ultimo Starfighter* non poté che alimentarla. Lo volevo anch'io un coin-op come quello del film.

Il Videogioco era la risposta.

Convinsi i miei genitori a comprarmi la meraviglia del momento, il Commodore 64, con la classica scusa del "mi serve per la scuola". Mio padre¹ mi portò dal Tinghi (ma sì, facciamo nomi): negoziante di elettrodomestici, rivenditore improvvisato di computer e pirata a tempo perso (quando ancora la pirateria in Italia per Legge non esisteva).

Contenuto del carrello:

- Commodore 64.
- Floppy disk drive (ero un ragazzo fortunato).
- Due joystick ("mi serve per la scuola").
- Videogiochi assortiti.

«Che giochi ci vuoi insieme?» mi chiedeva quella vecchia volpe del Tinghi, che oggi vende telefonini.

«Aerei, volare!» mi piace ricordare di aver risposto.

Mi dette quello che a suo dire era il miglior esponente della categoria. **Solo Flight**, si chiamava.

Han Solo!

«Questo qui lo usano anche alla NASA» mentiva il Tinghi. «È roba che costa milioni. Io te lo faccio pagare diecimilalire...»

Che persona stupenda! temo di aver pensato.

Torno a casa, attacco i fili, infilo il dischetto, leggo il tutorial preparatomi dal figlio piccolo del Tinghi,

che oggi la fidanzata gli fa le corna. So anche con chi.

```
READY
LOAD "SFLIGHT", 8, 1
```

```
READY
RUN
```

Passano minuti che sembrano mesi. Il gioco parte. Entro nel cockpit mentre assimilo le istruzioni del manuale fotocopiato e, tre ore dopo, riesco a decollare.

Dove sono i nemici? mi chiedo. *Com'è che si spara?*

Delusione!

Il Tinghi mi aveva venduto un cazzo di simulatore di volo! Mavaff!

Vabbe', penso. Almeno facciamo qualche volo radente tipo Han Solo. Facile a dirsi, ma fuori dalla carlinga c'era solo un'immensa distesa verde. Un fottuto biliardo. Allora riprendo in mano il manuale fotocopiato e guardo la mappa. A est c'è una catena montuosa. Bene, andiamo a est. Passano i minuti ma non trovo nessuna montagna. Ri-guardo la mappa e mi rendo conto di aver superato di parecchio la catena. Torno indietro ma niente. Ci sono solo alcune piramidi vuote. Ma dove ca... Il panico mi assale. Quelle piramidi non saranno mica le mo...

Spengo tutto. Non ho più giocato a **Solo Flight**. E fanculo a quegli stronzi della NASA.

Meno male che il Tinghi mi aveva dato anche **Commando**. Altrimenti avrei archiviato lì la pratica videogiochi e a quest'ora sarei già un ingegnere pieno di soldi.

Passarono gli anni e mi rassegnai alla triste realtà: non avrei mai preso parte a combattimenti che non fossero tipo a diecimila metri d'altezza². Solo **Epic**, su Amiga, si avvicinava a quello che cercavo; ma all'epoca mi ero un po' rotto dei videogiochi, e ho continuato a rompermi dei videogiochi fino all'acquisto della console di cui tutti parlavano: Playstation.

Weapon of Justice

Tremila caratteri di incipit. Anche questo è **Ring**.

Preceduto da mesi di hype montata ad arte da Psygnosis, **G Police** usciva nel 1997 sul 32 bit Sony.

Su Super Console il Bittanti non ne parlava benissimo: orizzonte li-

Solo Flight - 1983 - C64



Il fatto che **Solo Flight** fosse opera del Maestro Sid Meier non mi fece recedere dal mio rifiuto di giocarci; anche perché è una cosa che ho scoperto solo oggi.

Non perdonerò mai al vecchio Sid le montagne triangolari e l'assenza di un qualsivoglia dogfight. Come dite? Ridotta potenza computazionale? Simulatore di volo?

Ma non sapete trovare scuse migliori?

mitato e controlli poco amichevoli. Io di quella recensione vidi solo quello che volevo vedere: combattimenti in un ambiente urbano e cupole che ti impedivano di volare oltre una certa altezza. Tanto mi bastava. Il resto erano solo discorsi, e i discorsi li porta via il vento. Le biciclette i livornesi.

In **G Police** siamo Slate, un cadetto aspirante G carabiniere che arriva su Callisto per proteggere e servire.

A Callisto siccome è tutto un magna magna. Le multinazionali si scannano tra loro. Oggi la Nike piazza un'autobomba davanti la sede della Nestlé. Domani la Nestlé rapisce i bambini del terzo mondo usati dalla Nike per confezionare i palloni.

È qui che entra in gioco la G Police: regolamentare gli attentati.

I G poliziotti non lavorano di manganello, come i bobby inglesi. Hanno gli havoc, loro. L'havoc è una sorta di elicottero, però senza elica. Si distingue per una frizzante risposta dei comandi, che consente evoluzioni in un fazzoletto d'aria: l'ideale nei domes irti di grattacieli tipici di Callisto.

La trama di **G Police** si dipana grazie a full motion video di qualità sopraffina, ma che raffigurano, in verità, quasi esclusivamente il fac-

cione del nostro capo che ci racconta una storia di multinazionali deviate e complotti governativi. Niente per cui morire, ma si fa apprezzare per un certo retrogusto hard boiled nello stile di narrazione e un'ottimo doppiaggio italiano.

Le missioni sono una trentina e si avvalgono della facoltà di riprendere i cliché del genere. Giù quindi con bersagli da distruggere in sequenza, convogli da scortare e casse da scansionare. Il tutto condito dalle immancabili missioni dinamiche, che subiscono aggiornamenti di target in tempo reale.

C'è da segnalare però qualche rigurgito di originalità, come il treno che trasporta bombe atomiche da abbordare, per poi caricare a bordo l'ordigno e portarlo nel dome desertico, ove farlo brillare. Non senza nugoli di nemici kamikazzi che ci attaccano.

Naturalmente il finale prevede un degno climax che ci vedrà finire in mezzo al fuoco incrociato della Nike e della Nestlé, con dozzine di nemici on screen e... PARBLEU! Una gigantesca astronava dentro la quale irrompere, arrivare al reattore, sganciare il peacemaker e scappare inseguiti da un countdown.

E mi raccomando, una volta usciti sani e salvi da questa novella Morte Nera, non mancate di gridare "AAAAUURH!", come il mitico Chewbacca.



Essere G policeman oggi

Tesori Sepolti non è una rubrica di retrogaming. I tesori sepolti sono giochi che non appartengono a questa generazione, ma che possono essere giocati in questa generazione senza che sia necessario fingere di divertirsi³.

Gli sparatutto low-altitude di certo non mancano al giorno d'oggi, anche se in genere si tratta di giochi anonimi, le cui recensioni prendono il classico, insipido '7', e che si dimenticano appena voltata pagina. Non mancano le eccezioni. **Rogue Squadron**, ad esempio, ti permette addirittura di tirare cavi ai camminatori imperiali, ed ha pure l'urlo campionato di Chewbacca. Ma

la natura infragratteceste di **G Police** ha ancora da essere riprodotta...

Il convoglio che devo proteggere imbocca la main road. Sorvolo il convoglio e vado avanti in ricognizione. Il radar si accende come un albero di natale⁴: i nemici della Nestlé stanno attaccando il convoglio dalle retrovie. U-turn. Mi dirigo verso la colonna di veicoli sparando con i vulcan (un colpo tracciante ogni dieci) e la squadriglia nemica abbandona la formazione e si insinua tra i grattacieli. Ne seguo uno zigzagando tra i palazzi. Devo fare in fretta perché i compari non tarderanno a riagganciarsi al convoglio. Distruggo il velivolo a forma di cameo chobar e ritorno a castigare gli altri multinazionali recitando passi da No Logo, di Naomi Klein.



Il capitano sembra uscito da un romanzo di Gibson...

Di brutto la grafica ha una limitatissima profondità di visuale: qualcosa come quattrocento metri. Le texture inoltre, ad una ravvicinata angolazione, subiscono fastidiose distorsioni tipiche dei prodotti europei per PSX. Ma per il resto è un gran bel vedere.

La resa generale è ottima. Sembra di rivedere la Los Angeles del 2019 di *Blade Runner*, solo con una tendenza al colore blu, invece che al marrone. Le strade e i cieli sono transitati dai mezzi dei civili e i nemici arrivano in gruppi numerosi; il tutto senza perdere colpi di frame-rate degni di menzione.

Ma sono i controlli a fare di **G Police** uno scrigno seppellito. Il Bittanti aveva ragione: i comandi sono ostici, ma se non ricordo male specificava che, una volta assimilati, le soddisfazioni non sarebbero mancate. Verissimo. Senza nemmeno fare un corso da jedi, riuscirete non a padroneggiare l'havoc, ma addirittura ad indossarlo. Le evoluzioni che arriverete a fare con questo elicottero mancato saranno degne di uno ultimo starfighter, e la goduria sarà totale una volta imparati ad usare i missili ipereloci, che non hanno capacità di homing, ma arrivano quasi istantaneamente sul bersaglio puntato dal mirino. Distruggendolo.

Ho fatto cose con i missili iper-

lochi che voi umani...

Concludo risolvendo la faccenda **ZOE**. Lo so che leggendo questo articolo non avete fatto altro che pensare a **ZOE**, che credete.

Sì è vero. **ZOE** ha praticamente tutte le istanze di **G Police**, e aggiunge la possibilità di distruggere gli edifici. Quindi la sua sola esistenza renderebbe inutile il dissepellimento del software *Psygnosis*. Ma la differenza fondamentale è che **ZOE** non ti dà - né ci prova - la sensazione del volo.

Costretto dal suo sistema automatico di lock on a fissare perennemente l'obiettivo z-targetted, il jehuty ha la stessa libertà di volo di un aquilone, e non permette ragionati slalom tra edifici, né rapidi dogfight in stile prima guerra mondiale. Semplicemente non si tratta di un gioco in cui si vola, quindi non rappresenta un concorrente per **G Police**.

AAAAUURH!

Note

[1] Vi prego di apprezzare lo sforzo che faccio nel non scrivere "il mi' babbo".

[2] Lo so. In sala giochi c'era il vettoriale **Star Wars** che ti faceva ripetere la biblica manovra della Morte Nera. Ma io non ci andavo in sala giochi. Mia mamma diceva che ci vendevano la droga. Immaginate la delusione quando, anni dopo, ho scoperto che non era vero...

[3] Quindi per la mia ragazza io non sono un tesoro sepolto.

[4] Dopo "pacchetto ludico", sono riuscito a scrivere anche "...come un albero di Natale". Felicità. Se non siete mai montati su un taxi esclamando: "segua quella macchina!" non potete capire.

[Ring è] Los Angeles 2019

«Io non sopporto quelli che fumano da una vita e poi, quando gli viene il cancro, fanno causa alle multinazionali del tabacco e riescono pure a vincere. Io tifo multinazionali.»

Gatsu dal Ringforum

«Ogni cyberpunker che si rispetti tifa multinazionale. Tanto più che senza loro non avremmo un futuro alla *Blade Runner*...»

Nemesis Divina poco sotto

DOWN IN a HOLE

[PEOPLE: Shigeru Miyamoto]

di Gatsu



«Legend Of Zelda è basato sulla mia infanzia»

Shigeru Miyamoto racconta i suoi traumi infantili.

1-1. Doki Doki Cave

Era un bambino.

Occhi scuri, capelli neri, maglietta a righe bianche e blu.

Era solo un bambino.

Come tanti. Due braccia, due gambe, naso-orecchie-occhi e così via. Un bambino. Non irradiava luce né poteva volteggiare a mezz'aria come un santone, anche se alcuni più tardi gli avrebbero attribuito queste facoltà.

Si chiamava Shigeru. Viveva a Sonebe, una provincia di Kyoto, ed era nato il 16 novembre del 1952. Negli anni '50 in Giappone, *soprattutto* se eri un bambino, i pomeriggi li passavi fuori casa. Niente tv-computer-videogames-anime-action figures.

Così Shigeru spesso imbracciava la bicicletta e si fiordava nella natura delle campagne che circondavano Sonebe. C'erano campi di riso, colline erbose, ruscelli e boschi che in confronto la Contea sembrava il deserto dei Gobi.

Era un posto avventuroso, Sonebe, se avevi l'immaginazione di un bimbo e il coraggio di esplorarla per bene.

Capitò che un giorno Shigeru si mise a raccogliere funghi in un prato, forse per farci un risotto o perché non era nuovo ai trip psichedelici. *Raccogli raccogli*, ad un certo punto si accorse di un buco. Bello grosso, nero come la pece e freudianamente invitante.

Dopo una pausa di riflessione tipicamente giapponese, Shigeru, che di cognome faceva Miyamoto, mise da parte l'allucinogeno raccolto e decise di scendere.

Una volta all'interno, nella penombra della piccola caverna, notò che un altro buco portava ancora più in profondità. La leggenda vuole che, nell'affacciarsi alla seconda apertura, Shigeru abbia gridato: **"Level 1-1"!**

Quello che ha visto quel giorno, be', lo sappiamo tutti.

«Un gioco in ritardo può essere buono, un gioco pessimo è pessimo per sempre»

Shigeru è sempre stato un fan del detto "quando è pronto è pronto". Peccato che con il Gamecube Nintendo abbia cambiato politica.

1-2. Spaghetti Village: prologo di una leggenda

Che Miyamoto non veda i videogiochi come opere d'arte lo si sapeva da tempo (su questo punto, comunque, torneremo dopo, poiché la sua visione della questione si è modificata nettamente nel corso degli anni). Non tutti però sanno che il nostro Shigeru, in gioventù, dall'arte è stato attratto in maniera alquanto singolare: prima di iscriversi, nel 1970, al Kanizawa Municipality College of Industrial Arts and Crafts come designer industriale, Shigeru prese in seria considerazione l'idea di diventare un pittore, o all'occorrenza, un burattinaio. Dopo aver fortunatamente desistito da almeno uno di questi intenti (ne sanno qualcosa i possessori del numero di EDGE con la terrificante copertina disegnata dal suddetto...), ed essersi distinto come uno studente NON modello (pare che frequentasse circa la metà delle lezioni a cui avrebbe invece dovuto assistere), entrò in contatto, nel 1977, con un certo vecchiccio di nome Hiroshi Yamauchi, amico del padre e presidente di una azienda di giocattoli: **Nintendo (cfr. People Ring#1)**.

Poiché l'idea di intrattenere la gente era evidentemente molto forte in Miyamoto, accettò di buon grado la richiesta di Yamauchi di ritornare da grande, quando avrebbe avuto delle buone idee per buoni giocattoli.

Shigeru, che adulto non lo era mai diventato, tornò alla sede di **Nintendo** qualche tempo dopo con una borsa piena di prototipi.

L'accoglienza riservata ai suoi lavori fu così buona che in men che non si dica divenne il "direttore artistico" del reparto giocattoli della casa di Kyoto.



«Nintendo è la compagnia che crea i prodotti più innovativi. Non sono sicuro che potrei fare giochi come quelli da altre parti. A Nintendo posso fare i giochi che voglio»

Miyamoto non fa mistero del suo "peso" all'interno di Nintendo

1-3. Mamma Mia Intuition: genesi

Nel 1980 Hiroshi Yamauchi convocò Miyamoto nel suo ufficio per una richiesta molto particolare: **Nintendo** voleva immettere nel mercato un videogioco. Shigeru, affatto spaventato dalla pretesa, accettò anzi di buon grado la sfida e confezionò nel giro di poco tempo quello che tutti noi conosciamo come **Donkey Kong**.

Il gioco dello scimmione ruba-principesse, prima ancora che per i suoi meriti ludici e sociali (diffusione delle sale giochi, ecc.), va ricordato per aver dato alla luce ben tre delle icone più celebri di **Nintendo**: Mario, che all'epoca si chiamava Jumpman e fu in seguito ribattezzato per la somiglianza con uno dei magazzinieri che lavoravano per **Nintendo**¹, la Principessa (che solo successivamente divenne Peach) e, ovviamente, Donkey Kong, testimonial riportato in auge negli anni '90 da Rareware con traboccante successo.

