

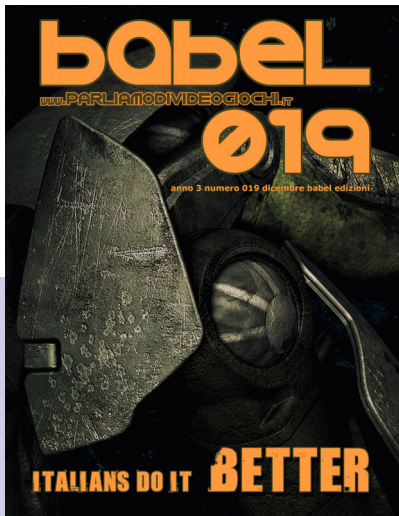
# babel

WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

# 019

anno 3 numero 019 dicembre babel edizioni

ITALIANS DO IT **BETTER**



# DICEMBRE 2009

www.parliamodivideogiochi.it

## CONTENTS



**DRIVE ME TO THE MOON**  
GUIDA SPERICOLATA



**MGS: PHILANTHROPY**  
ITALIANI AL MEGLIO



**LA TRISTOLOGIA DI NAVARROSH**  
TRISTEZZA A PALATE

### COVER STORY

Italians do it better 003

### METEORE

Ma il fucile non vinceva contro la pistola? 008

### FRAME

Drive me to the moon 2a parte 010

### SPECIALE

MGS: Philanthropy 012

### REVIEW

Motorstorm Arctic Edge 023

Gran Turismo 024

Uncharted 2: Among Thieves 026

Mana Khemia: Fall of Alchemy 028

Dragon Age Origins 030

Brutal Legend 032

Trine 034

Halo 3: ODST 035

Kingdom Hearts 358/2 Days 036

Shin Megami Tensei: Persona 037

Borderlands 038

GTA IV: The Ballad of Gay Tony 039

Forza Motorstorm 3 040

Call of Duty: Modern Warfare 2 041

Mario e Luigi: Bowser Inside Story 042

1943

Pustole da salvaguardare 048

### ARENA

Avete mai cercato di convincere... 050

### UNDERRATED

Rule of Rose 044

### DAL VANGELO SECONDO TOMMASO

Modern Warfare, Activision e l'arroganza 004

### ESCO DI RADO

Il paese delle pazze soluzioni 005

### ARS LUDICA

Pippe mentali e affini 006

### QUANTO PUOI TANTO OSA

Il futuro di Babel? La carta, ovvio! 007

### GIOCHI DI MERDA

Miami Vice / Aquaman. Battle for Atlantis / Drake of the 99 Dragons 043

Haunting Ground 045

### TIME WAITS FOR NOBODY

Black Sigil / Class of Heroes / Cross Edge / Knights in the Nightmare 028

NERO LUDICO 052

### PROGETTO EDITORIALE

federico res

### COPERTINA

tommaso de benetti

### GRAFICA E IMPAGINAZIONE

federico res

gianluca girelli

### EDITING DEI TESTI

giovanni donda

### SITO WEB

http://parliamodivideogiochi.it

### BABEL È OSPITATO DA

www.issuu.com

### REDAZIONE

alvise salice

cristiano ghigi

ferruccio cinquemani

federico res

giovanni donda

gianluca belvisi

gianluca girelli

marco barbero

michele zanetti

simone tagliaferri

tommaso de benetti

vincenzo aversa



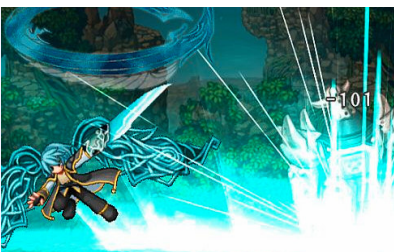
### COPYLEFT

2007/2008/2009 Babel Edizioni

Babel è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

**babel**

019



# COVER STORY

## ITALIANS DO IT BETTER

"Italians do it better" credo sia una frase che ha inventato Madonna. Indipendentemente dalle radici dell'adagio, mi sono spesso sorpreso a pensare il contrario. Molto, troppo spesso mi sono ritrovato in code interminabili, treni rotti, autostrade a misura di Lego. In Italia c'è internet che non va, quelli di Tele2 che ti telefonano, gli unti dal Signore, i giostrai che ti inculano la roba, la polizia senza benzina, le buche sull'asfalto, i vigili che ti fanno la multa, l'università in mano a dei dementi, gli zombivecchi che rompono i coglioni, gli Amici di Maria de Filippi.

Quindi mi chiedo, dopo anni di permanenza all'estero e con i fatti dalla mia parte, ma quando cazzo gli italiani hanno mai fatto qualcosa meglio degli altri? Adesso, per esempio. Giacomo Talamini è uno che aveva un sogno. Nonostante io sia stato in passato il suo 'catastrophe advisor' e uccello del malagurio personale, Gunny, come alcuni di voi lo conoscono, è anche uno che ha dimostrato - non da solo, certamente - che sì, si può fare fantascienza in Italia e si può farla bene. Il suo Metal Gear Solid Philanthropy ([www.mgs-philanthropy.net](http://www.mgs-philanthropy.net)) ha il merito di iniziare un discorso che finora non si era sen-

tito nemmeno balbettare nelle bocche di quelli che senza merito continuano a parlare di giovani, innovazione e futuro. Quali porte questo progetto possa spalancare io non lo so ancora dire, ma quello che posso fare è invitarvi a leggere le interviste esclusive che Hive Division e Giacomo hanno rilasciato a **Babel** (a partire da pagina 12): potreste scoprire che vedere la luce è possibile.

Poi posso invitarvi a fare un'altra cosa. Se avete notato la copertina di questo numero, vi sarete accorti di un nuovo sottotitolo: [www.parliamodivideogiochi.it](http://www.parliamodivideogiochi.it). Vista la quantità di progetti che le persone che curano **Babel** portano avanti parallelamente, ci è sembrato sensato raggruppare l'enorme mole di materiale prodotto in un nodo centrale unico. Si inizia con **Babel** (troverete finalmente l'intero archivio consultabile online), **Ring-Cast** e il **Corso per Videogiocatori Professionisti**. Si continuerà, nel tempo, con materiale inedito e forse altri progetti dei valorosi che, in modo diretto e franco, vogliono parlare di videogiochi.

**Tommaso De Benetti**

## Tommaso De Benetti

Uno che i VG preferisce discuterli



Tommaso De Benetti è stato membro fondatore e colonna portante di Ring, la rivista più amata dai videogiocatori meno rincoglioniti. Qualche tempo fa, esasperato dall'ignavia invincibile degli ormai depressi ringhici, ha lanciato da solo il progetto RingCast (reperibile su iTunes), primo podcast italiano a tema

videoludico, a cui comunque la vecchia guardia partecipa a corrente alternata. Gatsu, secondo il nick con cui è solito firmarsi su Internet, attualmente vive e tromba ad Helsinki, tra frotte di bionde ninfomani e sferzate di gelo più o meno devastanti.

# DAL VANGELO SECONDO TOMMASO

## Modern Warfare, Activision e l'arroganza



**Bobby Kotick è anche quello che ha suggerito la possibilità per Guitar Hero e simili di poter fare senza le console. Un piano questa volta credibile, sbruffone ma credibile**

L'arroganza non ha mai pagato nel mondo dei videogiochi. Su due piedi e in ordine sparso, vi cito i primi esempi che mi vengono in mente. Non ha pagato quando Nintendo ha rotto con Sony sull'affair lettore CD-ROM per lo SNES, causa prima della nascita di PlayStation. Non ha pagato per i team giapponesi che per incapacità o presunta superiorità non hanno voluto stare al passo con i tempi, condannando i loro giochi all'insignificanza. Non ha pagato quando Sony ha lanciato PS3 ad un prezzo che avrebbe costretto i lavoratori a fare i doppi turni al lavoro, come un non ironico Ken Kutaragi dichiarò in una famosa intervista prima del lancio. Non ha pagato l'ottimista Microsoft costretta a un ribasso di prezzo immediatamente dopo il lancio della prima Xbox. Non ha pagato Guerrilla che con il primo video di Killzone 2 si è autoinflitta anni di sofferenze per uscirsene infine con un gioco tanto bello da vedere quanto poco divertente da giocare. Di nuovo, non ha pagato Nintendo che pur avendo trovato il modo di stampare soldi con l'ausilio di Wii e DS è riuscita nell'improbabile compito di inimicarsi chi storicamente l'ha sempre supportata e amata alla follia. Potrei andare avanti per un pomeriggio intero, ma il concetto l'avete capito: fare gli sbruffoni porta sfiga. O meglio, porta a fare passi più lunghi della gamba.

Lascia quindi perplessi che Activision (nell'insopportabile persona di Bobby Kotick) e Infinity Ward, in un eroico impeto combinato, si siano lanciati nella promozione di Modern Warfare 2 con sboronate che in confronto Berlusconi è un uomo cauto e remissivo. Sono partiti dal prezzo, moderatamente più alto della media e con un Kotick che, non contento, ha ammesso che se dipendesse da lui lo alzerebbe ancora di più. Il motivo? Semplicemente perchè lo venderebbero anche se costasse 150€. Mannaggia a voi, videogiocatori, e alla vostra incapacità di resistere all'edizione speciale con visore termico annesso. Activision e IW hanno proseguito con la rimozione di diritti acquisiti, come la party chat su 360, o l'impossibilità di impostare server privati su PC, scatenando la furia di una minoranza molto rumorosa e potenzialmente in grado di danneggiare l'immagine del gioco. Instancabili hanno fatto incazzare i russi con un livello diplomaticamente pericoloso, ottenendo un ritiro dal mercato in questione per tutte le versioni console e la necessità di una patch immediata per l'edizione PC. Per chiudere in bellezza, poi, hanno messo in giro uno spot virale, subito ritirato, il cui slogan era Fight Against Granade Spam (il cui acronimo è FAGS - 'frocì' in inglese). Nonostante i pallidi tentativi di definirla "critica sociale", è difficile anche solo

dare il beneficio del dubbio a un team che di certo non è famoso per avere simpatie liberali (potete vedere il video incriminato qui: <http://www.youtube.com/watch?v=RXbQjyL2HZU>).

Ora, unendo a tutto questo il fatto che Infinity Ward abbia sempre considerato con strafottenza i Call of Duty di Treyarch come prodotti inferiori (a ragione o meno), non mi viene facile uscire di casa e andare a comprare il gioco che dominerà le classifiche di Natale e il tray delle console dei miei amici. A consolarmi, però, viene in supporto il fatto che pur nel generale tripudio di recensioni entusiastiche, non manchino numerosi appassionati della saga drammaticamente delusi dal nuovo episodio: nel momento in cui scrivo il voto degli utenti su Metacritic è un devastante 5.9 contro una media delle stampa di 9.4. Dice il commento di un fan ferito: *"Uno show davvero triste. Il livello dell'aeroporto è volgare e in generale l'approccio infantile al conflitto nega qualsiasi entusiasmo uno possa aver avuto prima dell'acquisto. Una vera vergogna considerando il trionfo di Call of Duty 4. C'è un sacco di casino e ci sono un sacco di urla. Purtroppo non c'è un granchè da divertirsi."* Che sia il momento di smetterla di fare gli spacconi e ricominciare dai fondamentali?



## Vincenzo Aversa

Professore Nerd

Ritenendosi da sempre uno dei cinque migliori giocatori al mondo di Tetris, il Dr. Vitoiuvara ha deciso di condividere con il mondo le sue conoscenze e abilità portando avanti su youtube quel "Corso per Videogiocatori Professionisti" che oltre a renderlo famoso, lo ha definitivamente consacrato al ruolo di pagliaccio. Vive

solo e abbandonato in compagnia del suo fidato quaranta pollici ma, come ama ripetere, risparmia un sacco sui preservativi. Nonostante attualmente passi tutto il suo tempo libero a videogiocare, è fermamente convinto che, nell'arco di massimo cinque anni, sarà fuori da questo ambiente di sfigati.

# ESCO DI RADO (MA GIOCO PURE TROPPO)

## Il paese delle pazze soluzioni!

La pirateria è un tumore che va estirpato a forza di calci nel culo. L'ho scritto io, ma deve averlo pensato Microsoft, almeno pare. Proprio in questi giorni, infatti, in concomitanza con l'uscita nei negozi di Modern Warfare 2, il 360 è diventata la console simbolo dell'antipirateria. Dopo le ondate di ban molliccine degli anni passati, Microsoft ha colpito a tappeto le console birichine di tutto il mondo con una campagna durissima e con pochi superstiti. Si parla di numeri spaventosi: 600.000 console messe all'angolo nel solo nordamerica. Ma vediamo nel dettaglio come funziona la legge della casa di Redmond.

Il pirata colto in fallo, ovvero che si connette al live con una console 'chippata', si becca nell'ordine il divieto di accesso al Live, l'invalidamento della garanzia, l'impossibilità di installare giochi su disco, la cancellazione degli achievement di Modern Warfare 2 e di tutti i salvataggi dei giochi, anche originali, che sono passati per la console svergognata. Tutto ci sembra fin troppo normale. È giusto che il furbetto venga punito, a maggior ragione se certe condizioni le ha accettate non leggendo uno di quei moduli che nessuno legge mai. Tutto ci sembra normale, ma non lo è.

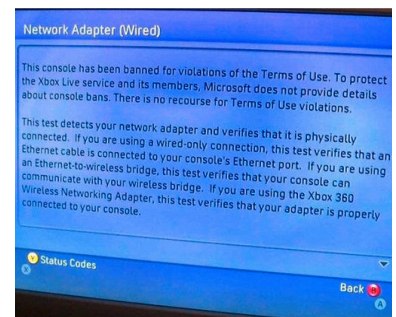
Microsoft ha tutto il diritto di impedire l'accesso al suo Live. Trattasi di un sistema chiuso che richiede che le console non vengano mano-

messe. Serve per garantire quel mondo di uguaglianza di cui Microsoft e il Live si sono sempre fatti promotori. E Microsoft ha anche il sacrosanto diritto di espellere dal giro dell'assistenza le console modificate. Non sono stati capaci mai di riparare le loro, figuriamoci quelle insozzate dal lavoro di altri. Quello che Microsoft non può fare, a mio avviso, è cancellare i salvataggi dei miei giochi. Bill Gates può recarsi alla centrale di polizia più vicina e denunciare uno ad uno tutti gli utenti sgamati, ma mai e poi mai dovrebbe intrufolarsi nelle loro case per rubargli i calzini. L'abuso di potere mi sembra talmente evidente che potrebbe benissimo essere stato pensato in Italia.

Con lo stesso principio, Microsoft potrebbe cancellare tutti i documenti di chi usa un Office pirata. Messa così sembra meno una sciocchezza, lo so. Quello che non si capisce, in questo mondo di ladri, è il vero obiettivo del pugno di ferro di Microsoft. Perché il povero pirata a cui viene banata la console, se la ricompra ad un prezzo ripagabile in tre copie Verbatim. Ha comprato una console in più, quello sì, ma non lo hai tolto dalle strade. Piangerà un paio di giorni, ma poi si abituerà all'idea di non poter accumulare achievement sul suo profilo originale. Ecco, se davvero volevi punire i pirati, e questo Microsoft lo sa benissimo, dovevi cancellare tutti gli obiettivi guadagnati

illegalmente, non solo quelli di Modern Warfare 2. Meglio ancora, epurare tutti i profili che hanno guadagnato achievement su software non originale. Se non domani, infatti, tra due giorni qualcuno avrà inventato un comodo sistema per 'bypassare' i nuovi controlli del 360 e si tornerà a regime di pirateria in men che non si dica. Una simile spada di Damocle sulla testa per il futuro, invece, avrebbe inebetito e impaurito l'utenza. Magari al ballo della scuola non avresti potuto bullarti della tua base installata in continua ascesa e del numero incredibile di abbonati Live, ma avresti vinto la tua giusta battaglia. Ma che di battaglia si tratti, non ne siamo ancora certi.

Certo una domanda, non legata alla pirateria, vien da farsela. Ma senza contare le console acquistate in doppia copia causa ban, e senza contare le console acquistate in doppia/triplice/quadrupla copia causa led rossi fuori garanzia, ma quale sarebbe la vera base installata dell'Xbox 360? Numeri che non potremmo avere ma che ci restituirebbero un quadro più preciso di un mercato che, Wii a parte, sembra aver fatto la sua scelta in alta definizione. Invece, considerando anche il costo inferiore, questa scelta non è mai stata così poco chiara.





Simone Tagliaferri nacque e sta ancora cercando di recuperare da quella faticaccia immane. Nel frattempo ha scritto articoli per molte testate, tra le quali Gameoff, Xoff, PSW, PC Games World e altre di cui non ricorda molto (sapete... la senilità). Attualmente scrive articoli su multiplayer.it, cura la sezione videogiochi

del Mediaworld Magazine e scrive assiduamente su Ars Ludica, progetto nato nel lontano 2005 che si occupa di spammare un po' di cultura videoludica in giro per il web. Tra le sue altre attività, oltre allo spaccio internazionale di pannolini usati, traduzione di guide ufficiali e di videogiochi.

## Pippe mentali e affini



Foto di Markus Krisetya

**C**aro lettore dubbioso, impara:

Sei snob se:

- Non ti piacciono i commenti troppo superficiali;
- Cerchi di approfondire e provi a proporre temi e problemi derivati dall'uso dei videogiochi;
- Non ti piace il videogioco del momento;
- In un articolo scrivi parole più complesse di cacca mamma nonna zia Gatsu;
- Fai dei ragionamenti più complessi di texture bella=voto più alto;
- Eviti le console war come la peste;
- Ogni tanto usi la parola cultura in modo appropriato;
- Quando usi la parola stile sai quello che stai dicendo;
- Quando usi la parola arte hai una vaga idea di quello che stai dicendo;
- Quando ti trovi davanti a un gioco diverso dalla media ponderata semplice non lo bolli come 'non gioco' ma ci ragioni un po' su;
- Hai l'ardire di argomentare;
- Hai l'ardire di apprezzare giudizi diversi dal tuo se ben motivati;
- Varie ed eventuali.

Non sei snob se:

- Scrivi proprio quello che la maggioranza ponderata si aspetta tu scriva su un gioco;
- Ti fanno schifo i giochi che la maggioranza ponderata dice che fanno schifo;

- Ti fai piacere i giochi che la maggioranza ponderata ha deciso essere belli soltanto guardando i trailer;
- Scrivendo un commento argomentato e intelligente chiedi scusa per averlo fatto;
- Scrivendo una tua opinione fai notare che è una tua opinione (e di chi altro dovrebbe essere?);
- Alimenti la console war appena puoi;
- Spari termini tecnici ogni 3x2 pur non capendo nulla di quello che stai scrivendo;
- Consideri un videogioco come la somma semplice di elementi ben definiti e giudicabili singolarmente;
- I tuoi gusti vengono prima di tutto e guarda caso sono coincidenti con gli investimenti pubblicitari dei publisher;
- Non ti senti assolutamente a disagio per il punto precedente;
- Leggere più di due righe di testo alla volta ti causa un forte mal di testa e sei costretto a scrivere 'wall of text' da qualche parte per sfogare la frustrazione;
- Varie ed eventuali.

