



# I/O

Cosa sono?

## SOMMARIO

<b>SPECIALE</b>	
Futuracing	.04
<b>RUBRICHE</b>	
<b>Tesori Sepolti</b>	
Blast Corps	.39
<b>Game Making Era</b>	
#2	.41
<b>People</b>	
Gunpei Yokoi	.44
<b>!SPOILER!</b>	
Street Fighter Online	.46
<b>Me Nintendo</b>	
It's (r)evolution baby	.49
<b>Ivory Tower</b>	
Defending territories	.50
<b>Il Negoziatore</b>	
Siamo solo cervelli	.52
<b>Arena</b>	
Future Market	.53
<b>Vox Mundi</b>	
Column 04: Vincere/Perdere	.56
Sanguine 03: Thou Shalt Suffer	.57
<b>FRAMES</b>	
Il samurai, il ninja, il buzzurro	.14
Intervista a Don Daglow	.19
<b>INDEPTH</b>	
Pro Evolution Soccer	.22
<b>RECENSIONI</b>	
Silent Hill 4	.26
Thief: Deadly Shadows	.29
Driv3r	.31
Full Spectrum Warrior	.34
Red Dead Revolver	.36
Skill	.37
Ludologica: Super Mario	.38



Tutti al mareeee! Tutti al mareeee! Ma non vorrete mica partire per la vostra ridicola stazione balneare preferita senza il doveroso malloppone di pagine del PDF di Ring, vero? In questo tredicesimo assolatissimo numero ci sono 234164 caratteri che aspettano solo di essere letti. A pagina 4 scoprirete come mai le vostre sessioni sessuali sono così veloci. È tutta colpa dei futuracers!!! La sezione dedicata alle recensioni è impreziosita da una bella stroncatura a Silent Hill 4 (pag. 26) a cura del neo-ringhico Jaguary Kapen, mentre a pagina 29 Cryu ci racconta delle belle atmosfere dell'ultimo Thief.

Nelle rubriche scopriremo il velo di Maya dall'imminente Street Fighter Online (pag. 46). E mentre il Sanguinario Marcello Cangialosi ritorna gradito su questi luoghi (pag. 52), un Gatsu in partenza per i Rifugi Oscuri si fa allegramente i cavoli suoi a pagina 49.

## I/O

[Cover Story]

Chi siamo?

Domanda principe della filosofia, a cui l'Uomo ha dato mille risposte e infine nessuna.

Cosa sono?

Se lo chiede il Videogioco, spaesato, e noi con lui.

Spaesati.

Nel Momento della convergenza, dove tutto fluisce al centro, e della conversione, dove le cose si trasformano, il Videogioco è un giovane affetto da senilità precoce, un malato di Alzheimer che sbatte contro i muri, chiama Pietro sua sorella e si caga addosso. Un rimbambito che si guarda attorno (spaesato) e non sa collocarsi, non trova contesti sicuri.

Videogioco incontra Cinema e glielo domanda, forse lui sa, "Chi sono? Sono forse cinematografia?" Ma Cinema sorride scuotendo la testa e cita Bergman, Kubrick, Leone, i Coen e Stone. Cinema appoggia una mano di celluloido sulla spalla digitale di Videogioco e gli fa "Tu al massimo sei un trailer. Però venuto male".

E Videogioco riprende la via, una macchia di piscio si allarga sui pantaloni, e incontra Letteratura (che detto fra noi è anche una discreta gnocca...). E' alta, Letteratura, ha le curve al posto giusto e uno spacco da cui fuoriesce tutto quello che magari non sarà nobile ma cazzo se piace. Un po' arrossisce, Videogioco, ma glielo chiede comunque, "Sono forse narrativa?". Letteratura abbassa gli occhi e poggia una mano fruscante sulla spalla di Videogioco, "No, tu sei un romanzetto da quattro soldi. Tipo Harmony".

Percorre strade che non conosce, o non ricorda, Videogioco.

Incapa in Musica, che strimpella nudo su un bidone di immondizia. Quasi quasi glielo chiede... ma Alzheimer si dirada e un minimo di buon senso lo fa desistere, perché se **REZ** è musica allora il Papa ha sei paia d'ali.

Incontra infine Pittura, appesa ad un muro, piena di forme e colori e vestita d'oro che pare un Klimt. Videogioco la fissa un attimo, prima di parlare, perché Pittura a volte è un po' strana, poi domanda "Sono forse estetica?". E Pittura, che talvolta sa esser più diretta del dovuto, replica "Ma vè a caghèr, vè...".

Sono in giro. Sul motorino.

Ci sono i giorni che preferisci andare su due ruote, più senso di libertà. Credo. Sono a Nizza ma non chiedetemi la via, sto girando alla cazzo e proprio non la so. Sono solo uscito, ho preso e son partito, senza meta. Il sole sembra caldo e quasi senti il profumo pieno del mare, mi guardo attorno e tutto è bello.

Un apparato genitale, con una donna attorno, passeggia sul marciapiede opposto. Mi volto. Saprei io come passarci un weekend, con quella lì. Oh bè, quantomeno 10 minuti... cazzo il semaforo! Inchiudo e mi fermo sullo Stop. Da dietro si leva l'ululato straziante di un clacson, sintomo dello scorno del guidatore.

Ci sono tre cose che mi fanno incazzare (sono molto più di tre, ma sono soprattutto queste tre):

1. I 'musicisti' bianchi col berretto al contrario che si muovono come gorilla.
2. Quelli che suonano il clacson.
3. I 'musicisti' bianchi col berretto al contrario che si muovono come gorilla.

Scendo dallo scooter e mi avvicino. Estraggo la pistola e la portiera si spalanca: una donna. Corre via spaventata, povera stronza, tre pallottole ghignanti la raggiungono alla schiena e stramazza col muso per terra.

Intossicazione da piombo, devo presumere.

Sfilo un UZI da sotto la giacca e spedisco un'onda di proiettili verso i vetri della macchina, che esplodono in lacrime di cristallo. Lacrime di cristallo... Sono il Santo protettore dei poeti del cazzo.

Tuttavia l'onta del clacson non si lava con sangue e vetri, nossignore,



### Ring è...

*Copertina:* Cryu

*Sezione Online a cura di:*  
Tommaso Collini

*Sezione PDF a cura di:*  
Gianluca Belvisi

*Supervisione dei testi:*  
Cryu

*Sito e Forum ospitati da:*  
Bitpower ([www.bitpower.it](http://www.bitpower.it))

*Versioni PDF ospitate da:*  
[www.qub3.net](http://www.qub3.net)

#### Redazione:

Gianluca "Sator" Belvisi  
Cristiano "Cryu" Bonora  
Emanuele "Emalord" Bresciani  
Tommaso "Musta" Collini  
Tommaso "Gatsu" De Benetti  
Nemesis Divina  
Cristiano "Amano76" Ghigi  
Paolo "Jumpman" Ruffino  
Federico Res,  
Giacomo "Gunny" Talamini  
Il Davide Videoludico

#### Hanno collaborato:

Matteo Bittanti  
Marcello Cangialosi  
Gregorio "Jaguary Kapen" Malfenti  
Lucio "Lux" Sanpietro  
Francesco "Xibal" Sili

*Quando va bene, **Ring** è un periodico di critica, approfondimento, satira, amore, studio, invettive, guerriglia, disobbedienza, bieco celodurismo, riguardante il sopravvalutato medium dei videogiochi.*

*Se si escludono i costi di connessione, Ring può definirsi gratuita, ma gli scritti al suo interno erano, sono e sempre saranno proprietà intellettuale dei rispettivi autori. Se vuoi riconquistare la tua ex-moglie citando uno dei nostri pezzi, abbi almeno la cortesia di tatuare un banner di Ring sulla schiena della ritrovata consorte.*

*Per richieste di collaborazione (articoli e cover), per contattare la redazione, per offrire soldi o per chiuderci al gabbio in seguito all'approvazione della legge Urbani, scrivete a: [posta@project-ring.com](mailto:posta@project-ring.com)*

qui ci vuole un tributo di lamiera ritorta e interni fusi. Mi allontanano una decina di metri, ho inserito il cheat delle armi e imbraccio il lanciagranate. Scocco un ananasso dirompente verso la macchina della Fu Baldracca, la granata rimbalza sorniona e s'infla giusto sotto la vettura.

3,2,1 KABOOM!

È un idolo pagano al mio giramento di palle, quello che si leva fiammeggiante sullo sfondo azzurro di questa Nizza. Rinfodero l'arma. Mi avvicino allo scooter e ci salto sopra. In lontananza sento le sirene della polizia, meglio andarsene, non ho niente contro di loro e io detesto la violenza gratuita...

Sono a Istanbul. Non fa freddo (non fa mai freddo), ma c'è un tempo che non è giornata. Viaggio su una berlina vecchio stampo, tipo anni 30, giuro che per me era quella del Benito Amilcare Andrea. Avanzo un braccio ipotetico sulla portiera digitale. Vado piano. Mi godo le case, il traffico lento, il pop-up all'orizzonte e la gente.

La gente.

Uno chador compare sul lato della strada, il repubblicano che è in me vince il ballottaggio, sono una specie di Dr. Jekyll e Mr. Bush. Invece l'infedele che rotola sul cofano e decolla oltre la capotte, poi infilo una combo di islamici seduti al bar, a bere cous cous o sushi o quello che cazzo bevono loro.

Sullo sfondo scorgo la cupola di una moschea.

Cheat Mode: All Weapons /ON.

Mi dirigo alla piazza antistante l'edificio e inizio a far piovere l'ira esplosiva sui mattoni di Allah. Le pigne saltano il muro di cinta ed è silenzio. Poi i botti, ma niente più. Sadness. I programmatori non hanno previsto l'eventualità che volessi fare a pezzi quel posto. O proprio perché l'hanno previsto, che non si può...

È tardi, devo andare. Imbocco a piena velocità una rampa, messa lì chissà perché, e mentre volo nel blu dipinto di blu spalanco la portiera e mi getto fuori, smanioso di testare l'impatto con l'asfalto.

GERONIMOOOO!

È curioso e quasi Div3rtente.

Il Videogioco è a letto e ronfa, con un rivolo di bava che cola sulla guancia e le cinte di cuoio strette ai fianchi. Sogna di sapere chi e cosa è. O sogna di ricordarselo, perché forse un tempo sapeva. È divertente perché è nell'evasione dal gioco, che il Videogioco forse scorge se stesso, la propria natura.

*Il Gioco è Regola.*

*Il Gioco è Giogo.*

Videogioco, mentre sogna, va a spaccare puttane in **GTA**, tortura i **Sims** facendoli affogare nella loro merda e dando fuoco a case senza uscita, percorre le piste contromano, scaraventa l'eroe giù da un precipizio e sperimenta nuove, creative tipologie di suicidio.

Con **Doom** inserivo i cheat dell'immortalità, per affrontare orde insuperabili con la sicumera del pelide Achille. Inserivo il cheat dell'incorporeità e scivolavo fra i muri, attraversando le stanze e ricercando con minuzia e rigore i banchi della mappa, laddove le dimensioni digitali terminano e il codice schianta verso l'assurdo geometrico.

Ancora oggi, ancora tutti, si prova la pulsione, irrefrenabile irrefrenata, di scombinare quelle regole del gioco che ci costringono e ci comandano. E se la mamma dice "no, non si fa" ma niente ci impedisce di farlo, puoi scommetterci che le dita nella presa della corrente ce le infiliamo eccome.

È che mandare a gambe in su i regolamenti è divertente di default, non è un'alchimia di dosaggi, di sapienti ritocchi di game design, di curva di difficoltà o marketing o hype o altro. No. È solo sano e stramaledetto divertimento infantile.

Ed è nella rottura dello schema adulto, codificato e cosciente, del regolamento, che il Videogioco intravede quello che era nato per essere e che oggi forse non è più: un giocattolo.

**Nemesis Divina**

## Speciale Futuracing

## Mach3

*high speed and the meaning of life*di **Federico Res**ha collaborato **Paolo Ruffino**

Dopo lo speciale *Brum Brum* pubblicato sul numero 10, **Ring** dedica attenzione alla frangia hard e futurista del racing game. Alla raffinatezza di **Gran Turismo**, al realismo di **WRCII**, al fascino di **F355** si contrappone la *violenza*. La violenza propriamente detta – quella di **Wipeout**, di **Motor Raid** – e la violenza insita nella velocità più smodata. I racing futuristici da sempre offrono sfogo alle pulsioni dell'automobilista frustrato, dotando il suo veicolo virtuale di razzi e missili a ricerca; ma allo stesso tempo attentano alla buona riuscita dei suoi processi digestivi, scagliandolo nel mezzo di infidi acceleratori di particelle. Ed è proprio quest'ultimo aspetto, la velocità ipertrofica, a caratterizzarli maggiormente. Scrive Matteo Bittanti: «*Secondo Virilio* [Paul, urbanista e "teorico della velocità", Parigi 1932] *l'uomo contemporaneo è del tutto incapace di osservare e*

*comprendere il mondo senza collocarlo all'interno di una percezione visiva distorta dalla velocità»* [Videogiochi, n.4, pg.022]. A ciò **Ring** si allinea, e rilancia: l'hardcore gamer contemporaneo è del tutto incapace di comprendere il mondo videoludico senza collocarlo in un loop di F-Zero distorto dalle vibranti ottocento miglia orarie. Affermazione che **Ring** si impegna ad argomentare nelle prossime righe, con metodi rigorosamente non scientifici: si parlerà di velocità, di frame rate, di solidità poligonale, di aerofreni laterali, di curve a U e giri della morte. Si parlerà del Racing Futuristico, senza pretesa di offrire una lista completa dei suoi esponenti, ma concentrandosi sul valore ludico/storico dei suoi migliori rappresentanti. Attivate i reattori e affrontate la tempesta...

## High Speed



## Le origini : Powerdrome

Disegnato da Michael Powell, **Powerdrome** proponeva una grafica vettoriale spartana ma fluida e veloce, esaltata dall'unica visuale disponibile, interna al veicolo. La possibilità di superare in volo in nemici movimentava l'azione di gioco, che si snodava lungo sei tracciati strutturalmente simili a solchi geometrici incisi nel terreno. La particolarità di **Powerdrome** (in versione PC) risiedeva nei controlli, collocati sul mouse: la manovrabilità dei veicoli era discreta, ma l'imprecisione del mouse trasformava spesso la guida in una goffa simulazione di biglie rimbalzanti...

**Anno:** 1990**Sviluppatore:** Michael Powell**Piattaforma:** PC**Etichetta:** Electronic Arts

## F-Zero

Pubblicato nel 1990, a ridosso del quarto capitolo di Super Mario, **F-Zero** ebbe il compito di dimostrare al popolo dei videogiocatori la superiorità tecnica del Super Nes di Nintendo. Se **Super Mario World** incarnava l'unicità e la genialità del game design di Nintendo, **F-Zero** strillava a pieni polmoni l'avveniristico hardware della sua nuova console. Basato su un processore in grado di zoomare e ruotare gli oggetti, il Mode7, il Super Nes creava effetti visivi che simulavano il 3D. Questa proprietà, sfruttata appieno da **F-Zero**, fu la chiave di volta nella conquista del mercato, fino a quel momento dominato dal Genesis di Sega. Il Super Nes, ed **F-Zero** con lui, si identificavano senz'altro nel feticcio tecnologico di cui il mercato è sempre alla ricerca, ma avevano al contempo un'importanza ben maggiore. Come un ponte teso tra simbolismo e realismo, F-Zero anticipava l'era del poligono e profetizzava i benefici che la grafica vettoriale avrebbe portato ai racing game. La velocità e la fluidità dello scrolling non si erano mai attestati su livelli simili, la capacità immersiva della guida digitale ne guadagnò enormemente.

Il modello di guida di **F-Zero** si affidava a due inclinatori laterali (che introducevano i tasti dorsali R e L, divenuti poi uno standard) accompagnati da un freno ed un acceleratore. In luogo dell'auto c'era una navetta antigrav-



vitazionale: la fisica soggiacente al suo comportamento era fantasiosa, ma pianificata al meglio per garantire un alto tasso di sfida e una grande soddisfazione. Il track design offriva un vasto campionario di elementi poi divenuti standard nei tanti epigoni del gioco: salti, frecce acceleratrici, zone a bassa e alta aderenza e più in generale una stimolante ipertrofia di tornanti e chicane. Altre peculiarità, come la barra energetica associata alla nave (rimpinguabile tramite una corsia apposita) o i boost accumulabili ad ogni giro, assunsero presto a elementi imprescindibili dei racing futuristici. Memorabile la scorrettezza degli avversari: laddove elementi di design quali magneti e scariche di vento minacciavano talvolta la 'tenuta di strada' del veicolo, gli avversari in pista erano un costante pericolo. La già adrenalinica esperienza di gioco era vivacizzata da avversari determinati a mandare fuori pista il giocatore, costretto a fare i conti con sportellate e tamponamenti continui. La scorrettezza degli avversari di **F-Zero** si conservò nei successivi capitoli pubblicati su Game Boy Advance, ma si perse nei sequel rilasciati per N64 e GameCube...

**Anno:** 1990  
**Sviluppatore:** Nintendo  
**Piattaforma:** SNES  
**Etichetta:** Nintendo

## Wipeout

C'è una lista di fattori ben precisi alla base del successo di **Wipeout**. Da un lato, la perfetta analogia tra il titolo di *Psygnosis* e il feticcio tecnologico che Playstation aveva promesso; dall'altro la rinnovata importanza conferita alla colonna sonora, composta da tracce techno di artisti del genere più o meno conosciuti. In mezzo, il chiaro obiettivo di sintonizzarsi con lo stile di vita del cittadino adulto medio. *Adulto*, poiché da **Wipeout** in poi Sony ha marciato su un fattore d'immagine ben diverso da quello conquistatosi da Nintendo; *medio*, perché l'utente ideale di Playstation – quello con tanti soldi da spendere e poco tempo per giocare – doveva essere attratto e mantenuto tramite l'esca giusta. **Wipeout** incarnava alla perfezione la strategia di conquista di Sony. Un motore poligonale complesso e solido come una roccia mandava a video architetture futuristiche di chiara ispirazione cyberpunk. I colori erano accattivanti, l'illuminazione studiata per restituire un effetto chiaro-scuro altamente cool, psichedelico, ipnotico. Philip Dick avrebbe apprezzato, Syd Mead lo fece certamente per lui. Ma fu soprattutto chi aveva sempre respinto il videogioco ad apprezzare: quel target di pubblico cui Sony mirava abboccò in pieno. **Wipeout** per la prima volta aveva strappato il videogioco alle vesti fanciullesche che Sega e Nintendo gli avevano cucito addosso. **Wipeout** era *forma*, adulta e trendy...

Se **F-Zero** è stato la fonte d'ispirazione principale di *Psygnosis*, è pur vero che i creatori di **Wipeout** non si sono limitati a replicarne il modello, ma lo hanno stravolto fin nelle fondamenta. **Wipeout** si fregiava di un track design ricco degli stessi elementi di **F-Zero**, come salti, frecce acceleratrici e corsie energetiche, ma i presupposti del modello di guida – e quindi dell'intera esperienza – erano assai diversi. All'immediatezza di **F-Zero**, **Wipeout** contrappose un intreccio di forze inerziali difficilmente domabile da giocatori inesperti. Il motore a reazione spingeva una nave-missile di cui era necessario modificare costantemente l'assetto, non solo sfruttando gli aerofreni (L e R) ma inclinando l'asse longitudinale del veicolo. Ogni curva o pendenza tendeva a far cabrare la nave, che perdeva in tal modo di velocità: il segreto stava nel riportare la prua vicina al terreno e aumentare così l'aderenza al manto stradale. Ne conseguiva che anche le curve più strette diventassero superabili a velocità strappacapelli...

Su tutto il resto, la carta vincente del gioco erano senz'altro le armi. Tra missili a ricerca, onde d'urto e razzi antiaerei **Wipeout** inscenava una lotta continua, dove la scorrettezza diventava l'unica regola. **Wipeout** era il paradiso dell'automobilista frustrato. La nave che superava stringendoci contro l'interno curva era punita con un *homing missile*, gli avvoltoi che dalle retrovie attendevano un nostro errore trovavano il giusto castigo in una catena di mine anticarro rilasciate dal nostro veicolo. L'esaltazione era violenta e animalesca.

**Anno:** 1995  
**Sviluppatore:** Psygnosis  
**Piattaforma:** PSOne  
**Etichetta:** Psygnosis

## F-Zero 2

**F-Zero 2** non fu lanciato sul mercato tradizionale, ma fu creato per una compagnia aerea giapponese desiderosa di offrire ai suoi passeggeri servizi extra a tema videoludico. Come **BS Zelda**, **F-Zero 2** era un aggiornamento e non un vero e proprio seguito, e proponeva i medesimi elementi di **F-Zero** rimescolati a dovere. Il contenuto ludico si fermava a cinque piste inedite, versioni estremizzate di quelle di **F-Zero**, e un nuovo parco macchine rinnovato solo nell'aspetto. Malgrado la sua natura di videogioco a metà, **F-Zero 2** fu senza dubbio uno dei migliori racer futuristici dell'era a 16 bit...

## Sega in flames: Motor Raid

Nato dal talento di AM2 e dalla verve di una Sega ancora sulla cresta dell'onda, **Motor Raid** tentò di disegnare il futuro delle corse motociclistiche ispirandosi al famoso *Akira* di Katsuhiro Otomo. Cinque diversi piloti si davano battaglia su tracciati morfologicamente ipertrofici, degni della poliedricità di **F-Zero** e dell'impatto scenico di **Wipeout**. Se il design dei bolidi a disposizione del giocatore s'ispirava palesemente alla motocicletta guidata da Kaneda in *Akira*, il gameplay si rifaceva al celebre **Road Rush** di Electronic Arts. Un comando posto sulla sinistra del manubrio permetteva di sferrare attacchi con spranghe, mazze ferrate e asce. Lo scopo, ovviamente, era vincere con ogni mezzo. Nonostante **Motor Raid** sfruttasse una versione modificata dello splendido cabinato di **Manx TT**, il suo successo non fu irresistibile: **Sega Rally**, **Scud Race** e **Le Mans 24** avevano già saturato il mercato arcade dei giochi di guida *made in Sega*...





L'interfaccia grafica di **Wipeout 2097**, realizzata secondo lo stile dei Designer Republic, era chiaramente pensata per offrire informazioni chiare e ben visibili. Scritte e icone grandi abbastanza da poter essere scorte con un colpo d'occhio anche a velocità elevatissime. Questo aspetto fu trascurato in **Wip3out**, dove un'interfaccia troppo minuta e stilizzata inficiava l'efficacia degli indicatori a video (tachimetro, rilevatore di posizione ecc.)

## Wipeout 2097

Il secondo episodio di **Wipeout** è uno dei pochi esempi di come un sequel può migliorare il gioco che l'ha ispirato. **Wipeout 2097** ereditava l'impostazione arcade, il modello di guida, le armi, il soundtrack e l'appeal grafico del predecessore, esaltando il giocatore come e più del prequel.

L'innovazione più importante fu l'esordio di una nuova classe, la *vector*, che introduceva i neofiti al gioco con velocità più moderate e gestibili. Lo scopo ultimo restava comunque la classe *rapier*, e, finita questa, la *phantom*: le velocità raggiunte dalle navi erano sbalorditive. La struttura di gioco strizzava l'occhio all'arcade più puro, incentrandosi sulla modalità corsa singola, ma non mancavano esaltanti tour de force – i cosiddetti *Piranha Challenge* – finalizzati alla conquista di tracciati e veicoli inediti. L'inclusione nel soundtrack di una versione strumentale di *Firestarter*, successo dei Prodigy che spopolava proprio nel periodo d'uscita del gioco, consacrò il prodotto Psygnosis come icona del nuovo videogioco tridimensionale.

Ancora una volta il fascino di **Wipeout** stava nella sua capacità di trasformare il videogioco da passatempo infantile a feticcio tecnologico, oggetto del desiderio dei maschi adulti di mezzo mondo. Ancora una volta il suo sex-appeal perverso nasceva dalla stupefacente cosmesi. Ancora una volta, **Wipeout** fustigava l'utente incauto tramite un modello di guida tecnicamente complesso, iscritto in un'ammiccante struttura arcade...

**Anno:** 1996

**Sviluppatore:** Psygnosis

**Piattaforma:** PSOne

**Etichetta:** Psygnosis

## Aerogauge64

**Aerogauge 64** fu tutt'altro che un capolavoro, ma la sua inclusione in questo speciale ha ovviamente un perché. Apparentemente realizzato con povertà di mezzi e di idee, il prodotto Locomotive si distingueva per le inedite opportunità di volo concesse al giocatore. Le navette del gioco non si limitavano a levitare sul tracciato tramite improbabili cuscini diamagnetici, ma potevano salire e scendere di quota come un vero e proprio jet.

Un tratto interessante, che dava innesco ad una serie di meccaniche potenzialmente vincenti: il concetto di sorpasso evolveva fino a contemplare il sorvolamento dell'avversario o la sua circuizione dal basso; il track design si configurava in modo da costringere l'utente a frequenti picchiate, finalizzate ad evitare ostacoli (cartelloni o passerelle sospese) e ad imboccare i giusti tunnel che inframmezzavano i tracciati. Idee valide in potenza, s'è detto. All'atto pratico il game design di Locomotive mostrava limiti piuttosto gravi. L'eccessiva larghezza dei tracciati minava la sensazione di velocità, ridimensionata sensibilmente dalle frequenti salite di quota, mentre il modello di guida non era in grado di tener testa all'inedita mobilità dei veicoli. Un numero esiguo di tracciati (quattro più un segreto) e di veicoli (cinque) rendeva il titolo Ascii un prodotto soltanto mediocre.

**Anno:** 1998

**Sviluppatore:** Locomotive

**Piattaforma:** N64

**Etichetta:** Ascii



Il motore grafico di **Aerogauge64** si collocava tra il minimalismo di **F-Zero X** e lo stile formidabile di **Wipeout64**. Senza mettere in campo migliaia di poligoni, il prodotto di Ascii offriva uno spettacolo dignitoso, seppur infirmato da problemi di fog e pop up.

## Extreme G 1&2

La saga di **Extreme G** nacque su N64, e fu in qualche modo la risposta di Acclaim al successo di **Wipeout**. Ai bolidi fluttuanti di Psygnosis Acclaim preferì motociclette superpompate, dotate di mitragliatore d'ordinanza e motori da 500 kmh. Tutto, dal track design all'estetica delle ambientazioni, ricalcava fedelmente lo stile wipeoutiano: chiaroscuri conturbanti, contrasti cromatici forti, architetture futuristiche. Il motore grafico restituiva un'ottima sensazione di velocità, seppur minacciata da cali di frame rate all'ordine del giorno nei momenti più caotici. **Extreme G** – e ancor più **Extreme G 2** – si appoggiava sui cliché del genere offrendo piste ricche di salti, rampe, complessi di curve e power up, utili per ricaricare le scorte di munizioni e l'energia dei veicoli. Da segnalare, in **Extreme G2**, la presenza di una modalità "caccia all'ufu", dove poter distruggere una miriade di piccoli dischi volanti in attesa dell'arrivo della nave madre...

Sebbene la saga di **Extreme G** non si possa definire fondamentale, il franchise di Acclaim si è conquistato un posto nella storia dei migliori racing futuristici di sempre. Peccato che gli ultimi episodi della saga, **Extreme G3** e **XGRA**, non abbiamo saputo eguagliare il successo del prequel.



## F-Zero X

Sette anni dopo **F-Zero**, Nintendo pubblicò **F-Zero X**, evoluzione poligonale del popolare franchise e diretto concorrente del sonaro **Wipeout**. All'orgia grafica del prodotto Psygnosis Nintendo rispose con un motore semplice, tonalità pastello e tanta, tantissima fluidità. Se il primo episodio aveva mostrato uno scorcio del realismo verso cui il videogioco si sarebbe mosso, **F-Zero X** era un ritorno all'era dei videogiochi simbolici. Navi stilizzate su tracciati essenziali sospesi nel vuoto. Ma la sostanza, il gameplay di **F-Zero X** era una vera e propria rivoluzione. Le navi erano leggere, reattive, immensamente più manovrabili dei veicoli di **Wipeout**. Il modello di guida era molto più immediato che in passato, ma la vera sorpresa erano i tracciati. Senza tralasciare gli elementi caratteristici della serie, il track design si basò su opportunità del tutto nuove: piste tubolari, percorse all'interno e all'esterno, costringevano a fare i conti con la forza centrifuga ad ogni svolta; sezioni paraboliche minacciavano costanti fuoripista, mentre rampe di lancio proiettavano i veicoli verso scorciatoie aeree.

Quattro livelli di difficoltà, tutte le modalità di gioco classiche (campionato, time attack, practice) e un gran numero di navi completavano un'offerta non generosissima, ma priva di inutili variazioni sul tema. Il vero punta di forza di **F-Zero X** era una cosa sola, la giocabilità. La semplicità estetica andava di pari passo con quella del modello di guida. Soltanto un acceleratore, due freni laterali e un attacco (Z) utile a togliersi di torno gli avversari. Il resto era velocità, fluidità, e una rosa di 30 piste eccezionalmente varie ed equilibrate, ai limiti della perfezione. In ultimo, il colpo di genio dei designer Nintendo: la X-Cup proponeva 6 piste in costante mutazione, che, per mezzo di particolari algoritmi, si conformavano in modo differente ad ogni partita...

**F-Zero X** è a tutt'oggi il racing game futuristico meglio calibrato, per difficoltà e bilanciamento del track design. Per molti resta il migliore della serie: Sega, col suo **F-Zero AX/GX**, sembra aver in parte tradito il feeling originale della saga...

**Anno:** 1998  
**Sviluppatore:** Nintendo  
**Piattaforma:** N64  
**Etichetta:** Nintendo



*Il rapporto tra velocità indicata (in basso a destra) e velocità effettiva è in **F-Zero X** molto più verosimile di quanto appaia in **Wipeout Fusion**. Il prodotto Sony arriva a segnalare velocità di 4000 km/h, ma raramente raggiunge l'impressione di velocità suscitata dal titolo Nintendo.*



### La Vertigine in Volo

Il fascino dei racer futuristici sta nella vertigine. La vertigine viene dall'altissima velocità, in primo luogo, e dalla diffusa tendenza a situare i tracciati su un livello di molto superiore a quello del mare. **F-Zero** appaga l'utente invitandolo su delle vere e proprie montagne russe. La percezione del sopra e del sotto è minacciata dai continui avvistamenti del tracciato, che crea grandi suggestioni prospettiche. Peculiarità di **F-Zero** è la sua tendenza a proiettare il giocatore fuori dal tracciato causandone l'immediato ritiro dalla corsa: la tensione che si crea nei momenti più concitati, quando il minimo errore può significare la sconfitta, contribuisce non poco alla qualità del titolo Nintendo. Prodotti quali **Extreme G** e **Wipeout** prevedono un sistema di salvataggio che riporta la nave in pista, dopo ogni salto mal calibrato: unitamente alla diffusa presenza di guard rail, questo aspetto impedisce di iniettare nel giocatore l'adrenalinica paura di cadere, così ben convogliata da **F-Zero**...

## Star Wars Episode I Racer

Il primo gioco basato su *Star Wars: The Phantom Menace* rinunciò a reinterpretare per intero l'opera di George Lucas, per ispirarsi alla celebre sequenza della corsa dei pod e assumere la forma di un racing futuristico. I suoi meriti, come spesso accade per i tie-in, furono maggiormente riscontrabili nella fedeltà con cui venne ricostruito il mondo di *Star Wars* piuttosto che nella validità del concept proposto. **SWR** ricostruiva alla perfezione le lande di Tatooine, i ghiacci di Ando Prime (con dei meravigliosi effetti di riflessione) e i buelli di Oovo IV, allestendo tracciati altamente suggestivi e tecnicamente ottimi. Ma due grossi difetti ne minavano il valore: un modello di guida piatto – irrispettoso della particolare natura dei veicoli – e una pesante mancanza di sfida. A nulla serviva il sistema di potenziamenti, acquistabili col denaro vinto durante le gare, e la possibilità di affrontare in doppio i circuiti "sbloccati" durante i normali tornei: giocare a **SWR** significava premere l'acceleratore e attendere di tagliare il traguardo, certi che nessun avversario avrebbe osato avvicinarsi a più di un giro di pista dal nostro veicolo. Un'occasione mancata. Un modello di guida più elaborato e un robusto tasso di sfida avrebbero reso il titolo Lucasart un vero gioiello...

**Anno:** 1999  
**Sviluppatore:** Lucasarts  
**Piattaforma:** N64  
**Etichetta:** Lucasarts





Gli ordigni di **Wip3out** (a destra nella foto: l'Energy Wall) non avevano l'impatto scenico di quelli visti nel prequel. Perfino il **Quake**, capace di creare una micidiale onda d'urto, appariva ridimensionato non nell'efficacia ma nell'effetto visivo. Tutto ciò rendeva la lotta di **Wip3out** leggermente meno esaltante di quanto fosse in passato.

## Wip3out

Episodio più debole della saga, **Wip3out** ebbe se non altro il merito di dimostrare la solidità dell'hardware Playstation quando la macchina Sony pareva ormai sul viale del tramonto. Quantitativamente l'offerta di questo episodio era grassa: svariati campionati divisi tra le quattro classi principali, sfide contro il tempo, risse all'ultimo sangue (in cui trionfava chi abbatteva il maggior numero di avversari) e un'inedita modalità *prototype*, comprendente quattro circuiti extra realizzati con poligoni privi di texture (à la **Virtua Racing**). Tuttavia **Wip3out** fu inferiore ai prequel. Molte delle vetture disponibili erano inutili e inguidabili, e spingevano spesso l'utente ad affidarsi all'ineccepibile Piranha; il track design vantava piste ben concepite ma minate da ambientazioni troppo cupe e monotone, che rendevano difficile la lettura del tracciato alle alte velocità. Menzione particolare va comunque all'episodio *Manor Top*, splendidamente ispirato a *Blade Runner* e unica eccezione in un panorama estetico sinceramente povero. Da segnalare il nuovo sistema di boost. Come in **Extreme G**, il boost non era più relegato a semplice power up al pari delle armi, ma diveniva sempre accessibile tramite il tasto R1. L'energia richiesta dal boost ne scongiurava un uso sconsiderato, rendendolo un elemento strategico: una feature che avrebbe trovato perfetta collocazione nel quinto episodio della serie, **Wipeout Fusion**, ma che inspiegabilmente non fu mantenuta.

**Anno:** 1999

**Sviluppatore:** Psygnosis

**Piattaforma:** PSOne

**Etichetta:** Psygnosis

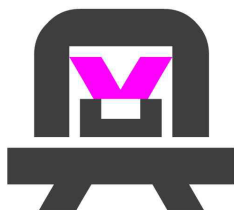
## Storie da PC (I): Pod

Generalmente, i racer futuristici sono ottimi banchi di prova per ogni nuova tecnologia. **F-Zero** ha messo in luce la potenza del Mode7, **Wipeout** quella di Playstation. Anche **POD**, pubblicato su PC da Ubisoft all'alba della tecnologia MMX, si conquistò una certa fama grazie alla sua velocissima grafica, frutto del supporto alle prime schede 3DFX. Sebbene fosse distinto da un gameplay alla lunga noioso e frustrante, fondato su semplici corse tra veicoli futuristici (non erano presenti armi o power up di sorta) il suo appeal grafico lo rese popolare tra gli utenti PC dotati di macchine dalle alte prestazioni. **POD** non aggiunse nulla al genere, in quegli anni esplose con **Wipeout**, ma dimostrò ancora una volta l'importanza dell'estetica nel videogioco moderno...



## Videogame has eaten himself: Wipeout & The Designers Republic

Sulla portata rivoluzionaria di un titolo come **Wipeout** la critica è sempre stata concorde, ma pochi si sono sforzati di indagare su chi c'era dietro quel nuovo approccio ai video-giochi. Non è stata solo la musica d'autore, e neppure il numero di poligoni o la grande giocabilità potevano bastare: dietro al successo di **Wipeout** c'è stato un attento lavoro di design e una cura particolare per tutto quello che era attorno al gioco vero e proprio. Dal packaging allo stile dei menu, dalle pubblicità ai loghi delle scuderie in gara, tutto è studiato per trasmettere uno spirito unico e riconoscibile. Dietro a questo lavoro c'è la firma di uno dei gruppi di designer più raffinati al mondo, capaci di ispirare il lavoro di tanti altri artisti con il loro look misto tra urban style e atmosfere manga, senza disdegnare un uso/abuso di loghi quasi a sublimare ed esasperare i *fashion addicted* di un'era che verrà. Fondato a Sheffield nel Luglio del 1986 da Ian Anderson, The Designers Republic annovera tra i suoi lavori collaborazioni con Sony, Swatch e Issey Miyake, copertine di cd per i Supergrass e per la Warp Records, opere architettoniche, spot tv e *graphic design* di varia ispirazione. **Wipeout** ha fissato nell'immaginario collettivo uno stile che non esaurisce affatto lo spirito poliedrico



dei Designers Republic, abituato a sperimentare e a ispirarsi alle fonti più improbabili.

In Ian Anderson e compagni è presente, soprattutto, una tensione sfrenata alla sintesi, all'immediatezza, attraverso la quale l'immagine deve illustrare e descrivere se stessa. È frequente l'utilizzo di frecce e scritte con una funzione tautologica: immagini che esprimono nient'altro che l'immagine stessa. La copertina di un libro con una gigantesca freccia rossa che indica la direzione della lettura, con sotto scritto "indicates right". Colori netti, privi di ombre e sfumature. Una semplicità talmente forzata da disorientare. A tutti gli effetti si può dire che lo stile dei Designers Republic sia talmente pulito e chiaro da risultare incomprensibile. Ne è un perfetto esempio il loro sito, [www.thedesignedesignersrepublic.com](http://www.thedesignedesignersrepublic.com), difficilissimo da navigare proprio per la sua spiazzante semplicità. Anche il lavoro svolto recentemente per il sito della Manhattan Loft Corporation ([www.manhattanloft.co.uk/mlc](http://www.manhattanloft.co.uk/mlc)) è un autentico manifesto di web design. La home page è composta da uno sfondo grigio, il link al sito, l'indirizzo e-mail per le informazioni e il link al sito dei DR. L'impressione è quella di un sito provvisorio, sobrio al limite del possibile. L'interno del sito va navigato spostando semplicemente il mouse da sinistra a



de-stra, facendo scorrere immagini sovrastate da scritte enormi che fungono da istruzioni per l'uso. Ancora una volta, talmente privo di fronzoli da risultare illeggibile. Il menu di **Wip3out** rispecchia perfettamente queste scelte, tanto da poter essere scambiato per l'interfaccia provvisoria di una versione beta del gioco. Sfondo grigio e scritte, nient'altro. Si può ritrovare qualcosa di simile nel sito [www.wip3out.com](http://www.wip3out.com), anche se filtrato da una certa necessità di apparire più "normale" possibile. Ancora, la tensione all'immediatezza porta i Designers Republic ad usare un eccesso di numeri e simboli. Spesso i colori usati sono accompagnati dall'indicazione della combinazione di rosso, verde e blu che li compone. Lettere, pupazzini stilizzati e ideogrammi sono accompagnati da segni che indicano la direzione da seguire con lo sguardo per legge-



re l'immagine.

Sintesi e complessità, su questa dicotomia giocano i Designers Republic. E **Wipeout** ci si rispecchia perfettamente, con il suo concept semplice ma contrastato dalle infinite sfumature del gameplay, oltre che da un universo di simboli e ideologie a cui rimanda di continuo: dal product placement di Red Bull al mondo futuristico delle industrie avanzate, dalla precisa locazione geografica dei tracciati e delle scuderie alla cultura globale di icone nipponiche, tracciati che si stendono su foreste amazzoniche violate o dentro città europee, in un miscuglio di tradizione e futurismo. Si parlava di tautologie, ebbene grazie a Designer Republic il videogioco cessa di essere chiuso in se stesso e richiama di continuo il nostro mondo, diventa insomma un'icona pop.

## Rollcage – Rollcage Stage 2

**Rollcage** e **Rollcage Stage2** furono affidati da Psygnosis ad un team diverso da quello di **Wipeout**. Eppure il risultato finale si avvicina così tanto all'illustre predecessore che l'unica soluzione per analizzarlo è proprio guardarlo alla luce del grande successo di **Wipeout**. I punti in cui le due serie si avvicinano sono più di quelli in cui si allontanano. Le ottime musiche (featuring *Fat Boy Slim*, tra gli altri) riprendono lo stile e la scelta innovativa che fece emergere **Wipeout**. Lo stesso vale per l'approccio al gioco, anche se con qualche sfumatura. Se in **Wipeout** guidavamo astronavi di poco staccate dal suolo, e il contatto con la pista era sempre da evitare, qui le macchine 4x4 aderiscono con le loro ruote sovradimensionate a tutte le superfici. Il risultato è una continua corsa sulle pareti, evitando di cascare a testa in giù e soprattutto cercando di non mettersi a girare in loop nei tubi. Un tasto per reindirizzare immediatamente la vettura nella direzione corretta è una scelta interessante, ma mette in evidenza la frustrazione del non riuscire ad andare dritti: i controlli infatti lasciano perplessi nei primi istanti di gioco, salvo poi mostrare una certa maneggevolezza una volta superata l'indispensabile fase di training. L'idea di dover affrontare una sezione apposita per imparare a giocare può, a ragione, aver indispettito molti. Nonostante questo, chiunque si sia spinto poco più in là avrà scoperto un titolo piacevole, soprattutto per il multiplayer, al quale gli sviluppatori hanno dedicato molte energie. **Rollcage** infatti vanta, forse proprio per cercare di distinguersi dall'illustre concorrenza sopra citata, una buona dose di mini giochi da affrontare con amici e conoscenti. In definitiva un buon prodotto, divertente e longevo, soprattutto il suo sequel/add-on Stage2, ma che ha sofferto eccessivamente la sudditanza da sua maestà **Wipeout**.