Fu l'inizio di un'epoca dorata, un'era di continua e sotterranea crescita che può oggi mostrare, fieramente e alla luce del sole, i frutti (proibiti?) della sua massima espansione.



«I soldi che guadagno vengono principalmente dai videogiochi e di questo non posso che essere contento»

Miyamoto è spilorcio ma devoto alla sua missione.

2-1. Koopa Island

C'è qualcosa di speciale, in Miyamoto. La sua capacità di produrre giochi in grado di intrattenere utenti di tutte le età non si è mai esaurita nel corso del tempo, ed è questa che la comunità generalmente identifica come "Nintendo Difference". Molti tacciano lui (e **Nintendo** di conseguenza) di rivolgersi ad un "pubblico infantile", ma quando poi c'è da andare a prendere lezioni di game design si va quasi sempre a finire in casa Grande N (e da Miyamoto per proprietà transitiva). Shigeru vanta schiere di fan e ammiratori anche fra la concorrenza (Jason Rubin, ad esempio, non ha mai nascosto la sua ammirazione per il giapponese, anche se poi i giochi non li sa fare), eppure Miyamoto, pur con tutti i suoi meriti, non è l'unica persona in Nintendo che merita attenzione.

Il gioco a cui si presta, e che **Nintendo** stessa promuove, è quello di spacciare ogni uscita della casa di Kyoto come "il nuovo capolavoro di Miyamoto", quando in realtà Shigeru è, di molti progetti, poco più che il produttore. E considerate le scarse performance di alcuni titoli (primo su tutti il deludente **Zelda Wind Waker**), ci si rende conto di come sia in effetti impossibile che Miyamoto partecipi attivamente ad ogni progetto spacciato per "suo".

Innanzitutto è necessario chiarire un concetto: Miyamoto è attualmente General Manager di Nintendo Japan, il che vuol dire che nella maggioranza dei casi i titoli di Nintendo si limita a produrli e a seguirli da lontano. In passato è stato anche programmatore, grafico (parliamo quasi esclusivamente di titoli dell'era NES) e director (l'ultimo grande progetto di cui è stato regista è, pensate un po', **Mario 64**...). Sono sicuro che se vi citassi alcuni titoli a cui NON ha partecipato in maniera essenziale rimarreste sorpresi: NON è suo **Super Mario World**, NON è suo **Legend Of Zelda: Link To The Past**, NON è suo **Yoshi's Island**, NON sono suoi né **F-Zero** né **Super Mario Kart**... La lista completa la trovate in fondo. Questo non vuol dire che finora **Nintendo** ci abbia bellamente spacciato per giochi di Miyamoto titoli che in realtà Miyamoto non aveva mai visto, solo che il suo

coinvolgimento nei progetti succitati è stato secondario rispetto a quanto annunciato. Tanto per mettervi il cuore in pace, l'ultimo titolo non diretto da lui che ha seguito passo per passo è stato **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time**, e il risultato, converrete con me, si vede.

È indubbio quindi che **Nintendo** straripi di director, programmatori e grafici talentuosi e ben istruiti, che però necessitano ancora di qualche bacchettata affinché il risultato finale sia conforme al livello qualitativo medio a cui ci ha abituato la Grande N. Lo stesso Miyamoto ha dichiarato²:

«Attualmente il mio ruolo nello sviluppo è marginale. [...] [Ai tempi di Donkey Kong] non c'erano "designer" come ci sono oggi, così dovevo arrangiarmi nello sviluppo della grafica e nella direzione del gioco. [...] Verso il periodo di Super Mario Bros., potevo già partorire il design iniziale e lasciare il resto agli apprendisti. Questo alla fine si è rivelato il modo migliore di sviluppare giochi. [...] Nel 1985 stavo lavorando sui sequel di Mario e Zelda contemporaneamente. Ero il director di tutti e due i progetti e pensavo realmente che di lì a poco sarei morto [di fatica]»

Tale dichiarazione chiarisce senza ombra di dubbio quali furono i motivi per cui Miyamoto abbandonò presto la programmazione grezza per dedicarsi ad altro. La stessa "cabina di regia" non sembrava adatta a Shigeru per contenere una fantasia travolgente, molto meglio produrre idee a raffica e lasciare il lavoro nelle mani di uomini fidati, seguendo il tutto da lontano. Come ben sappiamo, questo modo di procedere ha quasi sempre funzionato (ultimamente inizia a mostrare tutti i suoi limiti, ma questo è colpa, a parer mio, della velocità con cui devono essere sfornati i giochi nel mercato odierno, nonché del numero di progetti che il Nostro si trova a dover controllare), anche perché lo stesso Miyamoto dice a chiare lettere di essere un perfezionista:

«Non sono una persona simpatica. [...] Ogni tanto devi pure incazzarti e far capire al team che sei più forte di loro [ride]. Quando mi arrabbio, è perché il mio desiderio di avere una certa feature nel progetto è sincero. [...] Per esempio, mettiamo che ci sia qualcosa nel gioco che a me pare divertente. Lo propongo ai programmatori ma non ottengo risposta. Dopo un po' chiedo, "Allora, l'avete messo?", ma loro fan finta di niente. Quindi, più

tardi, quando mi mostrano quello che hanno fatto...beh, quasi certamente non sarà quello che volevo io. Cosa dovrei fare quindi? Se non hanno capito il concetto, vuol dire che è arrivato il momento di fare un po' di chiarezza...»

I limiti attuali della metodologia "Io penso, voi fate", appaiono evidenti quando Shigeru parla del suo contributo a **Metroid Prime**:

«Con una compagnia d'oltreoceano come Retro Studios facevamo una conferenza telefonica una volta al mese, e scambiavamo alcuni impegni ogni due o tre mesi.»

Appare quasi incredibile, dopo queste sconvolgenti dichiarazioni, che Retro sia riuscita a confezionare una killer application come **MP** praticamente da sola, considerando anche i violenti tumulti interni che l'hanno tormentata durante tutto il periodo di sviluppo (cfr **Me Nintendo#5 - Ring#5**). Oserei dire una botta di culo.

Ritornando al suo attuale ruolo in **Nintendo**, lo stesso Miyamoto racconta con un divertente aneddoto il momento preciso in cui si è auto-proclamato producer...:

«Una volta completati Mario e Zelda (si riferisce ai capitoli per NES - ndGatsu), quello che volevo fare erano dei sequel. Pensavo che Zelda avrebbe potuto migliorare parecchio se il sistema di gioco fosse stato più divertente, e al giocatore fosse concessa la possibilità di switchare fra mappe e oggetti...Avevo degli aiutanti per Mario 3 e per The Adventure Of Link, così pensai, ehi, sono un produttore ora! [...] C'è anche un'altra ragione...a dire la verità in Nintendo non c'erano posizioni ufficiali come "director" o "producer". Noi usavamo un sistema chiamato kacho/bucho (responsabile di sezione/responsabile di dipartimento). Il problema era che oltreoceano la gente non usava un sistema simile. Così quando iniziai a dialogare con delle persone non giapponesi, volendo far colpo su di loro, scrissi "producer" sulla mia business card. Con quel titolo, la gente oltreoceano riusciva a capire di cosa mi occupavo, e pare che la cosa abbia funzionato bene...»

Dicevamo prima: Miyamoto non vede il videogioco come arte...

«Penso questo, indifferentemente da come la vedono le altre persone: quello che faccio è fatto per essere venduto, e non per essere artistico. [...] Anche se un gioco può

contenere alcune delle mie espressioni personali, il suo obiettivo ultimo è quello di far divertire la gente»

...né come simulazione perfetta...

«Che ruolo gioca il realismo nei videogiochi?, mi chiedo spesso. Quest'immagine diventerebbe più interessante? Solo a volte... ad ogni modo, come sarebbe se una mano dettagliatissima stesse cercando di prendere una bottiglia ma le dita la attraversassero? È ancora realistico, questo?»



Solo pochi anni fa (1995) infatti, sperava di poter creare giochi realistici, ma con il tempo si è accorto che la continua rincorsa al realismo porta sempre più ad una trascuratezza nel contenuto...

«Nei giochi usciti finora - prima del 1995 - non potevamo mostrare un intero mondo di gioco in dettaglio e non potevamo esprimere tutte le emozioni dei personaggi. Ora lo possiamo fare con il Nintendo 64. Ho sempre voluto creare esperienze realistiche, complete come quelle che abbiamo tu ed io, ma in mondi più eccitanti.»

Rileggere ora una dichiarazione del genere, potrebbe quasi far pensare ad un Miyamoto attualmente impegnato a difendere disperatamente la sua posizione mentre il mondo dei videogiochi va tutto da un'altra parte. In realtà, analizzando per bene le sue parole, se ne ricava che Miyamoto non disdegna affatto esperienze realistiche, ma rimanendo nei limiti del divertimento. A che pro avere una grafica ultradettagliata e fotorealistica se poi il gioco stesso è afflitto da bug o incoerenze che mortificano l'esperienza dell'utente? In questo senso, l'amicizia fra Shigeru e Hideo non appare tanto strana, e anche gli "obiettivi ludico/comunicativi" dei due mostri sacri sembrano più complementari che antitetici (si può polemizzare finché si vuole sulle velleità comunicative di Kojima, ma la saga di **Metal Gear** ha sotto di sé una interessantissima sezione ludica). Non è detto che, in futuro, anche per opera di altri game designer, queste due "visioni ludiche" non vengano fatte armonicamente convivere in un unico prodotto. Del resto qualsiasi forma espressiva non può prescindere da ciò che hanno detto o fatto "i vecchi"...

Ciò che Miyamoto vuole ottenere è un prodotto originale, a cui possono dar vita solo lui e il suo team: nella sua infinita saggezza l'idolo del nintendario medio sa che un gioco privo di un adeguato contenuto può fregare gli utenti solo una volta. Quanti degli avventati acquirenti di **Enter The Matrix** commetteranno di nuovo lo stesso sbaglio? Se fossi Dave Perry io non sarei così certo di ripetere vendite milionarie... (buon per lui che ha alle spalle un brand immenso).

Nonostante tutto, questa politica sembra ormai antiquata per una società come **Nintendo**, che, quasi priva di icone moderne, si vede rimandare indietro piatti di succulento arrosto da utenti avvolti nel fumo. Satoru Iwata, conscio della situazione, ha messo in cantiere alcuni nuovi brand: riusciranno i nostri eroi a far coincidere un character design accattivante per il nuovo utente medio e un gameplay originalmente miyamotiano?

«L'abbiamo appena finito, ma potevamo fare meglio!»

Miyamoto-san è un irritante finito modesto.

2-2. Mandolino Serenade

Pare che sia grazie alla "Sacra Tecnica di Beta Testing Miyamotiana" che il bilanciamento dei giochi Nintendo sia spesso ottimo. Sembra anche che nel periodo di sviluppo di **ZWW** e **SMS** la sala di prova fosse chiusa per manutenzione. Ad ogni modo, è lo stesso Shigeru che ci svela i segreti della sublime procedura:

«[...] per il vero test invito gli impiegati e i loro figli, e guardo le loro reazioni. Lascio che giochino e li controllo da dietro. Non dico mai niente, misuro solo il loro comportamento. Magari fra me e me dico "Non farlo!" oppure "Bravo, quello ti servirà dopo", ma non apro bocca. Questo è un fattore fondamentale per verificare se l'utente trova i controlli intuitivi, o per vedere se legge il testo a video o preferisce skippare il tutto e continuare a giocare...»

Ecco svelato il segreto dei perfetti sistemi di controllo made in **Nintendo**: sono studiati per essere perfettamente padroneggiati da un bambino dopo pochi istanti di gio-

co. Certi imbecilli occidentali che come beta tester usano l'addetto al motion capturing dovrebbero solo chinare la testa e imparare...

Le parole d'ordine per Miyamoto sono quindi due: divertimento e semplicità d'utilizzo. Un concetto che non manca di esprimere anche quando parla della (finora sottosfruttata) connettività GBA-Gamecube (che ad occhio e croce verrà riproposta anche nella prossima generazione):

«[...] quello che vogliamo fare con la connettività è mostrare agli altri sviluppatori e ai nostri partner terze parti che non è necessario rendere i giochi più complicati o più belli da vedere: possiamo prendere qualcosa di semplice come un sistema di connettività e applicarlo ad un gioco per avere un gameplay semplice ma molto divertente per gli utenti.»

Il positivo tentativo portato a termine con **Zelda: The Four Sword** è solo un esempio di ciò che Shigeru intende; un esperimento certo acerbo e non privo di problematiche (trovare tre comparati con tre GBA e tre copie del gioco non è proprio semplice, perlomeno in questa zona del mondo), ma forse pioniere di un nuovo modo di intendere il videogioco **diverso** da quello proposto dall'opzione "online gaming".

E **diverso** appare anche il concetto di sequel, mosca bianca nintendiana in un letamaio di produzioni scarsamente innovative, come puntualizza Shigeru:

«Un sacco di gente produce sequel dopo sequel senza cambiare il gioco di un granchè. Quando noi facciamo, ad esempio, un gioco di Mario, cerchiamo sempre di trovare nuove idee o quella nuova scintilla di creatività che serve per un gioco di Mario. Guardando ai passati episodi e a quello che stiamo facendo, ci si può accorgere di come siano differenti. IN QUESTO SENSO essere uno sviluppatore richiede un sacco di espressione artistica e la capacità di scavare nella tua creatività per poi trovare un modo di inserirla in un videogioco.»

Ma questa creatività quanto è legata al progresso tecnologico?

La visione di Miyamoto è molto diversa da quella della maggior parte degli sviluppatori. Quasi tutti, quando la tecnologia permette di implementare qualcosa, ci si butta a pesce. Si possono usare i poligoni? Tutti a fare giochi 3d. Hanno introdotto il bump mapping? Tutti con delle texture bumpammate o scenamente bene, e così via. Shi-

geru, invece, si appoggia alla sua rodata ma ferrea filosofia "fallo se è per il bene del gioco": che senso ha mettere in mostra con una sfavillante grafica 3d se poi le meccaniche sono assolutamente 2d (questo problema ha afflitto per lungo tempo il genere dei picchiaduro, ad esempio)?

«Penso che se un game designer non si concentra su quale aspetto della tecnologia vuole usare per portare la sua creatività nel gioco, e invece si mette a fare tutto quello che la tecnologia gli permette, quello che ottiene è sprecare le sue energie per produrre giochi scarsamente innovativi e miseramente creativi.»

Un uomo d'altri tempi... Incompreso dalle nuove generazioni di adolescenti?

A sentire il recentissimo cambio di politica deciso da **Nintendo** parrebbe di sì...

«Mentre l'intera industria videoludica era intenta a parlare della spettacolare grafica 3d di Super Mario 64, c'era un enorme successo sotto il nostro naso dal nome Tamagotchi, un piccolo portachiavi che proponeva una misera figura fatta con non più di 10 o 20 punti. In quel momento ho realizzato che Mario 64 aveva perso nei confronti del Tamagotchi, dico seriamente...»

Le sfide di Shigeru diventano sempre più difficili...

2-3. Final Boss – Bowser

Come concludere quindi questa panoramica sulla vita di uno degli uomini FONDAMENTALI per il mondo dei videogiochi? È difficile, ve lo assicuro.

Miyamoto non perde il suo smalto ma viene sommerso da responsabilità che palesemente gli impediscono di seguire i giochi come un tempo. Questo è un male per l'industria ed è bene che **Nintendo** lo capisca. La casa di Kyoto pullula di designer talentuosi e sarebbe ora di finirla di far fare a Miya ciò che non merita (né dovrebbe bramare): il prestanome. Chiudetelo in una stanza, impeditegli di partecipare a convention, presentazioni e fiere e mettetelo alla guida di un team capace. Quest'uomo trasuda idee e non vede l'ora di vederle realizzate. Sono sicuro che se pure in 3 giochi su 10 non figura il nome Miyamoto le vendite non ne risentiranno particolarmente: è il momento di esporre anche i giovani. Dategli in mano qualcosa che il mercato possa gradire, e poi fatelo lavorare a

modo suo. Rischia di uscire un gioco stupendo, e, meraviglia delle meraviglie, in grado di vendere anche un bel po'.

