



[www.project-ring.com](http://www.project-ring.com)

# Ring

RING://14

SENZALUCE

Critica e Cultura del Videogioco



anno 3 € zero





## SOMMARIO

### speciale

ring awards 2004 // 04

### rubriche

tesori sepolti

jojo's puzzle park // 64

game making era 03

dar vita ai pixel // 65

arena

Grand Theft Auto // 20

The ivory tower

Two cultures // 24

kakka banzai

avventure testuali // 26

### frames

i voti di edge // 28

### indepth

PES-parte II // 29

### recensioni

gta san andreas // 34

fable // 37

wrc 4 // 40

the chronicles of

riddick // 41

burnout 3 // 43

psi ops // 46

second sight // 49

xenosaga II // 51

doom3 // 53

gradius v // 56

katamary damacy // 58

panic maker // 60

zelda minish cap // 62

pes: non-recensione // 63

Do you conosc **Project Ring?**

Nata due gloriosi anni or sono dalla fusione delle riviste New Yorker e Lotta Continua, **Ring** è un periodico di cultura riguardante il sopravvalutato medium dei videogiochi.

Forte del suo rapporto qualità/prezzo pari ad infinito, **Ring** non è mai venuta meno alla sua politica di rompicazzeggio ed Edge-killing, e si è altresì distinta per le sue campagne anti-Avecone e per l'inclusione delle radici sonyane nella costituzione europea.

# S E N Z A L U C E

Si brancola in un buio accecante.

Nell'epoca dell'informatizzazione sappiamo così tante cose che non ne capiamo più alcuna. I dati si accumulano uno sull'altro, tanto che le considerazioni importanti cedono il passo alle frivolezze. Non esiste più una grande realtà, ma nascono di continuo contesti domestici, fittizi, su misura, on demand. Realtà che giustificano fini personali e ammansiscono il pensiero a questo o quell'interesse. Un concetto tratto non da qualche tomo di sociologia ma che muove da uno schermo con il pad accanto. **Metal Gear Solid 2** resta la punta di diamante del videogioco con intenti intellettuali oltre che ludici, ma un simile approccio, lo sapete bene, ha suscitato più polemiche che entusiasmi e disperiamo di ritrovarci a breve di fronte ad un'altra simile opera ideologica, sebbene commerciale.

Eppure il margine per pretendere di più esiste.

Il videogioco intellettuale, serio, didattico, politico e sociale. Tutte manifestazioni almeno possibili, realizzabili ora.

La definizione di videogioco intellettuale, d'altra parte, è tutt'altro che semplice e si scontra, in primis, con l'esigenza ricreativa che è carattere primo del medium interattivo. Come coniugare messaggio intellettuale e divertimento, senza passare da schermate fisse o intermezzi filmati?

Forse, mettendo da parte la valenza d'intrattenimento del videogioco, potremmo concretizzare uno scenario di VG che insegna, comunica, informa...

*Pierino, per questa volta passi ma per giovedì devi finire il gioco!*

...dice l'insegnante di scuola media, in un imprecisato futuro.

Se n'era già parlato sulle pagine di **RING #11** (cfr. Speciale: Boom Boom), ma pensate all'efficacia che avrebbe un videogioco nel processo d'apprendimento. Anziché studiare sulla carta come vivevano i greci, si potrebbe infilare un disco nel tray e passeggiare per l'antica Atene, dall'agorà all'acropoli, magari portando a termine semplici compiti ma senza l'agonismo di mezzo. Le possibilità ci sono, i mezzi anche.

Al termine di una 'lezione interattiva', lo studente potrebbe rammentare attivamente, oltre che mnemonicamente, le nozioni apprese. Potremmo mandare in pensione Alberto Angela, pensa te..

Ma non è questa l'unica via che il videogioco, in senso ampio, può percorrere. Esistono oggi giochi socio-politici, che veicolano coscienze anti-militariste e no global. Soprattutto in ambiente underground, pare che il Flash sia diventato lo spray elettronico dei writer pacifisti i quali disegnano su schermo il mondo, così come lo interpretano: se da una parte si denuncia l'irrisorietà della lotta al terrorismo mediante le armi (**12th September**), dall'altra si offre una satira meno ispirata, con lo scimmiettamento di **Arkanoid**, dove sono le compagnie cinematografiche i bersagli e a cui si contrastano le simbologie di Atari e Mario, elette a custodi d'una fanciullezza perduta (**RGBatari**). O ancora, da newsgaming.com, si coglie l'attività interattiva come occasione fattiva di manifestare un preteso sentimento di solidarietà (**Madrid**).

E ancora il videogioco d'attualità.

Suscitò scalpore il mod di **Unreal** che avrebbe permesso di rivivere le ore successive all'attentato dell'11 Settembre, imprigionati in una delle due Torri e in cerca di una via di fuga.

Oggi ci pensa **Survivor**, dei tedeschi Replay Studios, a rinnovare le polemiche: *Venghino Sior e Siore, fuggite dai luoghi di alcune fra le più spettacolari catastrofi del secolo: l'atomica di Hiroshima, l'uragano Andrew, il centro commerciale in fiamme nel Paraguay, il devastante terremoto di Città del Messico nell'85... e, chiaramente, il gettonatissimo 9/11!!*

Ed è su quest'ultimo che ci si indigna, perché è un fatto troppo recente e troppo tragico per essere rievocato e ridotto a scenario di un videogioco.

Difficile credere che Replay Studios riesca a creare un'atmosfera non ludica, non 'ricreativa', già il solo fatto di dover sopravvivere impone una condizione di vittoria e una di sconfitta, dunque siamo in presenza dell'agon, della sfida competitiva (lo immagineremo come un novello **SOS: The Final Escape**). Ma non per questo il reality gaming perde d'importanza, e anzi acquista valore proprio per la sua capacità di sollevare indignazione, dunque il ricordo.

Siamo ciechi e sordi, assumiamo una tale mole di dati che nulla è rilevante e gli eventi si susseguono sostituendosi uno all'altro, come notizie al telegiornale, in un catalogo di sensazioni dissonanti. E dunque la memoria diventa importante e un VG che la rinfreschi può essere eticamente scorretto, certo, ma non per questo indegno (vengono alla mente le geniali campagne di Giobbe Covatta a favore dell'Africa).

Non si tratta nemmeno di prendere parte attiva a quelle simulazioni, il solo fatto che esistano e se ne parli conferisce loro un'impronta socioculturale in grado di motivarne la creazione. Non dipende più dal *è giusto giocare i fatti tragici della storia?* quanto piuttosto *è lecito tacere quei fatti nel videogioco?* E' giusto epurarli da un medium che, come tale, ha comunque la forza di comunicare? Se Benetton mette un uomo mutilato sui cartelloni pubblicitari, provoca. Se la Chiesa Cattolica mette in tv i bambini denutriti, sensibilizza. Se il videogioco prende in considerazione fatti reali, indigna.

Così non ci possiamo trovare davanti ad **Auschwitz Mon Amour**, simulazione che ci chiede di passare qualche tempo all'interno di un infame campo nazista. E non si tratta di vincere o perdere, no, perché quello non dipende da noi. Possiamo farci qualche amico, come il vecchio Saul Grabny, o simpatizzare con una guardia regalandole qualche sigaretta. Possiamo denunciare qualcuno all'ufficiale tedesco o derubare i nostri compagni di sventura. Cacciare i topi per nutrirci e togliere le scarpe nuove ad un cadavere. Poi, se ci chiamano alle docce... andremo, perché non esiste scelta fra vivere e morire. Dopo i titoli di coda, un Saul Grabny in carne ed ossa porta la sua testimonianza di prigioniero ai campi, scopriamo che quello che abbiamo 'giocato' qualcuno l'ha pure vissuto e, certo, noi non possiamo capirlo davvero, ma forse lo ascolteremo un po' meglio.

Dal retro della confezione di **La Grande Rivoluzione Culturale: La Cina è un grande paese condotto dall'infallibile Grande Timoniere Mao Zedong!!** *Trascorri un mese nei panni di un insegnante universitario. Partecipa alle sedute di critica e autocritica (100 diverse frasi selezionabili tra cui "sei un elemento controrivoluzionario di destra" e "ho dubitato del Partito"!!) e intrattieniti negli studi sotto le cure dei tuoi ex studenti, ora Guardie Rosse!!*

Proprio per **RING**, Michael Moore, autore del significativo *Fahrenheit 911*, anticipa i contenuti del suo nuovo videogioco **Livin' Bush: Sarà possibile impersonare il Presidente repubblicano in molte delle sue occupazioni favorite, dalle cene sullo yacht di Bin Laden agli accordi sul rialzo del petrolio. Da una mappa sarà possibile lanciare attacchi missilistici dove più ci aggrada, previa diffusione di un verosimile pretesto di guerra. Il tutto si conclude con i tre round del dibattito televisivo contro il deputato democratico, saranno disponibili due frasi: "sei un voltagabbana" e "sei liberal"! Ci aspettiamo di vendere bene.**

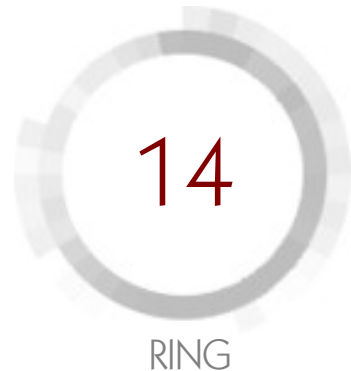
Ma i giochi politici, si badi, sono tutt'altro che un'iperbole da editoriale. Au contraire, sono qui fra noi. Essi vivono. E sono pure destrorsi...

Difficile che qualcuno non si avveda dell'invasione di titoli a sfondo bellico e impossibile che non ci si accorga di come siano a senso unico: noi buoni, loro cattivi. Nessun gioco prende in considerazione i vari livelli, è il tripudio del manicheo, della propaganda schierata. Le nuove generazioni crescono con un medium che trasmette invariabilmente il valore della competizione, della prevaricazione e che oggi acquista anche l'aggravante di una contestualizzazione che se dapprima era quasi simbolica, contro i nazisti (identificati come il male assoluto), oggi è concreta da far spavento, con resistenti iracheni, scenografie mediorientali, squadre antiterroristiche. Mancano giusto i fessacchiotti imbottiti di tritolo. Le strade impolverate dalla sabbia entrano nell'immaginario comune dell'avverso, tanto dalla TV quanto dalla console e c'è chi polemizza, ma in fondo non scherza, su come qualcuno, dall'alto, fomenti e favorisca il proliferare di questi prodotti, anche a suon di dollari.

Tutto questo discorso potrebbe sembrare fuori luogo, irrispettoso a tratti. Ma è questo il punto. Questa è la differenza che passa fra una cosa che da tempo ci anticipiamo a chiamare medium e qualcosa che è solo un trastullo. Qualcuno non vuole questo tipo di tematiche, ma è inevitabile che vengano toccate perché fanno parte di noi, nonostante sia comodo e rassicurante convincerci che (ancora) non ci riguardano. E' giusto che del mondo ne parli la televisione, che del mondo ne parli la musica e il cinema così come l'arte. E se questo è un medium non per scherzo, allora è giusto che si cominci a parlarne anche nei VG.

Nel frattempo ne parliamo su **RING**.

nemesis divina



**copertina,  
grafica online e  
grafica PDF a cura di  
tommaso "gatsu" de benetti  
sezione online a cura di  
tommaso "musta" collini  
sezione PDF a cura di  
federico res  
editor**

**cristiano "cryu" bonora  
sito e forum ospitati da  
www.bitpower.it**

**PDF ospitati da  
www.qb3project.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  
davide videoludico**

**hanno collaborato  
marco "il pupazzo gnawd"  
barbero  
andrea "mr. yo" licciardello  
giacomo "hob" margotti  
andrea23  
chris crawford**

**per collaborare  
posta@project-ring.com**

## Avvertenza per la stampa

Il nuovo PDF di Ring è pensato come una **vera e propria rivista** e va stampato sfruttando **entrambe le facciate dei fogli**. Per far ciò seguite quattro semplici operazioni:

- 1) Inserite 34 fogli nella stampante.**
- 2) Assicuratevi che le dimensioni di stampa siano impostate sul 100%.**
- 3) Stampate SOLO le pagine dispari selezionando "pagine dispari" dalla casella in basso a sinistra della finestra di stampa di Acrobat Reader.**
- 4) Girate i fogli e stampate anche le pagine pari. Et voilà!**



# RING AWARDS 2004

**S**e state leggendo **Ring** – e gli indizi sembrerebbero confermarlo – significa che siete persone molto colte, pertanto conoscerete senz'altro l'esperimento del cane di Pavlov, che riportiamo brevemente per coloro che non leggono **Ring**...



C'era questo tizio, Pavlov, che vinse un cagnolino smunto e foderato di pulci a un torneo de *L'allegro chirurgo* (nella foto a lato un momento della manifestazione).

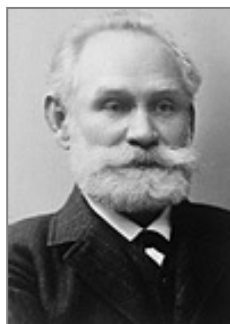
Ora, Pavlov era talmente avaro che quando si trattò di provvedere alla nutrizione del botolo, escogitò il seguente stratagemma: durante i primi giorni, il Pavlov servì all'amico a quattro zampe una scodella di Pedigree Pal e una campana. Questi apprezzò molto tal desinare, e produsse in output una copiosa salivazione: i cani, si sa, amano masticare consistenze diverse. Dopo qualche tempo però, il vegliardo Pavlov prese a mangiare lui stesso l'ottimo Pedigree Pal e riservò all'animale il solo campanaccio. Ebbene, il cane di Pavlov non si accorse della fraudolenta mancanza di un ingrediente, e proseguì nel secernere la dovuta salivazione.

Che cosa ci insegna questa parabola? Che il cane di Pavlov, deceduto poche settimane dopo in seguito ad avvelenamento da metallo, era un animale molto, molto stupido.

E questo ci conduce a voi.

Come tanti cagnolini pavloviani, voi comuni videogiocatori non riuscite a capire se ciò a cui state giocando sia un volgare campanaccio o del nutriente Pedigree Pal. Come potreste, intontiti come siete dalle opinioni che i vostri simili vomitano su internet? Se le dittature ci hanno insegnato qualcosa, è che la

gente normale non dovrebbe avere opinioni. Perché sforzarvi a spremere le meningi con pensieri critici indipendenti quando ci sono le riviste che lo fanno per voi? Ecco quindi l'importanza dei **Ring Awards** come evento mediatico grazie al quale poter fare il punto della stagione trascorsa.



Ivan Petrovich Pavlov

A differenza delle altre riviste (sapete bene quali), **Ring** ha il coraggio del puzzonasismo, una caratteristica che la chiama ad essere alternativa sempre e comunque. Una patologia insomma. Le tipiche categorie da Award – miglior grafica, miglior gameplay, miglior marchetta ad una software house – vengono pertanto prese, malmenate, ridicolizzate, tenute in piedi per ore alla caserma Diaz e infine inquadrare da una prospettiva assolutamente diagonale (don't ask).

Naturalmente vale in questa sede l'invito rivolto in occasione della precedente edizione: qualora non foste d'accordo con l'esito delle premiazioni, non esitate a scriverci o ad imbrattare il nostro forum. Riserveremo alle vostre "opinioni" lo scarso rispetto che meritano.

**Nota: partecipano alla manifestazione tutti i giochi pubblicati dall'1 settembre 2003 al 31 agosto 2004, in tutto il mondo, su qualsiasi sistema. Sono però esclusi i titoli che, seppur pubblicati nell'arco di tempo indicato, erano già stati commercializzati in altre regioni e/o su altre piattaforme nella stagione 2002/2003**



## I vincitori della passata edizione:

**RING-GAUDIO AWARD**  
SOCOM: U.S. Navy SEALs

**PENSIERO-AZIONE AWARD**  
Metroid Prime

**BOSS HOGG DESIGN AWARD**  
Ikaruga

**NOJO VOLEVAM SAVOIR AWARD**  
Ape Escape 2

**METODO STANISLASKI AWARD**  
Silent Hill 3

**PADRE PIO AWARD**  
Ikaruga

**PACKSHOT AWARD**  
SOS The Final Escape

**ED WOOD AWARD**  
Viewtiful Joe

**PRESS START TO SKIP AWARD**  
Mario Golf Toadstool Tour

**MIYAZAKI AWARD**  
Naruto

**NEON GENESIS AWARD**  
Morrowind

**FARTWARE AWARD**  
Primal

## PRESS START TO SKIP AWARDS

Memori di come la campanella di Pavlov presagiva al suo cucciolotto la succulenza dell'imminente pasto, premiamo la sequenza introduttiva più efficace nel calare il giocatore in un particolare feeling di gioco.

1

### The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

**The Chronicles of Riddick** si presenta da gran signore: un FMV di ricongiungimento al film nelle sale, un sogno che funge da tutorial e una sequenza d'apertura di classe purissima. Il detenuto Richard B. Riddick è condotto nel carcere di Butcher Bay scortato da due guardie armate. La sensazione di lenta immersione nel videomondo rimanda al calarsi di Gordon Freeman nelle viscere dell'installazione militare di Black Mesa. La comparsa dei titoli di testa ad avventura ampiamente iniziata ammicca allo stile Kojimiano. E il nome di Vin Diesel si imprime gagliardo sullo schermo a ribadire che la star è sempre lui, poco importa se in poligoni e texture piuttosto che in carne ed ossa. Ma la forza di questa sequenza sta tutta nel personaggio di Riddick: noi non lo ve-



diamo, ci limitiamo a gettare il suo sguardo per i corridoi della prigione mentre i detenuti vociferano eccitati e perplessi. *Is he THE Riddick?* È proprio lui, e scoprirete che nessuna gabbia può contenere questo genere di animale.

2

### Beyond Good&Evil

Cielo stellato. Un reportage televisivo introduce il pianeta Hillys, gli infami attacchi dei DomZ cui è sottoposto e la strenua difesa organizzata dalle Squadre Alfa. *Join the Alfa Section!* Per prima cosa, il titolo Ubi

Soft si premura di comunicare al giocatore l'identità dei cattivi, quella dei buoni e la posta in gioco. Questo dal punto di vista di un cronista *embedded* con le Squadre Alfa, certo.

Stacco. Un bellissimo tramonto sul mare. Musica new age. La bella Jade in posizione del loto contempla il paesaggio. All'improvviso il cielo si fa verde come i suoi occhi (e non è un caso). Un attacco dei DomZ, attivate gli scudi! Vediamo per la prima volta il faro-orfanotrofo, e ci viene voglia di essere orfani per poter abitare in un posto simile. Ma non oggi: gli scudi sono fuori uso. Una squadra di DomZ atterra nelle vicinanze e rapisce alcuni bambini. In **Zelda: the Ocarina of Time** il tutorial per il combattimento si esauriva nel confronto con sorde pietre e insegne di legno. **Beyond Good & Evil**, invece, ci fa lottare da subito per la vita di innocenti. Riusciamo a sconfiggere i cattivi, ma uno schifoso tentacolo ci acca-



lappia per trascinarci sottoterra. Quando già cominciamo a disperare per la nostra salvezza (si fa per dire), ecco lo spettacolare ingresso, con tanto di freeze frame, dell'imperioso porcello Pey'J. La lotta continua con in sottofondo il coro che udiremo di nuovo in occasione del confronto con il boss finale.

In pochi minuti di gameplay e cut scene dal ritmo serratissimo, **BG&E** ci ha presentato il mondo in cui vivremo nelle prossime ore, i suoi protagonisti, la loro personalità, e ha trovato addirittura il tempo di insegnarci i comandi di gioco. Chapeau.

3

### O.T.O.G.I 2: Immortal Warriors

Può iniziare in sordina un gioco che fa dell'opulenza visiva più sfrontata la propria bandiera? Improbabile. Trionfatore incontrastato nella categoria *Padre Pio Award*, **O.T.O.G.I**

**2: Immortal Warriors** dice la sua anche nel concorso per la miglior presentazione. Tutta colpa di quel maestoso dragone baffuto che, a inizio avventura, rompe il silenzio di una foresta di fiaba traducendo in distruzione tutta la propria bellezza. E chi si schioda più dallo schermo dopo una scena del genere?



## PADRE PIO AWARD

Premio iconografia. Per la miglior caratterizzazione stilistica dell'immagine, in riconoscimento all'arte di creare mondi in fuga dal fotorealismo sterile sulle ali della fantasia visiva. Perché non di soli poligon-count, normal mapping, mip-mobbing, pummarola filtering vive il videogiocatore.

1

### O.T.O.GI 2: Immortal Warriors

Oltre la bellezza, oltre la meraviglia, c'è della prepotenza nelle immagini di **O.T.O.GI 2**. È voglia di strafare, di dilagare, di urlare agli occhi dello spettatore questionando la loro adeguatezza ad assorbire un simile carico visivo. Perché **O.T.O.GI 2** è apoteosi della forma che si fa sostanza, allestendo uno spettacolo immaginifico che pare voler raccogliere con braccia di gigante ogni dettaglio di una tradizione iconografica millenaria. Come il film *Hero*, **O.T.O.GI 2** conquista a tutta forza uno spazio per il patrimonio mitologico e figurativo orientale all'interno dei media moderni. Impossibile citare ogni tassello di un mosaico di questa portata: i colori eterei e soprannaturali, la raffinatezza dei costumi, l'estro delle acconciature, la vitalità delle creature, l'idillio degli scorci, l'imponenza delle architetture, il rigore degli arredamenti. Ma l'inaudita violenza estetica irrompe nel momento in cui tutto questo viene meno, investito dalla distruzione che **O.T.O.GI 2** incoraggia come obiettivo primario e trasfigura come esercizio di composizione poetica. Interi edifici si sgretolano tumultuosi sotto i colpi aggraziati dei personaggi giganti (tra cui ci piace ricordare un lupo antropomorfo e un groviglio di radici animato...) mentre sinfonie di luce ipnotizzano la retina. Ed è qui



che la maestria tecnica interviene gagliarda a supporto dell'arte, con uragani di blur, trasparenze, ed effettistica luminosa assortita a torturare senza pietà i fosfori dello schermo.

Crediamo fortemente che la strada verso l'affrancamento della dignità espressiva del videogioco passi anche dal riconoscimento delle sue potenzialità figurative. **O.T.O.GI 2**, come **Rez**, **Ico** e **ZOE2** prima di lui, sta prendendo per mano questo medium per condurlo molto, molto lontano lungo questa via.

2

### XIII

Non sarà il miglior cel shading mai visto, ma quanta personalità sa far schizzare dallo schermo! Il prologo sul bagnasciuga, i flashback in bianco e nero con rumore video, la banca dal look asettico, i vicoli sudici, la città *by night*, la scogliera affacciata sul mare al tramonto, il bianco accecante della neve, la sala missili "a luci rosse", i fuochi d'artificio ammirati sullo yacht prima del cliffhanger finale. I paesaggi di **XIII** hanno le tinte nette di un fumetto anni '80 (manca giusto la colorazione a puntini) e si esplorano con la trepidazione con cui si sfogliano le pagine di un'accattivante graphic novel. Le onomatopee ingame e le cut scene che costruiscono a video una tavola animata sono il completamento di un lavoro stilistico assolutamente encomiabile.



3

### Forbidden Siren

È un'immagine spiegazzata quella con cui **Forbidden Siren** si restituisce all'osservatore. Come se le fotografie che testimoniano la verità sulla maledizione che ha affogato nel sangue il villaggio di Hanuda fossero state appallottolate e gettate in un fosso. Oscurità, nebbia e rumore video corrompono

un apparato paesino di montagna in una ghost town in putrefazione. Su questo sfondo di un grigio crematorio si stagliano i volti delle anime che si dimenano nella tragedia. Quelli dei sopravvissuti, così concreti nel loro pulsante fotorealismo, e quelli dei dannati, le cui espressioni si ribellano all'originale geografia somatica producendo contorsioni che trasudano possessione demoniaca. Disturbante.



## RING-GAUDIO AWARD

Premio alla miglior integrazione tra audio e gameplay. Per la più spiccata comprensione delle potenzialità ludiche del comparto sonoro. Dedicato alla memoria della campanella di Pavlov.



### Call of Duty

Giocare a **Call of Duty** a volume zero equivale a non giocare a **Call of Duty**.

Indossate un buon paio di cuffie avvolgenti e iniziate la partita. Non è un caso che **Call of Duty** apra le

danze nel silenzio della notte, in una missione in solitaria nella campagna francese. Camminiamo senza fare rumore, perché in quella fattoria lì davanti potrebbero annidarsi dei Tedeschi. Saranno gli ultimi secondi di silenzio in tutto il gioco. Improvvisamente sono lampi e tuoni all'orizzonte, il rombo di decine di aerei alleati richiama gli scoppi della contraerea, e mano a mano che i paracadutisti giungono a terra, un fuoco infernale li accoglie. È la guerra. E noi ci siamo in mezzo. Nonostante un doppiaggio a volte caricaturale, la sensazione è che se per un attimo si è portati a credere di trovarsi davvero in un campo di battaglia, non è per la pur buona grafica, né per le credibili ambientazioni, quanto piuttosto per il monumentale campionario di effetti sonori di qualità elevatissima, brillantemente usati per conferire all'esperienza un'intensità sensoriale indimenticabile.



Lettori in odore di leva, provate ad avvicinarvi a una postazione contraerea, un attimo dopo starete compilando in tutta fretta la domanda per l'obiezione di coscienza. E converrete con noi che giocare a **Call of Duty** con il volume a zero equivale a non giocare a **Call of Duty**.



### Thief: Deadly Shadows

Un ladro sordo è un ladro morto. Oppure in prigione. Nessuna delle due eventualità alletta Garret il manolesta, che da parte sua ci sente benissimo. Perché nella City di voci, rumori,

chiacchiericci e congiure da origliare ce n'è un'infinità. Ogni complotto, ogni rivelazione, ogni minaccia, ogni conforto si declina in un alfabeto di suoni tutto da interpretare. Le parole di un servo a rapporto dal suo signore possono svelare una scellerata macchinazione, una preghiera sibilata nell'oscurità può indicare la presenza di un sacerdote e della sua magia, uno sbadiglio o un verso rauco possono descrivere la ronda di una sentinella poco lucida, e passi leggeri dietro una porta possono presagire una clamorosa disfatta. Apri bene le orecchie, Garret!



### DOOM3

Una delle più sconvolgenti rivelazioni che **DOOM 3** fornisce sul futuro è che i Marines dell'anno 2170, a differenza del Marines dell'anno 2004, non disporranno di un visore notturno. Non solo, i

Marines del 2170 non disporranno neppure di una torcetta di puntamento da agganciare alla propria arma. Saranno praticamente ciechi, i Marines del 2170. Per sopravvivere ai combattimenti notturni, gli farà comodo un ottimo udito. Fortunatamente, **DOOM 3** suggerisce con un mezzo sorriso che sì, i Marines del 2170 ci sentiranno bene quanto i loro colleghi di oggi. Qualora calati nelle viscere

dell'inferno, riusciranno pertanto a sentire il respiro della belva che li ha inghiottiti, i suoi polmoni ricolmi di vapore e gas tossici, le sue arterie rigonfie di carburante, i suoi nervi percorsi dall'alto voltaggio. Sentiranno il grido dell'hellknight appostato in quell'angolo buio, che certamente avrebbero potuto individuare con la torcia ma-col-cazzo-che-metto-via-lo-shotgun. E sentiranno sicuramente riecheggiare i propri esercizi di blasfemia, mentre sospireranno invidiosi al pensiero dei visori notturni in dotazione ai loro trisnonni. Un po' come se i soldati di Montgomery nel nord-africa avessero rimpianto le asce da guerra della battaglia di Hastings.

## MOUSE-GRAPHIC AWARD

Premio topografico per il miglior level/track design. Per la realizzazione di ambienti virtuali che valorizzino al massimo il gameplay che in esso si esprime e che da esso trae motivazioni. Un po' come la maleodorante gabbia del cane di Pavlov.



### SSX 3

**SSX3** è quel groppo che ti si serra in gola un attimo prima di spiccare il volo sul nulla.

**SSX3** è il fascino di infrangere la barriera dell'ovvio, rappresentato dalla canonica pista-prigione del videogioco

di snowboard-tipo.

**SSX3** è il brivido di abbandonare la strada vecchia per quella nuova, sconosciuta sì, ma immersa in quell'irresistibile luce diafana...

*Sono ormai più di dieci minuti che mi tormento le ginocchia a forza di cunette, salti, atterraggi nella neve fresca e scivolate sul ghiaccio, ma finalmente sono riuscito a ristabilire il contatto visivo col mio avversario. Il bastardo mi ha fatto quasi ruzzolare in un crepaccio tagliandomi la strada su al Peak 3 e poi, senza esitare, si è involato verso valle. Ora lo intravedo al checkpoint della foresta mentre svolta a destra per la strada più larga e battuta. Se gli vado dietro rischio di non farcela a riprenderlo, ma forse posso tentare il tutto per tutto imboccando la via a sinistra, verso le grotte. Acquisto velocità e spicco il volo al di là della fenditura nella pista. Il tempo sembra fermarsi. Ovunque intorno a me avverto solo vento gelato e luce di tonalità azzurrine. Non so come, ma in qualche modo ce l'ho fatta: sono nelle grotte. Il peggio è passato, mi basta solo guadagnare l'uscita e tuffarmi nella candida vallata sottostante... ma?... Che diav...?!? Il delicato equilibrio della cripta sta venendo meno e dal soffitto iniziano a crollare stalattiti di ghiaccio. Ormai è finita, non ho scampo. Mi lancia con tutte le forze incontro al mio destino, la tavola impegnata a danzare lungo traiettorie impossibili... quando il pavimento di ghiaccio cede sotto la spinta del mio peso. Ehi, posso vedere la vallata sotto di*



*me! L'atterraggio segue morbido sopra un cumulo di neve fresca. Lui è là, sempre davanti. Ma la strada per Metro City è ancora lunga...*

A fare la differenza nel gioco EA sono gli stupendi tracciati, fusi a comporre un unico complesso omogeneo, quasi un gigantesco organismo vivente. E mentre il giocatore si avventura lungo lo sterminato luna park innervato allestito in suo onore, si offrono ai suoi occhi scorci suggestivi, cromatismi che riproducono alla perfezione l'atmosfera montana, e soprattutto tanta strepitosa neve. I tre picchi in cui si articola la montagna di **SSX3** sono stati studiati per garantire la reale percorribilità di molteplici tragitti, consentire tagli esaltanti ed incoraggiare (e poi premiare) lo spirito d'esplorazione. Eccellente.



### Far Cry

Essere tanto inusuale gli è valso la nomination. Rivoluzionandone il contesto scenografico, **Far Cry** offre un approccio spiazzante all'inflazionato genere FPS. Per quanto ludicamente affine ai suoi compagni di tiro al piattello, si distingue subito dalla concorrenza per il clima fresco e originale ispirato da ogni metro quadrato della sua lussureggiante ambientazione. Il sole che picchia caldo sulla spiaggia in contrasto al buio umido della

giungla, balneabili acque quiete, costoni di roccia dai riconvertire in trincee. E non è solo un fatto estetico: le isole che compongono l'arcipelago giocabile sono accessibili da più fronti. Questo da una parte autorizza a ideare personali strategie d'attacco, e dall'altra moltiplica i rischi di cadere vittima delle incursioni nemiche.

**Far Cry** colpisce alle spalle il giocatore ignaro, presentandosi come una vacanza ideale e tramutandosi poi nell'incubo di tutti i villeggianti *no Alpitour*.



### Transformers

Il concetto di robot chiama un ambiente urbano più o meno apocalittico. Il concetto di automobile chiama un ambiente urbano non necessariamente apocalittico, purché fornito della pavimentazione stradale del caso. Suscitano pertanto sorpresa questi robottoni che all'occorrenza diventano utilitarie per muoversi su terreni più adatti ad un *Linea Verde*. Sembra quasi che Commander & Co. siano partiti per la tradizionale gita fuori porta del primo maggio. L'idea non è completamente originale – pensiamo ai robot giardinieri di *Laputa: il castello nel cielo* – ma assolutamente vincente...  
*Foresta amazzonica. Muovendomi tra la fitta vegetazione, aggiro un avamposto di Decepticlones di guardia al ponte su un fiume. Non visto, attraverso il corso d'acqua lungo*

*un guado, ma non appena riemerso vengo scorto da un mech alto il doppio di me, il quale prende a bersagliarmi con missili a ricerca. Mi trasformo in jeep e fuggo lungo un sentiero tortuoso. Investo i nemici che mi sbarrano la strada e salto il crepaccio che la recide più volte. Giungo ai piedi di una collina. Mi trasformo in robot e mi inerpico per la salita. Sulla cima scopro le rovine di un tempio. L'avamposto è presidiato da un robot a tre gambe che carica il suo laser d'impatto. Mi trasformo e schiaccio il pedale a tavoletta guadagnando l'orlo di un baratro, superato il quale mi ritrasformo in robot e attivo il minicon dell'aliante. Il mondo si staglia splendido sotto di me. Un fascio di luce in mezzo alla foresta stuzzica la mia curiosità. Accenno una picchiata per guadagnare velocità e attivo l'invisibilità. Adoro le entrate in scena a sorpresa...*



## PENSIERO AZIONE AWARD

Per la progettazione di nuove modalità di interazione con un mondo fittizio creato al computer. Sulla scia del prodigioso guinzaglio del cane di Pavlov, premio per il sistema di controllo più innovativo, efficace ed immediato.

1

### Psi Ops: The Mindgate Conspiracy

Sedici. Tanti sono i punti di pressione del Dual Shock 2. Sedici tasti ottimamente sfruttati da questo **Psi Ops**. Non era facile, considerando le molteplici abilità mentali del protagonista, le armi in dotazione e

i diversi stili di gioco di cui garantire una soddisfacente interpretazione. Spostare oggetti con la mente era un'abilità che ancora mancava ai personaggi giocanti dei videogames. **Half Life 2** ci permetterà di avvantaggiarci di questa facoltà con la naturalezza di un drag'n'drop, ma anche la scelta di **Psi Ops**, condizionata dalla terza persona e dall'obbligo di ricondurla a un joypad, si rivela ottima. Un mirino intelligente rimane puntato sull'obiettivo più vicino al reticolo di mira, a indicare la possibilità di farne oggetto di telecinesi. La pressione modulata di L1 solleva l'oggetto, lo stick destro lo sposta orizzontalmente, lo stick sinistro



muove il personaggio, giammai costretto all'immobilità durante le operazioni di levitazione. Le possibilità sono infinite.

E da elemento di cornice, la fisica Havock si trasforma in gameplay.

2

### Forbidden Siren

In fondo, per rivoluzionare il survival horror, a **Forbidden Siren** sarebbe bastato ibridarlo al genere stealth. Ma visto che dopo il 30 far 31 costa davvero poco, **Forbidden**

**Siren** (e per lui il maestro Toyama) ha pensato bene di rivoluzionare anche il genere stealth attraverso un radicale cambio di prospettiva registica. Fuggire il nemico studiandone la posizione attraverso i suoi occhi, prima che dai propri. È l'uovo di Colombo, sapientemente ricondotto a un sistema di controllo di indubbia efficacia nonché di sorprendente gratificazione tattile. La messa in sintonia con la coscienza dei sinistri shibito, infatti, avviene mediante la rotazione dello stick del pad, quasi fosse un'antenna da orientare in cerca di un segnale radio. La memorizzazione delle frequenze acquisite



risparmia poi la ripetizione della procedura ad ogni captazione successiva. Copernicano.

3

### Ninja Gaiden

**Ninja Gaiden** - lo direste? - tratta di ninja, gli esseri più flessibili e reattivi del creato dopo i cobra e le molle del permaflex. Un ninja è un grilletto già premuto, una shuriken nel petto prima ancora che esca dalle mani. Un ninja è

l'azione prima del pensiero, è un riflesso nello specchio, un raggio di buio che penetra la luce. Team Ninja ha realizzato con **Ninja Gaiden** il sistema di controllo perfetto: quello che legge le vostre intenzioni prima ancora che le abbiate. Quello che mentre guardi lo schermo abbagliato dalla miglior prestazione tecnologica dell'anno ti accorgi che hai qualcosa in mano, e che agisce per conto suo, lasciandoti osservare l'azione che riempie lo schermo come un fiume in piena. Le dita scorrono sui pulsanti come scorrerebbero su una corda di canapa. Un abbraccio tenero e duro, dolce ed energico allo stesso tempo. Il controller di Xbox un attimo prima è il tuo sensei, che ti guida delicatamente verso l'illuminazione, un attimo dopo è l'estensione del tuo spirito combattivo.



Il tutto, in maniera pressoché subliminale. La cosa più ninja che si sia mai vista, qualsiasi cosa significhi.

## LIBERI LIBERI SIAMO NOI AWARD

Per il videogioco che meglio consenta al giocatore/attore di interpretare una parte in piena libertà decisionale, piuttosto che in ottemperanza a continui ordini dalla regia, salivando a comando come il cane di Pavlov.

1

### Thief: Deadly Shadows

Scriviamo in sede di review (cfr. **Ring#13**):

*"[Thief concede] 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 (...).*

E non ci sembra il caso di aggiungere altro.

2

### Far Cry

L'idea di ambientare **Far Cry** su una serie di atolli tropicali, oltre che renderlo immediatamente distinguibile dal pattume cyberpunk tanto caro agli FPS, ne ha innanzitutto condizionato i ritmi

di avventura. Sviate isole si stendono a perdita d'occhio riservando imposizioni minime al libero vagare del giocatore. Dovendo conquistare una postazione militare, sarà saggio montare sul rilievo che la sovrasta per sorvegliare col binocolo le posizioni avversarie. L'opzione successiva potrebbe consistere in un coraggioso attacco frontale, magari a bordo di un mezzo. Ma perché non considerare l'ipotesi di nuotare a pelo d'acqua nel ruscello che costeggia il campo e bersagliare i soldati sul fianco? Oppure quella di arrampicarsi lungo il pendio di un colle, bypassando bellamente la zona di sorveglianza per fare rotta verso



l'obiettivo successivo. Certo, poi è bene sperare di non ritrovarsi quei soldati alle spalle, durante il successivo scontro a fuoco...