**Anno:** 1999/2000

**Sviluppatore:** Psygnosis

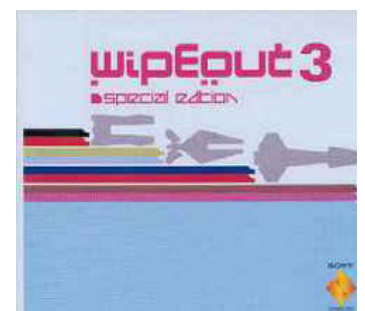
**Piattaforma:** PS2

**Etichetta:** Psygnosis



## Wipeout Three Special Edition

Pubblicato su PSOne nel 2000, l'ultimo episodio a 32 bit del popolare franchise fu una semplice edizione ampliata del terzo episodio, uscito appena un anno prima. Ai tracciati e alle modalità di **Wipeout 3** si aggiunsero alcune delle piste migliori dei primi due capitoli (come la vertiginosa *Gare D'Europa*), fedelmente ricreate nel track design e migliorate nell'aspetto, grazie al potente engine grafico di **Wipeout 3**. Un prodotto autocelebrativo, forse, ma senz'altro un ottimo compendio per ogni amante della serie.



## N-Gen Racing

**N-Gen Racing** fu il primo titolo dei Curly Monsters, creatori dei primi due **Wipeout**, dopo la loro defezione da Psygnosis. Una defezione che incise sulla lavorazione di **Wip3out**, e che purtroppo non si risolse in un nuovo inizio per i Curly Monsters: **N-Gen Racing** si accontentò di replicare le meccaniche basiche di **Wipeout**, sostituendo le navette con aerei a reazione e aggiungendo il controllo sull'asse Z, analogamente ad **Aerogauge**. **N-Gen Racing** era a tutti gli effetti un simulatore di volo costretto in un circuito chiuso di "tracciati", in puro stile racing game.

Forte di un comparto tecnico ai massimi livelli del periodo e di un set di strumenti d'offesa di tutto rispetto (anch'esso derivante da **Wipeout**), **N-Gen Racing** trovava nella strategia suicida il suo senso ultimo. Volare ad alta quota equivaleva a perdere velocità, e perdere velocità significava arrivare ultimi: la condotta vincente consisteva perciò nel volare a quote bassissime, radenti il suolo, in modo da rasentare il muro del suono e rischiare lo schianto ad ogni svolta. Anelli energetici fornivano i boost del caso; in occasione dei fuoripista un sistema di guida automatica riportava il veicolo all'interno del tracciato. Da segnalare la possibilità di scegliere lo stile di guida tra *arcade* e

pro, e la necessità di ottenere vere e proprie patenti di volo per la progressione nel gioco.

**Anno:** 2000  
**Sviluppatore:** Curly Monsters  
**Piattaforma:** PS2  
**Etichetta:** Infogrames

### New York Race

Dall'immaginario fantascientifico de *Il Quinto Elemento* di Luc Besson, Kalisto trasse l'idea per questo racing anomalo e intrigante. Uno scenario splendido, una città divisa in livelli e saturata di mezzi volanti, pulsante di vita propria: la morfologia dei tracciati abbandonava gli stilemi del genere per simulare il traffico cittadino del futuro, imponendo al giocatore (inizialmente ai comandi del taxi guidato da Bruce Willis) l'obbligo di attraversare il traffico ed arrivare illeso al traguardo. Non mancavano veicoli avversari e power up – tutti derivanti da **Wipeout**, sebbene etichettati coi nomi dei quattro elementi – ma le peculiarità di **New York Race** stavano nella sua struttura di fondo, simile a quella di **Aerogauge64**.

Anche nel titolo Wanadoo era possibile cabrare, alzarsi e abbassarsi di quota, ma l'implementazione di due freni aggiuntivi (L2 ed R2, capaci di spostare il veicolo verso il basso o verso l'alto) e la possibilità di guadagnare velocità entrando in picchiata rendevano l'esperienza parecchio più riuscita di quanto non fosse nel prodotto Locomotive. Una eccessiva semplicità del track design e una realizzazione tecnica non eccelsa gli impedirono di sollevarsi dalla massa, ma non sminuirono il grande fascino dell'ambientazione...

**Anno:** 2001  
**Sviluppatore:** Wanadoo  
**Piattaforma:** PS2  
**Etichetta:** Kalisto



La tendenza dei racing futuristici ad ostentare i marchi dei propri sponsor – come se una manciata di loghi aumentasse il valore del gioco – si è resa manifesta fin da **Wipeout 2097**, che non perdeva occasione per ricordare al giocatore le proprietà energetiche di Redbull. **New York Race** si spinse oltre, ricoprendo i palazzi delle proprie città futuristiche col marchio Samsung. Nella versione PC del gioco, Kalisto giunse ad inserire addirittura i link ai siti web dei suoi sponsor...

## Music

Il binomio racing futuristico/techno music si è espresso più volte all'interno dei franchise più famosi, in virtù della capacità della techno di aumentare il coinvolgimento (e quindi il godimento) del giocatore alle prese con navi a reazione e velocità stratosferiche. In **Wipeout** la techno music non ha solo contribuito a migliorare l'esperienza, ma ha avuto un ruolo cruciale – al pari del lavoro d'immagine svolto dai Designer Republic – nel rendere il prodotto Psygnosis uno status symbol. Artisti quali *Future Sound of London*, *Fluke*, *The Chemical Brothers*, *Underworld*, *Cold Storage*, *Prodigy* e perfino *Propellerheads* hanno determinato fortemente il penetramento di **Wipeout** nella cultura popolare. Negli ultimi anni si è diffusa la tendenza ad assumere famosi DJ come direttori del soundtrack: *Sasha* per **Wipeout 3**, *Junkie XL* per **Quantum Redshift**. Se nel caso di **Wipeout 3** l'esperimento si può dire riuscito, grazie a brani non originalissimi ma senz'altro indovinati, il lavoro di *Junkie XL* per **Quantum Redshift** si è rivelato fiacco e anonimo. Fortunatamente i Curly Monsters hanno implementato la possibilità di integrare le sessioni di gioco con l'ascolto di qualsiasi altro brano caricato sul disco fisso di Xbox. Un'opzione forse suggerita dalla scarsa qualità dei brani originali, ma senz'altro ben accetta.

### Extreme G Racing 3

Considerato l'episodio meno riuscito della saga (per tacere del sequel, il misconosciuto **XGRA**) **XG3** è in realtà un titolo discreto, sufficientemente dotato tanto sul piano tecnico – in particolare per frame rate e pulizia video – quanto su quello ludico, con una buona offerta di circuiti e meccaniche *made in Wipeout*. **XG3** propone una rosa di tracciati dal design buono, a tratti ottimo, chiaramente debitore di **F-Zero X** per la sua ricercata verticalità. I veicoli, come da tradizione della saga, sono motociclette capaci di superare i seicento km/h: i coder di Acclaim non sono però riusciti a edificare un modello di guida in grado di trasmettere in modo realistico (poiché pur sempre di moto si tratta) il comportamento dei veicoli, generando algoritmi di fisica infidi e scivolosi. Un problema che appare ancor più grave, considerati gli ottimi trascorsi della saga... ma **XG3** sa distinguersi, specie per un armamentario e un sistema di progressione ben congegnati. Come in passato, tutte le armi presenti, una volta acquistate nell'apposito negozio, possono essere montate e utilizzate a piacimento sul proprio mezzo. Una barra energetica segnala la disponibilità di munizioni, che si esauriscono ad ogni colpo sparato e si possono reintegrare passando su un'apposita corsia colorata di viola. Uno dei tasti frontali



seleziona l'arma desiderata, L1 l'attiva: le battaglie di **XG3** acquistano in tal modo uno squisito spessore tattico, in luogo della casualità da sempre caratteristica di **Wipeout**.

**Anno:** 2001

**Sviluppatore:** Acclaim

**Piattaforma:** PS2/GC/XBox

**Etichetta:** Acclaim

## Wipeout Fusion

**Wipeout Fusion** dimostra che il successo dei prequel fu in larga misura determinato dalla loro eccellente cosmesi. Non si spiega altrimenti la fredda accoglienza riservata a questo prodotto di Studio Liverpool, ottimo sul piano ludico, eccellente su quello della longevità, ma tecnicamente intaccato da problemi di frame rate e flickering. Se i precedenti episodi avevano spremuto l'hardware Sony con motori poligonali complessi e fluidissimi, il capitolo per PS2 non riesce ad evitare il singhiozzo nelle situazioni più caotiche (comunque meno frequenti di quanto si pensi) e allo stesso tempo non è in grado di offrire uno spettacolo grafico all'altezza di quello allestito dai prequel su PSOne. Fortunatamente, il lavoro di Studio Liverpool è ottimo sotto tanti altri aspetti. **WF** abbandona la struttura arcade dei prequel per offrire un'ossatura più complessa e articolata, adeguata al suo impegnativo modello di guida. Il gioco si fonda su una lunga serie di leghe (composte da tre, quattro e cinque gare ciascuna), affiancate da una nutrita rosa di prove speciali (alcune delle quali utili a sbloccare i veicoli più potenti) e da tutte le altre modalità di gioco tradizionali. I veicoli, in principio dalle basse prestazioni, si potenziano lungo tutto il corso del gioco grazie al denaro guadagnato partecipando alle leghe.

Il track design non rivoluziona la serie ma la migliora sensibilmente, con tracciati ricchi di dinamicità e inventiva. Non mancano le imperfezioni. La manovrabilità dei veicoli costringe spesso ad attendere il momento migliore per sorpassare gli avversari, ma la dislocazione delle frecce acceleratrici (molto più frequenti che in passato) appare maliziosa quando costringe all'accelerazione la nave chiusa tra due avversari o prossima a un solido guard rail. Il "problema" maggiore di **Wipeout Fusion** sta però nell'acquisizione e nella gestione dei power up. Come in passato, le armi e i boost si ottengono volando sopra particolari sezioni del tracciato, e vanno utilizzate una ad una senza possibilità di gestirle in modo strategico. Un sistema simile a quello di **Extreme G** avrebbe garantito una gratificazione maggiore, anche considerata l'aggressività degli avversari e la sensibile perdita di velocità causata da ogni attacco subito.

**Wipeout Fusion**, nonostante qualche peccato veniale, si conferma uno dei migliori *futuracer* di sempre. Tecnicamente non perfetto ma affascinante, ludicamente profondo e stimolante. Il fatto che una grossa fetta di pubblico e parte della critica l'abbiano snobbato, definendolo "mediocre" e addirittura "fiacco", la dice lunga sui reali motivi che hanno consentito alla serie un ruolo di prima importanza nell'emancipazione del videogioco. In fondo è quasi comprensibile: non importa se un frustino di pelle fa male, ciò che importa è che sia ben confezionato. Altrimenti che gusto c'è a farsi frustare?

**Anno:** 2001

**Sviluppatore:** Studio Liverpool

**Piattaforma:** PS2

**Etichetta:** Sony



*Alcune ambientazioni, come quelle notturne rendono spesso difficoltosa la leggibilità del tracciato. Un problema che **WF** si porta dietro anche nelle fasi di stampa "rally", dove il fondo stradale solleva polveroni che occultano maliziosamente la visione del giocatore*

## Cyberpunk Racer: CyberRace

Pubblicato nell'ormai lontano 1993, il titolo CyberDreams si fregiava della prestigiosa collaborazione di Syd Mead, geniale scenografo di *Blade Runner*, per inscenare una trama fantascientifica dagli spiccati elementi cyberpunk. Nei panni di Shaw, il giocatore partecipava al "CyberRace", un torneo corsistico organizzato tra terrestri ed alieni allo scopo di risolvere ogni questione riguardante il controllo del sistema solare. Inizialmente spinto da volontà di rivalsa per l'assassinio del padre, campione di CyberRace morto in un incidente sospetto, con l'evolvere della trama Shaw si scopriva un burattino nelle mani di tecnocrati desiderosi di trarre profitto dallo sfruttamento di un misterioso wormhole, conteso tra umani ed alieni. L'elaborata trama si snodava in una struttura arcade, dove la vittoria alle corse era fondamentale per accumulare denaro e potenziare la nave. Se come gioco in sé **CyberRace** non faceva gridare al miracolo – specialmente per routine di fisica troppo fantasiose –, la prospettiva in prima persona, l'eccellente design dei veicoli e lo stile riversato nella realizzazione dei FMV che intervallavano le gare lo rendevano un prodotto unico. Per la violenza dell'azione, incoraggiata piuttosto che punita, **CyberRace** costituì forse una delle fonti d'ispirazione dei creatori di **Wipeout**...





### Star Wars Racer Revenge

Tre anni dopo il primo **Star Wars Racer**, Lucasart ritentò la sorte ingaggiando i creatori dell'ottimo **SSX**. Il risultato non fu esaltante: fatta salva l'elevata qualità estetica, e dunque il potenziale di suggestione esercitabile sui fan di Star Wars, **Racer Revenge** si macchiò della medesima colpa del prequel, l'inconsistente livello di difficoltà. Accanto a due diversi modelli di guida, di cui uno incentrato sull'uso di entrambe le leve analogiche per il controllo dei motori gemelli del pod, **SWRR** non affiancò un tasso di sfida degno di tale nome. Un difetto più grave di quanto non fosse nel prequel, poiché gli spunti strategici disseminati da Rainbow Studios – la possibilità di riparare il mezzo in corsa e i premi elargiti per l'abbattimento degli avversari – persero di senso di fronte alla facilità con cui era possibile vincere i tornei. Una grande opportunità sprecata, esattamente come il primo **Star Wars Racer**.

**Anno:** 2002

**Sviluppatore:** Rainbow Studios

**Piattaforma:** PS2

**Etichetta:** Lucasarts

### Quantum Redshift

**Quantum Redshift** fu il tentativo di Microsoft di creare un nuovo **Wipeout** in esclusiva per la propria console. A Curly Monsters Microsoft non chiese altro che rifare ciò che avevano fatto su PSOne: un gioco di corse futuristiche, con navette a levitazione, scenari suggestivi e un'adeguata presenza di piombo. Curly Monsters non fece altro se non ciò che gli fu richiesto. **Quantum Redshift** si mostra senza vergogna nella sua forma di clone wipeoutiano, esibendo un forte motore grafico, fluido e velocissimo, e l'intera gamma di meccaniche custodite dal suo ispiratore. L'azione di gioco non si discosta per nulla da quella vista in **Wipeout**: solo marginali modifiche apportate al sistema di comando – che vede i grilletti dorsali L/R deputati al ruolo di acceleratore e freno rispettivamente – e alla natura e alla gestione dell'armamentario, composto di due sole armi e uno scudo upgradabili, distinguono l'ultimo parto di Curly Monsters dal popolare franchise di Psygnosis.

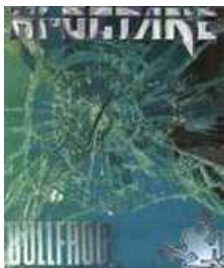
Una trovata simpatica prevede un sistema di ricompensa di ogni oltraggio rivolto agli avversari, in particolar modo al pilota meno in sintonia con quello selezionato dall'utente. Per il resto, **Quantum Redshift** è un buon racing futuristico segnato dalla più totale mancanza di innovazione. Ma non per questo incapace di divertire.

**Anno:** 2002

**Sviluppatore:** Curly Monsters

**Piattaforma:** Xbox

**Etichetta:** Microsoft



### Storie da PC (II): Hi-Octane

**Hi-Octane** fu una curiosa eccezione nella ludografia di Bullfrog, geniale softco responsabile di alcuni tra i migliori titoli PC dei primi anni novanta. Privo di qualsiasi spunto originale, **Hi-Octane** fu un gioco di guida arcade dal look futuristico, cyberpunkeggiante, iconograficamente vicino al celeberrimo **Syndicate**. La leggenda vuole che il codice del gioco fosse stato messo insieme inizialmente per puro divertimento, o come prova per delle prospettive di lavoro: il suo completamento in forma di prodotto commerciale fu una scelta presa soltanto in seguito alla sua genesi. Forse per questo motivo **Hi-Octane** finì per essere un pedissequo clone di **Wipeout**, scervo della portata spesso rivoluzionaria delle altre produzioni Bullfrog. La sua conversione su Playstation, tuttavia, lo rese famoso come migliore (e praticamente unico, al tempo della sua uscita) imitatore dell'opera Psygnosis.

### F-Zero GX

**F-Zero GX** è la variante Sega della formula zero. Affidando lo sviluppo di un sequel tanto importante all'ex rivale, Nintendo ha certamente messo in gioco uno dei suoi franchise più importanti. Il risultato dell'esperimento non è stato né migliore né peggiore, ma diverso: Sega ha ricostruito **F-Zero** riciclando ad hoc le meccaniche del prequel, ma lo ha plasmato seguendo il proprio istinto. **F-Zero GX** ha trovato nel boost la sua chiave di volta. Se in passato il turbo incideva marginalmente sulla condotta di gara, dimostrandosi utile per lo più come rimedio agli errori, nell'opera Sega assume un ruolo da assoluto protagonista.

È per questo motivo che il lavoro di Sega non è piaciuto a tanti fan. Ai livelli di difficoltà più semplici – novizio e intermedio – **F-Zero GX** ha dimostrato di premiare l'abuso del boost più di una condotta di guida corretta.



L'inconsistente difficoltà delle prime classi di **F-Zero** non è però una novità. Chiunque abbia sperimentato i tracciati di **F-Zero GX** alle classi superiori, expert e master, sa bene che una guida pulita e precisa non è meno importante dell'uso ragionato dei boost. Non c'è modo di vincere quando trenta agguerriti avversari ti sfrecciano affianco seguendo traiettorie perfette e senza concederti spazio, se non quello di essere più bravi di loro. Ed essere più bravi vuol dire non sbagliare un colpo. Il track design, sebbene a prima vista possa sembrare semplicistico, mostra carattere da vendere allorché si prosegue nel gioco selezionando un livello di sfida adeguato. **F-Zero** se ne frega di chi lo approccia superficialmente. Il suo valore è iscritto nella perfezione delle meccaniche sperimentate ad altissime velocità. **F-Zero GX** è un gioco giusto: ti premia quando te lo meriti davvero. Quando metti in pista una nave customizzata da 1600 km/h, per correre un campionato dilettanti, si limita a prenderti in giro...

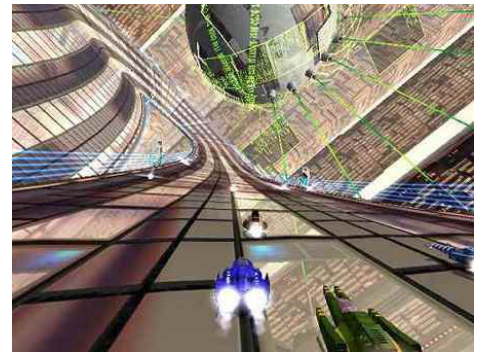
Le modalità inedite 'garage' e 'story', che permettono la messa a punto di vetture originali e il completamento di varie mini-task, sono la ciliegina sulla torta di questo grande esempio di game design. Forse non il migliore **F-Zero** di sempre, ma senz'altro il più vertiginoso.

**Anno:** 2003

**Sviluppatore:** Amusement Vision

**Piattaforma:** GC

**Etichetta:** Nintendo



*Il manto stradale trasparente (in foto) o costituito da rete metallica contribuisce ad amplificare la vertigine delle corse. Alla medesima causa contribuiscono i fondali, spesso costituiti da strutture solitarie di acciaio e vetro, che, in occasione degli avvistamenti del tracciato, aumentano la sensazione di trovarsi su velocissime montagne russe.*

## The meaning of life

*«L'uomo contemporaneo è del tutto incapace di osservare e comprendere il mondo senza collocarlo all'interno di una percezione visiva distorta dalla velocità.»*

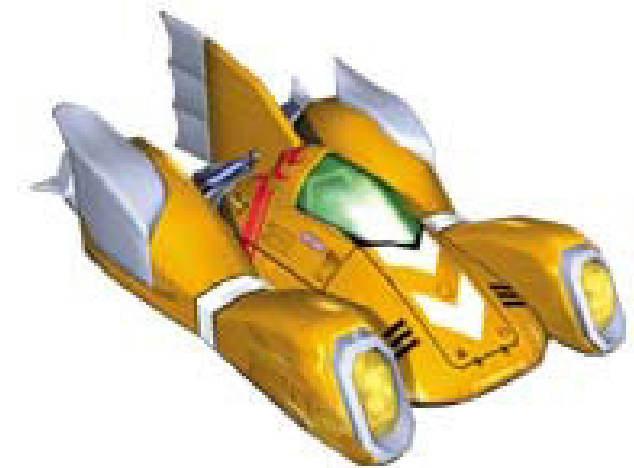
Ma perché l'uomo contemporaneo ha bisogno della velocità per comprendere il mondo?

La mente funziona in base ai simboli e alla razionalità. La vita dell'uomo moderno è ricca di simboli, ma troppo spesso priva di razionalità. La velocità aiuta a capirla perché ne congiunge gli estremi, svela il senso dei suoi avvenimenti troppo dilatati nel tempo, distorce le immagini rendendole *simboli*. La velocità aiuta la mente a comprendere il mondo perché lo colloca in un luogo fatto di simboli e di razionalità.

*«L'hardcore gamer contemporaneo è del tutto incapace di comprendere il mondo videoludico senza collocarlo in un loop di F-Zero distorto dalle vibranti ottocento miglia orarie.»*

Il videogioco, fintanto che è rimasto confinato nelle due dimensioni, si è sempre basato su sistemi simbolici che offrivano una risposta immediata all'interazione del giocatore. Il videogioco era simbolismo e razionalità. L'avvento del 3D ha portato a sistemi meno razionali e meno simbolici, dove la costante ricerca del fotorealismo e l'incapacità dei designer di gestire lo spazio tridimensionale hanno profondamente trasformato il VG. Se il videogioco simbolico era ricerca della razionalità che nella vita si trova a fatica, quello moderno è la riproduzione della vita priva di senso.

Il videogioco odierno appare insensato quando dà importanza alla grafica, al numero di poligoni, agli elementi extraludici e trascura la giocabilità, la gratificazione, la sfida. Per avere senso, al videogioco serve la velocità, espressa nella forma di un'immediata risposta alla manipolazione dei suoi simboli. Il videogioco dai tempi dilatati e dai controlli imprecisi non è più razionale. La mente fatica a comprenderlo, come fatica a comprendere la vita senza "collocarla all'interno di una percezione visiva distorta dalla velocità". Ed è a questo punto che i loop di F-Zero tornano utili. Un loop percorso a 1000 km/h trasmette un grande senso di velocità al corpo, e al tempo stesso offre





# Il Samurai, il Ninja, il Buzzurro



[Discorso sui massimi sistemi del pestaggio videoludico]

di Xibal

È opinione diffusa che i videogiochi, al pari di tante altre manifestazioni dell'umano ingegno, siano soggetti agli effetti dello scorrere del tempo: l'obsolescenza, l'evoluzione, il perfezionamento.

È opinione diffusa tra i (pochi) veri esperti, che le arti marziali siano pura codificazione formale e didattica di un modo di pensare, agire ed essere dell'uomo. Questi, grazie alla pratica e al proprio contributo culturale, può giungere a destrutturare la codifica stessa, riplasmandola senza stravolgerne l'essenza.

Personalmente mi sono più volte domandato, tra il serio ed il faceto: "ma perché un Iriminage sì...e una sedia di pregiato cedro libanese in testa no?" Un dilemma forse più utile ad accompagnare l'ennesima pinta di birra consumata nei peggiori bar di Caracas, che non ad avviare una riflessione su come lo stesso interrogativo abbia coinvolto un certo tipo di produzione videoludica.

Dall'uscita di sua maestà **Ninja Gaiden** si fa un gran par-

lare di come quest'ultimo abbia stabilito nuovi parametri per intendere il genere action. Tutto come da copione: il tempo scorre, il campione si evolve e i rivali devono rassegnarsi all'obsolescenza. Se da un lato è palpabile il distacco evolutivo imposto da Team Ninja ai diretti concorrenti, è pur vero che i superati **Onimusha** e **Devil May Cry** possono ancora inserirsi, insieme allo stesso **Ninja Gaiden**, all'interno di un'analisi che esuli dal valore prettamente ricreativo dei tre titoli, per sviscerarne quello più squisitamente marzialfilosofico. Solo così scopriremo perché il mio Iriminage, nonostante il colpo inferto al mio fegato dall'ultima birra, si sposi perfettamente con quella sedia che un energumeno sta sollevando sopra la mia testa: tecnica contro improvvisazione, forma contro creatività, fusi in un complesso dotato di piena coerenza interna entro il quale detengono pari dignità.

Peccato soltanto che nei peggiori bar di Caracas non sappiano neanche cosa sia, il pregiato Cedro del Libano...

## La storia, la filosofia, i profili

«Nella regione di Kamigata, le donne sono solite intrecciare cestini di vimini, da portare con sé durante le lunghe passeggiate primaverili, quando il ciliegio è in fiore. Al ritorno dal passeggio, le donne gettano i cestini a terra, e li schiacciano sotto il piede. In tutte le cose, è importante la Fine»

### Hagakure, codice Samurai

«L'abilità nel ninjutsu in cui noi ci applichiamo sarebbe meglio conosciuta come l'arte del vincere. Noi assisteremo il sincero con la nostra abilità a vincere con lo spirito. I loro sogni diventano la forza della nostra visione, la quale diviene vibrante intenzione che prende forma nella mente, e si intesse nella fabbrica della realtà»

### Insegnamento ninja

«Let's rock baby»

...

Il Samurai deriva la sua concezione di vita dal *Bushido*, la Via del Guerriero, che presuppone una dedizione totale al servizio del proprio Signore. Tale dedizione prevede la necessità della "infallibilità" delle proprie azioni, per ottenere la quale bisogna intraprendere un cammino di perfezionamento interiore che culmina nella totale padronanza della Morte. Per questo il samurai si abitua a vivere a contatto con la Morte, andandole incontro con la stessa indifferenza con cui si cammina per strada: perché il timore è l'unica condizione che può portare il Samurai sulla via della titubanza, del dubbio e quindi del fallimento. Lo scopo non è



pensare e ragionare, ma agire in un istante per l'onore del proprio Signore, senza il quale la vita stessa del Samurai è priva di significato. Onorare il Signore significa anche condurre una vita onorata. Un atteggiamento diverso porterebbe al rimorso e alla vergogna; ed il Samurai, per compiere il suo Dovere, deve prima di tutto essere convinto di sé stesso e dell'onestà dei propri intendimenti. In assenza di una simile sicurezza, ogni azione perde in forza e risultato, il terrore della Morte tornerebbe ad affacciarsi alla sua mente, rendendolo inadeguato al suo ruolo. È esattamente questo il valore del suicidio rituale (seppuku): un rifiuto,

una ostentazione di immunità dal timore della Morte. Anche nel vergognoso momento della sconfitta, il Samurai non rinuncia alla propria purezza.

I Ninja devono le loro origini alla filosofia dei monaci eretici, fuggiti dai monasteri cinesi dopo il crollo della dinastia T'ang nel 900 DC. Tralasciando la genesi storica, potremmo riassumere la filosofia di vita del Ninja con una frase di Yasuyoshi Fujibayashi, autore del Basenshukai (10.000 fiumi si riuniscono nel mare), vera enciclopedia del ninjutsu, il quale afferma: *"Per arrivare alla vera essenza dell'arte del Ninja bisogna cominciare ad eliminare l'essenziale per raggiungere una condizione base di purezza spirituale, e arrivare a muoversi liberamente senza esserne intaccati, tra i regni polari della luce e dell'oscurità, come è richiesto dallo schema della totalità"*.

Il Ninjutsu non risiede quindi nel semplice perfezionamento di metodi violenti e distruttivi, ma impone di coltivare l'armonia personale con l'ambiente circostante, in unione ad una sensibilità intuitiva che permetta all'uomo di leggere e capire, concordando con lo schema della totalità permeante l'Universo. In realtà, nonostante le travisazioni storico/popolari, nessuno come il Ninja era attaccato e fedele agli ideali della propria famiglia e comunità.

Qualora un sovrano misericordioso si trasformasse in un tiranno, non perderebbe mai i servizi dei suoi Samurai. Questi continuerebbero a servirlo fedelmente, con dolore. Il Ninja non farebbe altrettanto, perché, al contrario del Samurai, non concepisce il bene del proprio Signore come mortificazione del proprio io, ma opera per compiere un Bene assoluto. Per questo il Ninja non aveva regole d'onore da seguire o rispettare, egli doveva solo fare in modo che il Destino si compisse o venisse indirizzato verso la realizzazione del Bene, usando tutti i mezzi a disposizione.

Nonostante la profonda base filosofico/culturale, la tradizione Ninja non venne mai accettata dal mondo giapponese, fondato sul concetto di "do", quelle pratiche di tipo Zen considerate un mezzo per raggiungere l'illuminazione. Tuttavia suddette pratiche, soprattutto con l'avvento di periodi di pace, assunsero connotazioni di formalità e ritualizzazio-

ne (sado o rito del tè, kado o recitazione poetica, oltre ai vari judo, kendo...) che contrastavano culturalmente con il pragmatismo dell'espressione "fisica" del Ninja, manifestazione diretta della sua visione mistica del mondo. Al contrario, l'aspetto formale, composto e "rituale" delle arti Samurai rifletteva non l'aspirazione alla comprensione del mondo, quanto la volontà di stabilire un ordine proprio, per poi seguirlo abbracciandolo anima e corpo.

Precisiamo infine che il Ninja applicava le tecniche e le manifestazioni "fisiche" solo dopo aver raggiunto un certo grado di "illuminazione" tramite lo studio e la meditazione, mentre il Samurai era proprio attraverso la pratica fisica, formale e rituale, che ambiva a raggiungere l'illuminazione.

E giungiamo così al nostro demoniaco Dante, rappresentante principe di tutto ciò che si colloca al di fuori della Via, dell'insegnamento, della pratica formale e perfezionata, e che basa tutto il suo bagaglio di evoluzioni danzanti sull'istinto e sulla creatività del momento. Questo, se ci pensiamo, non è affatto poco: svariati stili dall'inflessibile codifica non ambiscono a nient'altro che a una padronanza tale della tecnica, ma soprattutto a una consapevolezza tale di sé, da giungere all'obliterazione del nozionismo che ha contraddistinto il loro cammino di apprendimento, per consegnare il praticante alla sola esperienza maturata, che attraverso l'imprescindibile rielaborazione personale è diventata parte integrante del proprio sé.

Tuttavia, noi non siamo certi che Dante abbia mai studiato qualcosa; egli somiglia piuttosto al saggio che più va lontano e meno impara, e dunque realizza che solo stando fermi, si guadagna davvero la meta. O forse niente di tutto questo: solo il gusto del gesto spettacolare, dell'azione sbruffona, della mossa utile ad innescare una battuta sagace e irriverente.

*Let's rock, e il resto sono solo parole...*

## Le tecniche, l'interfaccia, le conseguenze ludiche

### Way of the Samurai

Molti, avvicinandosi per la prima volta a **Onimusha**, avranno storto il naso di fronte al sistema di controllo character relative mutuato da **Resident Evil**. Tutta colpa della croce digitale si dirà, assolutamente anacronistica nell'era dei pad analogici. Ma fermi: cerchiamo di ricordare quanto detto circa il Bushido, e cerchiamo di esaminare il sistema di controllo di **Onimusha** alla luce di quanto esposto. La croce consente una libertà di movimento limitata alle direttrici cardinali (così come, in fondo, il Samurai dirige le sue azioni lungo le virtù cardinali della Via: Coraggio, Lealtà, Pietà Filiale, Misericordia). Un simile schema condiziona l'agire del Samurai anche nelle situazioni di difesa: niente piroette, salti acrobatici, corse sui muri o piani rialzati raggiunti in un solo balzo. Il nostro fiero Samurai resta con i piedi ben piantati per terra, fronteggiando l'avversario senza alcuna volontà o possibilità di alterare subitaneamente il fronte di guardia o di attacco. Consentire fluidi movimenti diagonali significherebbe allargare quella rosa a possibilità di azione infinite, evenienza del tutto aliena al modo di agire e pensare del Samurai. Il Bushido non ammette scappatoie, cosa che precluderebbe l'onorato confronto con la Morte. In questo senso, si inserisce anche il fulcro del sistema di attacco/difesa di **Onimu-**



**sha** che, si badi bene, non si compone della sola ordalia di affondi concatenati con cui fiaccare i propri avversari. Il *button mashing* è un'opzione consentita ed efficace, ma solo in qualità di alternativa all'acquisizione della padronanza di ciò che, a conti fatti, è l'unica capacità combattiva di Samanosuke/Jubei in grado di restituire loro la piena dignità del Samurai: la contromossa.

Solitamente nei videogiochi una controtecnica scaturisce da un attacco nemico andato a vuoto o parato, che condanna l'avversario ad un attimo di inerzia psicomotoria. Al contrario, in **Onimusha**, la contromossa si configura come l'attacco più vicino alla filosofia marziale del Kenjutsu, ovvero la manifestazione del Vuoto acquisito dal guerriero, nella sua ricerca di perfezione. Trattasi di un concetto complesso: sarebbe in realtà possibile riuscire ad evocarne la "visione", facendo leva sulla sensibilità intuitiva di chi abbia già compreso che la padronanza di tale "illuminazione" passa attraverso la sua acquisizione percettiva, non logica.

Il Vuoto si configura in un certo senso come l'autoconsapevolezza che ogni tecnica, ogni insegnamento o esperienza acquisita, si fondono nella stessa persona del Samurai, andandone a costituire un bagaglio a cui attingere non tramite il meccanico

richiamo mentale, ma attraverso la capacità di "creare" un'azione inedita sulla base del patrimonio di azioni del passato in cui esse sono confluite.

Semplificando: il Samurai, da mago col cilindro magico, da cui sa cosa uscirà e cosa no, si trasforma egli stesso nel cappello da cui estrarre la reazione opportuna, in maniera naturale e quasi incosciente. È il principio cosiddetto del "primo colpo", in cui il samurai investe tutto se stesso. Se l'attacco fallisse, non esisterebbe un secondo colpo ma il samurai dovrebbe raccogliere le forze per un ulteriore e definitivo "primo colpo".

In **Onimusha** questo complesso concetto viene rappresentato con grande efficacia proprio dalla contromossa, dove l'applicazione della stessa, come già detto, non muove da un affondo andato a vuoto o da una parata, ma principia nel momento stesso in cui l'avversario apre la sua difesa per portare l'attacco.

In quel preciso istante il Samurai è in grado di fluire come acqua attraverso il colpo nemico. È interessante notare come in effetti nello scontro tra due Samurai lo studio reciproco prima di attaccarsi coincida proprio con lo scontro dei rispettivi Vuoto, da cui uscirà vincitore quello con la consapevolezza maggiore, con la capacità superiore di indirizzare la propria intuizione e volontà verso la vittoria, come se in realtà l'esito potenziale si decidesse ancora prima di realizzarsi fisicamente. Nel titolo Capcom, in effetti, l'attuazione della contromossa prevede che il giocatore impari a "sintonizzarsi" col ritmo del nemico, studiandone preventivamente i tempi di attacco, i movimenti, le reazioni.

Solo dopo questo studio, applicato ad ogni avversario dotato di tempi e modi differenti, il Samurai di **Onimusha** sarà in grado persino di colpire con la stessa contromossa più avversari contemporaneamente, semplicemente entrando in sintonia col ritmo del combattimento stesso, dato dalla fusione dei movimenti e delle "intenzioni" di tutti i partecipanti allo scontro.

I *Sette Samurai*, di Akira Kurosawa, contiene forse la più ficcante esemplificazione extra-ludica di questo concetto. Il Samurai Kyuzo, ammirato dai suoi compagni per la rigorosa concentrazione e per l'estrema perfezione formale, dimostra le sue doti all'incuriosito Kambei sbarazzandosi di un aggressore proprio grazie ad una fulminea, istintiva e letale contromossa. Lo scontro in questione, peraltro, è preceduto da una fase di stallo durante la quale l'aggressore tenta di rendersi minaccioso mediante grida e provocazioni, mentre Kyuzo rimane silenzioso e immobile, concentrato sull'essen-

## The Path of Ninja

Anche **Ninja Gaiden**, al pari di **Onimusha**, vanta dei contenuti che riflettono la filosofia da cui prende nome.

Innanzitutto il controllo del personaggio: potrà sembrare banale, ma al contrario di una croce direzionale di dispone del cerchio analogico, con conseguenti illimitate possibilità di movimento.

Ryo Hayabusa, in quanto Ninja, è in accordo con i dettami della sua filosofia di vita, sintetizzati dalle parole di Yasuyoshi Fujibayashi più sopra riportate. Al contrario del Samurai, che mirava ad ottenere la perfezione assoluta di ogni gesto della vita quotidiana, dall'arte della spada fino al rituale del tè o nel rapporto con i suoi superiori, il Ninja seguiva una Via che potremmo definire uguale e contraria, in quanto suo scopo principe era quello di perfezionare anzitutto lo spirito e la comunione con l'universo, da cui poi sarebbe derivata la perfezione del suo agire.

Per ottenere questo risultato il Ninja doveva applicarsi in uno studio non formale, come quello Samurai, bensì volto all'acquisizione di tecniche e pratiche esoteriche capaci di elevare la sua condizione spirituale.

Lo studio come viaggio iniziatico.

Ed ecco **Ninja Gaiden** con il suo corredo di tecniche codificate in complesse sequenze di tasti, la cui esecuzione risulta complicata dalla reattiva AI degli avversari ma agevo-



za del combattimento imminente.

Molti giocatori non se ne saranno accorti, ma si tratta di una peculiarità fondamentale di **Onimusha**, che durante lo svolgimento dell'avventura consente di perfezionare la propria capacità combattiva, acquisendo molto di più che la semplice padronanza di tecniche o sequenze di tasti, giungendo a cogliere l'essenza di uno scontro nell'attimo in cui l'intuizione sensibile esplose in seguito all'avvenuta sintonizzazione sul nemico. E allora non si tratta più, come spesso accade per altri action game, di tentare questa o quell'altra tecnica: nel momento in cui si agisce, si ha quasi la certezza che accadrà quanto prefigurato.

Nei livelli più avanzati ci si ritrova così circondati da stuoli di avversari con i quali si riesce a orchestrare una sorta di armonia, grazie alla quale il giocatore "sensibile" sarà in grado di abbattere come bambù al vento anche tre o quattro avversari con un solo attacco, ricavando così non solo la soddisfazione di assistere al concretizzarsi di uno sforzo di comprensione di una certa meccanica, ma anche l'appagamento per la riuscita assimilazione di una così fedele trasposizione della filosofia dell'arte della spada, come teorizzata e messa in pratica dallo stesso Musashi.

**Onimusha**, con la sua interfaccia tanto limitata nelle possibilità di movimento quanto il codice Samurai in quelle d'azione e pensiero, e con le sue meccaniche di combattimento così facilmente travisabili ad un approccio superficiale, custodisce in sé le ragioni di questa affascinante lettura.

lata da un sistema di controllo impeccabile. Lo studio di queste tecniche non è fine a se stesso: non esiste una tecnica superiore alle altre, persino il *Flying Swallow*, una sorta di jolly, secondo molti, al termine della sua esecuzione comporta dei lunghi tempi di recupero durante i quali si rimane in balia degli avversari. Lo stesso vale per il *Guillotine Throw*, o per la stessa esecuzione dei colpi speciali. È qui che entra in gioco la componente "umana" del Ninja, la sua personalissima rielaborazione interiore delle tecniche, che guadagnano efficacia solo qualora eseguite in accordo alla propria intuizione sensibile.

In opposizione al rigido formalismo dei Samurai, il Ninjutsu incoraggiava lo sviluppo della personalità: ogni discepolo era e doveva essere diverso dagli altri, al fine di favorire la nascita di individui capaci di una superiore comprensione dell'universo e, quindi, in grado di diventare a loro volta maestri per altri Ninja.

Nonostante la componente predefinita delle tecniche, codificate in sequenze di pressioni di tasti e levette, **Ninja Gaiden** prevede e consente lo sviluppo di una personale reattività creativa che si traduce nella sbrigliata manipolazione di ogni situazione di battaglia. *"La tecnica è uguale per tutti, la sua applicazione no"*. Il Ninjutsu procede attraverso uno studio formale finalizzato al conseguimento di



una visione personale, seguendo il proprio intuito e la propria percezione. Così un kunai esplosivo, una parete e quattro avversari indiatolati, costituiscono uno stimolo per l'esplosione della creatività del giocatore: il kunai si pianta sull'avversario più vicino, mentre Ryo, arrampicandosi sulla parete, favorisce l'assemblamento degli avversari. L'esplosione del kunai investe i nemici mentre Ryo volteggia a mezz'aria; prima che si rialzino, Ryo Hayabusa sarà già atterrato e pronto a sferrare una spazzata che concluderà il lavoro dell'esplosione precedente.

E ancora: quanti di noi hanno trovato pressoché inutile la possibilità di restare appesi per qualche secondo ad una parete verticale, come l'ultimo fantozziano passeggero dell'autobus delle 7.30? Eppure questa semplice azione, in sede di ritirata, non fa altro che invitare l'avversario di turno ad attaccare nella nostra direzione, al che non ci sarà bisogno di alcuna evoluzione circense per evitarlo: sarà sufficiente sganciarsi dal muro per vederlo stampare il suo attacco contro la parete.

Altro esempio eclatante è il sistema di tiro con l'arco. La maggior parte degli utenti vi si sarà accostato affidandosi alla mira automatica, imprecisa ma sicuramente meno disorientante di quella in soggettiva. In **Ninja Gaiden** il tiro con l'arco, in perfetta coerenza con tutto il resto, è pratica Zen, affidata all'applicazione della propria sensibilità intuitiva. I paglioni del secondo livello, situati là dove si acquisisce l'equipaggiamento relativo, non sono certo un orpello grafico o un mero sottogioco con cui trastullarsi. Eppure in pochi si fermerebbero ad affrontare una noiosa sezione di allenamento quando dietro l'angolo è in attesa un boss nuovo di zecca. Tuttavia quel boss vi farà rimpiangere di non aver fatto i compiti a casa. Con un po' di pratica ci si accorge di quanto risulti incredibilmente intuitivo sollevare quel pezzo di legno di ciliegio e scoccare una freccia che andrà a segno come risultato della conseguita capacità di indirizzare i dardi dove il giocatore "sente" che colpiranno.

È interessante accorgersi di come il concetto di studio della situazione contingente, unito alla padronanza della tecnica, si realizzi in particolar modo nell'affrontare i boss di fine livello. Proprio in questi frangenti la differenza tra il giocatore che ha pienamente compreso questa filosofia e colui che si limita alla classica combo "vado avanti, uccido mostro, finisco gioco, passo ad altro" si manifesta in tutta la sua evidenza.

Ripetere per decine di volte il combattimento contro lo stesso boss, nella speranza che la successiva sia quella buona, è una disposizione decisamente contraria a tutto quanto si è detto in merito all'arte del Ninjutsu.