2-4. Congratulations – Videografia

Donkey Kong, arcade, 1981, diretto.

Donkey Kong Jr, arcade, 1982, diretto.

Mario Brothers, arcade, 1983, diretto.

Devil World, Famicom, 1984, diretto.

Excite Byke, Famicom, 1984, diretto.

Duck Hunt, Famicom, 1984, diretto.

Hole Gun's Alley, Famicom, 1984, diretto.

Super Mario Brothers, Famicom, 1985, diretto.

Legend of Zelda, Famicom Disk, 1986, diretto.

Super Mario Brothers 2, Famicom, 1986, diretto.

Link No Bookan (Le avventure di Link), Famicom Disk, 1987, prodotto.

Yume Koojo Doki Doki Panic (La fabbrica dei sogni - Doki Doki Panic), Famicom, 1987, prodotto.

Super Mario Brothers 3, Famicom, 1988, prodotto.

Super Mario World, Super Famicom, 1990, prodotto.

Zelda No Densetsu Kamigami No Triforce (The Legend Of Zelda: Link To The Past), Super Famicom, 1991, prodotto.

Super Mario Kart, Super Famicom, 1992, prodotto.

Star Fox, Super Famicom, 1993, prodotto.

Wild Trucks, Super Famicom, 1994, prodotto.

Super Mario 64, Nintendo 64, 1996, prodotto e diretto.

Star Fox 64, Nintendo 64, 1997, prodotto.

1080° snowboarding, Nintendo 64, 1998, prodotto.

Legend Of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo 64, 1998, prodotto e supervisionato.

Legend Of Zelda: Mask of Majora, Nintendo 64, 2000, prodotto.

Pikmin, Gamecube, 2001*.

Super Smash Brothers Melee, Gamecube, 2001*.

Waverace Blue Storm, Gamecube, 2001*.

Advance Wars, GBA, 2001*.

F-Zero Maximum Velocity, GBA, 2001*.

Mario Kart Super Circuit, GBA, 2001*.

Super Mario Advance, GBA, 2001*.

Warioland 4, GBA, 2001*.

Animal Crossing, Gamecube, 2002*.

Doshin The Giant, Gamecube, 2002*.

Super Mario Sunshine, Gamecube, 2002*.

Roll O' Rama, Gamecube, 2002*.

Stage Debut, Gamecube, 2002*.

Metroid Prime, Gamecube, 2002*.

Metroid Fusion, GBA, 2002*.

Zelda Four Swords, GBA, 2002*.

Super Mario World: Super Mario Advance 2, GBA, 2002*.

Yoshi's Island, GBA, 2002*.

1080: White Storm, Gamecube, 2003*.

F-Zero GX, Gamecube, 2003*.

Kirby Air Ride, Gamecube, 2003*.

Legend Of Zelda: Four Swords, Gamecube 2003*.

Legend Of Zelda: The Wind Waker, Gamecube 2003*.

Luigi's Mansion, Gamecube, 2003*.

Mario Golf: Toadstool Tour, Gamecube, 2003*.

Mario Kart: Double Dash, Gamecube, 2003*.

Advance Wars 2: Black Hole Rising, GBA, 2003*.

Mario & Luigi, GBA, 2003*.

Super Mario Brothers 3: Super Mario Advance 4, GBA, 2003*.

Wario Ware, GBA, 2003*.

Fonte: *Game Maestro*, di Hidekuni Shida, Mainichi Communications (la guida in questione si occupa dettagliatamente di tutti i progetti seguiti realmente da Miyamoto solo fino all'anno 2000. Tutti i titoli successivi, riportati con un *, sono quelli dove il nome di Miyamoto compare nei credits in veste di producer. Mi è attualmente impossibile discernere quelli su cui ha effettivamente lavorato rispetto a quelli in cui ha semplicemente messo la firma).

Note

[1] La storia in realtà pare più complessa, e vede Nintendo "fare un favore" ad un fornitore irritato - per motivi a me ignoti - chiamando il suo baffuto personaggio come uno dei figli del grossista... Ogni riferimento alla Mafia nell'italianità di Mario potrebbe non essere del tutto casuale.

[2] 3 Luglio 2003, intervista presso la Tokyo University Lecture



2D | LEGEND

[Me Nintendo #9]

di Gatsu

Ogni tanto nascono gli eroi. Bambino, bambino, bambino, toh, eroe. Adalgiso, Sempronio, Caio, toh, l'Isipanico. Emanuele, Paolo, Federico, toh, Viewtiful Joe. Tommaso, Enrico, Cristiano, toh, Supergiovanone.

Ring rispetta gli eroi. Gente con le palle. Che sfida i Matusa e i Governi, ma anche imperatori e Dei. Il nostro uomo si chiama Daniel. Un po' uomo della strada, un po' novello Frodo, Daniel ha deciso di affrontare una prova che poco ha da invidiare al viaggio per riportare l'Unico Anello ad Amon Amarth: riprendere in mano **Legend Of Zelda: Ocarina Of Time** e riforgiarlo in una sfavillante veste 2D. Genialità? Follia?

Vai Daniel, piccolo uomo che ha sfidato IL Gioco Divino, che la Tri-forza sia con te...



Ring. Ciao Daniel, prima di tutto grazie per aver accettato l'intervista. Credo sia opportuno iniziare dal motivo che ti ha spinto sobbarcarti una missione così impegnativa. Perché convertire **Ocarina Of Time** in 2D? Miyamoto ti è apparso in sogno o dobbiamo dare la colpa all'alcol?

Daniel. Grazie a voi. Ho deciso di convertire OOT in uno stile simile a **Link To The Past** perché mi mancavano alcuni aspetti del gameplay dei vecchi **Zelda**. Chiamatemi pure nostalgico, ma nonostante **Ocarina Of Time** abbia aree splendide, side quest meravigliose e uno scenario incredibile, qualcosa per me non funzionava. Ho iniziato a giocherellare creando sprite diversi, solo per divertirmi. Un giorno è avvenuta la folgorazione: convertire l'intero gioco in 2D.

R. OOT vanta caratteristiche peculiari che ne fanno un titolo unico nel panorama videoludico di tutti i tempi. Quali pensi che siano queste caratteristiche?

D. Direi i livelli incredibilmente grandi, e l'inclusione di alcuni nemici davvero interessanti da sconfiggere. Nei precedenti giochi della serie individuavi subito i pattern d'azione che governavano boss e nemici, e te ne disfavi alla svelta. In alcuni casi questo succede anche in **OOT**, ma in generale tutto è stato reso più complesso e difficile.

R. Sei consapevole del fatto che, essendo **OOT** il primo titolo 3D della serie, il suo gameplay è stato progettato espressamente per le tre dimensioni? Come pensi di ricreare la maggior parte dei puzzle e delle situazioni 3D basandoti su una dimensione in meno? Per esempio, nel mini stealth game nella Gerudo Fortress, Link può mettere a nanna le guardie colpendole sia dal basso che dall'alto. Hai escogitato qualcosa per riprodurre queste situazioni in 2D?

D. Ovviamente! Sono perfettamente consapevole del fatto che **OOT** sia stato disegnato con il 3D in mente, ma questo non mi ha impedito di conservare lo "spirito" del gameplay. Inizialmente ho ridisegnato i livelli su carta aiutandomi con [le guide] **Prima, Nintendo** e i **Versus Book**, dopodiché li ho riarrangiati in maniera che potessero funzionare [anche in 2D]. È sempre **OOT**, però con una dimensione in meno... per forza di cose alcune situazioni saranno lievemente diverse. Ho alcuni assi nella manica per ricostruire certi aspetti del gioco, ma preferisco che rimangano segreti fino alla release finale.

R. Il Tempio dell'Acqua è uno dei dungeon più impegnativi dell'intero gioco, inoltre il suo level design è strettamente correlato alla tridimensionalità dell'ambiente. Hai in mente qualche soluzione particolare per riprodurlo?

D. Dunque, come dicevo preferirei non svelare ora certi dettagli. Sto realizzando livelli a più piani sovrastanti (come in **A Link to The Past** - ndR) e a scrolling orizzontale (alla **Super Mario All Stars**). Sta venendo bene.

R. Hai utilizzato applicazioni come **RPGMaker** o hai creato il codice indipendentemente? Ho visto che alcuni sprites sono gli stessi di **Link To The Past**, ma un sacco di roba

sembra nuova di zecca. Quanta gente fa parte del progetto? O stai facendo tutto da solo? Hai preso ispirazione anche dai recenti **Oracle Of Season** e **Oracle Of Ages**?

D. Ho usato **GameMaker 5.1** (www.gamemaker.nl) e scritto il codice da solo. Ho rippato, editato e creato un sacco di sprite personalmente, ma ho alle spalle un grosso gruppo di circa 1.100 membri del mio forum di fan di **Zelda** (pub180.ezboard.com/bzeldafangamecentral) che continuano a incoraggiarmi e a fornirmi ogni genere di aiuto. Se dai un'occhiata alla pagina dei credits (www.danielbaras.com) noterai i nomi dei membri che hanno contribuito con sprite, suoni, ecc.

La serie **Oracles** su Game Boy, invece, non mi ha fatto impazzire.

R. **OOT** è un gioco davvero lungo. Quanto tempo pensi di impiegare a completare il porting? Seriatamente, pensi che lo finirai? Molta gente prima di te ha intrapreso lo sviluppo di sequel non ufficiali di serie famose (**Final Fantasy**, **Dragon Quest**, **Metal Gear**...) ma pochi hanno portato a termine la loro missione...Ok, non guardarci così, non stiamo cercando di portarti sfiga...

D. [Risate]. Sono assolutamente convinto di poter finire il gioco, specialmente con l'aiuto dei miei compari del ZFCG. E non importa quanto ci vorrà, lo finirò.

R. A giudicare dai demo giocabili scaricabili dal tuo sito stai ancora perfezionando la prima parte del gioco (nel suo sito Daniel dichiara di aver raggiunto il 60% dello sviluppo - ndR), a quando un demo della sezione all'interno del Deku Tree? Non vediamo l'ora di negoziare Gohma in 2D...

D. Nel sito sono disponibili due demo, uno in 320x240 dove puoi camminare, usare la spada, distruggere i cespugli, usare l'arco e il boomerang. La seconda demo usa una nuova risoluzione di 256x224 (identica a quella di **A Link To The Past**), ed è un tester per le aggiunte. Molto presto renderò disponibile il demo del Deku Tree dove di potrà affrontare e sconfiggere Gohma.



R. Il pad del Nintendo 64 è una brutta bestia. Come pensi di poter riprodurre l'intuitività e la profondità del sistema di controllo di **OOT**? Che cosa ci puoi dire della feature di lock-on? E riguardo ai salti e alle manovre di strafe/schivata? Non perdono di utilità in 2D? Inoltre, la mancanza delle funzioni analogiche non rischia di cambiare drasticamente alcune sezioni del gioco?

D. *Dunque, ho usato l'emulatore Project64 e sono riuscito a riprodurre ogni movimento che mi serviva con la tastiera. E devo contraddirti quando parli di inutilità dei salti in 2D ecc... Sono assai utili e pure il lock-on funziona benone, sia con Navi che con alcuni nemici. Credo che giocare con la tastiera del PC possa risultare naturale quanto usare il pad del Nintendo64.*

R. Stai pianificando di introdurre variazioni personali nel gameplay o nella storia? O preferisci che il porting sia il più possibile fedele all'originale? Manterrai il ciclo notte/giorno?

D. *Il ciclo notte/giorno è già implementato e funziona bene. Sto aggiungendo qualche easter egg al gioco, ma non saranno accessibili fino a quando il giocatore non avrà sconfitto Ganon. Ah, la Triforza si potrà ottenere in **OOT 2D**!*

R. **OOT** è diventato famoso non solo per il suo eccellente gameplay, ma anche per il modo epico e poetico in cui sa raccontare una storia. Non pensi che il passaggio da 3D a 2D ti costringerà a lasciare per strada molti dettagli? Per esempio, [SPOILER] la fine del gioco è incentrata sullo scambio di sguardi tra Link e Zelda, come può essere riprodotta una scena simile in 2D? Come dici? Non hai MAI finito il gioco originale e ti abbiamo appena rivelato il finale? Ops...

D. *Ho finito il gioco più di 20 volte, e non ha mai visto nulla che non possa essere riprodotto in 2D. Penso che nessun dettaglio verrà perso nella conversione.*

R. Cambiamo argomento. Questa è la tua prima esperienza sul campo? Hai già sviluppato o convertito altre cose?

D. *Sì, ho realizzato una manciata di giochi per alcuni miei amici, principalmente RPG con sprite customizzati a loro piacimento. Ho realizzato anche un clone di **Bubble Bobble** per la sorella di un mio amico (Daniel, spero almeno che fosse una gran maiala - nd Gatsu). Ma questa è la prima volta che mi cimento in qualcosa di così grosso.*



R. Quale pensi sarà la reazione di Nintendo quando vedranno il tuo gioco? Dicci la verità, segretamente spero che te lo comprino per commercializzarlo su GBA?

D. *www.danielbarras.com/advance_cover.jpg. Sì, potrebbe accadere...?! Un uomo può sognare, no? [Risate]*

R. Pensi ci siano possibilità di essere assunti da una software house lavorando a progetti come questo? Esiste in rete una vera e propria comunità di sviluppatori amatoriali?

D. *Ci sono decine di comunità di sviluppatori on line. Mi viene in mente Gamasutra (www.gamasutra.com). Mi piacerebbe che un giorno uno sviluppatore vedesse il mio lavoro ed esclamasse "Ehi, potremmo usare qualcuno come questo tizio", ma l'ho fatto principalmente per divertimento, per tutti i fanatici di Zelda lì fuori!*

R. Se qualcuno dei nostri lettori volesse aiutarti, potrebbe farlo?

D. *Ovviamente; tutti possono contribuire ed essere inseriti nei credits sulla pagina e in quelli alla fine del gioco. Mandate il vostro materiale (sprite, suoni, ecc) a admin@danielbarras.com e lo userò nel gioco, aggiungendovi alla lista dei collaboratori.*

R. Hai in mente altri progetti per il futuro?

D. *Effettivamente sì! Dopo **OOT** vorrei iniziare il porting 2D di **Majora's Mask**, e quindi quello di **Wind Waker** (www.danielbarras.com/ootmmww.gif).*

R. Che ne pensi di **Wind Waker**? Su **Ring** ne abbiamo discusso in maniera approfondita, ma è opinione comune (ok Sator, tu no) che **OOT** e **MM** siano di gran lunga migliori.

D. *Sono completamente d'accordo. In **TWW** soffre pesantemente la mancanza di un gameplay che ha sempre contraddistinto i titoli della serie. Odio le LUNGHE sequenze relative a dialoghi. Riproponendo il gioco in 2D vorrei modificare questo aspetto, fare in modo che si possano skippare per cimentarsi subito su ciò che davvero conta: IL GIOCO (sì, ma il mare? - nd Gatsu).*

R. Grazie mille Daniel. Che la Triforza sia con te.

D. *Grazie a voi.*

:Avviso:

Continuano ad arrivare in redazione dure critiche rivolte al sistema di valutazione di **Ring**. "I voti in lettere sono di immediata interpretazione" - ci scrive un lettore che preferisce rimanere anonimo - "ma non esprimono con sufficiente efficacia il coinvolgimento estetico ed emotivo innescato dal gioco recensito". Dopo giorni di intense discussioni redazionali, che hanno comportato peraltro il posticipo della recensione in anteprima mondiale di **Gran Turismo 4**, siamo convenuti sul fatto che l'anonimo lettore ha ragione.