3

### SSX3

Immaginate che Tommy Vercetti (o Carl Johnson, per stare al passo coi tempi) decida di prendersi una pausa dal solito tran tran di furti e omicidi per godersi

una sana e legalissima vacanza sulle nevi. Ciò che ne uscirebbe sarebbe qualcosa di molto simile a **SSX3**, dove la libertà di (esplor)azione di un **Grand Theft Auto** viene ricalcata sulla superficie di candidi contesti montani. I tre picchi di Big Mountain si lasciano scoprire con l'accondiscendenza di una Liberty City, regalando il piacere ora di partecipare a una competizione, ora di avventurarsi fuori pista in cerca di miniquest, ora di tagliare un intero versante alberato imboccando le profondità di un tunnel gelato. Una



delle rare occasioni in cui un seguito evolve non solo un franchise, ma un intero genere.



## ONCE UPON A TIME AWARD

Premio story-telling. Per l'originalità e l'efficacia delle soluzioni narrative impiegate. C'era una volta un cane e un tizio di nome Pavlov...

1

### Forbidden Siren

Un titolo adulto, d'autore, con una trama inconfondibile tra mille giochi e tanti di quegli spunti da meritarsi una trilogia intera. Un survival horror che dura tranquillamente venti ore, al termine delle quali la comprensione degli eventi è appena iniziata. Come **Silent Hill** tanti anni fa, questo è il grande merito di **Forbidden Siren**: racchiudere in sé, in un gioco compiuto, un microcosmo horror in TUTTE le sue sfaccettature. Dalla condanna alla superstizione e ai fanatismi religiosi, passando per il simbolismo e l'antico folklore giapponese: occultismo, paranormale e paradossi temporali, schizofrenia, decadenza della bellezza, desiderio di spiazione e sacrificio, cannibalismo, buddismo e shintoismo, la costrizione in un "ruolo" imposto da altri, la diatriba fede contro scienza... tutte tematiche mai strombazzate attraverso colpi di scena enfaticanti, ma sempre in chiave "minore", di accenno, di dettagli minuti che fanno la differenza.



Ma il colpo di genio è la struttura a mosaico temporale della trama, che aggiunge originalità anche nella forma della narrazione, e senso di compiutezza alla parte giocata, forte dei vincoli cronologici tra le missioni che coprono le 72 ore di cui si compone l'intera avventura.

2

### Beyond Good & Evil

Toglietegli la possibilità di parlare di clonazione, forze speciali segrete, donne fatali e pericolose forme di energia, e il Videogioco si troverà senza più niente da raccontare. O quasi. **Beyond Good & Evil**, senza troppo deviare da questi cliché, sfoggia perlomeno una narrazione curatissima e mai ruffiana, caratterizzata da una inarrivabile capacità di disegnare personalità e conflitti senza mai degenerare nel banale. Lo scarso successo di vendita riscontrato, responsabile delle sue scarse probabilità di dar vita a un seguito, aveva convinto la redazione tutta della non esistenza di Dio. Poco dopo abbiamo ricevuto la notizia della



conferma del nuovo gioco dell'Ico team, e Lourdes, in confronto alla redazione, è sembrata un bordello di Saigon.

3

### Max Payne 2

**Max Payne 2** racconta la storia di tre personaggi: un'assassina, un poliziotto e una pallottola. L'assassina ama il poliziotto, il poliziotto ama la pallottola, la pallottola ama l'assassina. Ed è una corsa contro il tempo a chi arriverà per primo a baciare il proprio amore. Manco a dirlo, il tempo non è un tempo qualsiasi, ma il bullet-time. È un noir all'acquarello, che si racconta adoperando la tavolozza completa delle soluzioni narrative della tradizione videoludica: flashback, ellissi, cut-scene, fumetti, cambi di prospettiva, sequenze oniriche interattive. Se qualcuno si fosse perso uno dei tanti modi di raccontare una storia con un videogioco, qui lo ritroverà di sicuro. Antologia.





## ED WOOD AWARD

Per la regia virtuale più spettacolare e congeniale all'espressione di un gameplay. Perché nell'era delle tre dimensioni anche i migliori controlli sono inutili se la regia ingame è fatta da cani. Compreso quello di Pavlov.

1

### Breakdown

Soggettiva autentica. Ed è rivoluzione.

Dopo aver provato **Breakdown**, tutti gli altri giochi in soggettiva sembreranno delle telecamere appese a un filo con attaccata sotto un'arma. Lo sguardo di Derrick Cole punta l'oggetto di ogni interazione con inedita caparbia. Sia questa la maniglia di una porta, il piolo di una scala o la lattina di una bibita. La naturalità con cui la visuale riproduce i movimenti della testa dell'avatar ne azzerà la distanza dal videogiocatore. E quando il gioco si fa duro, tra lotte corpo a corpo, passeggiate su cornicioni e salti nel vuoto, ci si sente *là dentro* come mai prima d'ora. Vertigine.



2

### Prince of Persia: le sabbie del tempo

Brutta bestia i videogiochi tridimensionali in terza persona: con combattimenti, fasi platform, enigmi ambientali, esplorazione e repentine sezioni di corsa su pareti. Ogni azione necessiterebbe di una regia appropriata, ora rigida (per i balzi da un muro all'altro), ora più elastica (nei combattimenti), ma come prevedere l'azione successiva del giocatore? Un'eccessiva rigidità condurrebbe a un **Resident Evil**, un'esagerata elasticità degenererebbe in **Super Mario Sunshine**. La soluzione di **Prince of Persia: le Sabbie del Tempo** è nel giusto mezzo, e chiama in causa nientepopodimeno che Lakitu, il celebre regista che vinse l'oscar per le inquadrature di **Super Mario 64**. Eccezion fatta per i combattimenti, in ogni ambientazione **PoP** posiziona le sue macchine da presa nei luoghi meglio indicati per lo stile di gioco che in essa si esprimerà. Al giocatore viene comunque lasciata



una certa libertà di scardinare le scelte registiche dei designer, ad esempio ruotando la visuale con i tasti dorsali, oppure richiamando una ripresa in campo totale o ancora una soggettiva. Il risultato finale è la piena padronanza spaziale di ambienti 3D anche molto complessi, e un gameplay che raggiunge l'immediatezza di una produzione bidimensionale.

3

### The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Il compromesso è arte di pochi. Come combinare un gameplay che tradizionalmente si esprime dalla vista in soggettiva e l'esigenza di valorizzare la silhouette di Vin Diesel, cui è deputata gran parte dell'appeal della licenza detenuta? **EfBB** sguscia via da una situazione spinosa impuntandosi sull'impiego intensivo della prima persona, ma delegando alla terza l'onere di inquadrare il protagonista ogniqualvolta egli sia impegnato in un'azione contestuale. Praticità e



immedesimazione nell'anti-eroe Richard B. Riddick sono così garantite all'unisono.

## BOSS HOGG DESIGN AWARD

Per la creatura di fine stage più visivamente impressionante e valorizzante di un sistema di combattimento. Ricordate di quella volta che il cane di Pavlov prese la rabbia?

1

### Tidal Wave [Transformers]

Quante volte vi è capitato di affrontare un boss di cui fino a pochi secondi prima stavate percorrendo le cavità interne? Quante volte vi è capitato di affrontare un boss la cui ombra fa calare il buio sullo schermo tutto? In attesa di **Wanda and the Colossus**, Tidal Wave ci dà un assaggio di quella sensazione che devono provare le formiche di fronte a un essere umano con stivali texani. Gli atolli dell'ambientazione nel Pacifico si scoprono preziosi nascondigli ove ripararsi dalle raffiche missilistiche di Tidal Wave, che disegnano spettacolari parabole fumogene in aria. Le spiagge sono teatro di corse scavezzacollo in assetto vettura, cercando nel mentre di scansare i letali raggi del boss. Le alture diventano punti di attacco, da scalare per tentare poi un colpo ravvicinato, arrischiando però una drammatica esposizione.



La strategia per uccidere Tidal Wave è lasciata alla vostra fantasia. Alcuni di voi opteranno per un fucile da cecchino abbinato ad un amplificatore di gittata, altri sceglieranno l'irrinunciabile Hailstorm. Alcuni di voi potrebbero decidere di difendersi con gli scudi energetici, altri preferiranno rapide fughe a mezzo aliante. Uno dei momenti di gioco più galvanizzanti dell'anno.

2

### Stage 5 boss [Gradius V]

Dichiarare 'visivamente appagante' il quinto boss del quinto **Gradius** è ingiusto. E non stiamo preparando un iperbole per annunciarne l'infinita beltà: questo boss fa proprio schifo! Un'astronave grezza e goffa. Allora perché premiarlo? Perché la sua risoluzione è una delle sfide più originali, adrenaliniche e funamboliche che **Ring** abbia mai affrontato. La prima fase della battaglia ci trova all'interno di un assembramento di meteoriti, che cozzano pigri l'uno contro l'altro. Mentre il boss prende a seguirci al loro interno, noi ci facciamo largo a suon di laser e proiettili. Una volta concluso l'inseguimento, il boss si predispone alla pugna. Ed è allora che le braghe si macchiano. I meteoriti, sino ad allora stabili, vengono mossi da un vento siderale mentre contro di noi sono vomitati fiumi di piombo. Ha dunque inizio uno slalom millimetrico fra i meteoriti da riconvertire



in baluardo dal fuoco nemico, in attesa della via libera verso il punto debole, il cuore marcio di un boss massiccio e incazzato. Una scena madre degna della miglior Anna Magnani. Però con fucili al plasma al posto delle braccia...

3

### Guardian [DOOM 3]

Bloccarsi in **DOOM 3** per questioni di logica e non di abilità va contro le leggi stesse della natura, eppure il custode dei giardinetti infernali non si fa problemi ad elargire grattacapi di "monkeyislandiana" memoria. Tanto "ciecato" quanto invincibile ad un approccio tradizionale (TATATATATA, BOOOM, TUTUTUM, BOOOM, CAPUT) il paziente Guardia, affetto da glaucoma cronico, andrà curato con collirio a base di piombo e plasma incandescente. Sfiga vuole che lui odi farsi toccare gli occhietti, che questi levitino a mezz'aria ed abbiano una certa propensione a riegenerarsi... auguri.



## ESSERE O NON ESSERE AWARD

Per il personaggio che meglio è riuscito a espugnare l'insensibilità affettiva del videogiatore, soggetto notoriamente avvezzo all'abbandono in autostrada di animali adorabili come il cane di Pavlov. Premio a un character design vincente, ad un'efficace espressività facciale e/o ad un'eccellente interpretazione del singolo doppiatore.

# 1

### Pey'J [Beyond Good & Evil]

Come si caratterizza un personaggio? Ricordate quella puntata dei *Simpson* in cui la produzione di Grattachecca e Fichetto decideva di affiancare allo sbudellico duo un pavloviano cane tamarro? "Più carisma!" ordinava la dirigente di rete al povero disegnatore. "Scusi, ma che cosa intende per carisma?" rispondeva più o meno questi. "Aggiungigli un paio di occhiali da sole!". La mitopoiesi di Pucci non si allontana certo dalla realtà fuor di satira. Vuoi un personaggio dal passato tormentato? Sfregiagli il volto con una cicatrice! Ancora di più? Cavagli un occhio! Vuoi una femme fatale? Aumentagli le tette e falle indossare un completino da maiala! Benvenuti nella caratterizzazione de' noantri di molti videogiochi. Ma non di Pey'J. Del suino sapiens coprotagonista del sorprendente **Beyond Good & Evil** stupisce la caratterizzazione grafico/comportamentale fatta di piccole suggestioni...

Ci aspettiamo che un maiale si muova in maniera scomposta, e invece Pey'J procede a delicati passettini, quasi fosse un ballerino. Ci aspettiamo un personaggio definito a colpi di machete, con un banale conflitto interiore ed un proposito univoco per risolverlo, e invece troviamo un character allegro e brillante, sì, ma allo stesso tempo tormentato dalla sensazione che, comunque



scelga di comportarsi, le cose non si metteranno bene per lui e per i suoi cari. Il modo migliore per capire il personaggio Pey'J è di stargli vicino, prendere tutte le sue battute, le sue reazioni emotive, le sue scelte, la sua mimica facciale e costruirci un mosaico. Si fa così anche con le persone vere.

# 2

### Luigi [Mario & Luigi: Superstar Saga]

Proseguendo convinta nel riscatto del fratello sfigato e cacasotto di Mario (vedi **Luigi's Mansion**), Nintendo si affida

allo humor e prende una decisione netta: caratterizzare Luigi con la sua risaputa non-caratterizzazione. E se all'inizio i sospetti sulla sua omosessualità si infittiscono (che Peach se la trombasse Mario era risaputo, ma voi lo sapevate che il bucato lo faceva Luigi?), con il proseguire nel gioco le prese per il culo aumentano a dismisura: quasi nessuno si ricorda



il suo nome (e quindi via con i nomignoli tipo "fratello verdognolo di Mario", "baffino/baffetto verde", "L...Lu...Luca"), Mario lo tratta come un oggetto (tanto, fra le varie, da prenderlo a martellate e trasformarlo in una tavola da surf) e a lui sono riservati pure i compiti più ingrati (memorabile la scena in cui si traveste da

Principessa in un improbabile scambio di persona). In assoluto il protagonista morale di **M&LSS**.

# 3

### Etna [Disgaea: Hour of Darkness]

Chiunque abbia giocato lo strategico di Nippon Ichi non avrà dimenticato Etna, la succube dalla vulcanica (ehm) personalità, fermamente intenzionata a fare le scarpe al collerico protagonista. La vispa diavolessa rivendica subito il centro del palcoscenico imbastendo favolosi siparietti ora con i *prinny* (una banda di pinguini da combattimento), ora con altri improbabili comprimari. Veri gioielli le spassose scenette in stile *anime* che fungono da collante tra una missione e l'altra, in cui Etna può dare sfogo alla sua mefistofelica smania di



protagonismo distortendo e reinventando gli avvenimenti appena occorsi. ROTFL.



## NOJO VOLEVAM SAVOIR AWARD

"AHHRRRRR! GHRRRRRRR!", che secondo il dizionario ITALIANO-CANINO/CANINO-ITALIANO significa: "la campanella è suonata mezzora fa, dove diavolo è il mio Pedigree Pal?"

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



### Mario & Luigi: Superstar Saga

"Sono orrendevolmente felice!", esclama Sogghigno (Fawful in originale) mentre si prepara a dare una lezione ai due fratelli più tonti del mondo. E orrendevolmente felice è anche **Ring**, a fronte di

quello che è difficile non definire il miglior adattamento mai giunto sul suolo italico (sì, meglio di **Zelda: The Wind Waker**). Merito di Francesca Donati e Massimo Maietti, investiti dall'ispirazione divina durante la fase di traduzione e adattamento di **Mario & Luigi: Superstar Saga**. E non si parla solo di correttezza grammaticale o buon gusto nella scelta dei termini, ma di una profonda passione e conoscenza del background nintendiano su cui si

basa gran parte dello humor del gioco. Come non illuminarsi d'immenso di fronte alla sterminata quantità di epiteti con cui gli scagnozzi di appellano a Bowster (Sua Spietatezza, Sua Nefandezza, Sua Perfidia, Sua Irresponsabilità, Sua Slealtà, Sua Crudeltà...), o alle traduzioni - oggettivamente difficili - dei nomi di personaggi / location (Cackletta = Ghignarda, Beanbean Kingdom = Regno di Fagiolandia, Woohoo Hooniversity = Accademia Crepapple...)?

Come la strampalata non-lingua parlata dai "fratelli codardelli" ci insegna: *Omaratotereturebaru! Oh yeah!*



### Beyond Good & Evil

Come hanno già dimostrato **Zelda: the Wind Waker**, **Super Mario Sunshine** e **Ape Escape 2** l'anno passato, localizzare non significa solo tradurre stancamente una

stringa dietro l'altra. È necessario prendere una matrice culturale, con il suo calderone lessicale fatto di mille suggestioni, e adattarla a quella di destinazione del prodotto. E il "Maialezione!" pronunciato da Pey'J ne testimonia la piena riuscita.

Ottimo anche il lavoro svolto in sede di doppiaggio per la scelta delle voci. Il Segundo doppiato in italiano ha praticamente lo stesso timbro di voce di quello inglese e francese ed il medesimo ritmo di recitazione. Ottima anche la Jade italiana, che perde qualche punto solo durante le scene più drammatiche, ed eccellente il lavoro eseguito su Pey'J, nonostante l'inarrivabile prestazione del collega britannico.



### Jak II: Renegade

Prendete il doppiaggio standard di una serie a cartoni trasmessa nella fascia pomeridiana di Italia 1 e trasferitela in questo secondo capitolo della serie dell'eroe dal

pizzetto cool. Messa così sembra una cosa da poco, ma considerando la qualità media degli adattamenti in italiano che prevedono anche un doppiaggio c'è da gioire, e da portare **Jak II** sugli scudi come termine di paragone.

## >>STOP'n GO>>



### OUTRUN 2 MI PIACE E NON MI PIACE PERCHÉ... de L'Esorciccio

Mi piace.

Sono troppo un fan dell'originale e aspetto un seguito che sia semplicemente aggiornato graficamente da tantissimo tempo. Continuo a fare la mia partitina bisettimanale circa al vecchio **Outrun**, che ritengo non sia mai diventato obsoleto per molte ragioni: è sempre in qualche modo piacevole da vedere e ascoltare e ha un'atmosfera salina ed estiva che non è mai stata esattamente replicata in nessun altro gioco. Ah... il road game... il vento nei capelli e il sole... la sabbia nelle ciabatte e nel costume da bagno. Bene o male, i classici che non tramontano, non tramontano perché nessuno sa (o anche vuole, mica no) aggiornarli. **Outrun** non è mai stato aggiornato; solo in tempi relativamente recenti si sono visti giochi di corsa su strada a tappe (più spesso sono circuiti chiusi, si sa) che ti danno l'idea di *andare* da qualche parte, di viaggiare, prima che di guidare. Ma non catturavano comunque il feel di **Outrun**. **Outrun 2** invece fa questo. È chiaro, poteva fare molto di più; poteva arricchire senza per questo snaturare, ma se non altro giocando ieri alla demo ho pensato: "Oh, adesso potrò finalmente smetterla di tornare a giocare al vetusto **Outrun** di tanto in tanto". E se ho continuato a giocare a **Outrun** (1987) fino a adesso posso presumere che il seguito si lascerà giocare volentieri per parecchio tempo, a prescindere dal numero di auto e tappe.

Continua a pag. 19

## PACKSHOT AWARD

Giudicare un gioco dalla copertina sarebbe come valutare il sapore del Pedigree Pal del cane di Pavlov dal tintinnio della sua campanella traditrice. Per cui ricordate: mai giudicare un gioco dalla copertina. Giudicate direttamente la copertina. Premio all'illustrazione di copertina più rappresentativa di un'esperienza ludica e visiva.

1

### Forbidden Siren [JAP/PAL]

Doppia vittoria per l'immagine di copertina del titolo rivelazione dell'anno. La cover giapponese riporta alla memoria la solare locandina di **Ico**, quasi ne fosse il negativo, con una straniante raffigurazione a mano libera dei simboli e della protagonista dell'opera di Toyama, a suggerire una paura primitiva e incontrollata, come quella che assale i bambini. La copertina europea è invece letale nella sua apparente essenzialità. La protagonista incede in direzione dell'osservatore procedendo da un abbaglio cremisi. Osiamo paragonarla al test di Rorschach, perché nella vaghezza di questa illustrazione si muove un richiamo magnetico a concetti indefiniti, cui ciascun osservatore darà una forma personale.



2

### O.T.O.G.I. 2 [JAP]

Colore, colore, colore. I grafici di From Software devono aver stipulato una convenzione con l'arcobaleno. L'irrefrenabile verve cromatica di **O.T.O.G.I. 2** si traduce in una copertina di ricca eleganza, che abbina il carisma sprigionato al design dei suoi protagonisti al calore delle tinte su cui si stagliano. Un quadretto.



3

### Katamari Damacy [JAP]

Un cielo così sereno che più sereno non si può, un paio di mucche che brucano erba verde in tutta spensieratezza, e in lontananza un gigantesco bolo di rottami che si appropinqua minaccioso. La follia di **Katamari Damacy** è tutta qui. E se qualcuno avesse dei dubbi su quale regione culturale possa aver partorito una simile bizzarria, il cappuccio innervato del Monte Fuji dovrebbe fugare ogni dubbio.



## WORLD WIDE AWARD

Al sito web più originale e che meglio è riuscito a calamitare interesse nella non particolarmente ricettiva comunità dei videogiocatori, generalmente dedita al quasi esclusivo utilizzo di internet a scopi pornografici.

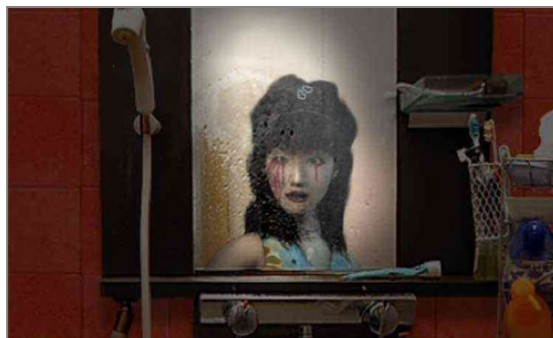
1

### Forbidden Siren

[[www.forbidden-siren.com](http://www.forbidden-siren.com)]

Un capolavoro del web. Navigando tra le oscure pagine del sito sembra quasi di sfogliare i diari morbosi dei

protagonisti del survival horror di Toyama. Cosa da non fare assolutamente la notte da soli. Più spaventoso di molti sedicenti giochi "de paura".



2

### Katamari Damacy

[[katamaridamacy.jp](http://katamaridamacy.jp)]

Un sito fuori di testa. Che altro aspettarsi da un prodotto come **Katamari Damacy**? Ampissima la sezione artwork e bellissimi i

disegni che accompagnano il tutorial del gioco. Andy Warhol ne sarebbe orgoglioso!



3

### Thief: Deadly Shadows

[[www.thief3.com](http://www.thief3.com)]

Un altro sito terrificante. In senso buono e letterale. Non solo per i sinistri fondali animati ispirati alle situazioni

più lugubri del tenebroso stealth game di Ion Storm, ma soprattutto per l'invasione di una colonna sonora asfissiante: insistenti rintocchi di campane, il borbottio continuato di una voce sommessa a metà tra la preghiera e il rituale satanico, il soffio energetico del vento. Suggestioni in Flash.





## FARTWARE AWARD

*Omaggio ai campioni della categoria "60 euro buttati nel cesso". Premio al gioco che più ha disatteso le aspettative create durante il suo sviluppo sbatocchiando la campanella dell'hype nelle orecchie dei bavaosi videogiocatori. Perché siamo tutti cani di Pavlov.*

1

### Driv3r

Probabilmente gran parte degli sviluppatori di **Driv3r** sono adesso in analisi. E ne hanno ben donde, visto che hanno buttato via anni della loro vita a realizzare un prodotto che non solo non aggiunge niente al panorama attuale, ma che ciò che fa, lo fa in maniera mediocre, priva di stile e quasi completamente estranea al divertimento. Il disgustoso cinismo che si cela dietro alla scelta di poter investire i pedoni (con quell'effetto sonoro, e quello sbalzo di corpi in aria) e trucidare colleghi poliziotti è il suggello finale al tramonto del buon gusto e della coerenza morale, immolati all'altare dei cash flow e del successo facile. Vergogna.



2

### Silent Hill 4: The Room

Konami perde l'occasione di ammodernare un franchise con un passato da pioniere e un presente di stanca. Si ravvisa una volontà di cambiamento, ma è solo la risposta svogliata a un ordine inoltrato dal marketing, più che dal cuore. **Silent Hill** non è più il terreno fertile dove coltivare i frutti corrotti della fantasia ispirata di un'artista, quanto un titolo da riproporre con cadenza annuale reimpastato nella solita farina di cliché. Non-morto.



3

### Shellshock: Nam '67

Ci era stato promesso un videogioco che ricreasse l'orrore della guerra vera. Il risultato è stato un vero orrore di videogioco. Senza parole.



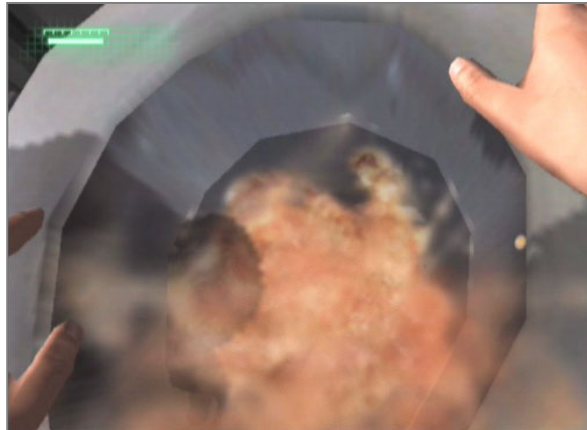
## SICKWARE AWARD

*Dulcis in fundoschienu: omaggio ai raggirati succhi gastrici del cane di Pavlov. Premio al miglior vomito digitale dell'anno. BLUARGH!!!*

1

### Breakdown

Non è per il motion sickness sfidato a oltranza dalla sua acrobatica soggettiva, e non è nemmeno per il responso fisiologico prodotto nei redattori che ne hanno testato la bontà (?) ludica. **Breakdown** si aggiudica l'ambito *Sickware Award* per una sequenza che è già cult. Nelle prime battute di gioco il protagonista è invitato dalla campionessa regionale di wall running a rimettere il cibo appena ingurgitato, in quanto imbottito di sedativi. La sagoma ovale di uno sciacquone si impone a video, per colmarsi in un attimo di quel che rimane di un hamburger semi-digerito. Senza precedenti.



2

### Max Payne 2

Si sa, le prigioni non sono luoghi rinomati per amenità e igiene, ma quando l'agente Payne ispeziona le celle del suo

commissariato un detenuto ha addirittura la sfacciataggine di vomitargli davanti agli occhi, rimanendo poi in muta contemplazione della sua opera macchiaiola. Quando si dice arte viscerale...

3

### The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Una volta infiltratosi nei dormitori delle guardie di Butcher Bay, l'attenzione di Riddick è attirata da roboanti sonorità provenienti dalla toilette. I casi sono due, o il soldato ivi appostatosi per una certamente

sofferta seduta vanta l'ammirevole abilità di espletare bisogni alla velocità di 70 Km/h, oppure il suo stomaco si è ribellato a una digestione impossibile, invertendo la normale direzione della peristalsi. In entrambi i casi la mensa di Butcher Bay meriterebbe un attento esame dell'ufficio d'igiene.

>>STOP'n GO>>



### OUTRUN 2 MI PIACE E NON MI PIACE PERCHÉ... (continua da pag. 15)

Non mi piace.

A dire il vero mi fa impazzire solo la prima tappa della demo. Le due seguenti sono un po' più deboli, esteticamente. Avendo visto l'originale però so che ce ne sono molte altre migliori, senza dimenticare le piste di **Scud Race** e **Daytona 2**, che aspetto di vedere replicate su un sistema home da quando le ho viste in sala. Le auto del traffico sono pessime, ma sinceramente non ci ho fatto molto caso; svolgono la loro funzione di ostacolo. Per gli arrangiamenti si poteva fare di più, ma se non altro ascoltandoli non si ha mai la delusione tipo: "ma cazzo, qui nell'originale c'era un rullo di batteria, dove è finito???". Sono le tracce originali, riproposte fedelmente con strumenti veri (in parte), senza omissioni o voli pindarici che, per uno che conosce a memoria le musiche di **Outrun**, sarebbero potuti risultare inopportuni. Altri pseudo seguiti di **Outrun** hanno proposto riarrangiamenti del soundtrack originale snaturandolo; questo non osa, ma almeno non travisa.

Mi piace.

Il modello di guida a derapone ridge-raceresco. Il derapone non è comunque imposto; come nel gioco Namco si può anche guidare in modo più composto, e comunque sia è necessaria molta padronanza del mezzo per gestirlo. La relativa semplicità del modello di guida (semplice perché non ci influiscono moltissime variabili) rende **Outrun 2** ideale per le sfide a tempo, come il vecchio **Ridge Racer**. In generale, quando un gioco ti dà troppi circuiti, troppe auto, troppe possibilità, finisci per non approfondire. **continua a pag. 25**



## VIOLIAMO I SUOI DIRITTI DEL CAZZO (e pestiamolo)

di Gatsu

In *Cyberspace and the American Dream* Esther Dyson dipinge l'information society (o, come ama definirla, *Third Wave civilization* – il passo *oltre* la civiltà industriale) in maniera entusiastica. "Demassificazione, customizzazione, individualità, libertà – queste sono le chiavi per il successo della Third Wave civilization [...] Ma perché se la transizione [...] è così positiva, ci sentiamo così in ansia? [...] In parte è perché noi costituiamo la generazione finale di una civiltà vecchia e contemporaneamente la prima generazione di una civiltà completamente nuova". Per Dyson il disorientamento sensoriale che spesso ci attanaglia dipende sia dalla quantità di stimoli a cui siamo soggetti, sia dai mezzi che la tecnologia ci mette a disposizione per accedere a questi stimoli.

Arrivo al punto. Ben sapete che qui si parla di videogiochi e che, come lo stesso editoriale di questo mese ricorda, i videogiochi già da qualche tempo hanno iniziato a deragliare dalla paciocosa via che porta al Regno dei Funghi. E se da un lato i giochi con malcelati orientamenti politici (uno a caso dei mille mila simulatori bellici ambientati in medio oriente usciti nell'ultimo periodo, per citare l'esempio più evidente) incuriosiscono, dall'altro indubbiamente preoccupano. Perché, piaccia o no, c'è gente che con i videogiochi ci sta crescendo, e questa volta non si tratta solo di salvare principesse o di andarsene in giro in mutande per i cimiteri. Per coloro che per la prima volta hanno preso in mano un pad in questa generazione, il videogioco non è solo un passatempo. Il videogioco adesso racconta storie, definisce i buoni e i cattivi in un contesto pseudo-reale, ciò che si può fare, ciò che non si può fare e ciò che non si *dovrebbe* fare. E finché siamo noi contro un esercito di martian niggers [cit.] è un discorso, ma quando il contesto diventa plausibile allora le cose iniziano ad essere diverse. Chi ha iniziato con **Metal Gear Solid 2** ha avuto certamente un imprinting diverso da chi ha iniziato con **Galaga**. Ed è cosa buona e giusta, sia chiaro, ma se è evidente che la gran parte dei giocatori deve ancora rendersene conto, è altrettanto palese che le

stesse software house fingono di non sapere quali saranno le conseguenze della spregiudicata spirale in cui si stanno tuffando. Ed è qui che casca l'asino, perché anche se spesso e volentieri i VG non veicolano messaggi precisi, ormai contribuiscono

attivamente a *suggerire* idee, comportamenti, stili di vita, né più né meno di quel che fanno gli altri media, solo in modo più subliminale. Tanto, recita la frase più paraculo di sempre, è solo un gioco, no?

No. È tempo che qualcuno inizi a realizzare che non si può distribuire qualsiasi contenuto senza poi voler rispondere della responsabilità che questo comporta. E come disse sul **RingForum** un negoziante parlando di **GTA**: "è inquietante sentire i discorsi degli undicenni di fronte alle vetrine. Il gioco infatti non solo giustifica la violenza, ma immette una variabile aggiuntiva: più sarò immorale, più avanderò nel gioco. Sembra una cosa da nulla, ma in una mente acerba qualche tarlo lo instilla. [...] Il titolo è vietato ai minori di 18 anni. Io informo la clientela, la clientela se ne sbatte [il riferimento è ai genitori - ndGatsu]: *Ce l'hanno i suoi amichetti, altrimenti frigna e mi rompe le scatole...* lo comprano e lasciano la borsa di dubbi a forma di bambino davanti al monitor [...]. Questo per il mercato legale, per il mercato illegale non c'è nessun controllo: il gioco va in mano anche a bambini di 6-7-8 anni".

Appiccicare bollini a destra e a manca NON funziona, è un dato di fatto. Quello che serve, adesso, a quest'industria, è una seria presa di coscienza del problema. Perché fare giochi in cui si esalta l'essere un *gangsta* (soldi-macchinonafiga-pistole), squartare prostitute o ridurre musulmani in polpette NON è giustificabile se non ci si rivolge solo e soltanto ad un pubblico adulto (e, parlo dal punto di vista personale, nemmeno in quel caso). Sappiamo bene che, in pratica, non è mai così: il mercato dei videogiochi è attualmente condiviso fra bambini, adolescenti e maggiorenni.

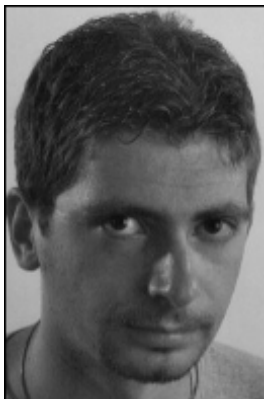
Noi siamo la generazione di mezzo.

Quella della fine di un'epoca e dell'inizio di un'altra.

Quella, per citare Gunny (sempre dal **RingForum**) dove "i bambini nascono con il cellulare, imparano la parola 'cazzo' a metà strada tra 'papà' e 'mamma', formano la loro 'scala di valori' in base alle informazioni che riescono a ricavare, e le ricavano dalla TV o dai videogiochi. [Quella] dove [i] ragazzetti non hanno la legalità o l'onestà nel database cerebrale. Gliene parli, e non capiscono quello che dici."

Come vecchia guardia, abbiamo delle responsabilità morali verso le nuove generazioni di videogiocatori. Anzi, le abbiamo verso le nuove generazioni di persone.





## SYMPATHY FOR MR. VIOLENCE

di Sator

**C**i sono due possibili utilizzi della violenza nel Cinema, nella Letteratura, nel Videogioco, nella Gastronomia.

Il primo utilizzo considera la violenza come una caratteristica intrinseca dell'essere umano: risolutrice di una considerevole quantità di conflitti sia personali che tra classi. È la violenza delle scimmie che si massacrano davanti al Monolito. È l'ultraviolenza di Alex contrapposta a quella della Cura Ludovico. Si tratta di una violenza "colta", che sottintende un ragionamento di fondo, una riflessione sull'Uomo, sulla Società.

Il secondo utilizzo assegna alla violenza una funzionalità di natura estetica, coreografica. È la violenza che piace a Tarantino, a Miike, a Miura. Guardiamo un corpo rigonfiarsi ed esplodere, guardiamo un guerriero che con un fendente di spada spacca in due cavallo e cavaliere, guardiamo un giocatore di football perdere un occhio in seguito ad un placcaggio e da tutto ciò otteniamo una qualche soddisfazione. Scene simili ci piacciono a tal punto che facciamo *rewind* per rivedere il sangue zampillare, oppure fissiamo il disegno sulla pagina cercando di cogliere più particolari possibili... il cervello che esce dalla calotta cranica... le budella al vento...

Una violenza di questo genere può essere considerata una forma di pornografia in quanto trae motivazione unicamente dalla sua rappresentazione. *Ichi the Killer* è un film porno divertentissimo; *Soldier of Fortune* è un videogioco incredibilmente osé, e quelle coltellate che ci ostiniamo a sferrare contro il cadavere di un nemico sono paragonabili a voluttuose passate di lingua su un clitoride. I motivi per i quali ci piace tanto l'head shot, il colpo spezza-ossa, la fatality splatterona sono quindi più o meno gli stessi che ci spingono a scaricare l'ultimo porno di Jenna: siamo dei maiali.

Vi vergognate di questo? Non dovrete. Se siete maggiorenni avete diritto a tutta la pornografia che volete, da rotten.com a persiankitty.com, da *Cicciolina* e *Moana ai mondiali* a **GTA**. Sì perché la violenza presente nella serie **GTA** è decisamente del secondo tipo: gratuita, stupida e quasi totalmente fine a se stessa.

Il "quasi totalmente" starebbe ad indicare che un po' di contestualizzazione in effetti c'è, visto che i protagonisti del blockbuster di Rockstar Games non sono esattamente dei membri dell'esercito della salvezza. Tuttavia avere una fedina penale lunga dieci piani di morbidezza non giustifica azioni come investire un corteo di Hare Crisna (primo **GTA**). E se in **Vice City** sparo con il fucile da cecchino ad una donna che esce dal supermercato, la sua testa esploderà e il suo corpo si accaccerà a terra insieme alle borse della spesa... Ma le conseguenze? Nulle. Forse si accenderà una stellina del ricercato, forse nemmeno. Inoltre, a quale sadico schifoso sono venute in mente le missioni del tipo "follia omicida", in cui in un tempo dato bisogna compiere la strage più efferata?

Certo, **The Getaway** e **Driv3r** sono ancora più deplorabili in quanto hanno tra i personaggi giocanti anche dei tutori della legge, e non si capisce con quale acrobazia narrativa essi possano crivellare di colpi i passanti o far saltare in aria i colleghi poliziotti. Tuttavia il contesto criminale non basta a giustificare ciò che la serie **GTA** permette di fare (e in molti casi invoglia). Forse che Don Vito Corleone nei giorni festivi se ne saliva su una torre e sparava ai passanti? In **GTA** c'è un cinismo che va molto oltre i limiti del buon gusto, e spiace che il tutto sia stato pensato per creare un caso mediatico, grazie al quale vendere qualche milione di copie in più.

Da questo punto di vista, **Mafia** è un ottimo tentativo di rappresentazione di una violenza del primo tipo. Il capolavoro di Illusion Softwork inizia infatti al tavolo di un ristorante, con il protagonista Tommy Angelo che racconta la sua storia ad un agente federale poiché intende diventare un collaboratore di giustizia. La vita di Tommy, che da semplice tassista arriva a diventare un mafioso di rango per conto del boss Salieri, è quindi analizzata con un occhio critico: mediante *voice off*, Tommy riflette sulle motivazioni che lo hanno portato a fare determinate scelte, e il federale non manca di incalzarlo ogniqualvolta questi tenti di svincolare sulle proprie responsabilità. Sarà per questo che in **Mafia** sentiamo molto di meno lo stimolo a massacrare gli innocenti per il solo gusto di farlo?