Caro lettore, dalla mia posizione di snob professionista ottenuta involontariamente - anche perché per sbaglio attribuisco alla parola un significato diverso più legato al senso originario della stessa - ti dico che essere curiosi richiede un'instabilità eccessiva. Rischia inoltre di proiettarti in un universo di parole a cui faticheresti ad at-

tribuire un senso e che ti metterebbero in cattiva luce, facendo diventare ardua per gli altri la tua fruizione come individuo. Costringendoli inoltre a incanalarti in un discorso convenzionale in cui l'informe viene ridotto in lemmi poveri e molto semplici per consentirne la stigmatizzazione e la purificazione dal male che incarna. Tutto è peto e si espande nell'aria, quindi accetta i richiami all'ordine e non dare mai per scontato che esistano argomenti per cui valga la pena rischiare. Non è così. L'unico rischio accettabile è quello di dover scegliere tra due titoli parecchio in alto sulla scala dell'hype (prima di decidere consulta Metacritic, mi raccomando).

E il campo. Non stare mai dalla parte di quelli che osservano. Scegli quelli che parlano. Entrerai in un meccanismo perfetto e privo di rischi, in cui le parole procedono a ondate regolari e sanno chi e come colpire. Esiste una definizione per tutto, figurarsi per ciò di cui si ha paura. Ti giuro che ti troverai perfettamente a tuo agio. Cerca di non protestare e di non far notare l'assurdità di quello che potrebbe avvenire. Perdersi è troppo complicato e verresti inevitabilmente cestinato.

Per sempre tuo.



## Gianluca Girelli

Fenomeno parastatale incontrollato

Un giorno di pioggia, l'Innominato nazionale, incontra un cabinato di 1943 per caso. Qualche anno dopo incontra e si scontra contro un albero alla prima doppia curva di Outrun. La dolce bionda pixellosa e il fantastico e coloratissimo mondo dei Videogiochi nei suoi pensieri erano già. Alla soglia dei 30 anni decide

di mettersi a scrivere di videogiochi, incurante di aver perso il treno della fama videoludica oramai parecchio tempo fa. E' fermamente convinto che Samsung farà uscire una sua console tra meno di 10 anni. La seguente didascalia è stata scritta dall'autore parlando di se in terza persona. È grave dottore?

# QUANTO PUOI TANTO OSA

## Il futuro di Babel? La carta, ovvio!

Ogni tanto, qualche lettore della rivista ci chiede se non sia il caso per **Babel** di passare alla carta stampata, data la presunta mancanza di informazione seria in edicola. Sebbene in passato si fosse paventata addirittura l'auto-produzione, i forti dubbi sulla reale riuscita dell'operazione ci hanno per ora fatto desistere dall'intraprendere questa strada.

Giusto il mese scorso si parlava di come il problema dell'editoria videoludica fosse legato sia alla mancanza di fondi adeguati, sia alla crisi generale del settore, che ha sempre meno armi per contrastare l'avanzata dell'informazione online. Che a sua volta pare non passarsela troppo bene dato che, a quanto pare, "anche i Murdoch piangono"; dopo averci fatto una testa tanta sulle potenzialità dell'informazione gratuita, il riccone si è ritrovato con le pezze al culo (si fa per dire) e sta tentando una rovinosa marcia indietro, boicottando Google News e tentando di proporre alcuni articoli a pagamento.

Inutile dirvi come andrà a finire, ma mentre vecchi babbioni arroccati alle loro convinzioni non sanno che pesci pigliare, la carta, anzi l'E-Carta, sembra la base su cui fondare il futuro dell'informazione libera. Che poi magari non se ne fa più niente e mi ritrovo a scriverne tra 10 anni in Meteore (a pagina 8).

Di provare a digitalizzare tomi e tomi di libri si era pensato già agli albori degli anni '80 su home computer, dove tra uno Zork e un Bubble Bobble era possibile trovare qualche libro stipato in dischi formato 5"1/4 pollici o in cassettoni TDK. Pura follia leggere qualcosa più lungo di 3 righe su schermi con segnale traballante o monitor con tubo catodo

di fosfori verdi, e anche oggi in effetti le cose non vanno troppo meglio. Se fino a qualche anno fa l'E-Ink era roba geek da mostrare al massimo alle fiere, oggi Amazon, prima fra tutti che ha creduto in questa tecnologia, guida il mercato con il suo Kindle. E dopo qualche titubanza, oggi sono molti i produttori disposti a seguirla. Numerosi i vantaggi rispetto alla carta tradizionale, mentre i difetti di gioventù (resa monocromatica, velocità di aggiornamento piuttosto lenta) verranno sicuramente estirpati in pochi anni.

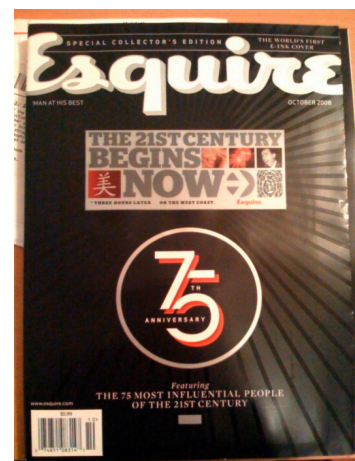
Immaginatevi non dover alzare le chiappe per andare all'edicola e poter scaricare direttamente sul device l'ultimo numero della Gazzetta. Immaginatevi non dover comprare libri su libri dal costo e dal peso non indifferenti potendo stivare lo scibile umano in un comodo dispositivo ultraleggero. Immaginatevi libri acquistati regolarmente che improvvisamente spariscono perché il venditore si è scordato di pagare i diritti di pubblicazione, e quindi via dal vostro hard disk la copia di 1984 regolarmente pagata senza che nemmeno ve ne accorgiate. Già succede in America, ma se siamo fortunati potremmo condividere questa gioia anche noi. Un Kindle che vince ma non convince: al prestigioso MIT si era deciso di utilizzare i dispositivi Amazon al posto dei libri, ma l'impossibilità di inserire note o appunti nelle pagine, data la mancanza di uno schermo touch screen, ha costretto gli studenti a tornare alla cara e vecchia (in tutti i sensi) carta.

Amazon dichiara che "per ogni Kindle si vendono 20 libri", ma in realtà non è che di Kindle ne abbiano venduto proprio come il pane. "Se avessi venduto così

tanto penso che sentirei il bisogno di dirlo a tutti", avrebbe chiosato Steve Jobs, CEO di Apple, anch'essa al lavoro su un fantomatico tablet che "sembra un iPhone ma non è". Se da un lato Apple pare già in odore di accordi con le maggiori testate statunitensi, al contempo non sembra troppo sicura delle possibilità di espansione del mercato in tempi brevi, tanto da definirlo in una delle ultime riunioni interne "non appetibile". Suvvia, Apple, sei quella di iTunes, dell'App-Store, non ci dirai mica che non stai pensando di rivoluzionare il settore come già hai fatto con iPod e iPhone? A risolvere la situazione paiono esserci tanti piccoli sviluppatori iPhone con le loro applicazioni per la lettura di PDF, tant'è che il Melafonino è ad oggi il dispositivo più usato per la lettura di siti e riviste, alla faccia dei veri E-reader.

Nel frattempo sono sempre di più le aziende in procinto di buttarsi a pesce nel... ehm, proficuo mercato. Sony, Asus, Philips e Samsung lanceranno nei prossimi mesi i loro dispositivi, persino Microsoft ha dato segni di attività mostrando un proprio prototipo di tablet (Courier), mentre Fujitsu e LG vanno oltre annunciando a breve termine E-paper a colori e con un migliore refresh rate.

Nell'attesa di questa grande rivoluzione, possiamo solo sognare un futuro dove grandi editori e piccole realtà indipendenti vivono pacificamente insieme, tutte nello stesso store, liberi dalle problematiche - soprattutto economiche - legate alla carta. E in tutto questo non è detto che non ci sia posto anche per noi di **Babel**.



*Un assaggio di futuro lo ha dato la nota rivista di moda maschile Esquire, inserendo nella cover del numero di Ottobre del 2008 un piccolo inserto E-ink raffigurante testo e figure in movimento. L'inquietante presagio di immagini in movimento anche nel fustino del Dixan non è poi così lontano da venire*

di gianluca girelli

# METEORE: MA IL FUCILE NON VINCEVA CONTRO LA PISTOLA?

**V**i ricordate quella scena in *Per un pugno di dollari* dove Ramon, rivolgendosi a Joe (interpretato da Clint Eastwood), pronuncia la famosa frase "Quando un uomo con la pistola incontra un uomo con il fucile, l'uomo con la pistola è un uomo morto"? Beh, pare che questa massima western non abbia alcun riscontro nel mondo dei videogiochi, semplicemente perché l'uomo con la pistola non ha mai incontrato l'uomo con il fucile. Ma neanche uno con un mitra.

Ricercatissimi dall'utenza, soprattutto negli anni '80 e nei primi anni '90, periferiche con funzioni di mitra o shotgun non sono (quasi) mai state commercializzate. Eppure nel corso degli anni abbiamo visto lightgun di tutti i tipi: pistole, armi futuristiche, caschi con sistemi di puntamento, persino bazooka, ma molto raramente abbiamo visto fucili a pompa o mitragliatori nel vero senso della parola. Ancora oggi il mercato non sembra vedere di buon occhio periferiche di questo tipo, nonostante il mercato odierno sia molto più orientato all'uso di periferiche, come i cloni del Wii Remote o gli strumenti di Rock Band e soci. Non sarebbe nemmeno un problema di produzione, visto che si tratterebbe essenzialmente di sostituire

una cover di plastica a forma di pistola con una a forma di mitra, come ad esempio fanno alcuni dei supporti per Wii Remote venduti dalle terze parti.

In realtà mitra e fucili avevano già fatto la loro apparizione nel mercato videoludico, ma hanno visto praticamente interrompere la loro diffusione nell'era delle console pre-crash, rimanendo successivamente relegati in larga parte nell'ambiente arcade. Si pensi ad esempio alla postazione con mitragliatori di *Operation Wolf*, a quella con *Force Feedback di T2: The Arcade Game*, o al 'megafucilazzo' con vibrazione incorporata di *GunBlade*. NY.

Introdotti negli anni '30, le antesignane versioni elettromeccaniche delle lightgun divennero molto popolari in quelle tipologie di giochi in cui abbattere anatre. Questi si sarebbero poi evolute in lightgun vere e proprie solo nella prima epoca d'oro del mercato arcade, sul finire degli anni '70 (*Desert Gun*, 1977).

A dare il 'la' per lo sviluppo di pistole lightgun su console fu Nintendo, piuttosto bacchettona e più attenta ai bisogni delle associazioni dei genitori (per lo meno in America) rispetto alle altre aziende. Nel 1984 esce la famosa *Zapper*, e da lì a poco tutti gli altri produttori immetteranno sul mercato modelli di pistola simili (XG-

1 per Atari XE-GS, *LightPhaser* per Sega Master System, etc). Konami tentò la carta dell'originalità proponendo nel '90 il *Laser Scope*, una lightgun-casco interessante nelle intenzioni ma assolutamente anti-funzionale nella pratica in quanto per fare fuoco era necessario gridare "Fire!" ogni volta... o anche "Fuck!" come avrebbe scoperto l'Angry Nerd qualche anno dopo.

Davvero uno strano fenomeno per un mercato che da sempre ha dato segni di dimostrare di essere affascinato da queste riproduzioni, nonostante un certo rapporto amore-odio per via della cronica carenza di giochi a supportarli. In un'epoca in cui l'unico sistema di input erano joystick e tastiera e in qualche caso mouse, periferiche come pistole, volanti e cloche avevano un certo fascino sull'utenza, che sognava giochi appositamente creati per quest'ultimi. Che poi si scoprisse dopo l'acquisto che le periferiche erano di scarsa qualità e che mai si sarebbero avvicinati in funzionalità alle loro controparti arcade, questo è un altro discorso.

Di fatto più che per ragioni economiche, di mercato o ludiche, mitra e shotgun ebbero un freno alla loro diffusione più per ragioni mediatiche. Negli anni '80 iniziò ad avere un maggiore peso il tentativo di censura contro i video-

giochi, accusati di essere troppo violenti o veicolare messaggi sbagliati nei giovani. Probabilmente qualcuno pensò che periferiche "di grosso calibro" riprodotte troppo fedelmente avrebbe portato i giocatori ad immedesimarsi troppo, generalmente invece le pistole erano un po' più "tolerate". Soprattutto in America, un certo bigottismo a portato a puntare il dito sulla violenza nei videogiochi quando invece sarebbe stato meglio porre un freno alla libera circolazione delle armi, quelle vere.

I produttori di periferiche ebbero una certa libertà, sebbene molti preferirono utilizzare per le riproduzioni colori sgargianti. I produttori di computer/console invece furono maggiormente colpiti dalle polemiche e quindi ebbero sempre paura di finire nell'occhio del ciclone commercializzando periferiche troppo mili ad armi reali. Anche le comuni pistole, dopo un'iniziale libertà nel proporre forme classiche (come la famosa Coleco Telstar arcade per Colecovision, che conteneva un revolver), vennero in seguito rielaborate per assomigliare di più a pistole da fantascienza, lasciando a solo ai clone-manufacturer il compito di creare periferiche meno fantasiose. Solo intorno alla metà degli anni '90 le pistole torneranno ad avere sembianze di





pistole autentiche, a partire dalle Justifers contenute nelle conversioni SNES e Megadrive di Lethal Enforcers (1993) e proseguendo con il McDog Mcree Pa-ckekeeper Revolver Pack per Philips CD-I (1994). Molte periferiche avrebbero mantenuto comunque una forma più futuristica, ma più per abitudine che per vero timore.

Al giorno d'oggi, difficilmente pistole o mitra avrebbero una diffusione di un certo spessore. Pistole e affini erano lo specchio tecnologico di un'epoca in cui spesso gli hardware non era in grado di ricreare mondi credibili o liberamente esplorabili, motivo per cui molti titoli si limitavano ad una schermata fissa (Duck Hunt) oppure ricorrevano all'effetto 'rullo' per cambiare costantemente l'ambientazione. Quando la tecnica ha messo a disposizione piattaforme più potenti, hanno iniziato a proliferare i primi First Person Shooter, di fatto i reali discendenti degli sparattutto con pistola. A quel punto le periferiche diventarono persino una limitazione. Se prima al giocatore spettava solo il compito di muovere su schermo la pistola perché lo spostamento nell'ambiente era automatico o fittizio, negli FPS era il giocatore che poteva scegliere in che direzione andare prima ancora che in che punto sparare. Pistole e affini a quel punto si rivelarono poco pratiche poiché in grado di puntare con precisione su schermo ma inca-

pati di permettere alcuno spostamento nello spazio. Il First Person Shooter si sarebbe affidato prevalentemente al mouse, mentre su console si sarebbe ripiegato sul più lento ma sempre efficace joypad. Sistemi come il Wii Remote avrebbero permesso, parecchio tempo dopo, di poter guidare il giocatore attraverso gli ambienti videoludici (Reed Steel), anche se qualche anno prima Capcom ci aveva già provato commercializzando Resident Evil: Survivor insieme alla GunCon 2 di Namco dotata di levetta analogica.

In tempi odierni l'uso di periferiche è diventato prassi comune, ma l'unico mitra che possiamo impugnare è solo quello fake della Limited di Gears of War. Al massimo ci si può solazzare con qualche supporto ad hoc per Wii Remote, ma non è la stessa cosa. A risolvere parzialmente il problema ci sono i soliti utenti smalizati che si sono ingegnati per ficcare una Zapper dentro un fucile di precisione o una GunCon all'interno di un M16. A parte questo, non credo vedremo molte altre periferiche a forma di fucili, mitra, lanciarazzi. La pistola alla fine ha vinto contro il fucile, il trend oramai sembra andare per sottrazione, e se l'idea alla base di Project Natal si rivela vincente, le uniche pistole, fucili e mitra che avrete a disposizione saranno le vostre dita puntate contro lo schermo.



Silvio intento a giocare un FPS per Natal a casa dell'amichetto Vladimir

Sono molte le soluzioni adottate dai costruttori all'interno delle lightgun. Tra tutte, la più comune era quella pensata da Ralph Baer alla Magnavox e ripresa in seguito da Nintendo. Nel momento dello sparo, lo schermo diventava nero e l'oggetto su schermo un cursore bianco. Se il fotodiode presente nella pistola rilevava il cursore bianco allora significava che quell'oggetto era stato colpito. Nel caso di oggetti multipli, la trasformazione degli sprite in cursori era sequenziale, in modo che rilevato il cursore e tenendo conto dell'attimo dello sparo, era possibile sapere quale oggetto fosse stato colpito. Il tutto avviene in tempi rapidissimi, questo spiega il perché di quel leggere 'fliccherio' quando si premeva il grilletto. Questo metodo si dimostrò fallace poiché era possibile fregare il diodo della pistola semplicemente puntandola contro una lampadina. Un altro metodo consisteva nell'inserimento nella pistola di un sensore in grado di rilevare il raggio di elettroni del tubo catodico che in una TV tradizionale funziona disegnando linee dall'alto verso il basso, da sinistra verso destra e poi daccapo. Quando veniva schiacciato il grilletto, il computer faceva partire un cronometro. Nel momento in cui il sensore della pistola avvertiva il passaggio del fascio di elettroni, il cronometro si fermava e il computer calcolava quanto tempo aveva impiegato il fascio ad arrivare in quella posizione, tenendo conto che il tempo per disegnare l'intero schermo è sempre fisso. In base a questo veniva calcolata la posizione della pistola e si determinava se in quel punto e in quel momento fosse presente un nemico. Per sincronizzarsi con il tubo catodico, le pistole di questo tipo avevano bisogno di un cavo aggiuntivo che le collegava al cavo dell'antenna. Proprio perché il tempo per disegnare lo schermo è fisso (50/60hz), molto spesso queste pistole non funzionavano con i televisori a 100hz, a meno che non supportassero tale frequenza. I moderni sistemi come il Wii non hanno più bisogno di rilevare il fascio di elettroni del tubo catodico (che gli LCD non hanno), ma vengono supportati tramite emettitori ad infrarosso posti vicino al televisore ed un rilevatore posto nella pistola/telecomando, in grado di rilevare la posizione del dispositivo rispetto al televisore tramite triangolazione

Resident Evil: Survivor può essere definito un ponte tra i vecchi e i nuovi sparattutto: dotato di visuale in prima persona, era possibile usare la pistola per sparare in ogni direzione così come si farebbe in uno sparattutto qualsiasi, mentre con la croce direzionale posta nel retro era possibile direzionare il personaggio avanti e indietro come in un comune FPS senza doversi sacrificare a un'impostazione sui binari alla Virtua Cop



**JUMP** INTO THE WORLD  
OF **ENDURO** RACING!



# DRIVE ME TO THE MOON

**C**'eravamo lasciati lo scorso numero parlando di Sistema di Controllo nei giochi di guida a quattro ruote, con la promessa che si sarebbe parlato di Track

Design e altre belle cosucce, ma prima di passare al capitolo successivo resta da vedere come si comporta il SdC nelle restanti categorie di racing game.