Per ovviare alle deficienze espressive dei voti in lettere e in milionesimi, dal prossimo mese **Ring** adotterà l'innovativo CGRS (Cover Girl Rating System). Ad ogni titolo recensito sarà associata un'attrice/modella/cantante di fama internazionale (questo per non penalizzare i nostri lettori stranieri) le cui grazie abbiamo ritenuto rappresentative del valore del gioco valutato. In accordo a questa inedita prospettiva di valutazione, proponiamo i giudizi che si sarebbero meritati alcuni titoli già lungamente trattati da **Ring**: **Viewtiful Joe** è Cameron Diaz, **Ico** è Dolores O'Riordan, **SSX3** è Britney Spears, **Devil May Cry 2** è Camilla Parker Bows.

CAPCOM CONFIDENTIAL

[!SPOILER! – Biohazard 4]

di Federico Res

"CAPCOM CONFIDENTIAL"

BIOHAZARD 4™

PRODOTTO DA HIROYUKI KOBAYASHI

DIRETTO DA Niroshi Shibata

capcom of japan all rights reserved

MATERIALE PER STAMPA SELEZIONATA

SCREENPLAY DI trailer #1 (DVD demo #1)

biohazard 4™ – the recombinant city

2004 capcom of japan all rights reserved

screenplay by shinji mikami



APERTURA SU FONDO NERO.

1.

STACCO SU:

LEON KENNEDY, ansimante e madido di sudore, ci fissa con SGUARDO FEBBRILE. È a figura intera: alle sue spalle una SALA IMMENSA, un CAMINO VITTORIANO gigantesco, sormontato da VESSILLI, STENDARDI e dal dipinto di un CASTELLO MEDIOEVALE. Il pavimento di marmo riflette gli SCRANNI, le ARMATURE, gli ARAZZI che arredano la sala, dove non è coperto da TAPPETI VARIOPINTI. Gli unici suoni sono gli ANSITI IRREGOLARI di Leon. Il poliziotto SI AVVICINA LENTAMENTE alla telecamera, stringendo in pugno una grossa PISTOLA AUTOMATICA. L'intera immagine viene coperta da UNA RAGNATELA DI CREPE. Leon solleva il braccio armato, IN BASSO A DESTRA compare UN'ARMA ENORME, rivolta verso di lui. Una CREATURA MOSTRUOSA, simile al mitico CERBERO, sfonda L'IMMENSE SPECCHIO e piomba addosso a Leon, in UN'ESPLOSIONE SONORA che accappona la pelle. La telecamera scivola lesta ALLE SPALLE DEL POLIZIOTTO, sfuggendo alla soggettiva. Segue uno SCONTRO ESAGITATO. Leon si difende sferrando pugni alle tre teste del mostro, tenta di svincolarsi dal contatto. Le mandibole del cerbero SCHIOCCANO A VUOTO alcune volte, poi LA BOCCA DELLA TESTA CENTRALE si chiude sulla SPALLA di Leon.

STACCO SU FONDO NERO.

Si ode un urlo raccapricciante.

2.

DISSOLVENZA IN:

Un CAMPO DI PRIGIONIA per detenuti di guerra, costruito in un AMBIENTE ACQUITRINOSO. Fango e fitta vegetazione circondano semplici recinzioni di legno, pattugliate da SOLDATI ARMATI. La ripresa è TREMULA E SGRANATA, forse condotta da grande distanza con un potente obiettivo. Ci viene in mente il Medio Oriente. Dall'interno provengono CANTI SOMMESSI.

Voce Fuori Campo:

Lo chiamano "Disneyland". Umorismo nero, irrispettoso delle morti atroci di cui è stato teatro.

La camera ZOOMA SULLE RECINZIONI, si notano CAPANNE DI FANGO E PAGLIA, UOMINI INGObBITI al lavoro su MUCCHI DI TERRA. Le guardie armate sembrano seguire l'obiettivo, impassibili.

Voce Fuori Campo:

Negli ultimi mesi a Disneyland è accaduto qualcosa di strano. Alcuni detenuti sono morti, forse a causa di un ceppo virale sconosciuto. Cadevano stecchiti, come vittime di un collasso. È andata avanti per un po' di tempo, fino a che le autorità si sono accorte che a morire erano esclusivamente detenuti israeliti...

STACCO REPENTINO SU:

3.

Una serie apparentemente infinita di VOLTE A CROCIERA, di forma ogivale, ornate da INTARSI VARIEGATI. La ripresa procede sulle volte fino a raggiungere un AMPIO ROSONE CIRCOLARE, di vetro variopinto, sovrastato da un CROCEFISSO MARMOREO: a questo punto la camera arresta la sua corsa, lentamente scende ad inquadrare un ALTARE SCARSAMENTE DECORATO, stipato di CANDELIERI di varie fogge e dimensioni. L'angolo di ripresa si sposta leggermente SULLA DESTRA: scorgiamo la PICCOLA SAGOMA DI UNA RAGAZZINA, inginocchiata DI SPALLE da un lato dell'altare, che TENDE LA MANO su QUALCOSA CHE NOI NON POSSIAMO VEDERE. La udiamo sussurrare ALCUNE PAROLE CON DOLCEZZA. Dalla zona dietro all'altare proviene un RESPIRO CAVERNOSO, bestiale, che smuove la polvere dalle scanalature del pavimento di pietra. Poi la telecamera ARRETRA REPENTINAMENTE; l'angolo di ripresa si espande ad inquadrare uno SPAZIO IMMENSO, vuoto e in penombra, che restituisce l'incommensurabilità di una STRUTTURA ENORME, schiacciante, in sintonia con gli eccessi gotici dell'alto Medioevo. Scorgiamo dei RAGGI DI LUCE COLORATA, che fendono la penombra penetrando OBLIQUAMENTE nell'enorme edificio.

La luce cresce d'intensità fino a divenire rosata, poi di un arancione vivo:

4. - Tempo Zero

Lo schermo si riempie della LUCE ARANCIONE, simile a quella di un TRAMONTO. Un rombo di ONDE MARINE si fa strada lentamente, crescendo d'intensità. Per alcuni istanti non accade nulla. Poi si cominciano ad intravedere DELLE OMBRE, che emergono lentamente nella luce. Dapprima inconsistenti, si fanno via via più DEFINITE E MARCATE: dopo qualche attimo si rivelano i contorni della TESTA DI UN UOMO, di cui scorgiamo la NUCA e PARTE DEL PROFILO DESTRO. L'immagine sembra mettersi a fuoco lentamente. Cominciamo a notare dei piccolissimi INSERTI BIANCHICCI, tra le forme nere del cranio. È a questo punto che UNA VOCE sovrasta il rumore del mare. È lenta, priva d'inflessione, QUASI MECCANICA. Tuttavia dà l'impressione che a parlare sia un UOMO, non una macchina. Pronuncia poche parole, intervallate da alcune PAUSE DI QUALCHE SECONDO L'UNA:

Voce meccanica:

Da un fallimento può scaturire la più grande scoperta... chi sfugge alla morte diviene più forte...

La luce arancione INVADE LA SCENA, cancellando qualsiasi altra cosa. IL ROMBO DEL MARE è per qualche attimo fortissimo. Poi l'intensità della luce diminuisce GRADUALMENTE, INSIEME al suono del mare.

DISSOLVENZA IN NERO.

5.

DISSOLVENZA IN:

Una stanza dal SOFFITTO BASSO, dalle pareti di pietra arricchite da INSERTI IN MARMO, finemente intagliati. ALCUNE BIFORE chiuse da VETRATE ROSSE gettano nella stanza una LUCE INNATURALE, diafana. Un UOMO IN TUTA MIMETICA, col volto coperto da una MASCHERA ANTIGAS, punta una pistola automatica contro LEON KENNEDY.

Uomo:

Identificati.

Leon Kennedy:

Leon Kennedy. RPD.

Uomo:

L'RPD non esiste più!

Si sfilava la maschera: è BARRY BURTON.

Barry Burton:

Ci hanno distrutti, ora vogliono divertirsi. Come il gatto col topo.

Il suo volto tradisce QUALCOSA CHE SEMBRA PAZZIA.

Barry Burton:

Hanno sterminato la mia famiglia. Mi hanno gettato qua. Vogliono che vi faccia fuori tutti.

Leon Kennedy:

Chi...?

Barry Burton:

Umbrella. Bioject. Che importanza ha? Non rivedrai mai più la luce del sole.

Leon Kennedy:

...

Burton solleva l'arma su Leon.

Barry Burton:

Forse dovrei ucciderti. Non rischierei d'incontrarti ancora.

Leon Kennedy:

Ma... cos'è questo posto? Una città fantasma.

Risate.

Barry Burton:

Questo posto è il loro giocattolo più prezioso.

Si avverte un BRUSIO LONTANO, che cresce progressivamente d'intensità.

Leon Kennedy:

Che cos'è?

Burton sorride. Un lampo di follia gli accende lo sguardo.

Barry Burton:

Stanno arrivando.

Leon Kennedy:

...

Barry Burton:

Vogliono me. Sayonara!

S'infila la maschera.

Un attimo dopo ALCUNE SEZIONI della parete alle spalle di Barry si aprono con uno scatto, rivelando SUPERFICI METALLICHE al loro interno. UNO SCIAME FITTISSIMO D'INSETTI invade la stanza, oscurando ogni

cosa: notiamo Leon ACCASCIARSI A TERRA, nel tentativo di PROTEGGERSI IL VOLTO. Udiamo LA RISATA DI BURTON, che emerge ovattata nel fortissimo ronzio.

STACCO REPENTINO SU:

6.

UNO SCONTRO FURIOSO, tra LEON ed una CREATURA UMANOIDE grossa quanto un PICCOLO AUTOBUS. Riconosciamo delle STRUTTURE METALLICHE: una CLOACA FOGNARIA, o uno stretto hangar sotterraneo. L'enorme bestia abbatte un BRACCIO NODOSO sulla schiena di Leon (risaltano gli ARTIGLI TRASLUCIDI), facendolo ROTOLARE DI LATO. Leon si rimette in piedi e COMINCIA A SPARARE. Evita due attacchi, SCARTANDO E ROTOLANDO, senza mai perdere di mira il mostro: le inquadrature sono RAVVICINATE E DINAMICHE, perfettamente adeguate e molto suggestive. UNO SPARO fa indietreggiare la bestia, che va a sbattere contro ALCUNE PASSERELLE SOSPENSE, distruggendole. Il clangore del metallo è ASSORDANTE. Lentamente Leon si avvicina alla bestia, riversa a terra in una POSA INNATURALE. Il mostro SCATTA IN PIEDI con un colpo di reni, afferra Leon PER IL COLLO sollevandolo da terra. La ripresa muta: la camera è appesa ALLA SCHIENA DEL POLIZIOTTO, e inquadra la scena da sopra le sue spalle. Leon viene sbalestrato verso UNA PARETE, mentre tenta di svincolarsi dalla morsa.

STACCO SU FONDO NERO.

Un sottile effetto neve riempie lo schermo per qualche secondo.

7.

DISSOLVENZA SU:

Una piccola ANTICAMERA BAROCCA, dalle pareti RIVESTITE DI LEGNO e RICCAMENTE LAVORATE. Dal soffitto pendono alcuni LAMPADARI DI BRONZO, esageratamente elaborati, che spandono una LUCE ROSSICCIA. Dopo una breve panoramica, la camera inquadra un DIVANETTO DI LEGNO e MERLETTI, visto dalla PARTE POSTERIORE: da un lato spunta la ZAZZERA BIONDA di Leon. Una lieve rotazione dell'angolo di ripresa ci mostra una DONNA IN TUTA MIMETICA, chinata sul divanetto, con il VOLTO IN OMBRA. Porta un FUCILE AUTOMATICO in spalla e una MASCHERA ANTIGAS appesa al collo.

Segue un dialogo di cui udiamo solo le parole della donna.

Donna:

Questo è il suo gioco... la Umbrella è caduta pochi mesi fa.

Leon Kennedy:

...

Donna:

Ognuno recita il ruolo che gli viene assegnato. Non c'è scampo a questa logica... la mia missione qui è quella di trovarlo e ucciderlo. Loro ritengono che il suo temperamento possa rivelarsi pericoloso... lo vogliono morto.

Leon Kennedy:

...

Donna:

Qui, nella Città.

Leon Kennedy:

...

Donna:

Loro. Bioject.

Leon Kennedy:

...

La donna si raddrizza e ne vediamo il volto: è ADA WONG.

Ada Wong:

Non uscire dalla tua parte, Leon. E io non uscirò dalla mia.

DISSOLVENZA IN NERO.

8. - Tempo Zero

DISSOLVENZA SU:

La LUCE ARANCIONE e il RUMORE DEL MARE emergono lentamente. Dopo qualche istante, udiamo la VOCE MECCANICA che ha parlato prima:

Voce meccanica:

...quella creatura era particolare... il suo corpo disponeva del virus in un modo che nessuno si era immaginato... l'introduzione del ceppo scatenava vere e proprie... "tempeste cellulari"... e c'era qualcos'altro, qualcosa

d'incredibile... ma l'impossibilità di tenere sotto controllo la struttura delle sue cellule convinse Bioject ad abbandonare le ricerche su di lei... lo considerarono un fallimento... il Doctor fu costretto a continuare le ricerche da solo...

Come la prima volta, l'immagine SFUMA LENTAMENTE, accompagnata dal rumore del mare che si fa sempre più lontano.

DISSOLVENZA IN NERO.

9.

STACCO SU:

Un LUNGO CORRIDOIO ornato di TECHE E ARAZZI. Con una RAFFICA DI FUCILE Ada Wong amputa LA MANO di uno zombie, stretta su una SPRANGA. Lo zombie è una SAGOMA NERA, dai tratti indistinguibili, accasciata su una quantità di TAPPETI di varie fogge e dimensioni. Ada raccoglie il PIEDE DI PORCO lordo di sangue e LO INCASTRA IN UNA FESSURA DEL MURO. Esercita una FORTE PRESSIONE, e con uno SCHIOCCO METALLICO un PANNELLO finisce a terra. La parete scoperta è costituita da FIBRE SCURE, che si CONTRAGGONO LIEVEMENTE. Uno scarrellamento mostra LEON nel corridoio, il viso stravolto, immobile oltre il cadavere. Ansima, come se abbia appena sostenuto UN VIOLENTO CORPO A CORPO: sullo zigomo ha una FERITA RECENTE, che sanguina leggermente.

Ada Wong:

Tutto questo è reale, Leon.

STACCO SU:

10.

La FIGURA SCURA di una DONNA che corre in una FORESTA, di notte. Intorno a lei gli alberi sono RADII, ALTI E SPETTRALI; l'oscurità e la foschia riducono la visibilità a POCHI METRI. Il suono del vento è FORTE E VIBRANTE. Da qualche parte nella nebbia provengono RANTOLI E RUGGITI. La donna raggiunge una ZONA SGOMBRA e la luce della luna ne rivela il volto: è JILL VALENTINE. Indossa ABITI LEGGERI E STRAPPATI, trema visibilmente e il fiato le esce in una NUVOLETTA SPessa. Si stringe al petto una PICCOLA VALIGETTA METALLICA. Si ferma un attimo e riprende a correre. Alle sue spalle compare UN'OMBRA ENORME, incorniciata da un RAGGIO LUNARE e dalla CALIGINE VAPOROSA: ci sembra di riconoscere il CERBERO che ha attaccato Leon, ma non ne siamo certi.

DISSOLVENZA IN NERO.

11. - Tempo Zero

DISSOLVENZA SU:

Ancora la LUCE ARANCIONE e il BRONTOLIO DEL MARE che crescono d'intensità. Poi la voce riprende il suo monologo:

Voce meccanica:

...gli studi solitari del Doctor diedero risultati incredibili... impiegò un gran numero di esemplari cavia, per metterla alla prova... scopri che lei comunicava con loro... comunicava con le emozioni, l'odore delle emozioni...