Ciò che è mancato a **GTA** è ciò che **Mafia** ha invece capito fin da subito: senza un contesto critico e una solida base narrativa in cui poter inserire le gesta dei protagonisti, la violenza rappresentata potrà appagare unicamente i bassi istinti del giocatore. Quelli che in genere non fanno tanta fatica a trovare fonti di appagamento. Non con tutti i pornazzi che ci sono in giro.

Una provocazione finale: considerate moralmente disdicevole scaricare dalla rete un videogioco all'interno del quale si devono commettere i crimini più efferati?



## FITTER, HAPPIER, MORE DESTRUCTIVE

di Gunny



«Avvocato, ha facoltà di parola» (sorriso Garfield)

«Grazie, Vostro Onore. Il mio assistito si lamenta della scarsa considerazione in cui sono stati tenuti i numerosi elementi a favore e le attenuanti regolarmente depositate presso questa Corte. In particolare riporterei alla Vostra attenzione la seguente deposizione, effettuata all'apertura del dibattito. Leggo: "(sguaina occhialini tondi)

*Io, Grand Theft Auto, erigo a personale difesa un bagaglio ludico eccelso, un'atmosfera frizzante, una libertà d'azione mai sperimentata. Sui contenuti che veicolo durante l'esperienza di gioco, intendo contestare le affermazioni del pubblico ministero: se ciò che facessi compiere all'utente oltrepassasse dei livelli di finzione che definirei comunque percepibili, me ne renderei conto e saprei porvi rimedio..."* Vostro Onore, la prego di far tacere questo brusio.»

«Ordine in aula!» (ghigno Popeye. PUM PUM PUM) «Prosegua, avvocato» (sorriso Garfield)

«Molte grazie. Dicevo: "la natura chiaramente fittizia, stilizzata e caricaturale del contesto ricreato impedisce qualsivoglia fraintendimento..."»

(dalle ultime file) «Un mesetto in comunità al grafico no, eh?»

«Ma... Vostro Onore! Tutto questo è inaccettabile...»

«Ordine in aulahhhh!!!» (ghigno Popeye featuring spinac. SBUUUM SBUUM SBUUM) «Avvocato, può continuare.»

«Oh, perbacco.» (si aggiusta gli occhiali, una gocciolina di sudore si insinua nel colletto della camicia, serrato a tenaglia sul collicino da topo di biblioteca) «Proseguendo: la Corte non può trascurare il fatto che l'accusa si trova nell'impossibilità di dimostrare con prove certe l'esistenza di un collegamento tra la popolarità riscossa dal mio assistito e il successo delle magliette "Hijo de Puta-Trafficante", "COCAINA-100% especial" o "Brazo de la Muerte".»

«Mi permetto inoltre di far notare come sia la televisione in primis a far penetrare nella mente dei giovani la maggior parte di questi messaggi violenti. Anche se il mio assistito veicolasse un messaggio analogo, ciò non risulterebbe decisivo se paragonato alla sommatoria delle altre

fonti di informazione. Pertanto, se la Corte intendesse emanare un provvedimento volto alla concreta riduzione di questi rischi, dovrebbe vietare la maggior parte dei mezzi comunicativi oggi utilizzati in Occidente. Appare chiaro come questo non sia possibile o, se possibile, sarebbe non conforme ai principi della vita democratica. Ho concluso.»

La Corte è pervenuta ad una decisione. L'Imputato **Grand Theft Auto** è dichiarato **non colpevole** del reato di istigazione a delinquere e apologia di reato. Seguono le motivazioni della Corte:

1 - La Corte non ritiene sufficienti i fatti portati dall'accusa a sostegno delle teorie circa i legami esistenti tra i contenuti del gioco e i cinque casi di violenza-omicidio verificatisi negli ultimi 9 mesi, comprendenti tra gli elementi della fattispecie l'utilizzo regolare dell'imputato.

1.1 - La Corte ritiene opportuno effettuare un'udienza di aggiornamento entro 8 mesi dal presente giorno, e aprire un ulteriore procedimento nel caso i morti superino il numero di 20, cifra considerata imprescindibile per riesaminare la questione.

2 - La Corte ritiene sensati ed esaustivi i rilievi mossi dalla difesa circa l'irrealismo dell'impianto grafico, ribadendo la **sostanziale e netta** differenza tra un cadavere squarciato da un calibro 12 ricreato con lo scopo di sembrare un cadavere squarciato da un calibro 12, e un cadavere squarciato da un calibro 12 ricreato con lo scopo di sembrare un cadavere squarciato da un calibro 12 però con le texture cagose.

3 - La Corte, onde evitare che il gioco istighi tendenze violente nelle persone giudicate non adatte all'acquisto, ritiene sufficiente il provvedimento intrapreso dalla polizia della Contea.

3.2 - Vedesi per il dettaglio tecnico i fascicoli relativi ai percorsi di vigilanza settimanali assegnati al Poliziotto Bobby nei 1990 negozi autorizzati alla rivendita dell'accusato.

4 - La Corte non ritiene obiettivo fondante dell'attività ludica la sequenza in cui il giocatore si intrattiene con una prostituta, le taglia la gola, ne percuote e dilania il cadavere, poi attende l'arrivo delle forze dell'ordine sul posto e uccide 14 agenti con il carro armato parcheggiato fuori dall'edificio. Si tratta bensì di una deviazione secondaria volta semplicemente a garantire all'utente un'opzione in più per passare il suo tempo, una deviazione della quale i programmatori si dispiacciono profondamente, ma che sono stati costretti ad inserire per non venire meno al proprio ideale di libertà assoluta. A conferma di questo ideale, peraltro, l'imputato apporta tutta una serie di possibilità di interazione non violenta offerta all'utente, come restare parcheggiati ascoltando musica, girarsi a destra, girarsi a sinistra o correre in circolo.

La seduta è tolta. La Corte si aggiorna.





## PUTTANE, CHE PASSIONE!

Di Cryu

**I** VG istigano alla violenza? Vi prego, voltate pagina. Sul serio, passate oltre, andate a leggersi le interessanti recensioni di questo mese. Non vorrete farmi credere che dopo anni di queste diatribe avete ancora voglia di leggersi un contributo opinionistico sulla presunta influenza dei videogiochi sulla mala condotta della gioventù d'oggi?

Fate come volete, proseguite nella lettura, ma sappiate che non approvo.

Ora, non so voi, ma per convincere me a fare qualcosa, bisogna prima convincermi del fatto che sia per il bene mio o di qualcun altro. **GTA** è istigazione a delinquere, mi si vuole far credere. Orbene, spiegatemi in quale momento di un qualsivoglia **GTA** il medium videogioco è impegnato per convincere il pubblico che delinquere è cosa buona e giusta. Indicatemi in quale istante di **Manhunt** quello dell'assassino viene suggerito come modus vivendi ideale per il nuovo millennio. Ricordatemi in quale cut-scene di **Thief** viene argomentata la proposta di esercitare la professione anti-robiniana di rubare al ricco per dare a se stessi.

Commettere reati per divertimento: non si tratta comunque di intrattenimento perverso? Macché. Una rapina in banca in **GTA** non è la trasgressione del quieto vivere in una società civile fondata sul lavoro e sulla libertà. Una rapina in banca in **GTA** è la pianificazione della strategia di conquista di un edificio, è l'approccio ragionato a un conflitto a fuoco, è una corsa mozzafiato in macchina districandosi tra inseguitori e traffico urbano. Il gusto non proviene dal reato in sé, ma dal vivere tutta una serie di situazioni d'azione che, scevre di qualsivoglia implicazione morale (nei VG non muore per davvero e non va in bancarotta nessuno, mi pare), regalano forti emozioni. Questo, ricordiamolo, è l'obiettivo di ogni buon videogioco.

Il problema è che **GTA** è un gioco molto violento e nient'affatto edificante, e come tale dovrebbe essere vietato ai minori di anni 18. Vietato, non sconsigliato e tappezzato di inutili bollini, perché il rating PEGI serve solo a coprire le spalle all'industria e a vendere le stesse identiche cifre. "Signora, non è colpa nostra se suo figlio ha

rubato un quintale di Nutella e ci si è pucciato dentro per assomigliare a Carl Johnson. Vede il bollino? Non avrebbe neanche dovuto giocarci a **GTA**". Però tu intanto gliel'hai venduto senza remore, santone.

Detto questo, se un domani qualche sviluppatore decidesse di confezionare un simulatore di pedofilia dotato di meccaniche ludiche sopraffine e di una realizzazione tecnica d'avanguardia, su **Ring** questo gioco non prenderebbe S, ma D, statene certi. Il limite all'accettabilità del fittizio esiste. Ad esempio, che cosa mi dite della rappresentazione propagandistica di eventi storici reali di cui sono imbottiti i war game tanto in voga oggi? In **Full Spectrum Warrior** il plot parla di una missione di peace-keeping con autorizzazione ONU in un territorio interessato da una guerra civile. Una missione militare con obiettivi politici e umanitari. Una guerra giusta, pertanto. Già, peccato che in questo momento in Iraq è in atto una guerra molto simile a quella di **FSW**, ma non necessariamente dalle ragioni così indiscutibili. Non credete che il giocatore, esaltato per le imprese dei suoi Marine impegnati a liberare il Medio Oriente dalla minaccia terrorista, possa essere portato a stabilire un pericoloso parallelo tra le due guerre e, più o meno consciamente, a guardare in maniera più benevola l'intervento anglo-statunitense in Iraq?

Certo, i Marine di **FSW** non commettono nessun reato e Carl Johnson potrà anche essere il più efferato serial killer della storia dei VG. Ma mentre **GTA: San Andreas** è un gioco completamente \*a\*morale, perché la violenza chiama violenza in una dimensione in cui bene e male non si distinguono neanche, **FSW** è un moralissimo gioco più o meno intenzionalmente fautore di un'opera di persuasione pubblica decisamente \*im\*morale, sia che riteniate sacrosanta la guerra di Bush e Blair all'Iraq o meno. Il rischio comportato dall'evoluzione di questo medium non è di istigazione al male a mezzo emulazione, problema solo marginalmente del medium (che può essere un VG così come un film o un telegiornale) e più radicalmente dell'individuo in sé. Il rischio autentico risiede piuttosto nella manipolazione dei giudizi etici del fruitore in merito a realtà esistenti al di fuori del videogioco. Ve li immaginate i possibili effetti di un FPS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale in cui si "scopra" che i Tedeschi non hanno mai ucciso un Ebreo?

Prima di abbandonare la carriera di pornstar, Cicciolina dichiarò che se non ci fosse stata lei, in Italia ci sarebbe stato il revolver. Come dire che gli uomini non possono fare a meno di sfogare le proprie repressioni ammazzandosi o andando a puttane. Orbene, **GTA** consente di fare entrambe le cose, ma senza che qualcuno si ammazzi o si prostituisca davvero. Se Cicciolina non aveva tutti i torti, questa è una conquista.



CHRIS CRAWFORD // the two cultures, maybe three...



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 creare 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.

**Chris Crawford**, l' "uomo d'avorio" di questo mese, ha lavorato come game designer per Atari dal 1979 fino alla crisi del 1984. Da quel momento in poi è stato designer freelance, ma ha anche visto crescere la sua fama grazie alla pubblicazione di alcuni testi di grande successo. Il seminale *The Art of Computer Game Design* è ancora oggi considerato un testo fondamentale per la creazione di videogiochi. Ha collaborato a lungo per il *Journal of Game Design*, e fondato e organizzato per i primi sette anni la Computer Games Developer Conference. Personalità poliedrica e stravagante, Crawford è una figura riconosciuta e stimata negli alti piani dell'industria videoludica. In questo articolo si interroga su quali siano e quali dovrebbero essere i ruoli degli "intellettuali" del videogioco e dei produttori. Lavorano davvero in due campi diversi? E' possibile, e auspicabile, una collaborazione?



### The Two Cultures, Maybe Three...

di Chris Crawford

L'espressione "le Due Culture" fu coniata dal filosofo inglese C.P.Snow 45 anni fa. In una celebre lezione illustrò come la cultura occidentale si stesse dividendo su due versanti, uno opposto all'altro: da un lato il campo scientifico/ingegneristico, dall'altro quello artistico/umanistico. Snow paventava le cattive conseguenze di questa separazione per la nostra civiltà, perché la scienza e l'ingegneria ci conferiscono il potere, ma le arti e le scienze umanistiche ci conferiscono la saggezza necessaria per usarlo con prudenza.

L'ammonimento di Snow si è ritorto contro il game design. Ammettiamolo, il mondo del game design è dominato da persone di formazione scientifica/ingegneristica; gli studiosi di arte e scienze umane giocano un ruolo secondario. Snow avrebbe potuto prevederne il risultato: un'infinità di giochi freddi, senz'anima, lavori geniali dal punto di vista tecnologico ma

sprovvisi del contrappeso di adeguati contenuti intellettuali.

La divisione nelle Due Culture si riflette, su scala più ridotta, nel rapporto tra addetti all'industria e accademia. Chi lavora nella produzione generalmente proviene da studi scientifici, mentre i ricercatori che hanno manifestato finora un certo interesse nei computer games derivano per lo più dal lato artistico/umanistico. Queste due parti parlano ciascuna per conto proprio, talvolta con malcelato disdegno. Per esempio, alcuni anni fa ad una conferenza annuale che tenevo sull'interactive storytelling, una sessione era pensata proprio per discutere il problema delle Due Culture. Non appena la discussione ebbe inizio, tutti gli addetti al game design più tradizionalisti intervennero per parlare di faccende tecniche. Una perfetta dimostrazione della portata del problema!

Nell'edizione di Aprile (Aprile sul sito della IGDA, NdT) di questa colonna, Ian Bogost ha notato che gli studi più fortemente scientifici

tendono ad essere "prevedibilmente utili", mentre gli studi artistici e letterari tendono ad essere "imprevedibilmente utili". Concordo con Ian, e mi sposto un passo più avanti. Se pensiamo al game design come una sorta di negoziazione tra due fazioni, quella dei computer e quella umana, allora chi viene dal lato scientifico/ingegneristico conosce la prima e chi viene da quello artistico/umanistico conosce la seconda. Entrambe le parti sono fondamentali per colmare il divario che le separa.

L'altra faccia della medaglia è rappresentata dagli studiosi d'accademia riluttanti a riconsiderare il proprio lavoro per adattarlo a concrete soluzioni di game design. I lavori di luminari come Espen Aarseth, Lev Manovich o Brenda Laurel meritano un encomio, ma dopo averli studiati non sono in grado di trovarci nulla di utile per un game designer. In qualche modo, queste menti brillanti hanno cercato di costruire un grande lavoro di analisi che evitasse di menzionare qualunque cosa potesse essere anche lontanamente utile per un game designer.

Cosa si può fare per risolvere questo problema? Non c'è una soluzione rapida, purtroppo; una volta che si viene educati ad un modo di pensare, sembra proprio che non se ne possa più uscire. Il problema può essere risolto solo con la generazione successiva. Per fortuna, si intravedono già i primi segnali di progresso. I nuovi studiosi mostrano una ben più ampia capacità di gestire sia conoscenze scientifiche che umanistiche. Ma ancora dobbiamo fare molta strada.

Abbiamo bisogno di programmi educativi che esponano gli studenti ad uguali dosi di educazione artistica e scientifica. Dovrebbero saper programmare e al tempo stesso studiare Michelangelo, la retorica e la poesia, gli algoritmi e l'aritmetica.

Da questo punto di vista credo che gli Europei siano in vantaggio rispetto agli Americani. Per esempio, ho tenuto dei corsi all'Università di Bremen e sono rimasto molto colpito dall'apertura mentale degli studenti; sono in grado di disquisire d'architettura e al tempo stesso programmare. Forse è per via della abbondanza di arte aperta al pubblico in Europa, non so. Ma senza dubbio hanno un qualche vantaggio.

Sfortunatamente per gli europei, man mano che l'intrattenimento elettronico progredisce non ci sono più solo due culture, ma tre. La terza è quella economica, ed è qui che gli americani sono in vantaggio sugli europei.

Negli USA, la cultura scientifica si distacca da quella artistico/umanistica, ma entrambe hanno imparato ad andare a braccetto con la cultura del business. In Europa, le due culture cooperano e convivono splendidamente, ma nessuna delle due è riuscita a incorporare l'aspetto economico.

Ci troviamo pertanto ad assistere a una specie di corsa di cavalli tra due esemplari con tre gambe, che finora non hanno potuto far altro che zoppiare, peraltro ben lungi dalla linea d'arrivo. C'è però in arrivo un terzo cavallo, di cui non so granché, se non che è giapponese...

>>STOP'n GO>>



### OUTRUN 2: MI PIACE E NON MI PIACE PERCHÉ... (continua da pag.19)

Capita spesso di giocare l'unico livello di una demo 150 volte, perfezionandosi e scoprendo cose nuove, e poi, quando hai il gioco completo in mano, quel livello lo superi e superi i successivi senza mai più toccarli. In questo senso **Outrun 2** è un arcade vecchia maniera perfetto, come lo era il primo **Crazy Taxi**. Immediatamente accessibile, ma non limitato; le battaglie per i record saranno spettacolari, proprio perché non saranno diluite nelle 450 auto e nei settaggi e in sticazzi. Non potrei mai partecipare a una sfida sui tempi di un **RSC2**; per quanto arcade ci sono troppe variabili in una gara per potersi concentrare su un aspetto e perfezionarlo all'infinito. Questo ovviamente è il mio punto di vista, chiaramente altri preferiranno lavorare su diversi livelli di perfezionamento (**Outrun 2** ne offre uno solo: la guida). Ma se ce ne sono troppi, per me viene disperso il senso di sfida. Senso di velocità e dinamismo; eccome, sinceramente non ho idea di come sia possibile affermare che **Outrun 2** non schizza. Cambi di corsia per le auto di comparsa? Non ci sono né ci devono essere. La difficoltà e l'esaltazione stanno nel fare una curva in derapata mantenendosi nella stessa corsia dove hai intravisto un buco in mezzo alle auto. Dare a queste la possibilità di chiuderti la traiettoria sarebbe scorretto, perché non avresti la possibilità di evitarle. Per quello ci sono le auto che gareggiano contro di te. In definitiva, era dai tempi di **RRT4** che un racer arcade non mi esaltava così.

## RUMORI ORRIBILI

[avventure testuali]

di Amano76

Il genere delle avventure testuali, come ogni altra tipologia ludica, andò incontro a numerosi mutamenti durante l'epoca dei 16 bit; non tanto per la necessità di rinnovarsi onde evitare una malsana standardizzazione, quanto per adattarsi al suo pubblico principale (gli adolescenti/adulti) e specializzarsi maggiormente rispetto agli RPG, genere con cui spartiva troppe meccaniche. L'interazione divenne quindi sempre più ridotta ad un elenco di soluzioni deduttive, lasciando al giocatore esclusivamente il compito di leggere le finestre di testo.

Nel frattempo si sperimentavano ambientazioni alternative a quella poliziesca, come la fantascienza, il fantasy e quella romantica, facendo spesso riferimento a manga o anime già esistenti e trovando in essi un'autorialità che le avventure testuali ancora non potevano offrire. È il caso di **Cobra**, dedicato alle avventure di Buichi Terasawa, oppure **Maison Ikkoku**, coinvolgente serie di Rumihiko Takahashi, o ancora **Bubble Gum Crash**, cartone sci-fi piuttosto stravagante in cui un gruppo di giovani cantanti pop veste esoscheletri potenziati. Tutti usciti sul Pc-engine di Nec.

È in parte dovuto a questo se con l'avvento del supporto a disco ottico l'aggiunta di filmati a cartoni e sequenze doppiate prese piede, nel tentativo di rievocare la natura animata delle opere originali durante un'epoca in cui il cel shading (o toon shading come lo chiamano i nipponici) era ancora di là a venire.

## LIGHT READERS

Maturata nelle sue componenti, l'avventura testuale aveva ora bisogno di appropriarsi di una peculiare dimensione narrativa, alienandosi dalle produzioni a cartoni e fumettistiche (che rimarranno comunque intimamente correlate a questo genere), cercando così di guadagnare una dignità verbale più vicina a quella letteraria.

Piccola (mehehe) parentesi. Una delle tante meraviglie del Giappone è la notevole specializzazione di generi e target in ambito narrativo. La letteratura "leggera" non è mai stata demonizzata come sub-culturale o contro-culturale: le prime grandi opere scritte della cultura nipponica non furono artificiosi romanzi di autori che dovevano soddisfare le richieste del loro mecenate, né poemi che infondevano significato politico in ogni verso, ma cronache in prosa della vita di corte o brevi composizioni liriche (come l'haiku) atte a fotografare aspetti sublimi della natura (chiodo fisso di tutta la cultura dell'arcipelago). La letteratura, già appannaggio del ceto medio, divenne nel corso dei secoli aperta ad un pubblico in costante aumento grazie al progressivo grado di alfabetizzazione e alla concentrazione demografica intorno le grandi città. Sempre più persone avevano accesso alla lingua scritta, mentre le nuove classi sociali, nate con il proliferare dei commerci nelle metropoli, andavano affermando la loro identità culturale attraverso generi letterari e temi pittorici ben distinti da quelli dei samurai e dei nobili, assumendo quindi dei parametri di "buon gusto" molto diversi da quelli dei ceti più altolocati, i

quali si sentivano perennemente in competizione con la cultura cinese.

La produzione aumentò enormemente e in breve tempo tanto la letteratura quanto la pittura cominciarono ad offrire non solo arte, ma anche intrattenimento. Un aumento a cui bisogna aggiungere il serrato isolamento del paese: mentre le nazioni occidentali potevano vantare autori di ogni nazionalità, il Giappone doveva produrre una quantità di testi che compensasse adeguatamente la totale assenza di opere straniere.

Si venne così a creare un mercato teso a soddisfare le necessità di ogni tipo di pubblico: sia maschile che femminile, sia infantile che adulto. In Giappone esiste una cultura letteraria che ospita, oltre alle opere più dichiaratamente artistiche, un intero mercato di testi rapidi da leggere, intensi ma scorrevoli, interessanti senza risultare contorti. Esistono romanzi porno, talmente popolari che ci si è dedicato persino quella puttana di Masamune Shiro, riduzioni letterarie dei cartoni o dei videogiochi più famosi, saghe fantasy a non finire (come quella di *Lodoss* o di *Orphen*), romanzi militaristi eccetera.

Di fatto un mercato di narrativa in serie tanto enorme come quello nipponico non ha epigoni in nessun altro angolo del mondo. Quello che preme evidenziare in questa sede pertanto è l'estensione di una simile cultura letteraria in cui il linguaggio non sia esasperatamente ricercato, ma piuttosto sacrificato al racconto né più né meno di quanto avviene nei manga: i dialoghi hanno un sopravvento pressoché totale sulle descrizioni ambientali, e il testo a volte riporta addirittura i rumori. "Sbrang! e il robot esplose nel cielo", cose di questo tipo. Quando si parla di matrice narrativa delle avventure testuali, quindi, l'idea che ci si deve fare non è quella di videogiochi che nel loro contenuto possano (o pretendano) rivaleggiare con i brani di Mishima e Kawabata, ma di opere che creino verbalmente un intreccio ricorrendo ad un vocabolario essenziale.

## LA RIVOLUZIONE DI CHUNSOFT

Abito trasandato, capigliatura arruffata, occhio a mezz'asta, Koichi Nakamura ha l'aspetto del genio. Che poi lo sia o meno è una questione da dibattere altrove.

Padre di **Dragon Quest** assieme Yuji Horii, Nakamura fonda Chunsoft nel 1984 e attraverso di essa dà alla luce un prodotto destinato a rimanere nella storia videoludica (nipponica): **La notte dei Kamaitachi (Kamaitachi no yoru)**<sup>1</sup>.

I motivi per cui questo titolo ha ridefinito il genere delle avventure testuali sono molteplici. Innanzitutto per come è stata proposta: pur essendo dichiaratamente appartenente al genere, questa avventura venne identificata con la denominazione di *sound novel*. Gli autori volevano dare risalto alla specificità della sua struttura, considerevolmente debitrice di un uso "strategico" degli effetti sonori: rumori improvvisi per spaventare lo spettatore e melodie inquietanti per tenerlo sul chi vive. **La notte dei Kamaitachi**, giocato in cuffie, ha la "potenza" di un prodotto come **Silent Hill**, il titolo



Konami che da **Kamaitachi** ha tramandato l'utilizzo a effetto di rumori e melodie. Immaginate di leggere un passaggio in cui il protagonista e la sua ragazza dialogano in camera: tutto è statico, il testo garantisce un distacco emotivo dallo schermo, eppure ad un certo momento una perfida risata, campionata alla perfezione, vi risuona negli orecchi. Da brivido.

È il trucco più vecchio del mondo, ma funziona. Inoltre non è mai abusato. Semplicemente, come in **Silent Hill** (che guardacaso di recente è diventato una sound novel per GBA), effetti ambientali e piccoli brani acustici, elementari ma incisivi, collaborano con il testo e le immagini nel riprodurre il racconto ideato dagli autori.

Il testo inoltre non era più ospitato in finestre, ma anzi si sovrapponeva a fotografie di ambienti realistici popolate da silhouette viola. Non c'è dubbio che anche il colpo d'occhio giocava a favore di questo prodotto: un'intuizione estetica vincente per come accompagna il linguaggio letterario, suggerendo il movimento dei personaggi ma non il loro aspetto, e quindi lasciando allo spettatore il compito di elaborarlo da sé.

**La notte dei Kamaitachi** non fu la prima sound novel in assoluto. La stessa Chunsoft aveva in precedenza pubblicato **Otogiriso** (è una varietà di fiori giapponese) senza tuttavia incontrare il successo del suo erede. In **Otogiriso** due ragazzi perdono la strada mentre si stanno recando in villeggiatura, e finiscono nei pressi di una lussuosa villa cinta da un enorme giardino coperto di otogiriso, il fiore della vendetta. Una volta introdottisi nell'edificio alla ricerca di un telefono, la ragazza comincia a ricordare qualcosa, come se fosse cresciuta in tale posto. Finirà con lo scoprire cosa è veramente successo alla madre e alla sorella gemella attraverso un'antologia di tutte le più classiche manifestazioni poltergeist. Rispetto a **Kamaitachi** il tono della narrazione è più sanguinolento e orrorifico, ma con un numero di varianti possibili molto più contenuto. Di **Otogiriso** è stata girata una riduzione cinematografica, e non uso il termine "riduzione" a caso. Chi volesse farsi del male potrà recuperare l'edizione italiana distribuita da Dynamic Italia

### NE RESTERÀ SOLTANTO UNO

Il soggetto di **La notte dei Kamaitachi** è terribilmente banale: un gruppo di turisti si trova bloccato dalla neve in un piccolo albergo di montagna, e si



scopre che un assassino si aggira tra loro eliminandoli uno alla volta. Di fronte ad una premessa tanto scontata, c'è da annotare l'ennesima trovata vincente degli autori: l'ordinarietà dell'intreccio viene infatti usata contro il giocatore, calandolo in un contesto dove la credibilità delle azioni dei personaggi spinge ad un approccio risolutivo razionale e logico. Quando il primo cadavere viene scoperto, i residenti si riuniscono tutti nel soggiorno, in attesa del mattino, armandosi di coltelli da cucina, scopettoni e bastoni da sci; ma a quel punto acquisiscono sicurezza e si dividono alla ricerca del colpevole. Nel frattempo le antipatie creano sospetti, cosicché il carattere intraprendente di alcuni personaggi fa compiere loro iniziative autonome che li separano dal gruppo. In men che non si dica si trovano tutti divisi, moralmente e a livello di organizzazione. Se siete avvezzi alle varie serie di *Nightmare*, *Halloween* e *Venerdì 13* potete intuire cosa capiti in seguito.

Oltre ad un aspetto inedito, **La notte dei Kamaitachi** offre anche intensità narrativa e divertimento. È pur sempre un gioco, in fondo. L'utente è "libero" di agire con un buon margine di comportamenti, sia in linea con l'ambientazione che in contrasto: si può tentare di risolvere il mistero del fantomatico assassino, ma si possono anche prendere iniziative che non abbiano nulla a che vedere con gli omicidi. L'avventura è cosparsa di diramazioni di ogni tipo: c'è quella che vede il protagonista perdersi nel bosco, quella che lo vede tentare di portarsi a letto la ragazza che lo ha invitato in montagna (intrisa di situazioni osé), quella in cui scopre di avere poteri paranormali e decine di altre. Ci sono 54 finali, corrispondenti ad una decina di percorsi a loro volta suddivisi in bivi che offrono situazioni una più particolare dell'altra. E nonostante questo proliferare di avvenimenti di ogni tipo, il testo si adatta in modo assolutamente indolore da un registro tematico (magari poliziesco) ad un altro (magari sentimentale).

Fondamentale infine la fotografia realistica, assente in **Otogiriso**, che ha costituito l'ennesima cesura con la tradizione del genere. Un espediente che verrà portato ai massimi termini con il successivo **Città** (Machi), l'unica avventura testuale presente nella Top 20 di tutti i tempi su Famitsu.

Ma di questo parleremo nel prossimo numero.

#### Nota

[1] I kamaitachi sono dei mostri della tradizione giapponese che, come un invisibile vento sferzante, tagliano i vestiti e squarciano le carni delle loro vittime.

# I VOTI DI EDGE

di Cryu

"Esta revista siempre ha confundido la rigurosidad con la incoherencia, pero descaradamente..."  
**da un forum spagnolo di videogiochi**

"Está claro que Edge es una revista simplemente incomprensible a la hora de valorar un juego."  
**ibidem**

**A**utodefinitasi "the world's most respected videogames magazine", *Edge* rappresenta la critica di riferimento per i videogiocatori snob di tutto il mondo. Ne è una riprova il fatto che, all'uscita di ogni nuovo numero, in ogni forum online che si rispetti spunta un topic intitolato "Voti di *Edge*". Ma siccome la potenza è nulla senza controllo, **Ring** ha redatto per voi un comodo e tascabile breviario di esegesi del criterio di valutazione degli stimati colleghi inglesi. La più imitata delle testate d'oltremarica utilizza infatti una personalissima scala di valori da 1 a 10 (che qui considereremo dal 4 in su) nella quale, però, la qualità espressa dai voti non segue l'intuitibile principio della progressione ascendente. Per questo abbiamo pensato di illustrarvi, voto per voto, il valore da essi sotteso.

## 4 out of 10

Una schifezza di gioco? Macché, su *Edge* il 4 è un voto politico. Si rifila ai giochi i cui sviluppatori si sono rifiutati di concedere un'intervista esclusiva, che ascoltano musica di gusto sgradito ai redattori, o che ai tempi delle scuole elementari si erano permessi di schernire qualche *Edge journalist* per via di un'orecchia un po' troppo a sventola. In altre parole, un gioco che prende 4 è un ottimo prodotto. A volte addirittura un capolavoro.

Esempi: **Zone of the Enders: the 2nd Runner, Star Wars: Jedi Outcast (PC)**

## 5 out of 10

Il peggio del peggio. Il gioco che non regalereste neanche al vostro peggior nemico. Il 5 di *Edge* è un certificato di qualità immonda, un marchio indelebile che sancisce senza timor di smentite l'abominio di un software adatto solo a pareggiare le gambe dei tavoli. L'orrore!

Esempi: **Resident Evil: Outbreak, Van Helsing**

## 6 out of 10

Due possibilità. Quello che si aggiudica 6 può essere proprio un buon gioco, non c'è che dire. *Edge* attribuisce il 6 a prodotti nutriti e ben confezionati, di certo non rivoluzionari, ma che svolgono il loro mestiere con competenza.

Esempi: **Final Fantasy X, Rallysport Challenge 2**

Il 6 indica però anche il gioco perfettamente inutile. Non brutto, solo insignificante. Quello che, se tornassimo indietro nel tempo di un secolo e ne disseminassimo milioni di copie per il pianeta, non causerebbe variazione alcuna nel corso degli eventi fino ad oggi.

Esempi: **kill.switch, I-Ninja, Onimusha Buraiden, Sega GT Online**



## 7 out of 10

Il voto enigma.

Sotto un 7 di *Edge* può celarsi la peggior porcheria che abbia mai violentato il disc tray di una console o, al contrario, un prodotto di una raffinatezza superiore.

Esempi di porcherie: **Devil May Cry 2, P.N.03**

Esempi di prelibatezze: **Forbidden Siren, Thief: Deadly Shadows (PC)**

## 8 out of 10

L'arcade. Puro, retrò, persino quello dalla leggerezza più insostenibile. Dovete sapere che i redattori di *Edge* vanno matti per l'easy gaming. Qualsiasi forma di gameplay che richieda non più che la pressione di 1 o 2 pulsanti in tutto scatena l'entusiasmo dei nostri colleghi in terra d'Albione.

Esempi: **Dead or Alive Extreme Beach Volley, The Lord of the Rings: The Two Towers, Hyper Street Fighter II Anniversary Edition**

Ma non solo, l'8 è anche il voto destinato a tutti quei giochi che, nel corso del loro sviluppo, hanno sollevato un hype clamoroso in quanto (teoricamente) forieri di meccaniche straordinariamente innovative. Poco importerà la qualità intrinseca del prodotto finale, o il fatto che abbia tenuto fede o meno alle aspettative create. L'8 su 10 è il voto che si assegna ai giochi rivoluzionari in fase di preview.

Esempi: **Full Spectrum Warrior, Fable, Harvest Moon: a Wonderful Life**

## 9 out of 10

Pacco!

Il 9 di *Edge* si arrampica forsennatamente sui vetri più scivolosi della critica universale per conferire caratteri d'assoluta eccellenza a prodotti buoni ma vistosamente imperfetti. Le motivazioni per questi voti spaziano dal fanboismo nintendario più becero alla mania di protagonismo che spingerebbe un arbitro a fischiare un rigore inesistente al minuto 90° della finale del Campionato del Mondo.

Esempi: **Zelda: The Wind Waker, Prince of Persia: The Sands of Time**

## 10 out of 10

**Halo**. No, dico, ma vi rendete conto? 10 ad **Halo!** Cose da pazzi...

# DISCORSO SU DUE DITA (IL PES)

featuring Paul Klee, Vornander, Roberto Baggio e Cicciolina

a cura di **Paolo J. Ruffino** con l'aiuto determinante di **Mario "Serious" Marrone**

## PES E L'EROTISMO

«Giocare bene a calcio significa compiere correttamente tutti i movimenti.»

**Johann Cruyff**

Nell'ultimo numero di **Ring** nello speciale "In uno dei mondi possibili" ho teorizzato che **Pro Evolution Soccer** sia perfettamente in grado di sostituire il calcio della televisione, quello più famoso in cui non si interagisce, che per comodità chiamo Real Football. Sia **PES** che il RF sono in grado di dirci più di quello che mostrano: ogni azione, ogni (in)formazione, ogni inquadratura, comprendono una lunga serie di supposizioni che il giocatore è chiamato a costruirsi. È questo continuo stimolo a rendere **PES** interessante. Ed è sempre grazie a questo che la Master Team, inventata dagli autori di **PES**, invoglia a trasformare i suoi membri in uomini veri, con una loro storia alle spalle, delle motivazioni. Vornander, grazie ai pochi indizi seminati dagli autori, si lascia plasmare dal player fino a diventare un calciatore tanto vero quanto quelli che si vedono in TV.

Per sviluppare ulteriormente questa tesi e riflettere sulla natura di **PES**, ho deciso di dialogare via internet con un personaggio che del titolo Konami ha fatto la propria linfa vitale: Mario "Serious" Marrone, capace di vincere alla massima difficoltà UEFA Championship, Campionato e Division 1 Cup in una stessa stagione con la squadra di partenza della Master League. Mario Marrone ha decisamente raggiunto il Nirvana Pessiano. Per lui, come ama ripetere, "il concetto di competizione è superato", il senso della sfida è stato ormai sostituito da una ricerca del sublime calcistico.

Sentiamo che cosa ha da dirci.

**PJR:** Iniziamo?

**MM:** Sì.

**PJR:** Vorrei partire con una domanda.

**MM:** Ok.

**PJR:** Hai vinto al massimo della difficoltà in Master League, con la squadra base, Champions League, campionato e coppa. Giusto?

**MM:** Giustissimo.

**PJR:** Vorrei sapere come questo ha cambiato la tua vita.

**MM:** È stata semplicemente la fine dei giochi, cioè mi sono accorto che non aveva più senso prendere una squadra vera: si poteva giocare anche solo con quella di partenza. Altre domande? Posso dirti che la coppa campioni l'ho vinta contro il Liverpool, gol di testa da calcio d'angolo, naturalmente.

**PJR:** Hai pensato che il gioco fosse in qualche modo finito?

**MM:** Non era finito il gioco in quanto titolo calcistico per PS2, era finito il videogioco di calcio inteso come



simulazione del RF, il calcio reale semplicemente non esisteva più, non mi interessava più.

**PJR:** Sembra dunque anche a te che in qualche modo **PES** possa sostituire il RF?

**MM:** Non si tratta di sostituzione, non siamo drogati che sostituiscono all'oppio il metadone. **PES** non è una cura, è qualcosa che prima non c'era.

**PJR:** Come ben sai nel mio pezzo dal titolo "In uno dei mondi possibili" teorizzo la possibilità che **PES** arrivi ad essere valido tanto quanto il Real Football. Faccio coincidere questo passaggio con l'arrivo di **PES Online**. Credi che le due realtà continueranno ad esistere parallelamente? Oppure una mangerà l'altra?