# IL SISTEMA DI CONTROLLO (SDC) II PARTE

Nei giochi di stampo motociclistico l'attenzione si focalizza sull'assetto e sulle forze che agiscono sul baricentro della moto. A differenza delle auto, che sono ad assetto fisso, le moto sono veicoli ad assetto instabile e variabile. Durante le curve infatti il pilota ha bisogno di inclinarsi sfruttando il peso della moto, per controbilanciare l'effetto della forza centrifuga, e di spostare il baricentro a seconda del comportamento che vuole dare al motomezzo. Questo comportamento, non presente nelle vetture, è reso palese durante le curve, in cui i motomezzi avranno una tendenza minore

tronchi) da evitare sulla pista. Giochi come GP Riders e Racing Hero cercarono altre vie sfruttando la difficoltà di raddrizzare la moto durante i numerosi cambi di direzione. Questo discorso è valido per i titoli con visuale a tre quarti poiché nei titoli con visuale in prima persona era preferibile mantenere un approccio standard, in cui la differenza nella guida fosse generata artificialmente dal continuo muoversi della visuale in ogni curva. Nei giochi con visuale alla Exitebike, spesso usata in molti titoli di motocross e in misura minore in arcade e platform, non vi era una effet-

preventivamente imparare dagli errori dei propri colleghi. I primi titoli sul genere, Team Suzuki e Red Zone, pur con i loro difetti sembravano tenere maggiormente conto dell'ambiente 3D circostante, più di quanto non facessero i vari Test Drive agli inizi.

Di natura accomunabile, invece, sono i titoli basati su mezzi volanti, siano essi di bassa o alta quota, e quelli marini. Partendo dal presupposto che l'aria e l'acqua sono o si comportano come fluidi, la differenza sta nella diversa viscosità. Praticamente ininfluenti nei titoli 2D dove i mezzi acquatici non si com-

quanto possa valere un discorso simile in un gioco fantascientifico). Nei motoscafi questo 'cuscinco' è rappresentato dall'acqua.

Giochi come N-Gen Racing sono a metà strada tra i giochi di aerei alla Ace Combat e quelli futuristici alla Wipeout. Più vicini ai primi che ai secondi, sono comunque da considerarsi come giochi di guida non solo per tutte quelle caratteristiche esterne al SdC che definiscono gli elementi di gara, ma anche per la presenza delle stesse problematiche relative al SdC dei giochi su quattro ruote.

Per ultimo, nelle categorie di



**Esempio delle dinamiche del SdC relative a Radikal Bikers (Gaelco, 1998). In RB il SdC è di stampo motociclistico, ma l'aver impostato il gioco alla maniera Arcade comporta che molti degli elementi motociclistici caratteristici siano andati perduti. Tenuta, derapata, assetto, baricentro vengono esclusi in favore di elementi base come traiettoria, forza centrifuga, ecc. Nell'esempio, pur pilotando una moto con caratteristiche di manovrabilità esagerate, il giocatore non può esimersi da tenere conto della traiettoria che altrimenti lo porterebbe dall'interno all'esterno della curva. Si può dire perciò che più il SdC si sposta dal (semi)simulativo all'Arcade, più il SdC motociclistico diventa simile a quello automobilistico (simile, non identico!). Per spiegare meglio il concetto, in una scala di valori, partendo dal più al meno Arcade, si inserirebbero Radikal Bikers -> ManxTT -> Mario Kart Wii -> Burnout Paradise (con le moto). Il fatto che Mario Kart Wii sia prima di RB e ManxTT non deve stupire: come abbiamo detto nel numero precedente, con "simulativo" non si deve intendere per forza "realistico", semmai con molti più elementi da tenere in considerazione rispetto ad un arcade.**

al derapaggio e hanno un diverso comportamento in relazione all'effetto centrifugo, dando al guidatore una sensazione di maggiore manovrabilità rispetto a una vettura a quattro ruote.

La differenza tra due e quattro ruote venne resa più evidente solo con il passaggio alla terza dimensione. Nel 2D si era spesso usato l'approccio automobilistico, ad esempio in Hang-On il motomezzo tendeva a derapare spostandosi a sinistra-destra non dissimilmente dai normali giochi di guida. Successivamente venne resa più evidente la maggiore manovrabilità in curva e la conseguente difficoltà nei cambi di direzione, non distanziandosi comunque troppo da quanto fatto in precedenza. Giochi come Enduro Racer offrivano controlli più reattivi per giustificare un gameplay basato su salti e controsalti con oggetti (massi,

tiva differenza di guida tra moto o automobile, se non che sui titoli motoristici si tendeva a rendere più evidente lo spostamento del baricentro del mezzo durante i salti. Se Exitebike sfruttava l'elemento baricentro, Ultimate Ride lo spostamento repentino di testa/visuale, GP Riders la pesantezza nel raddrizzare la moto e Enduro Racer la reattività nei controlli, i restanti con visuale dall'alto (per esempio Grand Prix Master su Amiga) non avrebbero mostrato sostanziali differenze con i corrispettivi proprio per l'impossibilità di sfruttare tali elementi, o l'incapacità di inventarne di nuovi.

I titoli 3D avrebbero sviluppato maggiormente le differenze di guida tra auto e moto, soprattutto non ebbero nel loro primo sviluppo molte delle problematiche citate nell'articolo precedente, forse perchè nella posizione di poter

portano troppo diversamente da quelli su ruote (Spy Hunter), le differenze maggiori saltano - è il caso di dirlo - a galla nei titoli 3D. Un Goteki o un Feisar non si comportano troppo diversamente da un motoscafo, l'unica differenza semmai è proprio la presenza di acqua che offre qualche feedback in più. Viene però aggiunto l'elemento assetto dei giochi motoristici, permettendo ai mezzi ampie virate anche ad alta velocità. Non c'è attrito nelle gomme, ma si sfrutta una sorta di cuscinetto d'aria virtuale di contrasto; le vetture non hanno peso, ma una forza sconosciuta crea resistenza. Questo cuscinetto è un elemento appositamente creato per esigenze di gameplay, poiché se i reattori del veicolo funzionassero come quelli di un aereo, il veicolo non riuscirebbe a contrastare la forza centrifuga e volerebbe via alla prima curva (per

giochi trick-style, il SdC tende a comportarsi similmente alle moto nel caso di mezzi come biciclette, mentre adotta caratteristiche simili a quelle delle competizioni RC (vetture radiocomandate) quando si impugna la tavola da skateboard, in modo da evidenziare la diversa capacità di manovra di quest'ultimo. In tutti i due i casi, il SdC viene semplificato di molto per dare più spazio alle evoluzioni. C'è poco da dire invece sui giochi ciclistici, che riprendono in gran parte gli elementi dei titoli motoristici.

Come già accennato nel numero precedente, molte considerazioni fatte per il SdC saranno sembrate ovvie, ma acquisteranno maggior senso in relazione all'argomento Track Design. Ma questa è un'altra storia... e anche un altro numero!

A cura di Federico Res, Tommaso De Benetti, Gianluca Girelli

**E'** possibile creare un film d'azione con un alto numero di effetti speciali a un costo inferiore ai 10mila euro, con un team dislocato in varie parti del mondo e che agisce all'unisono sfruttando le risorse che le odierne tecnologie

mettono a disposizione? Questa è la domanda che si sono posti Giacomo Talamini e Hive Division durante la realizzazione di Metal Gear Solid: Philanthropy, mediometraggio no-profit basato sul noto videogioco Konami, presentato in anteprima il 25 e

26 Settembre alle proiezioni di Milano e Treviso e disponibile gratuitamente in Rete dal 27 Settembre scorso.

64 minuti di azione non stop la cui realizzazione ha richiesto tre anni di lavoro, uno dei quali è servito per ri-girare nuovamente la se-

quenza finale del film a causa della demolizione di una delle location principali prima che le riprese fossero giunte al termine.

Un progetto nato non solo dalla passione dei membri del team per il gioco di Hideo Kojima, ma anche dalla volontà

# METAL GEAR SOLID PHILANTHROPY

di mettersi alla prova facendo esperienza nell'affrontare nuove realtà, il che ha consentito al team Hive di acquisire quelle competenze del settore che permetteranno in futuro il salto dall'amatorialità alla produzione professionale di materiale audiovisivo per eventuali nuovi progetti, trasformando definitivamente Hive da collettivo (stato attuale) a società vera e propria.

Una produzione forse unica nel suo genere che dimostra che, grazie alle potenzialità concesse dalla Rete, è possibile portare avanti una produzione raccogliendo collaboratori, amatori o professionisti, dislocati in Italia o

nel resto del mondo, seguendo in maniera globale il film come se ci si trovasse a pochi passi l'uno dall'altro, e che per questo è stata definita "a ciclo esponenziale". Un nuovo modo di fare cinema, che privato di quelle strutture rigide e poco essenziali che comunemente regolano ogni altra produzione, ha permesso al team di lavorare in maniera più agile concentrandosi sugli aspetti primari della realizzazione del film, abbattendo enormemente i costi di realizzazione grazie anche all'utilizzo massiccio delle risorse digitali sempre più accessibili e alla portata di produzioni medio-piccole.

Metal Gear Solid: Philanthropy



è quindi non solo un omaggio dei fan ai fan, ma è anche un modo per ottenere visibilità richiamando a sé finanziatori e partner, dimostrando che è possibile

creare produzioni di alto livello con un basso budget, sfruttando risorse poco costose e innovativi metodi di lavoro.

## SHAMROCK E IL 'PRIMO' PHILANTHROPY

Nell'estate del 2002, Giacomo Talamini, Gianluca Longo e Andrea Ferracini iniziarono a fantasticare su di un film amatoriale legato a Metal Gear Solid, gioco che i tre hanno adorato nelle incarnazioni per PlayStation e PlayStation 2. Talamini, già appassionato di tutto ciò che riguardava l'ambito militare, si sarebbe trovato a suo

primo Metal Gear Solid e avrebbe narrato le vicende che avrebbero portato Solid Snake e Hal 'Otacon' Emmerich alla fondazione di 'Philanthropy', l'organizzazione creata nel tentativo di fermare il proliferarsi di Metal Gear nel mondo dopo il furto dei progetti da parte di Ocelot alla fine del primo episodio. Di fondamentale importanza fu la

scarse (la prima esperienza 'pro' Giacomo l'avrebbe avuta solo nel 2005 girando il video musicale Shan Qi). Si girava con una misera Canon G400; gli effetti pochi e rudimentali, come l'esplosione simulata che quasi non rompe un timpano a Giacomo; le conoscenze sull'effettivo utilizzo della CG in produzioni no-budget scarse, tant'è che in un primo

nell'ottobre del 2005 tramite i più comuni programmi di peer-to-peer venendo in seguito rinominato MGS:P Prologue quando partì il nuovo progetto Philanthropy, che ne è di fatto la continuazione degli eventi.

Con una sceneggiatura un po' troppo verbosa e capacità recitative del cast tutto sommato discrete, MGS:P Prologue soffriva



agio con l'ambientazione bellica del gioco. Insieme ai due compagni creò il team Shamrock (dal nome della macelleria di Rocky), e insieme iniziarono a lavorare alla sceneggiatura del film, che almeno nelle intenzioni iniziali doveva essere il più fedele possibile alle vicende narrate nella saga. Il cortometraggio, già ai tempi conosciuto come Philanthropy, si sarebbe collocato immediatamente dopo la fine del

scolta della lingua inglese, in modo da raggiungere il più vasto pubblico possibile.

Pubblicizzata l'idea su alcuni forum, da lì a poco si formò un nutrito numero di collaboratori, che si sarebbero occupati chi degli effetti visivi, chi delle musiche, chi degli artwork, chi del trucco. Le riprese furono effettuate tra il 2003 e il 2004, i mezzi erano pochi, le conoscenze registiche della troupe

tempo si pensò addirittura di inserire una sequenza con la famosa sezione VR ricreandola accatastando delle scatole di cartone. Data la quantità di materiale raccolta per la sceneggiatura e ai tempi ristretti di ripresa dovuti agli impegni lavorativi, si decise di proporre il girato come prima parte di tre episodi.

MGS:P Chapter One: The White Land At The Edge of The World venne rilasciato in Rete

soprattutto nel comparto video, dove anche nel montaggio finale si notava un vistoso interlacciamento. Nel doppiaggio era presente una costante de-sincronia del labiale, mentre nonostante gli sforzi, la pronuncia era incapace di nascondere l'accento italiano all'orecchio di un madrelingua.

## DA SHAMROCK AD HIVE

In contemporanea con il lancio del Prologue si è dovuta affrontare la scelta di sopprimere un hobby dall'impegno richiesto ormai abnorme oppure tentare quel salto di qualità tale da portare il team più vicino all'ambiente professionale, consapevoli che ciò avrebbe comportato molti rischi. Non tutti si dichiararono disponibili, coloro che invece vollero fare il 'grande salto' fondarono il gruppo Hive Division.

Tra il dicembre del 2005 e il febbraio del 2006, Talamini inizia a scrivere la sceneggiatura del nuovo film, modellata su nuove ambizioni forse un tantino elevate, tant'è che qualche tempo dopo fu necessario uno sfolimento dello script e, nuovamente, una suddivisione della sceneggiatura in capitoli.

Nel frattempo il gruppo cresce. Il Prologue aveva permesso al gruppo di farsi conoscere e non fu difficile reclutare nuove leve. Nell'ottobre del 2006 iniziano le riprese, più o meno nell'ordine di come appaiono all'interno del film. Le competenze della troupe nei vari ambiti (regia, sceneggiatura, effetti speciali, sonoro) ora sono maggiori, ma avranno modo di accrescere ulteriormente durante le riprese del film. Di fondamentale importanza fu l'uscita del primo trailer, già all'epoca dotato di un impatto tecnico di alto livello, che servì anche per inserire nuovi collaboratori nelle file di Hive. Il trailer dimostrò le rinnovate capacità produttive e l'ampio salto

compiuto dal Prologue, e ciò scatenò una pioggia di nuove offerte di collaborazione in praticamente tutti i rami della lavorazione.

Iniziarono a fioccare anche collaborazioni dall'estero, alcune anche di stampo semi-professionale o professionale, dimostrando forse una maggior tendenza all'estero di giovani professionisti a buttarsi nel collaborare a progetti folli più di quanto non avvenga in Italia. Il film di Hive ha scatenato l'entusiasmo di Daniel James e Aaron Frensley, musicista e sound editor fondatori dello studio di produzione Hybrid Two, che hanno creato una colonna per il film assolutamente magnifica. Ci si è focalizzati soprattutto sul lato doppiaggio: se per il Prologue ci si poteva accontentare di pronunce claudicanti, per Philanthropy si richiedeva un livello superiore, in grado di uniformarsi al resto del lavoro. Un continuo passaparola ha per-

meso di trovare anche il doppiatore di Snake, Phillip Sacramento, la cui voce è virtualmente indistinguibile da quella di David Hayter (noto sceneggiatore e doppiatore, e voce ufficiale di Snake). Daniel è inoltre riuscito a contattare Aoife Ferry, interprete della canzone The Best Is Yet to Come alla fine del primo Metal Gear Solid, che si è prestata gratuitamente a cantare il tema finale del film. Di recente, Paul Eiding e Jennifer Hale, rispettivamente doppiatori del Colonnello Campbell e Naomi nel videogioco, hanno espresso la volontà di partecipare al dop-

piaggio degli eventuali seguiti. Un tam tam che ha finito per coinvolgere anche i media tradizionali che hanno iniziato a dare un certo rilievo mediatico al progetto pubblicando articoli e intervistando il gruppo Hive durante le riprese del film.



## IL LUNGO CORTOMETRAGGIO

Quello che era nato come un cortometraggio si è rivelato essere alla fine un film vero e proprio di durata poco oltre l'ora. Doppiaggio, effetti speciali, colonna sonora sono notevoli, facendo le dovute proporzioni tenuto conto dei mezzi tecnici e del lavoro a disposizione. In totale, hanno collaborato al film più di 100 persone, divisi tra i 15 dello staff Hive, una 50ina di collaboratori 'stabili' e il restante che ha offerto il proprio aiuto saltuariamente.

Si può notare una certa differenza qualitativa tra le prime sequenze del film e le ultime, dovute alla continua evoluzione

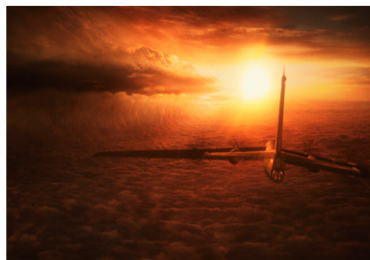
di competenze durante le riprese, anche se la qualità finale risulta essere tutto sommato omogenea. Talamini ha cercato di dare al film "un registro epico dissonante e una metrica da road movie come quella della trilogia di Peter Jackson, o in Apocalypse Now". Tra i film che lo hanno ispirato possiamo citare Avalon di Mamoru Oshi nell'estetica applicata a diverse scene, e Heat di Micheal Mann, nel lavoro di camera e nella sparatoria finale.

Da notare come il precedente corto fosse più coerente con l'universo di MGS di quanto non lo sia Philanthropy. Talamini ha affermato che si è discusso molto

su questa scelta, legata al fatto che cinema e videogioco hanno due linguaggi diversi e non sempre quello che funziona nel videogioco può funzionare nella riproposizione cinematografica. Se inizialmente c'era la volontà di creare una sceneggiatura più fedele, alla fine si è deciso per una trama libera. Nonostante questo, spirito e elementi distintivi della serie sono rimasti intatti, cosa questa che non potrà che far piacere a tutti i fan che si aspettano un minimo di coerenza con le avventure videoludiche. La sfida era quella di prendere i tratti d'interesse dell'universo di MGS e creare qualcosa che avesse un'identità

netta senza che risultasse una copia carbone del gioco. Una replica del videogioco avrebbe prodotto qualcosa di incomprensibile per gli esterni all'universo Metal Gear, e sarebbe stata debole in tempi e modi in quanto nel videogioco le cut-scene erano relazionate alla parte giocata. Di fatto, della serie originale (e del Prologue) manca solo Otacon, sostituito nel film dall'equivalente Harrison Bishop, a quanto pare per mancanza di disponibilità dell'attore che lo interpretava.

Giacomo ha inoltre pensato a non prendere troppo sul serio il protagonista Snake, punzecchiandolo su quelli che sono al-



cuni stereotipi del personaggio e ribaltando molti aspetti standard del personaggio videoludico. Ad esempio Snake non agisce più in solitario, ma è accompagnato da due altri co-protagonisti, mentre l'approccio sentimentale Snake-

Disgrace è chiaramente parodiato ed è tale solo nella mente del co-protagonista Pierre.

## HIVE OGGI

**A**ttualmente non ci sono piani per la produzione del secondo e del terzo episodio. Hive preferisce concentrarsi su progetti originali, tenendo presente che la produzione del secondo e terzo episodio sarebbero nuovamente 'a gratis' poiché non sarebbe possibile ricavarne qualche utile. Sebbene si possa parlare di film a 'zero budget', c'è da considerare che il progetto è stato portato avanti dai collaboratori gratuitamente, dunque se provassimo a fare i conti in tasca ad Hive potremmo valutare il costo di Philanthropy nell'ordine dei 500-700 mila euro, cifre che sarebbero necessarie per eventuali altri progetti di pari caratura. Un costo sicuramente elevato, ma di molto inferiore ai costi di lungometraggi e fiction nostrane.

Hive è stata invitata a parlare del progetto Philanthropy ad una sezione speciale del Festival di Venezia grazie al patrocinio di MetaDistretto Digital Mediale, un ente pubblico veneto che si occupa di multimedialità, e che ha ritenuto di dare visibilità a un progetto sviluppato in Veneto come MGS:P. La presentazione è stata anche un'occasione per Hive di cercare possibili finanziatori per progetti futuri. Hive ha lavorato anche a diversi altri progetti, collaborando con Imille per una serie di video aziendali per clienti e partner Microsoft, e una serie di pubblicità virali di Zurich Connect con la Shortcuts Production di Marcello

Macchia, ai più noto nel ruolo di Maccio Capatonda.