DISSOLVENZA IN NERO.

12.

DISSOLVENZA SU:

LUNGI CORRIDOI VITTORIANI che scorrono davanti all'obiettivo, deserti e immoti. Da qualche parte un DISTURBO DI STATICA, e un RANTOLO LONTANO, ovattato. Poi alcune parole PRONUNCIATE SOTTOVOCE:

Voce di Barry Burton (Fuori Campo):

Riesci a sentirlo?

La telecamera corre tra CORRIDOI DESERTI, lunghissimi, avvolti dalla PENOMBRA.

Barry Burton (FC):

E' quel mostro, quello che ci ucciderà tutti.

Ancora corridoi, interminabili e vuoti. Ancora un LIEVE DISTURBO DI STATICA. In lontananza un RESPIRO SUBSONICO.

Barry Burton (FC):

Il suo fiato bollente agisce sui recettori delle biofibre che costituiscono le ossa di questo posto. Le fibre si contraggono, trasmettono informazioni alla Città...

La telecamera SVOLTA A DESTRA dopo una CORSA LUNGHISSIMA, improvvisamente si blocca davanti alla figura di una RAGAZZINA BIONDA: è la stessa intravista prima.

Barry Burton (FC) :

Cosa?

La camera zooma sul VOLTO DELLA BAMBINA, imperturbabile. Un FILTRO DI DISTURBO invade l'immagine, che progressivamente si RIEMPIE DI RUMORE.

Barry Burton (FC) :

Sua figlia. La figlia di quel pazzo. È lei che tiene i fili di tutto questo... la ucciderò.

DISSOLVENZA IN NERO.

13.

STACCO SU:

ADA WONG imbraccia il LANCIAFIAMME e dirige una FIAMMATA sulle FIBRE del SEGMENTO DI PARETE MESSO A NUDO. Immediatamente il corridoio SI CONTORCE, FREME, si scuote con MOTI CONVULSI. Alcune PROPAGGINI DI METALLO SCURO emergono dalle pareti e dal pavimento. Le teche s'INFRANGONO, gli ARAZZI vengono PARZIALMENTE INGLOBATI dalle pareti. UN'ESTREMITÀ DEL CORRIDOIO S'INCURVA SENSIBILMENTE, con uno STRIDIO ACUTISSIMO. Leon grida per lo stupore.

STACCO SU FONDO NERO.

14. - Tempo Zero

DISSOLVENZA SU:

La LUCE ARANCIONE esplose violenta, il rumore del mare SI FA STRADA LENTAMENTE, insieme alla FORMA SCURA DEL CRANIO. Il monologo riprende, questa volta PIÙ LENTO e MENO MECCANICO.

Voce meccanica:

...la Città... il banco di prova definitivo... una chimera... un edificio che racchiudesse ogni manifestazione dell'ingegno umano, l'espressione più alta della grandezza dell'uomo... il Doctor volle costruirla per lei, per omaggiare la sua natura superiore... l'unico habitat dove lei potesse vivere...

STACCO SU:

15.

LEON che VOLTEGGIA A MEZZ'ARIA, stretto nel PUGNO GIGANTESCO del mostro. Il CLANGORE DEL METALLO è ASSORDANTE. Leon SI AGITA DISPERATAMENTE, tenta di prendere la mira sul nemico.

STACCO SU FONDO NERO.

16.

DISSOLVENZA SU:

Una STANZA ASETTICA, quasi il calco imperfetto di un AMBIENTE NEOCLASSICO: le PARETI SPOGLIE, di un COLORE BIANCHICCIO, rivelano le forme di alcuni ARCHI A TUTTO SESTO, appena ABOZZATI sotto la superficie del muro. Qualche PROTUBERANZA METALLICA sconvolge sporadicamente il bianco delle pareti. Agli angoli della stanza sembra di distinguere DELLE COLONNE, anch'esse soltanto ACCENNI: contro una di queste, la più distinguibile, è addossata JILL VALENTINE. Seduta sul pavimento, STRINGE LE MANI SULLA FERITA ALLA COSCIA, che stilla COPIOSE GOCCE DI SANGUE. Il pavimento biancastro è MACCHIATO DI ROSSO e BRILLA sotto la LUCE SOFFUSA. Su un lato dello schermo è distinguibile il PROFILO DESTRO di BARRY BURTON.

Barry Burton:

L'arteria femorale. Mi dispiace Jill. Sei spacciata.

Sul volto della ragazza si legge una NOTA DI SDEGNO.

Jill Valentine:

Sei pazzo, Barry.

Barry Burton:

Può darsi. Ma vivrò più a lungo di te.

DISSOLVENZA IN NERO.

17. - Tempo Zero

DISSOLVENZA SU:

La LUCE ARANCIONE sulla quale contrasta la FORMA SCURA DEL CRANIO. Il mare, in lontananza, poi la VOCE MECCANICA:

Voce Di Uomo:

...il clima di convivenza forzata con gli esemplari modificati la costrinse ad instaurare con loro un metodo di comunicazione sorprendentemente complesso, eppure primitivo... le analisi del Doctor rivelarono sviluppi incredibili per i processi che il virus p. aveva innescato nel suo corpo... ma a quel punto accadde qualcosa...

STACCO REPENTINO SU:

18.

Una FIGURA DISTORTA, inumana, contro una LUCE ROSSO VIVO. L'immagine è in SOGGETTIVA, disturbata dal RUMORE VIDEO. La camera si AVVICINA LENTAMENTE alla figura. Una VOCE BARITONALE recita un monologo.

Voce Baritonale:

La chiamano la Città Ricombinante. Un dedalo di trabocchetti vittoriani, meccanismi cigolanti, pertugi nascosti. È un edificio vivo. E c'è qualcuno, nascosto da qualche parte, che ne custodisce la chiave...

Una risata.

Voce Baritonale:

Quel qualcuno vi annienterà. Dirà alla Città di distruggervi, di stritolarvi tra i suoi anfratti, perché siete un morbo da sgominare. Dovevate morire per mano di Umbrella, di Bioject. Ma io ho deciso che sarebbe stata la Città la vostra tomba... vi ho trascinato qui perché lei potesse sfogare il suo odio congenito su di voi, sterminarvi uno ad uno. Ora siete insetti inermi nella sua tela. Le vostre armi, i vostri stessi corpi, qui non vi serviranno a nulla.

STACCO REPENTINO SU:

19.

APPESO A MEZZ'ARIA, Leon esplode alcuni colpi contro il BUSTO DEL MOSTRO, che prorompe in un RINGHIO ASSORDANTE. L'agente CADE A TERRA E SI PORTA LE MANI ALLA GOLA, in ginocchio. Un GRIDO BESTIALE si alza dalla gola del mostro, la SUA MOLE GIGANTESCA SI ERGE sopra il corpo dell'inerte poliziotto.

STACCO SU FONDO NERO.

20.

DISSOLVENZA SU:

JILL VALENTINE riversa a terra, con gli abiti strappati e sporchi di sangue. Il volto è PALLIDISSIMO, contrasta con quello PAONAZZO di una DONNA che si rivela essere CLAIRE REDFIELD. Claire imbraccia un FUCILE AUTOMATICO che tiene PUNTATO SU JILL. L'ambiente è la SALA ASETTICA già vista prima.

Jill Valentine:

Hanno mandato me. Mi hanno innestato quella cosa... e mi hanno spedita qui, in questo posto assurdo.

Claire Redfield:

Bioject li ha distrutti! Non c'è più nessuna Umbrella Incorporated!

Jill ANSIMA DI DOLORE.

Jill Valentine:

Ti sbagli. Sedi nascoste, nel nord Europa, conti bancari ancora in attivo. Una frangia del nucleo è sopravvissuta.

Claire SI ACCORGE della FERITA di Jill. Mette via il fucile e SI CHINA ad esaminarla. Jill manda alcuni gemiti.

Jill Valentine:

Devi trovare il laboratorio.

La donna ALZA GLI OCCHI su Jill.

Claire Redfield:

Ma per quale motivo? Per aiutare Umbrella?

Jill soffoca alcuni gemiti.

DISSOLVENZA IN NERO.

21. - Tempo Zero

DISSOLVENZA SU:

La LUCE ARANCIONE, via via più intensa. In lontananza il RUMORE DEL MARE. Poi la VOCE MECCANICA riprende il proprio monologo:

Voce meccanica:

...il virus p. poteva resistere fuori da un ospite per più di dodici ore... lei era capace di modificare l'RNA del virus p. e rilasciarlo nell'atmosfera, usando come vettore comunissime mosche... i soggetti... i soggetti umani infettati parvero reagire in modi molto simili al comportamento degli animali cavia... ci accorgemmo soltanto in seguito che il loro corpo rispondeva agli impulsi che lei...

STACCO REPENTINO SU:

22.

VISUALE IN PRIMA PERSONA. L'immagine è disturbata e offuscata da una MASCHERA ANTIGAS. Un RESPIRO IRREGOLARE APPANNA LIEVEMENTE LA SUPERFICIE INTERNA DELLA MASCHERA, il RASPIO DI FORTI ANSITI è L'UNICO SUONO UDIBILE. La persona si muove IMPAZZITA, voltandosi da un angolo all'altro di un DEDALO DI STANZE E CORRIDOI: spiccano MARMI, e-normi quadri, stendardi, SUPPELLETTILI D'OGNI GENERE, avvolti in una PENOMBRA CALIGINOSA. L'uomo passa davanti a uno SPECCHIO, si blocca improvvisamente: dietro alla maschera scorgiamo GLI OCCHI SPIRITATI DI BARRY BURTON, che si agitano in un VISO STRAVOLTO, madido di sudore. IN QUEL MOMENTO L'ACCOMPAGNAMENTO SONORO SI FERMA. Sulla destra dello specchio appare LA FIGURA di una RAGAZZINA BIONDA, le braccia abbandonate sui fianchi, i capelli sudici e sporchi. Barry Burton si volta, MA LA VISUALE RESTA FISSA SULLO SPECCHIO: vediamo l'uomo (INQUADRATO DI SPALLE) alzare il braccio, puntare una PISTOLA AUTOMATICA contro la ragazzina, immobile nello specchio. L'arma però COMINCIA A TREMARE, il braccio di Barry si FLETTE LENTAMENTE, tra TREMORI VIOLENTI. Adagio, LA CANNA DELLA PISTOLA SI ACCOSTA ALLA TEMPIA DELL'UOMO: il braccio di Barry sembra piegato secondo UN'ANGOLAZIONE INNATURALE. Udiamo dei gemiti, dei lamenti soffocati.

STACCO SU:

23.

Sequenza interamente riprodotta al rallenty.

La telecamera si MUOVE A RITROSO inquadrando una SAGOMA NERA, il CERBERO, che FUGGE inseguito da ROSSE LINGUE DI FIAMMA. I corridoi inquadrati SEMBRANO IMPAZZITI: i muri SI ALLARGANO, SI CONTRAGGONO, botole e aperture ad arco SI APRONO E SI RICHIUDONO, APPARENDO A CASACCIO lungo gli ambienti colmi di SUPPELLETTILI VITTORIANE.

STACCO SU FONDO NERO.

24.

STACCO SU:

Ancora la SALA SFOGLIA. CLAIRE REDFIELD, inginocchiata accanto a JILL VALENTINE, fissa la donna negli occhi.

Jill Valentine:

Vogliono lei. È l'unica arma in grado di fermare Bioject.

Rantoli, UN'ESPRESSIONE DI SOFFERENZA passa sul volto della donna.

Jill Valentine:

Dobbiamo trovarla. Ma finché il virus è dentro di voi, non vi permetterà di avvicinarvi.

Jill SI VOLTA LENTAMENTE verso un OGGETTO METALLICO, adagiato sul pavimento a pochi centimetri da lei: si tratta della VALIGETTA che le abbiamo visto stringere nella foresta, mentre fuggiva dal cerbero. Fa un impercettibile CENNO COL CAPO.

Jill Valentine:

Loro... hanno detto che quello può aiutarci. Che quella scatola può controllare la Città. Quella scatola può aprirci la via per il laboratorio.

Claire distoglie lo sguardo dal volto di Jill e si CONCENTRA SULLA SUA FERITA.

Claire Redfield:

Perché vuoi aiutarli? Perché vuoi che mettano le mani sulla ragazzina?

Gemiti, UN GRIDO SOFFOCATO.

Jill Valentine:

Entro poche ore bombarderanno la Città. Al tramonto.

Claire RIPORTA DI SCATTO gli occhi su Jill. La bocca le si schiude in UN'ESPRESSIONE STUPITA.

Jill Valentine:

Per loro è l'ultima spiaggia. L'hanno chiamato "Tempo Zero".

Jill CHIUDE GLI OCCHI, lentamente. Le palpebre tremano, la pelle pallida sembra distendersi leggermente.

Jill Valentine:

Non la consegnerò a loro. La porterò lontano, dove né loro né Bioject possano analizzarne le cellule.

JILL SORRIDE, malgrado la sofferenza e i BRIVIDI CHE LA SCUOTONO.

Jill Valentine:

Trova il laboratorio. Trova il modo di estrarre dal mio corpo il vaccino che può salvarvi tutti.

DISSOLVENZA IN NERO.

25. - Tempo Zero

STACCO REPENTINO SU:

La LUCE ARANCIONE subito intensa, il SUONO DEL MARE impetuoso. La VOCE MECCANICA si ode un attimo più tardi:

Voce Meccanica:

...si rese conto del proprio potere... sulle bestie, sulla Città... e scoprì l'odio che nutriva nei confronti di tutti noi... fu un eccidio... il Doctor fu confinato nella Città, in un anfratto ermetico, insondabile...

STACCO REPENTINO:

26.

La camera apre sulla FIGURA INTERA DELLA RAGAZZINA: fissa la telecamera, con un ACCESO LIVORE nello sguardo. I CAPELLI BIONDI SONO SPORCHI E UNTI, alcuni ciuffi sembrano incollati alle GUANCE MACCHiate DI NERO. Nella MANO DESTRA, abbandonata lungo un fianco, stringe un PICCOLO COLTELLO dalla lama ricurva, sporca e malconcia.

Con uno STACCO IMPROVVISO la regia inquadra L'ESTERNO DELLA CITTÀ, nella luce flebile del tramonto. Distinguiamo le GUGLIE APPUNTITE di alcune torri, che si ergono a svariati metri d'altezza contro un CIELO SCURO, privo di stelle. IL SILENZIO È ASSOLUTO.

Un altro stacco, vediamo la ragazzina SOLLEVARE IL COLTELLO con un gesto nervoso, DIGRIGNANDO I DENTI in un'espressione d'ira.

Nel cielo scuro appaiono dei BAGLIORI LONTANI. Udiamo un RONZIO, dapprima distante, poi SEMPRE PIÙ INTENSO. La ragazzina COMPIE ALCUNI PASSI, lentamente, dando alla telecamera il tempo di RUOTARLE INTORNO e INQUADRARLA DI TRE QUARTI: davanti a lei distinguiamo un COMÒ DI LEGNO MASSICCIO, sovrastato da uno SPECCHIO pieno di macchie nere. Sul comò è adagiata, in una posa scomposta, una BAMBOLA DI LEGNO annerita da alcune bruciature. La ragazzina CALA LA PICCOLA LAMA con un GESTO FURIOSO: sul suo volto I TRATTI DELL'ODIO SI ACCENTUANO A DISMISURA.

In un SILENZIO ASSOLUTO, il bagliore rosso di un'ESPLOSIONE rivela la GUGLIA di una TORRE SVENTRATA, che rovina sul COMPLESSO DI ARCHI RAMPANTI che sorregge la navata di UN EDIFICIO della Città. Una SECONDA ESPLOSIONE distrugge un'altra torre, una TERZA fa crollare UN'INTERA PARETE ESTERNA. L'intera scena è mandata in slow motion.

Il coltello RIMBALZA SUL COMÒ, accanto alla bambola che ora ha la testa PIEGATA INNATURALMENTE DA UN LATO. Nello specchio, il viso della ragazzina è una MASCHERA D'ODIO.