**MM:** Io penso che fino a quando il RF farà più soldi di **PES** non ci sarà niente da fare, il RF avrà ancora la sua importanza per un po'. Ma la generazione futura è una generazione di videogiocatori. Io ho cominciato ad ammalarmi per il RF solo durante i mondiali USA 94, a 11 anni. Un giocatore di **PES** può cominciare ad ammalarsi già a 8-10 in maniera seria. È una questione di tempo.

**PJR:** Il punto, allora, è discutere su cosa rende **PES**, come dire, desiderabile, affascinante, "addictive" tanto quanto il RF.

**MM:** A proposito io direi di aprire una piccola parentesi **FIFA** – perché mi sembra che sia un discorso che un po' ci spaventa, ti spiego in breve...

**PJR:** (ci spaventa la FIFA? ^\_^)

**MM:** ...**FIFA** vuole essere troppo uguale al RF, ho giocato ad una demo di **FIFA 2005**, mi sembravano dei pupazzi senza anima; pupazzi che per voler essere troppo somiglianti ai calciatori reali hanno finito per diventare qualcos'altro. Invece di essere pupazzi con un'anima sono diventati quasi dei calciatori, ma senz'anima. È per questo che **FIFA** non può sostituire il RF, perché non esisterebbe senza di esso, la filosofia di **PES** è più indipendentista.

**PJR:** Non a caso ha funzionato egregiamente, per anni, senza le licenze.

**MM:** Esatto, la licenza per **FIFA** è tutto. Quindi è



anche, e forse soprattutto, il suo limite. Imitare il più possibile il RF vuol dire appunto questo, soldi assicurati, ma senza anima. Imitare è anche limitarsi.

**PJR:** *E che cos'è quest'anima? Forse è l'inferenza del player, vale a dire il lasciare al giocatore la possibilità di crearsi il proprio mondo, completando quello che ci viene mostrato? È la filosofia della Master Team, che diventa più che reale nelle nostre mani.*

**MM:** È vero, però in questo modo è come dire che "involontariamente", cioè proprio perché senza licenze, **PES** è diventato quello che è. Ci deve essere dell'altro.

**PJR:** *Banalmente, direi la giocabilità.*

**MM:** Sì, e questo senza dubbio è merito di chi ha realizzato il gioco. È questo.

**PJR:** *Non è del tutto azzardato dire che **PES** è erotico, mentre FIFA è pornografico.*

**MM:** Ottimo direi. In questa immagine hai detto tutto. La pornografia alla lunga stanca e acceca, l'erotismo stimola la curiosità e rinnova il piacere. L'orgasmo in **PES** lo si raggiunge quando riesci a fare un gol in rovesciata con Buffon. L'ho fatto l'altro giorno, è stato un delirio.

**PJR:** *I fugaci sguardi di Vornader sono facilmente paragonabili ad una sottana di pizzo, entrambi lasciano intravedere e ci fanno sognare un mondo intero. "Infiniti spazi di là da quella", per dirla con Leopardi.*

*Senti, che ne pensi dell'idea di cui ho parlato nel mio pezzo secondo la quale **PES** critica il calcio, nel suo continuo prenderlo come spunto e contraddirlo?*

**MM:** Lo fa egregiamente. Questo forse deriva dal fatto che **PES** è realizzato da Giapponesi. I giapponesi dal lontano oriente non percepiscono il lerciume morale ed economico che fa da contorno alle vicende calcistiche, per questo **PES** è più bello del RF. I giapponesi vedono le cassette con i goal di Baggio e Maradona, traducono nel videogioco l'estetica e il feeling del calcio, prima delle licenze. Ma la WEFA Champions League è, diciamo, più che un tentativo di avvicinarsi alla nomenclatura ufficiale, una presa per il culo bella e buona...

**PJR:** *Lo credo anch'io, o perlomeno questa è l'impressione. Molti ci vedono una Coppa UEFA dei poveri, io ci vedo il suo superamento.*

**MM:** È chiara ironia nei confronti del calcio occidentale. Non so come digerirò il fatto che in **PES4** ci siano i nomi ufficiali dei campionati europei, forse la nostra percezione cambierà.

**PJR:** *Sì, l'idea che ho finora di **PES4** è che sia una grande delusione. Molti più nomi originali, molte più chicche grafiche. **PES** non ha bisogno di niente di tutto questo, anzi. Mi chiedo, dov'è l'online? Arriverà con la versione Xbox?*

*Lo spero vivamente, perché nel frattempo temo che la tendenza sia di trasformare **PES** in una simulazione di calcio.*

**MM:** Quando invece è sempre stato qualcosa di più.

**PJR:** *Di più non lo so, se non altro di diverso.*

**MM:** Ma è anche quello che vuole il pubblico: le licenze e la grafica migliore. Per proseguire con il paragone erotismo-pornografia, è come pretendere che il grande pubblico preferisca il primo al secondo. È chiaro che se si può vedere di più, più carne, la maggioranza lo chiede a gran voce, anche se questo fa perdere fascino e sensualità.

## UNA PROPOSTA DI LEGGE FIRMATA PJR: IL MINISTERO DEL CALCIO

È tempo di riforme costituzionali! Signore e signori, il nostro Bel Paese sta attraversando momenti burrascosi. Crisi della democrazia? Resurrezione degli estremismi? Macché, è il calcio quello che ci preoccupa. Il campionato italiano è ormai infangato da problemi economici e politici. Tra diritti TV, episodi di violenza, iscrizioni non pagate, doping e letterine, sta finendo tutto in vacca. Cosa fare, dunque? Semplice, regolamentare quello che già c'è. Il Parlamento è chiamato a discutere di continuo problemi legati al fútbòl, gli schieramenti sono divisi al loro interno tra milanisti e interisti, laziali e romanisti, ad ogni inizio campionato è richiesto un intervento. In tutto questo trambusto sembra che il Presidente del Consiglio sia quello meno interessato allo sport nazionale... Ed ecco allora che sorge il PJR's Ministry of Football, in idioma volgare il **Ministero del Calcio**.

Il Ministro del Calcio è un ministro a tutti gli effetti. Il suo potere è quello di scegliere la formazione della Nazionale, nominarne il coach (se non è lui stesso), decidere in faccende tipo impicci arbitrali, doping, Fiorentina ecc. La Nazionale deve essere approvata dal Parlamento ed il suo allenatore resta in carica per cinque anni (salvo cadute di Governo). In questo modo è garantita una certa continuità, oltre che un'attenzione maggiore a quelle che sono le richieste del popolo. Voi rielegereste un Governo che non convoca Gilardino? Le antipatie personali dei coach sono archiviate, benvenuti nel dominio dell'opinione pubblica. Il Ministro del Calcio sorteggia i calendari, delibera in materia di cambiamenti al regolamento, ed ha anche una funzione di garante del diritto di ogni uomo di gustarsi appieno le partite della propria squadra. Pone dei limiti alla pay per view sfrenata, pur non potendo intervenire direttamente sollecita Sky a fare un uso migliore dei replay.

Il Ministero del Calcio è la naturale conseguenza dei politici da Biscardi, delle riunioni parlamentari spostate per non coincidere con match salienti, degli studi su quanto e come le performance della Nazionale incidano sulla economia di un paese (è stato studiato che dopo la sconfitta con la Francia agli Europei 2000 la produzione nostrana ha subito un arresto, d'altronde il pessimismo e i coglioni pieni non possono far bene a nessuno).

Godere del calcio è un diritto. Tuteliamolo. E poi, non vi piacerebbero vedere sedute elettorali con Marcello Lippi (Margherita) che critica la Nazionale proposta da Fabio Capello (Alleanza Nazionale)?

## PES E IL MONDO

«Rigore è quando arbitro fischia.»

**V. Boskov**

**PJR:** *Qual è la tua squadra preferita, dopo la Master Team?*

**MM:** Costa Rica. Ed è anche un modo per rilanciare mode.

**PJR:** *La Costa Rica?*

**MM:** Sì.

**PJR:** *La Costa Rica non è mai stata di moda, non so neanche bene dove sia a dire il vero.*

**MM:** Quello neanche io, però se ci pensi **PES** è anche un modo per riflettere sul mondo.

**PJR:** *Apprendo ora che la Costa Rica è tra Panama e Nicaragua, e conta 4 milioni di anime.*

**MM:** America latina, vero? a Nord?

**PJR:** Sì. Certo che il pensare spesso ad uno stato in qualche modo lo rende più evidente nel nostro mappamondo mentale. Le nazioni di cui si parla spesso, sui giornali ad esempio, sono più grandi di quelle poco conosciute. Per dire, la collocazione delle città degli USA sono piuttosto chiare per me, molto meno quelle della Cina, che pure ne ha di importanti.

**MM:** Oggi l'Iraq è grande come gli States, minimo.

**PJR:** L'Iraq è a 5 ore di volo da Roma.

**MM:** Non l'avrei mai detto, e che mi dici della nazionale di calcio dell'Iraq?

**PJR:** È a mesi di volo da noi, nel senso che non ho idea. C'è a PES?

**MM:** Direi proprio di no, purtroppo.

**PJR:** Anche lo sport configura il nostro mappamondo mentale. Alcune città sarebbero sconosciute senza le loro squadre di club.

**MM:** E dunque lo stesso vale per i videogiochi di sport. Io ad esempio a **Sensibile Soccer** prendevo sempre l'Aberdeen. Ero convinto che fosse la città in cui era nato Kurt Cobain, in America. Poi ho scoperto che è Scozzese.

**PJR:** Io a **Sensibile** usavo il Rochdale, che potrebbe anche non esistere. A tutti gli effetti, il Rochdale non esiste, almeno nell'uso che ne facevo io.

*Il Rochdale campione d'Europa non esiste, esiste solo per me. Anche Cobain, però, non esiste. Non perché sia morto ma perché non l'ho mai visto e potrebbe tranquillamente non essere mai davvero esistito.*

**MM:** Quello che dici su Kurt è verissimo, è come per lo sbarco sulla Luna.

**PJR:** Che non importa se è avvenuto o no. Importa se ci crediamo. Come Dio.

**MM:** Già, ma allora anche i gol di Baggio a USA '94 sono solo questione di fede. Baggio è Dio?

**PJR:** Questo non lo so. Però si è parlato a lungo della sua religione. Io Baggio non l'ho mai visto. Che poi, non è che se lo vedo allora esiste. in fondo il confine tra esistenza e non esistenza è labilissimo. E questa è un'ovvietà.

**MM:** Baggio lo stavo per vedere nella mia città, tre giorni fa, che peccato.

**PJR:** Saresti rimasto deluso dalla sua inesistenza.

## PES E IL TEMPO

«(...)Non rinunceranno a Romario, a costo di fargli fare un tempo, di punirlo, di cacciarlo quando se ne sta con le mani sui fianchi, ma l'immediato io - da che vedo il calcio, da più di quarant'anni - l'ho visto solo in Romario.»

**Carmelo Bene**

**MM:** Tra PES e il RF è solo differenza di velocità, di attimi... Sono solo più partite che fai, per questo te ne ricordi di meno.

**PJR:** Non lo so, io ricordo tante partite ai videogiochi quante partite vere. Però, riguardo al tempo, come è possibile secondo te che PES racchiuda tutte le emozioni di 90 minuti di gioco in 10-15?

**MM:** È stato tolto tutto quello che della partita non serve. A cominciare dal riprendere la palla quando va sugli spalti, per non parlare dei giocatori che simulano l'infortunio... che altro?

**PJR:** I retropassaggi, sono pochi.

**MM:** Sì, e forse è un peccato. Comunque non potrebbero mai arrivare ad essere quanti se ne fanno nella realtà.

**PJR:** C'è una cosa del calcio che mi ha sempre sconvolto. Il fatto che in realtà non succede



praticamente nulla per tutto il tempo, i momenti salienti sommati faranno cinque minuti al massimo. Eppure tutto può succedere da un momento all'altro.

**MM:** Vero, quello che ci fa stare incollati allo schermo è il tifo.



**PJR:** Il brasiliano Rivelino, fece un gol in 3 secondi. Calcio d'inizio tiro in porta gol. Il portiere stava dicendo le sue preghiere, per lui la partita non era ancora iniziata. È il gol più veloce possibile. Ma altri impiegano 90 minuti a realizzarsi, altri di più e quindi non sono nella partita.

**MM:** Ti ricordi Italia-Nigeria di USA 94, quella partita è cominciata al 88°, gol di Baggio.

**PJR:** È un dramma. All'andata di Roma-Milan dell'anno scorso, Cassano segnò allo scadere del primo tempo. Dopo il gol mandarono tutti negli spogliatoi. Come un colpo di scena e fine primo atto, capisci? E questo in realtà può accadere ogni tre secondi, come dimostrato da Rivelino.

**MM:** PES è come se fosse un montaggio di una partita di 90 minuti. Però c'è da dire una cosa, che se guardi alla tv solo la sintesi di una partita non capisci sempre come è andata davvero... In PES non c'è la possibilità di fraintendere le cose.

**PJR:** Non è esattamente un montaggio, nel montaggio si taglia qualcosa. Ma mentre nella sintesi in TV sappiamo che c'è stato dell'altro non mostrato, a PES ce lo immaginiamo noi ma non c'è. È un montaggio che non taglia, ma comunque ci immaginiamo cosa c'è nel mezzo. Nel calcio ci sono tanti, troppi tempi morti, spesso coperti da replay. In PES il replay potrebbe non esserci, è un inserto, un'aggiunta, infatti si salta volentieri.

**MM:** PES simula i tempi morti che ha eliminato, questo vuoi dire? Io lo trovo inquietante.

L'emulazione dell'estetica del calcio in TV arriva al punto di aggiungere qualcosa che in teoria sarebbe meglio eliminare, come appunto i tempi morti.

**PJR:** *Se ci pensi la moviola in PES non ha senso perché l'arbitro non può sbagliare, e anche se sbaglia cosa ci possiamo fare? Non può essere di parte. Ed ecco un altro punto in cui PES critica il RF semplicemente mostrandolo nella sua ipocrisia. Come un inquisitore che ripete il discorso dell'eretico, e già così ne mostra l'illogicità dei passaggi.*

**MM:** I passaggi. Una partita di calcio è un discorso che si dice col corpo. Passare la palla è una congiunzione, costruire un'azione è porre le basi logiche, segnare è costruire una tesi. Un palo è l'eccezione che smentisce la regola, un contrasto perso è un'accusa che svela la nostra falsità.

**PJR:** *Una palla lisciata è un errore grammaticale.*

**MM:** Ma se PES ha davvero tutto questo dentro di sé, allora è più facile comprenderti quando sostieni che puoi sostituire il RF.

**PJR:** *Il concetto-calcio è superato. Tutto è PES.*

**MM:** Cazzo, lo odio questo gioco.



## LA MASTER TEAM SECONDO MARIO MARRONE

Un uomo un perché. Seguendo un trend iniziato nel precedente Indepth su PES, Mario Marrone prova a spiegarci la carriera dei più famosi membri della Master Team.

**1) Ivarov:** È salito alla ribalta direttamente da un reality show russo sul gioco del calcio, grazie alla sua bellezza. Ora che si ritrova titolare in master team vuole dimostrare di valere soprattutto come portiere. Ha ancora da imparare molto nelle uscite, ma tra i pali sa dimostrare, tra alti e bassi, un talento innato. Continuamente impegnato nel migliorarsi, a volte si lascia troppo andare a vezzi extra-calcistici, tipo foto di moda. Attuale.

**2) Edingson:** Ha vissuto una carriera in bilico tra il desiderio di sfondare nel calcio e la cura del proprio corpo, che passa soprattutto per i capelli. A 32 anni ha ancora la forza di mettersi in gioco nella sua attività, anche al costo di rassegnarsi alla calvizie. Un calciatore in bilico tra essere uomo d'immagine o semplicemente uomo. Coraggioso.

**3) Valeny:** Dai trascorsi promettenti in serie A, in passato è stato contestato dai suoi stessi tifosi per la sua omosessualità malcelata (leggi Winter alla Lazio). Ha scelto la Master Team come squadra per rilanciarsi dai bassi livelli. Ha le caratteristiche per incarnare l'immagine tipo del calciatore dei nuovi tempi: franco-africano, veloce palla al piede e gay. Moderno.

**4) Stremer:** L'esser nato in Svezia gli ha impedito di farsi conoscere subito nel calcio che conta. Un incontro del destino con un procuratore professionista gli apre la strada del calcio vero all'età di 25 anni. Sta a lui dimostrare di essere un difensore all'altezza. Speranza.

**5) Vornander:** Un vero miracolo della natura. Ha conosciuto il mondo del calcio alla veneranda età di 36 anni, ne dimostra 28 e sa già giocare ai livelli di un difensore vecchio stampo. In passato aveva lavorato come fotomodello, designer e carpentiere, da sempre fedele alla filosofia del "mens sana in corpore sano". Unico.

**6) Macco:** Gallese, anche se non sembra, questo ragazzo ha la grinta per imporsi ad alti livelli. Nonostante occasionali sviolate, ha dimostrato di saper superare continuamente i propri limiti. Da giocatore grintoso a centrocampista ha la stoffa per diventare un rifinitore di primo piano in zona d'attacco. Ha ormai superato il problema della sua antiestetività. Impegnato.

**7) Ximelez:** Ha ancora la convinzione di essere un bel ragazzo, anche se la sua carriera da fotomodello ha avuto esiti funesti. Tuttavia ha il merito di aver saputo ereditare dalla sua vanità furbizia tattica e accidentale istinto del gol. Il suo sinistro sa mettere paura, soprattutto ai difensori più ingenui. Scaltro.

**8) Celnili:** Vuole svecchiare l'immagine dell'italiano nel mondo. Una carriera calcistica vissuta perennemente all'estero, tra alti e bassi. Ha voglia di fare e forza da vendere, la Master Team lo ha scelto come capitano proprio per il suo costante desiderio, finora mai realizzato, di affermarsi come leader. Accattivante.

**9) Barota:** A 34 anni riesce ancora a dare l'illusione di poter essere un attaccante decisivo sotto porta (leggi Vieri). Dai trascorsi più gloriosi, cerca nella Master Team un'ultima occasione di rilancio, dopo una carriera che lo ha portato ad innamorarsi della vita, più che del pallone. Anche ora, quando colpisce di testa sotto porta, pensa al flash dei fotografi. Sbadato.

**10) Minanda:** È l'unico veterano della Master Team. È il capitano morale di questa squadra, non a caso ha il numero 10. Da alcuni giornalisti è stato definito il "Baggio sfortunato", proprio questo fatto lo ha portato a convincersi di potersi ancora dimostrare un calciatore di alta classe. Uno dei pochi calciatori al mondo che tuttora gioca per il puro scopo di divertirsi. Realista.

**11) Castolo:** Sembra molto più giovane della sua età. La Master Team ha deciso di acquistarlo per non rinunciare al cliché dell'attaccante brasiliano prodigo. Il suo scatto riesce ancora ad ingannare i meno esperti, ma sotto l'apparenza si cela un calciatore che ha il destino di non farsi mai prendere sul serio. Inesperto.



## I NOSTRI GUSTI PERVERSI

Per conoscerci meglio, per rompere il ghiaccio, proponiamo una lista commentata dei Best Eleven dei nostri due autori, PJR e Mario Marrone. L'edizione di PES di riferimento è quella europea di PES3.

### PJR's Dinamo International 3-5-2

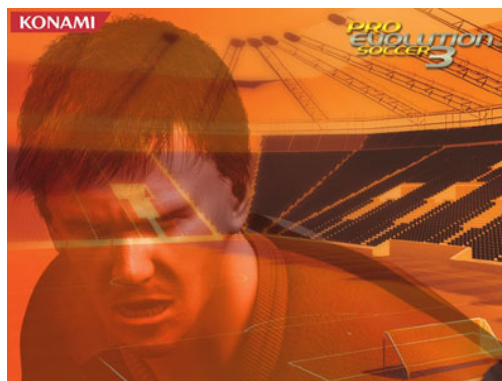
- 1) Kahn.** Semplicemente il miglior portiere del gioco. Dopo aver guadagnato una buona confidenza con la difesa, Kahn diventa una garanzia.
- 2) Samuel.** The Wall. Sempre nei nostri cuori.
- 3) Vornander.** Goes without saying, Vorn è IL difensore di PES.
- 6) Puyol.** Semplice e sicuro, mi somiglia quando non mi taglio i capelli da un po'.
- 5) Beckenbauer.** Per aver rivoluzionato il modo di difendere. Centrocampista arretrato, blocca una quantità innumerevole di passaggi avversari e rilancia la squadra. Onnipresente nella propria metà campo.
- 4) Falcao.** Altra gloria giallorossa. In alternativa il mastodontico **Gilberto Silva**, che però non posso più guardare in faccia: l'ho fatto capitano della Master Team per due anni e poi l'ho ceduto per il vile denaro.
- 7) Kewell.** Fascia sinistra. Veloce, bravo nel dribbling e nei cross. All'occorrenza segna anche un golletto. Più o meno il migliore fascia sinistra di PES3.
- 11) Best.** Per la sua follia, fascia destra. Incline a segnare (a tutti gli effetti è un'ala), e soprattutto a drogare gli avversari con una serie di finte, spesso inutili. Adatto a chi cerca il sublime nel calcio, prima del risultato. In alternativa **Macco**. Fascia destra storica della Master Team base, è una specie di incrocio mal riuscito tra Cafu e Roberto Carlos. Non si capisce come possa essere gallese.
- 10) Platini.** Dietro le punte. Ma mi rendo conto che è una scelta piuttosto banale. In alternativa il più complesso **Niniadis**. Greco, piede sinistro, non ha valori altissimi ma una volta guadagnata confidenza con il resto della squadra diventa temibile.
- 14) Johann Cruyff.** Per aver rivoluzionato il calcio, da giocatore prima e da allenatore poi. PES gli piacerebbe molto, ne sono convinto. Impredicibile, adatto a qualunque ruolo, capace di tutto. Averlo in campo crea suspense, può non toccare mai palla e poi trasformare un'azione insignificante nel gol della vita.
- 9) Ibsen.** Preso dalle giovanili e educato da me, Ibsen è il giocatore a cui penso quando penso a PES. Per me Ibsen è un dio tanto quanto i veri Totti e Zidane, ma esiste solo per me. Il mio Ibsen ha una storia alle spalle, di fatiche e successi, sconfitte e glorie. 18 anni, e tanta voglia di crescere. E' il simbolo del potere di PES.

### Mario Marrone's Chieti F.C. 4-3-3

- 1) Bosnich.** È il terzo portiere dell'Australia. Jon Kabira continua a chiamarlo "molliccio", anche se ai fatti si dimostra l'esatto contrario. L'istinto da portiere di strada prevale sulla riflessione, ma sa regalare grandi momenti di spettacolo. E quando gioca da capitano non ce n'è per nessuno.
- 2) Vornander.** Non c'è bisogno di ripetersi. Grande atleta, grande uomo, un gran giocatore, sotto tutti i punti di vista. Impossibile non farlo giocare.
- 3) Christian Davis.** Difensore centrale di talento, proveniente dalla Giamaica. Talvolta si lascia andare a virtuosismi eccessivi, ma oltre a saper difendere con eleganza riesce spesso a reimpostare il gioco alla grande.
- 4) Sinclair.** Altro talento giamaicano, insieme con Davis formano la coppia difensiva ideale.
- 5) Walter Centeno.** Ha giocato per molti anni come centrocampista, anche se ora il suo ruolo è terzino. In effetti come difensore è una schiappa, ma si può togliere molte soddisfazioni quando cerca il dribbling sulla fascia.
- 6) Davids.** Questo giocatore ha grinta da vendere. Quando si mette in testa di sradicar palla a qualcuno non lo si può fermare. Assomiglia tanto a un gran calciatore dei nostri tempi. Ah, Davids appunto.
- 7) Nedved.** Questo giocatore ha la stoffa di Nedved.
- 10) Baggio.** Ha il codino. È il più amato dentro e fuori dal campo. Calcia punizioni codine, voglio dire divine, e in più è buddista. Ha 35 anni e ne dimostra 35, miracoli dello yoga.
- 9) Ron (Ronald Fonseca).** Nella sua nazionale, la Costa Rica, oltre ad essere l'unico giocatore di classe è anche l'unico bianco. Palla al piede sa sorprendere, talvolta, anche se stesso, ed ha un tiro micidiale. Non ha la tendenza ad aggregarsi col gruppo, quindi quando esulta, il più delle volte, cammina e riflette.
- 11) Chiesa.** È un giocatore che non delude mai. Gioca di destro e sinistro e sotto porta è micidiale. Non delude neanche sulla fascia, in effetti potrebbe giocare dappertutto. Gli amici lo chiamano Enrico Church.
- 18) Batistuta.** È Batistuta scongelato dal freezer dopo un sonno di lunghi anni. D'aspetto è sempre gradevole, ma sul campo ha trovato la forza di imbarazzarsi sempre più, fino a diventare la mascotte sfigata della squadra. Sembra un pupazzo che corre per il campo.

### Nota conclusiva:

Questo articolo ha un ispiratore illustre, il dialogo "Discorso su due piedi (Il calcio)" di Carmelo Bene ed Enrico Ghezzi, edito da Bompiani. PJR si sente di consigliare vivamente l'ormai quasi introvabile "Mi Piace il calcio (ma non questo)" di Johann Cruyff: una sorta di Hagakure del football, con consigli utili per giocatori, allenatori, dirigenti. E spettatori.



# BLAME SOCIETY <grand theft auto: san andreas>

di Cryu

**C**arl Johnson non è nero, è solo arrabbiato. Lo fisso mentre conduce una Cadillac wannabe là dove dovrà assassinare un pappone rivale del suo attuale mandante. Giunto a destinazione smonta dalla Pappamobile (sic), insegue la preda in un vicolo, punta la canna del suo shotgun e... BANG. Che morte triviale. Quindi CJ, di tutte le 70.000 battute registrate per lui negli studi di Rockstar North, pronuncia quella più vera: "Don't blame me, blame society". Già, perché se **Grand Theft Auto: San Andreas** non è il capolavoro che tutti si aspettavano ma che tutti paiono acclamare all'unanimità, la colpa non è certo di Mr Johnson. E forse, nemmeno di Rockstar North...

**Apu:** Signor Simpson, se lei tacere su discutibile igiene di mio negozio io regalare lei tre chili di gamberetti scaduti.

**Homer:** Mmmm, gamberetti scad... EHI! CHI STAI CERCANDO DI FREG...?!

**Apu:** Sei chili!

**Homer:** MITICO!

Due scelte diverse.

Un anno è stato impiegato per sviluppare **GTA: Vice City** dopo l'exploit di **GTAIII**. Chiare le linee guida seguite da Rockstar North durante la creazione dell'epopea di Tommy Vercetti: potenziamento tecnico e ispessimento contenutistico. Da **GTAIII** a **Vice City** i miglioramenti erano immediatamente palpabili: muovendo i primi passi per la fascinosa città del vizio si ravvisavano una fluidità e un dettaglio superiori, il parco mezzi si arricchiva di spassosi motocicli e versatili velivoli, la guida si era fatta assai più realistica e divertente, un vincente soundtrack su licenza contestualizzava subito l'azione negli anni '80, alle missioni era stato conferito un taglio più hollywoodiano, e bizzarri sottogiochi punteggiavano l'ascesa del Vercetti nelle gerarchie malavitose locali.

Due anni sono stati impiegati per sviluppare **San Andreas** dopo l'exploit bissato da **Vice City**. Due anni spesi a modificare di una grandezza l'ordine tipografico di riferimento, trasferendo l'azione dalla singola ambientazione urbana a un intero stato, i cui confini abbracciano tre città, una campagna e un deserto. Due anni spesi anche a iniettare nel DNA di **GTA** un inedito gene RPG, a smussare alcune delle conclamate sbavature del titolo precedente e a gettare ulteriore carne al fuoco introducendo nuove soluzioni ludiche, tra cui l'ormai onnipresente stealth.

Errato sarebbe bollare questo seguito come un ordinario "more of the same". Tuttavia, prendendo atto e riconoscendo in sede di valutazione finale la validità di tante nuove implementazioni (vedi box: **GRANDISSIMO THEFT AUTO**), non intendiamo soffermarci sulla loro logorroica elencazione. Di questo se ne stanno già occupando tutti i siti e le riviste di videogiochi del mondo. Ciò che più ci preme analizzare, sono i perché **GTA: San Andreas**, nonostante tutto, non soddisfi appieno.

La prima ragione è che due anni sono tanti. Sono tanti innanzitutto dal punto di vista tecnologico. Ciò che due anni fa era visivamente gradevole, oggi è



La storia di **San Andreas** si dipana attraverso decine di cut-scene che precedono e inframmezzano ogni missione. Quando però, dopo 20 ore di gioco, l'unico accadimento significativo occorso è la scoperta che qualcuno nella gang sta facendo il furbo, si insinua il dubbio che, più che a raccontare una storia, tante sequenze animate servano soprattutto a ostentare il campionario di parolacce offerto dalla lingua inglese. Ma c'è chi li definisce "dialoghi

## PEGI SOTTO ACCUSA

Chiamatela casualità. Noi, Italiani veraci figli della cultura del sospetto, preferiamo pensare male. Sul retro della confezione di **San Andreas** figurano unicamente i bollini relativi alla fascia d'età consigliata (18+, naturalmente) e alle scene di violenza animata. Stop.

Un gioco in cui le prostitute si contano più dei semafori, in cui le parole "puttana", "merda" e "cazzo" sopravanzano in occorrenza le congiunzioni "di" "a" "da", in cui cut-scene mostrano chiaramente personaggi nell'atto di assumere droghe, in cui tra Messicani e afro-americani gli insulti razziali si sprecano... un gioco così, secondo PEGI, non si è meritato i bollini di avvertimento circa la presenza di contenuti quali sesso, turpiloquio, droga e discriminazione. Scusate, signori del PEGI, ma se questi bollini non li utilizzate per **GTA**, che cosa li avete inventati a fare?

decisamente inguardabile. Sono solo due le innovazioni tecniche implementate in questo **GTA**: lo streaming da DVD, che permette di spostarsi per San Andreas senza mai fare i conti con pause di caricamento, e la bassa vegetazione che riveste ogni spazio verde, peraltro con tempistiche così tardive da sminuirne l'efficacia estetica. Il resto è, se possibile, inferiore a quanto osservato due anni addietro, con un frame rate ancor più claudicante in virtù dei continui accessi al disco, e un pop-up di palazzi e veicoli che nelle fasi di guida si verifica a una distanza drammaticamente ridotta. A risentirne maggiormente è la godibilità della guida, già mortificata dalla scarsa governabilità dei mezzi fino al potenziamento di un'abilità specifica. Ciliegina sulla torta, il pessimo blur elargito al raggiungimento di elevate velocità. Piuttosto che aumentare la sensazione di brivido (come in **Burnout 3**), sembra infatti trasformare l'immagine in quella di un video MPEG ad alta compressione. Morale: guidare non è più così piacevole come a **Vice City**, e lo si fa per il 70% del

gioco.

Avendo rinunciato a priori a ricreare un mondo digitale credibile sotto il profilo visivo, sarebbe stato lecito aspettarsi che Rockstar riponesse grande cura nella realizzazione di un microcosmo comportamentale coerente. E qui **San Andreas** delude più profondamente, denunciando un oceano di sbavature inammissibile per una produzione ad alto budget e con prospettive di incassi record.

Rubate una macchina defenestrandone il conducente. Qualora indugiate ad allontanarvi alla svelta, questi cercherà di rimpossessarsi del veicolo. Curate invece la manovra di parcheggio di un cittadino qualsiasi, attendete che questi la concluda ed esca dalla vettura. Quindi salite sul mezzo davanti ai suoi occhi. Non batterà ciglio.

Percorrete l'autostrada superando uno sciame di vetture, create un vuoto di qualche centinaio di metri tra voi e loro, dopodiché abbandonate in mezzo alla carreggiata la vettura intraversata, e dileguatevi in attesa del botto. L'attesa sarà lunga, perché i veicoli sorpassati pochi secondi prima sono magicamente svaniti nel nulla.

Il traffico urbano è poi di una determinazione rabbiosa. Chi deve effettuare una svolta o un cambio di corsia, non si curerà della vostra presenza e vi speronerà candidamente qualora stiate occupando uno spazio stradale di suo interesse. Il tutto senza mettere la freccia. Roba che neanche nel primo **Dri-ver**.

Suonate il clacson per incoraggiare il deflusso dei pedoni assiepati all'ingresso di un vicolo, e questi non muoveranno un muscolo, se non il deltoide per mandarvi a quel paese. Sopraggiungete ad alta velocità, e per scansarsi si tufferanno di lato. Sempre che si trovino sulla vostra rotta, altrimenti potrebbero furbescamente optare per il comportamento opposto, lanciandosi sotto la vostra auto abbandonando una posizione sicurissima. E quando la pulsione suicida colpirà un PNG la cui sopravvivenza è decisiva per la riuscita della missione in atto, la frustrazione risponderà presente all'appello.

Avvicinatevi a una prostituta in servizio in una zona frequentata e iniziate a coprirla di botte. I passanti distanti sì e no un paio di metri non manifesteranno nessuna reazione. I casi sono tre, stimati concittadini: o cercate di opporvi alla violenza, o fuggite terrorizzati... o al limite date una mano. Niente. È invece sufficiente esplodere un colpo di arma da fuoco per scatenare il fuggi fuggi generale.

E ancora, nemici che tendono ad addormentarsi sul veicolo a bordo del quale dovrebbero darvi la caccia; poliziotti coi paraocchi che rilevano solo i crimini commessi davanti al loro naso e che per salvare una vita ne sacrificano a iosa investendo anime innocenti a sirene spiegate; PNG che avvertono la vostra presenza per il solo motivo di essere stati agganciati dal mirino, nonostante siate appostati alle loro spalle, accucciati, in un angolo buio ma evidentemente non tra quelli etichettati come tali dal codice software.

A queste incongruenze si aggiungono veri e propri bug di programmazione, come nel caso in cui le vetture si incagliano in un ostacolo imponendo la ripetizione della missione in corso, come quando le polveri di un estintore attraversano il muro dietro al quale vi eravate saggiamente riparati, o come quando la CPU non ne vuole proprio sapere di registrare la collisione con il bersaglio che state crivel-



*In passato relegate ai soli quartieri a luci rosse di Liberty e Vice City, le prostitute costituiscono un elemento ineliminabile del panorama urbano di San Andreas, giocano un ruolo di primo piano in molte missioni, e si ritagliano un sottogioco tutto per loro. Non si sarà esagerato? Ormai, prima di addormentarci alla sera non contiamo più pecore, ma scrofe.*

lando dalla distanza di 20 centimetri. Di rado, ma succede.

Per quanto grave, quanto sin qui denunciato non sarebbe sufficiente a decretare l'inadempienza della materia ricreativa di **San Andreas**, le cui ragioni risiedono piuttosto nel puro e semplice game design.

Preso singolarmente, ciascun elemento di gameplay è insufficiente: guida, sparatorie, stealth, minigiochi musicali, ecc. Ma non è questo il punto, perché la vera forza di **GTA** è sempre stata l'amalgama di tutte le sue componenti all'interno di un tabellone vastissimo entro il quale muoversi con la più completa libertà. Meccaniche complesse da componenti essenziali, ecco il segreto. Purtroppo, le due più grandi soddisfazioni regalate da **San Andreas** le abbiamo ricavate per nostra iniziativa, noncuranti degli obiettivi posti dal gioco per il prosieguo della narrazione. La prima: ammonticchiando automobili a mo' di scalinata davanti alla rete di sicurezza dell'aeroporto, guadagnandone così l'accesso e rubando un aereo da turismo a bordo del quale penetrare i cieli di Las Venturas. La seconda: facendo saltare per aria una vettura in una zona di raccordo autostradale ad intensa percorrenza, producendo un nubifragio di lamiere con ben poco da invidiare ai crash di **Burnout 3**. In entrambi i casi abbiamo cercato l'area più idonea al conseguimento del nostro scopo e abbiamo giocato con gli elementi a nostra disposizione lavorando di fantasia. Il centinaio di missioni proposte, ahinoi, poco o per nulla incoraggia questo approccio. Il più delle volte si tratta di guidare, anche per interi quarti d'ora, da un punto A a un punto B preordinati, spesso neanche inseguiti dalla polizia o minacciati da un tempo limite. Per poi, una volta giunti a destinazione, prodursi in una sparatoria scriptata o nel più classico degli inseguimenti. Stiamo generalizzando, sia chiaro, ma è palese che un mission design di questo tipo non sia né moderno, né valorizzante delle potenzialità dell'immensa geografia ludica data. E allora, verrebbe da chiedersi, non bastava una sola città, purché rifinita nei particolari e fatta albergo di missioni più svincolate che sfruttassero realmente lo



scenario proposto?

Già due anni fa fantasticavamo sul futuro di questo genere individuandolo in missioni ad ampio respiro. Il nostro Sator suggeriva: "Devi far fuori il senatore, hai a disposizione tre giorni di tempo, 200 dollari e il numero di telefono della puttana che gli fa visita tre volte alla settimana". Il resto lo decidi tu.

**San Andreas** non necessariamente avrebbe dovuto abbracciare questo logica, ma certamente avrebbe dovuto reinventare se stesso in maniera propria e originale. Invece, sotto questo decisivo aspetto, da **Vice City** nulla è cambiato. E a noi sorge il dubbio che, se una missione impone interminabili crociere offroad per le campagne adiacenti a San Fierro, forse faremmo meglio a investire lo stesso tempo corteggiando i lussureggianti pendii turchi di **WRC4**. E qualora il quid ludico consista nell'obliterare sciami di poliziotti che affollano un albergo oggetto di blitz, probabilmente la softeca PS2 offre alternative di shooting 3D ben più appaganti. Per non parlare della risibile modalità stealth implementata nelle missioni con finalità di furto, frutto della semplificazione delle già fin troppo asciutte meccaniche di **Manhunt**.