Scegliere il momento giusto per applicare la tecnica giusta (niente a che vedere con il *trial and error* tipico dei titoli più frustranti) è pratica possibile e appagante, in quanto **Ninja Gaiden** consente sempre una fase di studio del proprio avversario. Affrontare un boss di cui non si conoscono le pe-

## Streets of L.A.

Qualcuno una volta disse che il vero potere deriva dal nulla, qualcun altro che la tecnica migliore è quella priva di struttura. Potremmo aggiungere un bel "*l'ordine deriva dal Caos*", ma siamo tutti abbastanza stanchi di citazioni storico/filosofiche. Se siamo arrivati fin qui, a ragione vorremmo distrarci e rilassarci un po': è il momento di Dante.

Vero e proprio capostipite del genere "Stylish", **Devil May Cry** è stato per gli action game una piccola rivoluzione anche se, come sovente accade, rimase vittima di un hype pregresso che ne compromise il pieno apprezzamento del pubblico. Ciò non toglie che fu comunque foriero di una perfetta fusione tra innovazione ludica e stilistica.

Tralasciando gli aspetti ludici, **Devil May Cry** fonda le sue meccaniche su quella che in fondo era la strategia letteraria del primo Jacopo Ortis, quello delle Lettere. Il gesto teatrale. Insomma, la "figata". Contrariamente ai due titoli sin qui analizzati (**Onimusha** con la sua impostazione formale,

culiarità attaccando ciecamente è uno spreco di tempo e fatica, che conduce alla diffusa convinzione che **Ninja Gaiden** sia un gioco inaccessibile o mal calibrato.

È sufficiente fermarsi e studiare l'avversario, il suo modo di muoversi e i suoi attacchi, per accorgersi di quali e quanti siano i limiti della tecnica avversaria.

Un discorso a parte merita sicuramente la più discussa peculiarità di **Ninja Gaiden**, spesso decisiva nel declassarne il giudizio da 'capolavoro' a 'capolavoro, ma...': la telecamera.



Lungi da me l'intenzione di voler trasformare quello che da molti è considerato un difetto oggettivo in un pregio di game design. Tuttavia, tentiamo ancora una volta di ricondurre un dettaglio al suo contesto. Alla telecamera di **Ninja Gaiden** molto si è lamentata l'impossibilità di ruotarla liberamente. Capita infatti che il giocatore, nel girare un angolo, si trovi nell'imbarazzo di non venir seguito a dovere dalla visuale, finendo così fra le braccia smaniose di uno o più avversari.

Si tratta necessariamente di un difetto? Abbiamo detto che il Ninja mira all'uso completo di tutti i suoi sensi. Dunque anche l'udito. Pensate al primo livello e a tutte le sue curve cieche: ciò che non può essere visto in tempo perché precluso dall'inquadratura può essere captato da un rapido avvicendamento di passi sul legno: *tump, tump, tump*. E allora ecco che l'acuizione dei sensi, unitamente alla capacità di reagire fulminei ad una minaccia, diventano perfettamente coerenti con il *way of reacting* tipico del Ninja. Il nemico di un Ninja può essere *invisibile*, ma non per questo *impercettibile* o *inevitabile*. Una volta realizzate queste peculiarità, il giocatore ha acquisito la consapevolezza di doversi adattare ad un modo di pensare e reagire tipicamente Ninja, smettendo i panni del burattinaio ai comandi di un alter ego perfettamente addestrato, per accompagnare Hayabusa lungo il sentiero del Ninja.

composta, quasi rituale, e **Ninja Gaiden** con la sua necessità di unire lo studio della tecnica alla capacità di adattamento), **Devil May Cry** è creatività allo stato puro, invenzione subitanea e totalmente al di fuori di schemi precostituiti. Non c'è bisogno di compostezza, applicazione o adattamento; occorre l'intuizione pura e semplice. Dante è il derviscio impazzito, l'apsara indiana (danzatrice sacra, NdA) che celebra il culto della mazzata scevra da ogni vincolo, in grado di esprimersi al massimo delle sue potenzialità solo grazie al contributo totale e votivo del giocatore. Questo è subito evidente nella mancanza di combo preconstituite. Dante può "risvegliare" dalle sue potenzialità sopite solo abilità base, attacchi singoli, capacità innate che si realizzano pienamente solo attraverso la loro miscelazione creativa, senza che ci sia alla base né la necessità di studiarne l'esecuzione, né quella di acquisire un'impostazione formale. Esiste solo l'improvvisazione totale nell'estasi della bat-

taglia.

Dante solleva uno zombie con un fendente, lo congela a mezz'aria vomitandogli addosso fiumi di proiettili, quindi si accorge di un 'clic' alle sue spalle che annuncia l'arrivo di un colpo di fucile, spicca il volo per evitare il proiettile e affiancare in aria la sua precedente vittima continuando a riempirla di piombo, infine decide di utilizzarla come trampolino per volteggiare sulla testa del fuciliere vigliacco, e segarlo in due con un fendente verticale.

C'è un quale punto di questa azione che non soddisfa? Nessun problema, possiamo decidere di sfruttare lo zombie trampolino per accedere alla balconata ed affrontare gli avversari in attesa, oppure balzare direttamente sullo zombie che si era preso la fucilata dal compagno e finirlo. Niente combo fisse, niente lock on sul nemico più prossimo: assoluta libertà di scelta e di azione, su di un campo di battaglia in cui sta solo al giocatore accorto, ed amante del "bel gesto", sfruttare la propria consapevolezza ed inventiva per creare azioni spettacolari quanto efficaci.

Un altro esempio: Shadow, la pantera d'ombra, balza a destra e manca, per poi sostare e prepararsi ad espellere la sua lancia nera. Dante inizia a volteggiare all'indietro, e quando la lancia parte fendendo l'aria... hop, Dante stacca da terra per ritrovarsi in piedi sulla lancia stessa: nessuna fretta, Dante percorre con passo spensierato il tragitto che

lo separa dal muso felino, esplodendo borre di pallettoni in equilibrio sulla lancia. Il ghigno sul volto del giocatore artefice di tale prodezza è inevitabile, così come la dipartita del gattone. Stile, coolness, efficacia, creatività, il tutto in funzione della sola spettacolarità dell'azione.

Dove in **ICO** il giocatore è regista e direttore della fo-



tografia del suo viaggio amoroso, in **Devil May Cry** ne diventa il coreografo marziale, aiutato da comparse opportunamente prive dell'AI degli avversari di **Ninja Gaiden**. In questo senso si inserisce anche un'altra fondamentale peculiarità di **Devil May Cry**, che lo distingue nettamente dalle due produzioni già citate e che contribuisce a conferirgli una personalità distintiva: in **Devil May Cry** manca la parata. Dove Somanosuke o Jubei sono vincolati dal loro codice a mantenere una posizione salda ed inamovibile, e Hayabusa è addirittura in grado di combinare l'efficacia deflettoria della sua arma di turno alla maggiore mobilità, Dante non può fare altro che mettere in risalto la flessuosità, l'agilità del suo corpo. In **Onimusha**, lo scontro è fatto di lunghe pause di studio e di attesa, dove alla calma della concentrazione sugli avversari segue l'esplosione del Vuoto.

In **Ninja Gaiden**, Hayabusa deve combinare la pausa allo scatto, il salto alla scivolata, la parata alla schivata, dimostrando così, in accordo alla sua filosofia, di "muoversi liberamente tra i regni polari della luce e dell'oscurità", Yin e Yang.

In **Devil May Cry**, Dante è il vento tra le canne, il suo moto non si arresta se non al termine dello scontro. Non può fronteggiare un attacco diretto opponendo una forza uguale e contraria, non può nemmeno deflettere, può soltanto scorrere attraverso i suoi avversari, volteggiando, capriolando, saltando senza soluzioni di continuità, senza respiro alcuno. Creatività e frenesia, fuse in volo pindarico dalle movenze stylish.



## Conclusioni

Anche una sedia in picchiata libera sulla propria testa, per quanto non nobilitata dal pregio di un cedro del libano, può essere fonte di riflessione. E dunque, di fronte a tre dei massimi rappresentanti del pestaggio a video, il pensatore non può fare a meno di chiedersi se davvero, dopo aver esaminato le peculiarità distintive di ciascuno, sia possibile decretare la superiorità strutturale dell'uno o dell'altro. Ormai pare che qualunque action game degno di entrare nell'Olimpo della categoria debba necessariamente confrontarsi con gli standard stabiliti dall'acrobatico Hayabusa. Tuttavia, non è detto che un nuovo pretendente al trono debba muovere i suoi passi lungo la via battuta da **Ninja Gaiden**. In questo senso sono convinto che i titoli fin qui esaminati vantino pari dignità nel loro riproporre con efficacia e coerenza i principi basilari dei diversi modi di intendere il Combattimento che li animano. Non esiste un metodo superiore all'altro, ma solo l'applicazione del metodo migliore nel posto giusto, al momento ideale. Se il capolavoro Tecmo regna indiscusso sull'effimero trono della tecnica, non vi è invece ragione di decretare vincitori o sconfitti in un confronto a tutto tondo fra le tre scuole di combattimento: **Onimusha**, **Ninja Gaiden** e **Devil May Cry**. In attesa, ovviamente, che qualcuno crei un titolo in cui sia possibile ordinare una birra in uno dei peggiori bar di Caracas, stage notoriamente temuto per la maestria con cui gli indigeni scaricano su innocui visitatori il *Sacro Colpo della Sedia in Testa*.



# Licenza, Violenza, Convergenza



[Intervista a Don Daglow]

di Cryu

La presentazione milanese di **Forgotten Realms: Demon Stone** (in uscita quest'autunno su PS2 e Xbox) è stata l'occasione per un gustoso faccia a faccia con Don Daglow, presidente di Stormfront Studios e veterano dell'industria dei videogiochi.

Durante lo showcase per la stampa, Don anticipa i temi sui quali **Ring** ha intenzione di punzecchiarlo più tardi, illustrando al pubblico in che modo una licenza importante influisca sul processo creativo di un gioco: "Quando abbiamo fatto **Le Due Torri** ci potevamo basare sul film per la riproduzione del mondo di gioco. Alle spalle avevamo Peter Jackson, le sue creature, i suoi personaggi. Per **Forgotten Realms** abbiamo dovuto immaginare noi il film." Don chiarisce subito la natura cinematografica dell'action game su cui è al lavoro il suo team, e al tempo stesso afferma qualcosa di sorprendente. Laddove si è abituati ad intendere i tie-in come una catena che strozza le ambizioni creative degli sviluppatori, Don sostiene che in un videogioco moderno poter partire dal lavoro creativo svolto per un film sia di grande aiuto. È proprio a questo punto che ci siamo riallacciati nel porre la nostra prima domanda...



Lo sforzo profuso da Stormfront Studios nella creazione degli scenari che incorniceranno le battaglie di **Forgotten Realms: Demon Stone** è ammirevole, ma quelle scale a pioli aggrappate al ponte ci ricordano fin troppo bene gli assedi del Fosso di Helm e di Minas Tirith nei due action game su *Il Signore degli Anelli* pubblicati da EA.

**Ring:** (convenevoli e introduzioni di rito) In che modo una licenza cinematografica come il *Signore degli Anelli*, o una licenza letteraria, come l'universo di *Forgotten Realms*, possono influenzare o condizionare lo sviluppo di un gioco? Quali sono le direttive che il team di sviluppo riceve da un publisher? Quanta libertà viene concessa agli sviluppatori nella creazione del gioco e nella decisione del genere di appartenenza? A voi è mai stato chiesto esplicitamente di realizzare un beat'em up piuttosto che uno strategico o un RPG?

**Don:** Non esiste nessun tipo di costrizione. Nel nostro settore esiste una forte specializzazione. Stormfront Studios è un team specializzato in giochi di azione e avventura. Se i publisher si rivolgono a noi è perché sanno che sappiamo fare questo genere di giochi. Ma nessuno ci ha mai detto "voi dovete fare questo" o "voi dovete fare quello". Nel caso di **Forgotten Realms** abbiamo avuto la possibilità di lavorare fianco a fianco con R. A. Salvatore, uno dei più celebri autori di romanzi ambientati nei *Forgotten Realms* (la trilogia di Icewind Dale, Dark Elf e Demon Wars - NdR). All'inizio eravamo preoccupati che Salvatore volesse assumere un ruolo direttivo nella fase creativa del gioco. Invece si è instaurato un ottimo rapporto di collabora-

zione tra lui e il resto del team: non è mai capitato che lui desse ordini, al contrario, si premurava sempre di ascoltare prima le idee del team, e partendo da queste dava il suo immenso contributo creativo.

**Ring:** Nel corso della presentazione ha sottolineato l'importanza di non tediare il pubblico con lunghe sequenze non interattive, ma al tempo stesso di avere una storia che coinvolga il giocatore. Come avete cercato di combinare storia e gameplay? Pensa che sia possibile raccontare una storia senza interrompere la parte giocata?

**Don:** La storia di **Demon Stone** è stata scritta appositamente e interamente da Salvatore. Avere una bella storia è fondamentale, ma è ancor più importante saperla proporre con i giusti equilibri. Le sequenze non interattive sono indispensabili, ma è necessario studiarne l'intensità, in modo da renderle il più possibile espressive e corte al tempo stesso. Con **Le Due Torri** abbiamo imparato che un utilizzo invasivo dei filmati rischia di spezzare il ritmo di gioco. In **Demon Stone** abbiamo cercato di concentrare in pochi fotogrammi degli elementi di caratterizzazione dei personaggi e di avanzamento nella storia. Ad un certo punto uno degli eroi viene interpellato da un compagno con cui non ha grande

feeling, e invece di rispondere si allontana senza proferire parola, e questa è la sua risposta, infinitamente più succinta ed espressiva di qualsiasi battuta di reazione. Per quanto riguarda l'integrazione tra storia e gameplay, sì, è possibile, in **Demon Stone** abbiamo implementato dei dialoghi che avvengono senza interrompere l'azione, ispessendo la componente narrativa senza nuocere al ritmo di gioco.

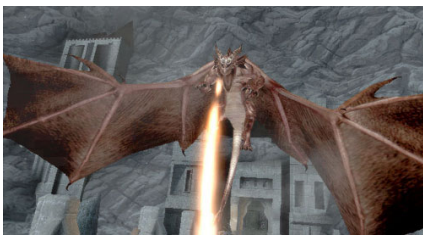


Uno dei tre personaggi utilizzabili, oltre al mago e al guerriero, è una ladra di razza drow elf, le cui capacità mimetiche consentono di effettuare letali attacchi stealth.

**Ring:** Una delle tendenze del videogioco moderno è quella di ibridarsi con altre forme di intrattenimento, il cinema innanzitutto. Non tutti condividono questa fusione di media, l'esempio più clatante lo dà Nintendo continuando a ribadire che i videogiochi devono ri-

manere solo e soltanto videogiochi. **Demon Stone** ha un aspetto molto cinematografico, per cui immagino che Stormfront Studios propenda invece per la posizione opposta. Tuttavia, nel corso della presentazione lei spiegava come una delle ragioni per cui è stata scartata l'ipotesi di una modalità multigiocatore cooperativa è il fatto che la regia del gioco, di stampo cinematografico, è costruita in modo da poter seguire solo un personaggio alla volta, e che la presenza di due personaggi impedirebbe ai giocatori di muoversi liberamente, dal momento che sarebbero costretti a spartirsi un'unica inquadratura. A questo punto io le chiedo se questo genere di ibridazione tra videogioco e cinema non rischia di compromettere la qualità del videogioco puro, se può determinare addirittura l'esclusione di un'intera modalità di gioco.

**Don:** Questa domanda richiede due risposte distinte. La prima è più tecnica: tutte le volte che nello sviluppo di un gioco ci rendiamo conto che una componente cinematografica nuoce al gioco, o è inutile, la togliamo senza remore. Ma quando si vuole emozionare, colpendo la sensibilità emotiva del giocatore, allora ci vuole il cinema, e non possiamo sacrificarlo.



Attingendo al classico bestiario di Dungeons'n Dragons, **FR:DS** non poteva esimersi dall'inserire quella che da sempre ne è la creatura simbolo: il drago rosso sputafuoco.

**Ring:** Dunque ritenete che, per emozionare, il solo gameplay non sia sufficiente, e che il videogioco debba prendere qualcosa in prestito dal cinema?

**Don:** Sì, quando si tratta di suscitare emozioni forti con una storia sì. La seconda risposta invece comporta un discorso più ampio. I nostri studi non sono troppo lontani da Hollywood, e capita spesso di sentire chi lavora nei videogiochi che se ci fosse stato lui, al posto di questo o quel regista, ne sarebbe uscito un film migliore. Per contro, chi lavora nel cinema pensa che non ci voglia niente a fare un videogioco. La verità è che sono cose diverse, e che in ogni cosa ci vuole umiltà. Ciascuno sa fare il proprio lavoro, questo è anche uno dei messaggi che emergono dal nostro gioco, in cui sarà necessario alternare i tre personaggi principali per completare l'avventura.

*Ad ogni modo, per inserire del cinema nei videogiochi, è necessario ingaggiare dei professionisti del cinema, altrimenti non si possono ottenere risultati di qualità.*

**Ring:** Ciò che Sony sta facendo con PlayStation è cercare di forzare all'interno della cultura pop contemporanea il videogioco mostrandolo come un life-style. Per questo motivo è sempre più importante sviluppare giochi di personalità, con personaggi carismatici. Quali studi avete effettuato per la realizzazione dei personaggi di **Demon Stone**, e in particolare del loro vestiario?

**Don:** Sono molteplici gli elementi in base ai quali è stato confezionato il vestiario dei personaggi di **Demon Stone**. Innanzitutto si è pensato a come questi personaggi avrebbero vestito se stessi, e poi alla loro storia. Se un personaggio è un guerriero ramingo che vagabonda da anni alla ricerca di una vendetta personale, i suoi abiti non possono sembrare freschi di sartoria, devono apparire logori, usurati. Al tempo stesso, però, abbiamo realizzato degli abiti che valorizzassero le caratteristiche estetiche e le abilità di ogni personaggio. L'elfo, ad esempio, ha un costume che ne esalta la bellezza e la femminilità compatibilmente alle eleganti tecniche acrobatiche di cui dispone. Infine sono stati considerati i feedback dei giocatori a cui è stato mostrato il gioco nelle varie fasi dello sviluppo, perché spesso gli sviluppatori sono troppo assorbiti dal progetto su cui lavorano per potersi rivolgere con uno sguardo lucido e distaccato. Così abbiamo tenuto conto del gusto emerso da questi commenti avvicinando il vestiario anche alla moda contemporanea.

**Ring:** I videogiochi d'azione non sono altro che giochi di violenza. Nel mondo dell'intrattenimento la parola "azione" non è altro che un eufemismo per "violenza" (Don annuisce sghignazzando - NdR). Noi adoriamo i giochi di violenza, e crediamo che una delle caratteristiche vincenti per un gioco violento sia la restituzione della forza degli impatti, della solidità dei corpi, dell'acciaio delle spade, del peso delle armi e dei guerrieri. Ad esempio, se guardiamo **Ninja Gaiden** e **Prince of Persia: The Sands of Time** ci rendiamo conto che non sono la stessa cosa. Voi in che modo avete cercato di restituire con successo questo tipo di dinamiche?

**Don:** Per quanto riguarda la differenza tra **Ninja Gaiden** e **POP** avete ragione. Io paragono **Ninja Gaiden** a una molla: il sistema di azioni e reazioni è simile: ogni impatto produce un'immediata ripercussione elastica sui

corpi coinvolti. **Prince of Persia**, invece, combina animazioni motion-captured e animazioni di fantasia, riuscendo nell'arduo compito di conferire alle animazioni di fantasia lo stesso realismo di quelle motion-captured. Jordan Mechner è un maestro in questo, quando sviluppò l'originale **Prince of Persia** io ero il suo produttore esecutivo: nel processo creativo del gioco contavo zero, il mio scopo era quello di impedire che altri si intromettessero nel suo lavoro. Infine, a mio avviso, esiste anche un terzo stile, un terzo modo di rappresentare la violenza, ed è quello di **Otogi 2**, meno fisico, in cui i corpi si muovono con una leggerezza spirituale, più vicina alla danza che al combattimento. Quanto alla resa dell'energia convogliata negli impatti è un aspetto di **Demon Stone** per cui è stato speso tantissimo tempo. Le animazioni del nostro gioco sono fatte a mano, ma naturalmente imitano movimenti reali. Buona parte del tempo speso nella realizzazione delle animazioni è stato dedicato alla resa dei pesi e delle masse. Ad esempio, nei troll il peso è concentrato nelle spalle e nel bacino, e i loro movimenti devono essere coerenti con questi due carichi. E ancora, quando abbiamo realizzato le animazioni dei colpi con le armi è stato importante imitare movimenti eseguiti impugnando oggetti realmente pesanti, dal momento che solo in questo modo si chiama in causa la forza centrifuga e si ottengono movimenti realistici, con gli arti trascinati dal peso delle armi.

**Ring:** Uno dei principali argomenti di dibattito degli ultimi anni è la difficoltà dei videogiochi, che con l'avvento del mass-market sembra continuare ad abbassarsi. C'è chi dice che i giochi facili vendono di più, chi dice che l'accessibilità garantisce un bacino d'utenza più ampio. Lei cosa ne pensa?



**Don:** Sì, effettivamente se un gioco è facile, all'inizio può vendere di più. Tuttavia, se un gioco è completabile in un pomeriggio, è difficile che un giocatore lo consigli a un altro. Per cui è importante che un gioco sia molto facile all'inizio, ma che poi la difficoltà cresca progressivamente. In **Demon Stone** è possibile completare i primi livelli utilizzando combinazioni elementari, **X X X, O O O**. Però poi le cose si complicano, e anche una volta finito il gioco rimarranno sfide aggiuntive particolarmente ostiche, e solo completando queste ultime sarà possibile acquisire le magie e gli attacchi più spettacolari.



In **FR:DS** le situazioni di mischia non si lasceranno desiderare. Tutti e tre membri del party saranno sempre presenti su schermo, e il giocatore potrà alternare i controlli dell'uno e dell'altro per avvantaggiarsi delle peculiarità di ciascuno. Resta da verificare quanto (poco) influiranno l'AI dei compagni sull'esito delle battaglie e la presenza di così tanta 'carne' a schermo sugli equilibri di gameplay.

Ringraziando Mr. Daglow per l'inaspettata disponibilità a parlare di argomenti solo marginalmente correlati al suo gioco, **Ring** si congeda soddisfatta non tanto per la succosità delle dichiarazioni riportate a taccuino, quanto per la scoperta che ponendo agli sviluppatori domande insolite si rischiano di

ottenere risposte oltremodo generose. Perché a volte capita anche a noi di domandarci: licenza e processi creativi, stili di violenza, convergenza mediatica... e se fossero tutte pippe mentali? Poi proviamo ad ascoltare il parere di un veterano dell'industria, e ci

risponde con la naturalezza di chi dibatte quotidianamente di tale questioni insieme al suo team.

E il taccuino gode.

## :Polemiche Videoludiche:

# I Bestiari o Davi di ano

a cura de **Il Davide Videoludico**

Benritrovati nella vostra rubrica-tapabuchi preferita! Desidero ringraziare tutti i fan che hanno avuto la gentilezza di scrivermi a posta@project-ring.com. E vista la gratuità del gesto, estendo il grazie anche a coloro che non mi hanno scritto e di cui non mi importa alcunché. Ma andiamo subito a declamare la prima missiva...

Caro Davide,

leggevo su NextGame (sì, lo so), una news riguardante **Prince of Persia 2**, e mi sono imbattuto nella seguente frase: "Prince of Persia 2 offrirà anche una maggiore diversità delle ambientazioni. Il giocatore non soltanto scoprirà luoghi incredibili come un'antica nave Persiana, un cimitero di navi, un enorme castello, dei lussuriosi giardini..."

Al momento non ci ho fatto troppo caso e ho proseguito nella lettura: "Il passato, al contrario, è lucente, lussurioso e in un certo qual modo spaventoso con la sua imponente e vertiginosa architettura."

Al che mi si disegna un kojimiano punto interrogativo sulla chiorba. Quindi mi e ti domando: come dovrei immaginarmelo un giardino lussurioso? E un passato lussurioso?

Baci!

**Adriano**

Caro Adriano, un giardino è lussurio-

so se al suo interno sono presenti dei gazebi addobbati in stile Antica Roma. Hai presente quelle tavolate imbandite di luculliane vettovaglie e i lettini ove i senatori si sdraiavano ciuccandosi gli acini d'uva direttamente dal grappolo? Ecco.

Sul passato lussurioso dovrei prima fare una google search, ma credo si tratti di una varietà di minestrone.

Davide,

leggevo su NextGame (sì, lo so) la recensione di **Forbidden Siren**, e nel cappello introduttivo trovo...

"Già a partire dalle mitologie più remote la figura della sirena ha sempre suggerito un paradossale connubio tra seduzione e repulsione, incarnando una deformità ferina dove tuttavia sopravvive anche il fascino femminile. Il suo canto conduce spietatamente alla follia, mentre le ingannevoli promesse ne celano i terribili intenti. Ovvero, il soggetto ideale per qualsiasi survival horror..."

Cioè ma di che parla? Io sapevo che la sirena del titolo fosse una sirena di quelle che suonano e fanno PEEEEEE! Da come è scritto invece pare che sia una sirena di quelle con le pinne e le tette. Dov'è sta la verità?

**Tomodachi**

La verità? LA VERITA'?! Amico mio non la puoi affrontare la verità!

Egregio signor Videoludico,

ha mai notato che gli Speciali di riviste come Edge e Videogiochi hanno più o meno sempre la stessa struttura? Sono pezzi in cui viene scelto un argomento, quindi si riempie mezzo articolo con semplici constatazioni della realtà, mentre l'altra metà contiene citazioni e opinioni di personaggi dell'industria che puntualmente ripetono le precedenti constatazioni. Mi permetto di fornire un esempio.

### Articolo sul rosa nei videogiochi.

Una certa porzione dell'industria del videogiochi punta sul colore rosa come elemento dominante del game-design del prossimo futuro. Come dice **Warren Spector**: "Il rosa è destinato a giocare un ruolo decisivo nel futuro del game developing". Un'altra parte dell'industria sembra però convinta del contrario. Sentiamo **John Carmack**: "Il rosa piace solo ai culattoni come Warren Spector". Una terza linea di pensiero si adagia su una posizione intermedia, come apprendiamo da **Jason Rubin**: "Ma chi cazzo se ne fotte del rosa nei videogiochi? Il bicchiere rimarrà comunque pieno soltanto a metà!"

Il tutto spalmato su 6 facciate ricoperte di petali di rosa e fotografie di Barbie Lago dei Cigni.

**Dock Ock**

Non mi sono mai fatto un'opinione precisa sull'utilizzo del rosa nei videogames, grazie per l'ottimo spunto!

E voialtri, scrivete, scrivete scrivete!

# In uno dei mondi possibili

## [Pro Evolution Soccer]

di Paolo Ruffino

La serie di **Winning Eleven/Pro Evolution Soccer** si contraddistingue da sempre per un elevato tasso di realismo e divertimento. Per anni chiunque fosse in cerca di un buon gioco di calcio per console veniva sempre indirizzato verso l'ultima versione del calcio di Konami. Perché? Che cosa distingue **PES** (sigla con cui indicheremo in generale un qualunque esemplare della serie) dagli altri giochi di calcio? Che cosa lo rende più desiderabile? Sicuramente esistono milioni di risposte, tutte diverse a seconda di chi esprimerà il parere, ma tutte convergenti sul fattore giocabilità. Tuttavia, come cercherò di dimostrare, non si tratta solo di questo, perché un'elevata giocabilità è soltanto il mezzo attraverso cui **PES** riesce a realizzare il suo vero obiettivo, molto più sottile. Tanto sottile da essere probabilmente sfuggito anche agli stessi sviluppatori, soprattutto se consideriamo le direzioni che hanno intrapreso per migliorare la serie col tempo: grafica più definita, nomi di squadre e giocatori reali, tattiche sempre più avvincenti. Ma niente che migliorasse concretamente, se non in modo indiretto, il grande potenziale nascosto di **PES**: la possibilità di **creare storie**.



### Due giochi a confronto

Procediamo con ordine. Prima di tutto cosa distingue **PES** dal calcio vero, quello reale insomma, che per comodità chiameremo **Real Football (RF)**? Entrambi li vediamo in TV. **PES** mostra immagini determinate dalla nostra interazione o da quella di un altro player umano. O ancora da scelte della CPU. **RF** invece mostra quello che sta avvenendo da un'altra parte del mondo. Ancora, entrambi mostrano degli uomini. Quelli di **PES** sappiamo che non esistono, quelli di **RF** ci è stato detto di sì. Inoltre se guardiamo con attenzione i pupazzi di **PES** possiamo notare qualche falla che ne tradisce la natura artificiale. Tuttavia, in entrambi i casi vediamo delle figure che riconosciamo come esseri umani, questo è l'importante, e se qualcuno ci dovesse chiedere che cosa sono quei colori su schermo, risponderemmo "sono calciatori". Ne consegue che, se assistiamo a vicende che coinvolgono esseri umani, può avvenire un'identificazione.

Claude Bremond, in *La logica dei possibili narrativi* (1966), notava come "ogni racconto consiste in un discorso che integra una successione d'eventi d'interesse umano nell'unità di una stessa azione"<sup>1</sup>. Sulla successione d'eventi siamo d'accordo: è cronologicamente definita e ha una sua coerenza, determinata dal mostrare azioni una successiva all'altra. Giochiamo una partita dal primo minuto al novantesimo, nell'ordine "corretto". Sull' "interesse umano", Bremond si riferisce a personaggi umani o antropomorfi. Ci siamo anche qui, appunto perché **PES** mostra degli esseri umani. Fatto interessante, non ci può essere narrazione con degli oggetti o degli animali, a meno che questi non vengano ricondotti a una natura umana. È quanto avviene in tutti i cartoni Disney o nei film della Pixar: non assistiamo a narrazioni di daini o pesciolini rossi, ma di versioni antropomorfizzate di questi. "È solo in rapporto ad un progetto umano che gli eventi prendono senso e si organizzano in una serie temporale strutturata", nota Bremond, mentre si esercita con le punizioni dal limite.



Ma come avviene esattamente questa immedesimazione? Quello che facciamo inconsciamente è proiettare le nostre esperienze, le nostre aspettative, i nostri desideri, il nostro background, in quelle figure umane. Il risultato è che ciò che vediamo davvero è molto meno di ciò che crediamo di aver visto. Un po' come nel fuoricampo di un film, dove siamo chiamati ad immaginare anche ciò che non è stato filmato. Un mezzo busto sullo schermo presuppone delle gambe non inquadrature, che però noi sappiamo esserci. Non solo: un mezzo busto in giacca e cravatta presuppone un certo stato sociale, un certo portamento, che poi potrà essere disatteso ma sicuramente ha creato in noi delle aspettative. Una squadra, di **PES** o di **RF**, che scende in campo sarà composta da persone che hanno passato del tempo ad allenarsi, che hanno indossato delle maglie, che hanno famiglie, desideri, paure. Nulla di questo ci è stato detto, ma lo diciamo noi. Probabilmente quel calciatore, che adesso vediamo stringere la mano all'avversario, ha conosciuto la sconfitta nella sua carriera, o forse è ai suoi esordi e ha tanta voglia di farsi notare. E l'altro, ha paura? Si sente superiore? In qualche modo ci poniamo queste domande, e i realizzatori di **PES** che devono aver intuito tutto ciò ci sollecitano con dati e informazioni: sappiamo l'età dei calciatori e la loro nazionalità, ne vediamo l'aspetto fisico, il volto, la capigliatura. Inoltre conosciamo i valori e la bravura, su carta, di quel pupazzo. Così anche un calciatore inventato di sana pianta per la Master Team, avrà una sua storia. **Macco**, una sorta di aborto tra Cafu e Roberto Carlos, che sembra brasiliano a vederlo ma in realtà è gallese, è un giovane di 23 anni che avrà tutto l'interesse a farsi vedere e ad emergere. Una sua finta è una sorpresa per il pubblico, che magari lo conosce da poche stagioni, e anche i tifosi delle altre squadre probabilmente lo stimano. **Vornander**, 38 anni, è a fine carriera. Richiama alla mente un Pietro Vierchowod, anziano e con la giusta esperienza. Essendo piuttosto bravo rispetto alla media non è escluso che in passato abbia

fatto parte di una grande squadra, magari vincendo tornei importanti. Lo si può immaginare in una pubblicità di profumi, fisico robusto e fresco di messa in piega. **Castolo** è arrivato con grandi speranze per il semplice fatto che è brasiliano, mentre molti dei giocatori della Master Team provengono da zone con scarse tradizioni calcistiche, a sottolineare la povertà iniziale della rosa. Un suo fallimento significherebbe essere riusciti a pescare l'unico attaccante brasiliano non bravo, dunque un brutto colpo per il morale della società. È però possibile che si riveli un bomber, grazie alla sua fantasia e alle sue discrete doti di tiratore.

Niente di tutto questo è scritto, ma risulta in qualche modo credibile se partiamo dai dati che ci vengono forniti. Inoltre, nello svolgersi della stagione ognuno di loro si caricherà di sfumature molteplici: un attaccante che non segna diventa un uomo in crisi, un'inquadratura di lui con le mani nei capelli in seguito a un tiro fuori misura è un dramma in miniatura. L'uso sempre maggiore nella serie di questi primi piani aumenta la sensazione di trovarsi di fronte a pupazzi con un'anima. Il primo piano, proprio perché ricerca lo

sguardo, è il piano dei sentimenti. Non ci sarebbe motivo di fare un primo piano se non per creare empatia col giocatore, così come non sono strettamente necessari i dati anagrafici. Non sono necessari a fare un gioco di calcio (ma lo sono per un BUON gioco di calcio).



## Che cosa sarebbero queste "narrazioni" di cui sento parlare?

Bene, abbiamo proposto l'ipotesi che in **PES** esista una forma di narrazione. Non solo quando un player racconta ai suoi conoscenti la propria esperienza di gioco, ma una narrazione all'interno del gioco, che coinvolge i suoi protagonisti. Una narrazione non esplicita ma comunque presente, che magari ci potrebbe permettere di raccontare ad altri le vicende della vita privata di un calciatore inesistente e i suoi sentimenti (vedremo dopo perché ciò in realtà non avviene). Ma cos'è esattamente una narrazione? Un contributo importante, tra i tanti che si sono succeduti nel dibattito da *Aristotele* ad oggi, ci viene da *Greimas*. Lo studioso francese teorizzò la presenza di quattro passaggi fondamentali a cui si può ricondurre ogni racconto, organizzati su di una stessa struttura sintagmatica. Il primo di questi è il *contratto*, in cui si chiarisce l'obiettivo, la posta in gioco, cosa bisogna fare per ottenere una certa ricompensa. Il contratto può avvenire tra due personaggi, o tra il protagonista e se stesso. L'essenziale è che si crei un motivo per agire. La *sanzione* è il momento in cui si consegna la ricompensa prevista (o la si nega, ovviamente si può giocare sulle aspettative), e cioè il momento in cui il racconto si chiude. In mezzo a questi passaggi ci sono la *competenza*, in cui il protagonista guadagna l'abilità necessaria per superare la prova, con la fatica oppure ottenendo ad esempio uno strumento magico, e la *performance*, in cui si svolge l'azione vera e propria, con i suoi ostacoli e le sue difficoltà. In **PES** il calciatore si impone (o gli viene imposto dalla società, o dai tifosi, o da tutti questi assieme) di vincere, prima la partita poi qualche torneo. La sanzione prevede gloria, successo, soldi, donne. Uno di que-

sti o tutti assieme. La competenza la acquisisce allenandosi. Potrebbe anche intervenire un aiuto arbitrale, ma in linea di massima ammettiamo che chi si allena di più è più bravo. La performance è la partita vera e propria, contro avversari altrettanto motivati.

Anche una partita, in un'ottica greimasiana, è una narrazione? E se lo è una partita di **RF**, non lo è anche una di **PES**?

Quali sarebbero allora le conseguenze di questa scoperta? Molteplici, in quanto sarebbero tutte quelle che si possono attribuire a una narrazione. La più interessante è la modificazione del lettore, che assiste ad un cambiamento nella mentalità del protagonista del racconto e di conseguenza cambia lui stesso, perché acquisisce nuove conoscenze, perché sfoga certe pulsioni, perché dimentica la realtà per un po' di tempo. Da un gioco come **PES** si traggono degli insegnamenti così come si traggono dalla lettura di una qualsivoglia storia? A rigor di logica sì, ma allora quali? Forse ci si abitua ad affrontare e superare le difficoltà, essendo messi di continuo nei panni di atleti che con energie limitate devono superare imprese dalla difficoltà crescente. È però questo un campo tutto da esplorare.



## Proposta sui generis

Piuttosto mi preme notare come, se vogliamo dare fede a queste ipotesi, la distinzione tra giochi simulativi e narrativi caschi del tutto. Solitamente un gioco di calcio è avvicinato alle simulazioni, ma se esiste, anche se non in modo esplicito, una narrazione anche in questi giochi, allora l'elemento fondante della distinzione va a farsi friggere. Permane una differenza nella volontà dell'autore, che in un gioco come **Final Fantasy** è anche quella di narrare una storia, in **PES** quasi sicuramente no. Ma negli effetti avviene qualcosa di simile. E allora non è più opportuno ricorrere a quell'"interesse umano" di *Bremond*? Non è forse più opportuno distinguere tra videogiochi in cui può avvenire un'identificazione in un personaggio umano e giochi in cui non può avvenire? In **Tetris** non ci sono figure umane o antropomorfe. In **Gran Turismo** non appaiono uomini se non a bordo pista. Si potrebbe concludere che per **GT** valga lo stesso di **Tetris**, eppure il pilota, anche se non è mostrato, è presente nella

nostra mente: lo dimostra la perplessità sperimentabile nei replay quando scorgiamo il vuoto nell'abitacolo della nostra vettura. Se quella che sto muovendo è un'automobile allora ci deve essere dentro un pilota, anche se non lo vedo, ed è in lui che mi identifico.

Questa distinzione tra giochi con interesse umano e giochi che ne sono privi non è fine a se stessa. Rappresentare un uomo introduce infatti una serie di valori e di conseguenze nell'atteggiamento del player che cambiano il suo modo di fruire il gioco.

Quello che sto cercando di portare avanti è qualcosa di diverso dal dibattito tra *ludologists* e *narratologists*(?). Il primo gruppo di teorici sostiene che di un videogioco si debba analizzare solo la struttura, il gameplay, in quanto unico e vero messaggio di un videogioco. I secondi si focalizzano sulla possibilità di narrare storie e sul come questo avvenga all'interno di un *computer game*. O meglio, mi avvicino al

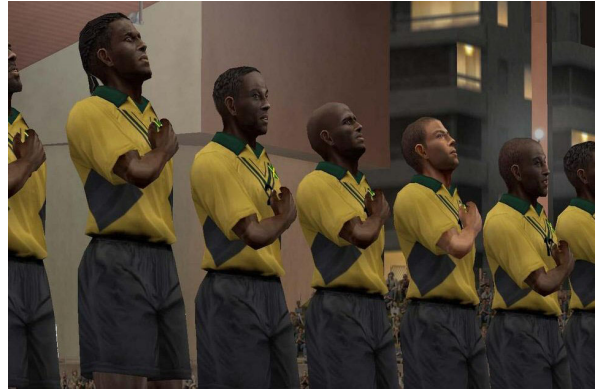
secondo approccio ma lo esaspero. *Jesper Juul*, in "Game Telling Stories?"<sup>(3)</sup> notava che:

"1) il giocatore può raccontare la storia di una sessione di gioco.

2) molti videogiochi contengono elementi narrativi, e in molti casi si può giocare per vedere una cut-scene o realizzare una sequenza narrativa.

3) I giochi e le forme di narrazione condividono delle caratteristiche della struttura".

Ciò che sto cercando di dire, ribadisco, è che esiste anche un quarto punto che riguarda tutte quelle forme di narrazione a cui il giocatore assiste, o meglio crea, in modo inconsapevole.



## Tornando sulla terra

Abbiamo perso di vista la domanda iniziale. Che differenza passa tra **Pro Evolution Soccer** e il **Real Football**? Perché per quanto possiamo parlare di una somiglianza per quel che riguarda la creazione di personaggi, avvertiamo che continua a esistere una differenza di fondo. Insomma, nessuno si sentirebbe di dire, oggi come oggi, che **PES** e **RF** sono la stessa cosa. Qual è il punto? Che cosa ancora separa questi due giochi, se entrambi come ho cercato di dimostrare sono capaci di dire più di quello che mostrano? Ebbene, è la condivisione da parte della società delle storie narrate. Se in **RF** abbiamo degli spettacoli cui assistono più persone contemporaneamente in diversi luoghi del mondo, per **PES** abbiamo più versioni, una diversa dall'altra, che nascono in momenti diversi e in luoghi diversi. Non posso parlare al pub della finale della WFA Cup, ma solo di quella della Coppa UEFA<sup>(4)</sup>. *Vornander* è un eroe solo per me, e se lo è per qualcun altro avrà comunque caratteristiche diverse. Non è quindi solo il variare delle proprie esperienze a determinare le sfumature di senso che inseriamo nei giocatori, ma nel caso di **PES** entra in gioco anche il fatto che le loro performance sono avvenute in altri momenti e con altri risultati. Infatti, in *Roberto Baggio* due spettatori vedranno qualcosa di diverso se uno di loro ha subito nella propria vita un'operazione chirurgica molto seria. Quest'ultimo ci vedrà la difficoltà di ricostruire da capo parte della propria vita, tornare alle vecchie abitudini, mentre il primo vedrà nel codino nazionale un grande giocatore che ha attraversato tante difficoltà, la cui natura è però piuttosto ignota. Allo stesso modo un calvo capirà meglio il dramma di *Edingson*, terzino della Master Team basso e con un imbarazzante ri-

porto, che nella sua vita avrà avuto sicuramente problemi di relazione. Un capellone però potrebbe anche non farci caso. La grande differenza è che se *Baggio* è stato odiato da *Marcello Lippi*, lo è stato per tutti gli italiani. Se invece io odio *Edingson* perché è brutto e lo cedo ad un'altra squadra, nessuno lo saprà mai. Gran bell'abisso.