Di tutto questo, cosa ne pensa Konami e il diretto interessato Hideo Kojima, ideatore della serie? Molto difficilmente Hive avrebbe ottenuto un permesso ufficiale per un progetto commerciale basato sull'universo Metal Gear, ma c'era la possibilità che Konami non vedesse di buon occhio qualunque progetto esterno legato alla saga. Fortunatamente per Hive, e per tutti quelli che hanno provato a realizzare un corto su Metal Gear, Konami non ha creato ostacoli. Hive ha avuto modo di mandare un primo filmato a Kojima e incontrarlo qualche tempo dopo alla presentazione ufficiale italiana a Milano di Metal Gear Solid 4. Pare che Kojima abbia apprezzato ed in futuro c'è solo da sperare che Konami possa decidere di inserire MGS: Philanthropy e altri progetti legati alla saga come extra nei prossimi episodi della serie.

Non resta dunque che fare un 'in bocca al lupo' ad Hive sperando di rivederli presto, magari questa volta con un progetto del tutto nuovo!

**Gianluca Girelli**



### Risorse utili

info@hivedivision.net  
www.hivedivision.net  
www.mgs-philanthropy.net

# HIVE (FABULOUS) FOUR

**M**etal Gear Solid: Philanthropy è arrivato negli hard disk di tutto il mondo soprattutto grazie alle persone coinvolte nel progetto: un team internazionale di volontari caratterizzato da devozione alla causa, passione per la sperimentazione e volontà di potenza. **Babel** ospita in quest'occasione gli **Hive Four** (sarebbero in cinque, ma al mastermind Giacomo Talamini è riservato un pezzo a parte), coordinatori di vari aspetti del progetto, spingendoli a svelare retroscena, sviluppi dell'iniziativa e aspettative per il futuro. Come negli extra di un DVD, ma gratis.

**Tommaso De Benetti**

**.Salve a tutti e che Peter Jackson possa vegliare su di voi. Usare formule standard è moderatamente noioso, pur troppo non credo che Babel possa esimersi dal chiedervi patente e libretto: mani in alto e presentatevi.**

**Alberto:** Alberto Vazzola, grafico 3D e animatore di Hive Division, annata 1984, patente VE5253... il libretto aspetta che lo trovo, era qui ne sono sicuro!

**Alessandro:** Alessandro Schiassi, supervisore agli effetti visivi e compositor... in pratica se qualcuno muore nel film, io c'entro in qualche modo (e probabilmente ero io). 24 anni di cui ben 5 passati sul progetto, due dei quali in 'Erasmus' in Veneto (ma sono di origini milanesi).

**Mattia:** Mattia Gri, direttore della fotografia e primo cineoperatore, coetaneo di Giacomo; se ci sono scene fuori fuoco è colpa mia.

**Lamberto:** Lamberto Azzariti, sono l'architetto di Hive Division, colui che crea nuovi mondi... e grandi torri in cemento armato.

**. Ora, farò finta di non fare altre domande introduttive semplicemente spostandole un pelo dopo, e vi chiedo direttamente: qualcuno di voi**

**crede veramente che vedremo mai la parte 2 e 3 di Metal Gear Solid Philanthropy?**

**Alessandro:** Io, ma per il mio piano avrò bisogno di un seghetto (cit.)

**Mattia:** Se sul set si potranno fare pause pranzo, io ci sono!

**Lamberto:** Voglio crederci!

**. Torniamo alla genesi di MGS:P. Salterei la questione Prologo, che è stata più che altro una prova generale e risale a un tempo ove esisteva ancora l'Ovomaltina, e descriveri invece come è nato il progetto MGS:P vero e proprio e come ognuno di voi si è avvicinato alla cosa.**

**Alberto:** In quell'epoca avevo finito di lavorare alla parte grafica di un videogioco, avevo finito di sviluppare il motion capture che abbiamo usato, ma a un certo punto ho avuto un vuoto, erano tre mesi che non avviavo 3D Studio (il programma di grafica 3D) e giravo a vuoto per la stanza in cerca di qualcosa: la classica depressione del grafico 3D. Per salvarmi dal baratro, chiesi a

filmi mi sembrava un'idea figa... voglio dire, qualche anno fa pensavo che il 'compositor' componesse musica (scommetto che molti di voi lo pensano ancora, ma va bene così, alla fine le musiche sono stupende e ci faccio solo bella figura a stare zitto). Riguardo la nascita del Nuovo Progetto (ovvero post-Prologo) posso semplicemente dire che dopo la prima interna del Prologo durante un raduno eravamo tutti motivati a continuare, lo script era in parte già stato scritto e l'entusiasmo ha fatto il resto.

**Mattia:** Io sono stato reclutato direttamente da Giacomo in un forum dove seguiva delle mie discussioni tecniche sulla fotografia cinematografica (e altre cose da nerd delle telecamere) nel lontano agosto 2006. Dopo i primi 10 fotogrammi girati insieme abbiamo capito che sarei stato "the man with the movie camera".

**Lamberto:** Io mi sono avvicinato al progetto a fine 2005 per vie traverse; poco prima avevo lavorato assieme ad Alberto per la realizzazione di un videogioco, a questo progetto faceva parte anche Luca Fregnan (grafico 3D di Hive) che mi aveva indicato MGS:P come una promettente



Lamberto se cercavano ancora gente per il film che stava seguendo; quattro mesi dopo fui promosso a capo del 3D.

**Alessandro:** Entrai in contatto con il losco individuo che porta il nome di Gunny [Giacomo Talamini - ndB] su un forum di videogiochi nell'estate del 2004, inizialmente offrii la mia casa in montagna come snodo per alcune riprese e finii per scroccare casa di altri per due anni... strana la vita, eh? A ogni modo, ciò che so fare l'ho imparato perché fare un

iniziativa alla quale mancava la figura di un architetto. Avevo fiutato una certa serietà e entusiasmo nel progetto, e così mi sono presentato al gruppo nelle vesti di 'Edificatore'. Sono stato reclutato in principio per questo compito, poi mi sono anche dedicato alla supervisione del texturing, cioè lo studio dei materiali sui modelli 3D.

**. Ricollegandomi alla risposta di Alessandro, alcuni di voi si**

**sono trasferiti in veneto in un appartamento condiviso usato come ufficio. Fatti e/o aneddoti?**

**Alberto:** Abitando non molto distante dall'appartamento (6,3km) ho deciso comunque di trasferirmi, di certo la vita in Hive è molto diversa da quella con i genitori, il posto poi era molto tranquillo e avevamo il fuso orario delle Hawaii, cosa che con i tuoi vecchi non ti puoi permettere. Spero che i vicini non abbiano sofferto troppo della nostra presenza! Di aneddoti ce ne sono da riempire un libro, quello più trash è stato quando si sono intasate le tubature di scarico, da quel fatto è venuta fuori una buona sceneggiatura per un prossimo film, che speriamo di produrre il prima possibile.

**Lamberto:** Io sono torinese e quindi mi son trasferito a periodi alterni in veneto. La convivenza Hive è stata una bella esperienza e ho trovato sorprendente la sintonia che si è creata sotto lo stesso tetto, senza mai andare incontro a conflitti interni. Tutti ci siamo adattati facilmente a uno stile di vita sregolato; alcune volte ci dimenticavamo di pranzare, talmente eravamo intenti nei nostri lavori, e alle 4 o 5 del pomeriggio si sentiva la domanda: "mettiamo la pentola per la pasta?"

**Alessandro:** Per me che sono di Milano è stato come fare Erasmus in Veneto! Inoltre non dovevo frequentare nessun corso, studiavo online su fxphd.com e mettevo in pratica direttamente sul film, il resto del tempo era puro divertimento con i vari Hiver e ospiti che si susseguivano nel nostro 'alveare'. La vita era davvero dissoluta, vedevo le luci dell'alba ogni mattina visto che preferisco lavorare di notte. Posso tranquillamente ammettere che senza l'ospitalità di Patrizia [Liccardi, Elizabeth Laeken in MGS:P - ndB] non saremmo riusciti a finire il film... sicuramente non in questi tempi e con questa qualità! Grazie Patty!!

**. La struttura del film è cambiata diverse volte nel tempo: io stesso ho letto almeno 3-4 script diversi, e sono sicuro che allo stadio attuale ne esistono molti di più. Parallelamente, anche le vostre competenze e responsabilità sono cambiate con il film.**





**Alberto:** Certo, le mie responsabilità sono aumentate soprattutto durante le riprese, se non funzionava qualche strumento, dovevo farmi venire in mente qualcosa al più presto. Seriatamente, durante questo percorso sono state acquisite molte competenze, soprattutto mi sono abituato a confrontare il mondo reale con quello virtuale, come cercare di simulare la luce, cercando di capire come funziona gran parte della fisica che ci circonda. Il cervello incomincia a vedere il mondo in un'ottica diversa quando vedi alcuni piccoli particolari che prima nemmeno sapevi esistessero.

**Alessandro:** Come ha giustamente accennato Alberto, dovendo ricreare la realtà inizi a guardarla in maniera diversa, a osservarla per capire cosa la rende così... reale! Poi, come ho accennato prima, ho imparato a fare quello che oggi è il mio lavoro proprio perché ero nel progetto e avendo così tanto materiale su cui lavorare la mia curva di apprendimento è stata realmente esponenziale. In particolare modo è stato interessante la mia genesi di supervisore: dovendo post produrre le riprese mi rendevo conto di quali errori venivano commessi in fase di ripresa e ogni volta che ero sul set sapevo come comportarmi di conseguenza. Per quanto riguarda le responsabilità posso dire che ho avuto tra le mani il lavoro di decine di persone e spettava a me non renderlo vano componendo gli shot per renderli funzionali alla storia. Dopo di me c'era solo Giacomo e il reparto audio.

**Mattia:** A differenza di Ale, io sono quello che non doveva sbagliare fin dall'inizio. Ho anche imparato molto lavorando a *MGS:P*: da una parte ho fatto capire al reparto CGI quali fossero i difetti

visivi di una telecamera, in modo che loro potessero "sporcare" il loro lavoro fino a renderlo uniforme alla realtà dal punto di vista visivo e dall'altra, loro hanno insegnato a me come comportarsi e com'era preferibile impostare il set nel caso di riprese con inserti di computer graphics.

**Lamberto:** Per quel che mi riguarda, c'è stata una prima fase di adattamento del mio modo di pensare il progetto architettonico: negli ambienti ideati, essendo destinati a pura scenografia, la loro funzionalità andava in secondo piano; inoltre ho imparato a non dovermi preoccupare dei costi di produzione e così ho avuto libero sfogo sull'utilizzo del cemento armato! Durante tutto il periodo di realizzazione di *MGS:P* ci sono stati miglioramenti sul modo di organizzare il lavoro e certamente è stata un'occasione valida per mettere in pratica le conoscenze e acquisirne di altre. Inoltre, questa esperienza è stata il banco di prova per capire quello che è meglio non fare: come ad esempio voler ricreare il paesino in cui Snake incontra Leclerc tutto in computer grafica! L'illusione era

tanta e avevo dedicato settimane alla realizzazione di artwork e assieme ad altri grafici si era partiti con la modellazione 3D... pura pazzia! Ma per fortuna ce ne siamo resi conto quando sono state trovate le location reali (Erto e Casso nei pressi del Vajont) evitando così una mole di lavoro che sarebbe stata molto più impegnativa in confronto a quella della battaglia finale, in una fase in cui non avevamo ancora le competenze adeguate.

**Alessandro:** Bisogna riconoscere che inizialmente il progetto era impregnato di tanta ingenuità, ma ora come ora lo vedo come un bene: non ci rendevamo conto del lavoro che ci sarebbe stato, abbiamo iniziato a fare quel (poco) che sapevamo fare ed il resto l'abbiamo imparato o abbiamo coinvolto chi aveva delle determinate conoscenze; se ci fossimo scoraggiati subito perché consci del nostro livello non saremmo mai riusciti ad arrivare dove siamo adesso.

**. Mi par di capire che l'esperienza con Lachin vi farà preferire scenografie concrete alla CG ogni volta che questo sarà possibile. Se non ricordo male però, le parti 2 e 3 dello script sono mostruosamente imbottite di CG, in particolare il finale. Nel caso le parti 2 e 3 vedessero la luce, ci saranno cambiamenti in questo senso oppure, forti di un (ipotetico) backup economico vi lancerete nella mischia pronti a spaccare il culo alla WETA?**

**Mattia:** Io spero vivamente che le location siano vere, o perlomeno la maggior parte... vi immaginate che noia girare tutto in bluescreen? Credo che in ogni caso, se disponibile, sia sempre

preferibile una location vera; i grafici lavorano di meno e gli attori possono recitare in location, che non è un vantaggio da poco.

**Alberto:** Se si ha a disposizione una location, è sempre meglio usarla e magari integrare quello che manca, come nel caso di Imeret. Ma ricreare un'intera ambientazione, non ha senso in quanto si vedrà sempre che è CG, a meno che non si abbiano fabbriche di grafici da poter sfruttare. Ma rendiamoci conto che la CG nei film serve per aggiungere ciò che manca alla realtà, facendolo credere vero, non ricostruirla.

**Lamberto:** Come dice appunto Alberto, creare un'intera ambientazione 3D sarebbe, non improponibile, ma poco sensato anche avendo i mezzi adeguati. Nel caso di assenza di una location reale adatta, di regola sarà sempre meglio ricreare un piccolo set scenografico a cui aggiungere la CG necessaria e inoltre per rendere meno noiosa la recitazione di attori davanti a un bluescreen.

**Alessandro:** Come giustamente suggerisce Lamberto, spesso l'ideale è crearsi un set ad hoc: i vantaggi sono tantissimi, tra cui la possibilità di avere i fondali esattamente come si immaginano, non dipendere dalle condizioni atmosferiche e riuscire a gestire meglio l'organizzazione della produzione (camerini, migliore fotografia e controllo delle riprese, etc). Chiaramente, per potersi permettere un set si ha bisogno di un budget, quindi sarebbe stato impensabile per il primo capitolo, e per i prossimi la CG preferirei concentrarla su cose realmente impossibili da avere fisicamente: un buon lavoro di pre-produzione serve anche a questo.

**. Come è nata Hive Division e con che scopi? Gli obiettivi si sono modificati nel tempo?**

**Alberto:** Fare casino, soprattutto a pranzo; no, nessuna modifica nel tempo.

**Alessandro:** Fino al lancio del film gli obiettivi erano: divertirsi, imparare e formare una squadra. A lancio avvenuto è chiara l'impossibilità di continuare senza budget visto che le basi per il nostro lavoro ci sono e la squadra è stata formata e roduta. Poi, chiaro, c'è sempre da imparare e non escludiamo l'acquisizione di nuovi talentuosi nel team, ma diciamo che questi due



scopi verranno in parte a mancare per i prossimi capitoli. Per quanto riguarda il divertimento spero di conservarlo così a lungo, è un punto al quale non posso rinunciare.

**Mattia:** Sì, abbiamo in programma molte più esplosioni nei prossimi film! Scherzi a parte, non credo sia cambiato nulla da quando mi sono avvicinato ad Hive; la nostra meta è sempre quella di fare dei film molto fighi!  
**Lamberto:** Da quando sono entrato in Hive, l'obiettivo è stato quello di partire con *MGS:P*, anche con il pretesto di acquisire esperienza sul campo e formare un gruppo di lavoro in cui il divertimento è la parola d'ordine!

**. Una delle cose più impressionanti dell'intero progetto è il team di volontari che Hive è riuscita a mettere insieme nel giro di qualche anno. Un team che, credo si possa dire, ha veramente poco da invidiare a quello di una realtà commerciale con fondi a disposizione. Quali sono le vostre sensazioni nei confronti del team, come riuscite a mantenerlo compatto e credete che nel momento in cui Hive diventerà una compagnia vera e propria sarà possibile mantenere tutti coesi? Inoltre: un'iniezione di liquido, farà bene o male ad Hive?**

**Alessandro:** Sinceramente non ho mai trovato così assurdo questo magnetismo per il nostro progetto: sarà che ci ho sempre creduto e non l'ho mai visto come un peso, ma non stento a credere che così tanti altri ragazzi volessero donare il loro tempo libero per la nostra causa. Alla fine è un'attività dove tutti vincono e si divertono, spesso imparando cose

nuove e conoscendo persone straordinarie. *MGS:P* è stata come una palla di neve che, ruzzolando giù dalla montagna, è diventata sempre più grande... anche se a dire il vero la nostra è



stata una scalata più che altro: diciamo che abbiamo trovato ottimi appigli per arrivare in cima. Per quanto riguarda il futuro, voglio ricordare che ognuno di noi ha la passione per quello che fa, è il nostro passatempo e come tale lo abbiamo fatto ben volentieri gratis: l'iniezione di denaro (se mai ci sarà) spero che ci migliori ulteriormente togliendoci i tediosi vincoli della mancanza di budget e permettendoci di esprimere al massimo il nostro potenziale.

**Mattia:** La capacità di attrarre la gente e di portarla a collaborare senza neanche un soldo è da imputarsi al gruppo stesso. Se qualcuno si sente chiedere una collaborazione gratis, è molto più stimolato a farlo se vede che in questo team che gliela chiede ci lavorano un sacco di persone, tutte, o quasi, con la passione per il videogioco che lui ama, no? Per me invece è stato diverso,

avendo giocato poco/niente a *MGS*. Io ero attratto dal team stesso e dalle grosse ambizioni che aveva; ci ho voluto provare invece di andare a drogarmi...

**. In che rapporti siete con i collaboratori che vivono all'estero? Sono effettivamente parte del team o no? Vi siete mai incontrati o pianificate di farlo? Su Vimeo ho notato commenti di gente che vuole trasferirsi da Hong Kong a Treviso: li assumerete come badanti? Inoltre... e se Hive trovasse finanziatori esteri che richiedono lo spostamento?**

**Alberto:** Quando si hanno i soldi, si possono fare anche sedi in mezzo alla foresta amazzonica, ma in Hive molti lavori non richiedono la presenza fisica sul posto, molte cose si possono organizzare in chat o videoconferenza, come facevamo all'inizio del progetto.

**Alessandro:** Personalmente chatto praticamente ogni giorno con Daniel James (il compositore musicale) che è un ragazzo pieno di passione e di talento. Ogni tanto ho chiacchierato anche con Phillip [Sacramento, voce di Solid Snake - ndB] e Lucien [Dodge, voce di Pierre Leclerc e Harrison Bishop - ndB], sono avvantaggiato dal fatto di avere il fusorario US pur vivendo in Italia). In ogni caso, penso siano davvero parte del team: hanno dato un contributo grandissimo al progetto e spero di incontrarli di persona al più presto. Dopotutto gran parte delle collaborazioni sono state esclusivamente online, che poi fossero a qualche centinaio di chilometri o dall'altra parte del mondo che differenza fa? Il di-

scorso della fondazione di Hive all'estero è un capitolo particolare: personalmente non avrei nessun problema ad andare a vivere fuori dal Bel Paese, anzi! Ma prima mi sembra doveroso provare a sfondare qui, cercare di cambiare la situazione attuale del mercato cinematografico italiano visto che avremmo la totale assenza di concorrenza e un sacco di talentuosi che non aspettano altro che progetti di ampio respiro come quelli che vorremmo affrontare. Se poi vedremo che la situazione è insalvabile potremmo dire "Noi ci abbiamo provato!" senza rimpianti.