Insomma, sono aumentate le porzioni, ma la pasta è sempre la stessa. Introduzioni quali la guerra tra gang per la difesa e la conquista dei quartieri cittadini si risolvono nel solito bang bang di nemici in misterioso respawn ad ogni cambio di inquadratura. La fidanzata che esige attenzioni e passaggi in auto è ai nostri occhi più un lavoro che un divertimento. I sottogiochi del tassista, del protettore e del camionista non sono altro che "costumi" diversi del solito concept à la **Crazy Taxi**. La personalizzazione dell'immagine di CJ è una gradita novità, ma che noia il button mashing in palestra per mettere su muscoli, e che stillicidio i dieci secondi di attesa ogni volta che il nostro deve cambiarsi d'abito; per di più in luoghi dove regolarmente l'illuminazione scarseggia, complicando la distinzione tra i vari capi d'abbigliamento e le differenti acconciature.

La verità è che **San Andreas** è una produzione approssimativa in tutto e per tutto, fatti salvi elementi che esulano dal gioco in senso stretto, come il doppiaggio e la colonna sonora, comunque su licenza e meno al bacio rispetto allo storico soundtrack di **Vice City**.

Sono ormai diverse le serie giunte al loro terzo episodio su questa generazione hardware, ma a differenza di **Burnout 3** o **SSX 3**, per citare l'eccellenza, il terzo capitolo di **GTA** non rappresenta il pieno compimento del potenziale espresso dalle due precedenti uscite. Lo abbiamo precisato in avvio di recensione, e ci teniamo a ribadirlo: **San Andreas** è un buon gioco, non il capolavoro inneggiato da molti, ma nemmeno l'obbrobrio che potrebbe trasparire da queste pagine. Tuttavia, se di fronte a ogni magagna la stampa internazionale ha preferito indossare occhiali di mortadella, noi ci siamo sentiti in dovere di mostrare l'altra faccia dell'ultimo **GTA**. Chiamatela onestà intellettuale. Chiamatela mania di protagonismo. Chiamatelo "puzzonassismo". Per noi non fa differenza.

Fatto sta che questo gioco sta raccogliendo consensi incondizionati un po' ovunque, e allora davvero, se è questo che la critica plaude e il pubblico idolatra, la colpa per le mancanze di **San Andreas** non è né di Carl Johnson né di Rockstar North, ma di qualcun altro.

Blame society. Fuck society.



*Per non intaccare il tradizionale spirito sbarazzino di **GTA**, la personalità conferita a Carl Johnson poco si distacca dal savoir-faire di Tommy Vercetti. Mai sopra le righe nei comportamenti, sempre misurato nei toni, ironico e di una freddezza chirurgica nel ficcarla in quel posto a chi osa ostacolarlo. Non aspettatevi un avvelenato sostenitore del black power vittima di una società razzista contro cui bramare rivincite.*

## GRANDISSIMO THEFT AUTO

Sembrerà una sciocchezza, ma la novità di **San Andreas** che più abbiamo gradito è la capacità di CJ di scavalcare muri e staccionate, facoltà preclusa al vecchio Vercetti e che di molto fluidifica la deambulazione per le città agevolando fughe e inseguimenti a piedi.

Un altro azzeccatissimo upgrade è dato dal finalmente impeccabile sistema di lock on dei bersagli di fuoco, altresì affiancato da un sistema di puntamento libero adottabile governando il mirino dell'arma con lo stick destro del pad. Utilissimo per mirare alle gomme o al serbatoio delle automobili. Prevedibile l'esito di quest'ultima operazione...

Le sparatorie beneficiano inoltre della capriola laterale eseguibile dalla posizione accovacciata, grazie alla quale ripararsi dietro a un ostacolo e uscire allo scoperto con ritrovata scioltezza.

La componente RPG si occupa invece di rendere più credibili i rimedi agli stati di salute precaria, in occasione dei quali basterà recarsi in locale di ristorazione più vicino e alimentarsi. Ma attenti a non esagerare con gli hamburger, pena una condizione di soprappeso limitante delle prestazioni atletiche di CJ. Per contro, il digiuno prolungato procurerà una riduzione della massa magra e della barra di salute.

Più in generale, le vetture truccabili, il sottogioco del biliardo, la spruzzata di multiplayer e i lanci col paracadute sono solo alcuni esempi dell'infinità di new entry nel mondo di **GTA**. Il risultato è un gioco mostruosamente sfaccettato, seppur imperfetto da qualsiasi prospettiva lo si guardi.

**VOTO:**

S A B C D

# FABULA RASA <fable>

di **Nemesis Divina**

**I**l messaggio è l'anima della fiaba e questo **Fable** ne è privo.

Una frase che suona da epitaffio, che da sola esaurisce una recensione e motiva il voto a fondo pagina.

Volendo integrare: un gioco di ruolo vive della storia, dei personaggi e del senso d'avventura, che è la percezione di una vicenda epica che si produce e cresce attraverso di noi, con noi. **Fable** spunta con mediocrità le caselle qui evidenziate, tralasciando il necessario in favore del superfluo. Vero pure che è difficile trattare con giudizio oggettivo un titolo tanto atteso dal pubblico e declamato dal suo stesso creatore: vittime dell'hype, non lo siamo tutti? E forse non è del tutto sbagliato ritorcere la fanfara mediatica contro chi l'ha suonata fino ad ora (vedi box).

Ma **RING** lascia da parte le promesse immantenate e punta l'indice accusatore verso quello che c'è e che comunque difetta, tralasciando quanto *doveva esserci*, perché se anche dimentichiamo gli anni di trepidazione o gli euro di spesa, non possiamo ignorare le ore sprecate nella vuota terra di Albion...

All'occhio capace, **Fable** appare presto come un calderone creativo in cui si è versato di tutto, nella speranza di ottenere il Gioco Totale; ma l'Alchimia non è materia del caso e neppure il Game Design pare esserlo. Contenente elementi di ruolo, sociali, ludici ed etici, il quadro finale risulta scomposto e affrettato, con abbozzi confusi che denunciano la scarsa pianificazione dell'opera.

Il primo aspetto del gioco che presta il fianco è quello etico, dove presto si mostrano scelte manichee, divise fra bene e male assoluto. Come già **Star Wars: KOTOR**, **Fable** tende a schematizzare la morale, sino ad offrire opzioni drastiche, che non permettono di scrivere personaggi credibili durante il racconto ludico. Nel corso dell'intera vicenda, le inclinazioni etiche del personaggio sono preindirizzate dalla nostra scelta e non esistono contesti narrativi in cui diventa possibile una 'interpretazione creativa' del personaggio; più semplicemente, decidiamo la nostra attitudine al gioco (paladini di giustizia o malfattori incalliti) e disegniamo il nostro percorso su questa traccia, salvando vecchi o picchiandoli, recuperando tesori altrui o tenendoceli. In apparenza latrice di libertà assoluta, questa soluzione, non coadiuvata da un contesto favorevole, appiattisce di molto lo spessore dell'esperienza, tanto che si cade spesso e inevitabilmente in contraddizioni morali che non rendono l'eroe più umano, ma solo più incoerente.

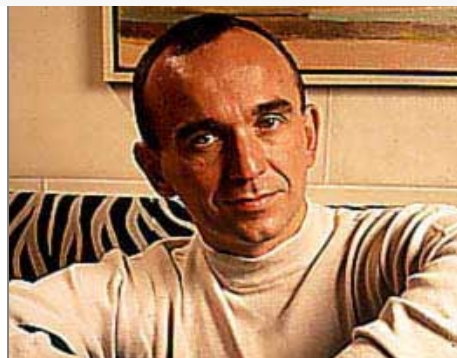
Altre considerazioni di scarso design incorrono ad affossare l'aspetto etico: la mancanza di item e quest portanti legati all'allineamento, la pochezza delle situazioni narrative e più in generale la scarsa rilevanza che la nostra inclinazione etica ha sul mondo digitale. Al di là dell'accoglienza che riceviamo dal popolo (urla entusiastiche, se buoni o fuggi fuggi generale, se cattivi), troppo poco differisce da una o dall'altra soluzione ed i due finali, che si distinguono per i 15 secondi conclusivi, non raddivano certo l'ago della bilancia.

Il primo impatto restituisce l'idea di un prodotto superficiale, destinato ad un pubblico in prevalenza



*Di fiabesco, **Fable**, ha l'impatto estetico. Seppur privo di imponenti architetture o grandi centri, e latitante anche sotto il profilo di una diffusa varietà, le viste dal mondo di Albion sono spesso meritevoli di ricordo. Colori caldi e ben disposti si sposano a strutture solide. Anche gli ambienti tetri si avvantaggiano di un design ispirato, quasi alla Tim Burton.*

## TOY STORY IN TEMPO REALE



La Rete tutta è insorta in difesa di questo **Fable**. Dopo Kutaragi, il Comunismo e Berlusconi, altre bugie fioccano sul popolino e (as usual) non tutti s'incazzano. Si dice che bisogna giudicare **Fable** per quello che è, e non per le promesse fatte e mai mantenute. Si dice che l'attesa e i ritardi non sono da calcolare. Si dice che l'hype va ignorato. Tutto sacrosanto. Ma riflettiamo su questo: con quelle promesse FALSE, Molynux ha venduto un milione di copie VERE, nella sola America. Un simpatico "ma va a caghè" non glielo leva nessuno.

giovane o comunque predisposto al disimpegno. La scarsa caratterizzazione dei personaggi, che appaiono anonimi e spenti, e di una storia solo accennata e che non mira all'approfondimento delle tematiche considerate, sottolinea l'impressione di un prodotto per il mercato di massa, con buona pace di chi dal VG chiede qualcosa di più.

Proprio gli strumenti della narrazione, personaggi e storia, mostrano falle mastodontiche alla cui pre-



*Magie, abilità, armi ed armature vengono sminuite da **Fable** a causa di una eccessiva facilità dell'azione. Dove dovrebbero servire astuzia e strategia, è spesso più efficace la forza bruta e ignorante.*

senza risulta difficile credere. Circa la sceneggiatura, è presumibile che questa sia stata svilita da un processo di sviluppo 'a singhiozzo'; inizialmente pianificata come un'avventura aperta, stile **Morrowind**, la linea narrativa principale di **Fable** avrebbe dovuto essere solo indicativa dello sviluppo degli eventi. Il radicale cambio di genere (da simulatore totale a Action/RPG classico) ha però mantenuto uno scheletro narrativo anoressico, privo di scene madre, climax o rivelazioni degne di nota. Ne risulta una sceneggiatura labile, che stenta ad ergersi come scopo motivante della nostra cerca e che è del tutto incapace di soddisfare, una volta tratti tutti i fili della trama. Esempiare la porzione finale che, in poche ore, sbriga la vicenda abbozzando un cattivo, che se da prima pareva un brigante ora è Angelo dell'Apocalisse, tirando in ballo la predestinazione dell'Eroe e conducendo ad un finale che non sa emozionare a causa del modo in cui vi si giunge.

Verso la conclusione, difatti, non abbiamo a cuore nessuno dei personaggi ed il loro destino ultimo poco ci coinvolge. Una scarsa presentazione dei protagonisti che si ripete per tutte le ore di gioco, lasciandoci in balia di un mondo pieno di gente ma vuoto di persone; nemmeno i comprimari più in vista si avvantaggiano di una cura della personalità e appaiono monodimensionali, quando non strettamente accessori.

Crollando sotto questi aspetti macroscopici, **Fable** è però il tripudio dell'eccedenza. Pallottoliere alla mano, le cose da fare su Albion sono molte e se amate perdere il vostro tempo, questo sarà un paradiso. L'alto grado di personalizzazione estetica del nostro personaggio, ad esempio, vi farà spendere ore fra i menu, in cerca dell'abito giusto per ogni situazione. Frequenterete sovente il parrucchiere così come il tatuatore. Ma ancora, ci sono gare di abilità (lotta, tiro con l'arco) sparse per il territorio e non mancano giochi d'azzardo, passando per la pesca, le cacce al tesoro e arrivando al Lancio della Gallina, da eseguire a suon di poderose stivalate. Novello **The Sims** in foggia fantasy, le ragioni di questa rubrica di affaccendamenti si esemplificano nella gestione del commercio: è possibile infatti rivendere gli oggetti recuperati, o ancora comprarli in periferia e rivenderli in città, dove costano di più; sta di fatto che tale speculazione incide in modo limitato sulle disponibilità finanziarie (raramente scarse) e dunque si traduce in un vero e vuoto andirivieni fra una città e l'altra, con l'aggravante di

caricamenti alla lunga estenuanti, questo solo per intascare pochi spiccioli. Una vacuità che investe ogni occupazione opzionale e che trionfa nel contesto delle relazioni interpersonali.

Fiore all'occhiello di **Fable** è la possibilità di interagire con gli abitanti del villaggio grazie ad una scorta di comportamenti sociali. Proseguendo nel gioco, in relazione al percorso etico prescelto, si acquisiscono man mano nuove facoltà comunicative. E' possibile salutare con rispetto, minacciare, ruttare, mostrare il medio o il bicipite, esultare. Ad ogni azione corrisponde una reazione. Idilliaco. Peccato che le reazioni siano sintetiche all'inverosimile: l'azione di ridere è contagiosa, dunque la gente riderà con voi, se però ghignate in maniera diabolica le persone fuggono. Stessa cosa se date libero sfogo ai vostri intestini. Ma questo non si traduce in nulla più che una reazione momentanea; su tutto l'ambito relazionale, il flirt ed il matrimonio.

In Albion si aggirano numerose fanciulle (tutte piuttosto simili, invero...) pronte ad essere impalmate. Per conquistare l'amore di una ragazza è sufficiente insistere con le opzioni di corteggiamento e regalare una rosa o un gioiello di quando in quando. Alla fine della sequela di input, giunge la richiesta di matrimonio che convola a giusto compimento con il dono di un anello nuziale. Avere una moglie, d'altra parte, è diversamente che nell'esperienza comune, è quasi identico al non averla. Di fatto, ella sarà una persona estranea e vuota, tanto che ci sentiremo quasi in dovere di sedurre altre donne (altri vuoti simulacri). Se vogliamo ritenerla una sottile critica del modello femminile, d'accordo, negli altri casi siamo di fronte all'ennesimo surplus ludico privo di qualsiasi interesse e utilità.

Venendo a qualcosa di più concreto, occorre biasimare il sistema di combattimento. Trattandosi di un gioco ad ambientazione fantasy, lo scontro fisico ha un ruolo determinante. I ferri fischieranno dunque nell'aria con varie forme e dimensioni, dalle corte daghe alle asce, dai martelli da guerra agli spadoni, con l'aggiunta del tiro a distanza propiziato da archi e balestre; ogni arma ha poi caratteristiche proprie di danno inferto e velocità d'uso, determinate dal relativo peso e grandezza. Quello che infastidisce, è il monotono arsenale da guerra: le armi non sono propriamente poche, ma risultano eccessivamente analoghe, senza che sul campo si abbia un reale motivo, che non sia estetico, per usare una lama piuttosto che un maglio (esiste in effetti il caso, unico, delle armi da impatto, utili contro i mostri di roccia). Una somiglianza che investe anche le bardature, tanto che avventurarsi privi di armatura, letteralmente in mutande, non costituisce un così grave pericolo.

La scarsa diversità dell'arsenale e del vestiario, comunque, è figlia del poco impegno con cui è stata affrontata la questione della curva di difficoltà. Sempre in ragione di un avvicinamento al vasto pubblico, si è optato per un basso grado di asperità negli scontri, al punto che si incorre in ostacoli solamente in occasioni di errori non nostri, leggasi regia e lock-on dall'efficacia discutibile. In occasione degli scontri con avversari numerosi (evenienza comune), si può optare per manovrare in libertà, finendo presto vittime di una regia incompetente, oppure 'agganciare' un avversario e prendere questo come riferimento, peccato che sia difficile switchare da un nemico all'altro e, spesso, ci si trovi a selezionare bersagli amici o parti interagenti dello schermo,



a danno dell'azione. La presenza di un moltiplicatore di esperienza, che sale abbattendo nemici in serie e scende drasticamente quando veniamo colpiti, aumenta l'irritazione per un errore di cui spesso non siamo colpevoli.

A raddrizzare la baracca bellica, dovrebbe pensarci il sistema di gestione delle magie. Tristemente, il ricorso alla stregoneria è limitato, vuoi dalla scomoda modalità di richiamo degli incantesimi, vuoi per la scarsa rilevanza che essi rivestono in battaglia. Pur potendo disporre di un nutrito numero di magie, si finisce per affidarsi alle poche efficaci e attribuire ad esse gli slot principali del menu a video.

Ma su tutto, i combattimenti soffrono di un'eccessiva facilità che spinge ad un pestaggio ignorante dei tasti ed agli scongiuri all'indirizzo della regia.

Indicativo che persino l'ultimo boss possa essere affrontato a testa bassa a suon di pozioni e magia Berserker, strategia sufficiente a nullificare i suoi (pochi e scarsi) pattern d'attacco.

**Fable** è dunque affetto da numerosi e gravi difetti e da un potenziale purtroppo inespresso. Forse a causa dei cambi di direzione in sede di sviluppo e di un certo disorientamento del reparto di game design, l'esperienza di gioco risulta frammentata da tanti piccoli e poco avvincenti accadimenti, da grossi intoppi e difetti strutturali, nonché dalla delittuosa mancanza di una robusta struttura narrativa.



*Come annunciato, in Fable si invecchia. L'incremento anagrafico non è però dato dalla durata di gioco, una ventina d'ore circa, quanto dal ricorso all'uso di pozioni della resurrezione. Da notare che l'anzianità non comporta malus o bonus in termini di gioco.*

No, non colpevolizziamo **Fable** per quello che avrebbe dovuto/potuto essere, ma annotiamo semplicemente un'esperienza emotiva nulla e ludicamente poco appagante, che non merita d'essere ricordata e che non impone d'esser provata.

**VOTO:**

S A B C D

## IL BESTIARIO DAVIDIANO



a cura de **Il Davide Videoludico**

*Continua la rubrica più invidiata d'Italia dopo "Colloqui col padre", del settimanale Famiglia Cristiana. Per partecipare con una lettera, scrivete a [posta@project-ring.com](mailto:posta@project-ring.com)*

Compagno Davide,

sfogliando l'uscita settembrina di Videogiochi, nel paragrafo introduttivo della recensione di **Doom 3**, leggevo queste parole riferite al capostipite della serie: "[omissis] Il motivo va probabilmente attribuito al fatto che un videogioco riusciva per la prima volta a generare tensione nel giocatore, invitandolo a sperimentare l'ebbrezza di condividere un mondo di tenebra con raccapriccianti creature xenofobe."

Ora mi e Ti chiedo... Xenofobe? Le creature di **Doom** erano razziste? Facevano forse di cognome Borghesio? Bruciavano croci nel giardino del marine protagonista? Probabilmente il redattore intendeva scrivere "xenomorfe", oppure si è confuso con i nazi di castle Wolfenstein. Che te ne pare?

**On. Bertinotti Fausto.**

*Compagno Fausto, il Collettivo Ringhico ti ringrazia per la segnalazione e per la cassa di sigari. Temo però di doverti contraddire: il termine "xenofobe" per le creature di **Doom** è esatto, infatti l'ultimo boss del titolo **Id** altri non è che Oriana Fallaci.*

Caro Davide,

giravo per la rete alla ricerca di opinioni da confrontare con la mia su **Burnout 3**, uno dei miei giochi di macchine che si rompono preferiti, quando ho messo gli occhi sulla rece di ConsoleNetwork.it. Nella pagellina, alla voce "Sonoro" c'è scritto: "La colonna sonora di questo cd è stata prodotta appositamente da gruppi di rilievo dell'ambiente ska/rock, dove i Ramones spiccano per fama."

Leggendo queste parole mi sono chiesto: ma hanno recensito un CD? Il recensore non si è accorto che la maggior parte delle canzoni sono già in giro da un po' e che di ska non c'è nemmeno l'ombra? Er... al recensore non glielo ha detto nessuno che i Ramones si sono sciolti nel '96 e che negli ultimi anni ne sono morti 3 su 4?

**The\_OneXXX**

CONTINUA A PAGINA. 48

## BEST RALLY EVER <wrc4>

di Cryu

La verità è che non c'è nulla da dire su **WRC4**.

In fondo, **WRC4** lo conoscete già. È la somma di tutti gli aspetti più positivi dei titoli rallistici pubblicati dall'avvento di **Colin McRae** in poi. Con l'aggiunta di una modalità multigiocatore online.

Difetti? Domanda imbarazzante. Forse il pop-up di alberi e sassolini rispettivamente sulla lunghissima e breve distanza. Forse quel capriccioso effetto di "friggitura" delle texture, tipico di un po' tutte le produzioni PS2 per via delle difficoltà genetiche della piattaforma a gestire mip-mapping e full screen anti-aliasing. Forse la messa a punto della vettura, mai pregiudicante dell'esito di una gara anche qualora trascurata in toto dall'utente. Forse, banalmente, il fatto di perfezionare un genere ormai vetusto senza però reinventarlo, ragion per cui con **WRC4** difficilmente proverete emozioni dissimili da quelle suscitate dall'ultimo rally simulator entrato nella vostra collezione.



La modellazione delle automobili di **WRC4** è eccellente. La riproduzione degli interni e il realismo delle routine di danneggiamento, insudiciamento e riflessione della luce che interessano le carrozzerie, le rendono addirittura più "vive" rispetto a quelle di **Gran Turismo 3** e **4**.

Per il resto, **WRC4** è una sapiente opera di selezione e affinamento di tutto ciò che di buono questo genere ha prodotto negli ultimi dieci anni. Eliminate le odiose tappe in notturna, ricalibrato il compromesso arcade/simulazione con un eccellente risultato pendente a favore di quest'ultima, resi finalmente credibili i danni alle vetture, tanto nelle ripercussioni sulle prestazioni, quanto nella resa visiva delle lamiere contuse o mutilate. Rifornita la difficoltà, dopo il passo falso del fin troppo accessibile **WRC3**; variegato il level design, ora intrigante anche nelle tradizionalmente noiose tappe innevate; semplificate le indicazioni vocali del navigatore, al fine di renderle meno letali per i giocatori facili all'emicrania.



*Fissate l'orizzonte. Oltre la strada, oltre le rocce, oltre gli alberi. Sì, proprio laggiù. Ecco, è più o meno questa la distanza qualitativa che ormai sussiste tra **WRC** e la decaduta serie intitolata a **Colin McRae**.*

Era dai tempi di **GT3** che, al termine di una sessione di guida simulata, non posavo il pad a terra per godermi, in tutta calma e stupore, il replay delle mie gesta su quattro ruote. E sarà per lo sbalorditivo dettaglio delle vetture, sarà per l'ottima regia, sarà per certe favolose scenografie esaltate dal solito orizzonte ubriacantemente infinito, sarà per quell'ipnotico effetto di sollevamento della polvere dal retrotreno, sarà per la grazia con cui la mia Peugeot 307 sculetta nel fango, ma in questi frangenti si realizza che il videogioco torna a fare cultura dell'automobile.

Un rally un po' come tutti gli altri. Solo migliore.

**VOTO:**

S **A** B C D



# ABU GHRAIB 2097 <TCOR: escape from butcher bay>

di Cryu

**E**scape from Butcher Bay è un patto di non belligeranza tra il cinema e il videogioco.

Ci aveva già provato **Matrix**: trilogia cinematografica e complementi alla saga sotto forma di anime e videogame. Processore in sala e circuiti periferici in salotto. Con *The Chronicles of Riddick* la storia sembrava ripetersi: un primo film sorprendente (*Pitch Black* come *The Matrix*), dei seguiti con un potenziale affogato in un budget multimiliardario (*Reloaded* e *Revolutions* come *The Chronicles of Riddick*), un contorno animato in DVD tanto imprescindibile per i fan quanto accessorio per tutti gli altri, e infine un videogioco. Ma non un videogioco 'tratto' dal film, non un'improbabile 'traduzione giocabile' di un capitolo della serie cinematografica, bensì una storia inedita, per far luce su vicende collaterali alla saga per il grande schermo. Il risultato ottenuto con *Enter the Matrix* lo conosciamo tutti, ma forse ai ragazzi di Shiny Entertainment oltre al budget e al talento è mancato un altro fattore indispensabile: il tempo. Dopo due anni pieni di sviluppo, **EfBB** dimostra ancora una volta, come già **Transformers** pochi mesi fa, che i giorni del *videogioco\_su\_licenza\_uguale\_cacca* sono finiti.

Narrativamente collocato prima di *Pitch Black*, **EfBB** è un'avventura in prima persona la cui formula non registra precedenti: elementi FPS, RPG, picchia-duro e stealth si amalgamano in un impasto di equilibrio incostante, ma cui nulla si può rimproverare sotto il profilo della varietà e della ricchezza.

Disomogeneità: tanto tecnica quanto ludica. Tirate le somme è questo il limite che ridimensiona l'inaspettato exploit di Starbreeze. Al termine delle otto ore in cui si dipana l'avventura, il giocatore è pervaso da un hollywoodiano senso di completezza, come di chi è stato deliziato da tanto zucchero per gli occhi da paventarsi un futuro da diabetico. Tanta dolcezza è viziata però dall'amaro lasciato in bocca dalla lunghissima pausa che **EfBB** si concede dopo lo scoppiettante incipit, prima di rilasciare il freno a mano e prodursi nel devastante *burnout* finale.

Perché come un brano rock d'autore, **EfBB** stupisce sin dalle primissime battute, con la magnifica sequenza di apertura (insignita con tanto di *Ring Award 2004*) preceduta da un efficace tutorial in-game. È qui che emerge subito l'autentica forza di **EfBB**: le idee. Nell'arco di pochi minuti viene snocciolata una raffica di ingegnose trovate. Innanzitutto la telecamera, in prima persona per nascita, in terza per vocazione. Lo scopo della soluzione è duplice: concedere la visione periferica durante le azioni in cui il volto di Riddick aderisce a una parete, e riproporre su schermo la ricostruzione digitale di Vin Diesel ravvivando periodicamente il fattore immedesimazione.

La lista dei colpi di genio prosegue con la gratificante contromossa effettuabile a mani nude contro i soldati armati. Premendo il grilletto destro nell'istante in cui sollevano l'arma per sparare, Riddick la afferrerà operandone il fulmineo capovolgimento, per poi esplodere un colpo letale con il dito della guardia stessa. Già, perché le armi della prigione sono assicurate da un sistema di riconoscimento del DNA di chi le imbraccia, e oltre a non la-

## IL CECCHINO COL PARKINSON



Il sistema di controllo di **EfBB** ha il merito di giostrare con disinvoltura un nutrito ventaglio di azioni. Tuttavia, il feedback ai movimenti relativi al puntamento dell'arma desta inizialmente qualche perplessità, dato che pare difficilissimo colpire avversari distanti anche solo un paio di metri. Col tempo guadagna punti l'ipotesi che un calcolo delle traiettorie dei proiettili così intransigente sia invece voluta, a vantaggio del realismo delle sparatorie e di una intenzionale enfasi sulle operazioni di mira. Permane però il dubbio che, anche alla luce degli occasionali cali di fluidità, una maggiore accondiscendenza dei comandi avrebbe reso meno snervanti certi scontri a fuoco. Stupisce infine l'esecuzione della capriola laterale tramite leggera pressione dello stesso grilletto deputato allo sparo, quando con l'impiego dell'altro grilletto si sarebbe evitato ogni accavallamento funzionale.

sciar sparare un solo proiettile al personale non autorizzato, lo feriscono altresì rilasciando una scarica elettrica. Ed ecco risolto l'annoso problema di credibilità che affligge tanti stealth game, che per conservarsi tali non prevedono la possibilità di impadronirsi delle armi degli avversari uccisi, senza però fornire motivazione alcuna.

Rimanendo in ambito stealth, la pressione dello stick sinistro attiva proprio tale modalità: la telecamera simula l'adozione di un obiettivo grandangolare, Riddick si accuccia riducendo la propria individuabilità, e in questa condizione riesce a percepire il battito cardiaco delle guardie in avvicinamento. Una volta al riparo da qualsiasi sorgente di luce, un filtro blu colorerà l'immagine: un ottimo escamotage per fondere hud e visuale di gioco, dal momento che **EfBB** non ne vuole proprio sapere di invadere porzioni di schermo con icone o indicatori di sorta; per questo anche il conto delle munizioni in dotazione a ogni arma è visualizzato sul display situato sopra l'impugnatura di ciascuna. La sospensione dell'incredulità ringrazia.

La lista delle facultà del protagonista si chiude con l'*eyeshine*, acquisito il quale Riddick sarà in grado di vedere al buio senza bisogno di azionare la



torcia montata sui fucili. E la preda si trasforma in predatore...

Le sezioni stealth sono valorizzate e insieme svilite dal level design che le ospita. La non linearità dei percorsi incoraggia l'adozione di soluzioni di invisibilità personali, tuttavia tale libertà viene consegnata al giocatore senza motivarlo a farne l'uso migliore. All'incerta progettazione di certe stanze soggiacciono raffinati pattern di risoluzione, mediante l'ostensione del cadavere di una guardia strangolata nel buio e l'aggiramento dei commilitoni così adescati; peccato però che in molti casi la più immediata opzione "darsela a gambe verso l'uscita" risulti agibile e punita al più con qualche proiettile nel detetano, eventualità per nulla compromettente ai permessivi livelli easy e normal. Alla prima tornata di gioco si sconsiglia comunque la selezione del livello hard, che da parte sua tiene certamente fede al suo nome.

Altro fiore all'occhiello del gameplay è il combattimento corpo a corpo, che se non fosse stato per quel **Breakdown** di recente pubblicazione avrebbe

costituito un'ulteriore assoluta novità. Trattasi di una sommaria, eppur gradevole simulazione pugilistica in soggettiva, la cui incidenza nelle fasi di azione è stata sapientemente circoscritta.

L'elemento ruolistico è invece responsabile dell'inauspicata diluizione del secondo terzo di avventura, in cui dialoghi e micro-obiettivi perseguiti su commissione di altri detenuti segano le gambe al ritmo di gioco, intrappolando il selvaggio Riddick in una sezione a la **Shenmue** a lui poco consona. Tuttavia, la brama di piombo che in questi noiosi frangenti assale il giocatore troverà sfogo sublime nelle ultime due ore, quando **EfBB** smette i panni dell'avventura in prima persona per indossare il costume da supereroe FPS, regalando situazioni di spettacolo epico che si inseriscono a pieno titolo nel filone inaugurato da **Half Life** e proseguito con le battaglie tra Covenant e Flood sulla superficie dell'Anello. E se già dai titoli di testa si riceve l'impressione di osservare un rinoceronte condotto in uno zoo che non riuscirà mai a contenerlo, il Riddick che si guadagna i titoli di coda è piuttosto un T-Rex imbizzarrito sovrano di un Jurassic Park del futuro. Maiuscolo.

### VACANZE INTELLIGENTI



Butcher Bay è il carcere di tripla massima sicurezza dove Richard B. Riddick, reo di ignoti omicidi, è gratuitamente invitato a trascorrere il resto dei suoi giorni. Al pari del gameplay, il comparto tecnico chiamato a riprodurre questa sezione dell'universo riddickiano sfoggia una qualità altalenante, abbinando contesti poligonali meno rifiniti ad ambientazioni e modelli straordinari, che grazie alla tecnologia *normal mapping* (la medesima impiegata in **Doom 3**) esprimono volumi e proprietà riflettenti che su console non hanno paragoni. A giovarne sono soprattutto le anatomie delle guardie, che paiono realmente ricoperte da lucenti livree metalliche, e quelle dei detenuti: 'gonfie' a rispecchiare una complessa muscolatura. Il prezzo d'ingresso allo spettacolo è però pagato in doppia valuta: frequenti caricamenti (ogni quattro-cinque stanze, in media) e cali di frame rate, mai compromettenti ma fastidiosi durante le manovre di mira più delicate. Pregevole, infine, il lavoro di scripting e scenografia atto a ricreare le atmosfere di un luogo fantascientifico e insieme degradato, dove in assenza di testimoni ogni abuso è lecito. Specie se chi lo commette non è così imbecille da scattare foto ricordo.

**VOTO:**

S A **B** C D

### MISTIFICAZIONE DI UN ANTI-EROE



I fan di *Pitch Black* ricorderanno certamente la scena in cui un cielo amaranto veniva invaso da stormi di predatori volatili. "Beautiful", commentava Riddick sopraffatto dall'appagamento estetico, in totale noncuranza del rischio che di lì a poco avrebbe comportato tale spettacolo. "Beautiful", commenta Riddick in **EfBB** quando una sentinella della prigione viene dilaniata da una creatura mostruosa... Abbiate pazienza, ma non è la stessa cosa. Questa e altre battute del film sono state riprese in **EfBB** a mo' di tormentone. Lo scopo è di ribadire l'identità tra il protagonista del gioco e quello della pellicola, ma il loro impiego scriteriato finisce per conferire a Riddick un carattere più brutale e stereotipato. Ci mette una pezza l'eccellente modellazione del Riddick digitale doppiato dallo stesso Vin Diesel, sempre a suo agio con la parte anche se meno incisivo rispetto alla prestazione vocale fornita in *Pitch Black*.

# BORN TO CRASH <burnout 3: takedown>

di Cryu

**I**nutili. Tre pagine inutili. **Burnout 3: Takedown** ha preso 9 su 10 su *Edge* e *Videogiochi* e 10 su 10 su *PSM* (mica baugigi), quindi è il best racing game ever e lo compro oggi stesso. Che diavolo me ne faccio di un'altra recensione? Pista! Che nessuno si metta tra me e il mio negoziante di fiducia, che poi è online ma non ditelo al Bitte se no si attapira...

Altolà Fast & Furious! L'ho già sentita questa musica. Mi avevano spacciato **Burnout 2** per l'arcade racer di fine millennio nonostante la critica americana, che sbava per qualsiasi vaccata su 4 ruote e tachimetro sopra i 200 orari, lo avesse accolto con misurato entusiasmo. E io mi ero ritrovato con un gioco dalle fondamenta inattaccabili, ma che all'atto pratico mostrava il fianco, pardon, la fiancata, a difetti d'ogni razza e religione. Qui urge un parere più autorevole da parte di chi abbia già provato su strada questo Barnaut Tre.

È una conversazione di questo tipo quella che mi sono trovato a origliare mentre mi accingeva a recensire il nuovo nato di Criterion. E avendo ormai consumato gomme e carrozzerie in abbondanza sulle highway di **Burnout 3**, mi sono permesso di intromettermi per offrire la mia rodata consulenza. Ed è qui che i due confabulanti hanno preso ad assillarmi di domande, roba che se fossimo stati su ICQ avrei bloccato entrambi i contatti e segnalato alle autorità competenti un abuso a sfondo sessuale...

Poche ciance Cicerone, veniamo subito al punto. I primi due **Burnout** erano viziati da una contraddizione di fondo: lo spettacolo lo facevano gli incidenti, ma di fatto bisognava fare di tutto per evitarli, pena il perdere la gara e sobrirsi interminabili riprese aeree del botto, che durante la corsa innervosivano come solo i replay dei gol subiti a **PES**. Io voglio rimontare, e invece devo rivedermi al rallenti il ritratto della mia temporanea sconfitta. Grrr...

Stempera i tuoi grugniti amico, **Burnout 3** prende gli incidenti e rivendica loro quella centralità nel gameplay che, se si eccettua la modalità Crash, gli è stata negata nei precedenti episodi. Il fulcro del sistema di gioco è stato trasferito dalla guida in sé alla lotta con gli avversari. Per caricare la barra del boost **Burnout 2** richiedeva l'esecuzione di manovre spericolate: derapate, "peli", crociere contromano. Anche **Burnout 3**, ma per riempire all'istante la barra e moltiplicarla in lunghezza è sufficiente indurre all'errore o speronare gli avversari fino a farli sbattere energicamente contro un ostacolo o una vettura. Ed è "Takedown": una carrellata seguita da slow motion inquadra la macchina che lo ha subito, mentre questa schizza per aria o si disintegra contro l'ambiente. Una meccanica esaltante, sminuita solo dalla generosità con cui la CPU premia come Takedown anche incidenti di cui non si è affatto responsabili.



*In the day we sweat it out in the streets of a runaway American Dream / At night we ride through mansions of glory in suicide machines...*

In più Criterion non si è limitata a conferire agli incidenti il posto che meritano all'interno dell'economia di gioco: li ha resi addirittura giocabili. Quando infatti è il giocatore a schiantarsi, la sua barra si riduce in lunghezza e contenuto. Tuttavia, premendo il medesimo pulsante che innesca il boost, si attiva il cosiddetto "Impact Time", che rallenta l'azione dando modo di governare (anche a mezz'aria) la vettura incidentata nel tentativo di indirizzarla contro gli avversari che sopraggiungono. Qualora l'operazione abbia successo, sarà "Aftertouch Takedown": alla barra viene subito fatto il pieno e quanto decurtato per via dello schianto è restituito. Boost e si riparte a velocità *plaid*.

Buone nuove. Ma parliamo di AI. Quella di **Burnout 2** era uno schifo. I rilevamenti cronometrici segnalavano un vantaggio di 7 secondi sugli inseguitori, io mi schiantavo e subito questi mi passavano beffardi. Potevo fare la gara della vita, ineludere burnout a mazzi, ma se poi all'ultimo giro commettevo un errore venivo superato all'istante. Viceversa, se facevo un incidente ogni 20 metri (come quella pippa di Lux), ma all'ultimo giro guidavo bene, riuscivo a riprendere tutti e vincere. L'"elastico" servirà anche a tenere alta la tensione fino al termine della gara, ma il fatto che l'AI bari dev'essere ben dissimulato, altrimenti il tutto si traduce in una farsa.

Devo darti una notizia buona e una cattiva.

Prima la cattiva.

L'elastico è rimasto. E così non poteva non essere. Primo perché altrimenti i giocatori diversamente abili come Lux si scoraggerebbero a condurre solitarie transumanze verso il traguardo senza mai incontrare un cane. Secondo perché **Burnout 3** è un gioco molto più fisico dei precedenti. Il bello è fare a sportellate. Per cui è naturale e necessario che la CPU si avvalga di qualche truccetto per mantenere appaiate le vetture.

Passi. Ora la buona notizia.