Secondo molti appassionati, e secondo il sottoscritto, **PES** sa essere più divertente del calcio vero, il **Real Football**. Una partita dura 10 minuti e concentra tutte le emozioni, anche quella dell'attesa, in modo egregio. E poi soprattutto non devo imprecare contro nessuno se sto perdendo, perché la colpa è solo mia. Sono io che muovo i fili, e questo potere mi piace da matti. Quello che manca in **PES** è il fare parte di quel patrimonio di conoscenze condiviso dalla società. E la soluzione per compiere questo grande passo, la prima che mi viene in mente ma di sicuro la più efficace, è sbarcare online.

**PES online** cesserebbe di esistere solo per me, e soprattutto continuerebbe a vivere anche una volta spenta la console. Crearsi una propria squadra e farla giocare contro altri utenti sparsi per il mondo varrebbe più di un miliardo di poligoni in movimento ad animare gli spalti. Più dell'arbitro in campo, delle magliette che si sporcano e della licenza della Lega Calcio. I giocatori inventati sono assolutamente capaci di diventare veri per me che li controllo, e i dettagli grafici possono solo aiutarmi ad arricchire di sottigliezze il loro background.

## Per un'evoluzione del calcio

Il calcio è nato come sport popolare. Nei primi tempi erano soprattutto i lavoratori ad andare allo stadio, e i calciatori erano altri operai che il destino aveva voluto su un campo invece che in una fabbrica. Con gli anni '80 e '90 il calcio si è imborghesito: è cambiato il pubblico, i calciatori hanno iniziato a diventare dei professionisti. Il Torino della strage di Superga aveva anticipato questa tendenza, ed era in effetti in grande anticipo sui tempi. Anche il modo di giocare è cambiato, con l'Olanda di Cruyff, col pressing, e dando un'importanza sempre maggiore al ruolo dell'allenatore. Il calcio di oggi è sotto i nostri occhi: ultraprofessionistico, raggiunge l'assurdo in alcuni



**Winning Eleven**, il gioco che è più calcio di tutti gli altri mesi assieme. Parola di *Cepu Vieri*.

ambienti come quello della nostra massima serie, in cui è difficile persino avvicinare i giocatori durante gli allenamenti. Il punto di rottura è vicino, lasciate che lanci questa profezia. Già in quest'ultima campagna acquisti estiva si respira un ritorno ai vivai nazionali, come auspicato in un recente discorso agli atleti italiani dal nostro Presidente della Repubblica, da sempre attento alle questioni di importanza capitale per il Paese.

È giunto il tempo di mettere le mani nella TV. Lasciateci giocare, oltre che guardare. E soprattutto, lasciateci riprendere il controllo sul calcio, danzazione.

**Pro Evolution Soccer** in realtà è un trattato: *Per un'Evoluzione del Calcio*. Non solo perché pro-



pone un gioco migliore, più spassoso, ma perché critica il **Real Football** in modo evidente. Laddove la realtà propone impicci arbitrari, **PES** offre un arbitro computerizzato che non può essere criticato, e che non può che essere imparziale, anche negli errori. Dove il pubblico del **RF** fa nascere situazioni riprovevoli che trasformano in guerriglie le serate allo stadio e vede morti dove non ce ne sono (come nel tristissimo derby Lazio-Roma del 21 Marzo 2004), **PES** mostra un pubblico bidimensionale sia nella grafica che negli effetti, che canta/tace, incoraggia/fischia. Un po' triste sì, ma **PES**

## To be continued...

Ho voluto avanzare un'ipotesi che lascia molti punti in sospeso. Tuttavia, se non altro, credo di aver dimostrato come anche un gioco che in apparenza non dice molto parli con noi, di noi, e possa aiutarci a comprendere meglio il mondo, o almeno offrirci una visione alternativa. La critica risiede nel lettore: tutto dipende dalla nostra volontà di vederci qualcosa, nei videogiochi. Non solo in quelli che cercano esplicitamente di farci ragionare, ma anche in quelli apparentemente più silenziosi.

Come accennavo in precedenza, il discorso non finisce

## Note

- 1) Sia Bremond che Greimas sono citati in "Ugo Volli, Manuale di Semiotica, editori Laterza, 2003 Roma"
- 2) Gonzalo Frasca ha già fatto notare, in "Ludologist love stories too: notes from a debate that never took place", come l'opposizione tra i due approcci non è mai realmente esistita. Non si è verificato il caso di studiosi che abbiano escluso del tutto uno dei due approcci. Semmai alcuni hanno concentrato le proprie attenzioni su uno dei due, ma mai perdendo di vista l'altro. Per maggiori informazioni [www.ludology.org](http://www.ludology.org)
- 3) Citato dallo stesso Gonzalo Frasca nell'articolo della nota 2. Per il testo completo: [gamestudies.org/0101/juul-gts/](http://gamestudies.org/0101/juul-gts/)
- 4) Come sapranno i giocatori di **PES**, la WEFA Cup è nel titolo Konami l'equivalente della Coppa UEFA del nostro mondo. Un'assonanza che fa riflettere. Ma è necessario detenerne la licenza e chiamarla Coppa UEFA? Rende il tutto più divertente?

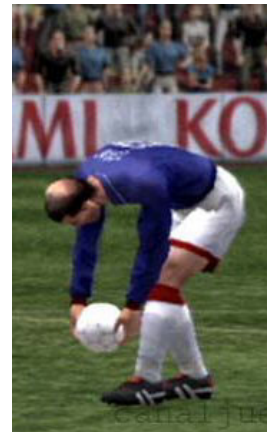
sembra dirci che per evitare situazioni disattese questa è la soluzione. Ancora, mentre la realtà se la deve vedere col problema del tempo e della morte, **PES** ci permette di schierare Platini e Shevchenko, Yashin e Maldini, Pele e Totti. Assieme, contemporaneamente. Spettacolo e divertimento alle stelle.

**PES** critica il **Real Football**, **PES Online** lo renderà obsoleto. Ironicamente, certo, ma come tutte le prese in giro nasconde qualcosa di vero. E cioè che, non appena cadranno le ultime barriere, il reale non sarà più necessario.

qui. Nel prossimo numero di **Ring** cercherò, con l'aiuto di un ospite, di approfondire alcuni punti. Perché **PES** riesce meglio di altri giochi di calcio a farci immaginare delle storie dietro quei pupazzini? Come fa a creare degli uomini? È solo un altro mondo possibile, o influenza anche il nostro *Real World*? È **PES** a imitare il calcio, o il contrario?

Il pubblico che saluta la telecamera, a chi si rivolge esattamente?

C'è vita dopo *Vornander*?



## >> Stop'n'Go >> Citazioni dal Cristianesimo nei videogiochi giapponesi

### di Amano76

Quando trovate nei giochi giapponesi un riferimento ai cattolici, alle croci, agli apostoli e alla passione di Jesus, dovete capire che gli autori non se la stanno prendendo con la cosmogonia cristiana. Stanno parlando del buddismo, ma parlando d'altro. Ciò mi porta a dovervi redarguire su diversi aspetti sottesi a questa verità incontrovertibile. Il buddismo, come qualsiasi altra religione, ha le sue confessioni/eresie/sette. L'idea, assolutamente fiabesca, che si ha di bonzi e Dalai Lama in occidente come tizi pacifici è totalmente fuori dal mondo. Vi chiedo una cosa: se i monaci fossero veramente tanto docili, perché credete esista lo Shaolin, con le loro dimostrazioni di potere immenso? Guardate che gli stronzi dalla testa rasata che spaccano le barre in ghisa sono dei figli di mignotta né più né meno dei wrestler americani, che fanno le promozioni televisive dove resistono al fuoco e spaccano i mattoni mentre gridano "Jesus, give me the power!".

I monaci buddhisti giapponesi hanno sempre avuto uno stile di vita particolarmente "materiale". Scopavano, avevano esercizi, influivano nella vita di corte, etc. Oggi vanno in giro con le mercedes.

È a tutti gli effetti una religione organizzata, e come tale c'è sempre chi ci guadagna sopra. Ci sono miriadi di santoni che depredano le famiglie con le loro stronzate metafisiche, e che fondano sette come la Aum Shirinkyu, una setta buddhista guidata da quello Shoko Asahara che pianificò l'attentato alla metro di Tokyo. Dato che in Giappone il dissenso non è ben accetto, nessuno se la piglia mai con le sette buddhiste, e spesso gli autori nipponici (che sanno dell'Europa quello che noi sappiamo del Giappone, cioè un cazzo) camuffano le loro denunce mettendo i cattolici al posto dei buddhisti. Anche perché sono affascinati dalla credenze cristiane e dalla simbologia almeno quanto noi lo siamo dalla loro ('sto cazzo di Yin-Yang, lo shinto, gli oni). Quindi attenzione quando valutate il tasso di critica alla religione cattolica presenti nei giochi/manga/cartoni giapponesi, perché non ce n'è. Tranne forse in *Hellsing*, che ha un gran trama (tratta sostanzialmente di una guerra tra cattolici e protestanti coi vampiri a fare da jolly; tra l'altro lo stanno pubblicando ora in Italy).

# A ROOM WITH A VIEW

[Silent Hill 4 – The Room]

di Jaguary Kapen

## Be silent, she's ill



Per dileguare le forze di Silent Hill, bastava accendere la luce. Forse qualcuno in KCET era stanco di continuare a indossare la pelle vecchia di Toyama? Fatto sta che questo nuovo capitolo tenta, senza successo, di cambiare abito. Cambiando anche sarto. Anzi, dalla sartoria passa alla merceria e poi, imbarazzato, trova il coraggio di atteggiarsi ancora a gran signore. Il risultato è che, se alle volte imbrocca suggestioni variopinte, **Silent Hill 4** puntualmente non le sviluppa a dovere. Troppo spesso le manca del tutto, ripercorrendo solo i luoghi comuni e i tic nervosi del vecchio stile. Che cosa significa tutto questo? Semplicemente che **SH** non fa più paura. Di tutte le caratteristiche della serie, tra delirio, violenza senza uscita e morte della morale, una in origine sapeva fare la differenza: il mistero. KCET, orfana del direttore del primo **SH**, ha proseguito scavando nel particolare a colpi di trovate espressive dozzinali, frugando nelle mutande di eventi fatti di pura illusione. Lo scopo, assai malpensato ma necessario alle "saghe", era di rivelare ai curiosi i recessi di un pozzo nero, la cui forza risiedeva proprio nella sua insondabilità. Ogni mistero, se osservato da vicino, scompare, e ora di quel pozzo è stato toccato il fondo. Ricordate la torcia elettrica, le ombre allarmanti? Scordatevele, nemmeno un momento di

buio... il fitto tormento delle nebbie? Nada de nada.

Letteralmente, Silent Hill è scomparsa. Non ripercorreremo più le sue famose strade mutanti, vagheremo spesso per un'altra città e non vi torneremo che per frangenti decontestualizzati, o peggio, riferiti a un contesto da scolaretti di Satana, all'unico scopo di motivare eventi stregoneschi cui assisteremo con sempre maggiore distacco. A voler distinguere il nuovo dal riciclato, non resta che cimentarsi in una certolina raccolta differenziata.

### ::scheda::

Genere	Survival Horror
Etichetta	Konami
Sviluppatore	KCET
Sistema	PS2
Anno	2004
Giocatori	1
Versione	Giapponese

## The not so red room.

Per la prima volta nella serie, si impone un sottotitolo: *The Room*. La famigerata stamberga in quel di Ashfield. È un appartamento ossessivo quello dove un bel dì si sveglia Henry, decadente giovanotto senza un perché, scoprendo di esservi irrimediabilmente imprigionato. Parrebbe tra l'altro per sua stessa opera: le pesanti catene che bloccano l'uscita sono lucchettate dall'interno. Lui tuttavia non ricorda cosa sia accaduto, mentre nessuno dei vicini sembra recepire i suoi richiami. Trascorre quindi alcuni giorni fluttuando tra sogni opprimenti, sentendosi sempre più astratto dal mondo, addirittura privo di necessità fisiologiche... C'è qualcosa di sovrannaturale nell'aria, a suggerirlo è una strana indolenza rassegnata.

Gli spostamenti all'interno della Room avvengono in soggettiva, mentre scorrono ambientazioni sbiadite cadenzate da un incedere scivoloso e deprimenti *loading* tra un compartimento e l'altro (torna in mente il

primo **Echo Night** su PSOne, che godeva di situazioni persino più spaventose). A discapito del gusto dell'esplorazione la possibilità di interazione con un oggetto è strillata dalla comparsa di una icona.

Il giocatore può osservare oltre le finestre, nel languore dell'escluso, la tranquillità del mondo esterno. Sbirciare da spioncini e fori, improvvisandosi guardone dei propri coinquilini; ma specialmente tentare il buco. Perché c'è un buco nel muro, in cui è possibile infilarsi, che d'ora in avanti chiameremo soprattutto portale, onde evitare un testo pieno di buchi. All'altro capo del portale, attraverso un tunnel mistico con luce al fondo, la ditta SH&C promette viaggi in luoghi esotici e mirabolanti. Come in quelle belle vacanze organizzate pervase dal fetore inconfessabile del già visto.

A proposito di rinnovamento, nella stanza c'è un baule. Proprio quello, lo stesso di **Resident Evil**. Solo che qui è l'unico disponibile in tutto il gioco. E sì, dovremo tornarci spesso. L'inventario trasportabile non è più infinito, massimo dieci oggetti che una volta raccolti non si possono eliminare. Inoltre la stanza è un luogo dove rigenerarsi senza consumare *medikit* (i soliti *medikit from-the-other-side*), oltre che l'unico posto dove avremo la possibilità di salvare.

Inizialmente l'andirivieni pare una trovata vincente. Ogni volta che si torna nella Room, c'è la possibilità di assistere a qualche piccolo nuovo evento. Leggendo manoscritti che spuntano come margherite, osservando e spiando in tensione tra *Psycho* e *Rear Window*, scoprendo occasionalmente che azioni svolte nella stanza intrecciano qualche legame con i mondi esterni. Inoltre sgradevoli fenomeni paranormali, fluttuanti tra *Poltergeist* e *The Exorcist*, contribuiscono a trasformare il nostro rifugio nell'ultimo dei postacci in cui vorremmo rifugiarsi. Tuttavia, ogni pur gravida promessa iniziale, dopo una doglia promettente verso metà gioco, finirà con l'abortire di noia.

I portali di ritorno alla Room non si lasciano desiderare, pertanto salvare è facile. Però ogni volta, oltre a raggiungere un determinato portale è necessario anche: skippare l'animazione del viaggio attraverso il tunnel - skippare l'animazione del risveglio nella stanza - sopportare il caricamento dalla camera da letto al salotto - andare a salvare - caricamento per la stanza del portale - skippare l'animazione del viaggio di ritorno - tornare agi da una rampa di scale infinite e accorgersi di aver dimenticato un oggetto importante in casa. Probabilmente gli antidepressivi. Nelle esplorazioni degli esterni, ahimé, la solfa non cambia: si susseguono interminabili maratone atte a trasportare un oggetto da un capo al-



Spettri nella metropolitana. Avete paura della morte? Allora non morirete di paura: prendere a pedate un fantasma non è mai stato così facile.

l'altro di livelli ormai battuti alla nausea, e uguali a luoghi spesso visitati mille volte in mille altri giochi, spesso uguali tra di loro nel gioco stesso, e popolati da creature più moleste che pericolose. Risultato? Una decina di ore avanti e indietro dal sudato buco (senza per questo ricavarne onore alcuno), come novelli "soliti ignoti" capitati regolarmente nel posto sbagliato.



*Lo spioncino di casa. Questi vicini sono proprio dei ficcanaso. Ma il signore anzianotto? Siamo sicuri di non averlo mai visto prima?*

### Don't go out!

Questo il monito che comparirà nella Room. Saggio consiglio, come avrete già intuito. Infatti è dentro la stanza che si verifica la quasi totalità degli avvenimenti degni. Una volta usciti, si torna ad inciampare in terza persona nel confronto diretto con il tipico survival horror. Corridoi, stanze, chiavi, corridoi e tanta voglia di laurearsi in Architettura per migliorare un mondo così balordo.

Il motore grafico degli esterni è lo stesso di **SH3**, solo sfruttato peggio, con meno fantasia decorativa. Non aspettatevi tremende metamorfosi, abissi infernali, panorami assassini: vaghi gli spauracchi, in una generale tendenza al luogo comune. Scomparse le tenebre e la nebbia, rimane solo l'effetto pellicola sporca, peraltro disattivabile a piacere.

L'esplorazione del mondo esterno esordisce in una metropolitana, già noiosissima nel capitolo precedente, dove fa la sua comparsa la solita donna del fato e del mistero... repentinamente mortificati da una gestualità da bordello della Lego, tra ancheggiamenti spastici che "neanche in un videogioco". C'è modo e modo di incoraggiare al voyeurismo, l'ultimo è quello di proporre soggetti inguardabili. La regia *in-game* prova a farsi sentire, recuperando alcune inquadrature sbilenche tipiche del secondo capitolo, ma senza riuscire a riproporre i virtuosismi hitchcockiani del primo **SH**. La vicenda non si dà attraverso particolari interazioni, né filmati significativi (ne resta in mente uno in tutto, se si esclude la

più inutile e tardiva delle citazioni a *The Ring*). Qualche siparietto strappalacrime accenna lo scasso dei sentimenti del giocatore, ma privo di qualsivoglia sostegno narrativo o struttura registica.

Finito il primo *stage*, digerito - male - il meccanismo di tutti gli altri... Fino allo scherzetto di metà gioco, quando si appiopperà al giocatore la compagnia di un personaggio gestito dalla CPU. Chi ricorda l'IA della spalla in **SH2** può cominciare ad immaginare cosa significhi portarsi appresso una simile (s)palla al piede per ore ed ore, e per luoghi molto più angusti delle larghe vie in cui conducevamo la vecchia Maria. Addio alle lezioni pur minimali del lirico **ICO**, agli intrecci emotivi a lunghissima distanza di **Forbidden Siren**, alla creatività spiritosa di **SOS**, fino a **Resident Evil Zero** che sotto questo frangente dimostrava un lavoro ben più serio.

In compenso, gli enigmi sono praticamente scomparsi. Chiaro dunque il perché non sia più disponibile il selettore per la difficoltà separata, che permetteva di giocare enigmi e combattimenti a due diversi livelli di sfida...

### The monster lurks

Lasciati nel cestone i pupazzi vibranti stile *Jacob's Ladder* di Lyne, dimenticate *in mente SH2* le misteriose bambole ispirate al surrealista Bellmer, il nuovo bestiario contiene esemplari dalle qualità male assortite. Un po' **Project Zero** con i suoi effetti spettrali di distorsione dell'ambiente, un po' Giger con gli svizzerissimi bébé purulenti delle sue prime opere. Vecchie glorie con nuove arie si mescolano in un frappé di posture balzane e altre più dinamiche, che affiancate fanno tanto *Muppet Show*.

I combattimenti sono leggermente rinnovati, o meglio rinfrescati con acque stagnanti. Non diversamente dal primo **SH**, viene spesso richiesta una tattica più complessa della fuga. Purtroppo la nuova tendenza si ripropone ancora una volta: nessuno dei mostri spaventa più. È sparita anche la radio-lina che ci avvisava delle presenze con il suo osceno crepitare. Ci si ferma di tanto in tanto per togliersi dai piedi qualche bestiaccia con la tradizionale (per **SH**) goffaggine nei movimenti.

Le armi da fuoco, frequentemente indispensabili nei capitoli precedenti, diventano quasi inutili, soprattutto perché troppo ingombranti in relazione al bagaglio trasportata-

bile. Inutili e per fortuna non richieste, dato che ne troveremo un numero molto inferiore rispetto al passato. Di contro verrà fornita una vasta gamma di badili, picconi, accette, tubi, e soprattutto mazze da golf! Stranamente, nella parte alta dello schermo figura un caricatore per i fendenti, del tutto simile agli indicatori per la potenza dello *swing* nei veri e propri giochi di golf. Il protagonista, se lasciato fermo un minuto con una mazza in mano, fingerà di colpire una pallina. Divertente. Meno divertenti i dieci secondi che un colpo impiega per raggiungere la massima potenza. Durante il caricamento, ci si sente ovunque tranne che in un gioco che faceva dell'immersione, intesa come distanza dal *medium*, il suo punto forte. È **Onimusha** che gioca al minigolf nel percorso a tema *Scary Movie*.

Inoltre, non è più possibile aggirarsi liberamente con l'arma spianata. Si segnala anche la possibilità di scartare gli attacchi (più efficace di quella già presente in **SH**) assieme al recupero del tasto per correre, eliminabile nelle opzioni. Lo stato del protagonista non è più controllabile entrando in un *menu*, perché la selezione degli oggetti avviene in tempo reale. Un'ottima idea per rendere le sfide più concitate? Inseguiti da una creatura, dobbiamo smantellare nervosamente con la crocetta direzionale per frugare tra gli *items* e trovare un *medikit* o un'arma migliore prima che...

Poco importa, tanto non si muore mai.

È sorpresa più notevole la totale assenza di boss da affrontare, ad eccezione di quello finale. Forse è un concetto da **Donkey Kong**, già solidamente superato da **Forbidden Siren**, ma appunto a riprova che certi progressi devono avvenire su basi solide, che qui mancano.

### The never, neverending story.

La trama è costruita per aiutare a sopportare la palla generale. Una sorta di sosponsorio narrativo. Un inanellarsi di punti interrogativi, per qualche ora forti di un qualche magnetismo ma in-



*Nei paraggi di Silent Hill tutto è sottosopra. Più sono giovani, più hanno qualcosa da nascondere.*

fine stancanti e deludenti. Morbosità pretestuose per costringere il giocatore a ingoiare la pillola. Forza di **SH** era che il mistero si alimentava ad ogni risposta fornita; in mancanza di eventi e sequenze, i punti interrogativi di **SH4** si riducono a pagine di diario pigre a sfogliarsi tra una stanza di mostri e l'altra, delle quali non sveliamo nulla se diciamo che alla fine non resterà nulla di velato.

Sulla magra eredità di **SH3** si continua a ravanare nel torbido del culto demoniaco, ponendo più attenzione alle vicende interiori del singolo, come in **SH2**. Con la differenza che, rispetto a quest'ultimo, il protagonista non è il nostro personaggio, ma la nemesi. Un cattivone dal passato strappalacrime, di quelli che piacciono tanto alla mamma. Gli altri personaggi restano in mucchio sullo sfondo, sono informi pretesti per ammicciare all'omicidio, allo stupro e alla necrofilia in un'overdose di folklore. L'eroe stesso è uno stocafisso immotivato che, certo, potrebbe rappresentare un'ottima immagine del giocatore, se la storia motivasse questa demotivazione con qualcosa di meglio che la noia per una storia immotivata. Persino le esclamazioni, che almeno in **SH3** si differenziavano, sono ridotte a un continuo "What the Hell?". Ditemelo voi, *what the Hell...*

Si notano anche ingannevoli spunti del primo capitolo, in un affresco generale insolitamente iniettato di risvolti "polizieschi", in parte *whodunit*, in parte *slasher movie*, in parte *mystery/thriller* (chi ha visto *Seven* o i suoi vari cloni sentirà una campanella, e al solito si diventerà il patito di *serial killers* nel riconoscerne qualche nome). Pio-vono gli omaggi per i feticisti di gabinetti e coniglietti rosa, o appassionati di genealogie da *serial* televisivo, mai a supporto sostanziale di una trama viva, né alla presunta gravità dell'atmosfera. Se il primo **SH** era postmoderno e citazionista, **SH4** sa solo citare se stesso già nell'atto di citare.

Da un lato sembra che il KCET abbia voluto rinunciare alle sorprese



*Come non essere d'accordo, un vero incubo che non avrebbe dovuto accadere.*



*Silent Hill, noto riformatorio infernale, per questa volta ci costringe a scontare colpe di altri. Che ci sia sotto lo zampino impudico di costui?*

facili, agli spauracchi improvvisi, dall'altro paiono aver rinunciato anche alle atmosfere troppo opprimenti. Infine, dato che **SH** vantava una splendida colonna sonora, hanno colto la palla al balzo e hanno rinunciato anche a quella: due canzonette abusate, interi *stage* senza musica né sferragliare *industrial*; solo alcuni effetti sonori, spesso grotteschi. Spero di non rendermi colpevole di *spoiler* inopportuni se rivelo che le "nuove" infermiere, ribattezzate "pazienti", ruttano.

### Silent Hill, I can't see that town.

Le premesse erano ricche: le strade di **SH** sostituite da un piccolo spazio chiuso, un rifugio che minaccia di trasformarsi in tomba sotto l'incantesimo della solitudine; prigionieri auto-segregati in un'ipnotica arca privata, destino sempre più angosciosamente condiviso da legioni di *teenagers* e non solo; le fughe psichiche, l'occhio - strumento privilegiato nella patologia - che si intrufola in forellini *Psycho*-logici o scruta nel cortile come un debilitato Stewart alla sua *Window*; un portale "interconnesso" attraverso un muro, per viaggiare verso mondi onirici. Pareva proprio una bella metafora, severa nei confronti del videogioco stesso come *medium*, e al contempo entusiasmante per come giocava con i principi della percezione.

Furbi, alla *Konami* hanno servito il piatto migliore come antipasto, e consumatolo nelle prime battute di gioco non resta più nulla con cui saziarsi. Già avevano tentato il colpaccio saturando i vari *trailers* con tutto e di più di ciò che vedremo nel gioco, scena finale inclusa. Chiaro che in questi casi mostrare tutto è

la prova *decisiva* che si ha qualcosa da nascondere.

Un nuovo (?) sistema di gioco ha comportato dei cambiamenti. Difficile dire se il baule sia stato inserito per sopperire alla capienza limitata dell'inventario trasportabile o viceversa. Non facile capire se gli avvenimenti che hanno luogo nella stanza siano un pretesto per rendere meno noiosi gli andirivieni o se gli andirivieni sono stati congegnati per condurre a tali avvenimenti, che però sono noiosi. Non si sa se la pausa sia stata eliminata per visualizzare il *menu* su schermo o viceversa. Comunque sia, è un voler rimpiangere vecchie idee geniali con nuove idee che si compongono di vecchie stupidate. A conti fatti, si ha il sospetto di massima che KCET abbia voluto tenere dietro le quinte la faccia di **SH**, forse per non inflazionarla, e rivendercela ancora una volta con il già annunciato **SH5**.

La terribile verità è che anche questa recensione ha qualcosa da nascondere: avrebbe potuto ugualmente concludersi in poche righe, quelle che seguono.

Se non avete particolari esigenze di forti emozioni e grandi idee, o al contrario siete sedotti dal marchio **SH** tanto da accettare nel suo nome un fiacco reimpasto di precedenti *survival horror* o poco più, eccovelo. Al minimo sindacale di sorprese e di spaventi, in bilico tra il ridicolo e lo stressante, **SH4** può ricavarci una nicchia tra **SH2** e **SH3**, ma vi farà rimpiangere sia la malinconia del secondo, sia la violenza del terzo, sia ogni cosa del primo. Tra molte cadute di tono, potrà piacere a chi ha sete di un giallo svelto da risolvere. A condizione che non si ricordi bene di quali terrori fosse davvero capace **SH**. Per quel che ci riguarda, l'unico silenzio rimasto sulla collina è quello di un velo assai pietoso.

# Stealing Beauty

## [Thief: Deadly Shadows]

di Cryu



"Io, io sono la notte".

Era il Batman di Tim Burton, ma la stessa battuta sembra cucita su misura di Garret, sinistro protagonista della serie **Thief**, che nel 1998 ha inaugurato il genere stealth su PC e che oggi, con **Deadly Shadows**, diventa una trilogia.

Garret non è il solito personaggio da stealth game, no, lui con la notte ha un rapporto del tutto esclusivo. Garret si mescola all'oscurità indossandone i toni luttuosi e incarnando tutti i pericoli ad essa tradizionalmente associati: scippi, furti con scasso, sparizioni di corpi, omicidi. In **Thief** il giocatore impersona un efferato delinquente, un Mr Hide senza Dr Jackill sguinzagliato in una Londra senza alba. È proprio la città, la non meglio precisata "City", l'autentico coprotagonista di **Deadly Shadows**: un compendio di ambientazioni urbane che la storia ha aspettato il tramonto per consegnarle all'immaginario collettivo. Inquietudine vittoriana, impenetrabilità medievale, tenebrosa maestà gotica e scoppiettante mistero piratesco si sposano in uno dei microcosmi architettonici più evocativi della storia dei videogiochi. 'Micro', perché la City consta di cinque quartieri che in pieno giorno si attraverserebbero in una manciata di minuti, motivo per cui una fetta di utenza ha lamentato tale ridotta estensione imputandola alle istanze di conversione per Xbox del codice PC. La critica sarebbe fondata... se **Thief** non si giocasse di notte, in punta di piedi, nei panni del topo braccato da un plotone di gatti. Perché la guardia cittadina (ri)conosce Garret, e non vede l'ora di sbatterlo nelle muffite segrete del carcere di Pavelock. Il passo cauto dilata i tempi di attraversamento della City trasformandola dal borgo che è in una spossante metropoli. Ma la City non è solo il nero del suo cielo e dei suoi edifici, è anche il nero delle anime prave che la popolano, apparentemente contagiate dall'ossessione di mettere su carta le proprie colpevoli memorie e di abbandonarle laddove Garret non potrà evitare di curiosare. È leggendo il diario di un'ambiziosa dama di corte che ne scopre i piani di congiura al curaro ai danni di una inammissibile rivale in società. È origliando la conversazione proibita tra un avido nobile e un cuoco doppiogiochista che viene a co-

noscenza di interessanti obiettivi per le sue pulsioni di cleptomane. Garret è un virus iniettato nelle arterie di un organismo urbano tumorato da intrighi di palazzo, negromanzia e fanatismi religiosi.

Nascondersi e rubare. Rubare e uccidere. Per se stessi e per scoprire la verità in un mondo in cui nessuno la dice più. Sì, sembra quasi un gioco Nintendo.



*Utilizzare l'arco è molto divertente: per colpire esattamente il bersaglio desiderato è necessario calcolare a occhio la traiettoria parabolica che seguirà la freccia. La fermezza della mano di Garret, inoltre, diminuisce progressivamente per via dello sforzo profuso nella tensione della corda.*



*L'illuminazione dinamica, in abbinamento all'uso intensivo del bump mapping, regala scorci di grande impatto e una resa eccellente delle superfici di legno, roccia e tessuto. La dialettica tra tinte calde e fredde è la traduzione iconografica della staffetta tra zone illuminate e zone d'ombra che regola il gameplay.*

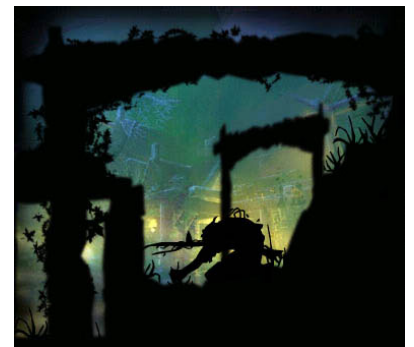
.:scheda:.

Genere	Stealth
Etichetta	Eidos
Sviluppatore	Ion Storm
Sistema	Xbox
Anno	2004
Giocatori	1
Versione	Europea

Sotto il mantello, **Thief** è lo stealth game più convenzionale del mondo. Spegni la luce, distrai la guardia, le passi alle spalle, eventualmente la stordisci/uccidi. L'ambientazione d'epoca non impedisce a Garret di avvalersi dei ferri tipici del mestiere: mine di terra, bombe accecanti, visore notturno e binocolo (entrambi integrati nell'occhio meccanico innestatogli nella cavità oculare sinistra). Il fucile da cecchino, altro caposaldo del genere, è qui rimpiazzato da arco e frecce, disponibili nelle varianti a punta larga (letali), ad acqua (per spegnere torce e pulire chiazze di sangue), del caos (producono crepitii atti a creare diversivi), di fuoco (potentissime, ma che incendiandosi rivelano la posizione di Garret non appena incoccate), al muschio (per ricoprire i terreni più rumorosi, attutire le cadute dall'alto e immobilizzare gli avversari), a gas (soporifero).

Rivoluzionarie all'esordio su PC, oggi le meccaniche di **Thief** non sorprendono più nessuno. Eppure **Thief** sorprende, eccome. Sorprende dapprima nel crescente carico di emozioni sprigionato da ambientazioni sempre varie, che culminano in terrificanti parentesi horror, a conferma della suggestività di un gameplay stealth in ambito survival (**Forbidden Siren**), delle potenzialità panicogeniche degli zombie centometristi (**Resident Evil Rebirth**) e della supremazia della colonna sonora su quella visiva nel tormento della sensibilità del giocatore (**Si-**

### Thief sul Web



Un printscreen del sito internet di **Thief**: [www.eidos.co.uk/gss/thief\\_ds](http://www.eidos.co.uk/gss/thief_ds) Meravigliosamente inquietante.



*I FMV delle conversazioni che cadenzano gli sviluppi narrativi seguono una regia nevrotica, che si limita a spezzettare le scure silhouette dei dialoganti esasperandone il contrasto con lo sfondo. Il risultato tecnico è solo onesto, ma funzionale a scaricare ulteriori chili sulla bilancia di un'atmosfera già pesantissima.*

#### lent Hill).

Al di là della singolare cornice architettonica e narrativa in cui si agisce, lo stupore deriva dall'immensa libertà concessa. Libertà di interpretazione della singola situazione (soffoco la torcia e passo inosservato? Sguscio dietro la guardia e la pugnalo? La distraigo con una freccia del caos? Mi apposto nel buio e le tendo un agguato?), libertà di gestione degli sviluppi dell'avventura (comincio da questa o quella missione? Con quale fazione mi alleano? Mi dedico alle *subquest*? Punto dritto al conseguimento degli obiettivi o mi do al furto cittadino per raggranellare qualche soldo utile all'acquisto di nuovi equipaggiamenti?), libertà di esplorazione, in virtù della totale non linearità di un level design di fattura minuziosa, dalla sommità della torre dell'orologio che domina la città sino alle profondità delle catacombe.

La prima impressione, complice l'inedita (per la serie) implementazione di una visuale in terza persona alternabile alla soggettiva, è quella di uno **Splinter Cell** in salsa medievale. Ma già dalla seconda missione irrompe un game design svincolato, votato alla sbrigliata esplorazione di livelli solo sommariamente riprodotti nelle mappe: schizzi a matita utili a fornire un vago indizio della propria posizione, ma non certo a sopperire la visita di un'area per capacitarci della sua conformazione. E si dischiude un minimondo, fatto di architetture da interpretare, piste da ponderare, vite da spiare, sconvolgere o spezzare. Potere. Garret è il re dei ladri, e in una città senza giorno l'unica autorità che conta è la sua.

Paradossalmente, l'incondizionata possibilità di scegliere sempre da un nutrito ventaglio di strategie operative, sulla distanza finisce per costituire a sua volta un elemento di ripetitività. In **Splinter Cell** l'obbligo di attenersi a un canovaccio già scritto garantisce situazioni blindate quanto uniche. In **Thief** è pressoché impossibile individuare singoli momenti memorabili, in quanto qualsiasi frangente può dar

luogo a un racconto di gioco differente purché contemplato dal solito ventaglio di azioni. Fuggita la varietà preconfezionata dello stealth game Ubisoft, **Thief** ricerca il momento magico ad un livello superiore a quello delle meccaniche pure. Non nell'azione in sé, ma nel suo significato in virtù del contesto. Garret liquida la sorveglianza della cattedrale Hammer, si intrufola nella cappella situata ai piani alti e getta l'occhio sul testo sacro spalancato sull'altare: "E il padre diede a suo figlio un martello dicendogli: *via nel mondo e il Costruttore ti permetterà di raccogliere i frutti del tuo lavoro*". Ride sotto i baffi. Quindi arraffa il piattino delle offerte e svanisce nell'ombra...

E attribuendo al culto Hammer fanatici disumani, Ion Storm si mette le chiappe al sicuro imbarcandosi nella prima classe del politically correct. La furbizia è ladra.

Ogni notte cela segreti che sarebbe meglio rimanessero tali. La notte di **Thief** non fa eccezione. Nei vicoli scuri di uno dei più coinvolgenti titoli per Xbox si allungano le ombre di un esercito di bug. Accettate a malincuore le disfunzioni del motore grafico (responsabile di un frame rate appena accettabile nonché di vistosi fenomeni di scomposizione dell'immagine, o *tearing*) è più difficile sopraspedere sulla disordinata interazione con l'ambiente, che spesso condanna Garret a incastrarsi in qualche elemento dello scenario, a non riuscire a salire gradini chiaramente alla sua portata e a ostacolarne sino alla nevrosi la raccolta degli *item*. Parlando di IA, se è motivabile in termini di game design la rapidità con cui le guardie smarriscono le tracce del Nostro (mai più cinque minuti chiuso in uno scatolone di **MGS2**, realismo forcaiolo), non è in alcun modo giustificabile la tendenza dei PNG a incagliarsi nelle pareti, a posizionarsi in piedi sulle sedie e ad assumere tutto un campionario di comportamenti inverosimili. Una disdetta, soprattutto alla luce dell'intrigante sistema di ronde semi-casuali che li distingue dalle solite sentinelle da stealth game, delle splendide battute biascicate con cui si annoiano a voce alta, e dell'effettiva rilevanza dell'audio posizionale per rilevare la loro provenienza. Principe dei bug è però il reset del livello di difficoltà in seguito a morte o *reload* di una partita salvata, che inibisce la degustazione del gioco agli esaltanti livelli difficile ed esperto, dove la deficitaria IA si riscatta parzialmente corroboran-

do quella stupenda tensione che i quick save e il livello normale fanno di tutto per affievolire. Ion Storm ha già diffuso la patch per risolvere il bug nella versione PC, ma quella Xbox non dispone di funzionalità Live, pertanto le è precluso il download di eventuali patch dedicate.

Vizio di molte recensioni è quello di non valutare i giochi per ciò che sono, ma per ciò che avrebbero potuto essere. Qui non si rimpiangono caratteristiche di gioco assenti, bensì presenti, la cui fruizione è però inibita a causa di una chiusura maldestra dello sviluppo. Ed è davvero un peccato ridimensionare il giudizio su di un titolo così studiato sotto il profilo creativo, infine penalizzato per l'incompletezza di una procedura ordinaria come il *bug fixing*.

**Thief** paga il prezzo del bel tenebroso: da una parte un fascino irresistibile, dall'altra l'immane scheletro nell'armadio. È solo il parere di chi scrive, ma per gli amanti del genere e delle atmosfere medieval-noir, perderselo sarebbe comunque un furto.

#### Topo d'appartamento



Le manovre di scasso sono analoghe a quelle di **Splinter Cell**: ruotando la levetta sinistra le crescenti vibrazioni del pad comunicano in che direzione insistere fino allo sblocco della serratura. Qui, però, è possibile accelerare la procedura di manomissione premendo il grilletto destro una volta indirizzata la levetta nella direzione giusta (eccellente la sensazione tattile: un po' come spezzare una catena serrando le estremità di una tenaglia). Con la levetta destra, invece, ci si può guardare attorno per tutto il corso dell'operazione, verificando che il padrone di casa non sia in arrivo. Può anche capitare che questi sopraggiunga mentre Garret è già indaffarato a svaligliarne l'appartamento. "Eh? *Io non avevo lasciato la porta aperta!*" si ode dal fondo delle scale... Panico, scatta la fuga ai piani sopraelevati alla ricerca di un balcone. Un balzo nel vuoto e Garret scompare inghiottito dalle tenebre.

# GTA L'IMPRENDIBILE

## [Driv3r]

di J Evans Sator



«Mamma, voglio fare il parrucchiere!» gridava l'amico calabrese nell'ultimo album di Elio e le storie tese. «Mamma, voglio fare il **Grand**

**Theft Auto!**» sembrano rispondere in coro i videogiochi odierni che nutrano serie aspirazioni al blockbusting. Tuttavia includere l'ultima fatica di Reflections nella lista degli epigoni del profeta di Rockstar North è una forzatura. Questo perché il primo e ottimo **Driver**, nell'Anno Domini 2000, fu senz'altro fonte di grassa ispirazione per le mire di espansione tridimensionale del team americano. E nel 2001, mesi prima dell'uscita di **GTA3**, lo sbirro Tanner riusciva addirittura a scendere dall'auto, conquistando il marciapiede in **Driver 2**, un titolo le cui ali vennero tarpate dall'ormai obsoleto hardware di PSOne.

È quindi con il dovuto rispetto e senza risatine sottobanco che dobbiamo accogliere questo terzo capitolo della serie de "l'autista". L'attesa è stata invero lunga, l'hype si è assestato so-

pra i livelli di guardia e dopo il mediocre **Stuntman** gli occhi sono tutti puntati su Reflection. Riuscirà la casa britannica a lasciare un segno importante della sua presenza in questa generazione di console?

Giudicare un prodotto come **Driv3r** significa soprattutto confrontarlo con i famosi (o famigerati) titoli appartenenti allo stesso genere, che potremmo definire come Urban Roaming & Shooting. Per fornire una collocazione qualitativa che sia il più possibile precisa, chiamiamo in soccorso una celebre sequenza de *L'attimo fuggente*; quella in cui il professor Keating (Robin Williams) illustra agli studenti il sistema ideato dal professore emerito J. Evans Pritchard per giudicare una poesia. Si tratta di un grafico cartesiano a due dimensioni avente come parametri Forma e Contenuto. L'area descritta dalla poesia, una volta stabiliti i quantitativi di F. e C., identifica la qualità della stessa (nota: alla fine della lezione, il professor Keating definiva "escrementi" quelle teorie. Ecco, quella battuta dovrete dimenticarvela alme-

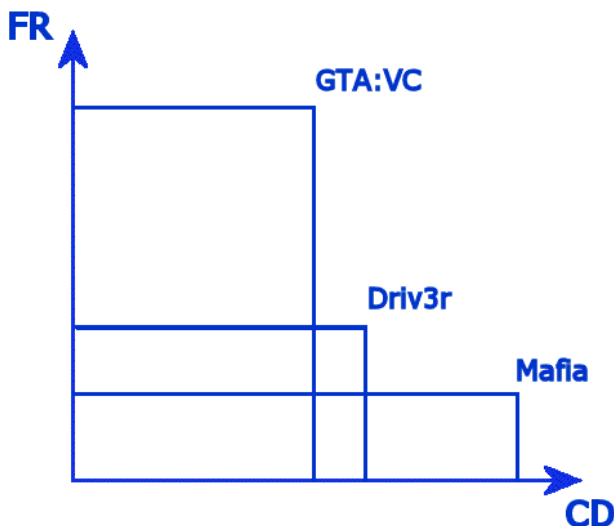
.:scheda:.	
Genere	Urban roaming & shooting
Etichetta	Atari
Sviluppatore	Reflections
Sistema	PS2
Anno	2004
Giocatori	1
Versione	Italiana

no per un po'). Individuiamo quindi tre macrocategorie di giudizio e collochiamo al loro interno **Driv3r** e colleghi.