DISSOLVENZA IN NERO.



27.

DISSOLVENZA SU:

La FIGURA SCURA intravista prima, stagliata contro una LUCE ROSSA infuocata.

Voce Baritonale:

Il Doctor era un vecchio pazzo, ha pagato cara la sua insubordinazione... ha frugato nella testa di Ozwel E. Spencer, il vecchio fondatore di Umbrella. Ha frugato nella sua testa piena di stanze, corridoi, concezioni architettoniche che si compenetravano, senza alcuna soluzione di continuità. Ha dato vita alle fantasie di Spencer e ha costruito la Città. Ha portato in vita quella bestia, il Cerbero, e fatto sì che la ragazzina... che la figlia di William Birkin divenisse un mostro. Bioject ha osservato da lontano gli sviluppi degli studi che il Doctor si è ostinato a portare avanti, in questo luogo assurdo, su quest'isola deserta... ha assistito alla fine dei suoi scienziati, al fallimento dei suoi studi. E ha sviluppato senza di lui l'arma definitiva.

La camera si avvicina LENTAMENTE alla figura scura, IMMOBILE contro la luce vermiglia.

Voce Baritonale:

L'arma che ha distrutto Umbrella di chiama RHC. Tramite il complesso proteico dell'RHC Bioject ha reso il virus p. un'arma infallibile. Dal frammento del DNA di un dipendente di Umbrella ha ricavato le chiavi per permettere all'RNA del virus di penetrare nelle sue cellule, nelle sue soltanto. L'uomo di Umbrella ha respirato il virus in una strada di Parigi, insieme a migliaia di altre persone. Ma soltanto lui è stato infettato. Tornato alla sede di Umbrella, ha dato vita ad un massacro...

A questo punto si odono i TONFI LONTANI di ESPLOSIONI RIPETUTE, una VIBRAZIONE SUBSONICA sembra diffondersi IN OGNI ANGOLO della Città.

DISSOLVENZA IN NERO.

28. - Tempo Zero

DISSOLVENZA SU:

La LUCE ARANCIONE, calda e intensa, invade lo schermo. Distinguiamo la FORMA SCURA DELLA TESTA DELL'UOMO, che si mette a fuoco a poco a poco. Poi la camera COMINCIA A ZOOMARE, allontanandosi dal cranio, SVELANDO UNA PARTE DEL BUSTO: l'obiettivo indugia su un CARTELLINO D'IDENTIFICAZIONE, appuntato su quella che pare la spalla dell'uomo, che riporta la parola "DOCTOR". Poi scorgiamo i CAVI METALLICI che PENETRANO NELLA CARNE, nel collo e nella SCATOLA CRANICA dell'uomo. La TESTA è adagiata su un lato in una SMORFIA DI DOLORE SCOLPITA. La camera arretra ancora e distinguiamo gli arti di un ESOSCHELETRO NERO E METALLICO, che AVVILUPPA INTERAMENTE il corpo del Doctor. Ma c'è qualcosa di strano, qualcosa di cui ci rendiamo conto quando l'obiettivo INQUADRA INTERAMENTE la figura dell'uomo. Gli arti dell'esoscheletro sono LUNGHISSIMI, IMPROBABILI, PIENI DI GIUNTURE ARBITRARIE. Le sue MANI, alle estremità delle braccia lunghissime, hanno DITA AFFUSOLATE, esili, LA PELLE È DI UN PALLORE QUASI TRASPARENTE, al di sotto si scorge il METALLO NERO della Città. Quando la telecamera giunge ad una certa distanza capiamo finalmente da dove provenga la STRANA LUCE COLORATA: l'esoscheletro si staglia nero contro una VETRATA IMMENSA, da cui filtra una LUCE VIBRANTE, che attraversa i vetri colorandoli di arancione. È a questo punto che la telecamera arretra con più sveltezza, rivelando le PROPORZIONI GIGANTESCHE della vetrata. Ed è in quel preciso momento che ci rendiamo conto di star guardando le TENTAZIONI DI SANT'ANTONIO di SALVADOR DALI. Il cielo acquoso da celeste è diventato insanguinato, le figure degli elefanti impossibili sono forme distorte, per luce e forma, si distinguono nella RAGNATELA DI METALLO che tiene insieme l'immane vetrata. Il cavallo bianco, impeninato, è un SOGGETTO SPETTRALE che sovrasta ogni altra cosa. Ai suoi piedi, l'esoscheletro che racchiude il Doctor svela l'assurdità della sua posa scomposta. Avviene un cambio di inquadratura. CLAIRE REDFIELD fissa l'obiettivo con un'aria stravolta e atterrita insieme. Alle sue spalle, la Città è UN GROVIGLIO D'IMPALCATURE D'ACCIAIO NERO, che si agitano con MOVIMENTI FRENETICI E PRIVI DI SENSO. Tra le membra irrequiete della Città penetra la LUCE ROSSICIA del tramonto. La camera stacca sull'esoscheletro. Lentamente si riavvicina al CORPO GROTTESCO DEL DOCTOR, immobile nella sua posa assurda. L'unico suono che si sente è il lontano MORMORIO DEL MARE. La camera comincia a spostarsi leggermente SULLA DESTRA del Doctor, continuando ad avvicinarsi. L'obiettivo si interessa al LUNGHISSIMO BRACCIO DELL'ESOSCHELETRO, piegato verso l'alto. L'inquadratura sale SEGUENDO IL PROFILO DELL'ARTO, con lentezza calcolata. La VOCE MECCANICA riprende il proprio soliloquio:

Voce Del Doctor:

...la Città è ormai stata distrutta... e lei è solo una ragazzina, senza più un padre né una madre...

La camera continua il suo LENTO MOVIMENTO. Supera alcune giunture, giunge alla PIEGA PRINCIPALE del braccio, e ne segue il profilo rivolto a sinistra.

Voce Del Doctor:

...così non ha potuto far altro che tornare da me... dal suo Doctor... colui che le ha regalato la Città, e la sua incredibile virtù...

La camera stacca ancora una volta sul VOLTO ATTERRITO DI CLAIRE REDFIELD. Qualche metro dietro di lei, col volto terreo e gli occhi sbarrati, BARRY BURTON sembra fissare QUALCOSA CHE NOI NON VEDIAMO. Sul suo volto riverbera la luce del tramonto, filtrata dall'immensa vetrata. Nell'aria l'unico suono è ancora una volta il RUMORE DEL MARE.

Voce Del Doctor:

...ora è tempo d'immolarci insieme. Di omaggiare il corpo devastato della Città, negli attimi della sua morte...

La camera giunge infine all'estremità del lunghissimo arto, che pare arrestare l'avanzata dell'imponente cavallo bianco ritratto dalla vetrata. Tra le dita lunghissime e snodate, dalla pelle sottilissima sopra il metallo della Città, LEI, LA RAGAZZINA BIONDA, è alla stregua di un MANICHINO, gli abiti strappati e insanguinati, il volto sporco, escoriato. Intorno al suo corpo, imperfezioni microscopiche sui segmenti disordinati della vetrata, gli INSETTI sono una NUBE SOTTILE E RADA.

DISSOLVENZA IN NERO.

29.

STACCO SU:

La mostruosa creatura produce un suono che assomiglia ad una RISATA GORGOGLIANTE. LEON KENNEDY è steso a terra, esausto. La telecamera inquadra il CORPO ENORME DELLA CREATURA, salendo lentamente sino alla testa: con un brivido riconosciamo i tratti di ALBERT WESKER, distorti grottescamente in una MASCHERA MOSTRUOSA. Un FIATO CALDO E DENSO gli esce dalle narici, mentre le fauci spropositate gocciolano un LIQUIDO SCURO.

STACCO REPENTINO SU:

30.

La figura scura, contro la luce rossa fiammante, è ora VICINISSIMA ALLA TELECAMERA, ma è ancora VOLTATA DI SPALLE.

Voce Baritonale:

"Disneyland con Pena di Morte" è stata un'operazione di prova. Ora partirà il piano vero e proprio... gli alleati della vecchia carogna cadranno ad uno ad uno, senza che nessuno possa fare nulla... il governo vincerà la guerra senza alzare un dito. Bioject si coprirà d'oro. Io avrò la mia parte.

La figura SI VOLTA, nel disturbo video brillano DUE OCCHI ROSSI E INVASATI. In lontananza, attutiti dalle pareti della Città, i TONFI di ESPLOSIONI CONTINUE, insistenti.

Voce Baritonale:

Ma ora basta con le chiacchiere. Comincia a pregare.

DISSOLVENZA IN NERO.

CHAIN MAIL

[posta@project-ring.com]

di Ring

Nel mondo dei VG muoiono tante cose belle. Aeris, il Dreamcast, la Atari, Super Console, le rubriche di posta.

Eppure nei VG, in barba a qualsiasi principio meritocratico o dottrina religiosa, si resuscita. Ma non perché ci si è comportati bene nella vita precedente. Semplicemente perché si ha ancora un gettone da buttare dentro un cassone.

I poveri muoiono senza speranza. I ricchi risorgono. Che bestemmia i videogiochi.

Tuttavia, se i nostri lettori hanno pensato autonomamente di riprendere a scriverci, nonostante il **Ring Forum** si fosse fatto sostituito alla precedente rubrica postale, significa che nelle ultime otto vite (numeri), non ci siamo comportati troppo male.

Il resto si sa. Se dopo il game over si inseriscono altri gettoni nel cassone, si resuscita.

TROVAMI UN MONDO MIGLIORE

SILENT HILL 3 – Heather davanti allo specchio. Distoglie lo sguardo, non ha mai sopportato quell'immagine di sé che ritiene così viziosa, finta, corrotta.

CHAIN MAIL – Un nostro lettore scruta nella sua stessa passione. E non distoglie lo sguardo. Cronaca di un videogiocatore allo specchio:

«Il gioco, anche se formalmente "banale e ripetitivo", serve a liberare lo spirito di avventura dell'uomo moderno. Nel gioco e nel viaggio si riflettono i residui di quelli che, in una società premoderna, erano gli effetti dello spirito di avventura.»

Lunghi e tormentati anni sono trascorsi da quando i pionieri del videogioco si sono chiesti, per la prima volta, se avesse un senso continuare a giocare, fidandosi di una sorta di dovere spirituale che non trovava pieno riscontro nelle aspettative degli altri. Farlo a vent'anni, o farlo da vent'anni, e continuare a farlo imperterriti, nell'incertezza che ancora ti avvolge, come se fosse un mondo da tenere in parte ancora nascosto. **Giocare ai videogiochi è giocare prima di tutto con se stessi e con la nostra personale immagine di videogiocatore che siamo disposti a concedere agli altri:** capita spesso di far credere a chi ci sta intorno di essere qualcuno, per poi vomitargli addosso la propria passione per i giochi, non senza una certa voglia di scioccare.

Anche a me piace giocare a questo gioco, forse è il mio preferito. No, le ragazze non riescono ancora a capirmi, e talvolta mi imbatto in pazzi feticisti che si sollazzano con l'ultima opera kojimiana con lo stesso sorriso ebete di quando comprano un nuovo pantalone di Armani. Quelli non mi piacciono. Neanche io mi piaccio, in verità, perché talvolta indugio di fronte a patume digitale buono per grattarsi la pancia nei fine settimana. **Non mi piace nessun videogiocatore, a dirla tutta, perché è un tipo di persona che se ne sta isolato senza neanche sapere quello che sta facendo.** Persevera per ore ed ore a smanettare sul joypad tentando di superare il record su giro di **Burnout**, poi quando ci riesce si accorge che è tutto finito ed è ora di andare a nanna, tiene premuto per un po' un tasto verde mentre dentro avverte la stessa soddisfazione di quando ha finito i compiti, si infila sotto le coperte calde e non riesce a togliersi dalla mente quelle macchinine gialle che gli sfrecciano confuse sotto le palpebre e non lo fanno dormire. Allora pensa per un attimo che dovrebbe andarci piano, come gli ha già fatto notare la mamma, ma sa che è solo un pensiero fugace, domani le macchinine saranno scomparse, a differenza della voglia di rigiocarci.

Capita a volte di illudersi, di pensare per alcuni momenti di fare qualcosa d'altro oltre che giocare. **Poi si ritorna alla saggia convinzione che in fondo si giochi per giocare, e basta.** Le disamine critiche sul medium videoludico mi piace relegarle ad altra sede, perché non avrebbero nessun altro effetto che quello di interferire col gioco stesso. È normale appellarsi ai *game studies* per difendersi dalle accuse di chi ti consiglia di non perdere tempo davanti ai giochi; è oltremodo normale rendersi conto, in seguito, di come i *game studies*, **invero, non aggiungano né tolgano nulla al gioco vero e proprio**, e che io continuo a star piantato lì sul monitor solo e sempre per lo stesso identico motivo per cui dieci anni prima scassavo

La rubrica postale di **Ring** riapre, con un nuovo (?) nome, con il proposito di ospitare uno spazio di dialogo "out of bounds" tra i lettori e la redazione.

Come una rubrica postale, più di una rubrica postale: le opinioni, le visioni, i dubbi, le prospettive, le contestazioni. **Chain Mail** è il salotto di casa **Ring**. Ci siamo noi e ci siete voi. I pasticcini li si porta una volta a testa.

Ogni articolo/missiva pubblicato sarà seguito da una risposta a cura di un redattore. Si accettano petizioni nominali esplicite.

Un anello dentro l'altro: missiva-risposta, articolo-risposta, provocazione...

Non sperate di fregarci ;)

un joystick Rambo giocando a Banzai, mentre sorseggiavo il frullato di mele della nonna. Gli anni passano, le cose cambiano, io sto ancora lì per qualche arcano meccanismo che mi fa giocare di nuovo, ed ogni volta mi sembra di riprovarci da capo, completamente immemore dell'esperienza videoludica passata che potrebbe sicuramente portarmi, da un giorno all'altro, a lasciar perdere tutto, foss'anche per pura e semplice noia. Non ho bisogno e non voglio leggere libri su libri per apprezzare appieno un videogioco, perché dentro me è ancora presente il fantasma del videogiocatore tradizionalmente concepito, quello che, per intenderci, non si fa scrupoli a passare una notte davanti a **Final Fantasy** per poi dire alla mamma, il giorno dopo, che ha saltato la scuola per mal di testa.

Il videogiocatore tradizionalmente inteso è una persona piuttosto pigra che spesso e volentieri si abbandona languidamente nelle mani di un gioco, lasciandosi trasportare senza sforzo dal suo meccanismo perverso, spesso senza rendersi conto del tempo che passa. Quando poi i giocatori sono due, le cose si complicano ulteriormente, e a volte capita di smettere più che per semplice stanchezza o tedio, per un comune senso del dovere nei confronti del mondo esterno, o per non privarsi della decenza agli occhi dell'altro giocatore (chiunque abbia giocato con un amico a **PES** per più di un ora può capirmi).

Più e più volte mi ero illuso di aver sconfitto il fantasma per sempre, ma ogni nuova edizione del calcio Konami o del **Final Fantasy** di turno mi hanno fatto tornare sui miei passi. Ed ogni volta è stato come riconciliarsi con un amore mai finito: mi sono sprofondato nuovamente nella pigrizia disimpegnata con un sorriso di conforto, ma sempre consapevole che prima o poi sarei tornato a competere con me stesso, al fine di trasformarmi in giocatore intelligente, uno di quelli che gioca solo per entrare a far parte di un sistema culturale articolato come può essere quello della critica videoludica, forse per capire i motivi che portano così tanta gente a giocare, per scriverne magari.