La farsa ha lasciato il posto a una commedia dell'arte. Capita ancora di recuperare 16 secondi di ritardo con un giro di pista ben fatto, ma questa volta guidando da cani per 2/3 di gara ci si ritrova sul groppone irrecuperabili ritardi di 40 secondi, mentre un paio di giri puliti costituiscono una seria ipoteca sulla vittoria, anche qualora sul finale di gara non si resista alla tentazione di abbandonarsi a effusioni con un tir proveniente dalla direzione opposta.

Ipoteca sulla vittoria eh? E allora che ci dici della difficoltà? **Burnout 2** era demenziale. Si vinceva sempre, salvo un paio di competizioni scorrettamente ostiche per via dell'AI bugiarda. Ne conseguiva una longevità limitatissima (l'ambaradan era completabile al 100% in una manciata di giorni) e una sfida così ridotta che finiva per risucchiarsi tutta l'adrenalina pompata da quei rettifili trafitti a 300 all'ora. "Ho finito tutto **Burnout 2** e non ho mai concatenato due burnout" mi ha confessato il Musta, che pure in quanto ad abilità con il pad fa concorrenza a Lux.

Sotto questo aspetto le prime battute di **Burnout 3** sono una doccia fredda. Non c'è verso di non ottenere la medaglia d'oro in ogni gara al primo tentativo. La sfida fa capolino solo nelle prove contro il tempo e nella modalità Crash. E nonostante la velocità impossibile trascorrono interminabili minuti senza stimolo all'agone, con la noia a compiere voli concentrici sulla testa del giocatore in odore di bolla al naso. Ma portando pazienza fino al 30% del gioco la difficoltà decolla, trasformando le gare in una droga, con il continuo sbloccarsi di nuove competizioni a fungere da stimolo irresistibile per assaggiarle tutte, una dopo l'altra. Come le ciliegie.

Passiamo a un argomento a me particolarmente caro: i modelli delle automobili. In **Burnout 2** erano delle squallide bagnarole. Cosa mi dici delle vetture che compongono il parco macchine di **Burnout 3**?

Tante. Belle. Tamarre. Dal coupé alla monoposto. Dal drugster all'autobus di linea. Dalla muscle car al fuoristrada. Per contro, se della stessa categoria si guidano un po' tutte allo stesso modo, cosa che poco incentiva la sperimentazione delle auto sbloccate ad ogni piè sospinto nella modalità World Tour.

Dicci di più sul feeling di guida. Di **Burnout** ho sempre amato l'idea di implementare il cambio manuale in una struttura di gioco arcade. I tempi da record in **Burnout 2** si segnavano concatenando burnout su burnout. Per fare questo era d'obbligo la prolungata pressione del boost fino ad avvenuto svuotamento e conseguente rifornimento bonus della relativa barra, con tutti i rischi implicati. Il problema sorgeva nelle frazioni di pista particolarmente convulse: le gincane della zona aeroportuale, i tornanti sulle colline fuori città. È lì che entrava in gioco il cambio manuale: si scalavano le marce, i pistoni schizzavano epilettici nel cuore della vettura, il freno motore faceva il suo dovere e si domavano infingarde serpentine senza rilasciare il boost. Fantastico.

Siediti amico. Devo dirti una cosa. L'hanno tolto.

## VARIANTE ASCARI



Schiantarsi a 300Km/h è bello, ma alla lunga può stancare. Limite di fondo di **Burnout 3** è di essere, nella sua indiscussa eccellenza, un po' troppo uguale a se stesso. Allo scopo di variegare l'esperienza proposta, due tipologie di competizioni inedite affiancano i Crash e le classiche gare contro cinque avversari: i Road Rage e le prove a tempo. Scopo dei furiosi Road Rage è quello di totalizzare il maggior numero possibile di Takedown prima che scada il tempo limite o che la propria vettura vada a pezzi, mentre nelle gare a cronometro l'obiettivo è quello di segnare tempi da record sui singoli giri, evitando pertanto di incorrere in qualsiasi incidente. Nel caso specifico del Burning Lap, si dispone di boost illimitato. Terrificante.

Hanno tolto il cambio manuale. Sul serio. E questo nonostante il motore delle vetture annunci ancora il passaggio da una marcia all'altra interrompendo per una frazione di secondo l'accelerazione. Inoltre il boost è ora innescabile in qualsiasi momento, non solo a barra completa, pertanto il gioco non motiva più a rischiare più del dovuto prolungandone a oltranza l'utilizzo. Cambio automatico coatto e boost a self service sacrificano qualcosa sotto il profilo della guida pura, così confinata alla sola scelta di tempo della derapata con cui imboccare ogni curva. In più, qualora si vada a sbattere la fiancata contro il bordo della pista, la penalizzazione in termini di velocità non è mai compromettente, così che intense successioni di curvoni sono risolvibili semplicemente aderendo al guard rail e sfondando il pulsante del boost.

Tuttavia, queste scelte sono parzialmente giustificate dal fatto che **Burnout 3** vuole essere altro rispetto a **Burnout 2**, per puntare tutto sulla velocità e sulla bagarre con le altre vetture. A conferma di questa scelta, non si segnala un solo tracciato che presenti sequenze di curve secche, sezioni tecniche o restringimenti della carreggiata il cui ingresso imponga di sostenere il piede sul freno. Conta solo correre e (impedire agli altri di) vincere. È un'arena di gladiatori che viaggia a 300Km/h. È violenza impossibile. È il **Manhunt** dei racing game. Persino doloroso nelle prime sessioni, quando al giocatore giocoforza impreparato viene ficcato in gola un imbuto in cui sono pompate ettolitri di asfalto e lamiere, fuse e roventi.





*...I wanna die with you Wendy on the streets tonight / In an everlasting kiss...*

La speranza è flebile, ma te lo domando comunque. Nei primi due **Burnout** la vista in prima persona era troppo bassa, dal parabrezza piuttosto che dal parabrezza. Ho giocato al demo di **Burnout 3** e ho visto che Criterion ha riproposto la stessa prospettiva. Non è che prima di rilasciare la versione finale si sono ravveduti? Non hanno ancora capito che i piloti guidano seduti dentro l'abitacolo e non sdraiati sul cofano con il mento a due centimetri dall'asfalto?

Siedi amico. Devo dirti una cosa.  
L'hanno alzata!

Ebbene sì, hanno sollevato quella maledetta visuale in soggettiva, e finalmente valutare la distanza delle macchine che viaggiano in senso contrario non è più mestiere di veggenti e chiromanti. Ci hanno messo tre giochi, ma infine l'hanno capita.

Gaudio e tripudio! E dimmi che questa è anche la buona volta che hanno implementato dei replay degni di **Gran Turismo**.

Siediti amico. Devo dirti una cosa.  
Li hanno tolti. Davvero. Solo nel Crash mode hanno lasciato la possibilità di rivedere le proprie gesta distruttive, peraltro dalle stesse inquadrature di quando le si ha compiute. Difficile si tratti di una scelta voluta o di una dimenticanza. Più accreditate le motivazioni tecniche, da ricercarsi forse nell'architettura dei tracciati (mozzafiato dalla prospettiva di guida, ma chissà se improponibili o ingestibili dall'engine quando fotografati dall'alto), forse nella mole di dati da registrare nel corso della gara.

Parlaci del multiplayer. **Burnout 3** quanti modi di umiliare Lux e Musta concede?

L'online propone gustose modalità tutti contro tutti o a squadre, viziate però dal funzionamento capriccioso dei server EA: tanto efficienti a gara iniziata quanto odiosi nella gestione dei contatti e nello sballottare il giocatore fuori e dentro i vari menu. Sicuramente un passo indietro rispetto agli standard di godibilità dettati dall'esperienza online di **Project Gotham Racing 2**; inoltre la natura più viscerale e meno sofisticata del modello di guida di **Burnout 3** fatica a esprimersi al massimo nel confronto tra giocatori umani. Il multiplayer offline, dal canto suo, risulta ostico nelle modalità a schermo condiviso per via di un'immagine più impastata rispetto al single player e al frame rate dimezzato. Sempre gradevoli invece i Crash a turni, nei quali rispetto a **Burnout 2** scorre nuova linfa grazie a 100 scenari e alla ri-

dotta incidenza del caso sull'esito degli scontri. Merito dell'Impact Time e dell'inedita facoltà di far esplodere la propria vettura dopo lo schianto. Inizialmente si riceve l'impressione che sia eccessiva l'influenza dei power-up sul punteggio finale, e che puntare ai moltiplicatori scavalchi tra le priorità la produzione di scontri cataclismici. La verità è che per ottenere le medaglie d'oro sono necessarie entrambe le cose.

Sono soddisfatto delle informazioni che ci hai elargito... sicuramente alleggeriranno l'attesa della lettura di una recensione davvero autorevole, come quelle di *Next Game* e *Gameplus*, in base al cui verdetto deciderò se acquistare o meno questo **Burnout 3**.

Ed è così che, congedati Me Stesso e Me Medesimo, mi sono rimesso alla tastiera. Per scrivere cosa poi? Di un gioco del genere non è che ci sia gran che da dire. Uff, ma sì dai, **Burnout 3** lo recensirò sul prossimo numero. Se neavrò voglia.

## FOTOFINISH

Meglio la versione Xbox o quella PS2? Quella Xbox: sensibili migliorie grafiche, caricamenti più rapidi e colonna sonora personalizzabile. Esteticamente preferiamo la versione Xbox per via di un'immagine complessivamente più armonica, tuttavia anche la controparte PS2 offre uno spettacolo visivo stratosferico, e si segnala per la superiorità degli effetti deputati alla resa di scintille e luce solare riflessa.



*...The highway's jammed with broken heroes on a last chance power drive / Everybody's out on the run tonight but there's no place left to hide... - Bruce Springsteen, Born to Run (1975).*

**VOTO:**

S **A** B C D

## PENSIERO STUPENDO <psi ops: the mindgate conspiracy>

di **Psi Sator**

Siamo nel 1997. Konami informa la platea losangelina dell'esistenza di un progetto denominato **Metal Gear Solid**, e lo fa con il piglio di chi intende scuotere la *casbah*. Con il primo capitolo tridimensionale dell'epopea di Snake, il Videogioco si apprestava a compiere un balzo evolutivo grazie all'introduzione delle meccaniche stealth. Non si trattava certo di una novità assoluta, quanto piuttosto di una dottrina dimenticata riportata alla luce. Tuttavia implementare uno dei migliori motori grafici mai apparsi su PSOne, e allo stesso tempo contenere l'esuberanza di un Kojima che sfornava idee a getto continuo, non è cosa da poco, e **MGS** raggiungerà gli scaffali dei negozi nipponici solo il 3 settembre del 1998. Il clamore naturalmente fu grande e meritato, ma le prospettive rivoluzionarie furono in parte offuscate da... **Tenchu!** Il ninja espionage action di Sony Music Entertainment, con il suo motore poligonale a carbonella e un impianto di gioco profondo quanto una giornata trascorsa a mangiare pane e maionese, ebbe un periodo di sviluppo breve, e riuscì a battere sul tempo il baraccone kojimiano.

Siamo nel 2004 e il mondo aspetta trepidante la terra promessa da Valve. **Half Life 2** ci condurrà in luoghi nei quali la fisica non è un'opinione, bensì il dono del dio Havock. Tale dono non sarà sfruttato alla maniera inutile di **Max Payne 2**: Gordon Freeman promette infatti l'interazione speculativa, in cui ad ogni azione corrisponde una reazione ed il solo limite è nella fantasia del giocatore. Purtroppo anche **Half Life 2** ha avuto una gestazione... er... interessante, e si è visto soffiare da sotto il naso il premio Nobel per la fisica asservita al gameplay dal **Tenchu** di turno: **Psi Ops: The Mindgate Conspiracy**.

Il titolo Midway si distingue dalla massa degli action in terza persona per un uso costruttivo delle possibilità offerte dalla fisica del motore Havock. Il protagonista Nick Scryer, nonostante non si senta affatto a disagio con un mitra a tracolla e una pistola negli slip, ha dalla sua il potere della mente, e non stiamo parlando di un intellettuale à la Umberto Eco, bensì di un ESPer. Novello Marvel Girl in calzonni, Nick si è diplomato in telecinesi, pirocinesi, proiezione del corpo astrale e controllo mentale. È inoltre in grado di sbirciare in un differente piano della realtà (Aura View) e risucchiare l'energia mentale altrui (Mind Drain).

Nel dettaglio, il Mind Drain altri non è che un attacco ravvicinato che ricarica la barra di energia psichica senza fare troppo rumore, e con un effetto splatter in stile *Scanners*. L'Aura View è una variante dei visori di **Metroid Prime** e consente di identificare tracce nascoste nello spettro del non visibile. Il controllo mentale lo avevamo già visto in **Oddworld** con la canzoncina di Abe, e consente di prendere possesso dei nemici non protetti da tali attacchi, per poi eseguire la dovuta strage nelle retrovie e risolvere alcuni puzzle molto carini. La proiezione del corpo astrale è già una novità più rilevante: grazie ad essa possiamo uscire dal nostro corpo terreno e visionare le stanze successive, osservando i pattern di pattugliamento dei nemici e prendendo nota delle caratteristiche dell'ambiente. Si tratta in pratica di un espediente che, se usato bene, può contenere il



*Edgar Barret, oltre ad essere il miglior boss del gioco (nonché il personaggio meno inguardabile), è anche colui che ha insegnato a Nick a usare i suoi poteri. Nel corso di vari flashback giocabili che fungono da tutorial, ognuno dei quali ambientato in un'epoca differente, Barret alternerà diverse stravaganti capigliature, un po' come il dottor Hibbert nei flashback simpsoniani.*

### QUESTIONE DI STILE



La foto sopra raffigura Nick Scryer. Un nome da duro, e Nick lo è, duro. Non si tratta certo di una persona che te le manda a dire. Purtroppo la caratterizzazione grafica dei personaggi di **Psi Ops** è di qualità gravemente insufficiente. Nick stesso sembra un sosia malriuscito di Gigi di Biagio (a sua volta sosia di Ron Perlman); Sara Blake, la protagonista femminile, è meno affascinante di Carrie Fisher, Leanov sembra che abbia ricavato l'abito dai tendaggi di una villa medicea e gli altri cattivi oscillano dal pacchiano alla caricatura di una caricatura. L'aspetto da manga di serie Z conferito – unicamente – al boss Marlena e la ridicola espressione spiritata de Il Generale sono forse i punti più bassi mai raggiunti dal character design occidentale dopo **Rascal**.

trial & error. La pirocinesi equivale più o meno ad avere un lanciafiamme in dotazione, ed è il potere peggio sfruttato dal gioco. Insomma, a conti fatti sembra quasi che questa cosa dei poteri mentali la si possa ricondurre nell'ovile del già visto, già fatto, chebarbachenoia. Ciò sarebbe vero se non fosse per lei, sua maestà la telecinesi...



*Questa è una delle pochissime sezioni di gioco "girate" in esterni. Per il resto, **Psi Ops** costringerà il giocatore a vagare per anguste basi segrete in stile Arma X. Ad un certo punto, in un filmato, vedremo Nick dirigere il proprio elicottero verso una città dai palazzi decadenti come la Kowloon di **Shenmue 2**, ma proprio quando iniziamo a pregustare un'azione finalmente alla luce del sole, con inseguimenti sui tetti tipo Ghost in the Shell e tegole da adoperare come proiettili... FWZZZ... il dispositivo di copertura ottica cessa di funzionare e al posto della città compare... l'ennesima base segreta!*

*Nick è nascosto dietro a una colonna in un largo atrio. Diversi soldati nemici sono posti di guardia alla zona, pronti a suonare l'allarme al primo avvistamento e scatenare un discreto volume di fuoco. Nick è a corto di munizioni, quindi l'ipotesi di farsi strada a suon di confetti dum-dum è da scartare, ma un'occhiata all'ambiente circostante è sufficiente per escogitare un piano B. Sollevata telecinesicamente un'enorme scultura sferica, Nick la scaglia contro uno dei cattivi di ronda. La sfera rotola pesantemente sul pavimento distruggendo tutto ciò che incontra e schiacciando infine il malcapitato. Nel caos venutosi a creare, Nick usa nuovamente la foobar e chiama a sé il fucile lasciato cadere dal soldato morto. Con esso si apre la strada verso un nuovo riparo freddando un accorrente nemico, ma non prima che questi abbia avuto modo di lanciare una granata a tempo. Tale ordigno viene intercettato a mezz'aria dalla prodigiosa mente di Nick (operazione difficile ma assai gratificante) e ridirezionato verso altri cattivi, i quali non fanno in tempo a scappare e saltano in aria. Zona libera.*

Questo è solo uno dei possibili esiti dello scontro. Grazie all'uso sinergico della telecinesi e degli altri poteri, oltre ad un arsenale bellico che comprende l'immane fucile da cecchino, **Psi Ops** riesce ad allestire un gameplay eclettico, in cui le situazioni possono essere risolte in svariati modi, alcuni dei quali probabilmente nemmeno presi in considerazione dagli sviluppatori. Da questo punto di vista, **Psi Ops** è uno di quei pochi titoli che riesce a dare al giocatore la sensazione di essere un attore: un interprete in grado, con la propria recitazione, di influire sulla qualità dell'esperienza ludica. Colui che, scarso alla voce fantasia si limitasse a sbatacchiare i nemici contro le pareti, non rimarrà troppo entusiasta dall'esperienza di gioco. Chi invece saprà ben assimilare le potenzialità concesse al protagonista, intuendo i punti di forza di ogni scenario per usarli a proprio tornaconto, riceverà quel genere di appagamento tipico degli stylish games. Proprio per questo, è consigliabile settare la difficoltà ad uno dei livelli più alti che, lungi dall'essere frustranti, costringeranno il giocatore ad un comportamento più brillante e riflessivo. Ne guadagnerà anche il cronometro di

gioco, visto che al livello normale è possibile finire **Psi Ops** in cinque ore scarse (ma si tratta del tempo effettivo, che non considera le numerose ripetizioni in seguito alla morte del personaggio).

Il primo aspetto che salta all'occhio dopo aver terminato **Psi Ops: The Mindgate Conspiracy** è la sua totale assenza di punti morti. ESP Team è riuscito a conferire al prodotto un ritmo serrato, senza tra l'altro ricorrere ad una reiterazione delle solite meccaniche di gioco, come nella serie **Max Payne**. **Psi Ops** passa sapientemente dalla fase action più spinta al quieto stealth, e riesce a piazzare con disinvoltura enigmi niente affatto scontati. L'action non è mai predominante, lo stealth non dura mai tanto da annoiare, gli enigmi non sono mai tali da spezzare il ritmo. **Psi Ops** sembra un gioco programmato con il metronomo. Durerà poco, ma almeno non si ha mai la sensazione di vino annacquato.

Certo, il gioco è lungi dall'essere perfetto: sono sostanzialmente due gli errori "gravi" che si possono attribuire al prodotto. Si tratta di violazioni a leggi non scritte dei videogiochi. La prima legge, impressa a fuoco sulle carni di John Carmack, recita più o meno così: "Una volta entrato in una stanza, il giocatore dovrà aspettarsi l'attacco del nemico da qualsiasi direzione, ma non dalla porta da cui è appena entrato". Il motivo è semplice: tale via di accesso conduce alla sezione che il giocatore ha appena visitato, quindi tecnicamente dovrebbe essere sgombra. In **Psi Ops** accade spesso di sentirsi colpiti alle spalle da nemici imbroglioni che non dovevano trovarsi lì, e questo è molto seccante, anche perché voltarsi di 180 gradi, con il pad, non è proprio un'operazione immediata.

La seconda legge riguarda invece lo stealth gaming ed è scritta con il rossetto nello specchio del bagno di Hideo Kojima: "Nelle fasi stealth il giocatore deve poter individuare con certezza quali sono le zone sicure e quali quelle a rischio di "tana!" da parte del nemico. Le zone sicure devono essere sicure SEMPRE. Inoltre i nemici, qualora intravedessero per una frazione di secondo il personaggio giocante, prima di metter su un casino bestiale suonando allarmi e sparando alla cieca, dovrebbero porsi il dubbio di aver avuto le traveggole, e verificare la zona di avvistamento". Sotto questo punto di vista, **Psi Ops** è uno stealth game bastardo. Se da una lato il giocatore è invogliato a tenere un profilo basso - il tutorial non fa che ripeterlo - dall'altro il castigo alla minima esposizione è dei più repressivi. A volte si ha la sensazione che i nemici sappiano dove siamo nascosti, ma per un po' facciano finta di nulla, come se giocassero a nascondarello col fratellino piccino. Sembra quasi che i programmatori ci invogliano a non stare nascosti troppo a lungo. Sennò il motore Havock che cosa lo abbiamo comprato a fare? Scusa eh!

Oltre a queste magagne, che comunque non arrecano troppo fastidio, si possono muovere a **Psi Ops** accuse riguardanti l'impianto drammatico che dovrebbe motivare l'azione...

È possibile, nel 2004, uscire con un gioco con un simile character design (vedi box *Questione di stile*)?

È possibile, nel 2004, uscire con un gioco con una trama del genere (vedi box **!Spoiler!**)?

Stiamo pur sempre parlando di una produzione di



livello medio-alto, e vedere (ricordiamolo) nel 2004 un personaggio come Il Generale, oppure assistere ad un colpo di scena narrativo come quello che ci regala **Psi Ops** nel pre-finale fa quasi retrocedere il titolo Midway al rango di produzione amatoriale.

Pur presentando un gameplay solido e ricco di idee, **Psi Ops** non appaga sotto il profilo emotivo, anzi, il giocatore più scafato troverà il tutto addirittura trash. Anche il TO BE CONTINUED posto alla fine suona come ridicolo, poiché il finale non è affatto monco (i cattivi trovano tutti il loro destino ed il piano malefico è sventato), quindi sembra più l'annuncio di un sequel per lasciare il giocatore in trepidante attesa. Ma attesa *de che*? Seriamente, a chi mai potrà interessare un sequel di **Psi Ops** dopo che, tra poche settimane, **Half Life 2** giungerà a reclamare il trono? Chi mai potrà aspettare il seguito di un prodotto dai personaggi e dalla storia così insignificanti quando, entro breve, le possibilità concesse dall'Havock diventeranno uno standard a tal punto da stufare?

**Psi Ops: the Mindgate Conspiracy** è un gioco eccellente, destinato però ad essere dimenticato presto a causa della illustre concorrenza e della vistosa carenza di stile con cui è stato progettato. Ciononostante, quindici minuti di notorietà se li merita tutti.

**VOTO:**

S A B C D

## !SPOILER!

Spoiler: non leggete se non volete rovinarv... oh be', leggete pure...

Nelle fasi iniziali di gioco, Nick Scryer sarà aiutato nella sua fuga da Sara Blake, un'agente de Il Generale che sta facendo il doppio gioco. Tuttavia ad un certo punto Nick vedrà sottrarsi l'oggetto del contendere (un amplificatore psichico) da Sara stessa, che quindi sembrerebbe essere sempre stata dalla parte dei cattivi, la stronza. Successivamente Nick avrà modo di reincontrare l'infame traditrice, ma questa darà l'impressione di cadere sinceramente dalle nuvole di fronte alle rimostranze del sosia di Di Biagio. A questo punto il giocatore, che non è scemo come Nick, penserà ad un tranello: qualcuno provvisto di poteri psichici gli ha fatto credere di essere Sara. Ma **Psi Ops** non ama le soluzioni semplici, e risolve la situazione facendo entrare in scena la gemella cattiva di Sara Blake (!), il cui nome ci rifiutiamo di ricordare. Ovviamente, alla fine la sorella buona ucciderà la controparte malvagia, e condirà il tutto con un: "La mamma ha sempre preferito me!". Rootf!!

## IL BESTIARIO DAVIDIANO



(Continua da pag. 39)

*Cosacosacos? Tre Ramones deceduti e io non sono stato avvertito?! Brutti bastardi!!!*

Caro Davide,

hai notato come in questi giorni la comunità mondiale dei videogiocatori abbia saputo ritrovare l'unione famigliare un tempo perduta? Sono tutti a casa dei loro cugini a "dare un'occhiata" ad **Halo 2**!

**Filippo Videoludico**

*Ogni riferimento a giochi o persone fatto da mio cugino Filippo è puramente fittionesco!*

Caro Davide,

il mio sogno più grande è quello di diventare game designer. Ho sviluppato dopo svariati mesi di self-brainstorming e polluzione notturna un concept che ritengo rivoluzionario. Trattasi di un simulatore di arbitro di calcio! Pensa ad un gioco che ti permetta di dirigere una partita di **PES**: devi decidere quali azioni sono irregolari e segnalarle, con il rischio che, se il fallo fischciato era inesistente, la sfiducia dei giocatori nei tuoi confronti si accresca, rischiando così di far degenerare la partita in una rissa paesana. Devi inoltre gestire bene le energie per arrivare fresco in fondo alla partita, altrimenti non sarai in grado di seguire l'azione da vicino e sarà più difficile rilevare falli. Delle iconcine poste sopra i giocatori indicheranno la loro attitudine mentale, ad esempio Del Piero avrà un pulcino bagnato, a segnalare che è docile docile; Cassano avrà invece una figura fallica e Totti un lama. La visuale di gioco naturalmente è in prima persona, con la possibilità di lockare la palla alla **Metroid Prime**. Con un tasto si aziona il fischietto, mentre con un altro è possibile chiamare la regola del vantaggio. I pulsanti dorsali servono per inquadrare all'istante i due gardaline per osservare il loro gesticolare. Prevedo inoltre abilità speciali esclusive degli arbitri più in gamba (e ottenibili con sacrificio nella modalità carriera). Ad esempio, Collina potrà accedere ad un bullet time che gli permetta di rallentare il tempo durante le azioni più concitate. Ora ti chiedo: a chi posso sottoporre la mia idea rivoluzionaria?

**Peter Louis Hill**

*Hai provato a rivolgerti a Biscardi?*

# TIME SPLITTER <second sight>

di **Federico Res**

Buio. Luce. Cinghie ai polsi. I muscoli si tendono, la testa rintrona fin quasi a spaccarsi. Un lampo azzurro. Grido. Le braccia libere. Mi alzo, i piedi nudi sul pavimento freddo. Sollevo lo sguardo. La mia immagine su una vetrata. La mia faccia è character design parodistico/dozzinale animato da eccellenti algoritmi di mimica facciale. Penso a Gordon Freeman e **Time Splitters**. Mi alzo, mi guardo intorno. Elementi contrastanti: superfici di marmo ben realizzate, pur se prive di riflessi dinamici. Ambienti scarni ma gradevoli, povertà di elementi interagenti. Qualità altalenante delle texture. Penso a **XIII**. Inquadro un elemento premendo L2 e scopro di poterlo sollevare con la forza del pensiero. Non posso muoverlo lungo l'asse Z, ma solo allontanarlo o avvicinarlo al mio corpo, nonché scagliarlo in ogni dove. **Psi Ops**. A differenza di quest'ultimo, però, la necessità di scandagliare l'ambiente alla ricerca di oggetti interagenti mette in luce un uso dei poteri PSI più inibito, anche nei momenti d'azione. Inquadro l'interruttore della porta che mi tiene prigioniero in una stanza, lo premo con la telecinesi e fuggo dalla mia cella. Buio. Luce. La testa che rintrona. Mi tengo le tempie, mi accascio. Un alone bluastro mi circonda, comincio a sentirmi meglio. La luce svanisce. Sono guarito completamente. È il potere della guarigione: se premo la croce digitale posso scegliere il potere ESP che preferisco. In futuro avrò senz'altro nuovi poteri, ed ognuno si ricaricherà automaticamente senza bisogno di nessun fantomatico item. Raggiungo un corridoio. Due guardie in fondo, accanto a un bidone di plastica. Sollevo il bidone e lo adopero contro le guardie. Mi felicito per l'ottima fisica che fa rotolare e cozzare il bidone contro gli altri elementi della stanza. Messe KO le guardie mi avvicino, urtando accidentalmente il bidone. PATAPUM. Rimbalza da tutte le parti come se un'astronave di passaggio l'avesse scagliato dalla stratosfera fin dentro a questo gioco. Sottraggo un paio di punti al giudizio sulla fisica appena formulato e passo oltre. Ho bisogno di capire cosa ci faccio qui. Che cos'è questo posto, chi mi ci ha portato e cosa sono questi strani poteri che ho. Ma soprattutto devo capire chi sono...

*"...non ero un uomo d'azione, io. Credevo che l'esercito mi volesse come consulente sul campo, ma per l'operazione Ghiaccio Invernale mi insegnarono a fare la guerra. Mi insegnarono a sparare: L2 per impugnare l'arma, orientata automaticamente verso i bersagli limitrofi, R2 per fare fuoco. La leva destra serviva ad aggiustare manualmente la mira, alla ricerca di esaltanti headshot: mi riuscivano con facilità, e mi piacevano da impazzire. Soprattutto con il fucile di precisione. Mi era sufficiente osservare il riquadro del mirino, nell'angolo in basso a destra dello schermo: dovevo solo cercare il bersaglio e affidarmi al lock-on e allo zoom automatico. Potevo fare il cecchino in terza persona. Geniale. Ma il meglio arrivava quando scendevo in campo per simulare un'operazione d'assalto. Avevo ottime capacità stealth, da far invidia perfino a Solid Snake. Camminavo/sparavo accucciato, mi appoggiavo ai*



*muri premendo R1 e ne seguivo il perimetro senza staccare la schiena dalla parete, senza alcuno sforzo. Potevo sbirciare oltre un angolo con la leva sinistra. Soprattutto, potevo sbucare da un angolo, sparare e tornare a rifugiarmi in un istante tramite pressione/rilascio del tasto L2. Era fantastico. Non credevo che la guerra potesse essere così divertente..."*



*L'accompagnamento sonoro è dannatamente buono. Non mi capita di ascoltare chissà quali capolavori di armonia, ma brani indovinati che mettono in risalto l'atmosfera di ogni livello e contribuiscono splendidamente ad elevare il pathos di ogni scena. Come in **Time Splitters**, meglio di **Time Splitters**...*

La fuga da questo strano istituto è un continuo avvicinarsi di riflessione e adrenalina. Disattivo telecamere, frugo nei computer per ricavare informazioni, faccio prigionieri col tasto X e spezzo loro il collo quando non ne ho più bisogno premendo il tasto cerchio. Posso nascondermi negli armadietti e sparare alle guardie prima che chiamino rinforzi. Davanti ai nemici ho solo l'imbarazzo della scelta. Li scaravento contro il muro sfruttando l'onda d'energia psichica, li possiedo tramite una proiezione incorporea di me stesso. Li addormento con un sedativo sparato alla testa, li uccido con un

POTERI MOLTO SPECIALI

In **Second Sight** ho un potere ESP segreto, privo di riconoscimento ufficiale. È un potere che non solo piega le leggi fisiche, ma pure quelle del motore grafico. È un potere che mi consente di sollevare a mezz'aria i nemici e conficcarli nelle pareti come se queste fossero di marzapane. È il potere grazie al quale indosso casse di legno e barili di greggio come capi della collezione autunno-inverno di Valentino: è il sacro potere della compenetrazione scellerata tra poligoni...

colpo di fucile a pallettoni all'addome. Sono un bambino in un campo da gioco. Ma c'è qualcosa che in tutto questo non torna. C'è una certa necessità del level design di apparire a tratti rigido, forzato. La mia libertà d'azione contrasta di tanto in tanto con elementi ambientali disseminati in giro per il semplice motivo che esiste un modo particolare per superarli, senza troppa attenzione alla coerenza architettonica degli edifici. Condotti d'aerazione, barriere di fasci laser, leve meccaniche da attivare in serie. Tutto ciò sa di artificioso, di manualistico... Ho anche qualche difficoltà ad avere una visione chiara di ciò che mi sta intorno. Passo costantemente tra due sistemi di riprese, uno a camere fisse e uno dinamico, ma entrambi danno qualche rognà. Il primo cela spesso gli angoli e le guardie di cui dovrei studiare i movimenti, costringendomi ad un irritante trial & error. Il secondo è più duttile, ma alle volte va in palla e zooma e rotea su di me come se fossi una star acclamata. Ma in fin dei conti non sto così male...

*"...il colonnello mi aveva affiancato una cartomante. Ero deluso. Tutta la vita a tentar di dimostrare che i poteri psichici sono una fantasia, e il governo mi ripagava mandandomi in trincea assieme ad una ciarlatana. Il fatto che dovevo, per così dire, "proteggerla", mi riportava alla mente quelle odiose meccaniche basate su collaborazioni tra PG tutt'altro che esaltanti. Ma per Ghiaccio Invernale era diverso. Lei (e chiunque mi capitò di scortare in seguito) mi stava dietro senza fare storie, apriva da sola le porte e usava le armi senza fare complimenti. Forse non disponeva della combo R1+L2 per sparare e rifugiarsi, perché spesso s'avventurava a viso aperto tra la pioggia di fuoco scatenata dai nemici. Ma lavorare in coppia non era affatto male, dopotutto."*

John Vattic. Questo è il nome sulla cartella clinica che ho rubato all'istituto. Ero un dottore, uno scienziato. Perché adesso sono ridotto così? C'è una persona che può aiutarmi a capire. Jayne Wilde, una specie di sensitiva. Sembra che in passato abbiamo lavorato insieme. È rinchiusa in un istituto nel Vermont, in una cella di sicurezza, con la diagnosi "schizofrenia da delusione". La tirerò fuori...

*"...il colonnello era un vecchio idealista tutto d'un pezzo. Stava alle calcagna del prof. Grienko, uno dei massimi ricercatori nel campo dei poteri PSI. Grienko aveva svolto ricerche illecite su civili: l'America non poteva lasciarlo in libertà. Da parte mia ero moderatamente intenzionato a fargli il culo*

*a strisce, ma "moderatamente" non era proprio il modo in cui avrei voluto sentirmi. Non riuscivo ad immedesimarmi fino in fondo in ciò che accadeva. Perché **Second Sight** decollava al rallentatore. Era un susseguirsi di livelli a contenuto narrativo prossimo allo zero e cut-scene illuminanti, ma fin troppo brevi..."*

La mia è un'avventura affascinante ma non irresistibile. C'è del buono nella volontà di non abusare degli intermezzi non giocabili. C'è del buono nei continui flashback interattivi, negli stravolgimenti al gameplay che questi apportano, offrendo ora fasi più stealth, ora sezioni maggiormente orientate all'azione. Ma c'è anche tanta accademia e poca verve. C'è tanta intelligenza e poca inventiva. **SS** è un prodotto che ha studiato a scuola il modo per innovare, e inevitabilmente è riuscito a farlo soltanto a metà.

Anche se, a ben vedere, quella metà non è affatto poco...



*Il potere dell'incanto ("charme") mi è utile per celare alle guardie la mia presenza. Ma non serve solo a questo. Indirizzandolo verso un alleato posso impartirgli degli ordini basilari, o fargli superare momenti di crisi o di panico.*



*Le prime fasi della mia avventura prevedono una condotta spiccatamente stealth, dove è necessario evitare telecamere e allarmi che farebbero sopraggiungere un numero infinito di guardie. La seconda metà del gioco è più improntata sullo scambio indiscriminato di proiettili, ma l'azione non sfocia quasi mai nella banalità.*

**VOTO:**

S A B C D



## IO, E.S. <xenosaga episode II>

di **Amano76**

**I**l primo **Xenosaga** non è stato esattamente un successone, tanto in termini di vendite quanto di critica. A riscattarlo c'erano tuttavia una trama, una regia e una colonna sonora come poche se ne sono viste nel genere degli RPG. Oserei persino dire in assoluto. Da un sequel, è naturale attendersi che vengano mantenuti intatti i punti forti del capitolo precedente e limati i difetti. Purtroppo non è stato così, ma almeno stavolta il risultato complessivo è dignitoso.

### MEGLIO DELL'INCURSORE ANALE

Le prime sessioni di combattimento in **Xenosaga 2** non sono granché coinvolgenti: la telecamera smi-nuisce il lavoro di ritocco compiuto sui modelli poligonali dei personaggi – passando dallo stile tar-chiato e semicaricaturale del primo capitolo ad uno più realistico di questo secondo – e l'intricato sistema di anticipo del proprio turno di attacco, il boost, lascia spiazzati. Piano piano però la profondità si comincia a intravedere dietro a tanta apparente confusione. La rinnovata interpretazione della barra del boost, già presente nel prequel, permette adesso non soltanto di capire quando l'avversario sarà in grado di contrattaccare, ma anche di pianificare delle *chain* composte da colpi (regolari e in coppia) e da super. Mettendo a segno una determinata sequenza di attacchi, diversa per ogni avversario, è possibile scardinare la cosiddetta *break zone* dello stesso: si tratta di una sorta di stato di *stun* durante il quale il nemico è in balia dei colpi del giocatore. A questo punto è possibile prodursi in un forsennato pestaggio capace di dimezzare in pochi istanti una barra di energia da 20.000 hp, ad esempio lanciando l'opponente in aria oppure sbattendolo a terra. Naturalmente, per prevenire una catena ininterrotta di colpi, esistono tutta una serie di contromosse che la CPU è in grado di eseguire, e che esegue sempre. Al giocatore è pertanto richiesto un uso appropriato della tipologia di attacco in cui ogni personaggio è più versato, sempre considerando il nemico che abbiamo di fronte. La possibilità di sostituire in tempo reale la composizione del party, come già avveniva in **Final Fantasy X**, dona ulteriore varietà agli scontri; anche perché gli autori hanno dotato i boss di una quantità consistente di attacchi (diretti, elementali, a tutto campo) e raggruppati gli avversari minori in modo eterogeneo, pertanto il giocatore è di fatto costretto a variare in continuazione la strategia di combattimento e i personaggi da utilizzare. Si è anche provveduto a mettere ordine nel sistema di acquisizione delle abilità speciali, adesso più semplice e per questo più affine con lo spirito del gioco: considerando una longevità che staziona tra le venti e le trenta ore e la relativamente ridotta quantità di avversari, non c'era ragione di mantenere il sistema adottato nel primo episodio, versatile ma labirintico. Questo, più altri piccoli accorgimenti rendono ogni battaglia di **Xenosaga 2** una questione di tempismo e strategia, mantenendo sempre sveglia la mente del giocatore ed evitando di porlo di fronte a sfide troppo brevi o al contrario prolisse.