Molto belle in fotografia, le ambientazioni di **Driv3r** non rendono altrettanto bene se viste in movimento. La sensazione poi che gli ambienti non siano sfruttati a dovere dalle trenta missioni del gioco non abbandona mai il giocatore.

### 1 - La città



Sull'asse delle ascisse troviamo la variabile CD, City Design, che misura la qualità delle città digitali. CD pone in particolare risalto la bellezza delle architetture, la varietà degli ambienti e la loro credibilità come spazi urbani effettivamente vivibili. Le ordinate registrano invece la qualità del Free Roaming. A cosa servono città bellissime, magari identiche alle controparti reali, se poi esplorarle è noioso? FR pertanto include la presenza di segreti, rampe e luoghi ove vedersi assegnare missioni bonus.

Come vediamo dal grafico, **Mafia** ha il massimo valore di CD. Pur essendo inventata di sana pianta, Lost Heaven è splendida, oltre che perfettamente credibile e ottimamente calata nel suo contesto storico: i vicoli con i panni stesi, la rete ferroviaria, la verdeggiante periferia...

Il limite di Lost Heaven è che la sua esplorazione avviene quasi esclusivamente per motivi "turistici" e non ludici, da ciò deriva il basso valore di FR e quindi la modesta area finale.

**GTA: Vice City** ha un discreto valore di City Design e un'elevatissima componente di Free Roaming, e descrive pertanto l'area massima, la qualità più elevata. Questo grazie ad una città disegnata in maniera degna e ricca di cose da fare. Viaggiare per le strade di Vice City non significa solo ammirare il paesaggio o ultimare una missione. Il bello è nel cazzeggio. Nella ricerca dell'*insane stunt* mai sperimentato o dell'ennesima missione segreta.

**Driv3r**, poverino, non eccelle in nessuno dei due valori, ma ciononostante si porta a casa un'area dignitosa, più o meno simile a quella di **Mafia**. Le tre città presenti nel pacchetto urbano di Reflections non arrivano infatti a competere con la Lost Heaven di Illusion Softworks. Miami sembra la versione noiosa di Vice City, ed è la dimostrazione più lampante di come spesso l'aderenza alla realtà sia più un male che un bene. Pensate alle folli città di **Crazy Taxi**, poi pensate ad un ipotetico **Crazy Taxi** ambientato nelle città di **Driv3r**. Eh già.

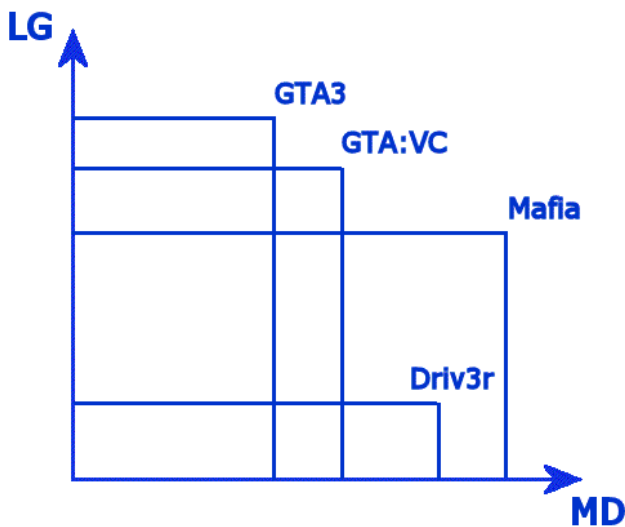
Nizza pare migliore della capitale della Florida, in quanto topograficamente più varia e priva di quel fastidioso senso di déjà-vu. Istanbul è senz'altro la più curata, e non a caso riservata per il gran finale. Purtroppo il motore grafico non aiuta a valorizzare gli ambienti, a causa di un pesante alia-

sing che affligge la versione PS2, un frame rate con qualche insicurezza di troppo e irritanti effetti di draw-in che intorbidano soprattutto gli elementi di contorno. Un uso discutibile di colori smorti, già "apprezzati" in **Stuntman**, rende la vita difficile alla comprensibilità del "testo stradale". Questo soprattutto a Nizza, in cui nelle zone all'ombra è molto difficile rilevare la presenza di un'auto davanti a noi o di un palo della luce a bordo strada, a meno che non si giochi al buio e con un contrasto settato a livello "anni '70". Da questo punto di vista la città turca, grazie ad un maggior uso di colori caldi per gli edifici, si rivela la più facile e divertente da percorrere.

Il Free Roaming in **Driv3r** ha ottenuto un punteggio superiore a quello di **Mafia** grazie soprattutto alle numerose rampe disseminate per gli ambienti e di alcuni segreti da scoprire esplorando accuratamente le mappe. Ad esempio in ogni città sono presenti dieci strani personaggi chiamati Tommi Vercimelli (!). Uccideteli tutti per ottenere premi asportati.

Certo, tutto ciò è sperimentabile soprattutto nella modalità "fatti un giro", perché lo story mode tende ad ostacolare ogni tentativo di divagazione a mezzo stunt. La minima perdita di tempo dovuta ad una rampa presa male può causare il fallimento di un inseguimento, giacché i parametri di completamento di questo tipo di missione sono molto severi e spesso ci si vede assegnare un "missione fallita" nonostante l'inseguito sia ancora ben visibile là davanti.

## 2 - Le missioni



Come per il precedente grafico, le ascisse rappresentano il Mission Design, vale a dire la qualità della progettazione delle missioni. Un alto valore di MD sta ad indicare missioni molto varie, ben orchestrate, con obiettivi multipli che alternano fasi a piedi ad altre in macchina, con diversi stili di gioco che vadano dallo stealth allo shooting esasperato. Ma a cosa serve una missione elaboratissima se poi il giocatore non la può interpretare come meglio crede? Le ordinate pertanto descrivono il grado di Libertà di Gioco concessa. Posso decidere se fare il cecchino oppure gettarmi nella mischia col mio trattore Landini-Wupperthal? Ottimo. Posso valutare se insinuarmi non visto dentro una nave imbottita di tritolo oppure minarne la carena grazie a dei delfini kamikaze? Wonderful. Posso scegliere se ammazzare il senatore davanti alle sue guardie del corpo oppure se attirarlo in un vicolo con la scusa di prestazioni omoerotiche? Wunderbar.

### La storia

Volendo associare agli intrecci narrativi dei giochi menzionati in questa recensione un semplice aggettivo qualificativo, diremmo che la storia di **Mafia** è AP-PASSIONANTE, quella di **GTA** è FUORI DI TESTA e quella di **The Getaway** è IGNOBILE.



E **Driv3r**? La parola chiave è INSIGNIFICANTE. La tematica principale, una vicenda riguardante un carico d'auto rubate, è portata avanti in maniera narrativamente scialba, ma facendo uso di ottimi filmati, dalla regia a volte più che buona, e con il doppiaggio di star del calibro di Michael Madsen, Mickey Rourke e Ving Rhames. Il doppiaggio italiano si assesta sui livelli discreti, fatta eccezione per il personaggio di Calita. Chi scrive si considera un non violento, ma dopo aver sentito Calita parlare, ha provato l'irrefrenabile impulso di far saltare i denti della doppiatrice (Federica Fontana) con una ginocchiata ben assestata.

Il grafico parla chiaro: **Mafia** descrive l'area maggiore grazie ad un ottimo Mission Design e ad un'elevata e intelligente possibilità di personalizzazione (ricordiamo ad esempio la missione dell'omicidio sullo yacht: un piccolo capolavoro).

La serie **GTA** ha dalla sua missioni meno elaborate (Rockstar ha preferito la quantità alla qualità) ma con la possibilità di eseguirle come meglio preferiamo. Entro certi limiti. Nel passaggio da **GTA3** a **GTA:VC** si nota infatti una tendenza a limitare LG in favore di MD. Vedremo se il trend sarà confermato o invertito nel nuovo **San Andreas**.

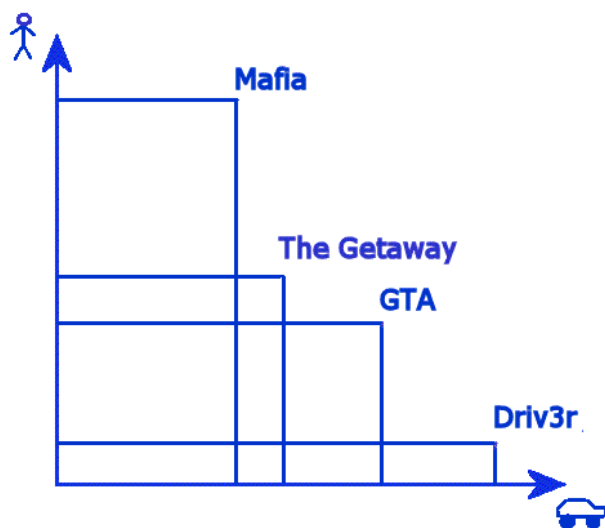
Il risultato di **Driv3r** è, come potete vedere, largamente insufficiente. Nonostante un mission design superiore ai due **GTA** (anche in virtù delle sole trenta missioni presenti), è nella possibilità di personalizzare l'azione che il titolo Reflections delude. Le sezioni a piedi sono incredibilmente simili al percorso d'addestramento completato alla centrale di polizia all'inizio del gioco. I nemici sbucano dagli angoli come sagome di cartone, e bersagliano Tanner rimanendo immobili o seguendo ridicoli pattern di movimento. Sempre gli stessi. Nessuna possibilità di agire stealth, nessun percorso alternativo, nessun elemento dello scenario da sfruttare a proprio tornaconto, ad esclusione degli onnipresenti e ormai inflazionati bidoni esplosivi.

A livello interpretativo le sezioni in auto sono senza dubbio migliori. Durante le reiterazioni degli inseguimenti, raramente si prenderanno le medesime strade percorse nella sessione precedente, quindi è necessario osservare con molta attenzione i movimenti della macchina da inseguire, in modo da prevederne le svolte. Si tratta però né più né meno del medesimo gameplay del primissimo **Driver**. Era lecito aspettarsi di più. La polizia poi è un tedio fin troppo esagerato. Ridicolo se si pensa che Tanner è egli stesso uno sbirro. Una volta messasi sulle nostre tracce, la madama ci darà del serio filo da torcere, risultando molto più difficile da seminare rispetto ai prequel, quando a volte era sufficiente una svolta in velocità. Questo anche a causa della folle scelta degli sviluppatori di ambientare il gioco durante il giorno di Ferragosto. Non si spiega altrimenti la ridicola quantità di auto presenti in città. Anche qui sembra di esse-



re ancora nel primo **Driver!** Seminare la polizia o i malviventi facendo "zigozago" nel traffico cittadino implica prima il trovarlo, questo benedetto traffico cittadino. Vano è poi sperare in un frontale tra l'inseguitore e un'auto che proceda in senso inverso. Ricordate quante auto nemiche avete fatto schiantare contro quei caratteristici tram di S. Francisco in **Driver 1**? Ecco, dimenticatevene. Quello che vi ridurrete a fare nella maggior parte dei casi è di controllare sulla cartina stradale la presenza di poliziotti. A quel punto, in pura ottica **Metal Gear**, eviterete con brusche manovre di entrare nel loro cono visivo. Oltre ad essere largamente *uncool*, tutto ciò limita la libertà di gioco apparentemente concessa.

### 3 – I controlli



*Il simpatico omino sulle ordinate rappresenta la qualità dei controlli nelle sezioni a piedi, mentre la macchinina si occupa delle parti su gomma. Elevati valori delle ascisse o delle ordinate stanno a indicare non solo che i comandi sono buoni, ma anche che quelle sezioni sono piacevoli da giocare proprio in virtù della scelta del sistema di controllo e delle leggi fisiche/comportamentali che governano il tutto.*

Com'era prevedibile, è a **Mafia** che va lo scettro per le sezioni a piedi. Questo grazie alla precisione del mouse (ovviamente stiamo parlando della versione PC), ma anche all'ottima dinamica degli scontri a fuoco. Un'IA avversaria di tutto rispetto prima di sparare cerca sempre un rifugio, e se deve avanzare lo fa guardinga e in posizione accovacciata. Per contro, le fasi in auto non sono niente di speciale, questo a causa più dei modelli obsoleti delle auto, che quindi non garantiscono prestazioni interessanti, che della fisica deputata al loro movimento.

La serie **GTA** guadagna molto da questo punto di vista, ma perde nelle sezioni a piedi, per via di un meccanismo di *target lock* male implementato che rende ripetitivi gli scontri a fuoco (vale lo stesso per **The Getaway**) e provoca mal di testa nel giocatore a causa dei repentini cambi di inquadratura.

**Driv3r** ha dalla sua il miglior modello di guida del gruppo di contendenti, e non c'era da aspettarsi di meno da un team come Reflections. Ottima la resa della solidità delle macchine e accuratissimo il sistema di danneggiamento. Le auto curvano in perfetta e spettacolare derapata, ma non nella maniera automatica – e quindi truffaldina – di **The Getaway**. È necessario invece imparare a dosare freno e acceleratore per arrivare a pennellare curve degne di uno



*È finita l'epoca di Tannerbirro buono. In questo terzo capitolo, i poveri pedoni possono essere tragicamente investiti, e l'effetto è raccapricciante. Da snuff movie. Non solo, in una missione Tanner si troverà addirittura a far saltare in aria decine di auto della polizia! Buco di sceneggiatura o spietato cinismo?*

*Starsky e Hutch.* L'ottimo risultato sulle ascisse è però reso vano da una sezione a piedi che definirei vergognosa è poco. I controlli sono gli stessi di **Mafia**, ma la transumanza da mouse a joypad ha sortito effetti disastrosi. Tanner sembra un idiota in ogni movimento che esegue, con particolare predilezione per i salti. È capace di nuotare, sì, ma non riesce a risalire su una sponda anche a pelo d'acqua a meno che non vi sia l'apposita scaletta. È non è che i mondi di **Driv3r** abbondino di scalette (se non quelle dell'aliasing).

Il reticolo di mira non è assistito dalla CPU, quindi durante le sparatorie si impongono continue correzioni della direzione di fuoco. Il suo movimento, poi, è talmente lento che in caso di rotazioni a 180° si riceve l'impressione di aver attivato per sbaglio un inesistente *bullet time*. Ne consegue che le missioni a piedi, anche se spesso ben strutturate a livello di design, semplicemente non divertono. Si tratterà piuttosto di un tedio imprescindibile tra una scarrozzata in macchina e l'altra.

In conclusione, e i grafici parlano chiaro, **Driv3r** deve purtroppo essere considerato un gioco deludente. Nonostante un sistema di guida apprezzabile – del resto molto simile a quello del primo capitolo della serie – la sensazione complessiva è che **Driv3r** non sia un prodotto che appassioni. Chi scrive ha completato il gioco solo per dovere di recensione, altrimenti probabilmente non sarebbe nemmeno arrivato al capitolo di Nizza, optando per qualche partita ai sottogiochi e qualche giro in città per poi riporre il titolo sullo scaffale. Nella zona dei penitenti.

Come già avvenuto per **Stuntman**, probabilmente **Driv3r** non sarà penalizzato dalle vendite. Ciononostante Reflections si attesta insieme a Oddworld Inhabitants nei piani alti della classifica dei team che più hanno deluso le aspettative in questa generazione di console. Speriamo che la prossima riservi nuove possibilità a questa indiscutibilmente talentuosa compagine di sviluppatori.

:SMS Rece:

**B3lla M3rda**

[Driv3r vers. Xbox]

di Cryu



Peggio della versione PS2.

# THREE BLOCKS WAR

[Full Spectrum Warrior]

di **Gunny**



Poltrone ricavate da Jumbo Jet, compartimento prima classe (non fumatori). Colorito blu, uno strato solo di vernice acrilica per ragioni di risparmio. Due ufficiali dell'aviazione americana in volo di stazionamento a bordo di un E8 Joint Stars: operazione di sorveglianza e coordinamento dell'ingresso delle truppe americane nella capitale dell'immaginario Zakistan.

«Charlie 90, l'intelligence indica il settore che state attraversando come amichevole e sicuro. Chiudo.» Sguardo distratto sul collega della poltroncina accanto. Sguardo ricambiato, accenno di risata. «Sarà, ma sono contento di essermi arruolato in aeronautica.» Dopo qualche secondo, tornano ad osservare tramite i monitor ciò che accade giù in strada.

Sedili in metallo e materiali sintetici, scarsa protezione contro le vibrazioni. Tinta desertica, tre strati di vernice per impellente necessità. Tre carristi dell'esercito americano in lenta avanzata a bordo di un veicolo da combattimento M2 Bradley: operazione di ingresso e messa in sicurezza della zona sud occidentale della capitale del Zakistan.

«Se lassù dicono che la zona è tranquilla,» mormora il capocarro «allora non ci sarà niente di cui preoccuparsi...»; ma quelle finestre chiuse e quel silenzio opprimente non lo rassicurano: è il tipo di tranquillità che gli impedisce di sentirsi a suo agio.

## ..scheda..

<b>Genere</b>	<b>Strategico a squadre</b>
<b>Etichetta</b>	<b>THQ</b>
<b>Sviluppatore</b>	<b>Pandemic</b>
<b>Sistema</b>	<b>Xbox</b>
<b>Anno</b>	<b>2004</b>
<b>Giocatori</b>	<b>1-2</b>
<b>Versione</b>	<b>Europea</b>

Un camion irrompe di fronte al veicolo di testa, bloccando il convoglio. Già visto: *Clear and Present Danger*. D'altronde le imboscate si fanno così. Un RPG7 apre il fuoco da un tetto e sventra un camion da trasporto. Confusione nei canali radio, urla nelle fiamme indicano la presenza di feriti da soccorrere. La nuvola di fumo nero si dirada nel vento, restituendo visibilità sui veicoli inermi. I Bradleys stazionano, aprono un assordante fuoco di soppressione con tutte le armi di bordo, sbri-

ciolando finestre e cornicioni. Ma servono braccia e mani, servono unità in grado di correre e strisciare. Nell'era delle nanotecnologie e dei laser satellitari, serve ancora la fanteria.



Il giocatore assume il controllo di due gruppi di fuoco (fire team), termine tecnico che definisce due distaccamenti di quattro uomini, la cellula-base delle forze armate americane. Ogni gruppo di fuoco consta di:

-caposquadra: sergente equipaggiato con carabina M4 calibro 5,56mm

-soldato dotato di mitragliatrice leggera M249 SAW per fuoco d'appoggio

-soldato dotato di M4

-soldato dotato di M4 con lanciagranata a pompa M203 da 40mm

I due gruppi di fuoco, Alpha e Bravo, costituiscono nel loro insieme la squadra di fanteria Charlie-90, vale a dire l'unità controllabile nel corso del gioco.

Il gioco: lontano da uno sparattutto, lontano da un team-game a turni, **Full Spectrum Warrior** è considerabile una sorta di RTS su scala tattica. Più precisamente, è un simulatore di avanzamento e coperture in ambiente urbano. Al giocatore viene essenzialmente richiesto di ottimizzare la percorrenza del tragitto che lo separa dall'obiettivo del caso, evitando rischi inutili e cercando di gestire al meglio l'arsenale a disposizione dei due fire team. Per impratichirsi ha a disposizione una ricostruzione del percorso MOUT (Military Operations on Urbanized Territory) Shughart-Gordon di Fort Polk, Louisiana, creato dall'US Army dopo la battaglia di Mogadiscio. Il percorso in questione (il MOUT) esiste essenzialmente per insegnare ai soldati americani come muoversi in sicurezza in aree urbane dove il pericolo di scontro sia molto elevato. Questo compor-



ta: avanzamento alternato con copertura, sfruttamento di angoli e ripari, efficiente utilizzo di copertura aerea e artiglieria di supporto, snidamento ceccchini. Più in sintesi, come andare dal punto A al punto B senza farsi ammazzare lungo il percorso.

**FSW** gestisce questo movimento tattico grazie ad un puntatore che rappresenta l'ipotetico posizionamento del fire team (scelto in alternanza tra A e B); il puntatore si adatta dinamicamente ad eventuali ripari od ostacoli, consentendo un efficiente sfruttamento dell'ambiente. Il tasto X ha invece la funzione di designare il fire sector, ovvero la direzione che i soldati terranno sotto mira e dalla quale ci si aspetta possano giungere i pericoli più significativi. Lo stesso tasto X, se premuto più a lungo, consente l'utilizzo di bombe a mano M67 a frammentazione, del lanciagranate M203, degli utilissimi fumogeni e (quando possibile) del fuoco indiretto dei mortai della compagnia di supporto. In qualunque momento è possibile accedere ad un terminale GPS tramite il quale studiare il percorso migliore e richiedere una ricognizione aerea.

Il giocatore impara alla svelta a muovere solo un team alla volta, tenendone uno in posizione di sorveglianza/copertura e guadagnando metri con prudenza. Per quanto il ferimento di un soldato sia solitamente un problema risolvibile (è sufficiente riportarlo di peso presso un'area MEDEVAC e un miracoloso medico di colore lo rimetterà in piedi, avesse anche ingoiato una tanica di napalm), il gioco non tollera un secondo ferimento: due uomini fuori combattimento causano il game over.

**FSW**, inteso come 'ricostruzione delle modalità di avanzamento della fanteria in ambiente urbano', è un successo senza precedenti. I movimenti dei soldati risultano convincenti e verosimili, le animazioni realistiche e curate. Finito il gioco, un utente juventino munito di completo bianconero sarà virtualmente in grado di avanzare nei quartieri più popolari di Roma riducendo al minimo la sua vulnerabilità verso lanci di pietre, bottiglie scheggiate, motocicli o verso il fuoco di armi automatiche. Tuttavia, per ottenere que-



sta (eccellente) aderenza ai dettami del movimento tattico, Pandemic ha dovuto tirare al risparmio sotto altri aspetti.

Punto primo: la natura strategica di **FSW** implica l'assenza di un sistema realistico di collisioni/calcolo delle traiettorie: aspetti senz'altro tipici di giochi più improntati all'azione, ma che in un titolo basato sulla frenesia delle sparatorie casa per casa avrebbe senz'altro avuto una sua ragion d'essere. Capita così che uno dei soldati a disposizione sia riparato per metà da un angolo, e quindi considerato al sicuro dal gioco (in questi casi al di sopra del giocatore appare un piccolo scudo), e che per quanto la sua copertura sia palesemente insufficiente lo stesso resista indisturbato a furiose raffiche di mitragliatrice pesante, cannoni senza rinculo, RPG e così via. Capita anche che un soldato disteso per terra presso alcuni detriti rimanga vittima del medesimo fuoco avversario, per quanto una semplice stima ad occhio assicuri che la sua vulnerabilità sia in realtà inferiore a quella del commilitone nascosto dietro l'angolo. Ma il gioco non lo considera un riparo, quindi game over.

Punto secondo: gli avversari sono numericamente insufficienti ed eccessivamente statici. Nella maggioranza dei casi si rintaneranno nel luogo più sicuro a disposizione, scaricando le loro armi in direzione dei fire team. Una volta compresa questa realtà, per il giocatore diventa agevole inscenare sistematiche operazioni di aggiramento, grazie alle quali trovare un angolo di tiro sgombro sul nemico ed eliminarlo. L'operazione va ripetuta con frequenza eccessiva, anche perché i nemici non sono quasi mai più di due, e quando lo sono non sparano comunque mai da più di due direzioni differenti. Pertanto chi si aspettava una sorta di *Black Hawk Down* videoludico, con decine di avversari inferociti che mitragliano dai tetti e corrono per le strade, rimarrà certamente deluso.

Punto terzo: il gioco Pandemic è insufficiente nella ricostruzione di alcuni degli aspetti più importanti dell'*urban warfare*, vale a dire il rischio di vittime civili e la bonifica di edifici e locali. L'incubo peggiore delle truppe impiegate in operazioni MOUT è proprio quello di ambienti ad elevata presenza di civili, magari usati dai nemici come scudi umani. In **FSW** a questo aspetto non viene dato peso: il giocatore si muove

all'interno di città fantasma, apparentemente disabitate da anni, dove l'unico rumore avvertibile è il crepitio dei Kalashnikov. Al di là dell'improbabilità delle situazioni quindi ricreate, ciò impedisce di adattare progressivamente lo scenario al comportamento del giocatore. In un ambiente con alta presenza di civili, sarebbe stato possibile bilanciare il grado di ostilità della popolazione in base all'attenzione dedicata dal giocatore alla loro sicurezza.

Infine, i palazzi di **FSW** sono blocchi poligonali inaccessibili: impossibile ripulire edifici sospetti, impossibile utilizzare porte e finestre per fornire ai propri uomini un angolo di fuoco più vantaggioso. Il problema vale anche in senso inverso: gli avversari non sbucano dalle porte, raramente sparano da tetti o finestre. E nel caso lo facciamo, non è ovviamente possibile effettuare l'operazione militarmente più conveniente: l'irruzione nell'edificio.



Va detto che l'ormai famosa modalità MOUT creata per l'addestramento dell'Esercito Americano (sbloccabile inserendo nell'area cheats il codice 'ha2p1py9tur5tle'), apporta concreti miglioramenti sotto tutti questi aspetti. Molti parametri sono modificabili: tra gli altri la presenza di civili, la quantità di avversari e la loro aggressività. Smanettando a dovere ci si trova catapultati in situazioni rognosissime, con i civili che continuano ad attraversare la linea di tiro (game over in caso

di vittime civili) e nemici che sbucano dai vicoli per assalire il team alle spalle. Viene inoltre offerta la possibilità di effettuare irruzioni in determinati edifici, stabilendo la tecnica di ingresso e la ripartizione dello spazio interno da presidiare a ingresso effettuato.

Purtroppo, anche in questo caso, sono riscontrabili delle imperfezioni. Il sistema di controllo è diverso, e in abbinamento al più arduo livello di sfida appena descritto complica ulteriormente la vita del giocatore. Inoltre, mancano (chiaramente) tutti quegli aspetti che impreziosiscono la campagna convenzionale: le simpatiche gag comiche dei soldati, la gradevole colonna sonora orientaleggiante e un paio di inaspettati momenti drammatici dalla doppia identità: da una parte uno strategico ben costruito, con una cornice ad effetto, ma fastidiosamente carente sotto alcuni aspetti (irrinunciabili in una simulazione di combattimento urbano); dall'altro un simulatore eccellente, ma irrimediabilmente asettico per via della sua stessa natura. Per alcuni sarà di consolazione pensare che, seppure a rate, **FSW** offra quasi tutto il desiderabile da una simulazione di combattimento urbano. Tuttavia, è difficile non speculare su quali risultati avrebbe potuto conseguire Pandemic se i pregi delle due modalità (campagna e US Army) fossero confluiti in un'unica esperienza.

### [Ring è] Morrowind

Guarda.

Morrowind ha un sistema di combattimento lento e ripetitivo, però le fasi di esplorazione del mondo sono grazie da un frame rate incostante sempre sotto i 30fps, con frequenti inceppamenti in occasione dei caricamenti.

In compenso l'orizzonte è limitato e nebbioso, nonché condito di effetti tipo pop up, draw in e un pizzico di clipping.

D'altra parte, va detto, la caratterizzazione grafica dei personaggi è davvero insulsa.

**Nemesis Divina**

# IL BRUTTO, IL CORTO E IL NOIOSO

## [Red Dead Revolver]

di Gunny



In principio era il Duca. Lo sceriffo/cowboy/pony express dalla forte presenza, brusco e schietto, sguardo intenso e chiappe strette. Giunto a cavallo (*Ombre rosse*), andato-sene col tram: chi, chi mai, avendo visto *Il Pistolero* di Don Siegel, potrà dimenticare l'addio alla prateria di... John Wayne!

'Feo, fuerte y moral' troverete scritto sulla sua tomba: 'brutto, forte e dignitoso', epitaffio quasi collettivo ad abbracciare anche i John Ford, gli Howard Hawks. E oggi John Wayne lo odiano tutti, anche se Ken-shiro fa esattamente le stesse cose ma lui è jappo quindi è figo, uffa.

Prima che il Duca urlasse il suo ultimo "Hiiii-ha" (1976), già era consolidata la stella del suo erede morale: Clint Eastwood. Stesso silenzio, stessa diffidenza, buone intenzioni in quantità assai più esigua.

Dove il Duca, pur nell'affanno della vita di frontiera, trovava il tempo e il modo per affermare i suoi valori di correttezza e semplicità, il Clint varato da Leone è una micidiale macchina da sopravvivenza armata di Colt Single Action Army, sigaro di quarta classe e piastra corazzata ventrale montabile a richiesta; ed è totalmente disinteressato alla serenità del prossimo.

..scheda..

Genere	Action
Etichetta	Rockstar games
Sviluppatore	Rockstar San Diego
Sistema	PS2
Anno	2004
Giocatori	1-4
Versione	Europea

In principio era il Duca; subentrò il Biondo. Curiosamente, l'evoluzione dell'eroe western finisce qui: perché sì, la svolta eco/meditabonda di *Balla coi Lupi* ha fatto un bel rumore. Perché sì, lo stesso Biondo si è ritrovato ad interpretare ruoli di bastardaggine meno integrale (*Il Cavaliere Pallido*). Ma diciamo-celo, senza per forza passare per snob o nostalgici: l'ultimo grande western è stato



Dopo una fase introduttiva, Red accede alla tipica mining town, nella quale reperisce informazioni sugli ultimi avvenimenti e accetta le missioni successive.

*Gli Spietati*. L'inacidimento del genere, tuttavia, non implica certo la ridiscussione dei risultati ottenuti, o il venir meno di certe icone incrollabili. Chiunque pretenda di ficcare il naso all'interno di questo campo da gioco (il western) e pretenda di rispolverarne i miti, deve sapersi giocare dattatamento bene le sue carte, e deve averne davvero di buone. "Non sono le parole che fanno gli uomini", borbottava il Duca ai suoi figliuoli in *I Cowboys*.

Le carte, nel caso in questione, le scopre Rockstar Games, forte della sua reputazione in fatto di *crime simulators* e squartatutto in terza persona. La prima carta a finire sul bancone è Red, il protagonista: occhi di ghiaccio (come il *texano*), pallido (come il *cavaliere*) e senza nome (come *lo straniero*). La citazione è talmente manifesta che uno quasi si figura l'ufficio dei modellatori 3d di Rockstar San Diego tappezzato di posters della 'trilogia del dollaro'. Non è questa, però, una carta che sorprende o spiazza, casomai è un motivo di soddisfazione per chi condirà ogni fase di gioco con adeguate citazioni spaghetti western.

Questo effetto (la rivisitazione affettuosa) è l'obiettivo della totalità degli elementi di contorno della produzione Rockstar: interfaccia grafica, menù d'avanzamento, schermate di caricamento, e ovviamente la colonna sonora. I risultati sono senz'altro pregevoli: non ricorderemo a vita il motivetto principale di *Red Dead Revolver*, ma la 'sensazione di esserci' non manca, e incoraggerà i veri patiti del genere, tra un livello e l'altro, a fumarsi un sigaro e colmare la sputacchiera.

Non si può dire lo stesso a proposito della trama (semplicità e noiosa), né del resto dei personaggi e degli avversari, piuttosto poveri di carisma e talvolta prossimi a punti di demenzialità/irrealismo lontani dai sacri canoni del West. Nel giro di un paio d'ore ci si imbatte in vampiri dotati di teletrasporto, ciccioni ricoperti di dinamite e pagliacci da concerto dei Kiss; il buon vecchio Tex Willer ha retto per un centinaio di numeri prima di essere costretto a raschiare in tal modo il fondo del barile.

Il comparto grafico è complessivamente mediocre e risente di una sorta di blurring/effetto sporco, plausibilmente concepito per l'ottenimento di un feeling retrò ma di fatto piuttosto sgradevole. Per altre ragioni, l'effetto retrò è invece pienamente centrato dal reparto gameplay. Nel senso che il gioco sa di vecchio, di stagionato: struttura a missioni, lungo una serie di livelli di dimensioni medio/piccole, da ripulire a suon di revolver e winchester per sbloccare l'avanzamento o affrontare il miniboss del caso.

*Red Dead Revolver* non sorprende, non morde. Si lascia giocare solo in virtù dell'affluire costante dei nemici, sistematicamente im-

pallinati in sequenze sparacchine condite da discutibili ed esagerati effetti di gore (un colpo ben centrato alla testa, oltre allo schizzo rosso, provoca la fuoriuscita di oggetti marroncino-dorati apparentemente simili a croissant. Se ne ignora la natura e l'utilità). *Red Dead Revolver*, nella sua monotonia, finisce per rinnegare anche lo stesso DNA della produzione Rockstar, che avrà portato qualcuno a immaginare il divertimento di scorrazzare liberamente in una El Paso modello *GTA*. Ciò che a Rockstar riesce meglio, in sostanza.



Al termine di ogni missione il giocatore riceve un resoconto della propria performance e di eventuali bonus sbloccati; può inoltre rinforzare il proprio arsenale con le taglie riscosse.

Invece si ha a che fare con un fratello povero di *Max Payne 2*, che all'illustre parente della famiglia Rockstar invidia la pulizia grafica, la spettacolarità dell'azione, la solidità narrativa; *Red Dead Revolver* al gioco di Remedy scippa il celebre Bullet Time (riciclato come 'Dead Eye'), individuandovi il sistema ideale per gestire gli immancabili duelli con la pistola. Su questi confronti il gioco investe molto, proponendone anche una variante per quattro giocatori ai controlli di personaggi sbloccabili nel corso dell'avventura principale. Il risultato è accettabile, ma l'eccessivo rallentamento conduce alla negazione della caratteristica primaria del duello tra pistoleros: il fulmineo epilogo di un lungo e attento studio.



*Il Buono. Il Brutto. L'headshot. Il Dead Eye da duello, che consente di piazzare il proprio colpo prima del rilascio del grilletto.*

In definitiva, Rockstar tenta di salvare il salvabile, e punta sull'affetto dei patiti della trilogia del dollaro, che spereranno a tutto volume la musica del Cimitero di Morriconi, porranno una pietra con il nome della lapide al centro del salotto e scaveranno tre fosse nel giardino di casa. Chiunque altro vedrà probabilmente in *Red Dead Revolver* nulla di più di un mediocre action game, sfortunatamente venuto alla luce nell'era di *Max Payne 2*, *Ninja Gaiden* e *Zoe2*.

# Cyberpunk is dead

di **Frag Sator**

«Ho passato gli anni dell'adolescenza ad urlare a voce bassissima. E anche se ero il fulcro di ogni loro discussione, con me non parlavano mai.»

da **Skill**

**S**kin ha ventitré anni, e nonostante non sia più giovanissimo, è il campione in carica del Gioco. Ha iniziato la sua carriera di campione quando era poco più che un adolescente, battendo il precedente regnante Akenaton per un solo frag di scarto. Da allora non ha mai perso.

Akenaton ha abbandonato le competizioni in seguito a quella sconfitta, tuttavia continua a vivere ai margini del Gioco lavorando come inviato per la Globalnetwork. Ha giurato di non inforcare più il mousefinger in una qualsivoglia competizione. Sarà vero?

Kina è la ragazza del mistero: bellissima nel suo look da vampira siliconata, infiammata da una chioma arancione e bucherellata dai piercing. Kina ha ventotto anni, praticamente una matusa per il Gioco! Ciononostante il suo stile è incredibilmente letale.

Craig è il nuovo che avanza. Sedici anni e la stoffa per mandare Skin in pensione. Gli manca forse quella scintilla di genio mista a perversione che hanno solo i migliori giocatori. Quelli destinati a rimanere.

Lexer è il leader del clan dei neonazisti. Ama essere antipatico e ha un debole per gli steroidi.

Xanax è giovanissima e brillante. È l'allenatrice di Skin nonché fidanzata ufficiale da mostrare ai paparazzi.

Taz è stronzo.

Dio è la persona più importante del Gamebiz: ha creato il Gioco per conto della Id. Parlare con lui è come parlare con il suo omonimo.

Il Gamebiz è tutto ciò che esiste per ricavare denaro dal Gioco.

Il Gioco è il fulcro del Gamebiz. Si tratta di un first person shooter con specializzazione in deathmatch che ha letteralmente spopolato, sostituendo gli altri sport nelle chiacchiere da bar. Sono finite le discussioni sui catenacciari e i fantasisti, adesso si parla di camperatori e railatori. È tramontata l'era dell'arbitro cornuto: ora sono gli admin a doversi preoccupare per il loro matrimonio.

..scheda:

<b>Genere</b>	<b>Romanzo</b>
<b>Editore</b>	<b>Einaudi Stile Libero</b>
<b>Autore</b>	<b>Alessandra C</b>
<b>Pagine</b>	<b>181</b>
<b>Prezzo</b>	<b>9,00 €</b>
<b>Anno</b>	<b>2004</b>

*Skill* è il secondo romanzo per Alessandra C, già autrice di *Webmaster* (ed. Addictions) e collaboratrice per *La Stampa*, *Max* e *Rolling Stone*. L'idea alla base del romanzo, un mondo futuribile in cui i migliori videoplayer sono trattati alla stregua delle popstar, le è venuta nel 2001, durante una trasferta in Corea del Sud per assistere alla prima edizione del World Cyber Games, una sorta di olimpiade dei videogames a cui partecipano

giocatori di tutto il mondo. Il tutto calato in una cornice, la Corea appunto, molto recettiva nei confronti di queste nuove discipline, e pronta a rilasciare un'ingente dose di punti mana idolatrando i campioni del mouse e del pad.

Lo si nota fin dalle prime pagine ed è una sensazione che raramente ci abbandona nell'arco della narrazione: Alessandra C è brava a scrivere. A tratti molto brava. Skillata, direbbe lei. E pazienza se alcuni dialoghi suonano innaturali, artificiosi. Sorvoliamo volentieri anche sull'uso del termine "fottuto" – che ormai non adoperano più nemmeno i doppiatori dei film americani – e su una certa gratuita tendenza a inserire scene di sesso sportivo e ultraviolenza. Gli scrittori cannibali sono passati di moda già da qualche anno.

Ci lasciamo catturare con piacere dallo stile secco e dal ritmo cinematografico allestito da Alessandra, che dimostra un grande talento nel "rendere la scena". Arriviamo quasi a sentire l'odore di sigaretta spenta frettolosamente nel posacenere rigonfio di cicche accanto alla tastiera, che non si deve perdere tempo, altrimenti ci fraggano. E in sottofondo l'odore acido di ascella lacrimante e il tanfo di chiuso misto a un retrogusto di plastica surriscaldata di un computer acceso da troppo tempo, in una sessione di gioco iniziata alle 22:00 per scazzo, aspettando l'ora di uscire, e poi protrattasi fino al mattino.

Da questo punto di vista, *Skill* è senz'altro un romanzo che vale la pena leggere. Ma se lo stile è buono, purtroppo il contenuto, il narrato, non convince pienamente. Nella fattispecie sono due i reparti in debito di qualità: 1) i personaggi 2) la storia.

(Sì, sono due reparti piuttosto importanti.)

Proprio non appassionano questi personaggi cesellati avendo come base un semplice tratto caratteriale derivato da cliché oramai logorati dal tempo e dall'uso. Il nazi, il giovane talentuoso ma immaturo, il saggio ex-campione, le troiette, la donna del mistero, sembra di essere in un videogioco di seconda categoria (oddio, anche di prima). Questi personaggi non ci provano nemmeno a uscire dalla pagina, a stupire il lettore, a farsi voler bene con variazioni interessanti dal luogo comune. Ed è soprattutto il protagonista Skin a deludere: il classico bello e dannato, un po' Patrick Bateman, un po' Patrick Swayze in *Point Break*. Nulla più, o quasi. È necessario recarsi alla fine di pagina 53 per trovare l'unico spunto interessante dedicato alla sua personalità. Spunto che verrà poi approfondito nel capitolo: "Dicembre. Quarto girone. La famiglia", di gran lunga il migliore del libro.

[Skill] ALESSANDRA C SKILL



Non è comunque tutta colpa dei personaggi. Anche i migliori attori si troverebbero infatti a disagio in una trama poco interessante – pensate agli ultimi De Niro – e la storia che ci vuole raccontare

Alessandra C in questo romanzo è veramente poca cosa, purtroppo.

Nonostante un murale a pagina 76 riporti la scritta: "Cyberpunk is dead", *Skill* appartiene decisamente a codesto genere narrativo, senza discostarsi nemmeno un attimo per andare in bagno. Leggiamo queste vicende di giocatori maledetti e psicotabili, delle loro escursioni con le squillo, delle loro dipendenze da droghe e pensiamo: qui manca qualcosa. Ah sì, le Triadi! Per completare il quadretto dovrebbero esserci pure le Triadi che gestiscono una variante illegale del Gioco. Poi, quasi evocato,

giungiamo al capitolo: "Novembre. Terzo girone. Le triadi del Gioco" e il cerchio si chiude.

Il finale poi, la chiusura della storia, la soluzione narrativa che dovrebbe a posteriori giustificare tutto il raccontato, lascia semplicemente interdetti. Viene da chiedersi: è tutto qui? Viene da sbirciare le pagine successive, alla ricerca di un capitolo bonus che ribalti le carte in tavola e che ci stupisca sul serio, ma niente. Troviamo solo la postfazione di Jaime D'Alessandro e un breviario sui termini ludici adoperati. Quindi alla fine dei giochi che cosa ci rimane di questo *Skill*? Alcuni bei racconti di gaming – ma già li avevamo letti in alcuni degli articoli scritti da Alessandra – e un universo in cui i videogiochi sono veramente cool. Un po' poco.