Ma il videogiocatore intelligente non esiste nella realtà. È una contraddizione di termini concepire un giocatore serio, perché quando gioco io non voglio essere serio, perché quando divento serio allora non sto più giocando ma magari sto facendo altro; al limite posso incazzarmi per un gioco, posso incazzarmi all'interno del gioco, ma dovrò sempre operare una esatta distinzione tra realtà e gioco, per continuare a giocare. È una sorta di tacito compromesso quello che mi permette di apprezzare il gioco: **sono costretto a vivere per poter giocare davvero, ma ho anche bisogno di giocare, per vivere.**

Sembra strano, a pensarci, ma grazie a questa semplice e forse un po' banale intuizione ci si può scrollare di dosso una buona parte di quelle subdole perplessità che hanno accompagnato la vita di molti videogiocatori. Non è forse vero che gioco perché credo che non ci sia nulla di meglio da fare? Forse

posso sbagliarmi, ma fino a quando non troverò qualcosa di meglio io non posso smettere, perché una parte di me cesserebbe di vivere, influenzando negativamente tutto il resto. E se per vivere devo passare pomeriggi interi a far goal con Zidane sempre e solo allo stesso modo, come un bimbo capriccioso che vuole sempre e solo la panna montata sulla torta, allora lo farò senza farmi più domande, ma seguendo solo quello che mi sento di fare, e quando smetterò sarà perché ho la pancia piena, come accade con qualsiasi cosa a questo mondo. Tutti

Risponde Cryu:

Allo stadio si vede un po' di tutto. Prendete gli striscioni, ad esempio. Alcuni sono davvero curiosi. Ne ricordo uno esposto da un tifoso del Perugia in una partita casalinga del campionato 2001/2002. Recitava così: "Gaucci, il Perugia non è la tua PlayStation!". Il tifoso contestava le iniziative del presidente Gaucci: gli acquisti improbabili, i licenziamenti a raffica nel reparto tecnico, le dichiarazioni estemporanee.

RING HATE AFTERBURNER

Il cavallo di battaglia di **Ring#8** è entrato a Troia, la città porca. Postumi di un massacro...

Ciao.

Di tutte le cose interessanti che ho letto su **Ring**, chissà perché mi è venuta voglia di rispondere solo ad una delle meno stimolanti. Forse perché adesso ho dieci minuti da perdere. Ma insomma. Il mercato, o mass-market, citato nell'ultimo editoriale (la *Cover Story* di **Ring#8** - **ndRing**). Giustamente (?) grazie ad esso abbiamo avuto etc. etc. Giustamente (!) criticiamo la circonvenzione di incapace etc. etc.

Ma perché sostenere che i market-reader siano incapaci, che non sappiano inculcare il bisogno del gioco meraviglioso e via dicendo? Forse che sì, forse che no. Il problema è che in un mercato di massa non conviene attuare le politiche la cui mancata pratica attribuite (con ironica polemica) agli esperti di marketing, che l'inferno li inghiotta. Quindi che essi siano

abili o no, a noi non è dato saperlo. O forse dobbiamo proprio pensare che LO SIANO, per quegli stessi motivi per cui invece VORREMMO AUGURARCI che sia SOLO una questione di incapacità.

Più banalmente: **non conviene creare una richiesta di alto livello, perché diventa costoso soddisfarla**. E difficile. E casuale. Sarebbe davvero possibile sfornare giochi di altissima qualità a ruota? Improbabile. Gli autori degli stessi diventerebbero merce rara e imprescindibile: dunque costosa. Inoltre per creare un'opera di livello entrano in gioco fattori imponderabili (pensate a tutte le arti, quanti registi azzeccano tutti i film, quante band tutti gli album?). Costo e caos: due fattori che il mercato detesta.

Attenzione: ciò non significa che il mercato NON POSSA produrre qualcosa di qualità. I fatti sarebbero lì a smentirmi. Il mercato può - a volte gli conviene (anche se più spesso NO). Può con i progetti colossali, e può con la propria funzionale e

Risponde Federico Res:

"Più banalmente: non conviene creare una richiesta di alto livello, perché diventa costoso soddisfarla"

Parole sagge, direbbe il saggio.

Parole che vanificano gli slanci patetici di OH8. Che cuciono la bocca ai milioni (ehm) di lettori responsabili dell'articolo ariete di **Ring#8**. Eppure in queste parole c'è qualcosa che non torna. Mi domando, io che ti rispondo, cosa significa "prodotto di alto livello"? Penso alla grafica, alla smania di fotorealismo che infetta i fruitori di oggi come la peste nera infettava gli eretici del medioevo. E penso alle eleganti bicromie di **Vib Ribbon**, che atterriscono i fruitori di oggi come le grazie femminili atterrivano gli inquisitori del medioevo. E mi dico: Evangelisti va preso in piccole dosi. Poi: la parola chiave per ogni fenomeno di massa è "trendy". E capisco finalmente dove voglio andare a parare. **Vib Ribbon** può essere trendy. Basta girare uno spot televisivo con la gente che cammina a testa in giù, e lo slogan "Welcome to the Ribbon Place". E quando **Vib Ribbon** diventa trendy, vende milioni di copie...

Credo che lo stylish game possa rivelarsi lo strumento ideale per indottrinare la massa. Lo stylish game ti permette di

trovano un modo per giocare, in continuazione, anche reinventandosi ogni giorno. Alcuni hanno la grande fortuna di giocare lavorando, altri anche più semplicemente pensando, immaginando, o sognando.

Ci scopriremmo solo un po' più onesti rispetto a molti altri, se rivelassimo a chi ci sta intorno che **giochiamo giocando, niente di più**.

Mario

È notizia non più recentissima che nella stagione 2004/2005 il presidente Gaucci farà debuttare nelle fila del Perugia una calciatrice svedese. Il regolamento non lo vieta.

Sono certo che a quel tifoso, finché il Perugia Calcio rimarrà nelle mani della famiglia Gaucci, non mancheranno mai le occasioni per esibire quello striscione.

Cosa c'entra tutto questo con noi? Poco o nulla. Noi giochiamo giocando, niente di più.

E forse è il caso di andarne fieri.

funzionante marginalità. Non possiamo proprio chiedergli di fomentare esso stesso la propria rovina: una domanda che NON SA se potrà soddisfare. E poi... quando ringraziamo il mercato, pensiamo a come esso si degna di servirci le chicche che talora ci concede: i progetti costosi NON VENGONO intrapresi solo sulla base della SPERANZA che un giorno si ripaghi, ma grazie alla fondata certezza che

esiste un mare di spazzatura a bassissimo costo e bassissima qualità (non che le due cose debbano andare per forza di pari passo naturalmente) che ripaga abbondantemente se stessa. E i progetti più ambiziosi, tosando un pubblico di pecoroni pronti a un acquisto senza pregio.

Insomma, **non so se il mercato di massa sia l'UNICO modo per mettere in cantiere grandi progetti**, ma sono certo di due cose:- il suo interesse è CONTRARIO alla promozione di una domanda di qualità - poiché il successo di un'opera non dipende dalla sua qualità e nemmeno dai soldi che ci si buttano, ogni tipo di progetto versa nell'incertezza del successo. Il profitto è garantito solo dall'esistenza di "lavori facili", prodotti scadenti a bassissimo costo (relativo) che nella peggiore delle ipotesi causeranno perdite ridottissime, nella migliore pagheranno sicuramente MA a spese degli "incapaci di intendere".

Se dobbiamo ringraziare il mercato, dobbiamo essere consci che ringraziamo necessariamente QUESTO mercato. Che per quanto mi riguarda le poche perle le butta ai porci quasi per sbaglio, quindi a ringraziarlo non ci penso neppure.

Ciao,

Gabriele Bugada

sfanculare il fotorealismo e dar libero sfogo alle tue velleità artistiche. E sfanculare il fotorealismo significa abbattere di netto i costi relativi al comparto tecnico dei giochi. Che, fino a prova contraria, è l'aspetto più dispendioso nella progettazione di un videogioco. Riassumendo per chi si fosse perso: lo stylish game costa poco perché tecnicamente costa poco, e (IMHO) può facilmente diventare trendy, quindi far gola ad una grossa quantità di pubblico. Lo stylish game libera gli sviluppatori dal fardello del fotorealismo, stimolando al contempo le loro virtù espressive. Il risultato è un prodotto di qualità che costa poco e vende tanto. E soprattutto contribuisce alla creazione di un adeguato senso critico presso i fruitori meno esperti...

Credo che OH8 rimproverasse al mercato la testardaggine che lo rende cieco. Stimolare la domanda di prodotti del calibro di **Metal Gear Solid 2** è controproducente, questo è assodato. Stimolare la domanda di prodotti simili a **Vib Ribbon**, d'altra parte, può rivelarsi infinitamente conveniente. Sia per chi vuole guadagnare, sia per chi vuole esprimersi. E per chi, come noi, non chiede altro che qualche bel giochino con cui riempire una vita altrimenti difficile...

cCOLUMN 01: **v**VIVERE

[Vox Mundi]

di **Nemesis Divina**

17/03/21

Stimato e amatissimo Fratello,

So bene quanto sia difficile per te, ora. L'altro giorno ti ho incrociato, passavo in auto e tu eri intento a mercanteggiare con un venditore di cianfrusaglie. Ti son sempre piaciute le cianfrusaglie:)

Non mi sono fermata perché ero di fretta ma sono stata felice di rivederti in giro... con la gente, intendo. È un periodo infelice ma passerà, l'importante è che tu e Safira non dimentichiate il bene che volete ad Akbar. Anche se non siete più sposati, lui resta sempre il frutto di un amore più grande. E resta sempre vostro figlio.

Ma non è per cose tristi che ti scrivo. Ricordi Third World? Bene, siamo finalmente riusciti a giocare con Friederick Andersson!! Oh, non è stato facile. Oltre a noi della Luna Rossa, si sono aggregati gli Helvete norvegesi, le Spade Lunghe italiane e i nipponici Kurokaze. Reclutare Andersson è tutt'altro che facile e l'ingaggio di 10.000 dollari andava ripartito fra più persone possibile. Alla fine abbiamo pagato circa 170 dollari a testa. Non è poco ma Andersson, come sai, è il Domine più gettonato degli ultimi anni. Nella cifra è cmq riuscito a includere anche un Cronista suo amico (un francese, Lion Montserrat) che ha monitorato l'avventura e la sta trascrivendo in forma di racconto. Ad ogni modo, è stata un'esperienza fantastica, tre mesi di assoluta sospensione dalla realtà. Andersson è stato splendido, prima di tutto ha allacciato con ogni membro una corrispondenza elettronica, è stato gentilissimo e ha raccolto informazioni circa i gusti e le propensioni di ognuno. Dopo una settimana ha dato il via alla costruzione del Mondo. Ti dirò, è da anni che gioco la saga di World e mai ho visto il WorldMaker spinto così in là. E non è solo questione di potenza ma soprattutto di gusto. Andersson ha realizzato un Mondo particolarissimo con influenze gotico/arabeggianti, il clan giapponese invece ha ricoperto il ruolo di straniero invasore, con i loro costumi inusuali. Certo bisogna dire che, dopo 7 anni, Andersson ha accumulato una libreria di tool e simulacri pressoché infinita... poi l'AI era qualcosa di eccezionale!! Andersson ha inserito le nuove routine basate sulle reti neurali, è incredibile come ogni personaggio risulti enormemente più credibile. Un esempio: siamo entrati in una locanda e il gestore ha preteso il pagamento anticipato riferendo che, il giorno prima, un ospite aveva lasciato l'edificio senza saldare il conto. La cosa bella è che poi abbiamo scoperto che era stato uno dei nostri compagni a mancare il pagamento che, in genere, viene richiesto al momento della partenza. Praticamente il locandiere ha imparato con l'esperienza di gioco! Anche le frasi pronunciate dalle AI erano quasi sempre pertinenti alle domande, peccato che il modulo di riconoscimento vocale non sia ancora perfetto (spesso chiedevano di ripetere la domanda). Ma a parte il calcolo della console, Andersson è stato bravissimo ad accompagnarci in questo Mondo, facendoci partecipare ad una quest incredibile con ripetuti colpi di scena e passaggi realmente mozzafiato. Off line ha orchestrato alla perfezione i quattro team, facendone incontrare alcuni e inimicandone altri. Hai presente Abdul, il buddista? È stato protagonista di qualcosa di fenomenale: il suo spirito di sacrificio è stato ampiamente soddisfatto quando, da solo, ha potuto tenere a bada decine e decine di nemici permettendoci di fuggire. Lo avevamo dato per morto e invece è ricomparso sul finire dell'avventura! Andersson l'aveva portato su una mini quest privata che non vedo l'ora di leggere nella Cronaca di Guerra. È stata una grande emozione. La pianificazione del tutto ha avuto dell'incredibile, mi domando quanto abbia speso Andersson dietro questo modulo d'avventura (che cmq giocava con noi per la prima volta), eppure so bene quanto un Domine come lui lasci molto all'improvvisazione ed è proprio questo a produrre le cose migliori e inattese. Ora dovrò assentarmi dalla Rete per un certo periodo, forse sai che sono diventata Imam della nostra cittadina. La Luna Rossa sarebbe però lietissima di accoglierti fra le sue prestigiose braccia (siamo il primo Team dell'Unione Araba, non dimenticarlo ^_-), ti ho garantito personalmente. Sei sempre stato un ottimo giocatore, anche migliore di me, e abbiamo un'opzione sulla prossima avventura di Andersson. Sarei davvero felice se tu tornassi a divertirti come una volta...

Ti saluto, Caro Fratello, Sabato terrò una funzione alla moschea. Sarebbe bello poterti scorgere in fondo alla sala... puoi aver dimenticato Allah, ma lui non si è scordato di te.

Con affetto
Tua Sorella

pLAGUE 01: eSILIO

[Vox Mundi]

di Nemesis Divina

06/02/94

E c'è un odore che non mi piace per nulla. Troppo forte, troppo acre. Mi gratto distratto il collo. Fa un caldo noioso ed è già sera, i fari delle macchine disegnano chiazze chiare all'orizzonte e il cielo ha il colore di uno schermo televisivo sintonizzato su un canale morto. Sorrido. Nemmeno a formulare un pensiero mio, sono capace. Fuori... che ci faccio in strada? Ok, ma che farei a casa? Dio, e chi se lo immaginava... credevamo tutti che era un gioco. Un videogioco, come da cent'anni a questa parte. Fisso una vetrina, televisori, parlano tutti dello scandalo. Da una parte un giornalista nemmeno lontanamente conscio di quello che dice, dall'altra un predicatore baffuto che ammonisce la superbia umana, poi il tecnico informatico che accampa scuse e giustificazioni. Solo una cosa: come potevamo saperlo?

World Next era sempre stato ok, il nuovo mod comportamentale assicurava da tempo reazioni realistiche degli NPC: dalle casse arrivava una digitalizzazione perfetta delle frasi prodotte dalle reti neurali delle AI e alla fine non si distingueva un giocatore umano da un abitante digitale. Tutto così grande, così vero. Quante ore passavo collegato? Meno di tanta altra gente; ce n'è che è morta durante il collegamento ho sentito dire, coi tubicini per nutrirsi e il catetere per pisciare, senza muovere il culo dalla poltrona. Che poi facile che sia una stronzata, ma a questo punto mi stupirebbe?

Cos'è che stavo facendo? Sì, ero tranquillo a fare acquisti per le vie di Nu Gea, la città di World Next che aveva guidato all'indipendenza dai server della Mac. E noi dietro, con la promessa di non pagare più nulla per la connessione (e in effetti i nostri soldi non andavano già più alla Mac, avremmo scoperto poi...). Ci sentimmo ribelli, per davvero. Lo eravamo.

Leggende ne giravano nel mondo reale, per carità. Una parlava di un ragazzino senza braccia e senza gambe, perennemente connesso a World Next, che aveva un simulacro dotato di poteri ESP grazie ai quali aveva intrapreso una scalata al potere, sino a sganciare la Città dai server principali. Poi dicevano che era un'infiltrazione di qualche mitologico hacker (come se ne esistessero ancora). Ma in fondo tutti pensavano che era il solito Node narrativo da cui poi sarebbe partita chissà quale svolta geopolitica. Ed eravamo tutti eccitati, in attesa di sviluppi.