**Mattia:** credo che l'espatrio abbia poco senso, dato che la parte produttiva (non avrà luogo nel giardino di Giacomo, come per *MGS:P*) richiede comunque molti spostamenti. La post ha bisogno di una sede, è vero, ma potrebbe essere anche in Italia grazie al nostro modo di lavorare: collegati alla rete, ma scollegati dal mondo.

**. In un'intervista alle Iene (<http://www.youtube.com/watch?v=DAU9XSuElg0> verso la fine) i candidati del PD ammettono di non sapere cosa sia un Blu Ray né di conoscere quale sia l'ultimo modello di PlayStation. Ora, premettendo che non sono informazioni indispensabili a governare un paese, pensate che verrà un tempo in cui la politica riesca a capire quali sono i bisogni di un'azienda all'avanguardia? Perché dalle facce che fanno (e dubito fortemente che a destra la situazione sia migliore) è difficile immaginarsi a supportare banda larga, film di fantascienza o qualunque cosa che possa essere associata a un cittadino con meno di 70 anni.**

**Mattia:** No comment.

**Lamberto:** Io mi auguro che un giorno le cose possano cambiare, ma in questo momento ho l'impressione che sia proprio questa la fantascienza italiana!

**Alberto:** Lamb è sempre il più saggio! La cosa buona è che ancora non capiscono che prima o poi verranno demoliti dalle stesse cose che oggi ignorano. Un po' sta già succedendo.

**Alessandro:** "Quando tira vento di cambiamento c'è chi costruisce ripari e chi mulini". La politica è solo uno dei settori italiani in mano a gente avanti con gli anni,



putroppo anche quello del cinema è in queste condizioni e i risultati sono sotto gli occhi di tutti: l'unica cosa su cui possiamo contare è l'innovazione che prima o poi spazzerà via i ripari di chi la teme e ci permetterà di far girare le nostre 'palle' e non più le nostre 'palle'.

**. Torniamo al film: rivedendolo, che impressioni ne ricavate? Una delle cose più evidenti, credo, sia la diffe-**



**renza temporale con cui le sequenze sono state girate. Spesso si ha la netta impressione che alcune parti del film siano molto più avanzate, sotto tutti i punti di vista, rispetto ad altre. C'è qualcosa per cui vorreste aver avuto più tempo, o che a rivedere non riuscite a sopportare?**

**Alberto:** In un certo senso, rispetto questo a crescere di qualità, soprattutto nelle ultime scene, si vede uno stacco assurdo con l'inizio. Ma sta un po' a significare la nostra evoluzione. Certo, alcune cose avrei preferito farle meglio, ma con mezzi e tempo a disposizione questo è ciò che si può avere.

**Alessandro:** Per quanti mi riguarda mi sento davvero soddisfatto del mio lavoro. Ho anche avuto la fortuna di poter ritornare in ogni momento sui miei lavori e migliorarli ogni volta che imparavo cose nuove, quindi fino all'ultimo sono riuscito a togliermi dettagli 'disturbanti'. Forse, se avessi ancora tempo, proverei a sistemare le esplosioni del lancio dei razzi e qualche chiave durante il briefing, ma in linea di massima non penso che avremmo potuto fare di meglio: l'evoluzione delle riprese si nota, ma anche quello è utile per capire quanto ancora

potremmo crescere nel tempo.

**Mattia:** Alberto -> seleziona -> copia/incolla.

**Lamberto:** In linea di massima anche io mi sento soddisfatto del risultato finale, tenendo presente i mezzi e soprattutto il tempo a disposizione! Il livello qualitativo, come è stato già detto, è visibilmente in crescita verso la parte finale del film, ma se ci fosse stato più tempo avrei rivisto diverse parti dell'ambientazione 3D, sia a livello di texturing che di design; e tanti piccoli difetti

sulle texture che, a vederli ora purtroppo, non li sopporto. Ma la deadline di uscita del film è stata importante per darci dei limiti anche in questo senso: il tempo di produzione è stato dilatato negli anni e sicuramente, se non ci fosse stata alcuna scadenza, saremmo caduti in un circolo vizioso di 'restauro' delle scene.

**. Ci sono artwork, personaggi, ambientazioni o altro che a posteriori avrebbero potuto funzionare meglio se realizzati in altro modo? Mentre lavoravate alla realizzazione del film, quanto vi è pesato dover lavorare su uno script come quello di *The Overnight Nation*? Non vi è venuta ogni tanto la tentazione di modificare alcune sequenze? È stata una sfida... una rottura di palle? Ci sono stati scontri all'interno del team su come dovessero essere fatte alcune cose?**

**Alberto:** Per quanto mi riguarda, i cambiamenti suggeriti ci sono stati o sono comunque stati ascoltati, ma non radicali, in fondo la direzione artistica era compito di Gunny. Nel team ognuno rispetta il proprio ruolo e il lavoro degli altri, sempre accet-

tando le critiche in modo da poter migliorare, imparare e insegnare.

**Alessandro:** In quanto Vfx Supervisor ho dovuto prestare attenzione a ogni fase della realizzazione e alcune scene mi sono imposto per modificarle, altrimenti non sarei riuscito a post produrle: Giacomo è parecchio testardo, ma mi fido del suo lavoro e del suo intuito. Quando mi impuntavo su una cosa è perché ero certo che non si poteva fare altrimenti. Proprio oggi pensavo a quanto sia stato utile il fatto che le modifiche allo script siano state fatte proprio in caso di estremo bisogno e mai per venire incontro al lavoro di noi grafici: questo ha reso il nostro lavoro a tratti impegnativo, ma sempre stimolante. Pur trattandosi di un film di poco più di un'ora, siamo riusciti a inserire praticamente ogni sfida tecnica possibile, soprattutto per quanto riguarda la CG: in pratica abbiamo un know-how di 360 gradi che ci sarà utilissimo per le prossime esperienze. Per il futuro ci siamo resi conto che maggiormente è accurata la fase di produzione e meno problemi e lavoro ci sarà da fare dopo: sembra una cosa banale, ma può davvero fare la differenza.

**Mattia:** Siamo sempre andati tutti d'accordo perché non ci siamo mai pestati i piedi l'uno con l'altro. Ognuno ha sempre fatto il proprio lavoro (ovviamente i consigli sono sempre stati ben accetti e molte volte hanno influito positivamente sullo sviluppo del film), fidandosi ciecamente della capacità di Giacomo di visualizzare ogni dettaglio all'interno della macro struttura del film. Abbiamo fatto bene a fidarci!

**Lamberto:** Personalmente non ho avuto problemi a confrontarmi con questo script, anzi, l'ho trovato stimolante per mettermi alla prova con la creazione di ambienti Sci-fi. Non ho avuto la tentazione di modificare specifiche scene, anche se, avendo ideato l'ambiente scenico di Imeret, in qualche modo, parti dello script sono state cambiate di conseguenza.

**. Qual è la vostra parte preferita del film?**

**Alberto:** La battaglia finale, ovviamente. Abbiamo dato qualche anno della nostra vita stando in quel posto, quindi penso meriti il maggior peso!

**Alessandro:** La battaglia finale è

senza dubbio il nostro apice e l'adoro sia a livello tecnico che d'intrattenimento. In particolare modo adoro la prima sparatoria interna (con tanto di soldato agonizzante che mi mette sempre i brividi). Del resto del film mi piace molto l'arrivo alle mura con l'avvistamento del primo Metal Gear e ovviamente i titoli di testa, davvero epici!

**Mattia:** Rischio di essere ripetitivo, ma la battaglia ci rappresenta. I titoli di testa sono quasi esageratamente fighi, in quanto arrivano subito dopo la primissima scena che abbiamo girato... Un'altra sequenza che apprezzo moltissimo, non so perché, è l'avvistamento di quello strano tipo con il mantello che spunta dalle verdi colline in piena notte (non sono autorizzato a chiamarlo per nome).

**Lamberto:** Sono obbligato a fare eco e dico la battaglia finale! Come dice Mattia è la parte che più ci rappresenta, in cui ogni reparto di Hive si esprime al meglio; in particolare preferisco lo scontro tra Snake e il Metal Gear.

**. Quanti easter egg ci sono nel film? Ne ho visti diversi, ma credo ce ne siano veramente a pacchi. Qualche hint?**

**Alessandro:** Mi sono personalmente occupato della quasi totalità delle easter egg perché, in quanto geek, le adoro. Già nel TG avevo piazzato una marea di citazioni e meme internetiani, poi essendo uno dei pochi Hiver che è fan di MGS (incredibile a crederci, ma la maggior parte del team non ha mai giocato a nessun capitolo della saga!) ho cercato di infilarci riferimenti che potessero apprezzare i fan. Di quante ce ne siano precisamente non saprei, a volte me li dimentico persino io! In ogni caso pensiamo di lanciare un concorso a tal proposito, vi terremo aggiornati!

**Mattia:** Il TG è quasi comico, da quanti ce ne sono....

**Alberto:** C'è anche una scusa sui ritardi da parte di Hive Division.

**. Feedback: qual è stata la ricezione generale del film, che peso le date e come percepite le critiche di chi ha tentato di smontarlo?**

**Alberto:** Specificando che le critiche negative saranno state l'1% del totale dei feedback, cerco

METAL GEAR SOLID: PHILANTHROPY - LA RECENSIONE

sempre di avere un dialogo per giustificare quali sono state le problematiche che abbiamo avuto a livello tecnico. Molte critiche però sono giuste, alla fine il film non è perfetto e ci fa molto piacere quando, per fare il confronto, prendono a esempio produzioni con un budget e con dei professionisti.

**Alessandro:** Abbiamo creato qualcosa di unico e spesso la gente non sa come valutarci, con quale metro di giudizio: chi è del settore, o si rende conto di quanto possa essere stato difficile fare un lungometraggio del genere, ci ricopre di complimenti, mentre altri, come ha detto Alberto, ci paragonano in maniera sbagliata con altri generi di produzioni. I fan di MGS hanno davvero apprezzato l'opera: sono davvero felice di ciò visto che solitamente le trasposizioni cinematografiche infrangono le speranze di chi è appassionato dell'opera originale. Inoltre il film è piaciuto molto anche a chi di solito non segue film di fantascienza!

Di critiche sensate e costruttive ce ne sono state, ma molte ce le aspettavamo visto che siamo noi per primi iper-critici sul nostro lavoro.

**Mattia:** In mezzo ai mille apprezzamenti, come per ogni film, c'è anche la voce discordante, ma il paragone è con opere di ben altra estrazione... grazie al c...

**. What now? Cosa succederà realisticamente ad Hive e ai progetti che avete nel cassetto da adesso in poi?**

**Quanta gente vi ha contattato dopo l'uscita del film? Konami si è fatta sentire?**

**Alessandro:** Le possibilità al momento sono svariate, ma purtroppo il nostro destino non dipende solo da noi: da parte nostra possiamo dire di voler continuare come squadra e voler fare cinema di fantascienza, questa volta pagati. Konami non si è ancora fatta sentire, ma ormai preferiamo evitare di illuderci, puntiamo soprattutto su altri finanziatori o altri tipi di collaborazioni; qualcosa si sta già smuovendo, speriamo anche che si concretizzi.

**. C'è una data oltre la quale vi metterete al lavoro su nuovo materiale indipendentemente da possibili finanziatori? Se sì, possiamo avere una vaga idea dei possibili prossimi progetti?**

Quando un'opera così largamente attesa si rende infine disponibile, è sempre molto difficile apprezzarla e giudicarla con serenità. Non si tratta, banalmente, di essere vittime dell'hype. Piuttosto è evidente la difficoltà di capire, in sostanza, quanto la suddetta opera ci sia piaciuta, quanto dipenda dalla sua oggettiva validità e quanto invece dall'affetto che, negli anni, è nato tra lei e noi, mentre pazientemente l'attendevamo.

Complicherebbe le cose, poi, l'essere fan della saga videoludica cui Philanthropy si ispira, con il gioco di aspettative e pretese di fedeltà all'opera originale che ciò implicherebbe. Ma da questo punto di vista possiamo ritenerci immacolati, pur apprezzando l'opera di Kojima e riconoscendone in buona parte i meriti.

Dunque, in che modo approciare Philanthropy per comprenderne il valore reale, inevitabilmente legato al nostro gusto, ma in maniera disinteressata? Ci viene in mente la via più semplice. Ci viene in mente di guardare a Philanthropy come ad un film di fantascienza italiano. Partiamo da qui, da questa prospettiva, quella più libera da pregiudizi.

In tale luce, e dopo la terza visione, Philanthropy è un film assolutamente apprezzabile. Un film inatteso, insperato in un cinematografia che ha lasciato il discorso sci-fi sospeso nella vacuità di Nirvana di Salvatore, dodici anni fa. È un film italiano – ma che guarda al mondo intero, nascendo in inglese – basato su un universo narrativo che appartiene ad altri, ma in grado di esprimere con forza il proprio carattere, evidente nella scrittura, nel ritmo, nelle scelte di regia e in quelle di montaggio. Un film che pur nella sua povertà di mezzi sa porsi alla pari, nella sostanza cinematografica, di produzioni di ben altro budget. Un film forte di una direzione consapevole, che assimila il linguaggio del cinema action americano (Mann e Scott in primis) cogliendone l'essenza in una visione personale e valida.

Tutto ciò, per lo meno, è vero se si considera la seconda metà del film, in particolare le sequenze conclusive. Per tutto il resto, il discorso si fa più complesso. Ed ecco che, inevitabilmente, il nostro proposito di analizzare il film senza riferimento alla sua natura amatoriale cozza con una serie di limiti, che sarebbe ingiusto attribuire a mancanze di regia o sceneggiatura.

Un film di fantascienza costato

**Mattia:** Chi lo sa? Io credo che non resisteremo più di qualche mese...

**Alberto:** Abbiamo già ispezionato le location dei prossimi capitoli!

**Lamberto:** Spero vivamente il più presto possibile, nell'attesa disegno torri più grandi.

**Alessandro:** Alcune commissioni

poche migliaia di euro, di questa caratura, è già di per sé un miracolo. Ma ciò comporta accettare una serie di tare che la mancanza di fondi rende inevitabili, e che soltanto tenendo a mente l'amatorialità del progetto si possono tralasciare. In particolare, è evidente l'imperfetto processo di cooperazione tramite cui oggetti quotidiani (come un attrezzo per gli addominali) sono divenuti dispositivi tecnologici non troppo convincenti. In maniera simile, i luoghi scelti per rappresentare le foreste e le vallate dell'Azerbaijan tradiscono la loro ben più modesta estensione, costringendo – ci pare – la regia a stringere troppo i campi nella speranza che l'illusione sia convincente. Non sempre è così, nonostante l'eccellente computer grafica – sbalorditiva, per essere realizzata a costo zero – svolga bene il proprio compito.

Si tratta di elementi generalmente trascurabili, ma che in determinati casi lasciano l'amaro in bocca. Valga un facile esempio. Snake viene lanciato da un aereo a bordo di una capsula a reazione. Da un'inquadratura all'altra questa svanisce, e ci viene mostrato il protagonista in fase di atterraggio col paracadute già aperto. Ora, si tratta di un raccordo che il montaggio sembra essersi perso per strada. Probabilmente dipende da fattori necessari, ma il sospetto è che si sia voluto tenere ad ogni costo un elemento spettacolarizzante (la capsula) invece di trovare un modo perché fosse rispettata una regola generale di montaggio, che deve – a parere di chi scrive – sempre e comunque avere la priorità.

Ma tutto ciò non incide troppo sulla qualità del film, né sul nostro soggettivo rapporto con esso. Come già si accennava, le incertezze di regia e montaggio riguardano unicamente la prima parte del film. L'incedere della trama va di pari passo con l'accumulo di esperienza e consapevolezza di regista e troupe. L'ultima mezz'ora di Philanthropy è finalmente cinema, senza riserve, fatti salvi gli ineludibili limiti di budget.

Dall'arrivo a Imeret in poi, Philanthropy cessa di essere 'solo' una produzione amatoriale sorprendente e diventa un ottimo film di fantascienza. Il debito con Black Hawk Down e la regia sanguigna di Ridley Scott è evidente, ma tale è pure la personalità di un regista capace, alla sua prima prova vera e propria, di coniugare spettacolarità e leggibilità dell'azione

con l'intuizione del vero autore. Chi scrive ha particolarmente apprezzato l'incontro col primo Metal Gear Pre-torian da una prospettiva squisitamente estetica, ed è stato conquistato dalla furia chirurgica delle seguenti scene d'azione, per il concerto mirabile di scenografia, regia e tecnica cinematografica. Philanthropy è un crescendo di emozioni in primis perché mostra un talento che prende forma, scena dopo scena, inquadratura dopo inquadratura, culminando nella classica 'battaglia finale'. Il talento di un uomo che per sessanta minuti sfida i mulini a vento e che alla fine li distrugge a colpi di RPG.

Per quanto riguarda la sceneggiatura, va detto che Overnight nation è solo la prima parte di una trilogia (che, purtroppo, non ci è dato di sapere quando e se verrà conclusa). In quanto tale, si prende il giusto tempo per 'introdurre' tematiche e intrecci che saranno approfonditi nei seguenti episodi, lasciando lo spettatore con domande e aspettative piuttosto che saziarlo con rivelazioni e plot twist. Ma difficilmente si poteva fare di meglio, in questo senso. Il lungo briefing a inizio film è già un miracolo per sintesi e chiarezza; il viaggio di Snake attraverso le terre al confine tra Armenia e Azerbaijan (durante il quale incontra i suoi nuovi 'colleghi' Leclerc e Disgrace) e l'arrivo a Imeret sono sceneggiati alla perfezione, senza punti morti né troppa fretta. Il cliffhanger, alla fine, è un prezzo tutto sommato accettabile.

Meriterebbero un discorso più approfondito le splendide musiche di Daniel James, tra cui spicca l'eccezionale ending theme Will there be an end, cantata da Aoife Ferry, e le performance attoriali dei vari protagonisti, certo non professionali ma di livello più che apprezzabile. Così come si potrebbe parlare a lungo degli splendidi titoli di testa o dell'ottimo lavoro svolto in fase di doppiaggio. Ma preferiamo fermarci qui, tributando un ultimo omaggio a Giacomo Talamini e al suo lavoro. Anche se il desiderio di assistere alla conclusione della saga è forte, il nostro augurio è che lui e Hive Division possano quanto prima lavorare su proprietà intellettuali proprie e con l'aiuto di qualche lungimirante investitore. Anche se dovesse significare dire addio alla vecchia Italia, dove il cinema vero è ormai una merce rara.

**Federico Res**

sono tutt'ora in ballo e altre ne arriveranno, la nostra speranza è quella di fondare la società il prima possibile per poter lavorare al meglio su qualsiasi tipo di progetto decideremo di affrontare. Per quanto riguarda progetti originali personali posso dire che siamo aperti a vari formati e

non solo lungometraggi, quindi anche corti, serial, mini-serie e webserial. Tutti di impronta fantascientifica, ovviamente!



## ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	PSP	DS	B
GRAN TURISMO	-	-	-	7.6	-	6.0
MOTORSTORM AE TRINE	-	-	-	7.9(PS2 7,8)	-	8.0
UNCHARTED 2	-	9.6	-	-	-	10.0
HALO 3 ODS	8.4	-	-	-	-	7.0
MANA KHEMIA 2	-	-	-	-	-	7.0
K.H. 358/2 DAYS PERSONA	-	-	-	-	7.4	7.0
BORDERLANDS	8.4	8.4	8.4	-	-	8.0
GTAIV: GAY TONY	9.1	-	-	-	-	8.0
FORZA 3	9.3	-	-	-	-	7.0
CALL OF DUTY 6	9.1	9.1	9.1	-	-	9.0
MARIO E LUIGI 3	-	-	-	-	9.0	7.0
DRAGON AGE	9.0	9.0	9.1	-	-	8(PC) 7(360)
BRUTAL LEGEND	8.5	8.5	-	-	-	9.0

[www.italiatopgames.it](http://www.italiatopgames.it)

### BABEL & ITG

Nel tardo 2008 Babel e Italia Top Games hanno iniziato una collaborazione mirata a tenervi aggiornati sul come gli altri siti italiani valutino i titoli trattati su queste pagine. I valori qui sopra rappresentano le medie delle valutazioni di tutto il campione utilizzato da ITG, quelli sotto **B** sono invece i voti di Babel. Per maggiori informazioni fate un salto sul sito di ITG!

# MOTORSTORM ARCTIC EDGE

## Ghiaccio, fango e ancora ghiaccio

piattaforma psp ps2 sviluppatore bigbig studios produttore scee versione pal provenienza uk  
 nota: l'articolo è stato scritto provando la versione PSP, la versione PS2 è sostanzialmente simile

a cura di **Gianluca Girelli**

**N**on ho ancora ben chiaro da cosa nasca la tendenza generale a sottovalutare la serie Motorstorm di Evolution Studios nonostante i pareri positivi ellai critica. Se il primo Motorstorm, titolo di lancio di PlayStation 3, soffriva di qualche carenza tecnica e di un track design buono ma migliorabile, il secondo ha quasi azzerato completamente i difetti risultando IL racing game arcade meglio concepito da anni a questa parte. Le aspettative per l'episodio portatile erano quindi molto alte, e il risultato è probabilmente il migliore possibile, tenendo conto delle differenze tra PlayStation Portable e PS3, di fatto motivo principale di alcuni dei cambiamenti dell'impianto di gioco.

Seppur di dimensioni ragguardevoli, le piste non offrono più la vastità di percorsi alternativi che nella serie madre erano specificatamente studiati per adattarsi alle prestazioni di una determinata vettura. Questo aspetto limita, seppur di poco, la pre-tattica nello scegliere non solo il tipo di mezzo, ma anche le (ridotte) vie alternative durante la gara, cosicché le differenze tra vetture e percorsi hanno un minore impatto rispetto al passato. A limitare ulteriormente il tatticismo contribuisce la decisione di diminuire le aree di raffreddamento del motore, ora meno frequenti ma anche meno visibili. Sono ancora presenti i classici tracciati fangosi con pozze, ma data l'ambientazione glaciale del titolo, la gran parte delle aree di raffreddamento sono rappresentate da sezioni di neve soffice difficili da individuare rispetto al resto del manto innevato. Di contro, quando viaggiano su tracciati gelati le vetture hanno un più lungo tempo di riscalda-

mento rispetto che negli altri tracciati.

Nonostante il minor numero di biforcazioni, le piste sono in numero maggiore rispetto agli altri episodi e tuttavia estremamente curati, nonostante la grandezza media di questi sia superiore alla concorrenza. Dieci auto con una modellazione sopra la media scorrono in tutta tranquillità e a velocità folli senza battere ciglio, tant'è che viene il dubbio che sia Motorstorm e non Gran Turismo (che ha sì un maggiore impatto, ma un terzo delle vetture, della velocità, della grandezza dei tracciati) il racing tecnicamente più valido attualmente per PSP. Il numero di gare è davvero elevato, in alcune di queste inoltre dovrete non solo vincere la gara, ma raggiungere un determinato obiettivo per sbloccare altre vetture e parti di ricambio, così come accadeva nei precedenti episodi. Dopo che lo avrete finito - e ce ne vorrà di tempo - la modalità online a 6 giocatori renderà il gioco virtualmente infinito, a patto di trovare nel solitamente deserto PlayStation Network giocatori disposti a prendervi a sportellate o che non si lascino intimidire dall'impossibilità di creare una partita chiusa che renda più facile organizzare sfide tra i soli vostri amici.

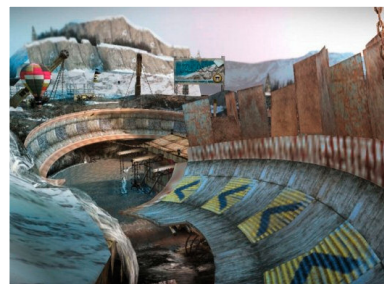
Il comportamento della vettura è stato leggermente semplificato, i solchi non sono stati implementati ma in pochi ci faranno caso, mentre le classi delle vetture non sono più così selettive ma nemmeno troppo appiattite. Mancano però le sportellate o i cazzottoni da rifilare all'avversario, eliminati dato l'insufficiente numero di tasti. La curva di difficoltà è meno ripida, ma tende ad impennarsi esattamente come negli altri Motorstorm. Le prime 10-15 gare le

supererete quasi ad occhi chiusi, subito dopo, però, le cose si faranno più difficili.

Raggiungere su PSP il tatticismo e il bilanciamento presenti la perfezione dei precedenti Motorstorm (soprattutto il secondo) era impossibile. Forse in futuro BigBig spremerà ancora di più le capacità di PSP e ficherà dentro ciò che è attualmente rimasto fuori per problemi tecnici. Ma tenendo conto delle sue capacità, l'obiettivo di confezionare un arcade che ricreasse lo stesso feeling, sia offline che online, è stato raggiunto. Avessimo detto niente.

**8**

**Le modifiche alle vetture sono solo di natura estetica, ma sono comunque utili per differenziarvi nelle gare online**



# GRAN TURISMO

Piccolo turismo, viaggio, praticamente una gita

console psp sviluppatore poliphony digital produttore scej versione pal provenienza giappone

a cura di Gianluca Girelli

**Y**amauchi ha preso una cantonata. Gran Turismo non è Ridge Racer, il gameplay a mozzichi proprio non funziona. Checché ne dica il patron di Poliphony, questa scelta a discapito di una qualsivoglia modalità carriera è palesemente legata a tempistiche produttive. La serie maggiore ha accumulato a ogni episodio ritardi su ritardi, era impensabile che un GT per PlayStation Portable saltasse fuori dal nulla per essere disponibile nel giro di 4-5 mesi completo di tutto.

La scusa è che su Nokia e iPhone, sempre più apprezzati dai giovani, non c'è tempo/voglia di portare a termine giochi rubando del tempo a Facebook, Twitter e soci. A giudicare da recenti sondaggi, che vedrebbero sempre meno giochi portati a termine, sembrerebbero avere ragione. Eppure su iPhone, Asphalt Racing e soci vendono a bizzeffe, facendo la fortuna di software house come Gameloft che sventola orgogliosa fatturati da capogiro. Se con 'mordi e fuggi' si intende un'esperienza alla vecchia maniera arcade (da non confondersi con guida arcade), allora il genere può funzionare. Altrimenti ce ne passa.

Motorstorm, recensito in questo stesso numero (a pagina 23), non ha una vera modalità carriera, ma vede una serie di gare sempre più difficili per sbloccare auto da usare anche online. "Gare sempre più difficili", "roba da sbloccare", "online", GT non centra l'obiettivo proprio perché fallisce su questi tre punti. Siamo talmente abituati a giochi con meccaniche fotocopia che quando un elemento viene a mancare viene quasi ritenuto essenziale. GT aveva creato il solco per molti

*Se anche non dovesse interessarvi affrontarle, sappiate che le patenti forniscono un valido aiuto per affrontare al meglio le curve di parecchi tracciati*



degli elementi caratteristici dei successivi titoli di guida, poiché GT PSP si libera di molti di essi, non piace più. Ma qui non è solo una questione di elementi mancanti. Il fatto è che GT non è RR, che fino a prova contraria può permettersi gare singole risultando lo stesso appagante.

In GT manca l'elemento sfida. Non esiste un'escalation di difficoltà, non è nemmeno possibile auto imporsi handicap (ad esempio gareggiando contro Supra elaborate con una misera Yaris da concessionario), perché le vetture avversarie cambiano in base a quella del giocatore. Permane la solita tendenza al treno, che in questo caso viene accentuata dal basso numero di vetture, facilmente sorpassabili alle prime curve usando, ad esem-

pio, la solita sponda. Anche in questa incarnazione mancano danni o qualcosa di più intelligente della bandiera nera di GT4.

Non viene incentivato il proseguimento nelle gare poiché mancano obiettivi di spessore da sbloccare. I circuiti sono tutti disponibili fin dall'inizio, mentre le auto vengono rese disponibili con un curioso sistema 'a giornate', con il risultato che spesso vi perderete l'auto dei vostri sogni perché disponibile il giorno successivo dal vostro ultimo, costoso, acquisto. Manca la possibilità di acquistare elaborazioni pezzo per pezzo: o vi tenete la vettura standard o ne prendete una già elaborata. Di contro, gli elementi di modifica della vettura sono pochi ma validi e con

un'effettiva influenza sulla vettura.

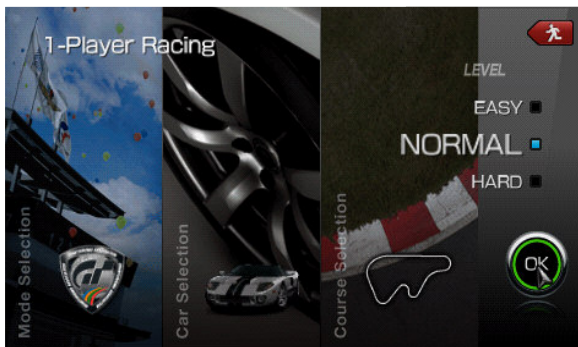
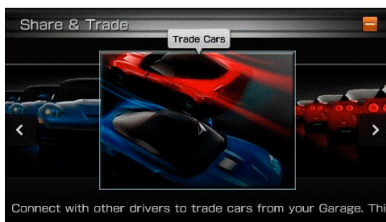
Privo di un vero sentore di sfida e con nessun elemento consistente da sbloccare, il giocatore occasionale così come l'esperto guidatore cercherà conforto nel far mangiare la polvere ad altri giocatori nella modalità online... che non c'è. Rimane solo la competizione tramite LAN, che non ha senso di esistere dai tempi del Game-Boy, quando si cercavano, inutilmente, altre tre persone per giocare a Top Rank Tennis.

GT si dimentica di fare GT, ma è ancora troppo legato a GT per essere un buon GT. Ragionamento contorto spiegabile in questo modo: o facevano un GT alla vecchia maniera, oppure rivedevano daccapo GT per farlo funzionare a partite





**It's Gran Turismo...GAAAN TURIIIIII-SMOOOOO!!!!**



**Il modello di guida di Gran Turismo PSP è fedele, senza scherzare, all'80% a quello di GT4 per PlayStation 2, talmente fedele che chi arriva da GT4 non avrà problemi a ottenere gli stessi tempi sulla console portatile utilizzando gli stessi trucchi alla guida. Fenomenabile!**

single. Non hanno fatto ne l'uno ne l'altro. E Ridge Racer se la ride di gusto. Lui si nato per funzionare con circuiti 'stand alone' perché massimizzato per essere godibile circuito per circuito. In RR la vera sfida non è quella di sbloccare nuovi elementi, la vera sfida è insita nel circuito, facendo il tempo migliore e superando di continuo gli avversari. Se RR elargisce gratificazioni a ogni istante della

gara, in GT gli avversari sono spesso un misero intralcio valicabile in poche curve, mentre la sfida è solo quella contro il tempo, per chi ha voglia di migliorarsi. Il sistema di gioco mordi e fuggi proposto da Poliphony funzionerebbe solo se supportato da un impianto globale di tipo arcade, che sta agli antipodi di GT praticamente da sempre. Aumentare il grado di sfida inserendo un numero mag-

giore di competitori avrebbe probabilmente giovato, ma non lo sapremo mai visto che Poliphony continua a puntare sulla qualità visiva a discapito di altri elementi.

Cosa rimane dunque di GT? Un ottimo comparto tecnico capace (con le dovute proporzioni) di non fare rimpiangere GT4 per PS2, e un sistema di controllo talmente complesso da asfaltare buona parte della produzione motoristica persino sulle console maggiori. Il sistema di controllo, purtroppo, è stato riportato in maniera talmente fedele che né l'analogico né il digitale riescono a mostrare appieno le loro potenzialità, troppo reattivo il primo, troppo lento il secondo, ma nel complesso nessuno dei due totalmente da buttare. Tutto ciò è sinonimo di gran la-

voro, ma purtroppo gli sforzi sono stati vani.

La domanda a questo punto è cosa decideranno di fare in Poliphony nel prossimo eventuale episodio per PSP: se tornare agli elementi classici della serie o mantenere il concetto di gioco fruito nei ritagli di tempo, modificandone - si spera - la formula. In ogni caso, dati i tempi esagerati di sviluppo, meglio non trattenere il fiato nell'attesa.

**6**

# UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

## Nutella digitale

console ps3 sviluppatore naughty dog produttore scea versione usa provenienza usa

a cura di **Ferruccio Cinquemani**

**Q**uando si mangiano cucchiainate di Nutella, si ha quella sensazione di pienezza in gola data dalla densità sovranaturale della crema spalmabile. Io quella sensazione l'associo alla soddisfazione ultima, nel senso che è oggettivamente impossibile provare una sensazione di gusto più intenso mangiando del cioccolato. Uncharted 2 è la Nutella del videogioco. Non nel senso che provoca problemi di stomaco dopo qualche ora, ma perché è uno dei giochi più intensi che abbia mai giocato.

Non c'è bisogno di raccontare per l'ennesima volta la storia dell'avventuriero Nathan Drake. Il suo carattere un po' Harrison Ford, un po' Bruce Willis e un po' Ugo Fantozzi è ormai familiare a chiunque non sia stato rinchiuso in una grotta negli ultimi mesi. La cosa interessante, piuttosto, è che Uncharted 2 ha un approccio alla storia, ai dialoghi e all'ambientazione fuori dal comune, in campo videoludico. Il timone dello svolgimento, infatti, non è comandato dagli eventi, ma dai personaggi. Nei giochi di avventura, di solito, i personaggi reagiscono agli eventi. Qui, più che esserci uno svolgimento dell'avventura, ci sono degli eventi prodotti dalle interazioni fra le personalità di Nathan e soci. La differenza è sottile in teoria, ma visibilissima in pratica. Più che aver voglia di sapere cosa succede dopo, in Uncharted 2, viene voglia di sapere cosa succede dopo ai personaggi.

Dal triangolo amoroso fra

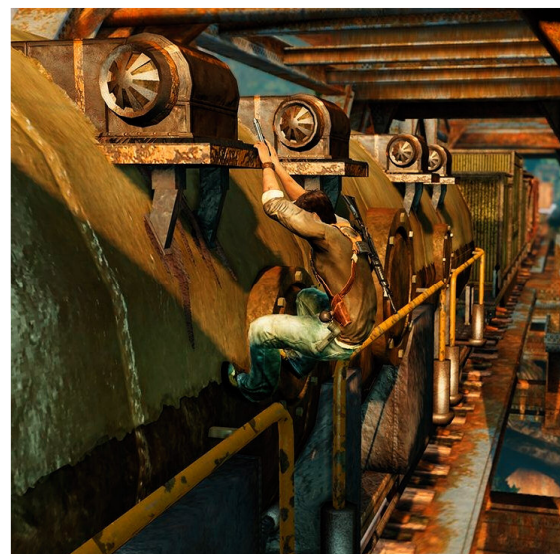


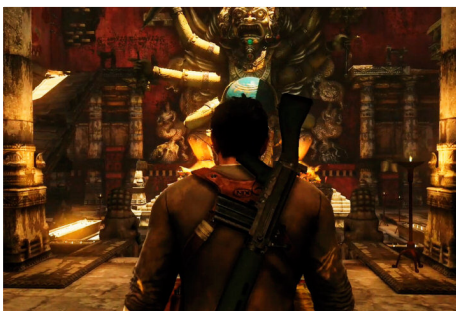
l'eroe, la femme fatale e la brava ragazza, fino all'antagonista cattivone che ha il braccio destro stronzo, fino alla spalla comica con la personalità da vecchia canaglia, in Uncharted 2 ci sono tutti gli stereotipi mai creati a partire dalla letteratura pulp di inizio secolo. Eppure non importa. Bastano i dialoghi (scritti bene e recitati meglio) e le caratterizzazioni azzeccate ad elevare il titolo sopra la maggior parte dei giochi d'azione odierni. E, considerate le differenze, al di sopra di gran parte dei film d'azione. Uncharted 2 è un fumettone che appassiona, non privo di finezze narrative e di qualche azzeccata pennellata psicologica.

E poi c'è il gioco. La sensa-

zione nutelloide di pienezza, di intensità fuori misura è data tanto dal miglioramento di controlli e meccaniche rispetto al primo episodio, quanto da dei valori di produzione mai visti. La prima volta che l'intero scenario si modifica attorno ai personaggi in tempo reale, senza che si entri in una cut-scene è uno di quei momenti di cui un giorno gli storici del videogioco parleranno. Impossibile descrivere la parte giocata di Uncharted 2 senza rovinare sorprese. Basti dire che il misto shooter-action-avventura e platforming leggero viene declinato in ogni possibile modo. Rispetto al primo, Naughty Dog ha coraggiosamente abbandonato la struttura 'a stanze', a minisfide con

ondate di nemici. Qui è tutto più dinamico e ogni livello pone l'accento su un diverso stile di gioco. A volte bisogna trovare il modo di abbattere un nemico molto più forte di noi in un ambiente che offre spazi verticali e ripari. A volte bisogna fare del proprio meglio contro squadre di nemici in ambienti aperti. A volte si va di soppiatto, a volte si creano esplosioni come neanche un film di Schwarzenegger degli anni '80. L'incedere di Nathan non è però quello delle montagne di muscoli dei vecchi film d'azione. Nathan inciampa, sguscia, sgattaiola e ce la fa sempre per un pelo. Naughty Dog ha rifinito alla perfezione quella sensazione tipica dei vari Die Hard, con





*La grafica è da costante slogamento di mascella. La quantità di dettagli a schermo e la grazia artistica di fotografia e composizione fa sembrare qualsiasi altro gioco bruttarello*



*La storia riguarda i viaggi di Marco Polo. Purtroppo nessuna visita a Venezia: la quasi totalità del gioco si svolge in Asia*



un eroe che è sempre sul punto di non farcela ma che riesce comunque a portare a casa la pellaccia.

Chi amava i numerosi scontri tattici fatti di quintali di nemici può rivolgersi al multiplayer. A parte una competente ma forse non proprio

fondamentale modalità competitiva, è la modalità cooperativa che contiene il valore sulla lunga distanza di Uncharted 2. Si tratta di mini missioni a obiettivi o di progressive ondate di nemici da affrontare in due o in tre giocatori. In questa mo-

dalità si può ritrovare lo spirito genuinamente arcade che puntellava il primo Uncharted. Superare con un amico una missione particolarmente difficile o mettere in atto strategie con fuoco di copertura e accerchiamenti è l'ennesima sfaccettatura di un gioco d'a-

zione immenso. A dare ulteriore solidità alla proposta, c'è l'ormai immancabile sistema di perks e potenziamenti da sbloccare che tutti i titoli online sfoggiano.