Stephen King dice che bisogna scrivere di ciò che si conosce, e infatti i protagonisti dei suoi romanzi sono tutti scrittori, oppure alcolizzati. Alessandra C non si limita a scrivere di ciò che conosce: scrive di ciò che ama, e questo può far perdere di vista il punto. Il punto è che una gita in Corea non basta a giustificare un romanzo. Serve una storia degna di essere raccontata, servono personaggi per i quali provare affetto e antipatia, verso i quali incazzarsi quando non si comportano come vorremmo e con i quali farsi grasse e complici risate per le stronzate che combinano. *Skill* invece sceglie la via dell'esercizio di stile, della storia scritta in streaming quasi senza pensare a dove andare a parare. Certo, pagina 115 è molto bella, e fornisce una chiave di lettura interessante, ma Alessandra compie l'errore di essere troppo esplicita. Nel suo raccontare in prima persona – tempo presente – Skin dice chiaramente al lettore qual è il suo problema, e lo ripete così tante volte che verrebbe da chiedersi: ma allora io, lettore, che ci sto a fare? Alessandra avrebbe dovuto riporre un po' di fiducia in me. Avrebbe dovuto limitarsi a lasciare indizi, per poi farmi trarre da solo le conclusioni (pensate a Patrick Bateman, di *American Psycho*, che piange e grida: "Voglio solo essere amato!"), invece di spiattellare la morale della favola una pagina sì e l'altra pure.

A voler essere maligni, *Skill* è il romanzo che il Videogioco odierno si merita: una buona fanfiction sottoposta ad un ottimo lavoro di editing. La prossima volta Alessandra C, che è brava, scriva di cose che ama di meno.

E per favore basta FPS!

# AZIONI, INTERAZIONI, ESPLORAZIONI

di Sator Bro

[Ludologica: i mondi di Super Mario]



C'è un solo personaggio più discusso della scena del burro in *Ultimo tango a Parigi*, più amato della mascotte di Italia '90 e più imitato delle battute dei Simpson. Questo personaggio è un idraulico, conosce le fogne come le sue tasche, ha un fratello idraulico anch'egli e lotta contro la supremazia dei tiranni. E non stiamo parlando di Chris Stone, il protagonista di **Freedom Fighters**, bensì di Mario – Super Mario, nella sua identità segreta – e in una certa misura anche del tizio in verde, Luigi.

## ..scheda..

Genere	Saggio
Editore	Unicopli
	<a href="http://www.edizioniunicopli.it">www.edizioniunicopli.it</a>
Autore	Andrea Babich
Pagine	178
Prezzo	12.00 €
Anno	2004

Il quarto volume della collana *Ludologica*, scritto da Andrea Babich, è con ogni probabilità uno dei più impegnativi dell'intera serie. Parlare di Mario significa infatti farsi carico di descrivere l'evoluzione dei videogames dal 1981 a oggi sia da un punto di vista strutturale che emotivo. Significa venire anche parzialmente a capo di un personaggio, Shigeru Miyamoto, che per natura rifugge le classificazioni: troppo impegnato a saltellare nei suoi mondi colorati divorando amanite muscarie per costringersi dentro una pagina e spiegarsi al lettore.

L'introduzione di Mattia Ravanelli cerca appunto, riuscendoci, di catturare l'essenza miyamotiana riportando con uno stile intelligente e leggero le fasi cruciali della vita del Nostro: il mito della caverna, la nemesi categnacciara, il corso di design, l'incontro con Yamauchi. A questo punto il lettore saprà con chi sta avendo a che fare, e potrà affrontare la lettura del saggio con quell'insopportabile sorriso ebete di chi ha appena visto l'aleph.

La quarta di copertina spiega come Babich abbia fatto uso, per il suo lavoro, di strumenti analitici quali la narratologia, la *new media theory* e la semiotica. Quest'ultima precisazione può ingenerare un certo sconforto presso coloro che abbiano fatto solenne voto di trascorrere la propria esistenza senza studiare una sola virgola di semiotica. C'è il rischio che il saggio soffra

della "sindrome da tesi di Laurea", con un testo effettivamente leggibile solo dall'autore e da pochi altri confratelli di chissà quale setta occulta. A lettura ultimata, possiamo affermare con sicurezza che non è questo il caso: le citazioni da Propp sono assolutamente non invasive, e verso il finire del libro si incomincia addirittura a intuire il significato di "proprietà cromatica".

Più genericamente, la lettura scorre via piacevole, con uno stile divulgativo – quando non colloquiale – accattivante sia per l'hardcore gamer già "imparato" che per il lettore occasionale.

L'analisi inizia doverosamente con la genesi di **Donkey Kong** (già accennata da Ravanelli nell'introduzione) e prosegue, a forza di indepth, fino al discusso **Super Mario Sunshine**, non senza volgere l'attenzione al mondo esterno, per meglio collocare le avventure mariane nel gamebiz dell'epoca.

Come non poteva essere altrimenti, grande attenzione è rivolta al gameplay, che viene accuratamente scomposto in fattori primi a loro volta analizzati nei minimi dettagli, ricercandone la fonte di ispirazione o puntualizzando la componente di novità.

Tuttavia, Mario non è solo gameplay, e ogni istanza del franchise si preoccupa anche di raccontare una storia. Si tratta di trame all'apparenza semplicistiche e infantili, ma che nascondono un approfondito studio del mezzo. Le storie orchestrate dalla truppa di Miyamoto vanno infatti considerate in funzione dello stile di gioco che si vuole assegnare ad un determinato titolo, nonché dei limiti imposti dall'hardware. Emblematica in proposito è la genesi della caratterizzazione grafica del personaggio Jumpman, ma gli esempi si sprecano, e questo legame trama-gameplay è uno degli argomenti meglio trattati dal libro. Peccato quindi che un titolo dalla storia sensoriale e dall'originalissimo umorismo come **Mario & Luigi Superstar Saga**, riceva da Babich solamente una menzione nel capitolo degli spin-off. Si tratta forse dell'unico difetto macroscopico attribuibile all'opera.

Una curiosità: a pagina 91, Babich riporta uno stralcio da *Game Over*, di David Sheff. In tale saggio, Sheff criticava **Super Mario World** definendolo: "una delusione, soprattutto se paragonato a un gioco che era stato lanciato per la console a 16 bit di Sega" e rife-

rendosi ovviamente a **Sonic the hedgehog**. Una presa di posizione tanto netta quanto discutibile, e che Babich giustamente demolisce senza pietà. Però nel suo impianto accusatorio, egli si produce in una campagna anti-sonic parimenti discutibile, soprattutto nella conclusione: "Caduta la dicotomia Sega/Nintendo, con la conversione della prima a produttrice esclusivamente di software, l'importanza mediatica rivestita dal porcospino scemerà drasticamente, rivelando che se si vuole paragonare la squadra di Miyamoto ai *Beatles*, quella di Naka va accostata non tanto ai *Rolling Stones*, ma al massimo ai *Monkees*." Nonostante Babich non dica il falso sulla decrescente importanza mediatica di Sonic (ma del resto Mario non naviga in acque tanto migliori), i fan del porcospino come chi scrive proveranno un certo sconcerto per l'accostamento Sonic-Monkees!

Azzardati paralleli ludo-musicali a parte. *Azioni. Interazioni. Esplorazioni* è un libro che riesce nell'impresa di raccontare una delle più importanti serie di videogames. Aspettiamo adesso un secondo saggio che costringa il Maestro Miyamoto a sostare almeno per un po' in una pagina e ci racconti di un'altra saga fondamentale, **Zelda**.

## [Ring è] problemi e Problemi

Oggi me la cazzecchiavo dal mio negoziante di fiducia. Gli faccio: "Sai che sto gioco (**Onimusha 3**) fa veramente cagare?"

E lui mi fa: "Sai quella donna che è entrata 5 minuti fa? è mia moglie. Ti sembrava la faccia di una a cui stamattina ho chiesto il divorzio?"

Confesso di non essere stato in grado di fornire una risposta immediata.

Cryu

# Astenersi Perditempo

## [Blast Corps]

di Emalord

**S**cena 1. Aperta campagna. Un pazzo alla guida di un bulldozer scatena l'inferno. Non c'è recinto, steccato, baracca che sopravviva alla sua furia devastatrice. Lungi dall'essere soddisfatto, l'hooligan poligonale scende dal cingolato e sale agilmente a bordo di un pesante locomotore. Lo fa sferragliare fino al più vicino scalo merci, accede tramite la rampa di scarico a uno dei vagoni che trasporta una veloce auto sportiva, e accompagnato dall'inno americano scatta in una nuvola di gas verso un'altra locazione. Poco dopo, anche quest'ultima è ridotta a un fumante ammasso di legna e cemento.

### ..scheda:

Genere	Devastazione
Etichetta	Nintendo
Sviluppatore	Rare
Sistema	Nintendo 64
Anno	1997
Giocatori	1
Versione	Europea

Aveva una dannata fretta quel pazzo, questo è sicuro. Ma la cosa che più stranisce, è che dopo aver compiuto la sua opera devastatrice gli viene assegnata una medaglia al merito. Ora, qualcuno mi spiega cosa sta succedendo?



Tra gli svariati mezzi a disposizione del perfetto demolitore, il treno è uno dei preferiti dalla redazione di Ring. Pur se usato unicamente come mezzo di trasferimento, il suo lento incedere sui binari riporta alla memoria l'infanzia, i plastici coi trenini elettrici, la mente come un'aperta prateria. Ci avrebbero pensato donne & videogiochi, anni dopo, a turbare il nostro rapporto con l'armonia cosmica.

**Anno 1997.** Il mondo dei Videogames è saldamente nelle mani dell'Impero del Silicio Levante. Le software house occidentali stentano a produrre giochi di qualità e tutti guardano verso il Giappone come esempio da seguire. Tuttavia esistono piccole softco occidentali in crescita, e l'inglese Rare è l'osservata speciale numero uno. Da sempre orbitante nella galassia Nintendo, nel 1994 piazza una devastante hit con **Donkey Kong Country**, tech-demo per Super Nintendo caratterizzata da un'ottima giocabilità e graziata da una mascotte leggendaria. Poco dopo seguirà l'enorme successo del picchiaduro **Killer Instinct**. Ma è tra il 1997 ed il 1999 che Rare butta sul tappeto verde un poker di successi che stupiscono per innovazione, fantasia e qualità generale. **Goldeneye 007**, **Banjo Kazooie**, **Jet Force Gemini** e **Blast Corps** fanno brillare la stella di Nintendo64 in un periodo in cui le softco nipponiche più celebrate sembrano invece preferire Sony e la sua esplosiva console a 32bit.

Rare ha coraggio, stile, e soprattutto sa infondere nei suoi giochi un gameplay calibrato in maniera eccellente, mai troppo difficile né frustrante. Nel 1997, Rare è la più nipponica fra le softco occidentali, e il suo sodalizio con Nintendo sembrerebbe poter durare in eterno.

**Scena 2.** Splende il sole sui docks. I container multicolore sonnecchiano pigri a pochi passi dal mare, mentre i gabbiani sorvolano il cemento arroventato. All'improvviso il cielo azzurro è solcato da decine di missili indirizzati verso la banchina. In un attimo il porto si trasforma in una distesa di detriti metallici. Una cassa di T.N.T. sdoganata nel posto giusto innesca una catena di esplosioni che libera il passaggio verso i confini esterni dell'impianto portuale. Ormai a secco di munizioni, la motocicletta lanciarazzi cede il posto ad un camion ribaltabile, che dopo qualche centinaio di metri abbatte le ultime piramidi di container che ostruivano il passaggio attraverso il porto.

Ostruivano il passaggio? Il passaggio di cosa?



A dimostrazione del genuino rispetto di Rare per il game design nipponico, non mancano nel parco mezzi del piccolo Attila di periferia ben 3 tipi di mech, ottimamente diversificati nelle caratteristiche distruttive come nelle limitazioni di movimento.

**Tetris** [Atari, 1988], **Lemmings** [Psygnosis, 1990], **Puzzle Bobble** [SNK, 1994], **Chu Chu Rocket** [Sega, 1999]. Giochi da cervello pronto e dita agili. Forieri di autentiche innovazioni nel loro genere e, come è prassi in questo settore, seguiti da una schiera di produzioni rivelatesi semplici aggiornamenti quando non spudorati cloni. Ma quando è una casa come Rare a sperimentare con un genere, è saggio non dar nulla per scontato.

Che cos'è, esattamente, un puzzle game? Difficile a dirsi, esistendone diverse varianti. Semplificando brutalmente potremmo dire che un è un nemico in rapida avanzata verso il giocatore, ma che allo stesso tempo gli fornisce le armi adatte a contrastarlo. È la combo *tempo limitato > capacità decostruttiva* su cui fa perno l'intera esperienza. Più un puzzle game è calibrato, minore è lo scarto di tempo che intercorre tra il capire cosa fare e il tempo rimasto per farlo. A mano a mano che aumenta l'esperienza del giocatore, deve diminuire in proporzione il tempo concessogli per raggiungere gli obiettivi richiesti. Un puzzle coi fiocchi deve essere allo stesso tempo tollerante ma esigente, generoso ma inflessibile.

Quando **Blast Corps** deflorò i Nintendo64 nel quasi lontano 1997, si era senza ombra di dubbio in presenza di un possente calcio in culo al genere di appartenenza, che se in campo bidimensionale vantava rappresentanti di tutto rispetto, nel 3D stentava clamorosamente. Il prodotto di Rare offriva

interi scenari urbani su cui distendere una trama semplicistica unita a un gameplay che non dava respiro. Il briefing pre-missione ripercorreva l'intero percorso che avrebbe affrontato di lì a poco un autoarticolato che, *guarda caso*, trasportava un pericoloso ordigno nucleare e del quale, *guarda caso*, si era perso il controllo. Al minimo impatto del cartavelinico automezzo con una casa, una cisterna, uno steccato: KA-BOOOM. Con fungo radioattivo a corredo.

L'eroe di turno, membro dei Blast Corps, aveva il compito di ripulire l'area a rischio usando di volta in volta alcuni dei 14 mezzi a disposizione, tra cui diverse auto e van, mezzi pesanti, svariati robot antropomorfi, treni e gru. Una libidine per ogni amante di modellini, ma anche per ogni feticista della distruzione su vasta scala.



Ring è fiera di presentare in anteprima mondiale un'immagine di **Blast Corps Future**, nome provvisorio per il seguito ufficiale del franchise previsto su console di prossima generazione. Non vi sembra quasi di sentire l'odore del grasso spalmato sui giunti degli scambi?

Entrare oggi nel mondo di **Blast Corps**, e riscoprirlo come Tesoro Sepolto, significa meravigliarsi per l'ennesima volta dell'oculata gestione delle risorse attuata da Rare. Non è la quantità di poligoni a video a stupire, quanto la loro perfetta distribuzione negli scenari, che alternano campagne a colline, zone residenziali ad aree portuali, letti fluviali a distese rocciose, discese ardite a risalite. L'intero parco mezzi è poi definito da peculiarità di velocità | manovrabilità | potenza d'impatto, che lo variegano eccellentemente e impongono spensierate sessioni tutorial per acquisirne il giusto controllo.

Resta solo da precisare che, a opinione di chi scrive, **Blast Corps** non è un prodotto adatto alla totalità del pubblico pagante & giocante. Proprio in virtù della sua natura puzzle potrebbe sfiancare i molti in virtù delle sue crescenti richieste rivolte alla capacità analitica del giocatore, sempre più pressanti, compresse in tempi sempre più ridotti e demandate ad un

controllo ottimale dei mezzi a disposizione. Chi saprà reggere questa tensione e si lascerà rapire dall'intrigante atmosfera di puzzle game/plastico per modellini (che poi è la vera protagonista del prodotto) ne guadagnerà diverse ore piacevoli, coronate da tante piccole soddisfazioni per aver saputo domare il sapiente level design dei livelli più avanzati.

Solo i più forti ne usciranno vincitori, ma non è forse questo il vero spirito dell'unico medium meritocratico?



## >> Stop'n'Go >> Ninja Gaiden è una Puttana!

di Cryu

Con **Ninja Gaiden** ho instaurato un rapporto di insopportabile ambivalenza affettiva. Amore-Odio. Odi et amo. Non me ne abbia Catullo: altro che Lesbia! **Ninja Gaiden** è una puttana spudorata, proprio come quelle che ritrae: la mongolfiata Reachel su tutte. Una puttana schifosamente prorompente, seducente, irresistibile, ma che di fatto sai che ti sta rovinando la vita per nulla. E lo sta facendo apposta, la troia.

La riconosci sin dal secondo livello, la vacca, con quel trucco così appariscente, subito volgare. Quei colori eccessivi, male assortiti, sempre troppo caldi o troppo freddi. Quelle forme esagerate, come le architetture della capitale di Vigoor, uno sconfinato monumento al kitsch e all'opulenza sboccata. Non c'è arte nei vicoli, nelle abitazioni, neppure nel monastero con ambizioni di cattedrale. Eppure è tutto così solido, anzi, sodo, che non puoi fare a meno di sguinzagliare lo sguardo dappertutto, strusciarti addosso, sbatterci contro avversari uno più inguardabile dell'altro. Che goduria. Al tatto, **Ninja Gaiden** è insuperabile. E non è silicone.

Il fisico da squillo di lusso è solo il prologo carnale dell'anima troia di **Ninja Gaiden**, quella che ti fa spendere i milioni in ristoranti e pellicce per poi mandarti in bianco. La bastardaggine di **Ninja Gaiden** ha tanti nomi, uno di questi è Gratuità. Perché mettermi l'ultimo save point prima di un boss a 5 minuti di nuoto/corsa/salti/cadute/altri-salti-evviva-ce-l'ho fatta dal boss medesimo? E perché subito dopo questo boss invece del prevedibile save point c'è un altro boss o, peggio, un intero livello culminante in un nuovo boss il tutto senza stramaledetti save point di strada? E i negozi? Diamine, i negozi!? Se ho appena consumato 72 elisir lasciamene comprare un paio. Sono pieno di contante, fammelo usare. E invece no, la troia vuole che i soldi li tieni tutti per lei.

Ciononostante non ce la faccio a mollarla, a smetterla di svolazzare per i livelli affettando teste, di produrmi in spettacolari prese aeree e di innescare quelle testosteroniche combo post-risucchio di anime.

Parentesi: non se ne può più di sentire che 'sto fatto del risucchio Tecmo l'ha preso da **Onimusha**; Soul Reaver lo faceva svariati anni prima; stessa cosa per il wall run, che no, nei VG non ha esordito in Prince of Persia ma in Devil May Cry 2 (altra puttana, però da quattro soldi e che non ti fa nemmeno godere). Chiusa parentesi.

Che poi la troia non inventa niente. Si limita a seguire il manuale del sesso violento. Non scopre le sburonate antigraavitazionali di DMC, non inscena la danza della morte di Otogi2, non forgia la poesia di luce e acciaio di Zoe2, insomma, bello e divertente quanto vuoi, ma è una violenza che hai già vissuto, che non svela nuovi risvolti estetici dell'umana pulsione alla prevaricazione fisica. Diventa persino meccanico, frustrantemente interruptus da game over odiosi, che ti piombano in camera come una moglie gelosa mentre tu sei lì, frenetico e insoddisfatto, che sbatti la troia.

Ma come resistere a una che ti fa girare la testa a quel modo con quella telecamera del cazzo che tra lui e lei sembra sempre voler inquadrare l'altro. A volte ti fa vomitare. E pensi che è ora di smetterla. Però non ce la fai. Torni da lei che sogghigna infida con il labbro rubino, lucido e umido, ma invece di fissarla negli occhi lo sguardo ti si infila in quel décolleté da paura. Lei ti chiede altri soldi. Doppia valuta: tempo e fatica. Tu ti senti un verme, ma sotto sotto ce l'hai già duro. E metti mano al portafogli.

Un giorno ne uscirai. Imbruttito nel corpo e nell'anima, ma convinto che da giovani certe cose ce le si può permettere.



# Game Making Era 02

di **Federico Res**

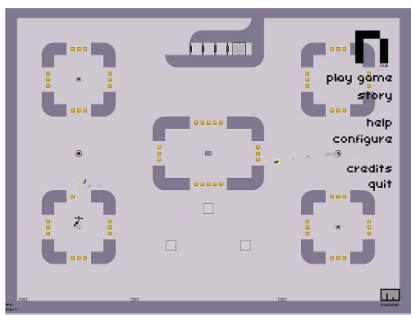
ha collaborato **Nemesis Divina**

## Intro

Raccontare storie è prerogativa dell'essere umano. Attraverso i disegni, le parole, le immagini, l'uomo racconta le sue storie, talvolta in modi nuovi e originali. Mettendo insieme disegni e parole ha inventato i fumetti, mettendo insieme immagini e movimento ha creato il cinema. Aggiungendo a tutto ciò l'interazione, ha scoperto di poter raccontare storie col videogioco. I videogiochi *role playing games*, gli RPG, sono le storie che l'uomo racconta tramite il videogioco. Sono storie di eroi, il più delle volte, dove la meccanica di gioco ripetitiva e inflessibile – in modo certo un poco pretestuoso – trasmette al giocatore la tenacia, la caparbità e l'ostinazione di un eroe

impegnato nel proprio cammino. Gli RPG, principalmente quelli di stampo nipponico, raramente si sono staccati da una formula collaudata, amata/odiata dai fan. Per questo motivo Ascii ha creato il suo RPGMaker, al quale questo numero di Game Making Era dedica la propria sezione d'approfondimento. Una sezione tecnica, questo mese, che analizza lo strumento ad oggi più avanzato per raccontare storie in forma di videogioco. Rimandando ad una delle prossime puntate una panoramica sulle (immense) comunità di "canta storie" del web, GME lascia momentaneamente spazio alle consuete recensioni del mese...

## GME review



Lo smilzo ninja di **N** (riconoscibile nell'angolo in basso a sinistra dell'immagine) fa costantemente i conti con un'inerzia dispettosa, spesso causa di scivoloni incontrollabili

### N

*Stylish flash gaming.* Uno scioglilingua particolarmente azzeccato per **N**, prototipo dell'opera "cheap" che per povertà di mezzi fa di necessità virtù. **N** è stylish gaming nel proporre l'azione di un minuscolo ninja eccezionalmente animato, che esegue le sue acrobazie su uno sfondo pastello di un viola/grigio spento. Scopo del gioco, raccogliere il maggior numero di lingotti d'oro (don't ask) saltando di piattaforma in piattaforma ed evitando le trappole sparse per i livelli. Il ninja si muove con l'agilità di un gatto e la sinuosità della Pantera Rosa, producendosi nella difficile arte del *wall jump* o facendosi proiettare verso il cielo dalle pedane elastiche. Il senso di **N** sta nel custodire ogni singola meccanica che l'umano ingegno abbia pensato per il platform game. Dalle sequenze di salti più basilari al districarsi in volo tra i laser nemici. Il tutto costretto in pochi minuti, al termine dei quali non resta che il game over...

**N** è stylish nella forma, per la sobria scelta cromatica e simbolica. Ed è stylish nel contenuto, per la tendenza a riassumere in ogni istante stilemi e costrutti del platform game puro. A metà tra un banner interattivo e un menu dei Designer Republic, **N** è *stylish flash gaming*. Qualcosa da provare, o perlomeno vedere...

**Autore:** Metanet Software

**Versione:** completa

**Link:** harveycartel.org/metanet

## Human Cannonball

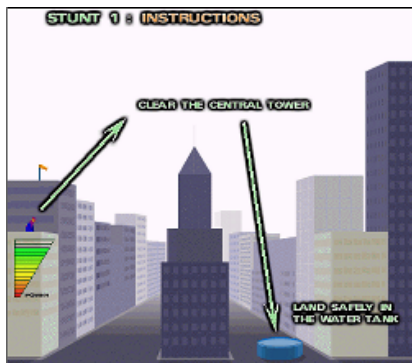
Chi non ha mai sognato di farsi sparare da un cannone verso le cime dei palazzi cittadini, magari con lo scopo di attraversare cerchi infuocati, arraffare al volo pupazzetti pelosi, o semplicemente evitare di spiacciarsi contro gli edifici e raggiungere un canottino d'acqua strategicamente sistemato da qualche parte tra i palazzi? Ammettiamolo, fare l'uomo-cannone è il desiderio inconfessato di tutti. **Human Cannonball** permette di coronare questo sogno: ambientato tra le cime dei grattacieli di una non precisata metropoli, il gioco di Neverest mette nelle mani del giocatore la sorte di un omino spericolato e impavido. Controllata la direzione del vento (visibile grazie alla banderuola posta nell'angolo in alto a sinistra dello schermo), si può determinare la forza di spinta del cannone col tasto CTRL (e con la barra posta in basso a sinistra). Quando l'inclinazione del cannone (che dondola avanti e indietro) è quella giusta, basta premere la barra spaziatrice per avviare la detonazione. L'omino si lancia nella sua parabola aerea, determinato a non stamparsi su qualche palazzo...

Di elevata difficoltà – in parte a causa di controlli non perfetti – **Human Cannonball** è latore di una discreta dose di *easy gaming*. E di politically incorrect: gioioso e sfizioso lo splatter dispensato ad ogni caduta dell'uomo-cannone...

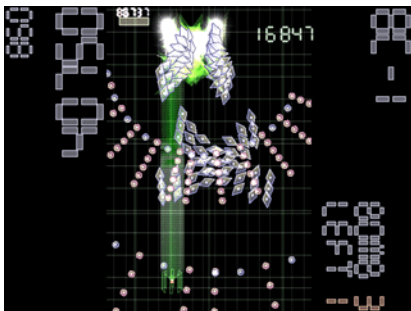
**Autore:** Neverest

**Versione:** Completa

**Link:** upload.gm-school.uni.cc/index.php?a...zip&directory=&



La sezione tutorial di **Human Cannonball** spiega in modo molto intuitivo il funzionamento del gioco. La barra energetica posta nell'angolo in basso a sinistra serve a determinare la potenza del cannone: per ottenere la forza desiderata è sufficiente premere due volte il tasto CTRL, misurando l'intervallo di tempo tra le due pressioni



La veste grafica di **rRootage** è stile allo stato puro. **Space Invaders**, **Tron**, **The Last Starfighter** reinterpretati in chiave romantico-minimale...

## rRootage

Kenta Cho è un profeta dello sparatutto, apostolo del *bullet dodge*, messia della smart bomb. Incidentalmente, Kenta Cho è anche autore di questo **rRootage**, titolo per Windows che contiene (in meno di 6MB) un grande amore per gli shump. E si vede.

La veste grafica è minimale ma calzante: un reticolo geometrico scorre quale motivo siderale sullo sfondo, mentre incrociatori vettoriali sempre più obesi si disegnano all'orizzonte. Anzi, al verticale, perché di shooter verticale si tratta.

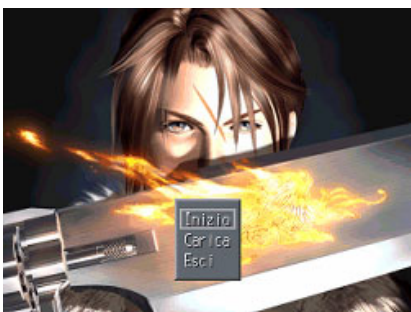
La nostra navicella anoressica si muove mogia, in sfide one-o-one, schivando temporali di proiettili che raggiungono una mole che in inglese suona "ridiculous" ma che in italiano non fa ridere per nulla, altro che. E noi, forti della microscopica zona sensibile alle collisioni, a fare slalom che ci esaltano, sfruttando le caratteristiche della modalità selezionata. Perché **rRootage** è un ricettacolo di passione sparacchina e, quindi, perché fare uno shooter quando ne puoi fare quattro? Oltre al Normal Mode, sparo+smart bomb classica, si affiancano altri tre modus struggendi: Ika Mode, dove mutare polarità e rispedire i proiettili di medesimo colore al mittente; Psy Mode, grazie al quale caricare una barra d'invincibilità facendo il contropelo ai colpi che ci vengono incontro; ed infine GW Mode, che offre una barriera temporanea per riflettere tutti i proiettili nemici. **Ikaruga**, **Psyvariar** e **Giga Wing**, citati in maniera ossequiosa eppure tanto efficace e divertente.

**rRootage** è una scalata di ottavo grado, in qualsiasi modo lo si affronti, con navi sempre più bastarde e fertili di raffiche mortali che, stupore, differiscono nei pattern in ognuna delle modalità selezionate, per un totale orgiastico di centosesanta stage. **rRootage**: un piccolo altare per una grande Fede.

**Autore:** Kenta Cho

**Versione:** Completa

**Link:** [http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/rr\\_e.html](http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/rr_e.html)



Seifer:  
E' un'idea fantastica! FORZA! Andiamo!  
Chi arriva ultimo e' etero sessuale!



**Final Fantasy 8 - La parodia** scade spesso in siparietti di dubbio gusto, con Squall impegnato a giustificare le proprie abitudini sessuali con un ragazzino insolente, o ad espletare in modo troppo rumoroso le proprie esigenze fisiologiche. Le risate sono comunque assicurate...

## Final Fantasy 8 - La parodia

Progetto italiano creato con RPGMaker 2000 (del quale si occupa la sezione in-depth di questo mese), **Final Fantasy 8 - La parodia** è solo uno dei videogiochi amatoriali dedicati al popolarissimo franchise di Squaresoft. La sua peculiarità, come parodia, sta nel modo scanzonato e un po' scabroso di ripercorrere le vicende di Squall e compagnia. La spassosa introduzione vede Squall e Seifer (insospettabilmente omosessuali) disertare la lotta campale per raccogliere graziosi fiorellini da usare per confezionare ghirlande. Dopo un'incomprensione relativa a chi spetti o meno una particolare orchidea variopinta, i due compagni di gioco vengono alle mani. L'iddillio s'incrina, le spade vengono sguainate: la lotta comincia...

**FF8 - La parodia** è un titolo sorprendentemente spassoso. Costruito su una serie incalzante di gag (Squall che si cura applicandosi sanguisughe ai capezzoli, la professoressa Quistis che tiranneggia la classe folgorando chi la accusa di venir meno ai suoi doveri di insegnante), il titolo di Cyber Zell è una gigantesca (permetteteci l'espressione) presa per culo al più controverso capitolo della saga di Squaresoft. Non mancano volgarità assortite e linguaggio turpe, ma il talento comico degli sceneggiatori è tale da far dimenticare gli occasionali eccessi di pacchianeria.

**Autore:** Cyber Zell

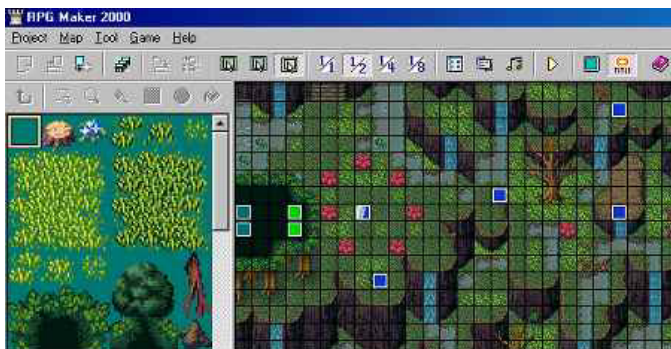
**Versione:** Demo

**Link:** [www.vgmaker.com/forum/index.php?showtopic=7841&hl=final+fantasy](http://www.vgmaker.com/forum/index.php?showtopic=7841&hl=final+fantasy)

## GME InDepth: RPG Maker 2000



Creato dalla giapponese ASCII, **RPGMaker 2000** è attualmente lo strumento più completo per la creazione di RPG di stampo nipponico. Diversamente da tool quali **Game Maker** (trattato lo scorso mese), il software di ASCII non contempla linguaggi di programmazione proprietari né si fonda sul cosiddetto *object oriented programming* (cfr. GME#1). La sua peculiarità sta nel fornire all'utente un'interfaccia semplice e intuitiva (che ricorda, per certi versi, il **Paint** di Windows) e nel permettere il raggiungimento di buoni risultati in pochissimo tempo. Su una griglia divisa in celle quadrate si costruisce l'ambiente di gioco, sfruttando i cosiddetti "chipset", immagini divise in tasselli già disponibili nelle risorse del programma (ma sulla rete se ne trovano migliaia di nuovi). Un menu apposito permette di scegliere i personaggi e di mettere a punto le loro caratteristiche: equipaggiamento, livello di partenza, curva di apprendimento e decine di altri parametri, tutti ovviamente personalizzabili. Fatto ciò, si passa alla programmazione degli *eventi*, vero fulcro del programma: gli eventi sono caselle liberamente dislocabili sulla mappa di gioco, che al loro interno hanno una serie più o meno lunga di azioni. La rosa di azioni disponibili è vastissima: si va dai semplici "salti" da una mappa all'altra all'attivazione di dialoghi e animazioni varie; dalla modifica delle caratteristiche di un personaggio alla gestione delle variabili e degli interruttori ("switch"). Le variabili, come in **Game Maker**, possono essere usate per compilare parti di codice complesso, basato sulle *fork condition* (le "condizioni", introdotte da linguaggi di programmazione come il C). In ultimo, è presente un sistema di combattimento ("battle system") già pronto e completo, fondato sui classici turni, che inquadra l'azione dalla soggettiva dei personaggi (come in **Phantasy Star** di Sega). Il grande numero di azioni e variabili permette comunque la creazione di sistemi di combattimento originali, come il classico "laterale" (in stile **Final Fantasy**) o addirittura un battle system in tempo reale, come in **Zelda**.



I limiti del programma sono tuttavia numerosi. La compatibilità delle immagini limitata ai formati .BMP e .PNG a 256 colori, la bassa risoluzione della finestra di gioco, l'impossibilità di creare file eseguibili per la distribuzione dei giochi ne ridimensionano le potenzialità. Più in generale, **RPGMaker 2000** è un tool pensato per realizzare una certa tipologia di RPG, e sebbene sia possibile sfruttarlo per progetti originali, i suoi limiti intrinseci (ad esempio l'impossibilità di visualizzare più di una "battle animation" alla volta) lo rendono una scelta sconsigliabile a chi vorrebbe dar vita ad un gioco di ruolo diverso dal solito. Ciò non toglie che, per raccontare storie in forma di videogioco, **RPGMaker 2000** sia attualmente il programma più immediato e intuitivo.

**Autore:** ASCII

**Versione:** 2000

**Link:** [www.vgmaker.com](http://www.vgmaker.com)

:PRE-PREVIEW:

## Xenosaga 2

di **Amano76**

Non ce l'ho ancora (sennò già stavo a sgarrare il culo al gioco). Deve arrivarci da Lik-sang, quindi può essere domani, come può essere fine mese, come può essere mai.

Alcune cose però le so per certe...

- 1) Hanno tolto il boost a ripetizione (inutile che spiego). In soldoni: i boss non possono più rubarti l'attacco per cinque turni di fila. Nel precedente capitolo ti potevi fare tutto un dungeon per poi trovarti di fronte un boss che ti annientava senza darti nemmeno la possibilità di capire chi era, da dove veniva e come si chiamava il suo cane.
- 2) Le animazioni delle scene cinematografiche non sono più elaborate a mano ma gestite attraverso motion-capture. Avete presente come recitano i giapponesi? Vi sembrano bravi? Appunto.
- 3) Il regista del secondo capitolo aveva curato i fondali e il game design del primo, cioè le due cose peggiori.
- 4) I giapponoidi sono unanimi nel constatare che il sistema di combattimento è migliore: si possono fare juggle, attacchi in coppia, pilotare i mech o meno etc.
- 5) la colonna sonora non la cura più Mitsuda. Ora, due cose si salvavano di **Xenosaga** (non perché erano così così ma perché erano titaniche): le musiche e le sequenze cinematografiche.  
Adesso hanno messo un fr\*\*\*o di cui non ho mai sentito il nome alle musiche mentre Takahashi (mente di **Xenosaga** e regista di **Xenogears**) non dirige più le sequenze cinematografiche.
- 6) Senti questa: il gioco è su due dvd. Il mio pen-pal nippo mi dice che quando ha sostituito il primo cd col secondo aveva accumulato 2 (dico DUE) ore di gioco. Il resto erano tutti intermezzi.

Al postero in me l'ardua sentenza.

# Think Little

## [Gunpei Yokoi]

di **Gatsu**

«...e passiamo alla prossima notizia. È spirato oggi all'età di 56 anni Gunpei Yokoi, l'inventore del famoso Game Boy Nintendo. Gunpei era in auto con il collega Etsuo Kisoo, quando, a seguito di una brusca frenata, il veicolo sul quale i due si trovavano ha tamponato un camion in coda sulla statale per Kyoto. I due, scesi dall'auto per controllare i danni, sono stati falciati dalla vettura guidata da Iwao Tsushima, a bordo della quale era presente anche la moglie. Etsuo Kisoo se l'è cavata con qualche costola rotta, mentre per il celebre ingegnere non c'è stato nulla da fare. Yokoi, la cui situazione critica è precipitata durante il trasporto verso l'ospedale, è stato dichiarato clinicamente morto due ore dopo il suo arrivo. Lievi escoriazioni per i due coniugi. Cambiando argomento, scopriamo insieme i dettagli delle nuove avventure sessuali di Paola Barale...»



**Ring** si ricorda quel 4 ottobre 1997 in cui perfino la Rai dedicò un piccolo spazio alla notizia della morte di Gunpei Yokoi. Un uomo a cui i videogiochi devono molto, e a cui Nintendo deve anche di più. Ma chi era davvero questo giapponese smilzo e sorridente? Signore e signori, *Mr. 160.000.000-di-Game-Boy-nel-mondo!*

**::UltraYokoi::**

C'è da dire che Gunpei Yokoi assomigliava un po' ad uno di quegli eroi solitari di cui nessuno si ricorda mai se non per dovere, ma senza i quali adesso saremmo da altre parti e probabilmente staremmo anche peggio. Una specie di corrispondente videoludico dell'inventore della pomata contro le emorroidi, per dire.

Nato nel settembre del 1941, Yokoi crebbe a Kyoto, città che in seguito diverrà celebre in occidente per essere la sede del quartier generale Nintendo, ma che all'epoca era nota più che altro per essere la ex-capitale imperiale del Giappone e per l'enorme quantità di beni culturali che custodiva. Kyoto ebbe anche la fortuna di scampare ai bombardamenti della Seconda Guerra Mondiale, durante i quali, se ci fossero stati, Yokoi sarebbe quasi inevitabilmente passato a miglior vita cercando di sfamarsi con tortine di terra [cit.].

Nel 1965 si laureò alla Doshinsha University in ingegneria elettronica, e fu immediatamente assunto da una compagnia del posto, una certa Nintendo. All'epoca Nintendo era famosa per le carte da gioco plastificate che produceva e per i suoi raffinati set da mah-jong [cfr. *Me Nintendo*, **Ring#1-2**]. Non sembrava certo il posto adatto per un ingegnere elettronico, ma lo stesso Gunpei rivelò successivamente nella sua autobiografia che scelse Nintendo principalmente perché si trovava

vicino alla sua residenza. Inizialmente Gunpei divenne una sorta di supervisore: si aggirava famelico fra le linee di produzione, controllando i sistemi e assicurandosi che i tempi di consegna fossero rispettati.

Circa un anno dopo, trafficando per divertimento nel tempo libero, Yokoi se ne uscì con il suo primo giocattolo, *Ultra Hand*, una sorta di mano di plastica che poteva raccogliere degli oggetti a distanza grazie ad un "braccio" estendibile. Nintendo accettò di produrre il giocattolo e il successo fu così clamoroso (vennero venduti 1,2 milioni di pezzi) che da quel momento in poi l'azienda decise di abbandonare il mercato delle carte per dedicarsi a quello dei giocattoli.

Promosso a capo del settore RD1 di Nintendo (Research and Development), per molti anni Yokoi si occupò di creare "hit ludici", impiegando ogni volta una dose maggiore di tecnologia. Fra le sue creazioni vale la pena citare *Ultra Machine*, una riproduzione in piccola scala di una macchina spara palline per aspiranti giocatori di baseball e *Love Tester* (rilasciato nel 1969, negli anni del peace & love cosmico), una sorta di "misuratore di feeling" fra due innamorati. In sostanza la coppia si doveva tenere per mano e infilare le mani rimanenti (sempre che non fossero infilate da altre parti) all'interno del *Love Tester*. L'aggeggio in realtà misurava la corrente che passava fra i due, dipendente da quanto strette (e sudate) erano le loro mani. Uno sporco stratagemma che però funzionò egregiamente (lo stesso Yokoi ammise che uno dei motivi per cui l'aveva progettato era quello di tenere per mano il maggior numero di ragazze possibili...).

Venne poi il turno di *Ele-conga*, un tamburo funzionante a cartucce, ognuna delle quali conteneva un diverso

tipo di musica, e quello di *Time Shock*, un gioco dove bisognava inserire dei supporti in plastica dentro i buchi giusti prima dello scadere del tempo, pena l'"esplosione" del tutto (qualcosa del genere arrivò anche in Italia, se **Ring** non ricorda male).

Negli anni '70 Yokoi si dedicò agli arcade meccanici, con *Wild Gunman* (1974), *Duck Hunt* (non quello che pensate voi, ma quasi - 1977) e *Battle Shark Skyhawk*. Tutti questi giochi utilizzavano un sistema simile: film in 16mm erano proiettati su uno schermo, e il giocatore poteva sparare e abbattere i personaggi dei filmati con un principio simile a quello che si usa ancora oggi per i giochi di questo genere (avete presente lo schermo riflesso nello specchio e bla bla bla?).

All'inizio degli '80, con il neo arrivato Shigeru Miyamoto sotto la sua ala protettiva, Yokoi trasportò Nintendo nel mondo dei videogames, progettando le prime postazioni per **Mario Bros.** e **Donkey Kong**. Fu inoltre lui a occuparsi dello sviluppo dei celebri *Game & Watch*, e sempre lui fu l'inventore della crocetta direzionale (1983), probabilmente una delle innovazioni più importanti mai introdotte nell'industria dei videogiochi. Nel 1985 Nintendo rilasciò il fortunatissimo NES (per una storia più dettagliata, vi rimando ancora ai *Me Nintendo* su **Ring#1-2**), al cui successo Gunpei contribuì nuovamente, essendo la mente dietro **Metroid** e **Kid Icarus**. Il clamoroso successo dell'accoppiata NES + *Game & Watch* spinse allora Nintendo a considerare l'ipotesi di una unità portatile dotata di prestazioni superiori a quella dei *Game & Watch*, e Yokoi sembrò inevitabilmente l'uomo giusto a realizzarla.

Con queste premesse nacque il Game Boy, debuttando sul mercato nel 1989 e consacrando definitivamente il

### Aneddoti Yokosi

Molte sono le storielle e le curiosità che circondano la figura di Mastro Yokoi. Vediamo le più significative.