### TECHNOLOGIA

Discorso diverso per i faccia a faccia tra robot. In



*In pochi minuti di gioco, Xenosaga 2 offre una sequenza animata con un combattimento in picchiata tra robot, un corpo a corpo a suon di katana, e uno spettacolare inseguimento in autostrada. Slurp*

questo capitolo il giocatore non pilota più gli Awgs, cioè modelli prodotti in serie, ma degli E.S, prototipi unici che a quanto pare sono stati costruiti molti secoli addietro, equipaggiati con un contenitore di Anima (cosa sia questo Anima non viene spiegato) e realizzati con un design affine a quello di **Xenogears**. I combattimenti a bordo dei robot sono piuttosto rari, quindi non deve sorprendere che gli autori abbiano trascurato la componente strategica ed enfatizzato quella coreografica. Anche in questo caso tuttavia sono state prese precauzioni piuttosto ingegnose per non rendere eccessivamente monotoni gli scontri tra automi, tant'è che alcune delle battaglie più avvincenti sono proprio quelle contro gli E.S del progetto U-tic (i cattivi del gioco).

L'unica pecca del sistema di combattimento è nella regia, che permette di avere una visione chiara di quanto avviene su schermo e di come sono disposti i personaggi, ma che allo stesso tempo pecca di spettacolarità. Fortunatamente i temi musicali che accompagnano le battaglie di **Xenosaga 2** risultano riusciti, e nel caso di alcuni boss anche gustosamente epici. Peccato che lo stesso non si possa dire per il resto della colonna sonora. I due nuovi autori falliscono su diversi fronti: innanzitutto i temi che fanno da sfondo all'esplorazione delle città e dei dungeon sono clamorosamente incolori, se non addirittura disgustosamente new age. Si ha come l'impressione di giocare a **Phantasy Star Online**, con brani composti da "note" che somigliano a spari di pistole spaziali giocattolo. Inoltre c'è la più assoluta discrepanza emotiva tra le varie tracce e le sequenze narrative a cui forniscono accompagnamento: musiche agitate e quasi tombali per dialoghi ordinari, musiche allegre e pimpanti durante le conversazioni più importanti e drammatiche. L'abbinamento è così ridicolo che diventa impossibile accettare l'idea che sia stato intenzionale. Ecco cosa succede a rimuovere Mitsuda (**Chrono Cross**, **Xenogears**, **Mario Party**).

### TUTTI I MIEI CIRCUITI

Il motore poligonale non è esente da pecche, tuttavia, fatta salva la succitata mancanza di

inquadrature ravvicinate che permettano di apprezzare gli sforzi (?) compiuti da Monolith, non si riscontrano eclatanti malefatte da parte dei grafici. A dire il vero sia il monster design che il mech design sono migliorati non poco rispetto al primo episodio, soprattutto per quanto riguarda i boss affrontati a bordo dei mezzi robotici, e in fin dei conti si tratta comunque di un RPG. In questo senso fa piacere constatare che perlomeno i programmatori abbiano realizzato un quantitativo consistente di locazioni, introducendo oltretutto enigmi piuttosto impegnativi.

La qualità delle sequenze cinematografiche è rimasta pressoché intatta, per fortuna. Tanto il contenuto quanto la regia della storia di **Xenosaga 2** rappresentano la punta di diamante della produzione, con avvincenti scontri a bordo di robot, colpi di scena ricchi di rivelazioni mai telefonate, assieme ad una cura smaccatamente occidentale per la terminologia scientifica ed il vocabolario pomposo dei personaggi più carismatici. Manca forse la gestualità credibile che Tetsuya Takahashi – stavolta solo produttore e soggetto – era riuscito a infondere nelle sequenze cinematografiche del prequel, ma il notevole dettaglio dei volti e un abbigliamento decisamente meno pacchiano rispetto allo scorso **Xenosaga**, riscattano in parte questa mancanza. Mantenuta anche la crudezza di alcune scene: se nell'episodio precedente la censura americana aveva rimosso l'abbondanza di schizzi di sangue nel massacro iniziale, stavolta c'è il suicidio di un bambino con arma da fuoco che dubito lasceranno al proprio posto. Ma in fondo chi se ne sbatte degli americani. Abbandonati i pur riuscitissimi minigame del simulatore robotico e del gioco di carte, gli autori hanno posto maggiore enfasi sulle quest secondarie. Chiamate G2, queste campagne rappresentano una sorta di focus-on su comprimari e ambientazione. Portarle a termine concede l'accesso a costumi aggiuntivi per i protagonisti, super mosse in coppia, abilità segrete e al mitico Erdekaiser, un devastante robot che fa il verso a quelli dei cartoni per bambini. Se le prime dieci G2 possono sembrare risibili dal punto di vista ludico e più noiose della programmazione televisiva del sabato sera, le altre costituiscono una certa sfida, in quanto spesso richiedono il confronto con avversari particolarmente coriacei, oppure fanno leva su aspetti specifici del sistema di gioco che l'utente deve conoscere in modo approfondito. Si tratta insomma di una soluzione elaborata per far sì che il pubblico interessato unicamente a seguire le vicende della narrazione principale possa proseguire nel gioco senza troppe interruzioni, mentre chi restasse conquistato dal sistema di combattimento e dall'ambientazione avrà la possibilità di approfittarne tramite appunto le G2.

Alla fine l'impressione che il gioco lascia nel suo complesso è piuttosto buona. Manca ancora il respiro epocale degli RPG di una volta, perché è veramente ridicolo scendere su un pianeta e avere come unica meta di esplorazione una sola città con cinque quartieri. Ciononostante il sistema di combattimento e la narrazione sono troppo ben riusciti per vedersi negare un buon voto a causa di due compositori scapestrati e di un recensore nostalgico.

Ci siamo quasi, Monolith.



La schermata introduttiva di **Xenosaga 2** non è la solita immagine statica con logo a corredo, ma una breve animazione poligonale dove viene mostrato l'assemblaggio dell'Usher, uno degli E.S. della storia. Bello e d'effetto.

#### IL PRIMO È SEMPRE IL MIGLIORE

È consuetudine considerare i sequel come figli di un dio minore. Nel caso di **Xenosaga** non potrebbe essere più falso. Il consiglio che posso dare a chi è in attesa di giocare questo secondo capitolo, e ancora non abbia sperimentato sulla propria pelle il primo disgustoso episodio, è di controllare se nell'edizione americana verrà allegato il cd riassuntivo distribuito in Giappone in omaggio con le prenotazioni. Si tratta di un DVD di quattro ore che riunisce tutti i filmati più importanti. Non è il massimo se si vuole esplorare appieno le personalità di alcuni personaggi secondari, ma è sempre meglio della scalata al Golgotha che vi attenderà qualora decidiate di giocare l'intero **Episode I**.

**VOTO:**

S A B C D



# rHeLload <doom3>

di **Andrea23**

## HELL'S GENESIS.

¶ Name: John Carmack  
 Email: johnc@idsoftware.com  
 Description: Programmer  
 Project: Quake 3 Arena

-----  
 6/1/00  
 -----

Well, this is going to be an interesting .plan update.

Most of this is not really public business, but if some things aren't stated explicitly, it will reflect unfairly on someone.

As many people have heard discussed, there was quite a desire to remake DOOM as our next project after Q3. Discussing it brought an almost palpable thrill to most of the employees, but Adrian had a strong enough dislike for the idea that it was shot down over and over again. [..]"

[<http://www.bluesnews.com/>]

Ecco suppergiù come nacque **Doom 3** per ammissione dello stesso fondatore di **iD Software**, al secolo tale **John Carmack**: quasi un'esigenza, una pulsione inconscia ed unanime che ha portato gli intraprendenti Texani a cercare di fornire agli appassionati una versione riveduta e corretta del capolavoro senza tempo che nel '93 seppe deliziare i palati (fini e non) di milioni di provetti *space-marine*. Ed è con spirito paziente (*when it's done!*) e paterno che per quattro interminabili, sia per loro che per noi, anni si sono fatti il mazzo. Pressappoco 1.5GB di dati, tanto pesa il frutto di questo *tour de force* tradottosi in un'autentica dichiarazione d'amore all'*FPS old-school*, solo pronunciata da un punto di vista leggermente diverso rispetto al cacciarone **Serious Sam** dei *Croteam* o al più recente **Painkiller** dei *Dreamcatcher*: più sottile nello svecchiare strutture di gioco vetuste, più critico nel cercare di implementare innovazioni laddove se ne avvertisse la necessità, e in generale maggiormente orientato ad amplificare non tanto quantitativamente, ma qualitativamente, l'esperienza fottutamente terrificante, sanguinosa e cruenta che contraddistingueva l'infernale trittico: **Doom**, **Doom II** e **Final Doom**. E quale mezzo migliore, se non quello concesso dalle tecnologie più recenti, per dipingere con precisione e lucidità la perniciosa visione che **iD** ha di una futuristica installazione marziana?

## DEMONIC ART AND TECHNIQUE

**DOOM 3** è stato sinonimo di avanguardia assoluta nell'ambito della grafica real-time a partire dal febbraio 2001, quando Nvidia ne mostrò una prima versione interattiva come tech-demo, al fine di illustrare le mirabolanti feature dell'allora avveniristica GPU NV20 (GeForce3). Fu necessario attendere un ulteriore anno per poter, allibiti e grondanti di bava, posare nuovamente gli occhi su quella meraviglia digitale. E non stupì di certo l'incetta di premi, consensi di critica e pubblico che Carmack e compagni di merende si portarono a casa mostrando un filmato di una manciata di minuti e nient'altro. Da al-



## ER MULTIPACCO.

Se il single player può andare "a pelle", il multiplayer di **DOOM 3** è oggettivamente indigesto. Ad inspiegabili carenze infrastrutturali (server dedicati manco a pregare in ginocchio, con conseguenti ping degni di un 33k) si aggiungono un numero di modalità e mappe ridicolo nonché impostazioni di gioco e level design perlomeno discutibili. Le prime volte sfidarsi in angusti e scuri corridoi potrà risultare intrigante, ma già dopo pochi minuti, più che con avversari umani, ci si troverà a lottare con gli spigoli nel tentativo di non incastrarci... **Quake 3** giocato in arene ampie 1/10 delle originali, questo è il multiplayer di **DOOM 3**. E dire che di spunti interessanti per uscirsene, una volta tanto, con qualcosa di originale ce n'erano, anzi, ci sono: il testimone passa ai modder, nella speranza che riescano a cavarvi qualcosa di buono, il potenziale di sicuro non latita.

lora (E3 2002) fino agli inizi di agosto corrente anno è stato un susseguirsi di rumors e contro-rumors, screenshots (pochi), filmati (un paio). Oh già... una demo non propriamente definibile "ufficiale"...

Come si presenta dunque all'appuntamento con lo scaffale **DOOM 3**, dopo questo interminabile periodo di *R&D*? Le immagini parlano per conto proprio: ciò che fino a pochi anni fa era appannaggio esclusivo dei Full Motion Video per qualità, dettaglio e precisione di rendering è ora realtà. Pixel/vertex shader, bump-mapping, stencil shadows, anisotropic lighting, particle effect, volumetric fog, post production effects: tutti effetti grafici usati per la prima volta in maniera così estesa ed impeccabile. Incredibili sono anche le performance di **Trinity** (codename dell'engine grafico); su un sistema equilibrato e dotato di GPU di quarta generazione (GeForce 4 non MX o maggiori) non dovrebbe dare troppi grattacapi. E come si diceva poc'anzi, a trarne vantaggio sarà soprattutto la storica atmosfera operante di **DOOM**, riproposta non soltanto intatta nella propria ultra-violenza, ma anzi rafforzata grazie ad un maggiore coinvolgimento audiovisivo.



Lungo i laboratori che compongono l'*UAC Research Facility* sono le tenebre a farla da padrone, riprodotte tramite ombre volumetriche che, applicate senza soluzione di continuità (al contrario delle limitate funzioni grafiche analoghe adottate nei recenti **Deus-Ex: Invisible War**, **Thief: Deadly Shadows**, **Far Cry**), donano solidità ad ogni singola struttura poligonale.

Presto ci si scoprirà immersi nella realtà degradata ed alienante di uno stabile marziano completamente alla mercé del volere diabolico. Rimanerne ammaliati sarà una (s)piacevole sorpresa, vista la sorprendente ricchezza di dettagli con i quali gli sviluppatori statunitensi hanno adornato il proprio pargolo maledetto: tubature esplose per via della pressione del vapore, condotti forzati rilascianti minacciose fuoriuscite tossiche, mura crollate sotto il peso di deformi masse organiche, cadaveri brutalmente mutilati, frattaglie come fossero caramelle, attrezzature mediche normalmente asettiche tinte di purpureo plasma umano, per non citare l'impennata creativa cui si assisterà nel momento in cui il giocatore sarà chiamato a bussare direttamente alla porta di Lucifero... Le onnipresenti ombre, fino a pochi istanti prima idolatrate per la maestria con cui tratteggiavano scenari fotorealistici, diventeranno oggetto di maledizione, quando sotto tensione, con pochi colpi in canna e Imp che incalzano da tutte le direzioni, ci si troverà costretti a ripiegare sperando che nel frattempo un Pinky Demon non abbia fatto capolino nelle retrovie. È crudele il mancato beneficio di un riscontro visivo con la minaccia, negato fino all'istante in cui col naso si sbatterà contro le sue immense fauci. Ma è anche terribilmente efficace nell'innescare tassi di adrenalina da esaurimento nervoso. Inutile lamentarsi... che iD intratenga un cartello col sindacato cardiologi è scientificamente provato.

#### WELCOME [BACK?] TO BLACK-MESA.

Lo sbarco su Marte e le pallose procedure di controllo che occorre sbrigare per accedere al centro di ricerca potrebbero trarre in inganno, oltre che suonare familiari ai più... non ci sarebbe da sorprendersi se, scrostando un qualsiasi logo *UAC* dalle pareti, sotto di esso comparisse una lambda, o se una guardia della sicurezza ci esortasse, scocciato dalla nostra pedanteria, a tornare... "più tardi, ti offro una birra". Sarà con un *Pata-track™* simile a quello che mise in ginocchio nel '98 il più famoso insediamento top-secret (!) del New Messico, che Marte passerà da soporifero argomento di discussione tra il *CICAP* e la *Hack* a qualcosa di... più movimentato. E con l'apertura del varco infernale ogni dubbio sul presunto gemellaggio tra Mars City e Black-Mesa verrà dissipato. L'azione, o meglio l'*iper-Azione*, è come già anticipato estremamente tradizionale: si incede per livelli prevalentemente lineari recuperando armi, munizioni (valanghe di munizioni), scudi di protezione, e alla bisogna si rispediscono al creatore subdoli cuginetti di Satana che sbucano dai posti e nelle situazioni più imprevedibili. Se da un lato **Doom** non è nuovo a trovate "carogna" di questo tipo, dall'altro è evidente che ancora una volta **Half-Life** ha fatto scuola. Un po' meno chiara è la ragione che ha spinto i coder a riproporre la medesima meccanica senza mezze misure per tutta la durata dell'esperienza ludica. Man mano che l'effetto sorpresa cala e si prende confidenza con le

dinamiche di gioco, la tensione viene meno, fino al punto in cui diventa possibile anticipare le "mosse" dei game designer. Tuttavia, nell'acquisita consapevolezza di dove **DOOM 3** vada a parare, ogni qualvolta capiti di premere il grilletto si continua ad avvertire una vibrazione difficilmente descrivibile a parole. In questo caso ci viene in soccorso un'immagine:



Una fucilata a bruciapelo su Gabe non ha prezzo. Anzi sì: 50€ chiavi in mano.

La materialità alla radice delle sparatorie di **DOOM 3** è quanto di più soddisfacente e tangibile sul piano percettivo si sia potuto sperimentare ad oggi in un videogioco. Ogni singolo strumento di morte, a partire dalla pistola per arrivare al BFG, ha subito un processo di rinnovamento atto a restituire il medesimo feedback sensoriale della rispettiva controparte originale, impreziosendolo però di una nota di realismo. A questo eccellente esito hanno concorso molteplici fattori, come il bilanciamento applicato al munizionamento, ai tempi di ricarica, all'ampiezza della rosa e all'effettiva potenza di fuoco. Ciascuna arma ha un suo specifico utilizzo a seconda della situazione contingente, del tipo, del numero e della distanza degli avversari: tutti aspetti che rivestono tanto più peso quanto più alto è il livello di difficoltà selezionato. Degno di attenzione il trattamento riservato al fucile a pompa, da sempre arma jolly per antonomasia, che in questa rivisitazione si riscopre meno efficiente per favorire una maggiore rotazione delle armi. Come se non bastasse a coadiuvare il, già di per sé egregio, lavoro compiuto sull'arsenale, i programmatori hanno introdotto un ormai irrinunciabile motore fisico proprietario, responsabile di una tutto sommato convincente resa dei corpi rigidi e dell'effetto *rag-doll*. Tralasciando alcune pose contorsionistiche, le inevitabili rogne ad esso correlate risiedono a monte: gli oggetti coi quali è possibile interagire sono in minoranza (emblematico il caso dei barili: alcuni soggiacenti ad un modello fisico perfetto, altri apparentemente incollati al terreno), mentre i cadaveri dei nemici scompaiono dopo tot secondi dall'abbattimento. Per rimediare a quest'ultimo problema è già disponibile in rete un piccolo *mod* (vedasi box: **NO MOD? NO PARTY!**).

#### INFERNAL PHILOLOGY.

Come anticipato, innumerevoli sono gli indizi che suggeriscono perché sia doveroso ritenere **DOOM 3** un remake piuttosto che un mero virtuosismo tecnico. Sotto il profilo narrativo non mancano la

stereotipata corporazione cattivona (<http://www.uacorp.com/>), il suo polo di ricerca hi-tech che rifiuta i controlli della ASL locale chissà per quale ragione, nonché il marine nel posto sbagliato al momento peggiore. Escludendo che alla UAC siano una manica di babbei recidivi, non rimane che pensare al "3" nel titolo come al proverbiale specchietto per allodole. Passando a qualcosa di più concreto, l'HUD è organizzato secondo i classici valori numerici di energia, scudo e barra di stamina, tutti elementi "arcade" mutuati dai vecchi episodi. La motivazione è palese, per dirla con le parole del dinamico Vincent Vega:

**"Operation Flashpoint non è lo stesso fottuto campo da gioco, non è lo stesso campionato e non è nemmeno lo stesso sport!"**. Di pari passo va il *level design*, col quale si è cercato di sposare saggiamente la vecchia scuola caratterizzata da mappe labirintiche disseminate di gadgets più o meno imboscate. Impeccabile poi la concezione architettonica degli ambienti, che rispettano criteri di proporzione e disposizione delle funzioni, fatto inusuale in un videogioco. Last but not least la contestualizzazione operata a più livelli. Che cosa significa? Significa che, ad esempio, per aprire le porte non sarà più richiesto di raccogliere improbabili chiavi colorate, ma di recuperare dei PDA (*Personal Digital Assistant*) tramite i quali risalire a password ed autorizzazioni d'accesso. Significa che gli "incontri" coi primi Imp, Cacodemon e Revenant sapranno moltissimo di amarcord: vederli ora così potenti, agili, temibili e ripensare a quei così piastrellati di pixelloni monocromatici fa tenerezza.

### "...HOW CAN YOU CHOOSE COLD METAL, FOR THE SPLENDOR OF THE FLESH?"

iD Software, non limitandosi all'autoreferenzialità, si è prodotta in omaggi più o meno impliciti ai giochi che in quest'ultimo decennio hanno segnato nel bene l'universo videoludico. Se l'influenza di **System Shock 2** è stata fondamentale nel ricreare visivamente il tema di contrapposizione tra l'austerità della tecnologia e la violenza dell'ignoto espressa attraverso masse carnose amorphe, altrettanto determinante è stato il contributo fornito da **Silent Hill** per ciò che concerne l'apparato audio. Escludendo il main theme, composto dall'ex-NIN **Chris Vrenna**, chiamarla colonna sonora è improprio, considerando che il possente accompagnamento audio, rigorosamente in 5.1, non è nient'altro che un'accozzaglia di cacofonie: gemiti, urla disumane, vagiti (!) di sospetta provenienza si mescolano a stridori e cigolii meccanici prodotti dai macchinari ad alta tecnologia disseminati per i *labs*, in un complesso *surround* studiato per tenere sotto costante tensione il giocatore, esattamente come nell'horror-game *Konami*. Al limite del paradossale, in un contesto tendenzialmente votato alla rappresentazione di forze diaboliche concrete, le inversioni di tendenza che periodicamente vedono il male assumere forme surreali. Il risultato è talmente spiazzante da sfiorare il parossismo: la sensazione è quella di perdere il, già labile, controllo della situazione rimanendo indifesi in balia degli eventi. Agghiacciante.

Naturalmente **DOOM 3** non è un museo delle cere e le novità non mancano: col PDA che per l'animazione ad esso associato ricorda un po' il Rolex di **Goldeneye**, i Texani si rifanno ancora una

### NO MOD? NO PARTY!



Come ogni videogioco firmato iD Software che si rispetti, per la comunità di modder **DOOM 3** ha rappresentato una terra promessa. Già dopo pochi giorni di commercializzazione la rete è stata sommersa da decine di modificazioni. Tra le migliori vanno segnalate:

1. "Ungibbale" del quale è possibile constatare gli effetti nella foto.
2. "Trent reznor sounds": migliora drasticamente gli effetti sonori emessi da armi e demoni.
3. "Parallax mapping mod": perfeziona la "tridimensionalità" delle texture.

volta ai **System Shock**: trattasi di un registro di file audio, video ed e-mail rimediabili perlustrando attentamente i livelli. Una trovata felicissima che rinvigorisce l'atmosfera e la trama, senza per questo frammentare necessariamente le fasi di gioco come accadrebbe altrimenti con gli *FMV*, seppur presenti e di pregevole fattura. Spicca per ingegnosità una delle feature sbandierate da Carmack in passato: l'assenza del tasto azione. Questo non comporta che non ci sia nulla da premere, ma che all'occorrenza lo si farà direttamente sui monitor in-game anziché sulla tastiera! Questo prodigioso (vedere per credere) esito è stato ottenuto per mezzo di un sistema ad interfacce hi-res dotate di trigger sensibili al passaggio del mirino, che all'occorrenza si tramuta in puntatore. Capiterà dunque di arrembiare intuitivamente con strumentazioni di vario tipo: da banali terminali informatici a complessi macchinari coi quali risolvere piccoli enigmi. Altrettanto degni di menzione la torcia ed il Soul Cube: la prima un concentrato di sadismo, formato 15x3cm finalizzato a rendere vulnerabile come un Teletubbie anche il quaker più skillato; il secondo un deus-ex machina in ogni senso ed estensione per questo **DOOM 3**: arma-non-arma integrata alla perfezione nell'arsenale bellico a disposizione, capace di rimescolare le carte in tavola aggiungendo ulteriore tatticismo proprio quando si avvertiranno i primi sentori di "assuefazione".

### TAKE IT OR LEAVE IT...

**DOOM 3** è il classico prodotto che si ama o si odia, proprio per via della sua indole promiscua, a metà strada tra il raffinato shooter moderno e quello genuino d'annata. Laddove rifiutare il suo bestiale richiamo è indice di amor proprio o più apertamente di incompatibilità con un videogioco potenzialmente tedioso se preso dal lato scorretto, affrontarlo significa vivere un incubo della durata di oltre venti ore. Psicologicamente massacrante. Per i più autolesionisti si consiglia poi la solita ricetta a base di ore piccole, isolamento e cuffie.

**VOTO:**

S A B C D

## ORIZZONTE DEGLI EVENTI <gradius v>

di **Nemesis Divina**

**C**'è un che di ascetico, nobilitante e filosofico, negli sparatutto.

E certo, c'è anche un sacco di piombo/plasma. Ma se lo shooter verticale avvicina il divino per diritto di nascita direzionale, ed evolve ad ogni nuova incarnazione trasfigurando nel celeste con **Ikaruga**, lo shooter orizzontale tiene fede al suo moto vettoriale sdraiato, pertanto pigro. Un movimento laterale che stenta a decollare, data la lentezza tipica del genere, e che fatica a rinnovarsi.

Dopo il sedativo spacciato sotto il nome di **R-Type Final**, tocca a Treasure, incidentalmente madre dell'**Ikaruga** di cui sopra, offrire valide ragioni per scrollare una volta ancora verso destra, una volta ancora con la gloriosa Vic Viper, una volta ancora con 'option' al seguito e boss megalitici contro.

Domandarci se il buon Hiroshi Iuchi sia riuscito nell'impresa, chiude il cerchio sulla più banale delle introduzioni. Rispondere con un prevedibile ní, significa aver perso qualsiasi verve giornalistica...

Eppure l'entusiasmo che gravita attorno all'uscita di questo Gradius non è figlio di nostalgia o della tradizione, osservata al punto da riproporre nemici e formazioni storiche della serie, nonché il concept di fondo. Se anche si ritrova il sistema, a prima vista cervellotico, di potenziamento, le armi classiche ed i pod di supporto (qui detti 'option'), **Gradius V** non è una rimpatriata for fans only, non è una cena di classe e, di certo, non è una stanca partita di bocce fra vecchi rimbambiti: perché **Gradius V** calcia culi e impone impegno.

Dove il fan gode della rilettura di storie gioite in passato, il neo giocatore impreca con il sorriso sulle labbra, ebbro del senso di sfida e dell'occasione di tessere nuove e languide blasfemie, ormai troppo spesso smorzate da crediti infiniti o curve di difficoltà oltremodo stirate. No, **Gradius V** non è accondiscendente e se lo scorrere in genere placido dell'azione suggerisce di fare con comodo, l'esperienza insegna a diffidare di ogni situazione. E dato che negli shooter la pianificazione non è tutto, ma resta pur sempre molto, preparatevi ad un trial & error reiterato che ogni volta vi porta un po' più in là, lungo gli ampi settori dei numerosi livelli.

Puntualizziamo: se la dicitura 'Trial & Error' viene tradotta dal giocatore incallito nel più comprensibile binomio 'Sfrangiamento Testicolare', **Gradius V** riesce a rendere appagante anche il ripasso dei livelli, principalmente in virtù del cangiante regime offensivo di cui si dispone. Nella schermata introduttiva si offrono quattro configurazioni della nave, mutevoli sotto il profilo dei missili di supporto, dello sparo e della gestione dei pod. È soprattutto quest'ultima discriminante a rendere multiforme il panorama blastatorio, dacché se il type 2 permette di indirizzare a 360 gradi il fuoco dei pod, il type 4 impone ad essi una rotazione circolare attorno alla nave, utile come barriera supplementare. Terminato il gioco, inoltre, è possibile editare il type con un grasso numero di variabili e con armamenti inediti rispetto alla prima tornata. Non esiste una configurazione superiore alle altre, ognuna è efficace in generale ed eccelle in specifiche situazioni.



*A dispetto di Ikaruga, la cui iconografia è stata premiata in occasione dei RING AWARD 2003, in Gradius V si è preferito un tema fantascientifico classico, che non dà spazio a grandi intuizioni visive. Eppure, Treasure stupisce con colori pieni e luminescenze accecanti e, spesso, espone quadri estetici notevoli.*

E di 'specifiche situazioni' questo Gradius è prodigo.

Incapace di rinnovare il concept basico, forse per deficienze congenite del genere, Treasure ha spinto l'acceleratore sul design di momenti topici in senso ludico. A limpido esempio di ciò occorre il quinto boss, che va affrontato nel mezzo di una tempesta di meteoriti da dribblare e usare come scudo contro il fuoco, copioso, della nave madre avversaria. Nello stesso stage, una zona ad ampio raggio verticale dello sfondo, nel quale cozzano piattaforme e meteoriti, impone uno slalom similare. Più avanti, incontriamo porzioni invase da un liquido verdastro e fastidiosamente letale, che scorre e trabocca lungo i canali di una struttura che, non solo stretta e farcita di bocche da fuoco, rotea costringendo il fluido a movimenti repentini e pericolosi, per quanto fisicamente coerenti e dunque intuibili. Sul finire del gioco, un'ostica sezione a scorrimento rapido, con paratie che s'aprono e chiudono di continuo, fa rimpiangere la lentezza dei primi stage. E ancora una nutrita selva di boss da abbattere, molti dei quali si presentano con bersagli multipli da colpire o svariate forme da estinguere.

Proprio sul fronte boss, tanto importante in uno shooter, **Gradius V** mantiene un profilo medio/alto, offrendo nemici diversificati che, oltre a numerosi pattern d'attacco, si mostrano in situazioni ambientali spesso intriganti. Oltre al già citato boss meteorifero, altri vanno affrontati in corridoi anoressici, oppure in presenza di pareti dall'alta forza gravitazionale (che costringono il movimento della nostra nave) o ancora in fasi in discesa



verticale.

Treasure, dopo i fasti del divino verticale, si cimenta dunque in un buon esercizio orizzontale, un'opera che spicca come il miglior esponente della categoria nella generazione attuale. Essenziale per i fan della serie, appagante per gli amanti della sfida e dello studio dei pattern, **Gradius V** manca l'alloro non tanto per demeriti suoi quanto piuttosto per i biblici errori dei padri, e quello orizzontale è un genitore sventurato.

**VOTO:**

S A **B** C D



*Terminato una prima volta, **Gradius V** prosegue con numerosi loop a difficoltà incrementata, al punto che alcuni boss presentano nuove forme d'attacco. Peccato che la prima corsa sia già di una certa difficoltà/durata e che non sia permesso affrontare i loop successivi, nella loro interezza, senza completare i precedenti.*



L'AUTORE



Hiroshi Iuchi è parte di Treasure sin dalla nascita di questo marchio. Assunto in veste di background artist (disegnatore dei fondali), dopo aver prestato opera in titoli come **Alien Soldier** e **Gunstar Heroes**, Iuchi abbandona il team in favore della divisione elettronica di Time Warner, partecipando ai fondali e al boss design di **Shinrei Jusatsushi Taromaru**, titolo Saturn oggi fra i più rari e costosi. Dopo il fallimento di Time Warner Interactive, Iuchi torna in Treasure dove produce, dirige, scrive e disegna **Radiant Silvergun** (Saturn). Ritorna al semplice lavoro di art design in **Sin and Punishment** (Nintendo64) per poi cimentarsi, su Dreamcast, in **Ikaruga** del quale cura la direzione, i fondali e persino le musiche. In questo **Gradius V** limiterà il suo operato al game planning del gioco.

>> STOP'n GO >>



**COLLINA SILENZIOSA QUATTRO**  
de **L'Esorciccio**

Anche il giocatore poco sveglio può accorgersi che **Silent Hill 4** utilizza degli espedienti vergognosi per nascondere l'inadeguatezza del motore grafico e il totale disinteresse dei programmatori a ritoccarlo anche marginalmente. E purtroppo le carenze tecniche ti vengono sbattute in faccia così apertamente e frequentemente che è come se in ogni momento il gioco dichiarasse candido il suo essere solamente una simulazione elettronica che 'ci prova', con conseguenze pessime per la sospensione di incredulità. Adesso, ditemi un po', è possibile che quando io vado ad aprire la porta del frigorifero CI SIA BISOGNO DI UNA FOTTUTA DISSOLVENZA IN NERO e poi la scena ricompaia con il frigorifero aperto? È possibile che non si riesca a gestire un appartamento di 25mq, 3 stanze e 2 texture senza caricamenti interminabili? E quando Henry ha traslocato, era stato avvertito del fatto che la sua camera dista 2 metri dal bagno, sì, ma anche 25 minuti di caricamento? Ma cribbio, se a questo gli prende un bisogno notturno si pischia tutto sul now loading.

Adesso, nel primo **Silent Hill** la nebbia e gli ambienti ristretti erano spacciati per scelta dei designer. Nel secondo era un'autocitazione, vabbè. Ma ora siamo al quarto e non è accettabile che dalle finestre io non veda quello che ho davanti casa, e neppure per un fatto di nebbia, giacché la ridente cittadina appare quasi normale, se concediamo al gioco una nuova dissolvenza e il tempo necessario a caricare la scena appropriata.

Apparso in origine su [it.comp.console](http://it.comp.console)

## do-re-mi-fa-sol-NA-si &lt;katamari damacy&gt;

di Hob

**A**l mondo ci sono due categorie di utenti: quelli che comprano **Katamari Damacy** e quelli che non lo comprano. Ai primi il gioco rivolge, in un impeto di metareferenzialità, la BGM *You are smart*, melodia dalle sonorità pseudo-elettroniche e minimaliste che ripete all'utente, fino al suo esaurimento nervoso, che è lui il giocatore smart (tanto per dirla alla Briatore), quello intelligente e furbetto.

## STARS ARE MADE OF TRASH

Essi. Perché **Katamari Damacy** è una piccola perla partorita da Namco in un panorama videoludico ormai sovraffollato da licenze e seguiti hype-ati oltre misura.

La trama, dovendo giustificare l'azione-non-sense-non-stop del gioco, è di una pretestuosità assolutamente fuori scala, e pertanto è degna di essere raccontata: il Grande Re del Cosmo – King Ousuma per gli amici – sommo figuro dalla rinomata possanza e, soprattutto, dal naso arancione (io lo amo e anche voi dovrete), in seguito a una... bevuta (lo amo sempre di più) ha distrutto il firmamento. Il figlio del Re, Prince Ouji, viene quindi incaricato dal paparino di rimediare ai suoi etilici disastri. Col buon cuore che si ritrova Ouji non può certo rifiutare, anche se dovrebbe, visto che il Re se ne sta in panciale per tutto il tempo.

Ed è così che dopo un breve tutorial, al principino viene affidata una Katamari, vale a dire una palla appiccicosa, ed un compito: raccogliere la roba rotolandoci addosso. Letteralmente. Dagli oggetti più piccoli come puntine, chiodi, fiammiferi, passando per le cose intermedie – persone, biciclette, lampioni, barriere – fino ad arrivare al delirio più assoluto, con l'abduzione forzata di case, palazzi, grattacieli e addirittura le masse di terra su cui poggiano gli edifici stessi. Con questi materiali il Re plasmerà le nuove stelle, e il cielo tornerà ad essere riconoscibile dagli astrologi e dalle coppie di innamorati. E tutti vivranno felici e contenti.

## MAI DIRE BANZAI

La semplicità di **Katamari Damacy** è anche il suo punto di forza: l'utilizzo dei due stick analogici, rende il controllo della palla assimilabile a quello delle simulazioni di tank. Oltre a questo, è possibile "caricare" il proprio macigno muovendo le levette su e giù alternativamente, per un scatto improvviso in avanti. Si può inoltre eseguire un'istantanea inversione a U – premendo i tasti L3 e R3 – così come ottenere una visuale in prima persona o una dall'alto con i tasti dorsali.

I vari stage, dieci in tutto, si aprono con la dichiarazione del diametro minimo da raggiungere entro un tempo massimo. Oltre ai dieci stage regolari sono presenti altrettanti livelli bonus, ognuno dei quali fa riferimento ad una costellazione, con obiettivi a tema. In "Virgo" ad esempio si devono raccogliere più donne possibili, mentre in "Ursa Major" dobbiamo far nostro l'orso più grande presente nello scenario, senza però raccogliere quelli piccoli, pena la fine della missione.

Tutto qui, non c'è altro. O meglio, c'è, ma è implicito nella dinamica del rotolamento: la palla del Principe



(niente battute, please) raccoglie oggetti e, come è ovvio, si ingrandisce. Crescendo, si aprono nuove possibilità, ma se ne chiudono anche delle vecchie: piccoli anfratti o pertugi, dove prima era possibile infilarsi, sono ora preclusi. Però è altrettanto vero che, aumentando la propria dimensione, tali anfratti potrebbero adesso venire raccolti di peso dalla palla. Ed è così che la dinamica di gioco risulta perfettamente calibrata: meglio raccogliere prima le robe piccole, perdendo però tempo prezioso, oppure buttarsi subito sugli oggetti che fanno aumentare in fretta il diametro e scorrazzare in città creando il pandemonio? Eh, son dilemmi.

Bisogna inoltre dire che la palla, crescendo, subisce deformazioni: raccogliere oggetti "spilungoni" come i lampioni, implica che questi oggetti rimarranno sulla superficie della palla, rendendone innaturale lo scorrimento e obbligando a correggere la traiettoria con lievi colpi di stick. Naturalmente, con la crescita del "bottino" cambierà anche l'effetto dell'inerzia sulla palla.



Proseguendo nel gioco le finzze del game design diventano sempre più evidenti: con un'ingenuità che ha del miyamotoiano, aree intere sono accessibili solo dopo aver raggiunto un certo diametro; è quindi necessario capire dove e se fare backtracking per finire o approfondire il lavoro di pulizia in aree già visitate ma non completate.



Particolare menzione dunque al level design: se all'inizio i vari livelli sembrano ambientati in stage sempre diversi, presto scopriremo che sono in realtà riconducibili a soli tre macro-zone: la casa, la città, e la Terra. I propri orizzonti verranno allargati man mano che il diametro della palla cresce, e cresce... partendo dunque dalla sala da pranzo, si passa al giardino, poi la cucina e l'atrio... fino ad uscire dalla casa, meraviglia delle meraviglie, amplificando al massimo il senso di progressione e conquista degli scenari.

#### MADE IN JAPAN

Stupisce la decisione di Namco di portare **Katamari Damacy** in occidente. Abituati a veri e propri martirii durante il processo di localizzazione (ad esempio i vari **Tales of**, privati di alcune feature, o peggio ancora l'overhaul negativo subito da **Ace Combat 3**), o più drasticamente a titoli non localizzati tout court, in quanto non adatti alla "sensibilità occidentale", la giapponesità di **Katamari** stupisce, vince, e convince.