Uncharted 2 colpisce con l'inerzia di un treno. È un gioco da giocare tutto d'un fiato, senza aiuti e alla difficoltà più alta fin dall'inizio, una giostra intensissima e un gioco online dalle gambe lunghe. È un'avventura con l'ingenuità e lo spirito giocoso (ma non stupido) che il cinema sembra aver perso. È un gioco-film tanto quanto un gioco-gioco. È IL gioco d'azione di questa generazione.

**10**

ps2

# MANA KHEMIA 2: FALL OF ALCHEMY

## Project "A10"

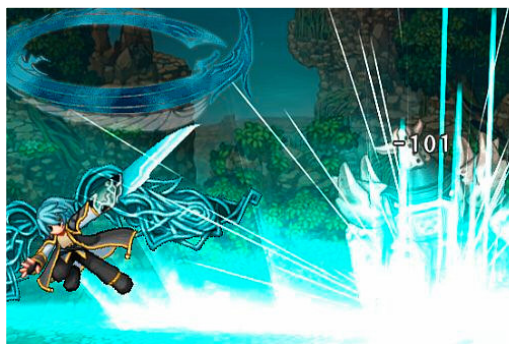
console ps2 sviluppatore gust incorporated produttore nis america versione usa provenienza giappone

a cura di **Michele Zanetti**

**O**ttanta ore e mezza dopo, si conclude questo nuovo episodio della serie Atelier di Gust. A conti fatti si sarebbe potuto fare tutto in una cinquantina d'ore, ma la nuova struttura dell'avventura serve ad allungare il brodo e a tritare i 'tenerini' del povero giocatore. Ci si sarebbero potuti fare due giochi. Forse, in quanto ultimo Atelier su PlayStation 2 (Rorona è già sbarcata su PS3), han voluto esagerare.

L'accademia di Al-Revis che abbiamo conosciuto in Mana-Khemia non se ne sta più in cielo, ma è caduta letteralmente a terra. Non solo, problemi con gli insegnanti, deficit finanziario e altro hanno portato ad accettare studenti di ogni tipo, anche non portati all'alchimia, per rimpinguare le casse vuote. Non parliamo poi della compressione della durata del corso da tre a un solo anno. All'inizio ci verrà proposto se scegliere di giocare con Raze (atelier votato più al combattimento) o con Ulrika (alchimia più accentratrice). Sta di fatto che le storie dei due scenari si intrecciano in più punti e comunque dovrete farveli tutti e due per capire l'intera vicenda e sbloccare l'ultimo, enorme, dungeon con boss annessi. Raze si rivela la scelta più saggia per rendervi più semplice la vita con Ulrika, ma se vi piacciono le sfide potete anche fare il contrario. Tanto, chiunque usiate per il secondo scenario si ritroverà a ereditare tutti i soldi accumulati, le ricette e gli oggetti ed equipaggiamenti del primo. Solo, trovarsi con una sessantina di Tera Flame già pronti per Ulrika significa superare un glitch in un boss fight come niente fosse e, cosa non da poco, devastare il suo boss finale.

Anche in MK2 la vita scolastica è parte integrante della struttura di gioco. All'inizio di ogni settimana è obbligatorio partecipare a un corso e risolvere l'incarico assegnato. Esplorare un dungeon, uccidere un mostro, fondere un



oggetto dopo aver recuperato gli ingredienti appositi e altro ancora. Torna la presenza di un unico calderone nel proprio atelier dove sintetizzare qualsiasi cosa e del sistema che, in caso vi manchi un ingrediente per una ricetta, vi manda direttamente alla sua schermata di sintesi, snellendo tutto il processo. È abbastanza difficile avere problemi di mancanza di ingredienti grazie ad alcuni accorgimenti particolari. È ancora possibile assegnare certi compiti ai propri membri dell'atelier, come andare a cercare ingredienti in determinate zone, sintetizzare oggetti o mandarli a combattere per guadagnare Ability Point. Inoltre, durante le fasi esplorative è stato allungato il tempo a disposizione per ogni singola ora e aumentato il numero di oggetti da poter raccogliere, estraibili tramite alcuni semplici mini game (piglia il tasto giusto al momento giusto). La fase della pesca, invece, è stata ripensata e resa estremamente

veloce e produttiva: scordatevi di pescare spazzatura e mostri di continuo.

Le fasi esplorative sono state snellite ancora di più. Per prima cosa sono spariti tutti i rallentamenti che martoriavano MK (e non oso immaginare il porting su PlayStation Portable) semplicemente eliminando i numerosi ceppugli di erba falciabili. I nemici scorrazzano ancora per le schermate e, nel caso li tocchiate o vi tocchino, premendo il tasto corrispondente a video avrete voi il turno preliminare in battaglia. Di notte i mostri sono più forti, ma non così tanto come in MK. Se non vi piace l'ora in cui vi muovete basterà accamparsi presso un save point e far scorrere il tempo: c'è un intero livello che muta la propria conformazione a seconda se sia giorno o notte, ad esempio. Poche le locazioni nuove, alcune davvero belle, mentre altre provengono da MK e mi sono sembrate uguali.

In battaglia succede ancora di

*Achiwa Daisuke torna con i suoi simpatici amichetti al timone della colonna sonora. Non ci sono motivetti particolarmente riusciti, per quanto riguarda l'esplorazione e le fasi della storia, se non quelli riproposti da MK. Tutta la parte dei numerosi battle theme, invece, è come al solito ottima*



tutto, e anche in MK2 non vi sono EXP ma un aumento costante di HP e SP affrontando mostri via via più impegnativi. Le statistiche base, invece, vanno aumentate sbloccando i relativi miglioramenti che gli oggetti sintetizzati, in cambio di AP, vi mettono a disposizione nell'apposito libro. Durante le fasi di sintesi è di nuovo possibile usare i propri comprimari come supporto. Ognuno dispone di varie abilità innate e speciali in grado di cambiare il valore dell'Ether Effect degli ingredienti. A seconda del valore raggiunto appariranno abilità extra negli oggetti. Oppure spariranno. Non sempre il massimo valore è quello migliore. Valori più bassi potrebbero dare abilità migliori, ma sta di fatto che se volete completare lo sviluppo totale di tutti i personaggi sbloccando i fattori segreti sarete obbligati a sintetizzare tutti gli oggetti al massimo. Impresa titanica e un vero gioco nel gioco. In MK2 si viene sommersi di AP, tanto che a



*Durante il tempo libero è anche possibile aprire un Bazar mettendo in vendita una decina di oggetti. Più sarete popolari e maggiori saranno gli oggetti venduti che entreranno a far parte dello stock dei negozi regolari semplificandovi enormemente la vita sul lungo andare*



a fine avventura li potrete usare come moneta di scambio per ottenere oggetti piuttosto utili. Gli AP, ovviamente, ve li guadagnerete ammazando centinaia di mostri.

Il sistema di combattimento rimane veloce e spettacolare, anche se depotenziato. I personaggi scendono a cinque per il 99% del tempo, mentre non è più possibile fare stragi su stragi concatenando tecniche particolari durante l'attivazione della barra dei colpi speciali (Unite). Tre pupazzetti in prima linea e due nelle retrovie, scambiabili se quelli nelle retrovie sono pronti ad agire. È ancora possibile sfruttare normali attacchi di supporto o di difesa, che evolveranno una volta rinforzati nella schermata di crescita dei personaggi, obbligandovi così di volta in volta a ripensare a nuove strategie nell'uso dei personaggi. Colpendo ripetutamente i mostri e sfruttando le loro debolezze la barra Unite raggiungerà il massimo, con

tanto di mutazione indolore dello scenario. Continuando a usare abilità di supporto, poi, caricherete una seconda barra per un Finishing Strike disponibile solo per chi si trova in prima linea. Se non viene usata, la barra del Finishing Strike non si scarica a fine scontro, al contrario di quella Unite. Meglio quindi sfruttarla per lanciare una tecnica particolare di supporto o di attacco (Intimate Guard, Intimate Strike) diversa per esecuzione ed effetti, a seconda della coppia che la usa. Vi ci vorrà un bel po' per capire le combinazioni più utili e come sfruttarle al meglio delle possibilità. Nonostante la velocità e la spettacolarità, la sensazione di fare del male mi è sembrata più attenuata che in MK.

La storia non mi è parsa nulla di originale, si lascia seguire senza tante pretese. Ogni personaggio eccetto i due leader ha ancora cinque storie peculiari da sbloccare

durante il tempo libero concessovi alla fine delle lezioni o guadagnato ottenendo le migliori valutazioni possibili. Nel tempo libero è ancora possibile intraprendere qualche lavoretto in cambio di denaro, portando oggetti a chi li richiede o uccidendo un particolare mostro. Nel primo caso aspettatevi richieste specifiche per gli Ether Effect, mentre nel secondo potreste ricevere anche qualche ricetta.

Chiudo il capitolo MK2 qui: a ottanta ore e mezza, due finali visti su otto e una montagna di oggetti che richiederebbero di essere sintetizzati daccapo per ottenere il massimo. Buon gioco, forse un po' lento nello sviluppo e costruito un po' al risparmio grazie a quanto prodotto negli anni precedenti da Gust. Il comparto tecnico, infatti, sa ormai un po' di vecchio, anche se alcune locazioni sono sempre belle da vedere. Va bene anche così, ma un po' più d'impegno sulla lunga distanza non guaste-

rebbe, invece di dover far uscire ogni anno qualcosa, soprattutto sul fronte glitch che non lasciano in pace neanche Mana-Khemia 2. Niente che non si possa aggirare facilmente, ma dà lo stesso fastidio. Al contrario, la traduzione e la localizzazione sono piuttosto buone, un passo da gigante se paragonato con quanto successo con Ar tonelico II... anche se qui i font usati vi obbligano spesso a strabuzzare gli occhi. Doppiaggio americano mediocre e al risparmio come al solito, varie spanne al di sotto della traccia nipponica, fortunatamente disponibile.

Dai, che tanto lo so che siete abituati a guardarvi gli anime sub-bati in inglese o in italiano...

7

360 ps3 pc

# DRAGON AGE ORIGINS

## Vecchi dragoni, quanto tempo è passato

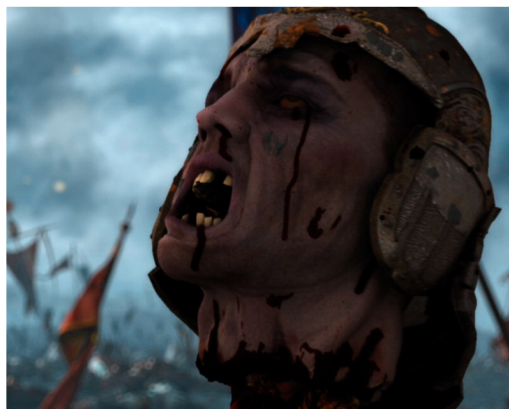
console 360 ps3 pc sviluppatore bioware produttore electronic arts versione digital delivery, pal provenienza usa  
nota: l'articolo è stato scritto provando le versioni PC e Xbox 360 (quest'ultima solo per notare le differenze nell'interfaccia).

a cura di **Simone Tagliaferri**

review

**D**ragon Age Origins è la morte del concetto di gioco di ruolo all'occidentale, probabilmente la sua massima espressione ma anche la negazione della possibilità di spingere oltre una formula che appare ormai immota. Nella sua perfezione evidenzia tutti i limiti derivati dai compromessi che si sono abbattuti sul genere nel corso degli anni. La necessità di sottomettere il genere a logiche di produzione nemmeno troppo sotterranee ha prodotto il capolavoro di un certo modo di esprimere il fantasy nei videogiochi. In copula diretta con l'estetica de Il Signore degli Anelli di Peter Jackson, da cui copia moltissimo, a partire dalla maggior parte delle inquadrature dei filmati che creano una liason inscindibile con un immaginario ben stagionato e facente parte della retorica culturale dominante, più che della sua messa in discussione.

Parlandone, molti hanno citato i Baldur's Gate. Il collegamento è evidente, così come la continuità rispetto a quell'esperienza. Il problema è che le similitudini sono così marcate da consentire di affermare che di passi in avanti da allora ne sono stati fatti pochissimi. Anzi, a dirla tutta la gestione del party è stata semplificata, sia a livello di azione vera e propria, sia a livello di gestione della crescita dei singoli personaggi. Probabilmente sembrerà una bestemmia ai più, ma considerando soltanto la storia della Bioware, Dragon Age Origins è un passo indietro rispetto a Mass Effect che, non dovendo giustificare la sua na-



tura ibrida, era molto più definito nelle sue caratteristiche e molto più libero di essere. Qui è evidente la volontà di creare un gioco che celebri il passato del genere su PC, senza dimenticare o discriminare troppo gli utenti console. Il risultato è, come già detto, perfetto ma castrante. Chi vorrà andare oltre dovrà vedersela con Bioware, oppure dovrà girarsi completamente da un'altra parte. Le alternative avranno vita durissima, perché Dragon Age: Origins è sedimentazione pura, un monolite difficilissimo da abbattere.

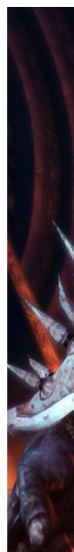
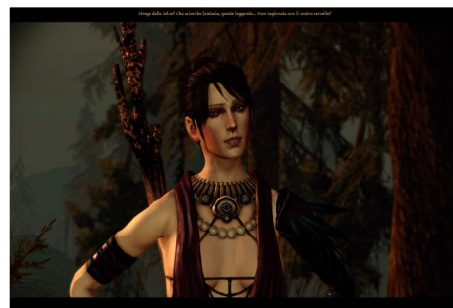
Figlio di cinque anni di gestazione e di uno sforzo pro-

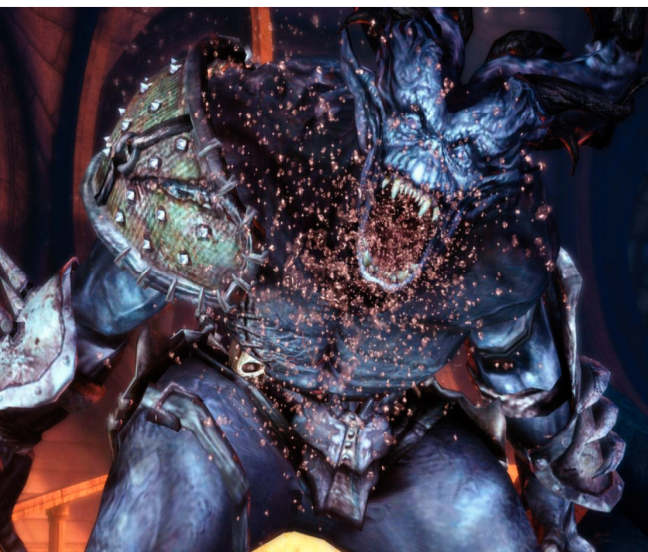
duuttivo immenso, chiede al giocatore di guidare un party, composto da un massimo di quattro personaggi, nella lotta contro la cosiddetta 'Prole oscura' che sta minacciando il mondo dei 'civili' (in effetti parlare di bene contro male appare abbastanza stucchevole vista la quantità di stronzi che popola il mondo degli umani). Già qui è forte il richiamo a Il Signore degli Anelli, ma è il proseguo della trama a confermare tutte le impressioni chiedendoci di riunificare diverse razze per affrontare tutti insieme la terribile minaccia. La quale, per la cronaca, era già stata sconfitta in passato ma è tor-

nata più forte che mai guidata da un arcidemone vestito da drago.

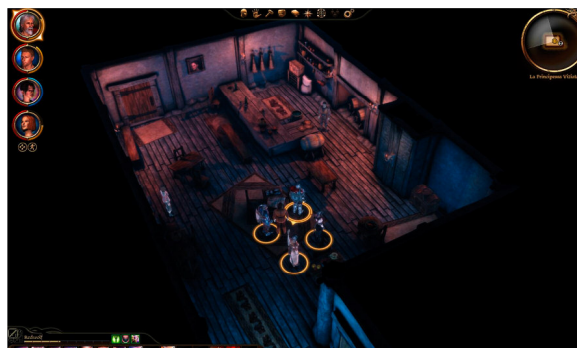
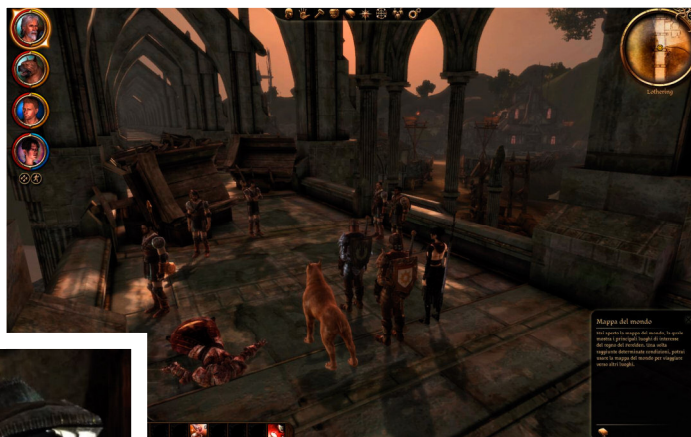
Creato un personaggio e superato un prologo in cui la situazione, già di per sé tragica, viene ulteriormente peggiorata, bisogna vagabondare per le diverse locazioni attive sulla mappa andando a parlare con i diversi capi di questo mondo in preda al caos. Ovviamente bisognerà risolvere numerose quest (ottenibili dagli abitanti dei vari insediamenti e leggendo delle bacheche... AAA cercasi ammazzadraghi per disinfezione di un appartamento. Sbrigarsi perché la moquette costa), si potranno raccogliere centinaia di

*Le donne del gioco o sono delle streghe o sono delle sante. Pure le vecchie sono tope*





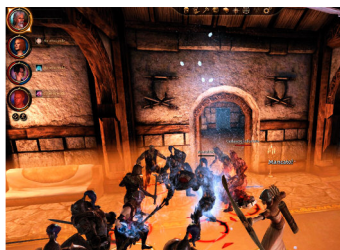
*Ho creato un personaggio attempato e mi sono ritrovato con un padre più giovane di lui. Maledetta libertà!*



oggetti differenti, si affronteranno molti nemici e, perché no, se si è bravi si tromberà pure.

Il party si gestisce con un'interfaccia ibrida che consente di posizionare la telecamera alle spalle del personaggio selezionato o a volo d'uccello. Dopo qualche tentativo ho trovato comodo alternare le due visuali, anche se avrei preferito che in quella a volo d'uccello le pareti che vanno a coprire i personaggi diventassero trasparenti così da non dover ruotare continuamente la telecamera.

Visto che sono una persona coscienziosa (non si direbbe, in effetti), ho deciso di scrivere questo articolo solo dopo aver



provato il gioco anche su console. In effetti le minori possibilità di gestione dell'interfaccia peggiorano parecchio l'esperienza di gioco. Mi rendo conto che, avendo provato prima la versione più completa (che poi è anche quella per cui è stato progettato originariamente Dragon Age), l'effetto negativo prodotto dall'altra sia stato ac-

centuato, e ammetto anche che, abituato a tutte le opzioni della versione PC, i controlli castrati della versione per Xbox 360, pur se ben studiati vista la quantità di opzioni del gioco, mi hanno messo in difficoltà più del dovuto (i downgrade sono sempre traumatici).