- Yokoi divenne celebre per la sua modestia. Si narra che non si prendesse mai i meriti delle sue invenzioni, minimizzando al massimo e sostenendo che "ci sarebbe potuto arrivare chiunque". Era così umile che un giorno si offrì addirittura di fare l'autista a Hiroshi Yamauchi, ex big boss Nintendo, visto che il suo chauffeur si era dato per malato. Nella sua incarnazione più agrodolce, la sua modestia si trasformava addirittura in stolta fierezza. È infatti documentato che nell'anno in cui venne presentato il Nintendo 64 all'E3, Yokoi non si scollò mai dallo stand Virtual Boy, dove impavido tentava di dare dimostrazione della bontà dei giochi in sviluppo (ma mai giunti sul mercato) per questa sfortunata console portatile, mentre tutti gli occhi erano puntati sullo strabillante **Super Mario 64**...

- La leggenda vuole che l'idea per i Game & Watch sia venuta a Yokoi mentre osservava gli impiegati sul treno per Kyoto. Alcuni di loro, infatti, per passare il tempo, giochellavano con la calcolatrice schiacciando pulsanti a caso. Così, dopo un veloce meeting con Sharp, nel 1980 videro la luce i leggendari videogiochi LCD con cui tutti siamo cresciuti...

- Il 6 marzo 2003, la IGDA (con cui **Ring** collabora, vedi la rubrica *The Ivory Tower*) ha premiato lo sfortunato ingegnere per il suo "lavoro innovativo e per i prodotti sviluppati durante la sua carriera". Yuji Naka, presentatore della serata, dichiarò per l'occasione: "Sono profondamente onorato di presentare questa premiazione, come se fossi io stesso a ricevere il premio".

nome di Gunpei Yokoi nell'Olimpo dei progettisti hardware. In pochi anni il sistema portatile Nintendo conobbe svariate incarnazioni (di Yokoi fu pure la versione Pocket), e i risultati di vendita, sommando assieme tutte le sue varie versioni (Advance incluso, in cui, è bene ricordarlo, sopravvivono parti dell'originale Game Boy), ammontano a più di 160.000.000 di pezzi in tutto il mondo. Quando si parla di console, il brand *Game Boy* è ad oggi di gran lunga il più diffuso sulla faccia della Terra, nonostante quello *PlayStation* continui ad insediare il primato.

Il suo ultimo progetto per Nintendo fu il fallimentare Virtual Boy (1996),

una unità "portatile" (di fatto solo nelle intenzioni) a 32bit amaramente famosa per la sua grafica in mortale rosso e tristo nero. Oltre alla scarsa disponibilità di vere killer application, il prezzo stratosferico (200\$ al lancio), scoraggiò anche i pochi supporter sfegatati, nonostante il visore del Virtual Boy consentisse lo sviluppo di giochi in "vero 3D" (nel senso che alcuni elementi sembravano uscire dallo schermo, per un principio non dissimile a quello del cinema 3D).

In seguito al flop della console, Yokoi decise di abbandonare Nintendo (anche se all'epoca della separazione dichiarò che la sua dipartita non aveva nulla a che fare con i problemi commerciali incontrati dal Virtual Boy) per creare la sua compagnia, Koto Laboratories, una sorta di rifugio per creatori di software e progettisti hardware in esilio. Nonostante avesse mantenuto stretti i rapporti con la grande N, Koto Laboratories lavorò congiuntamente a Bandai Corporation per la creazione del *Game Boy-enemy-wannabe* Wonderswan, il cui primo gioco si intitolava, non a caso, **Gunpei**.

Nel 1997 un incidente stradale pose fine alla carriera di uno degli uomini più importanti che questa industria abbia mai conosciuto.



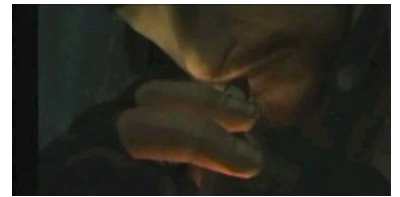
>> Stop'n'Go >>

### Let's Get Hype

Sappiamo che è sbagliato...



...che non dobbiamo lasciarci sopraffare dall'hype...



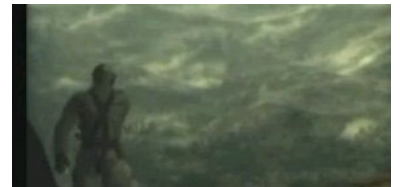
...e per cosa poi?



Per un semplice filmato introduttivo?



AH AH! Kojima non ci fregghi!



Non ci interessano le cut scene...



... non ce ne fre... AAARGH! Guarda! È Snake! ARF ARF! SBAV! VOJO! EIACUL!

# Street Fighter Online

di **Nemesis Divina**

[!SPOILER!]

Quando in occasione del recente E3 ricevette l'invito per la presentazione a porte chiuse di **Street Fighter Online**, **Ring** reagì con un'occhiata a metà fra un "accettiamo solo perché ce lo offre una topa di proporzioni cosmiche" e il "sai che culo, sarà la solita minestra con Blanka controllato da un russo e Zangief da un brasiliano".

Tempo presente.

Osaka.

**Ring** è attesa da Yoshiki Okamoto in persona, la mente dietro l'autoperpetrantesi serie Capcom. Ci accoglie con un sorriso sbilenco, a metà fra il "che cacchio di rivista è **Ring**, non avevamo chiamato **EDGE?**" e il "altro che solita minestra, fra poco farete pompini a tutto lo staff".

Anticipiamo che **Ring** sta ancora sputando peli pubici...

E sciochi noi a non aver fiutato nulla, almeno due gli indizi:

1- il buffet è poverissimo (la qualità del buffet è di norma inversamente proporzionale a quella del prodotto presentato).

2- davanti alla postazione da gioco c'è seduto un tizio identico a Yu Suzuki e che come tale ci viene presentato.

Un curioso caso di fisiomonimia, pensiamo noi.

"La collaborazione con il Maestro Suzuki e AM2 nasce dal desiderio di realizzare qualcosa di davvero nuovo. La loro esperienza in campo tridimensionale è insuperata mentre Capcom dispone di mezzi, capacità e volontà per imporre un titolo. Poi c'è un'altra ragione..." Okamoto gongola ma **Ring** non si lascia impressionare, almeno fino a quando si avvicina alla postazione e, salutando con una pacca Yu, si accomoda sulla poltroncina. Una smorfia nervosa ci si dipinge in volto, a metà fra il "Dio mio, non è possibile" e il "speriamo che lo staff sia di poche persone".

Quello che appare a schermo è senza equivoco l'area cittadina di Kowloon, da **Shenmue 2** con amore.

"Ci serviva un ambiente urbano dettagliato e credibile. Ricostruire una nuova città avrebbe richiesto uno sforzo enorme mentre sfruttando il motore grafico di **Shenmue**, ottimizzato XNA, abbiamo una base solida dalla quale partire. Ogni server riproporrà varianti sul tema delle città di **Shenmue**, inoltre i centri abitati saranno grossomodo simili, facilitando l'orientamento su server diversi dal solito.

La versione finale offrirà sia una modalità online che una offline. Ambedue sono fruibili singolarmente, ma è nell'uso di entrambe che si sfrutta al meglio il potenziale di **Street Fighter Online**".

Okamoto spiega che **SFO** intende essere il simulatore di arti marziali definitivo, all'insegna della credibilità, senza colpi energetici o piroette a tre metri d'altezza. Ma d'altra parte, se c'è una cosa che le arti marziali richiedono, quella cosa è: Applicazione.

"Tutti i picchiaduro trascurano l'apprendistato, mentre **SFO** guiderà il lottatore non solo attraverso il perfezionamento dello stile, ma lo inviterà addirittura a crearne uno proprio".

**Ring** prevede un retrogusto genitale sul fondo della bocca...

"Durante le fasi offline, una volta creato il proprio combattente, al momento della registrazione dell'ID, si andrà in



Yu Suzuki illustra ai giornalisti convenuti alla conferenza le rivoluzionarie feature di **Street Fighter Online**. Sul maxi-schermo alle sue spalle scorrono le immagini di un incontro dimostrativo tra Zangief e Ryo Hazuki.

cerca di una scuola di arti marziali. Il lavoro in tal senso è notevole, pressoché tutti gli stili principali possiedono due scuole con inclinazioni 'etiche' differenti. Altri stili minori, invece, offrono maestri solitari, magari da rintracciare tramite quest apposite. Le quest si sviluppano conversando con i PNG offline e portando a termine semplici compiti, oppure chattando online con altri giocatori, magari allievi di uno stile che vi attrae (vi forniranno una password da utilizzare offline, per abilitare nuovi scenari). Più una scuola marziale è esclusiva o potente, maggiore sarà lo sforzo richiesto per farsi accettare dal maestro.

Offline si partecipa agli allenamenti e si acquisisce dimestichezza con la città, inoltre farete conoscenza dei PNG principali, che saranno una base comune per tutti i giocatori online, un punto di riferimento per calarsi nella parte".

"Il sistema di combattimento è opera mia" interrompe Suzuki-san "come diceva Okamoto, sarà possibile perfezionare uno stile come il Kung Fu o il Savate e specializzarsi in quello soltanto. Nulla lo vieta, ma è negli stili misti che **SFO** offre il meglio. Raggiunto un certo livello di esperienza, si potranno studiare nuove tecniche marziali sino a creare uno stile personalizzato. È una cosa in apparenza complessa... e difatti lo è!

L'utente occasionale si accontenterà di uno stile puro, o di un "Demix Style" (Stile Semi Misto) in cui viene offerta una lista di mosse predefinite in base ad un massimo di tre stili mixabili.

Il giocatore più volenteroso potrà invece editare ogni gesto e combinazione, miscelando qualsiasi tecnica. Sarà possibile selezionare i calci dal Tae Kwon Do, la difesa dalla Boxe e le prese dall'Aikido. Naturalmente il rischio di sbilanciare lo stile esiste: in relazione alla stazza del lottatore, selezionata all'inizio del gioco, si definiranno anche le sue inclinazioni. Pretendere che un colosso di due metri applichi

le rapide schivate dello stile della Mantide porta a risultati rovinosi. Allo stesso modo, un fisico snello ideale per il Viet Vo Dao è penalizzato da una difesa Muai Thai, votata all'incasso.

Pensiamo che nasceranno vere e proprie palestre sui fondi di tutto il mondo e, naturalmente, non mancheranno le guide ufficiali".

**Ring** comincia a sbavare in maniera inopportuna.

L'idea di miscelare svariati stili è attraente ma, joypad alla mano, ci accorgiamo di non combinare nulla di concreto, in combattimento.

"**SFO**, giocato in maniera Full Mixed, richiede un training notevole. All'inizio è indispensabile applicarsi in uno stile singolo, come nella realtà dopotutto. La soddisfazione di padroneggiare il proprio stile personale (diverso da quello di qualsiasi altro giocatore) sarà immensa. Inoltre i combattimenti risulteranno molto più variegati rispetto al solito."

Prosegue Okamoto: "Ma il Full Mixed Style non è la sola punta di diamante di **SFO**... mirando a creare un simulatore di arti marziali, è indispensabile tenere a mente cose che di norma non sono previste nei giochi di lotta, la stanchezza in primis. Ogni mossa, che vada a segno o meno, possiede un coefficiente di difficoltà e un dispendio energetico distintivo: se un calcio volante girato è eseguibile senza problemi ad inizio incontro (ma con un avversario perfettamente in forma per scansarlo...), la stessa mossa può fallire dopo 3 minuti di lotta, oppure a seguito di ripetuti low kick alle cosce." Un ghigno sulfureo compare sul faccione di Okamoto "SFO terrà conto degli impatti sul corpo ed eventuali prese di rottura potrebbero danneggiare in maniera seria un arto, compromettendo il proseguimento dell'incontro."

Da notare che sul video comparirà la sola barra di energia. A conti fatti il giocatore dovrà desumere le condizioni di affanno del proprio atleta dai suoi movimenti. Può sembrare improponibile, ma i giocatori esperti impareranno a riconoscere la brillantezza di ogni movimento, e se l'high kick dopo due round non sarà più così 'high', allora significa che è meglio mettere da parte le gambe e lavorare di braccia".

Altra bomba in arrivo.

"In **SFO**, oltre a scontri e tornei contro la CPU in modalità offline, sarà possibile sfidare a piacere altri giocatori in apposite aree: cortili, vicoli malfamati, piazze, parcheggi, palestre o locali privati. Ma il clou del gioco consiste nei tornei internazionali che, partendo da selezioni sui singoli server, condurranno via via alla scalata del ranking mondiale. Semplicemente, sarà possibile diventare il giocatore più forte della terra!

Questa prospettiva di notorietà dovrebbe spingere molti giocatori a formalizzare stili di lotta via via più efficienti e imprevedibili.

Vincere i tornei porta inoltre vantaggi economici. **SFO** prevede una valuta fittizia (lo 'zen') grazie alla quale personalizzare il look del proprio lottatore, pagare la retta delle palestre e acquistare il biglietto di trasferimento temporaneo ad altre città/server (in pratica un viaggio all'estero). I soldi possono essere recuperati anche tramite compiti/lavoretti/giochi oppure scommettendo sugli incontri."

Da quanto osservato, **SFO** porrà molta enfasi sull'aspetto 'sociale' del gioco. Si potrà assistere agli incontri degli altri giocatori semplicemente avvicinandosi loro ed entrando in modalità Osservatore. Così facendo si passa dalla terza persona usuale ad una visione laterale a pieno schermo dei due contendenti. Dopo una breve dimostrazione Okamoto

ha reso noto che, oltre a scommettere su un atleta, è possibile tifare premendo i grilletti.

"Anche il tifo ha una sua ragione. Per acclamare un atleta bisogna premere ripetutamente i tasti, è una cosa in parte faticosa, quindi se non avete una buona ragione per farlo, non lo farete. Tuttavia, se avete puntato dei soldi, o sta combattendo un vostro amico, o ancora detestate l'avversario, allora vi darete un gran da fare a pestare sui pulsanti! Il tifo influenza in parte lo stato psicofisico del lottatore, l'atleta con maggiore incoraggiamento beneficerà di un bonus sulla resistenza e potrebbe essere in grado di reggere un pugno che l'avrebbe altrimenti mandato KO".

Interessante il sistema di difesa. Suzuki mostra come il combattimento si sviluppi in maniera analoga a **Virtua Fighter**, con un movimento tridimensionale che mantiene i contendenti sempre uno di fronte all'altro. La parata si attua in genere portando lo stick all'indietro rispetto all'avversario e premendo il tasto relativo all'arto con cui si intende parare. Chiaro che premendo il tasto relativo ad una gamba per intercettare un calcio alto o parando un gancio destro con il proprio braccio destro, il risultato sarà pessimo. Per agevolare questo tipo di reazioni, **SFO** denota un ritmo leggermente più lento rispetto ad altri picchiaduro.

Esiste poi lo 'Zero Safe' che consiste nel rilasciare lo stick in modo che torni in posizione neutra (Zero, appunto) e poi eseguire la consueta manovra difensiva. Questa tecnica da campione consente alla parata, se andata a buon fine, di assorbire interamente il colpo senza conseguire traumi da difesa che, a lungo andare, possono compromettere la mobilità di un arto. Precisa poi Suzuki: "alcuni stili offrono invece una difesa piena, come la Boxe o il Muai Thai; per replicare questa attitudine all'incasso abbiamo inserito un tasto di parata (si noti che in questo modo si perde un tasto d'attacco - NdR). Nel caso della Boxe, poi, tenendo premuta la parata e muovendo lo stick si eseguono schivate sul tronco! Altri stili offrono una maggiore propensione alla parata e agevolano la contromossa o la proiezione, come nel caso del Judo.

Qualcuno potrebbe trascurare del tutto le prese a vantaggio dei colpi d'impatto, altri potrebbero voler trascinare a terra lo scontro. Penso riusciate a intuire, adesso, la versatilità di uno stile Full Mixed".

Il dinamico duo Okamoto-Suzuki non nasconde poi l'orgoglio per il modello economico dietro **SFO**. L'acquisto del gioco offre l'opportunità di creare un massimo di due atleti e di giocare gratis online. Si dà il caso, però, che le città/server di livello avanzato richiedano un pagamento ulteriore per potervi accedere in via definitiva (è possibile soggiornarvi per tre giorni di prova). I server di livello superiore godranno di update specifici e forniranno comunque un parco utenti più appagante e una sfida maggiore, indispensabile per scalare il ranking mondiale dacché combattere con avversari di livello pari (o inferiore) concede vantaggi trascurabili dal punto di vista dell'esperienza. A pagamento saranno anche l'iscrizione ai tornei maggiori e i Pay Per View.

Cascata di idee, **SFO** introduce anche questo.

Pagando una somma definita come 'irrisoria', si potrà vedere su console l'intero svolgersi di un torneo di campioni (con tanto di telecronaca online), avendo inoltre la possibilità di scommettere e tifare come se ci si trovasse all'interno di un'arena. Non mancheranno DVD virtuali da acquistare, per rivedere i combattimenti in un apposito theatre mode.



Un'opzione, quella di assistere agli incontri, tutt'altro che accessoria.

Ci spiega Okamoto:

*"Il livello di un personaggio si alza combattendo e vincendo, ma le tecniche vanno acquisite tramite l'accumulo di Punti Esperienza. I PE si ottengono durante gli incontri o grazie all'allenamento: in ogni palestra (o comunque presso ogni maestro) è disponibile la lista di mosse relativa allo stile insegnato, ma badate, non è sufficiente avere PE in abbondanza per imparare una mossa!*

*Facciamo un esempio: venire al corrente dell'esistenza di una mossa ci dà una percentuale base d'apprendimento, che varia in funzione della difficoltà/potenza del colpo in questione. Assistere alla sua esecuzione durante un incontro altrui aumenta le possibilità di un 2%. Subirla in combattimento +3%, pararla +4%. Vederla in un Pay Per View offre addirittura un +15%! No, non c'è una ragione logica, solo ragioni economiche [ride]. Più volte assisteremo ad una tecnica, maggiori saranno le probabilità di impararla".*

*"Come avrete capito è importante sostenere molti incontri e vederne altrettanti per non rischiare di spendere preziosi PE. Naturalmente, le mosse base di ogni stile sono molto semplici da imparare, sia chiaro, così ognuno potrà creare un Full Mix senza grosse difficoltà. All'inizio della modalità offline, per dire, una delle prime 'supermosse' verrà appresa spiando con il binocolo un avversario [ride]".*

Okamoto ci fa sapere inoltre che la registrazione di un lottatore eccedente i due concessi di default, richiede un pagamento ulteriore (in denaro reale). Secondo Okamoto, gli utenti desidereranno provare svariati lottatori, di sesso diverso o con caratteristiche fisiche differenti.

*"Puntiamo molto sulla personalizzazione dei lottatori. Il personaggio predefinito, come potete notare, è scialbo. All'interno del gioco, una T-Shirt bianca costa 100Zen, una canottiera che mostra i muscoli 1,000Zen, una canottiera*

*con un teschio sopra, per esempio, ne costerà 10,000, un banale kimono bianco 5,000Zen. Se volete anche una cintura nera la pagherete 15,000Zen. Se poi desiderate una fascia rossa da mettervi in fronte, preparatevi, perché somigliare a Ryu costerà 1,000,000Zen!!*

*Questo imporrà agli utenti il massimo impegno nel 'fare gioco', per migliorare la propria immagine, incidendo così sul divertimento di tutti. Vincendo poi tornei specifici si otterranno feature esclusive, il torneo dell'Esercito (Lotta Militare) mette in palio nientemeno che la pettinatura di Guile [ride].*

*Se per strada, incontrate un tipo agghindato come Akuma, state attenti perché significa che è un osso davvero duro! D'altra parte non è detto che un campione non decida di mantenersi esteticamente anonimo, magari inserendo nel suo carnet di mosse gesti atletici mediocri, questo per ingannare l'avversario e coglierlo di sorpresa. Tuttavia ciò sarà più fattibile quando introdurremo, a pagamento, l'update che offre fino a tre set di configurazioni marziali da alternare in combattimento (serviranno giocatori espertissimi per padroneggiare questa tecnica)".*

Prima del termine della presentazione, **Ring** domanda se i personaggi storici di **Street Fighter** appariranno in **SFO**. Okamoto risponde **"SFO punta molto sul realismo, per questo non vedrete hadouken o mosse improbabili. Per quanto riguarda i personaggi dei vecchi Street Fighter, non sarà semplice trovarli, ma ci sono, così come Ryo Hazuki dalla saga di Shenmue. Nei server avanzati potrete incontrarli nel loro dojo, se ne hanno uno, oppure in qualche torneo segreto. Mmm... posso anticiparvi una chicca se promettete di non renderla pubblica"** **Ring** si affretta a giurare sulla testa dei propri lettori... **"al termine del primo torneo a pagamento, una volta decretato il vincitore, apparirà Ryu a sfidare il campione. E a controllare quel Ryu ci sarò io!"**.

## >> Stop'n'Go >> Ring. Quando l'autoreferenzialità oltrepassa i valori di soglia

a cura di **Gunny** (ovviamente)

Ragazzi, perché non abbandoniamo questo stupido settore dei videogiochi e andiamo dove si fanno i veri soldi? Fondiamo una boyband! Ho buttato giù uno stralcio di caratterizzazione...

- **Nemesis** ("Dark Ring"): l'anima malvagia della boyband. Canta le canzoni più tenebrose e fa il numero delle catene. Ma scommetto che non volete sapere di che si tratta. Neanche noi lo vorremmo.

- **Cryu** ("Ring Hate"): il ribelle del gruppo, vittima di violenti attacchi di aggressività. Lotta contro tutto il mondo, e sa di dover perdere. Ma un giorno (credo intorno al terzo album) l'Amore lenirà ogni sua ferita e lo farà levare al rango di "Love Ring".

- **Gatsu** ("Rurke Ring"): il suo design è stato studiato per ricreare l'amante violento ideale. Il prototipo era un camionista texano. Gli abiti in pelle e i capelli da roditore di grossa taglia sono potenti stimolanti per la zona istintiva del cervello femminile. Quella che pretende la violenza e la prevaricazione, per intenderci.

- **Emalord** ("Wise Ring"): il veterano del gruppo, quello che quando gli altri della Ring Bang la prendono sui denti, possono andare da lui e sentirsi narrare, seduti attorno a un fuoco, una leggenda dell'Antica Cina e ricavarne profondi insegnamenti e magari anche una tecnica mortale segreta o due.

- **Gunny** ("Action Ring"): il bambinone del gruppo. Quello che gioca ancora con i soldatini, e non ha superato la fase anale (quella che a scuola scopri le parole tipo "culo/merda" e le usi *as often as possibile*). Può crescere, ma pare non ne abbia intenzione.

- **Paolo** ("Bohemien Ring"): look alternativo e intellettuale, per attrarre le ragazze più colte. Il tipo da "scappa in Bolivia con me". Custodisce segretamente un diario sulle sue disillusioni politiche. "Scritto su una motocicletta?" chiedono in molti.

- **Res** ("Mystery Ring"): è l'amante epistolare, il preferito dalle ragazze che hanno ingoiato, oltre a ciò che più convenzionalmente le ragazze ingoiano, troppi bocconi amari per colpa della materialità maschile. Ardito poeta, passionale artefice della parola. Nessuno di noi l'ha mai visto.

- **Sator** ("Funny Ring"): tipo l'animatore abbronzato del campeggio, sogno proibito delle sedicenni in vacanza. Il tipo da serata divertente. Ride sempre di tutto e tutti. Ovviamente, è una maschera protettiva per la sua delicata e preziosa sensibilità. Che un giorno qualcuno scoprirà ("Someone will find out", title track del prossimo disco).



# IT'S (R)EVOLUTION BABY!

[Me Nintendo #13]

di Gatsu

«Sono forse da meno di Toshihiro Nagoshi?»  
**Gatsu si chiede ad alta voce mentre osserva allo specchio un uomo bellissimo**

## Intro

In realtà io volevo intervistare quelli di Raylight Studio, ma il destino marrano ha fatto sì che i ragazzi del team italiano impegnati su GBA (*Speedball 2, R-Type III, Wings fra i vari porting*) e da poco su Nintendo DS non si concedessero alle grazie anelloidali. Sarà stata la domanda sulla malavita organizzata ad indispettirla? Purtroppo non lo sapremo mai, anche se ieri ho ricevuto per posta una testa di cavallo che un attimo mi fa riflettere. Ma **Ring** non serba rancore e con un'invidiabile piroetta contenutistica sfodera il piano B: e che poi non si dica che Toshihiro Nagoshi<sup>1</sup> non è un buon esempio per noi giovani.

## Epilogue

Do the evolution / Come on, come on, come on.

Eddie Vedder urla dalle casse dello stereo. Bell'album *Yeld*. Mi siedo un attimo sul letto, guardando la valigia blu aperta ai miei piedi. Ancora non ho deciso che vestiti metterci dentro, a parte il costume da Suppliziante che un posto riservato ce l'ha sempre avuto. Dicono che per un paio di mesi si starà abbastanza bene, poi comincerà il freddo e quando ci penso non riesco nemmeno a immaginarmelo bene, questo freddo, sarà poi molto più freddo del freddo che già conosco? Di questi tempi sono perseguitato da un'immagine ricorrente, quella della mia faccia bianca e levigata, come se fosse fatta di ceramica. A causa del freddo, ovviamente. Immagino già una visita degli altri, noi che affittiamo una macchina e che a Capodanno ce ne stiamo stesi nella neve a guardare l'Aurora Boreale. Sarebbe fico. Apro un cassetto, poi lo richiudo. I maglioni mi fanno schifo, ma non ho molte alternative. Mi tocca. Ripenso all'ultimo raduno di **Ring**.

Quest'anno noi del gruppo ci siamo visti poco e mi è davvero dispiaciuto. Non solo perché trovarsi e parlare di **Ring** o di videogiochi è una sfida e uno spasso, ma anche e soprattutto perché, me ne rendo conto ogni volta con un misto di imbarazzo e piacere, non ci sono molte altre persone di cui davvero mi interessi qualcosa. Ed è strana, e singolare, sapete, la nostra amici-zia. Nata nei modi più bizzarri e impensabili.

Il lavoro, gli esami, i soldi che mancano sempre. Quest'anno è stato davvero un casino. Dovrebbe esserci il teletrasporto, ecco. L'altro giorno leggevo sull'*Espresso* (n°29, 22 luglio 2004) l'intervista a Kevin Warwick, un tizio che fa il professore di Cibernetica alla Reading University e che ama considerarsi il primo cyborg della storia. Warwick sta portando avanti un progetto chiamato *Cyborg N.0* (dove N attualmente è giunto a quota 2). Ultimamente si è fatto impiantare dei microelettrodi a contatto con le terminazioni nervose del braccio ed è riuscito a sperimentare "sensazioni artificiali", tanto da riuscire a muoversi bendato usando gli ul-

trasuoni, guidare una sedia a rotelle con i segnali nervosi emessi dal suo cervello e cose simili. Il suo prossimo obiettivo è quello di sostituire un'auto alla sedia a rotelle. Beh, per tagliar corto, ho trovato l'articolo talmente stimolante da volermi informare sul movimento di cui lo stesso Warwick fa parte, il Transumanesimo. E, con mia somma gioia, ho scoperto che esiste veramente un gruppo organizzato di tecnocrati ([www.transhumanism.org/index.php/WTA/index/](http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/index/)) il cui scopo ultimo è quello dell'integrazione uomo-macchina o addirittura del superamento del concetto di "umano". Per riaggiarmi al discorso di prima, fra le altre cose, questi tizi sembrano lavorare seriamente al teletrasporto. E chissà che poi ci si possa vedere più spesso. Al di là dei sogni, o degli incubi, di ogni buon cyberpunker, un movimento (rigorosamente scientifico, ci tengo a precisarlo, anche se fra le sue fila militano pure scrittori di fantascienza. Ho sempre trovato un po' singolare questo rapporto fra gli scrittori di sci-fi e la scienza ufficiale, voi no?) del genere non manca certo di fornire spunti a carattere videoludico e... e... e basta, pausa caffè.

Fare le valigie è così difficile e doloroso che se pure avessi a disposizione un mese arriverei allo scadere del tempo utile senza aver combinato un bel niente.

Scendo in cucina, accendo il gas e mentre aspetto che il caffè sia pronto guardo fuori dalla finestra. È presto, sapete, stamattina mi sono alzato all'alba. Ho gli operai in casa e se quelli alle 7.00 iniziano a segare blocchi di cemento dormire diventa un'impresa. A dirla tutta sono stato io a volermi alzare presto, così, solo per piacere, ed strano quando ti alzi presto non perché lo *devi* fare ma perché lo *vuoi* fare. Ho ancora qualche giorno a disposizione, e avendo terminato tutti i miei impegni universitari posso finalmente concedermi un po' di sano cazzeggio. Persone da salutare, articoli da consegnare, cuori da spezzare.

Guardo fuori dalla finestra e mi rendo conto che la prossima volta che rivedrò il mio giardino non sarà immerso in questa stessa luce. Saremo in un altro anno, in un'altra stagione e forse gli equilibri geopolitici del mondo saranno cambiati. Forse. Il mio cane scodinzola felice in giro e mi domando se non dovrei riempirmene gli occhi. È così vecchio che... quando tornerò... magari... ah, non pensiamoci.

Mi abbandono fra le spire del *Lavazza* pensando che se c'è una cosa che non mi devo dimenticare di mettere in valigia è proprio il caffè. Come potrei vivere senza? Torno in camera e mi siedo di nuovo al PC. Anche se la malinconia mi assale facendomi sentire nostalgico ancora prima di partire, riesco a pensare a tutto quello che mi perderò in questo periodo, alle mie console ab-



bandonate sole solette nel mio personale *Mighty Buco di Merda* [cit.], e perfino a quello che quel nanerottolo di Iwata ha detto all'E3. Ah, sì, l'E3. Quest'anno c'era un piano, e noi di **Ring** volevamo quasi andarci, poi la cosa è sfumata con la promessa che "sicuramente ci andremo l'anno prossimo, che ci sono le next generation". Ma so già che è una balla, che alla fine ci rigireremo fra le mani tasche vuote e che come tutti ce lo guarderemo da casa riscaldando i soggiorni con il tepore dei modem. Tornando ad Iwata, l'hobbit di Kyoto, parlando del successore di Gamecube, nome in codice "Revolution", ha accennato al fatto che sarà qualcosa di concettualmente allineato al Nintendo DS, qualcosa di nuovo e mai visto, un passo avanti sostanziale per il mondo dei videogiochi. Non posso fare a meno di collegarlo a quello che ho letto su Warwick. Insomma, dove stiamo andando? Qual è, se c'è, il limite in tutto questo? Quante cose vedranno i nostri occhi prima di essere troppo stanchi? Possiamo davvero immaginarlo, il futuro, oppure sono solo sogni ad occhi aperti?

Non ho certezze, adesso, se non quella che sarà una bella avventura. In tutti i sensi.

It's (R)evolution Baby!

## Outro

Con questa divagazione extravideoludica (ma neanche tanto) si conclude il primo ciclo di *Me Nintendo*. Quando ne avrò abbastanza di vodka, bionde-occhi-azzurri, neve, renne e folletti di Babbo Natale (marzo 2005, secondo i piani) riprenderò in mano la questione inaugurando la seconda stagione della rubrica. Il 2005 sarà un anno piuttosto caliente per la grande N e sono certo che gli argomenti non mancheranno... Approfitto inoltre di queste ultime righe per salutare anche Paolo Jumpman Ruffino, che andrà ad esportare fascino latino non troppo distante da dove andrò io. See you soon, koopas!

## Note

[1] General manager di Sega Creative Center, sua la rubrica AV/OUT sul magazine inglese *EDGE*. Il buon Nagoshi si è guadagnato l'immortalità grazie a un pezzo totalmente fuori tema dedicato alla sua passione per l'alcool, proposto anche in italiano su *Videogiochi* n°5, febbraio 2004. Hic!

## [The Ivory Tower]

Selezione articoli e traduzioni a cura di **Paolo Jumpman Ruffino**

Ogni mese un membro della DiGRA (Digital Games Research Association), una associazione che riunisce studiosi e critici del videogioco, esprimerà in questo spazio i suoi pensieri, le sue riflessioni, le sue scoperte. Gli sguardi di queste persone, coinvolte in modo diverso nel mondo dei game studies o nell'industria del videogioco propriamente detta, saranno uno spunto per arricchire i nostri dibattiti e per crearne di nuovi.

La **IGDA** ([www.igda.org](http://www.igda.org)) (International Game Developers Association), da sempre impegnata nello studio del videogame e proprietaria degli scritti degli uomini della DiGRA, ha acconsentito alla pubblicazione in lingua italiana su **Ring** di questi articoli. Ringraziandoli ancora una volta, ci auguriamo

che le nostre pagine siano degne della passione che la **IGDA** nutre per il proprio lavoro.

Al fine di stimolare la curiosità di chi volesse approfondire l'argomento, abbiamo deciso di conservare i riferimenti e i link presenti nei testi originali

Matteo Bittanti, l'autore dell'articolo di questa nuova puntata, non ha bisogno di presentazioni per i lettori di **Ring**. Studioso di videogiochi e di tutto ciò che gli sta attorno, Bittanti divide il suo tempo in un'infinità di progetti: dalla cattedra di Videogame Design allo IED di Milano, alla direzione della serie **Ludologica** ([www.ludologica.com](http://www.ludologica.com)), una collana che si prefigge come obiettivo quello di indagare in modo critico le serie videoludiche più famose. Dovunque si parli di game studies, Matteo Bittanti c'è. Ed è per questo che senza troppi indugi lasciamo a lui la parola. Prendendo spunto dal 25esimo anniversario di **Space Invaders** il nostro si interroga sul rapporto che intercorre tra studiosi e game designer. Collaborazione o conflitto? Parlare di videogiochi fa perdere di vista i lati pratici della produzione? È una distrazione? O una necessità?

# Invading Spaces, Defending Territories

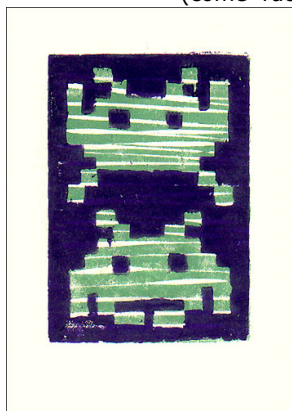
di **Matteo Bittanti**

«Non siamo forse come quei giocattoli meccanici che continuano a fare gli stessi movimenti all'infinito anche quando tutto intorno a loro è cambiato?»

**Bruno Latour**

## ...Tump Tump Tump

Che ci crediate o no, **Space Invaders** ha più di 25 anni, il che lo rende più vecchio di molti lettori (e scrittori) di questa rubrica. Creato da Toshihiro Nishikado, è ancora oggi uno dei più popolari arcade di tutti i tempi. Com'è risaputo, **Space Invaders** è la quintessenza degli sparattutto verticali con alieni spaziali. Tanto essenziale quanto coinvolgente, il gioco consiste nel distruggere interminabili ondate di alieni prima che scendano dalla parte alta dello schermo, mentre il giocatore, confinato nella parte bassa, si muove a destra e a sinistra sparando verso l'alto e cercando di tenerli a distanza, magari colpendo il dischetto volante per qualche punto extra. Il titolo originale poteva essere giocato in singolo o in doppio, pur non offrendo la possibilità di cooperare.



concetto di high score (anche se non si poteva salvare le proprie iniziali). È stato il primo coin-op ad "infestare rapidamente ambienti non usuali come ristoranti, supermercati e cinema" (Sellers, 2001:36). Quasi tutti gli storici del videogioco riportano che in quel periodo, in Giappone, si verificò una penuria di monetine da 100 Yen. Provocò inoltre la prima crociata contro i videogiochi a Mesquite, Texas (come raccontato da DeMaria e Wilson, 2002:46). È stato inoltre associato ad uno dei tanti disagi dell'era tecnologica, il "polso da Space Invaders" (Herz 1997:17). Inoltre, Chris Crawford l'ha definito "un'eccellente metafora dell'individuo nella nostra società. Tutte le regole sociali e le istituzioni sono organizzate contro di noi, marciano in fila mentre minacciano di soffocarci" (2003:20).

## Tump Tump Tump Tump

**Space Invaders** è un titolo seminale e paradigmatico per tutta una serie di ragioni. È stato il primo arcade adattato per la console casalinga Atari2600. È stato il "primo gioco a bersaglio con dei personaggi in movimento" (Herman 1997: 34-35). Ha fatto nascere il

Da un certo momento in poi, **Space Invaders** cessò di essere solo un gioco per trasformarsi in un'icona della cultura popolare. È diventata una forma di *street art* (penso all'artista parigino Space Invader, i cui graffiti di

pixel riprendono l'estetica del gioco originale). Si è anche guadagnato l'accesso agli spazi sacri dell'Arte (nell'American Museum of the Moving Image). Ha fatto la sua comparsa in copertine di CD come "Riddim Werfare" di Dj Spooky. Ha ispirato una linea di abbigliamento, grazie a Joystick Junkies. Recentemente il Republican Party l'ha modificato per riadattarlo a strumento di propaganda politica (John Kerry Tax Invaders [www.gop.com/ta/xinvaders](http://www.gop.com/ta/xinvaders)).

In altre parole **Space Invaders** era - ed è - una ricerca di "spazi" da conquistare. Dopo **Pong**, è stato il primo a "invadere" con successo non solo gli spazi pubblici e privati, ma anche la politica, la moda, la musica, e l'arte. Tutti spazi culturali.

In un certo senso i game studies sono i nuovi space invaders. Proprio come gli alieni minacciosi, la loro apparizione ha provocato stupore e diffidenza. I game studies sono stati spesso percepiti come una minaccia, qualcosa a cui sparare a vista. Per molto tempo, gli accademici sono stati considerati "alieni", intrusi e trasgressori dai designer, dai giornalisti, dai giocatori e persino dagli altri accademici, che sentivano l'urgenza di difendersi dall'evidente invasione. L'atteggiamento da "prima spara, poi domanda" spiega come, per esempio, il dibattito tra designer e ricercatori è stato semplicisticamente incorniciato in termini di grossolana

praticità. In altre parole, gli studiosi sono sostenuti dai game designer solo se sono in grado di dimostrare di essere in qualche modo "utili". Notate che l'utilità è definita in modo implicito come "fornire strumenti per semplificare il lavoro" e/o "fornire studenti in grado di essere assunti facilmente nell'industria". Alcuni considerano i game studios alla stregua di quei parassiti che portiamo nel corpo, tollerati solo fino a che collaborano al funzionamento del sistema "così com'è".

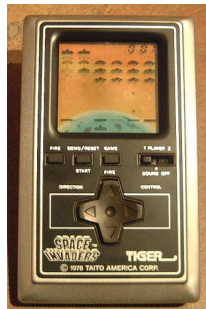
### ...Tump Tump Tump Tump Tump Tump Tump

Io credo che collaborare non significhi essere sottoposti. Anche se sono convinto che un approccio pragmatico e pratico ai videogiochi sia essenziale, è ugualmente cruciale che gli studiosi non abbandonino il loro diritto a *riflettere* sui videogiochi. Non solo pensare a come "fare giochi migliori", ma anche capire i significati, le funzioni e le implicazioni di quelli esistenti. Investigare la ragione dietro l'incredibile influenza sulla società contemporanea. Discutere, ad esempio, come e perché i videogiochi siano diventati un mezzo per la propaganda militare. Non lo faranno i game designer. E se non se ne occuperanno neppure i game studios, chi lo farà? È il momento per una digressione. Secondo una delle tante leggende metropolitane su **Space Invaders**, in origine, al posto degli alieni, il gioco prevedeva che si abbattessero dei soldati. **Taito** decise che non sarebbe stata una scelta politica saggia incoraggiare l'uccisione di umani e così cambiò i suoi soldati in extra-terrestri. È una storia interessante che richiede ulteriori indagini. Per concludere: ora che i terroristi hanno sostituito gli alieni come nostre nemesi videoludiche, e che la violenza realistica è diventata il genere predominante in TV, la nostra concezione di cosa sia politicamente saggio è drammaticamente cambiata. I videogiochi di oggi sono la più efficiente arma di distrazione di massa nel rappresentare la distruzione di massa: CNN sta per *Counter-Strike News Network*. Vale a dire: non si tratta più soltanto di poligoni e power up.

### Tump Tump Tump Tump

Quando i primi corsi di cinema e televisione si stabilirono nelle nostre università, sia i politici che i portavoce dell'industria dei media li consideravano del tutto inutili. "Non abbiamo bisogno di qualcuno che insegni ai nostri

ragazzi come guardare uno spettacolo alla TV o un film", dicevano. Ancora una volta, la loro reazione era motivata dal timore di essere "invasi", attaccati, e colonizzati da orde di troll nella loro Torre d'Avorio. Ma di nuovo, è la loro assoluta *inutilità* a rendere i game studios così preziosi. Dopo tutto, non dovremmo dimenticare che anche giocare ai videogiochi è in fin dei conti altrettanto inutile. Pertanto, incoraggio gli studiosi di videogiochi a cimentarsi in plateali "masturbazioni mentali" (che sono sempre e comunque ottime per la coordinazione occhio-mano), chiedendosi ad esempio: qual è il rapporto tra consumo e produzione di videogiochi? Come si configurano le vie d'accesso alle risorse simboliche e materiali per i giochi? Quali sono i campi di intersezione tra la vita di tutti i giorni e i videogiochi, considerato che non sono solo testi, ma pratiche? In che modo ricollegiamo il gioco ai più vasti meccanismi globali? I videogiochi modificano il modo in cui percepiamo la *realtà*? Se sì, come?



Credo che si debba ridefinire da zero il rapporto *cooperativo* tra designer e ricercatori, giornalisti, artisti e, non ultimi, i giocatori, la cui importanza è sistematicamente accantonata nel dibattito corrente. Non lo stiamo facendo davvero, ora come ora: siamo ancora ai preliminari. I videogiochi possono avere a che fare con gli spazi, ma non esistono in un vuoto, separati dal resto della cultura. È giunto il momento di sparare a quel dannato piattello volante per qualche punto extra.



### ...Tump Tump Tump Tump Tump Tump Tump Tump Tump Tump

## Bibliografia

- Sellers, John (2001) *Arcade Fever: The Fan's Guide to the Golden Age of Videogames*, London, Philadelphia: Running Press.
- Crawford, Chris (2003) *Chris Crawford on Game Design*, Indianapolis, Indiana: New Riders.
- DeMaria, Rusel e Wilson, Johnny Lee (2002) *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, New York: McGraw-Hill Osborne Media.
- Herman, Leonard (1997) *Phoenix, The Fall and Rise of Videogames*. Union, New Jersey: Rolenta Press.
- Herz J.C. (1997) *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. New York: Little Brown and Company. (*Il popolo del joystick: come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite* Feltrinelli 1998)
- Latour, Bruno (2004) "Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern", *Critical Inquiry*, Vol 30, n° 2 pp.25-248.