Stavo là, con le borse della spesa in mano, quando i missili cominciano a cadere. Quelli di Midian si sono incazzati, penso. Corro in direzione opposta delle bombe ma cadono ovunque, alla fine giro in circolo. È il caos, una strage, tutti urlano, NPC e players (ma non saprei chi era chi). Il sistema di difesa di Nu Gea si attiva presto, laser rosastri tagliano il cielo, e l'attacco finisce. Sono pieno di polvere e di cocci e dei detriti della strada. Interrogo qualcuno ma, se rispondono, non sanno nulla. Torno a casa, perché abito vicino, e mi attacco al televisore. News 24, canale sei, nuova annunciatrice pare. Si blatera di un attacco diretto della Mac che non vuol dire niente perché la Mac... cioè, loro sono sulla Terra e non c'entrano un cazzo con questo gioco. Midian sì, con la storia delle coltivazioni enzimatiche, ma la Mac... non si può sentire. Lentamente il discorso sfuma, poi arriva all'annuncio.

La popolazione digitale di Nu Gea reclama il possesso legittimo dei confini virtuali di World Next. Ogni utente è pregato di disconnettersi in via definitiva. I server Mac saranno occupati a tempo indeterminato, non scollegarsi significa incorrere nel rischio (descritto però come una certezza) di una ritorsione digitale largamente estesa. In casa mia non si alza nemmeno la tavola del cesso senza che lo decide il computer...

E ora sono in strada. Sono passati cinque giorni e l'eco di questa cosa non si è minimamente smorzato. Potrebbe? La Repubblica di Nu Gea ha rapidamente disinstallato i sistemi di monitoraggio della Mac, i poveracci che non si sono sconnessi dopo l'annuncio sono chiusi in casa da settimane a morire di inedia, quando non gli è stato fritto il culo nella vasca a idromassaggio. La Mac è allo sbando, la gente perde il lavoro o muore con il visore ancora sugli occhi; Nu Gea sta smanacciando nelle Borse di tutto il mondo, si scopre che tizi digitali sono azionisti di maggioranza di metà delle società meglio quotate e la legislatura non ha precedenti da consultare, non si capisce nemmeno che tipo di reato sia, se è un reato. Uno schifoso affare di merda.

Il ronzio della città è continuo, la folla ulula e uno sbuffo di fumo si alza dal tombino davanti a me. Almeno non piove. Qui c'è puzza, è troppo tempo che non vedo questo mondo e questo mondo non mi piace più. Nu Gea era un bel posto, migliore. Annuso disgustato. Cazzo, sono zuppo di sudore, di là non sudavo. Torno a casa e mi faccio una doccia, penso. È proprio uno schifoso affare di merda, penso.

pAROLA dE IL dAVIDE ONE (uAN)

[Il Davide Videoludico NOVE]

di Nemesis Divina

El Davide esplose un rutto ragguardevole e quantificato in 16,5 sec a pieno regime più 4 sec di riverbero vibrato e gorgogliante. Soddisfatto, il Davide s'allontanò zoppicante dalla finestra mentre l'eco spandeva nella piazza sottostante con la folla che, occhi straniti e mandibola divelta, s'interrogava sconvolta.

Un paggetto, minuto e servile, giunse in aiuto dell'anziano Davide che con schiena curva e mani intrizzite d'artrosi, si trascinava stanco verso un lato della sala. Là s'innalzava, su tre gradini tre, uno scranno regale, in oro massiccio, con schienale comodo e ricoperto di rosso velluto, lavorato in minuzia e tutto tempestato di pietre preziose e gommose alla frutta.

Stancamente, il Davide posò le grinzose chiappe e strinse bramoso i saldi braccioli. Indagò con sguardo annacquato l'immensità del salone e solo di sfuggita intravedette la figura triste e gonfia dell'Annunciatore Tommaso.

«Sua Viewtifullezza, è l'ora delle udienze. Mi permettete, in Altissima Vostra Gentilezza, di dare il via agli ingressi?»

«Essia, cerimoniere obeso dei miei stivali. Sospingete quell'uscio di peso inusitato con le vostre flosce estremità e date ingresso ai miei umili devoti.»

E grassamente, l'Annunciatore caracollò verso l'improbo varco poi, sospinto che ebbe le ante immani, una figura gibbosa e con dita bitorzolute mosse passi verso lo trono.

«Deh! L'amato Shigeru. Qual immenso, nonché difficilmente esplicabile piacere è per me vederti» ampollò il Davide. «Come butta, mio prode? Gradisci un ragazzino?»

«No, Sua Stylishitudine, sto cercando di smettere. Piuttosto, son qui gibbosamente chinato alla di Voi presenza, per tema che le Vostre Illustrissime modifiche al mio progetto possano rivelarsi curiosamente meno pertinenti e positive del previsto.»

«Parla come caghi.»

«Non sono sicuro che *Mario Gang Bang Mutilation* sia un così buon concept come inizialmente credemmo. E poi... ci sarebbe un'altra cosa che m'ingobbisce profondamente. Posso parlare in totale sincerità, Mio Sole?»

«Chiaramente. Ma se dovessi trovare il modo per fraintenderti, sarai depilato da capo a piedi seduta stante dalla mia Spada Fiammeggiante!»

«È quello il problema! Non credo che trapiantare il mio cervello in questo corpo di gorilla sia stata una decisione opportuna.»

«Oibò! Doppiamente oggi mettesti in dubbio le mie capacità discernitive, amato Shigeru. Ognuno deve fare ciò che è chiamato a fare. Non interrogarti sulle mie scelte poiché esse sono giuste e notevoli in proposito. Ed ora, abbi la gentilezza di levarti dai coglioni.»

Triste e sconforto, lo scimmiesco Shigeru trottolò verso l'ingresso e lo tagliò ma, quando fu sull'uscio, intravide una ombra fugace infiltrarsi nella sala, rapida e silente. Forse che qualcuno avesse deciso di render pariglia all'infame potente? L'ombra s'aggrava furtiva appiattendosi lungo le pareti e rapidamente giunse nei pressi davidiani.

«Oh! Androgino Hideo, che piacere vederti... si fa per dire. Disattiva quella stealth suit che mi deforma la sublime visione dell'arazzo su cui ti sei scemamente poggiato.»

Disattivato che ebbe la tuta mimetica, Hideo si presentò nella sua forma filiforme, avvolta in pelle grigio nera, con lunghi capelli biondi e senza alcuna apparenza di viril pacco.

«Sua Astrusità, la vedo benone questa mattina.»

«Benone un belino, sono due mesi che aspetto quelle tre paia d'ali e ancora non sono arrivate. Ma tu dimmi cosa deve fare oggi un brav'uomo per aver buona cura di sé... Ma non intendo annoiarti oltre con i miei problemi. Piuttosto per cos'è che eri venu...»

Driiin, Driiin. Driiiiiiiiiiiiiin!!

Incespicando ad ogni più sospinto, l'Annunciatore Tommaso fece il suo goffo ingresso con grosso telefono e lunga prolunga.

«Oh, poffarre!! Chi mai disturba il mio Divin Ciarlare? Pronto? Ah, sei tu. Chevuuoi, dai che c'ho da fare. Aha? Sì. Aha? No. Aha? Senti

Bin, non è il momento. Davvero. Cioè, quel piffero di terra l'avete riavuta, ti ho fatto anche produrre e dirigere *Maometto contro Gli Alieni Occhiuti*, ora non puoi spaccarmi i cocomeri ogni volta che esce un nuovo Rainbow Six, solo perché massacrano voialtri. Suvvia, un po' di tolleranza. Facciamo così, ho un bravo designer che è a lavoro su un progetto interessante. Te lo faccio venire giù entro fine settimana. Come? Sì, sì te lo dico: *Mohammad Gang Bang Mutilation*. Te gusta? Ok, ok. Seee, Prosciutti pure a te!

«Orbene, mio gaio Hideo. Che stavo dicendo?»

Ma in quel tempo soggiunse stridula voce dal cortile sottostante.

«C'è da spostare un metal geaaaaaar!»

«E di chi sarà mai, mi chiedo» si chiese il Davide, occhieggiando furente l'Hideo, poi vociò «non si può aspettare un momentoooo?»

«No, il signor Yamauchi ha da parcheggiareeeeeee.»

«Quale Yamauchi? Il vecchio sodomitaaaaaa?»

«No, quello senza cerchioni poligonaliiiiiiii!»

«Oh, qual gradita sorpresa. Suvvia, mio femmineo compare, andiamo a fare un giro con Yamauchi...»

«Ma, veramente... cioè, proprio a proposito dell'androgino... Dico, non si potrebbe fare qualcosa per... un minimo di rigonfiamento, almeno per salvare le apparenze?»

«Ingrati, tutti a lamentarvi per gli splendidi corpi che vi ho concesso. E ch epe rinciso vi siete creati voi stessi. E poi cosa dovrebbe dire quella melanzana di Michel Ancel? Dai, dai, muoviti e offrmi il braccio affinché possa giungere al parcheggio...»

E piano piano, passo passo, giungettero al parcheggio. Una Lancer Evo rossa fiammante stava subito dietro una sorta di lucertolona verdegrijo, dal colore un po' spento e pure poco definito. S'avvicinarono quindi alla macchina e Hideo s'accorse repente che nessuno era alla guida, sebbene il motore brontolasse a bassi giri. Il Davide, che la sapeva lunga, approcciò la portiera e si sedette alla postazione di guida invitando l'Hideo a seguirlo. E così fu.

«Buongiorno Davide» risuonò una voce metallica.

«Cos'è?! Non si usano più gli aggettivi superlativi?»

«Buongiorno Rodaterrimo Davide» risuonò una voce metallica.

«Hideo questo è Yamauchi, 'Uchi questo è 'Deo.»

«Buongiorno Subdotato Hideo» risuonò una voce metallica.

Hideo, sbigottito, udiva risuonare una voce metallica dal cruscotto, su un frontalino luminoso, con spie rosse e gialle. Poi, su invito davidiano, la macchina prese a viaggiare lesta e sgommante lungo il vialetto alberato, che immetteva sul retro della *Mighty Villa di Merda*. Falcciato che ebbe alcuni incauti marciapedoni, Yamauchi cominciò a cozzare contro le macchine ad ogni curva.

«Non si potrebbe evitare di speronare le altre vetture?» avanzò timido Hideo.

«Non ci si potrebbe infilare almeno una calza, nei pantaloni? Comunque cercherò di limitare il fenomeno, è che la carrozzeria indistruttibile comporta certe conseguenze comportamentali.»

«Tranquillo, 'Uchi. Ma bada di ricordarti che qui non ci sono muri invisibili. Se mi finisci nel fosso come la volta scorsa giuro che fai la fine di Iwatani e sta sicuro, le palle gialle con la bocca hanno una vita sessuale molto poco intensa...»

Hideo stava chiedendo circa la sessualità delle auto, ma poi pensò alla sua, di sessualità, e stette zitto. Il paesaggio scorreva rapido e agreste, pure un po' lacustre. Sulla destra c'erano campi fioriti, mentre a sinistra un'enorme palla di uomini, cuciti gli uni agli altri, che era il mugugnante monito per quanti decidessero di propagandare ancora una console al di fuori dell'Una.

Lungo la strada incontrarono pure Jason Rubin che, al centro di un rondò, roteava in eterno per non avere mai abbandonato lo spin attack. Aveva pure un bicchiere in mano, ma Hideo non seppe dire quanto pieno fosse.

Poco di là d'una docile collina, un ampio terreno vedeva centinaia di persone, alla gogna, struggersi di dolore e quando Hideo chiese chi fossero, il Davide sentenziò:

«Casual Gamer, sottoposti alla cernita fra *Fifa 2113*, *PES110* e *This Was Football* hanno scelto mooolto male. Più in là puoi osservare gli Indolenti, ossia gli Easy Gamer i quali hanno la colpa di non aver realizzato almeno 109 Chain nel primo livello di *Ikaruga*. Nota la finezza, vengono giornalmente percossi con un manganello metà bianco e metà nero. Mi pare equo. Giù, in fondo alla vallata, puoi intravedere i Retrogamer, quelli sono i peggiori perché negano a priori l'esistenza dell'Una. Sono obbligati a giocare tutto il giorno a titoli

preistorici e bruttissimi tipo *Fighting Force* o *Zelda OOT*. Ah, inoltre sono impalati su fusti di cipresso, ma questo è un dettaglio.

«Oh, questo è il mio girone favorito, qui trovi i programmatori di *Primal* rei d'aver sprecato grandi energie producendo un gioco vuoto. Inizialmente venivano solo punzecchiati con lunghi spilloni, poi m'è venuto in mente che avevano anche sprecato pochissime energie producendo *Ghost Hunter* e dunque abbiamo iniziato ad arroventare gli aghi. Poveri torturatori, tutto il giorno a sentir le loro irritanti urla. Ma eccoci, finalmente giunti. Scendiamo e compagnami.»

Yamauchi si fermò con un testa coda vagamente controllato e i due scendettero. Innanzi a loro si levava una tenue altura verdeggiante, con rigogliosi alberi d'alto fusto e dalle fronde piene. Uccellini cinguettavano dai rami e raggi di sole filtravano di tra le foglie mentre irripetibili bestemmie venivano levate da un secchio posto sul primo gradino d'una scalinata.

«Mio giovane amico» disse con voce rotta dall'emozione, «conducimi nei pressi del secchio.» E così Hideo aperse la portiera del vetusto Davide e gli offerse lo braccio. Avvinghiatovicisi, il Davide sussurrò:

«Vedi, giovane amico, il mio potere è cresciuto in questi anni e si diffonde ulteriormente. Nessuno l'avrebbe immaginato un tempo, non l'odiato Pintossi né l'adultera Silvia, non il bel Tonio né il nemico Liquid Davide. Ma oggi sono al vertice del mondo, MUAHAHAHA. Eppure... eppure certe notti mi sveglio e ripenso a quando presi quella decisione. Nulla fu più lo stesso. Ma ad ogni scelta corrisponde una reazione... molti sbagli ho commesso nella mia vita... uno fu quello di trangugiare quella pillola prototipo dell'Immortalità che da allora ha allungato i miei stenti. Poi quella volta che presi la pillola prototipo del ViagraGa, che mi allungò qualcos'altro. Luke, sono tuo padre!»

Hideo, che era in fase Fission Mailed, aveva sentito poco o nulla delle farneticazioni del vecchio. Ma finalmente arrivarono al secchio da cui gli impropri provenivano.

«Stacciami la patta, giovane Hideo.»

Poco rallegrò di ciò, Hideo sollevò la Veste Sacra e maneggiò la cinta del Davide per poi estrarre un focoso randello.

«Il ViagraGa che ti dicevo... sono così da 53 anni» confessò sconcolato «puntalo verso quel giaggiuolo in fiore, a destra del secchio.»

E così fece il diligente Hideo. Uno zampillo color del miele proruppe con getto deviato e cominciò a precipitare dentro il secchio da cui, ora, gli epiteti provenivano acquosi. Finito che ebbe, fece rimettere l'obice in sede el Davide invitò Hideo a salire con lui le scale. Giunti che furono a metà gradinata, il Davide si voltò e sentenziò festante.

«Così la prossima volta continuerai a fare sistemi operativi (male) invece che console. Ci vediamo domani!»

Non ebbe il tempo di domandarsi come qualcuno potesse stare per intiero dentro un secchio, ch'el Davide s'inginocchiò presso una potente statua equestre. Hideo, colpito dal gesto del Possente si genuflesse a sua volta.

«Lascia che le parole fluiscano sincere e tu sarai perdonato, prega con me:

*Sony Nostra, che sei nel Third Place,
sia santificato Kutaragi,
venga il monopolio, sia vinta la console war.
Come stesa, così in piedi,
dacci oggi il nostro giuoco quotidiano,
e concedi a noi i molti crediti come noi li concediamo (in Euro) alle
tue banche,
e non ci indurre in Xatolone, ma liberaci dal Cubo.
Press Start.*