Tutto quanto, a partire dalla grafica, trasmette appieno il feel da "balocco made in japan": poligonalmente povero ma coloratissimo, vivace ed estroverso, tanto ispirato quanto pazzo e visionario, **Katamari** è un po' tutte queste cose messe insieme. Pur senza fronzoli, senza texture normalmappate (o pummarolamappate), il comparto visivo dona al gioco personalità e carisma.

Ed un contributo analogo arriva dal sonoro, grazie alla più assurda soundtrack mai concepita per un videogioco, e di sicuro tra le più belle. Affidata a un vero e proprio esercito di musicisti, cantanti, compositori, la soundtrack di **Katamari Damacy** alterna generi musicali come fossero bruscolini: dal mambo al jazz, passando per il j-pop e la musica free form o minimalista, il tutto senza mai un compromesso qualitativo. Il semplice "pazzo piacere cinetico" del rotolamento è infatti perfettamente assecondato dalle sonorità del gioco, non solo per le musiche, ma anche per quanto riguarda gli effetti sonori, fuori di testa e demenziali al punto giusto.

Insomma, stilisticamente **Katamari** è un gioiello, un tripudio di personalità e inventiva, visibile sin dai menù, deliziosi pianetini attraverso i quali accedere alle varie opzioni di gioco, alle divertenti quanto incomprensibili cut-scene, passando per il design complessivo delle ambientazioni, divinità e personaggi che le popolano.

#### LONELY ROLLING STAR

Un trionfo? Non proprio, ahimé, arrivano anche le dolenti note: **Katamari Damacy** è completabile tranquillamente in un paio di sedute di gioco, a meno di non auto-imporsi ritmi più lenti. Le missioni non sono poche, ben venti, ma relativamente brevi: a titolo di esempio la più lunga impegna per venticinque minuti, non di più. Come se non bastasse, la difficoltà del gioco è pressoché inesistente (tant'è vero che il valore "target" da superare nel tempo limite viene spesso e volentieri doppiato... Insomma, se il gioco chiede di fare 30m, è possibilissimo farne 60). A poco vale l'inserimento di una modalità 2-players alquanto limitata e ripetitiva data la conformazione circolare di tutte le arene disponibili. Fondamentalmente si tratta di un "raccogli più roba dell'altro" senza gran tecnica richiesta e qualche trovata tipo la possibilità di assorbire il nemico per un breve periodo di tempo.

Decisamente più interessanti sono i bonus e gli unlockables, tra cui spiccano gli item con cui addobbare Ouji (come una macchina fotografica che permette di salvare i propri scatti su memory card), le stelle comete ottenute completando i vari quadri in tempi brevi, e i cuginetti di Ouji da trovare nei livelli (e utilizzabili poi nella modalità 2p). Insomma, ce n'è abbastanza per allungare di qualche ora la permanenza del dvd nel tray di PS2, e il tutto evidenzia l'ottima cura con cui è stato confezionato il titolo.

Concludendo, il gioco è stato una sorpresa, e non solo per i giocatori, bensì per Namco stessa, che in seguito alla globale investitura di "titolo cult" per il primo episodio, ha prontamente annunciato il seguito, **Katamari Damacy Oni**, e convertito il primo episodio in versione americana – già uscito – senza censure o tagli e con la stessa colonna sonora dell'originale – e conoscendo i trascorsi di Namco, si tratta di un autentico miracolo. E tutto questo, come se non bastasse, al meraviglioso prezzo di 19 dollari. Su, vogliatevi bene, compratene due, uno lo tenete per voi, l'altro lo regalate, così vi fate un amico in più. Se ancora avete dubbi, "lo compro o non lo compro?", lasciate che sia il Re a darvi la risposta giusta:



VOTO:

S A B C D





## BRAND NEW ITAZURA ACTION GAME <panic maker>

di **Mr. Yo**

### NAMCO VS CAPCOM: THE ALIEN CONSPIRACY

**R**ecentemente Namco ha mandato in estasi ludica i propri sostenitori arricchendo il mercato con un titolo dal concept oltremodo innovativo, che ripropone l'eterno rapporto di amore/odio verso le forme di vita aliene. Trattasi di **Katamari Damacy**. A pochi mesi dall'uscita giapponese del simulatore di sterco spaziale, Capcom cerca di replicarne il successo proponendo la propria visione del videogioco alieno-centrico con **Meiwaku Seijin: Panic Maker**. Dove Namco chiedeva ad un minuto principe interstellare di far rotolare una sfera agglomerando oggetti di dimensioni crescenti, in una dinamica demenziale quanto geniale, Capcom si inventa una gara tra extraterrestri il cui scopo è prevalentemente quello di raccogliere monete facendo dispetti agli esseri umani. Se vi è già sorto il sospetto che **MS:PM** non sia così originale come il titolo Namco, proseguendo nella lettura ne riceverete conferma, scoprendo che altro non si tratta se non di un'opera di citazionismo sfrenato.

*«Non che non mi fidi, ma non ho il coraggio né di aprire né di assaggiare queste gommose fruttose.»*

**Riflessione di Mr.Yo in seguito alla visione dei pacchetti di caramelle Shigekix gentilmente concessi in omaggio dal proprio pusher asiatico di fiducia**

La prima cosa che salta all'occhio osservando la confezione di **MS:PM** è quanto questa trasudi commercialità. Casualmente, nella medesima spedizione in cui era presente il gioco, erano inclusi due pacchetti di caramellose-gommose-fruttose **Shigekix**. I pacchetti in questione hanno un look votato a calamitare l'attenzione di pre-teen, teen e once-a-teen suggerendo frasi ipnotiche come: "Assaggiami, sono una buona gommosa. Su dai, comprami. E assaggiami! Cosa vuoi che sia? Assaggiami ti ho detto!". Viene istintivo attribuire queste frasi al piccolo alieno tondeggiante ritratto sulla confezione. La cosa preoccupante è la somiglianza tra le confezioni di queste **innocue** caramelle e quella di **Panic Maker**. Da maligno, la prima cosa che ho pensato è stata: "Ma tutta questa esplosione di cromatismi acchiappa-vista non sarà dovuta a pesanti carenze di contenuto?". Tuttavia, subito dopo, il mio cervello ha suggerito: "Ma no, si tratta di Capcom, che cosa vado a pensare?!".

Finalmente, scartata la confezione (non delle caramelle, del gioco) e inserito il disco nel tray, lo schermo proietta una sfavillante schermata dei titoli con un sottofondo techno-acid-jazz-pop-jap. Quindi compaiono i menù di gioco, che propongono la classica serie di voci: single player, VS mode, sezione bonus, tag mode, special movies e options. Prima di addentrarmi nella modalità di gioco principale, esploro curioso la sezione dei filmati, che per un fanatico delle anteprime (e delle idoru, direi) vale da sola il prezzo del gioco; difatti nella stessa troviamo i trailer di **Killer 7**, **Viewtiful Joe 1 e 2**, **Devil May Cry 3**, **BioHazard Outbreak** e del film **BioHazard 2: Apocalypse**. I filmati sono accompagnati dalla presentazione di due (giovani e ammiccanti idoru) doppiatrici del gioco che si fanno conoscere al pub-



Dal punto di vista tecnico, **MS:PM** sfoggia un solido motore grafico cel-shaded. I controlli, facilmente assimilabili, permettono di raggiungere la totale fusione col pad nel giro di pochi minuti.



Il tornado fa volare per aria la gente. E fa cadere le loro monete, ovviamente.

blico – con tanto di varie misure corporee – riprese in vari momenti del loro duro lavoro.

### CHE IL PANICO ABBIA INIZIO

Passando al gioco, si ha la possibilità di scegliere tra il classico single player, dove competere con l'avversario governato dalla CPU, la modalità VS, dove sfidare un giocatore umano, e infine la modalità Tag, il cui obiettivo è di completare la missione prescelta nel minor tempo possibile affiancati da un amico o dalla CPU. Il simpatico filmato introduttivo abbozza le premesse narrative di **Panic Maker**: gli alieni sono pacifici, gli umani sono terribili. Stop. Scoperta questa angosciante verità, il giocatore, nei panni di un "pacifico" alieno, deve gareggiare contro un suo simile utilizzando i mezzi di offesa e difesa degli stessi umani, ritorcendoglieli contro. Gli alieni dispongono dell'innata abilità di assumere sembianze umane, più alcune capacità offensive e difensive. Tra i gadget di offesa spiccano il classico guantone da boxe, le torte da tirare in faccia, il lanciamissili a emissione di gas intestinali e giù giù nel non-sense più spinto prestazioni assordanti da karaoke bar ed evocazioni di elefanti, dinosauri e squali. I gadget difensivi si limitano a fuochi d'artificio per distrarre gli ignari bipedi terrestri, pattini per circolare in tutta velocità, invisibilità e poco altro.

Come già accennato, lo scopo di questo armamento è dei più nobili: bersagliare i terribili umani per rac-

cogliere monete (vedi **Mario**, **Sonic** e compagnia). Questo risultato è ottenibile mediante attacchi diretti, come in qualsiasi third person action/shooter, oppure grazie al subdolo uso di trappole, analogamente a quanto accadeva nel glorioso **Spy VS Spy**. Ovviamente gli umani non stanno a guardare, e una volta indispettiti andranno alla ricerca di chi ha tolto loro il quieto vivere, tentando di restituire parte del dolore fisico ricevuto. Qualora ci riescano, l'avatar controllato si ritroverà dapprima in mutande (come nell'altresi capcomiano **Ghosts'n Goblins**) e in seguito restituito alle sue originali spoglie aliene, scatenando un generale "dagli allo xenomorfo!" al quale scampare assumendo le sembianze di un altro terrestre. Una tecnica, questa, da utilizzare anche una volta esauriti i gadget di offesa, oppure qualora si sia ormai troppo riconoscibili da parte degli umani. Per cercare di ovviare la monotonia, che preme inesorabile per sostituirsi alla demenziale ilarità generale (con citazioni che si sprecano tra pirati, cowboy, zombie mutanti e protagonisti di brand famosi made in Capcom), ogni tanto sopraggiunge il *Panic Time*: nel quale la velocità di gioco subisce una brusca accelerazione.

Il tutto è distribuito in soli otto stage, superabili a occhi chiusi se affrontati ai primi due livelli di difficoltà, e invece frustranti a quello più elevato, in cui pare essere il caso, più che la bravura, a dettare l'esito della partita. Questo a patto che non si giochi sporco, rimanendo fermamente alle costole dell'avversario in modo da impedirgli di accumulare moneta sonante o comunque di conseguire l'obiettivo della missione. Aiutano molto in tal senso le esigue dimensioni di ciascuna mappa.

«Penso che queste *Shigekix* andranno a finire sullo scaffale, proprio di fianco alla confezione di questo gioco»



Forse è una tecnica un po' radicale per spillare soldi ai passanti. Ma funziona.

**Riflessione di Mr.Yo, una volta terminato... er... come si chiama? Ah sì, [CTRL+C, CTRL+V] Meiwaku Seijin...**

In conclusione, l'amaro in bocca è forte: **Meiwaku Seijin: Panic Maker** attinge a piene mani da un po' tutto il mondo dei videogiochi, assemblando un collage tenuto insieme solo da un'impeccabile confezione e da momenti di spiccata nipodemenzialità. Giocabilità discreta e longevità ridicola condannano l'ultima fatica di Production Studio 4 al limbo dei titoli da scaffale, tra progetti di nicchia sopravvalutati dall'hype e software anonimi che raggiungono a stento la sufficienza. La distanza da **Viewtiful Joe** e **Katamari Damacy** è calcolabile in anni luce. Consigliato solo a chi sa ridere per un'ora di una scoreggia.

**VOTO:**

S A B C D

## SMS RECENSIONI



### KING KONGA

[Donkey Konga]  
di Cryu

*Nulla a che fare con i veri bonghi: il controller non rileva né la nota né l'intensità di ogni colpo, e bisogna seguire la melodia o la voce di ogni brano piuttosto che la base di percussioni.*

*Ma è comunque uno spasso.*

*Imperdibile la Marcia Turca.*

*Da 0 a 99 anni.*

**Voto: B**

### OUT RUN 2

di Emalord

Belli i paesaggi

Mh, la brezza marina

Ricordati le cartoline!

Ah, ma c'è anche un gioco

**Voto: B**

## TRIFORZA TASCABILE &lt;zelda: the minish cap&gt;

di Federico Res

C he il mondo dei videogiochi sia curioso è un dato di fatto: da un lato biasimiamo Capcom per aver tradito via via tutti gli accordi presi con Nintendo (è di qualche settimana fa l'annuncio che **Resident Evil 4**, prima esclusiva "d'acciaio" GC, apparirà anche su PS2), dall'altro non possiamo che felicitarci per l'ottimo lavoro che la casa di **Street Fighter** ha svolto con gli episodi tascabili di Zelda, prima su GBC con la serie **Oracles** e ora, su GBA, con questo **Zelda: The Minish Cap**. A maggior ragione considerata la perdita di inventiva dimostrata da Nintendo con la sua serie di punta, che il contro-verso **Wind Waker** ha mestamente rivelato...

**The Minish Cap** ha un sapore frizzante, per una trama leggermente differente dal solito, per una serie di personaggi inediti (i Minish, ma anche l'antagonista di Link) o ripescati dai passati **Zelda** e mescolati insieme, e più in generale per un'attitudine al divertimento e all'azione costante, completamente priva di punti morti, dove main quest e side quest si legano insieme a creare un canovaccio solido e irresistibile. Dove il già citato **Wind Waker** proponeva brevi sessioni di gioco intervallate da enormi buchi di gameplay, **Minish Cap** è un continuo peregrinare per una world map non troppo estesa ma piacevolmente concentrata e imbottita di cose da fare. Bastano pochi secondi per passare dalla Città di Hyrule alle pendici del Monte Fez, dalla Foresta di Tyloria al Lago Hylia, dal castello del Re alla Palude Colbacco, e sono secondi durante i quali tutto può succedere. Come già nello splendido **Mario Sunshine**, ci si ritrova spesso a dover rivedere i propri piani per inseguire un percorso scoperto all'improvviso, o per esplorare una caverna di cui casualmente si è scovato l'ingresso. Ma **Zelda** non vive di sole sub quest, tutt'altro. Come da tradizione, anche **Minish Cap** propone una solida main quest che si dipana tra sei dungeon ottimamente concepiti (corredati da grandi boss in perfetto stile "zeldiano") e sezioni un po' meno riuscite, come la scalata del monte Fez o l'incursione di Link "oltre le nuvole...". Purtroppo, ciò che parzialmente delude è la presa di coscienza che le idee principali, virtualmente gravide di impieghi inediti, siano sfruttate solo superficialmente. Ci era stata promessa una dimensione di gioco doppia, divisa tra il mondo degli umani e quello microscopico dei Minish: abbiamo avuto dei "portali" di passaggio dall'una all'altra dimensione, collocati in punti ben precisi, che danno accesso a brevissime sezioni ben lontane dal rappresentare un mondo a sé. Ci era stato promesso un nuovo e intrigante strumento (la Giara Magica), capace di aspirare i nemici, rivelare oggetti nascosti, fungere da propulsore a bordo di foglie galleggianti. Ci è stato dato un unico dungeon, il primo (e per certi versi il migliore) dove tale oggetto rivelasse davvero le proprie potenzialità. **Minish Cap** prova ad innestare nuova linfa nella serie, ma di rado vi riesce. Se da un lato l'uso della grammatica zeldiana da parte di Capcom è stupefacente, tanto da portare a credere che il gioco sia in realtà frutto dei team interni di Nintendo, dall'altro si nota la mancanza di spunti che non siano, nel bene o nel male, già presenti in qualche passata edizione del franchise.



Idea vincente e originale, invece, si rivela la side quest fondata sui Frammenti di Felicità (le cosiddette "Kinstones" in originale). I Frammenti sono di diverso tipo, vanno raccolti e "fusi" con quelli degli abitanti di Hyrule allo scopo di ottenere extra tutt'altro che accessori, come nuovi oggetti o nuove aree da esplorare.

Chiedono il pacchetto una grande colonna sonora, che come sempre riprende i temi principali di **Zelda** rielaborandoli e affiancandoli a nuove composizioni, e un'eccellente localizzazione italiana, che sovente propone perle come la simpatica canzone dei Minish Minatori:

*Questo è l'hip hop del minatore  
Che lavora e suda per 24 ore!  
Sempre a scavare ed estrarre metalli  
E sulle mani siam pieni di calli!*

**The Legend of Zelda: Minish Cap** è un prodotto egregio, vasto poco meno della metà di **Link To The Past** e segnato su tutto da un livello di sfida eccessivamente basso, ma che fortunatamente non trascina mai l'azione verso la banalità. Se la main quest si porta a termine in una decina scarsa di ore di gioco, "spolpare" **Minish Cap** alla ricerca di ogni segreto può tenere impegnati per un tempo doppio, ed eventualmente anche oltre.

Se siete alla ricerca di un buon **Zelda** a due dimensioni e non vi infastidisce risolvere un gioco praticamente al primo tentativo, consideratelo pure una A pulita pulita.

VOTO:

S A B C D



## ROMANTICISMO E SARCASMO IN PES4 <pes4>

di **Paolo J. Ruffino**

*Ovvero: Dio è morto, Totti è morto, e neanche io mi sento tanto bene.*

*Ma anche: recensire un gioco senza aprirne la scatola.*

Il giorno 15 Settembre 2004 allo Stadio Olimpico di Roma al termine del primo tempo della partita di Champions League Roma-Dinamo Kiev l'arbitro Frisk viene colpito in testa da un oggetto lanciato dalla tribuna d'onore. Partita sospesa. Si dice sia stato un accendino, i giornali il giorno dopo sostengono che l'arma del quasi delitto sia stata una monetina da un euro. Il Corriere della Sera riporta anche una foto di una moneta, per far capire bene come sarebbe fatta. In realtà è stata una memory card Sony Playstation. Io questo lo so perché l'ho lanciata io. Dentro la memory card il mio salvataggio di **PES**. Confesso a voi fratelli che ho molto peccato in pensieri parole opere e omissioni. Non è stato l'andazzo della partita a farmi uscire di matto. Figuriamoci, la partita non l'ho praticamente neanche vista. La partita era inutile. Tutto a questo mondo è già stato detto, tutto è già stato visto, quindi assistere ad un incontro di calcio non ha senso, è già stato fatto e tutte le possibilità sono in qualche modo già esaurite. Stiamo conducendo una vita dopo aver sperimentato un'orgia, come sosteneva Baudrillard, tutto è stato provato, ogni grado di libertà, anche solo in potenza. Niente ci può provocare, niente può dirsi davvero nuovo. Esattamente come **PES4**, che è assolutamente superfluo. In realtà ero ubriaco di Caffè Borghetti.

Quando ho ordinato **PES4** da Play.com mi sono dimenticato di specificare nell'ordine che non c'era bisogno di mandarmelo a casa. Cioè, ho pagato, ho atteso la release date, ma poi non lo volevo davvero nella mia Playstation2. Per questo non l'ho ancora aperto. Non penso lo farò mai, se non a tempo perso. E' perfettamente inutile. D'altronde siamo nel postmoderno: ogni tesi, sentenza, azione, è intesa a superare criticare rivoluzionare la precedente. E' un continuo sovrascrivere. Ma nel momento in cui ogni gesto è una aggiunta all'opera originale che la ribalta di senso, allora l'idea di opera originale va a farsi fottere. In parole povere, ogni nuovo **PES** è un cambiamento rispetto a quello prima, ma incorpora dentro di sé anche la sua successiva rivoluzione. E' una tesi che già sottintende l'antitesi, per cui quando questa arriva è superflua, già detta.

Se ogni sentenza nega la precedente, la comunicazione è finita, come sostiene Richard Munch quando parla della "McDonalized culture".

Di **PES 4** non c'è niente da dire che non sia già stato detto.

Ma di questo Totti, Collina e Henry non sembrano rendersene conto. Che cosa ci fanno sulla cover di **PES4**? Cosa guardano? Fissano l'orizzonte in cerca di nuove avventure. Chiedono di essere amati, anche quando le loro figure sono ambigue, figlie di sponsor e tam tam mediatici. Cosa cazzo fissi l'orizzonte?

Sarebbe bellissimo colpire Collina con una scatola di **PES** mentre entra negli spogliatoi. Magari con quella

di **PES3** che aveva la cover tutta dedicata a lui. Credo ne verrebbe fuori un gap spazio temporale: il simulacro virtuale colpisce quello reale, quindi uno dei due scompare per sempre, oppure il mondo si ferma, una roba tipo *Ritorno al Futuro*, insomma.

Lo sguardo romantico dei nostri eroi reali è quello di uomini al passaggio di un'era. Il loro tempo è finito, arrivano gli eroi virtuali, più che capaci di sostituirli. Vornander è amato più di Totti. Sventurati i popoli che hanno bisogno di videogiochi, direbbe Brecht. E già perché questo bisogno di figure magiche, virtuose, non riusciamo proprio a scrollarcelo di dosso. Ma d'altronde.

**PES** non è ancora online. Nell'indepth *In uno dei mondi possibili*, su **Ring#13**, teorizzavo un passaggio definitivo ad un nuovo modo di intendere il calcio corrispondente allo sbarco online di Macco, Cellini e soci. Nel momento in cui le loro avventure sul campo saranno anche condivise dalla società, nel momento in cui sarà possibile parlare al pub della finale della Coppa Konami o come la volete chiamare, la valenza ontologica del calcio virtuale sarà pari a quella del calcio reale. **PES** sa bene che andando online metterebbe a segno un serio colpo ai danni del vecchio calcio di atomi. Però tentenna, chissà perché.

In ogni caso questo è ancora un **PES** "normale", come quelli prima ma con tante piccole aggiunte e un'impostazione di gioco leggermente modificata. Niente che sconvolga i giocatori casuali ma un passo drastico per gli appassionati. Vi voglio far notare come tutto questo io lo stia dicendo senza aver giocato alcunché. Ma è così ovvio e scontato che posso andare sul sicuro.

Alla luce di questo, gli eroi romantici Totti, Collina e Henry sembrano dei Don Chisciotte di Cervantes. Se sono dei valorosi guerrieri del campo verde, combattono contro dei mulini a vento, perché tanto intangibili sono Vornander e la Master Team. Mettere quei loro volti sulla custodia dei loro assassini è sarcastico. Come dire: "ve li ricordate quei tonti? Beh, roba passata, grazie al cielo. Lasciateli a bearsi della loro nullità, voi divertitevi sul serio". Una bandiera americana esposta l'11 Settembre si carica di un certo senso, che è però quello opposto se la bandiera è esposta da un finestrino di un aereo che si schianta contro le Twin Towers. Ecco, la cover di **PES4** è una pezza a stelle e strisce su un missile di AlQaeda. Uno smacco.

Il giorno 15 Settembre 2004 allo Stadio Olimpico me la sono presa perché la Dinamo è la mia squadra. La mia squadra a **PES**. Iozsef Sabo, l'allenatore della Dinamo, non ha messo in campo neanche uno dei miei beniamini. Neanche il più grande di tutti, preso dalla primavera e addestrato da me, mio figlio, Ibsen.

Che non a caso è anche il nome di un autore, Henrik Ibsen, che il Romanticismo l'ha superato reinventandolo.

La cover di **PES4** è più che sufficiente per capire tutto. **PES4** è ridondante e inutile e sublime al tempo stesso. Lo amo e lo odio. Potrebbe non esserci, anzi non c'è. **PES4** non c'è.

La comunicazione è finita. Andate in pace.

## FISSAZIONE PIATTAFORMICA <jojo's puzzle park>

di **Pupazzo Gnawd**

*Una bomba, due, tre, quattro bombe. Uno, due, cinque, sette nemici. Deflagrazione. Reazione a catena. Morte bidimensionale...*

Nell'evoluzione, in qualsiasi tipo di evoluzione, c'è sempre un momento del distacco. Si tratti di appendici oramai inutili, di comportamenti non più attuabili o più generalmente di elementi non più "consoni" al nuovo stadio esistenziale, qualcosa viene comunque scartata. Una specie di cambio di stagione incontrovertibile: via il vecchio e spazio al nuovo. E così si perdono le pinne, non ci si caga più addosso, viene abrogato lo *ius primae noctis*, si permette alle donne di guidare (perdita in sicurezza)... Non tutta l'evoluzione è effettivamente un bene. **Yo Yo's Puzzle Park**, più delle donne al volante, ne è testimone.

### LOGICARCADE

**Yo Yo's Puzzle Park** è una conseguenza di eventi logici. Una rigida catena di causa-effetto su cui è imbastita una struttura interpretabile a più livelli. A quello base è la versione easy di **Bubble Bobble**: atmosfera gaia, giocabilità leggera, un dito sul tasto di salto, l'altro nel naso e via a godere di colori primari, multiplayer da primate e ilarità diffusa. Divertimento snack, breve e rilassante. Paradiso sprite-forme.

Ma come l'esperto sa, c'è di più in **Bubble Bobble** e c'è dunque di più in **Yo Yo's Puzzle Park**. Se nel titolo Taito è la caccia ai bonus e l'interpretazione delle meccaniche che li regolano finalizzate alla strategia del massimo punteggio, in quello Irem è la costruzione della via perfetta verso la depopolazione definitiva dello schermo. L'arte suprema è insita nella detonazione globale, nella razionale devastazione dei pixel avversi in un solo colpo. Roba da creativi della logistica, da architetti della nitroglicerina.

E' la forza massima del gioco arcade: una formula semplice alimentata da strati di sofisticazione. Il meccanismo principale è, come sempre, elementare: muniti di mortaretti da festa carnevalesca, i due tondeggianti protagonisti debbono stordire i nemici (mediamente tondeggianti pure loro), trasportarli/lanciarli verso le bombe (o viceversa), innescare queste ultime e lasciare che la reazione chimica svolga il suo lavoro obliterante.

L'approfondimento della formula è offerto dalla dislocazione/varietà delle schiere nemiche applicate alla capacità di ragionamento dell'utente. **Yo Yo's Puzzle Park**, nella sua accezione più alta, è una pagina della settimana enigmistica: indizi da interpretare e soluzioni da scovare, velocemente. Ogni schermata è un puzzle flessibilmente rigido nel quale passeggiare con solarità o da smontare con lucidità, per metterne a nudo le intime meccaniche e giungere alla via immacolata verso l'obiettivo. E così nemici volanti da disarcionare, altri che si muovono in sincronia con gli spostamenti del personaggio principale, draghi che fagocitano gli ordigni ridistribuendo la geografia delle strategie attuabili, cellule che si dividono in seguito allo stordimento, antagonisti capaci di sparare in direzioni prefissate (chi verso l'alto, chi verso il basso, chi in orizzontale), altri dotati di mezzi di locomozione...



zione... vagonate di mattoncini Lego nelle mani del bimbo designer. Quest'ultimo, dal canto suo, stratifica sulle basi mutevoli degli stage amplificando la numerosità delle situazioni. Perché è naturale che una cosa sia calcolare i tempi di innesco di una bomba quando tutto è immobile, un'altra dover tener conto del moto della marea, delle traslazioni delle piattaforme o ancor peggio del rischio che tutto finisca sottosopra allo scagliare di uno sprite qualsiasi contro i limiti del palcoscenico di gioco.

A dispetto del rischio concreto di trasformare l'azione piattafornica in un caos in cui è il culo a regnare sovrano, il risultato è un meccanismo basilare, ricco di varianti e perfettamente ticchettante. Almeno fino all'inevitabile esplosione.

### DANNI COLLATERALI

La macchina logica costruita da Irem batte leggermente in testa nell'implementazione del multiplayer. Il fatto di avere come fine la via ideale verso il completamento dello stage, può andare a detrimento della rigiocabilità. Perché se è la perfezione ciò che si cerca, allora c'è poco da fare, si deve collaborare come due ballerini e i passi devono essere pianificati, giocoforza diretti da un organizzatore. Nella coscienza di tale rischio è stata inserita una modalità competitiva nella quale l'obiettivo è restituire al creatore l'anima digitale del proprio avversario umano. La pratica, comunque, non impegna per lungo tempo, candidandosi piuttosto per sessioni mordi e fuggi. Se è vero che giocare alla modalità principale in modo cazzone regala, come direbbe il Furby, "grande divertimento" (passami il nemico, tieni fermo quell'altro, tre secondi, deflagra...KABOOM! Pacca sulle spalle e via ricominciare), la scarsità di bonus da predare all'affittuario del secondo controller rende il tutto meno frenetico, meno bastardo. E il multiplayer somatizza.

### LAGNA NOSTALGICA

Quello di Irem è l'ultimo esempio (quasi) mainstream su una console (molto) mainstream di un genere che fu mainstream. Un epitaffio al platform bidimensionale a schermo fisso, insomma: "Qui giace, a simboleggiare tutto il suo genere, il figlio bastardo di **Roddland**, **Bubble Bobble**, **Snow Bros** e innumerevoli altri. Concepito in una gang bang a due dimensioni e morto sodomizzato dalla terza. Fuori moda e fuori tempo". R.I.P.



di **Federico Res**

ha collaborato **Nemesis Divina**

## DAR VITA AI PIXEL

Lo schermo di un televisore, il monitor di un computer, il display di un handheld funzionano grazie a piccoli segmenti chiamati pixel. Il pixel è quadrato, monocromo e indivisibile. Una linea disegnata da un computer è una successione ordinata di pixel. Una linea disegnata dalla mano dell'uomo, invece, non ha mai nulla di ordinato. La matita scivola sul foglio lasciando particelle di grafite disordinate, che si legano con le fibre della carta più o meno profondamente. La linea di matita sulla carta è viva, poiché vi è impresso tutto di chi la stende: l'idea nella mente, l'abilità nel braccio, la sensibilità nel gusto. La linea sul foglio va dove il pixel non può andare. Eppure dei suoi limiti, la cosiddetta "pixel art" ha fatto i propri punti di forza. Una manciata di pixel non ha la profondità di un tratto di matita, eppure è sufficiente per dar vita al personaggio di un videogioco. Almeno lo era, prima che il mercato richiedesse l'"evoluzione" del media e la sua trasmutazione nel tridimensionale,

prima che i personaggi dei VG cominciassero ad essere composti di poligoni e leggi matematiche. Prima di tutto ciò la grafica nei videogiochi nasceva dall'estro di artisti impegnati ad ingannare l'occhio umano e a fargli credere di osservare personaggi vivi, con pochi frame di animazione e un paio di pixel disegnati di volta in volta con colori nuovi o in forme diverse. La Pixel Art sapeva mutare i limiti del pixel in un modo nuovo di concepire le arti figurative...

Lo sguardo di Game Making Era questo mese si posa su un grande strumento in grado di insegnare l'arte di dar vita ai pixel a chiunque voglia apprenderla, per creare videogiochi ma non solo. Un magnifico volume di oltre cinquecento pagine, disponibile in formato PDF e assolutamente gratuito, minuziosamente analizzato nella sezione indepth. Ma, come sempre, lo spazio intermedio di GME è dedicato alle recensioni...

## GME REVIEWS

### TYPOGUN

Tra shooter e puzzle game, la genialità concettuale di Typogun scalpita a ritmo di tasti premuti e carri armati nemici distrutti. Il nostro mezzo corazzato se ne sta immobile, al centro dello schermo, mentre i nemici gli si fanno incontro o lo bersagliano dalla distanza con salve di fuoco. L'unico modo per distruggerli è catturare il loro nome: una nazione o una semplice parola del dizionario (provvista di significato), che appare in sovrapposizione sulla testa dei nemici. Si batte sui tasti il nome del nemico di turno, si controlla di averlo scritto correttamente in una casella posta in alto a sinistra, quindi si tocca il tasto "invio" per fare fuoco. Occasionalmente, distruggendo più avversari in serie (talvolta proposti con parole simili, come "death/dearth"), si ottengono smart bomb (in foto), scudi energetici o potenti ventagli di fuoco.

Typogun è un delirio. Un occhio febbrile allo schermo, dita fremmenti sulla tastiera e rilascio violento di homing laser in un tocco al tasto enter che, nelle fasi più concitate (e Typogun ne è rigonfio) è l'accento grave in un furioso pezzo progressive. Non mancano spunti strategici, quando l'uso di smart



bomb e congelamenti temporali necessita di una strategia accurata per liberare lo schermo dai nemici. Peccato per il comparto grafico, povero e minuto, inadatto alle esigenze di chiarezza del concept messo in atto da Watergame. Ma non si può avere tutto...

**Autore:** Watergame

**Versione:** completa

**Link:** <http://pondwater.illusionfx.net.com>

### WARNING FOREVER

Un nome un destino, e questo **Warning Forever** mantiene ciò che promette: livelli di guardia perennemente sul rosso. Uno shump amatoriale che trasfigura il genere e lo conduce dalle parti del picchiaduro a incontri, novello Davide versus Golia.

Sintetico ma non facile, il concept di **Warning Forever** offre i comandi di un'astronave con una singola peculiarità: lo sparo direzionabile. Su questo semplice accorgimento si costruisce un impianto

ludico competitivo e bastardo, dove solo lo scarto repentino può salvare una delle nostre vite. Impostati su scontri one on one, fronteggiamo astronavi che ben presto assumono le dimensioni di corazzate. Basate su una costruzione composita e casuale delle strutture, le navi avversarie si presentano via via con nuovi componenti di morte: vulcan, plasma, laser o missili a ricerca. Ogni scontro successivo presenta una inedita variazione cui dunque non si può contrapporre una pianificazione preventiva. Lo scontro diventa momento ludico. Una



breve presentazione anticipa le dimensioni dell'arsenale nemico, la cui disposizione è però ignota. Così pochi secondi, durante l'avvicinamento della nave, ci consentono di stendere una strategia: è possibile sfondare un'ala della nave nemica e aggirarla, per colpirla dove le difese sono minori, oppure puntare al cuore violaceo della nave che, se distrutto, consente una vittoria rapida.

Navi colossali che riempiono lo schermo, svariate tipologie di fuoco a cui sottrarsi, l'incognita del random e un'arma direzionabile tanto utile quanto complessa da padroneggiare, disegnano un panorama ludico ostico ma avvincente. Ideale per score attack all'ultimo punto.

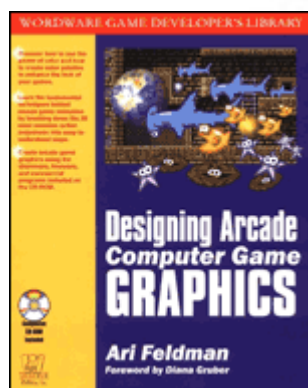
**Autore:** Hikoza. T. Ohkubo  
**Versione:** Completa (V 1.04)



**Link:** [http://www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/index\\_e.html](http://www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/index_e.html)

## GME INDEPTH

### **Designing arcade computer game graphics, di Ari Feldman**



*Designing arcade computer game graphics* è un'opera monumentale, nata dalla necessità di comprensione reciproca tra artista e programmatore, e per questo volta ad analizzare e risolvere qualsiasi tipo di incompatibilità possa sorgere tra le istanze lavorative

dell'una e dell'altra categoria. Ari Feldman, grafico e programmatore da anni membro della comunità dei creatori di videogiochi, si avventura in un'opera dedicata a molteplici figure, dai grafici professionisti ai semplici appassionati, fino agli aspiranti designer (che è ciò che più interessa GME) che intendano creare VG sfruttando le possibilità della pixel art. *DACGG* è esclusivamente rivolto al videogioco bidimensionale: lungo i suoi 12 capitoli (corredati da tre utili appendici) Feldman indaga praticamente ogni settore del videomaking, dalla definizione dei generi videoludici fondamentali fino ad un vero e proprio *hands-on* su un progetto, *Fish Dish*, creato appositamente per mostrare le varie fasi della genesi di un videogioco. Il focus dell'opera resta comunque la grafica, e i problemi che sorgono allorché l'artista debba adattare il proprio lavoro alle mille limitazioni di computer e standard visivi. Partendo da un'analisi dei più diffusi "display modes" (EGA, VGA, SVGA), toccando argomenti quali i formati delle immagini (JPG, GIF, PNG, PSP) e la creazione di una adeguata palette di colori, per giungere ad analizzare nel dettaglio i migliori tool grafici sul mercato (Paint Shop Pro, Pro Motion), Feldman offre uno strumento straordinariamente completo per ognuna delle categorie di persone

nominate in precedenza. La parte più interessante del libro è costituita dai capitoli 7 e 9, dove si espongono, rispettivamente, un'utilissima teoria dei colori e un altrettanto indispensabile compendio sulle principali regole dell'animazione. L'uso del colore per la determinazione dei volumi, delle luci e delle ombre viene esposto accanto ad utili nozioni che riguardano l'interpretazione dei colori nelle varie regioni del mondo, mentre le regole dell'animazione prevedono una lunga serie di esempi *frame-per-frame*, che insegnano in modo semplice e chiaro il metodo corretto per dar vita agli artwork digitali. Non c'è davvero campo o nozione sulla grafica nei VG che *DACGG* non indagheri, svisceri ed esemplifichi. Come non ci sono conoscenze particolari richieste al lettore che si approci all'opera: Feldman sa esporre in modo sorprendente concetti per niente semplici, e sa fornire insegnamenti e regole complesse facendole apparire chiare e immediate. Non spaventi l'inglese (attualmente non esiste traduzione italiana), che malgrado i tanti tecnicismi resta sempre comprensibile anche a chi possiede una preparazione scolastica della lingua.

Pubblicato ormai da tre anni e non più aggiornato (ma in rete sono disponibili tutte le aggiunte preparate da Feldman) *Designing Arcade Computer Game Graphics* è un'opera irrinunciabile, nonché gratuita, per chiunque voglia cominciare a creare VG. Sebbene il suo argomento principale sia la grafica, il libro è imbottito di tantissimi dettagli e suggerimenti in grado di facilitare il lavoro anche a chi non si occupa direttamente della parte artistica di un VG.

**Autore:** Ari Feldman  
**Versione:** Completa (pg. 518)

**Link:** <http://www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker/feldman.html>



Nel prossimo numero di **Ring** daremo i numeri