# Siamo solo cervelli

[N Negoziatore #002]

di Marcello Cangialosi

**O**gni volta che sento definire i videogiochi una "realtà virtuale" faccio uno smorfia. E la faccio per due motivi: primo perché "realtà virtuale" mi suona come mettersi il casco e combattere i conati di vomito e secondo perché solitamente viene fuori dalle bocche o dalle penne di chi di videogiochi non ci capisce un cazzo. Non so, ma "realtà virtuale" ce la vedo bene a decollare dal palco del Maurizio Costanzo Show per volteggiare sulle teste di gente che vi associa roba come *Il Tagliaerbe* o *Matrix* o la ricostruzione della villa dei papiri vista l'altra sera a Quark. Non certo **Metal Gear Solid** o **Viewtiful Joe**.

Alle orecchie della gente comune, quegli esseri inferiori che quando parli di videogiochi in metropolitana cambiano posto o ti osservano con fare da "eppure quel ragazzo mi sembrava normale", il termine "realtà virtuale" ha inoltre il gusto del proibito associato al retrogusto dell'emarginazione. Una realtà fittizia in cui puoi trombare donne magnifiche ammettendo implicitamente la tua pochezza erotica reale. Per molti di noi, invece, "realtà virtuale" non è altro che un'inquadratura in prima persona. Punto.

Eppure, a pensarci bene, non esiste terminologia migliore di "realtà virtuale" per definire il videogioco tout court. Il problema è piuttosto l'errata percezione che la gente ha del termine.

Cos'è il videogioco? Il videogioco è una realtà virtuale concepita per l'intrattenimento. Spiego.

Il motivo per cui, in questo momento, state scuotendo la testa con fare di disapprovazione è perché continuate a fare quell'associazione "realtà virtuale = prima persona". E non è colpa vostra. Quando si parla di "realtà virtuale" si tende ad immaginare un mondo simile al nostro, in cui si è immersi come nel nostro, e che viene osservato come si osserva il nostro. Tipo la sala olografica di **Star Trek**. Ma la "realtà virtuale" non è mica solo quella, sapete. Dite che il Solitario di Windows non è "realtà virtuale"? Dite che **Chronicles of Riddick** è più "realtà virtuale" di **Sim City**? Vi sbagliate.

Cos'è la realtà? Banalmente, è il risultato di una serie di impulsi elettrici portati al cervello dai nostri cinque sensi. Lo sanno anche i fratelli Wachowski. È questa (questa) la più completa forma di realtà conosciuta. I videogiochi sono semplicemente una realtà che generalmente si palesa at-

traverso solo un paio di sensi. Ma c'è dell'altro. È una realtà esistente attraverso una diversa *applicazione* dei nostri sensi. Prendete **Devil May Cry** e immaginate di giocarci da una visuale in prima persona. Sarebbe più *realistico* in questo modo? Certo, se considerate la realtà come qualcosa che va vista necessariamente attraverso un paio di occhi incastrati nel cranio, ma perché escludere l'ipotesi di una realtà in cui il punto di vista sia esterno al soggetto che vi partecipa? Per quanto ne sappiamo, potrebbero anche esistere creature aliene dotate di un paio di occhi fluttuanti alle loro spalle. E del resto, non è reale una macchina radio-comandata? E non siete *voi* quella macchina quando la controllate esattamente come siete *voi* che guidate una macchina di **Micromachines**?

Ma non è solo una questione di punti di vista. È soprattutto una questione di input e output. Di *quantità* e di *qualità* di input e output. Che differenza passa fra camminare nella vita reale e camminare per le strade di **Vice City**? Nel primo caso lo fate e basta. Nel secondo dovete inclinare lo stick analogico. Nel primo caso il gesto viene compiuto naturalmente, intuitivamente. Nel secondo necessita dell'operazione su una interfaccia (il controller). Ma vi siete mai chiesti *chi siete* quando camminate? Non siete un corpo che si muove di sua sponte, bensì un cervello che manda impulsi elettrici a determinati muscoli per dirgli di muoversi in modo tale che una gamba superi l'altra. La differenza fondamentale fra voi che camminate nella vita reale e voi che camminate per le strade "virtuali" di **Vice City** è che il cervello non ha in mano un controller. In **Vice City**, invece, il cervello siete voi.

Così come il cervello manda impulsi ai muscoli, allo stesso tempo voi mandate impulsi alla console. La differenza è solo funzionale. Semplicemente, il cervello opera diversamente dalla combo giocatore/controller e dispone di un diverso set di "comandi" implementati dalla natura in relazione all'ambiente in cui opera l'essere umano. In altre parole, ogni videogioco vi rende cervello della "realtà virtuale" che propone. Nella nostra realtà, il cervello esegue ciò che la realtà medesima gli consente di eseguire. Nel videogioco, noi (combo giocatore/controller) eseguiamo ciò che quella la realtà virtuale ci consente di eseguire. E quando il gioco spacca, puoi addirittura

sentire il Metatron che ti scorre nelle vene.

Ma la figata (per dirla alla *PSM*) del videogioco è che propone differenti "realtà", non intese come "mondi", ma come vere e proprie "modalità di esistenza". Concepito per operare in una sola realtà, il nostro cervello non è in grado di pilotare una vettura direttamente o di aprire una lattina di birra senza comandare al corpo di eseguire l'azione opportuna. Il videogiocatore, invece, sempre inteso come combo utente/controller, è un cervello mutante, programmabile per operare in *qualsiasi* contesto virtuale, dal simulatore di volo agli scacchi, da **Ninja Gaiden** a **Sim City**. Anche se quest'ultimo non prevede attività motoria alcuna. Cosa siamo in **Sim City** se non il processo amministrativo di un ente comunale? Nella realtà, l'inizio dei lavori di ristrutturazione di un tratto stradale è l'ultima fase di un procedimento che coinvolge diversi cervelli e giri di denaro. C'è l'assessore all'urbanistica, i suoi collaboratori, il sindaco, la giunta, tutti operanti di concerto per ottenere il medesimo risultato a cui ci porta un click in **Sim City**. Per compiere acrobazie da **Ninja Gaiden** sono necessarie diverse qualità fisiche, il cervello deve impartire determinati ordini a tutto il corpo, e se sbagli puoi ritrovarti col femore intersecato alla clavicola. Nel gioco no, ma non perché non sia *reale*. La differenza sta solo nell'interfaccia, concepita per renderci cervello in grado di addomesticare un corpo dalle qualità aliene secondo gli standard del nostro mondo.

È quindi con un certo rammarico che mi sento di affermare che sì, i videogiochi sono una realtà virtuale (via le virgolette stavolta). O meglio, sono più realtà virtuali. E per nulla finite. Stai a vedere che chi non capisce un cazzo di videogiochi c'era arrivato prima di me. Naaa...

:SMS RECE:

Sogno o son mesto?

[Vib Ripple]

di Vib Sator



o\_o

# Stage 5: Future Market

[Arena: opinioni in multiplayer]

Questo mese la nostra rubrica di dibattito opinionistico propone un programma diverso dal solito. Deputiamo a Lux, l'economista redazionale, l'onere di riassumere la situazione attuale del mercato console. Seguirà quindi l'intervento di Nemesis Divina, che tratterà una proiezione tutta personale degli sviluppi del settore.

## Console Home Entertainment

Il mercato attuale e i fenomeni destinati a influenzarne l'evoluzione

di Lux

Da qualche anno a questa parte la comunità dei videogiochi ha scoperto il Mercato. L'allegria e spensierata combriccola di nerd tradizionalmente dedita al salvataggio di principesse ha imparato che i giochini con cui si era sempre amabilmente trastullata sono in realtà un *business*, che le saghe di maggior richiamo sono *brand* di successo e che, per finire, la software house da sempre venerata come Gran Vate del gameplay, non è altro che una S.p.a. (magari quotata in borsa).

Il suddetto gruppo di spensierati smanettoni non si è fatto peraltro intimorire dagli stravolgimenti ambientali in atto e quindi, saltellando da una principessa all'altra, si è rapidamente appropriato della nuova terminologia e si è lanciato a testa bassa nella mischia internettiana, pronto a discutere di strategie di *marketing*, *market share* e volumi di vendita con la stessa ingenua passione con cui aveva sempre pontificato circa il numero di poligoni/colori a schermo/livelli di parallasse/frame per secondo.

Al di là della capacità di adattamento del videogiocatore medio ai *trend* lessicali più in voga, il cambiamento in atto nel settore dei giochini (ora *interactive entertainment*) è qualcosa di più importante di un mero aggiornamento degli insulti necessari a combattere l'ennesima *system war*. Il primo rilevante fattore di cambiamento ha riguardato il numero dei *competitor* in lotta per piazzare una macchina per videogiochi nel salotto dei consumatori. In conseguenza il mercato console degli *hardware manufacturer* è passato da un ordinato duello tra due vecchi samurai a una caotica *royal rumbe* a quattro<sup>1</sup>.

In conseguenza del mutato scenario a livello *hardware*, il settore ha sperimentato negli ultimi dieci anni un incremento dei volumi di vendita congiunti (*hardware* e *software*) talmente massiccio da risultare più che triplicato: considerando infatti i soli Stati Uniti è stato registrato il passaggio dagli iniziali 3 agli attuali 10 miliardi di dollari. Il che rende i VG il settore dell'*entertainment* con il più alto tasso di crescita al mondo nell'arco di tempo considerato, e motiva la diffusa previsione che l'*interactive* sia destinato ad essere la colonna portante dell'intero settore dell'*entertainment* per il 21° secolo<sup>2</sup>.

Un ruolo fondamentale in questi anni di mutamenti per l'industria del videogioco, è stato giocato dall'ex *new comer* Sony, società proveniente dal contiguo business dell'elettronica di consumo e attuale dominatrice del mercato grazie al boom planetario del *brand* Playstation<sup>3</sup>. Alla base del successo riscosso della prima giocostazione prodotta dall'azienda nipponica, possiamo sinteticamente indicare 3 fattori:

- la creazione di un hardware in grado di produrre una grafica tridimensionale e quindi più realistica di quanto visto fino ad allora
- l'adozione di strategie di comunicazione più aggressive e *cool* (opportunamente modellate su un target di utenza più maturo e danaroso degli adolescenti a cui tradizionalmente veniva proposto il prodotto videogioco)

- una politica di distribuzione capillare (ipermercati/catene di elettronica e non più solo negozi giocattoli/negozi specializzati) e funzionale al posizionamento del prodotto come "l'elettrodomestico per i videogiochi" e non (solo) come un giocattolo.

Peraltro il ruolo chiave giocato da Sony nel modificare le regole del mercato dell'*home entertainment* non sembra essersi ancora esaurito, alla luce della dichiarata intenzione del colosso nipponico di perseguire l'ideale di "convergenza" tra le diverse forme di intrattenimento. Tale processo, peraltro già ampiamente in atto, è destinato, nelle intenzioni di Sony, a trasformare il *videogaming* in una delle tante *feature* di un apparecchio multimediale che garantisca la fruizione domestica di qualsiasi forma di contenuto, sia questo un gioco, della musica, un film, la tv satellitare, un MMS o altro ancora.

Se nel medio periodo questa strategia dovesse rivelarsi vincente, non è troppo azzardato immaginare che l'evoluzione successiva possa finalmente garantire al mercato del divertimento domestico quella "pace" che in tanti anni di *system war* questi non ha mai conosciuto, e ciò grazie all'avvento del Formato Unico. Con tale espressione si intende un elettrodomestico (anche) per videogiochi, prodotto da soggetti diversi, le cui specifiche tecniche non siano tanto funzione delle scelte della società produttrice, quanto piuttosto della fascia di mercato cui esso è indirizzato. Prendiamo il caso dei televisori: quando mi reco in un negozio per acquistarne uno, posso dare per scontato che tutti i modelli disponibili mi permettano di vedere le trasmissioni televisive, mentre quello su cui dovrò ponderare la mia scelta sono le caratteristiche di contorno eventualmente offerte a parità di costo (audio stereo, progressive scan, numero e tipologia delle uscite video, etc.). Questo non è quanto avviene attualmente per il mercato console, in cui la scelta del soggetto produttore dell'apparecchio condiziona il tipo di trasmissioni (= videogiochi) di cui si potrà fruire, obbligando molti appassionati a dotarsi di più piattaforme e dei relativi accessori a corredo (tutti tra loro rigorosamente incompatibili). La convergenza delle diverse forme di intrattenimento renderebbe ancora più oneroso per il consumatore mantenere diverse piattaforme di gioco, aggiungendo alla "sovrapposizione" degli hardware ludici anche quella di eventuali DVD-CD player, videoregistratori digitali e quant'altro le future "console" dovessero offrire.

L'attuale strategia di Microsoft sembra meno esplicita e più indirizzata ad affermare la propria presenza sul mercato tenendo d'occhio le mosse del leader<sup>4</sup>, lo stesso non può dirsi della posizione strategica assunta dall'ultimo *player* del mercato hardware qui considerato: Nintendo. La storica società di Kyoto sembra adottare un comportamento diametralmente opposto a quello di Sony, abbracciando una strategia di mercato marcatamente conservatrice. Stando alle dichiarazioni rilasciate nell'ultimo anno da Satoru Iwata, presidente di Nintendo of Japan, la casa di Mario intende ignorare le ambizioni di quanti desiderano realizzare l'*hardware* polifunzionale più potente per concentrarsi invece sul-

la nicchia di coloro che vogliono esclusivamente giocare, con l'obiettivo di realizzare per questi ultimi una fornitura costante di contenuti unici in ambito *software*. Il fulcro della strategia sarebbe pertanto il *software* e non l'*hardware*. Resta da verificare se Nintendo sarà capace di comunicare ai consumatori tale "filosofia di vita" attraverso un'efficace politica di *marketing* (area in cui finora non ha mai brillato) o se in caso contrario tali ambizioni creative non siano destinate a realizzarsi su una piattaforma *hardware* della concorrenza.

Trasferendo l'analisi alle società produttrici di software, si registra come nell'ultimo decennio la scena degli sviluppatori sia stata interessata da alcuni fenomeni che ne hanno modificato significativamente le dinamiche rispetto all'epoca degli 8 e 16-bit. La corsa al fotorealismo innescata dai produttori *hardware* desiderosi di conquistare più ampie fasce di pubblico, ha determinato per le *software house* un costante dilatarsi dei tempi e dei costi di sviluppo: la produzione di scenari poligonali ultra dettagliati, liberamente esplorabili, governati da AI sofisticate e da una fisica credibile non è infatti affare da poco. Come se ciò non bastasse, l'innalzamento dell'età media dei giocatori e il progressivo differenziarsi delle loro preferenze ha comportato il contemporaneo allargamento del numero di risorse e competenze necessarie a portare a termine un progetto. L'epoca dei *garage coder* è finita quando quattro sfigati brufolosi col pallino dell'informatica sono stati defenestrati da un *team* di progetto di oltre cinquanta professionisti composto (tra gli altri) da *coder*, *writer*, compositori, registi, addetti al campionamento delle animazioni, *project manager* etc.

Questi fattori, sommati alla ciclicità del *business* che ha finora imposto il rinnovamento del "parco macchine" ogni cinque anni con il conseguente azzerarsi dell'esperienza maturata dagli sviluppatori (ogni volta obbligati a ripartire da capo su un *hardware* nuovo), ha reso lo sviluppo di un *videogame* un progetto economicamente molto rischioso. Sono sempre meno le società in grado di sopportare il fallimento di un progetto e la mancata remunerazione degli investimenti fatti. Questa situazione ha avuto e sta avendo due conseguenze di base: la prima è che gli sviluppatori tentano di investire solo su titoli "sicuri" (cioè *sequel* di giochi famosi o titoli *trendy*<sup>5</sup>), la seconda è che quando una società non riesce a ripagare nemmeno i costi sostenuti, si troverà costretta a vendere per non fallire. Questo spiega l'ultimo è più rilevante fenomeno in atto presso la comunità dei produttori di software ludico: l'aumento della concentrazione di settore. Il numero assoluto delle società attive sul mercato diminuisce e aumenta invece la loro dimensione relativa. Si pensi per l'Europa al caso di Infogrames/Atari o soprattutto al caso del più grande *publisher* mondiale di VG: Electronic Arts. La società californiana sta vivendo una notevolissima fase di espansione: oltre ad aver aumentato il proprio fatturato da 500 milioni a 3 miliardi di dollari in dieci anni<sup>6</sup>, oltre ad aver piazzato solo l'anno scorso 27 titoli che hanno venduto più di un milione di copie<sup>7</sup>, EA si sta muovendo come un *pacman* gigantesco fagocitando *team* di talento uno dietro l'altro (gli ultimi a capitolare sono stati i Crytek di *Far Cry* e i Criterion con tanto di *Renderware*) o assicurandosi la distribuzione di *blockbuster* annunciati (*Time Splitters 3*, *Burnout 3*). Le dimensioni attualmente raggiunte da Electronic Arts ne fanno la quarta società di informatica al mondo per capitalizzazione in borsa<sup>8</sup>.

Per chiudere questo breve resoconto sullo stato del mercato dell'intrattenimento casalingo su console, occorre infine dare conto di quanto stia accadendo presso le restanti categorie di attori: distributori e consumatori. In proposito, il fenomeno più rilevante appare quello del progressivo mutamento dei canali preferenziali di acquisto da parte degli utenti. Se infatti da un lato le politiche Sony di riposizionamento del prodotto videogiochi hanno suggellato il proficuo sodalizio tra *videogame* e grande distribuzione, dall'altro sia l'avvento di innumerevoli *online store* dai prezzi competitivi

rivolti ad un consumatore globale, sia la crescente alfabetizzazione finanziario-informatica di un pubblico sempre sicuro nell'effettuare acquisti con carta, hanno tutti contribuito a sottrarre domanda al canale retail "sotto casa".

Per quanto riguarda i consumatori di videogiochi, infine, i dati ci dicono che si tratta di un insieme di soggetti sempre meno omogeneo sotto il profilo del sesso e dell'età, nonché in fase di forte allargamento alla categoria dei così detti casual gamer o giocatori occasionali. Mentre quindi cambia la composizione "interna" del popolo di consumatori di videogiochi, l'età media va pure costantemente alzandosi, il che è destinato a riflettersi in una richiesta di contenuti più ampia e nella trattazione di tematiche più adulte di quanto non avvenisse in passato. Tutto correlato, come dimostra di aver compreso la solita Electronic Arts per voce del suo CEO Larry Probst: "*Al di là di una grafica, di un sonoro e di animazioni migliori, per il futuro di questo business è importante che impariamo a raccontare storie meglio che in passato e a creare personaggi che appassionino il pubblico. Penso che, a lungo termine, questo aiuterà ad espandere il nostro bacino d'utenza sia attirando il pubblico femminile, sia allargando la fascia d'età dei videogiocatori*"<sup>9</sup>.

In conclusione, abbiamo illustrato senza pretesa di esautività i fenomeni di fondo di un mercato soggetto a forti cambiamenti e oggetto di molte attenzioni come quello del *console home entertainment*, nella speranza di essere riusciti a gettare un po' di luce sulle dinamiche in atto e sui possibili scenari futuri. Adesso scusate, ma ho una principessa da salvare.

## Note

[1] È cosa nota come la contesa per il mercato dell'*hardware* sia presto divenuta una lotta a tre in seguito all'abbandono del ruolo di produttore da parte di Sega.

[2] Cfr. Entertainment Software Association (ESA), "2004, State of the Industry Speech", ibidem.

[3] Al 13 gennaio 2004 risultano distribuite nel mondo 70 milioni di unità della sola PS2. Fonte: Sony Italia.

[4] Emblematico in tal senso è il caso dell'*hard disk* per il successore dell'*X-box*. Benché la presenza del disco fisso sia stata una delle caratteristiche peculiari e più pubblicizzate del primo modello, Microsoft ha dichiarato che la sua prossima console avrà un *hard disk* solo se lo avrà anche la PS3.

[5] **GTA 3, GTA:VC, GTA Double Pack, True Crime Streets of LA, The Getaway 1 & 2, Max Payne 1 & 2, Hitman, Mafia, Driv3r**, etc. sono solo la punta di un iceberg di titoli sostanzialmente equivalenti per l'acquirente medio che però trovano contemporanea collocazione sul mercato. Perché accade tutto ciò? Le possibili spiegazioni sono due: o le *software house* considerano i videogiocatori una massa di aspiranti malviventi assetati di efferatezze, oppure gli analisti di mercato di quelle stesse *software house* ritengono che i giochi a tema criminale siano attualmente titoli "sicuri".

[6] Cfr. Entertainment Software Association (ESA), "2004, State of the Industry Speech", ibidem.

[7] Dati forniti dal CEO di EA a Gamespot prima dell'E3 2004. L'intervista è disponibile online con il nome di "The King and I: An Interview with EA's Larry Probst".

[8] Dopo Microsoft, Oracle e SAP. Fonte: Entertainment Software Association (ESA), "2004, State of the Industry Speech", ibidem.

[9] Gamespot, "The King and I: An Interview with EA's Larry Probst", 2004, ibidem.

## Cuore Sepolto

### di Nemesis Divina

**Disegnare un panorama plausibile del futuro** commerciale del VG è un'impresa ardua, che rischia d'esser fine a se stessa nel momento in cui pretende di vaticinare il domani. Mi limiterò, dunque, ad abbozzare un paio di prospettive che, pur senza basi incontrovertibili, possono aprire scenari sui quali discutere.

Anzitutto, è facile immaginare cambiamenti radicali negli anni a venire circa il modo di recuperare contenuti videoludici: innovazioni tecnologiche, altre realtà commerciali e interessi economici, spingeranno alla probabile creazione/consolidamento di nuovi modelli di vendita. A patire il mutamento saranno nell'immediato i negozianti: vedremo scomparire i centri specializzati in videogiochi, fagocitati dai grandi centri commerciali, che rastrellano il popolo bue, ma anche dai venditori online, italiani e non, che fanno man bassa di hardcore gamer. Gli ipermercati traggono vantaggio in maniera ben diversa dal negoziante (che vive sulle percentuali del venduto), godendo essenzialmente del ricircolo del danaro e avvantaggiandosi da formule di pagamento a tempo dilazionato. Ed è pieno interesse dei grandi produttori di console appoggiare i grandi centri a danno del piccolo esercizio; il centro commerciale dispone di un'utenza giocoforza più vasta e variegata, così si impone la necessità di mantenere alta l'offerta di tutti i prodotti, senza distinzione di qualità. Al contrario, il negoziante, che conosce clientela e mercato, può pilotare le vendite evitando di proporre un titolo magari mediocre: e sono royalties che se ne vanno. Il centro commerciale offre invece di tutto e di più, senza temere affatto lo spettro dell'invenduto (in questo caso basta tagliare il prezzo a livello di costo ottenendo così un invitante *prodotto civetta*). Il risultato della concorrenza dei grandi centri è che anche i negozi devono acquistare di tutto e di più per mantenere un'offerta paritaria, nel caso qualcuno chieda il più misconosciuto dei prodotti, con la differenza che il negoziante paga alla consegna e non a 90 giorni.

I negozi online affrontano invece spese di gestione inferiori e, se esteri, possono nel caso bearsi di favorevoli cambi di valuta, proponendo prezzi spesso imbattibili. A conti fatti, un gioco inviato dall'altra parte del mondo può costare decine di Euro in meno rispetto al negozio sotto casa.

Dubito si possa mettere in discussione il futuro apocalittico del negozio specializzato, il cui unico appiglio rimane il mercato dell'usato; ma non è questo il punto. No. Vorrei piuttosto chiedervi: è tanto tragica la scomparsa dei negozi specializzati?

In apparenza è una domanda ai limiti dell'eretico, giacché tutti amiamo il negoziante di fiducia, ma il parallelo con il mercato dei DVD è significativo. Una delle ragioni addotte al valore del negozio specializzato è la competenza (spesso presunta) di chi sta dietro il bancone. Quando andiamo a comprare un DVD, però, non lo facciamo forse in un grande centro commerciale? E sentiamo forse il bisogno d'essere consigliati su questo o quell'acquisto? No davvero, anzi, di rado si va a prendere un film senza già conoscerne il prezzo. Ovviamente esiste la possibilità che il film sia già stato visto al cinema, ma pure dei videogiochi esistono demo e, soprattutto, un'ampia copertura giornalistica, soprattutto online. Nell'epoca dell'informazione, sempre crescente, il valore aggiunto del negoziante rischia di ridursi a un surplus che non ci piace pagare. Meglio lo spedizioniere ignorante e cingalese, se costa 5Euro in meno...

L'idea romantica del centro specializzato perde anche il suo appeal sociale nella rete delle sfide online, così non ci resta che metterci una mano sul cuore, per zittirlo, mentre con l'altra gettiamo una manciata di terra sulla tomba del negozio di videogiochi. Requiem.

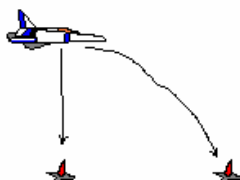
Non solo. Ci sono altri figure che devono tremare.

Nel breve periodo è improbabile che avvengano stravolgimenti di mercato, ma l'ombra dell'*e-distribution* si stende su quelle forme parassitarie che sono i Distributori. Con un modem integrato e connessioni adeguate, la diffusione di contenuti multimediali via web diventa possibile. Eppure badate, il rischio non è solo quello di perdere il contatto fisico con il corpo del gioco (disco, cartuccia, UMD che sia), piuttosto potremmo assistere alla scomparsa dei Distributori solo per vedere comparire dei Super-Produttori che oltre ai soldi del gioco incamerano anche gli introiti destinati al Distributore, senza vantaggio per l'utente finale.

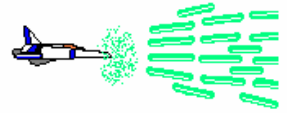
Di fatto per l'utente cambierebbe poco e, nella situazione di accettazione bovina in cui stagna l'uomo occidentale medio, c'è da giurare sul fatto che i Produttori non esiterebbero a proporre programmi privi di supporto fisico allo stesso prezzo di oggi. E non temete, avranno a che tirare in ballo inflazione e spese di produzione maggiori o i costi della nuova tecnologia di rete; gli esempi sono già online, con produttori che vi permettono di scaricare dal loro sito il tal gioco allo stesso prezzo della versione retail "senza l'ingombro di scatola e manuali"!!

Next Ring...

新しい武器




トラップ ボム



パルカン

タイトル



a ottobre nei migliori browser

[Vox Mundi]

## COLUMN 04: VINCERE/PERDERE

di Nemesis Divina

02/03/2124

Ci sono volte in cui la tensione è così alta che non ci pensi. Sta per succedere qualcosa di grosso, magari di brutto, e tu ti fissi su un niente, sullo stipite di una porta, su un vaso di fiori, un posacenere.

Marzo stava guardando una rivista e ripensava a quando la stava sfogliando, solo poche ore prima. Leggeva di un tale che parlava di come sarebbe possibile, in via teorica, digitalizzare un essere umano all'interno di un mondo virtuale, senza che l'essenza della persona ne fosse alterata.

Marzo non è che ci capisse poi tanto di quelle cose, non come chi le studia, però era affascinato dalle possibilità che il futuro riservava e, qualche volta, si chiedeva come sarebbe stato trovarsi di persona nel mondo dentro lo schermo, piuttosto che manovrare un avatar.

Marzo era occupato per buona parte della giornata sui server Mac, in World Next. Aveva un emporio di attrezzi e mappe di tutti i tipi e gli avventurieri non mancavano di passare ma, come nella realtà, essere un crocevia di persone porta a conoscere tante voci e Marzo, che non era uno stupido, cominciò a mettere insieme i pezzi, unire gli indizi, tracciare una rotta. Poi incontrò Jezebel...

Quella rivista... il numero 177.

«...non dovevi farlo. Tu e io eravamo amici. Diavolo... io... non dovevi, ecco.»

Adesso sì, me lo chiedo "perché l'ho fatto"?

«Perché no" risposi al momento. Su schermo era facile. Avevamo combattuto con fatica per una buona mezz'ora e attorno al Custode c'erano i corpi morti di chi era arrivato prima di noi, senza più andarsene. Morire significava la cessazione del contratto d'abbonamento annuale, ma "il rischio vale il neon», come diciamo noi del Web.

Il Custode crollò su un fianco e Jezebel lo finì con un colpo alla testa.

Non cercai di giustificarmi al momento, sapevo che senza Jezebel non ce l'avrei fatta, lei aveva poteri curativi incredibili. Io invece ero forte a colpire.

E colpì.

L'avatar Jezebel cadde a terra per restarci immobile.

Era stato facile. Così facile.

Troppo facile.

Ci sono volte in cui la tensione è così alta che non ci pensi più. L'utente di Jezebel puntava la canna brunita di un fucile verso di me e diceva che eravamo amici e io pensavo che non era colpa mia, non del tutto, che era stato troppo facile sbagliare e che *loro* dovrebbero impedirvi di fare certi errori e che allora la colpa era loro, prima ancora che mia.

Ci sono volte in cui la tensione è così alta che non ci pensi più. Sta per succedere qualcosa di grosso, magari di brutto, e tu ti fissi su un niente, sullo stipite di una porta, su un vaso di fiori, un posacenere. Poi senti uno sparo. E poi più niente.

Dal *Digital View Monthly* #478

*[...somma più grande sinora messa in palio in un ambiente online, in Europa. EA si è detta soddisfatta degli accessi, una vera e propria 'febbre dell'oro', e ha già comunicato che la 'Caccia' verrà ripetuta la prossima stagione.*

*Non è ancora stato possibile recuperare dati specifici circa il vincitore, quello che sappiamo è che sul luogo dove era ubicato il 'tesoro' si è recato un party di due avventurieri, uno dei quali non è più uscito dalla stanza del Custode (I dati del server escludono sia stato sconfitto dal Custode stesso).*

*Il direttivo EA ha reso noto che non intende aprire indagini di sorta, nonostante i sospetti di pikappaggio esistano, nessuna denuncia è stata sporta, per cui l'azienda si limiterà ad accreditare la somma sul conto del vincitore. Incredibilmente, però, a più di un mese della conclusione della Caccia, l'utente di Beowulf, l'avatar vincitore, non ha ancora certificato la propria identità. Ma EA assicura "ci sono tre mesi di tempo per ritirare il premio e noi aspettiamo, ansiosi di festeggiare il primo Campione di Caccia".]*



# SANGUINE 03: “ THOU SHALT SUFFER – PART. 1 ”

di **Nemesis Divina**

12/12/2179

Essere hacker un tempo dava certi vantaggi, oggi è solo una peste.

E non è questione del NeoN, cioè, quella è una bella gatta da pelare, la spada di fuoco con cui l'Ordine Mondiale si liberò, in un colpo, di quasi duecentomila dei nuovi hacker. Il NeoN è una merda, se non ti uccide, ma ok, ci puoi star dentro, sputando sangue e cacciando un sacco di soldi. Però essere un hacker di nuova generazione, anche se parliamo di una generazione ormai già estinta, ha una dannata serie di controindicazioni che nessuno si è preso la briga di spiegare, al momento in cui una donna morta di fame affittava l'utero all'Esercito...

«Lo so che mi senti, collegati!»

Una voce qui, dentro la testa, che copre gli altri rumori e spegne le sensazioni. Che odio.

«Chiunque tu sia, lasciami perdere. Ho chiuso.»

«Non si può chiudere. Collegati, ho detto.»

«...»

«Non costringermi... Sono un Exe, sai che posso mandarti in autoesecuzione.»

«...»

«Peggio per te. Meglio che ti prepari.»

Autoexec. Bello schifo.

Ecco una delle controindicazioni, almeno per i Driver come Rasta, un Exe poteva bootarti quando gli pareva e alla fine non erano granché le cose che si potevano fare per impedirlo. Giusto sperare che nessuno incappasse nella cartella che segnalava la tua esistenza, ma con meno di mille hacker al mondo... difficile passare inosservati da chi sa come cercare.

Rasta, rassegnata e con un vago presagio di nausea, sprofondò in una sedia di plastica. Stava nella cucina quando l'Exe la contattò: una cucina disordinata, di una casa sbilenca, in una baraccopoli puzzolente. La catasta di pentole e piatti torreggiava nel lavandino, in una colonna malferma. Posate sporche. Resti di cibo. Un torsolo di mela.

Ma doveva riordinare la sua vita, prima ancora che la cucina.

La voce di suo figlio proveniva da lontano, anche se lei sapeva che stava subito fuori dell'uscio, a saltare su quella lamiera arrugginita e a fare un chiasso del diavolo. Bambino idiota...

Non chiuse gli occhi ma non ce n'era bisogno, il soffitto incrostato si sciolse così come il pavimento, mentre il corpo scompariva e lei diventava un'orbita di dati destrutturati.

Per un Driver era più facile navigare il web, in effetti era questo il suo compito: trovare la strada e interfacciare gli Exe. Eppure questo non era un Exe qualunque, e fu così che lui trovò lei prima ancora che si mettesse in viaggio.

«Ti prego, configurati. Non ho voglia di parlare coi numeri.»

Mentre si componeva la struttura, Rasta ebbe un'intuizione, molto prima che una percezione cosciente. C'era solo un Exe che preferisse configurazioni ordinate ai dati esposti.

«Shin Hua...». Quasi sospirò.

«Brava, indovinato. Usi sempre lo stesso avatar, vedo.»

Lui no, adesso aveva assunto un aspetto tetro, minaccioso quasi. Un essere alto, con braccia lunghe ai ginocchi e una pelle chitinoso e lucida. La testa ovale, calva e bianca, con un alone rosso attorno agli occhi, due perle bianche sul fondo delle orbite e un'aureola fluttuante a venti centimetri sopra il capo. Decisamente non sembrava il coreano che era.

«Per favore, lasciami perdere...»

«Ce l'hai ancora con me perché ti ho portato via il fidanzato?»

«State ancora assieme?»

«No. È finita subito. Poi è morto, ma io non c'entro.»

«Lasciami perdere, per favore...»

«Non posso. È un lavoro grosso...»

Shin Hua alzò un lungo braccio e recise la rete fino ad aprire un portale. Shin Hua era uno degli uomini più detestabili che Rasta avrebbe mai incontrato, ma era anche il miglior hacker vivente e forse vissuto. Con la sola mano navigò fra i nodi e, raggiunta una sottocartella di un server protetto, linkò una figurina piccola.

«Fantastico! Dove l'hai pescato un ariano? Ci mancava solo questo...»

«Bah, me l'aveva commissionato quel tale di Berlino, il post\_Gothik, sai come la pensa, no? Razza Suprema e le altre stronzate. Però quando ho scoperto che era un RAM ho pensato di tenermelo. Di RAM ce n'è pochissimi di questi tempi.»

«Quel cannibale nazi di Fabian Himmler? Lo avrai alle costole, se lo hai fregato. Ragione in più che mi lasci perdere.»

«Sogna pupa. Non può trovarmi nessuno, dove sono adesso.»

Rasta rimase zitta.

Sì, Shin Hua conosceva tanti posti dove connettersi in santa pace. E quasi certamente aveva qualche sarcofago dove uploadarsi, nel caso facessero a pezzi il suo giallo culo coreano. Ancora zitta, Rasta fissò l'ariano. Sempre frutto dell'Esercito, come i nuovi hacker d'altronde, ma stavolta con il benessere della commissione nazionale per il perfezionamento.

Era minuto, con la pelle liscia e pallida. Grandi occhi grigi e capelli di un biondo carico, portati in una vistosa e alta spazzola spettinata. Aveva il sottile torso snudato, mentre una larga gonna scura gli nascondeva le gambe, lasciando però fuori i piedi protetti da grossi anfibi. In termini umani, dimostrava non più di dodici anni.

Dicevano che gli ariani erano tutti uguali, cloni, che erano dodici, che erano gli apostoli dell'apocalisse così come della nuova genesi. Dicevano che Fabian Himmler fosse un ariano venuto male, l'unico aborto ad essere uscito vivo dai laboratori di geningegneria. Dicevano che gli ariani erano un passo avanti per l'uomo, così come dovevano esserlo i Neo Hacker prima che si decidesse di farli fuori con la NeoNemesis. Dicevano che gli ariani avevano un potenziale infinito, ma che larga parte delle loro funzioni cerebrali processavano incessantemente chissà quali funzioni e che, di fatto, erano praticamente autistici, e non bastarono anni di ricerche per capire cosa frullasse nella loro testa mentre mangiavano, mentre dormivano, mentre facevano analisi, test o quando li vivisezionavano. Poi qualcuno glielo chiese, cosa stavano pensando, e uno di loro rispose. Così, semplice, domanda e risposta. Cerco di capire il mondo, disse, e poco dopo gli ariani cominciarono a sparire, uno dopo l'altro. Dicevano che in fondo non si era perso granché e che forse la razza umana andava bene così com'era.

Tutto questo chiacchierio arrivava da documenti classificati top secret. Ufficialmente gli ariani non esistevano e, di fatto, pochi del mondo di carne ne conoscevano l'esistenza.

«Davvero, Shin, non ce la faccio. Sto morendo...»

«Avrai la cura. Potresti liberarti di quel Pronto Soccorso di tuo figlio. Una sola bocca da sfamare... e una vita normale da vivere.»

«Una cura per il NeoN? Raccontane un'altra.»

«Loro l'hanno sintetizzato, loro hanno la cura. E 'loro' ci hanno assunto.»

«Frena, vaffanculo! C'è l'Esercito di mezzo?! Fottiti, scollegami, fammi uscire di qui» la struttura cominciò a scomporsi «Se c'è l'Esercito dietro, cazzo, siamo già morti. Cos'hai nella testa? Io non ho nessun cazzo di sarcofago ad aspettarmi. Se mi fan fuori muoio, lo capisci?»

«Tu muori lo stesso.»

Era vero. L'avatar si ricompose e stette in piedi in silenzio.

«Ora puoi andare. Tieniti pronta, fra due giorni si parte. È una cosa da fare rapidi e silenziosi, se ci beccano siamo fatti e hai ragione, tu non hai sarcofagi e sei ferma da parecchio, quindi se devi ripassarti qualcosa, fallo.»

«Dove andiamo?»

«Nu Gea.»

«Merda...»

Vedeva un faccione deforme, con una bocca molle che si muoveva su e giù, e vagiti distanti in tono basso. Piano, la faccia si rapprese nei tratti di un bambino ricciuto e dalla pelle scura, partorito sul set di un film porno le cui repliche vanno in onda da cinque anni a questa parte e di cui Rasta ormai nemmeno si vergogna più.

«Mamma! Mamma! Svegliati, hai smesso di fare i numeri e ti sanguina il naso.»

Rasta sollevò a fatica la testa, pesante, e portò una mano alle labbra. La ritrasse arrossata dal sangue e si alzò per andare in bagno.

«Ti aiuto, mamma.»

«Fanculo!» e lo spinse contro la credenza.

Aprì l'acqua che iniziò a scorrere giallastra nel lavandino, per poi diventare rossa sotto le sacche di sangue coagulato che Rasta soffiava fuori dal naso.

«Merda, merda! Nu Gea... Merda!»

«Mamma come stai? Facevi i numeri...»

Rasta voltò uno sguardo di quelli che il piccolo Jesis conosceva bene: 'levati dalle palle piccolo nano del cazzo'. Ma non era il momento di dare ascolto a mamma.

Jesis si avvicinò lento ma deciso e Rasta allargava occhi spiritati, pronta a punire l'intransigenza del figlio a suo di schiaffi e magari pugni.

«Facevi i numeri mamma... io, ho provato a svegliarti. E' passata l'ora della medicina, mamma.»

Rasta cambiò espressione e la rabbia di una vita in discesa rapida lungo lo sciacquone del cesso che è il mondo, mutò in semplice, infantile terrore.

«Che ore... la medicina... prendi la siringa, subito!»

Jesis corse verso la cucina, aprì l'anta accanto al frigorifero e tirò fuori il nastro di plastica con dentro le snelle siringhe. Estrasse una fiala di liquido bianco e denso e succhiò il contenuto con una siringa, riempiendone per metà il serbatoio, poi la portò a Rasta che ormai era seduta a terra, con la schiena poggiata al cesso e una schiuma grigia che le usciva dalla bocca.

«M-mamma... la siringa...»

Rasta intuì Jesis dietro una coltre deforme di immagini diluite.

«Non posso... fallo tu, piccolo.»

'Fallo tu'?? Detto così era assurdo, aveva solo cinque anni, non era buono a far nulla, diceva sempre lei, ma questa era una cosa che davvero non sapeva fare e non aveva mai fatto. Ma aveva detto anche 'piccolo' che non era proprio come 'amore' o 'tesoro' ma che più o meno ci andava vicino e che comunque non era 'nano'. 'Nano' non gli piaceva molto, anzi, per niente.

Ok, il 'piccolo' l'avrebbe fatto.

Jesis si tolse la maglietta sudicia, oltrepassò le gambe di sua madre e si issò sulle punte per riuscire a specchiarsi per bene. La ghiandola stava sul collo, dalla parte destra, partiva dietro la nuca, scendeva fin sotto il mento ed era grossa come quelle brioches da colazione che aveva visto ma mai mangiato. D'estate mandava un odore fastidioso e sudava di bestia ma grossomodo ci si poteva convivere.

Infilò l'ago nella ghiandola, subito sotto il mento in modo da vedere le tacche della siringa. Due parti di fiala e una di ghiandola, il dosaggio era importante, gli sembrava d'aver capito. Aspirò con dolcezza e la proteina scivolò su per l'ago e invadendo il serbatoio.

Subito dopo era sul corpo di Rasta, batté due colpi sul braccio (credendo fosse una superstizione e non un modo di fare affiorare le vene) poi affondò l'ago nella pelle, giusto su una vena che il caldo atroce di quei giorni aveva reso visibile.

«Ho fatto, mamma. Ora starai bene. Ti porto da bere.»

Jesis corse in cucina, riempì un bicchierone di acqua del frigorifero (un po' meno gialla di quella del rubinetto) e tornò da Rasta.

«Ti odio, nano.» Sussurrò.

Jesis stirò un sorriso vuoto, poi mise il bicchiere alle labbra della madre e fece scorrere un po' di acqua fresca giù per la sua gola. Si bagnò le mani con la stessa acqua e deterse il viso di Rasta.

«Hai capito, nano? Io ti odio.»

Aveva capito, ma anche se Rasta non se lo ricordava quel giorno compiva quindici anni e, nel giorno del compleanno di sua madre, Jesis decise che le avrebbe voluto tanto bene, come regalo.