Paradossalmente ho apprezzato il fatto che il motore grafico non sia stato appesantito eccessivamente per correre dietro al conteggio dei poligoni o alla misurazione della superficie occupata dalle texture (soltanto inversamente proporzionale all'intelligenza di chi si perde in disquisizioni sul tema). Sarà che sto invecchiando, ma avere un gioco

fluida su PC senza dover perdere tempo in lunghe ore di tuning lo considero un pregio, anche se per ottenerlo c'è bisogno di sacrificare qualche effetto.

**8(PC)**  
**7(360)**

# BRUTAL LEGEND

## Jack of all trades, master of one

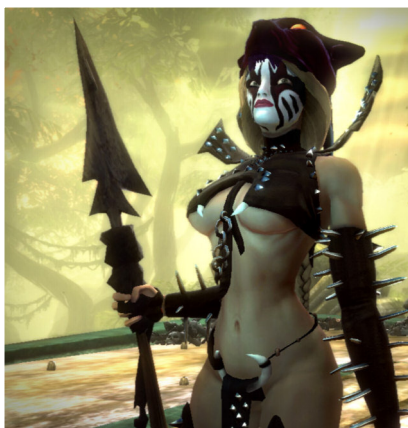
console ps3 360 sviluppatore doubel fine productions produttore ea games versione pal provenienza usa

a cura di **Giovanni Donda**

**N** Ho rinnegato da anni il metal, Psychonauts non l'ho mai giocato e Jack Black ha rotto il cazzo. Brutal Legend non è propriamente un gioco difficile da recensire quando sei così distante dal suo bacino d'utenza da vederlo in low LOD. Intendiamoci subito, però, mettere le mani avanti non è affatto d'obbligo: non importa a nessuno sapere se recensire l'ultima creazione di Tim Schafer sia più o meno difficile, tanto meno sapere se sia uno di quei fantomatici giochi che si amano o si odiano. Brutal Legend non è nulla di tutto questo, suvvia: Brutal Legend è una partita a scacchi, seduti su una grancassa a doppio pedale. E io amo gli scacchi.

Facile perdonarvi se aveste scambiato le avventure del roadie Eddie Riggs per un ennesimo tentativo di riempire un sandbox con un qualcosa che non sia la solita sabbia. Magari le avete scambiate, invece, per un hack'n'slash con schitarate magiche. Oppure non c'era nulla da fraintendere perché voi, la fuorviante demo che ve lo spacciava come un driving game con la fisica sotto i piedi, manco l'avete scaricata. Beh, non è colpa vostra se lo avete evitato come una conferenza Nintendo, ma lasciatevi spiegare perché non avete capito un cazzo.

È vero, certo, Eddie Riggs picchia come un fabbro vichingo e balla sulle sei corde con l'eleganza di uno Slash in attesa della pioggia novembrina, chiuso fuori dalla chiesa. È vero, anche, che c'è un mondo intero là fuori che lo aspetta con le sue quattro ruote, dove puttane da montare e papponi incazzati sono stati rimpiazzati da stambecchi da montare e pantegane incazzate. E sarebbe anche inutile far finta che l'assenza di un radar con vari blip multicolore da seguire/aiutare/probabilmente uccidere, si traduca in nuove meccaniche e/o soluzioni di gioco. È tutto vero, insomma, Brutal Legend s'infila sotto le coperte di chiunque gliela dia e le prova tutte, dal God of War dei poveri al Guitar Hero degli impediti, ma questi sono solo gli inevitabili preliminari per vincere le emicranie di lei.



*Come perdere a Brutal Legend #666: Selezionare il solo di chitarra sbagliato davanti a una nuova erezione di fan. Perché la ruota sarà pure stata inventata nel paleolitico, ma come 'forma' da dare a un menu di scelta 'rapida' (per usare un eufemismo) è puro masochismo*



Brutal Legend vive e muore sul palco. E sul palco inizia, il vero Brutal Legend, ma non quello di una lunga introduzione dove Jack Black riesce quasi a convincerci che essere un roadie non sia l'equivalente maschile di fare la groupie. No, il palco scelto da Tim Schafer per dare un perché alla sua rock opera arriva ben più tardi - troppo tardi, si lamenteranno i posteri - quando ormai Cesarini è nel camerino e il sound check ha estenuato pure gli irriducibili in prima fila con uno smemorato tutorial che dà tutto per scontato. Qui, lontano dalle ingombranti ombre di chi ci è già passato per quei generi, Eddie Riggs si trova finalmente costretto a fare qualcosa di nuovo, perdio! Era dai tempi di Battle Chess per Amiga che non trovavi così sbagliato e appagante mandare i tuoi pedoni verso morte certa. E non è una frase fatta, è proprio 'certa' questa morte, perché state giocando a Brutal Legend, precisiamo, non a

Normal Legend: avrete anche rinnegato il metal, ma non siete dei poser. E si muore sul palco di Brutal Legend, oh yeah, si muore alzando il braccio in segno di fallo prima, si muore riabbassandolo quando la vostra autostima vi avrà tolto la parola poi. Ah, morire, fallire, rialzarsi... in quale cassetto li avete messi?

Scacchi e metallo. Il primo della variante speed, il secondo no, piuttosto della variante di chi più ne ha più ne metta, per fortuna delle orecchie di chi ha già perso la verginità. Scacchi in disarmante velocità, bene ribadirlo, perché una volta che inizia la battaglia fra il palco di Riggs e quello dell'ultimo omaggio a trent'anni di metal, sarete fortunati se avrete il tempo di spiccare i primi passi, figurarsi riuscire a vedere tre mosse in avanti. Rimpiangerete ben presto la possibilità di poter pianificare il da farsi al riparo di un comodo menu di





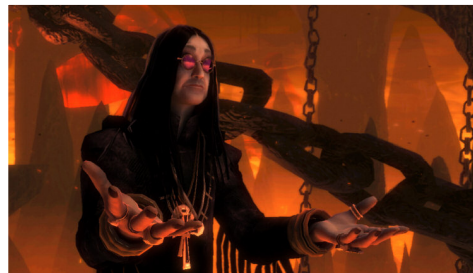
di pausa, nel frattempo, vi starete squarciando la gola a destra e a manca sul campo di battaglia. Gli occhi vigili, per decifrare fumettose icone a schermo che solo un giorno vi diranno dove andare meglio di un GPS; le orecchie in ascolto, per captare suoni e suggerimenti che vi diranno cosa fare ancora prima delle icone di cui sopra. Finito il tempo del mandarlo a dire, inizia il tempo del mandarlo all'altro mondo: Eddie Riggs sfodera l'ascia bipenne (senza penne, in effetti, ma pur sempre infuocata, fulminante, grondante sangue, etc.) e di colpo il rumore del campo di battaglia si fa infinitesimale, sarà il metallo a cantare per voi. Di colpo, il God of War dei poveri e il Guitar Hero degli impediti diventa saggio game design.

Brütal Legend vive e muore sul palco, dicevamo. Finita la battaglia il bastione di carte tirato su da Double Fine Productions ritorna a mostrare il fianco a un discreto elenco di difetti che bagneranno i sogni giornalistici di tutti noi cagacazzi là fuori. Da una realizzazione tecnica che non sai bene

come descrivere se non con un certo imbarazzo, a semplici fregnacce come l'assenza di un tasto per poter saltare là dove l'unica sua giustificazione sarebbe stata un 'perché sì'. Come sempre, se il bastione crollerà o meno dipende da quanto vogliate soffiarci contro. Ma non guardate me, io il fiato l'ho finito sul campo di battaglia, dopo averlo trattato tutte le volte che piombavo in mezzo alle truppe nemiche per sparagli un assolo-spolpa-faccia in... beh, in faccia. Sarà stato il vederli contorcere ogni volta dal più dolce dei dolori, ma l'assenza di ossigeno non è mai stata così piacevole.

9

***E fu così che ho riscoperto dopo anni il metal, ho ordinato una copia di Psychonauts e Jack Black ha comunque rotto il cazzo***



## TRINE

## Chi fa per tre fa da sé

piattaforma pc ps3 sviluppatore frozenbyte inc. produttore nobilis versione digital delivery provenienza finlandia

a cura di **Giovanni Donda**



**C'**era una volta il Raccontastorie. C'era una volta, in effetti, anche il C'era una volta, ma in principio no, c'era solo il Raccontastorie. Quindici- nale di fiabe 'audio-visive' e migliore amico del genitore indaffarato, o semplicemente analfabeta. 'Audio' perché venivano narrate magistralmente sul nastro allegato alla rivista; 'visive' perché venivano anche riportate interamente per iscritto, ma soprattutto illustrate da dio. Se eri bambino negli anni ottanta, è probabile che tu stia ancora leggendo queste parole, altrimenti poco male, tanto Trine non ti avrebbe comunque detto un emerito... sssh! Inizia.

E la nostra storia inizia con un peccato. Non un peccato carnale, veniale o primordiale, no, solo peccato. Peccato che Frozenbyte, Inc. non si sia concessa il lusso di una scatola, perché l'ipotetica copertina di Trine avrebbe lanciato mille e uno citazioni esplicative. Sì, avrebbe gridato qualcosa come "The Lost Vikings incontra Little Big Planet" e tutti avrebbero capito di cosa si tratta. Tutti avrebbero capito che l'idea è quella di dover sormontare vari ostacoli con il vostro ingegno e la loro collaborazione: quella di un mago, una ladra e un cavaliere. Tutti, appunto, gli altri lo avrebbero probabilmente schifato quanto un libro di fisica. Del resto c'è un certo timore che entrambi inizino allo stesso modo, con un caldo e rassicurante "Cari ragazzi..." prima dell'interminabile turpiloquio di leggi da tenere a mente. Invece, se Trine vuole professare qualcosa, questo è solo amore, quello a prima vista. Chi deve fermarsi a osservarlo una seconda volta, ahimé, ha sbagliato il tiro salvezza.

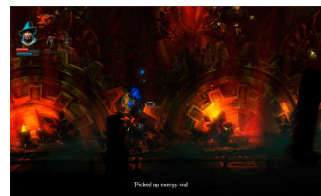
Ma Trine è figlio dei racconti della nonna, non dei fiori: lui l'amore lo fa in guerra. È una

guerra ripetitiva, la sua, a tratti fuori luogo fra tutte quelle piattaforme, per certi versi sbagliata. Come ogni guerra che si rispetti, però, nasce dal bisogno di giustificarne i suoi ingranaggi: dove il mago vanificherà ben presto l'encomiabile sforzo dei level designer a forza di forme geometriche, le orde di un non-meglio-identificato Male gli mostreranno ben presto dove potersele ficcare le sue palafitte. Solo allora, comodamente seduti in panchina, una ladra e un cavaliere reclameranno le luci della ribalta. Aiuta, in questo senso, che Trine abbia degli ottimi ingranaggi di guerra: facciamo entrare allora la levetta destra e riscopriamola come se fosse la prima volta. Scoccherete frecce e defletterete spadate come se non ci fosse un domani, con la soddisfazione di chi oggi ha trovato innovazione in un titolo ramificato nei ricordi di ieri.

Dove le ultime pagine di un ottimo libro vi porteranno a valutare se sia il caso o meno di lanciarsi in un ultimo sprint, Trine sceglierà per voi. Ma con stile, s'intenda, rispolverando qualcos'altro dalla tua infanzia: quel livello che ogni platform che si rispetti non può esimersi dall'averlo. Meglio tardi che mai - sospiri - perché come nella più cliché delle fiabe, stavi giusto aspettando quel momento - e lo sai sempre quando arriva - quando tutti questi passaggi di cera vengono davvero messi alla prova. Così, giusto prima di convincerti che questo Trine si sarebbe potuto pure chiamare Uno da quanto tu stia abusando di una certa signorina, arriva la volata finale al cardiopalma: un crescendo di commilitoni lasciati indietro per il bene maggiore. E se volete sapere se vissero tutti felici e contenti, poi, per una volta non dovrete aspettare il prossimo fascicolo.

Se eri bambino negli anni ot-

tanta, l'operazione nostalgia di Frozenbyte, Inc. ti accoglie con il tepore di una coperta che farebbe invidia allo stesso Linus. La business card di Trine ha un carisma di stampo familiare, smaccatamente innocuo: tranquillo, non stai accettando caramelle da uno sconosciuto, ma una richiesta Facebook da un amico ritrovato. È lui che, con le stesse tonalità fanciullesche, ti ripaga lo sguardo tradito anni addietro da un deludente Folklore. È sempre lui che ti riempie le orecchie di un incantevole voce narrante, un tuffo nel passato come neanche un piatto di ratatouille. Sotto il suo abito da "The Lost Vikings incontra Little Big Planet" si nasconde una fiaba interattiva, rilassante, quasi 'ca-

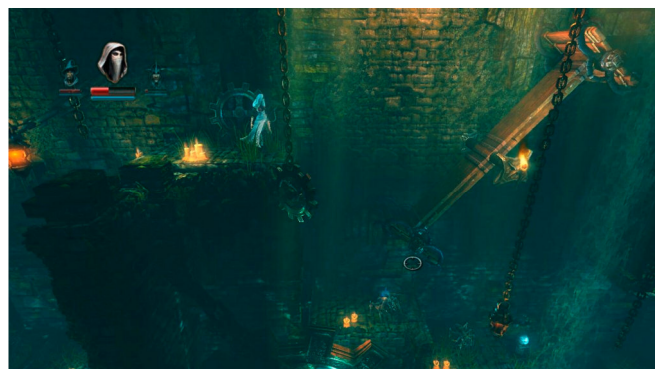


momillica'. Decisamente terapeutica. Perché Trine dona il buon umore a chi necessita di un'ora d'aria ed escapismo a chi sa ancora riempire i buchi con la propria fantasia. Così un mago, una ladra e un cavaliere avranno pure bisogno un'altra volta del tuo aiuto, ma sai cosa? In fondo tu hai bisogno del loro.

**8**



**La raccolta delle ampole verdi (ovvero i punti esperienza) sa regalare soddisfazioni inaspettate. Inaspettate probabilmente anche dal puzzle designer, o comunque si chiami quel povero Cristo al quale hai appena rovinato un intricatissimo ostacolo con una sola trave**



# HALO 3: ODS

## Orbital Drop Shock Trooper

piattaforma 360 sviluppatore bungie software produttore microsoft game studios versione pal provenienza usa

a cura di **Alvise Salice**

**A**rchiviata la più celebre trilogia del decennio, Microsoft e Bungie hanno tempestivamente manifestato la volontà di tornare a mungere la loro vacca dorata. Prevedibile mossa aziendale: ricordiamo come Redmond, sull'altare di deadline strategicamente indifferibili, sacrificò l'ultima rifinitura dei primi due Halo.

ODST è un onesto compromesso fra la plateale operazione commerciale e il prodotto di prima scelta. Uno spin-off della saga che, pur senza aspirare alle vette 'capolavoriche' toccate (in tempi e per ragioni diverse) da tutti e tre i capitoli classici, si lascia apprezzare grazie a inserti stealth che pillucca dagli FPS più tattici, applicando così un'inedita e gustosa variante al consueto, collaudato gameplay.

Raccontare innovazioni trascendentali sarebbe disonesto; tuttavia è interessante osservare come la nuova ramificazione della struttura di gioco, da sperimentare nei panni del più trasparente avatar di sempre e ascoltando audiolibri plagiati da BioShock, giunga ad esaltare gli stupefacenti algoritmi I.A. di Bungie più congruamente rispetto agli scontri a viso aperto di 'masterchief-fiano' stampo, comunque predominanti allorché siamo chiamati a vestire i panni, ludicamente familiari, degli altri protagonisti.

Opulenta penombra ottenebra una New Mombasa crepuscolare in almeno tre sensi (il terzo è quello strettamente grafico), celando soldati armati fino ai denti, fra cui cechini che potrebbero ammazzare le pulci di un cane da 500 yarde. Per scongiurare silenziose frustrazioni ed esplorare senza patemi

il sottobosco urbano, ispirandone le surreali tinte noir tratteggiate da Bungie, si deve sfruttare un marchingegno fornito di impressionanti potenzialità visive: incrementa con generosità l'esposizione ottica, illuminando digitalmente anche gli edifici più bui, e tramite una gamma di diversi colori distingue le sagome di avversari, compagni, armi ed elementi interattivi del fondale. L'ombrosa foschia si dipana elettronicamente, le luci al neon di fresca ispirazione cyberpunk sfumano quanto basta per cessare d'essere i riferimenti primari sulla scenografia. Covenant di pattuglia, seppur lontani, vengono sagomati di rosso, mentre navi di ricognizione perlustrano la città, pronte a dislocare contingenti alieni nelle piazze, messe a soqquadro dalla guerriglia narrata in Halo 2, ma ormai deserte.

Nelle sezioni esplorative è caldeggiato un approccio alla battaglia improntato alla pianificazione. Tuttavia, immedesimarsi integralmente nel ruolo del provetto stealth-gamer, scegliendo così di scivolare via di anfratto in nascondiglio rinunciando alla lotta, sarebbe un errore: non c'è cane dalla finestra che tenga quando si trasale perché il plasma letale di uno sniper ha rotto il silenzio 'hitchcockiano' da siderale distanza, o peggio un enorme cacciatore extraterrestre ci ha sorpresi ruggendo mentre esploravamo i corridoi di un'installazione dove mai avremmo ipotizzato potesse scovarci.

Delegando espressamente le velleità rivoluzionarie al nascento Reach, Bungie con ODST arricchisce la sua tradizionale formula sforzandosi obiettivamente pochino, alla luce dei balzi da gigante compiuti dalla



concorrenza. Sviscerando le proprietà del suo ultimo lavoro, appare essersi rannicchiata sulle sole rocce dov'è rimasta inattaccabile sovrana. Ha 'reingegnerizzato' il proprio gameplay a guisa di prisma attraverso cui far risplendere la sua I.A. imparagonabile. Ha confezionato l'efficace comparto multiplayer implementando una modalità pescata abilmente da Gears Of War 2. Ha distillato

ogni goccia del proprio talento sonoro per plasmare un'invidiabile atmosfera; atmosfera che, invece, i grafici hanno faticato a dipingere: stavolta non certo per colpa di limiti artistici, bensì d'una tecnologia ormai manifestamente imbarazzante.

7

**La rilevante novità con cui Bungie rinforza il suo pacchetto multiplayer è la Spartoria, rivisitazione in salsa Halo dell'indimenticabile Orda proposta un anno fa da Gears Of War 2. C'è qualcosa d'incomparabilmente adrenalinico nell'attendere insieme ondate di nemici via via più feroci, badando solo a spalleggiarsi per sopravvivere, come eroici gladiatori mandati al massacro nel Colosseo**



## KINDOM HEARTS 358/2

Per fan

piattaforma ds sviluppatore h.a.n.d. inc. produttore square enix versione usa provenienza giappone

a cura di Michele Zanetti



**I**l primo dei tre Kingdom Hearts portatili è un prodotto esplicitamente dedicato ai fan, pensato per coloro che non sono ancora stanchi morti di rivisitare le solite localizzazioni trite e ritrite, sentire le solite, buone, musiche e vedere i soliti personaggi. L'intro vi sbatte subito in faccia tutti i membri dell'Organization XIII come se niente fosse, dando poche spiegazioni e incasinando il cervello di chi non vede Sora & Co. da un bel po' di tempo.

Roxas è di nuovo protagonista, stavolta per un intero titolo che scorre parallelo da un punto specifico di KH, per tutto KH Chain of Memories e fino a un certo evento di KH2. Molte informazioni di background sono necessarie per godere della trama, lentissima, che si dipana per 358/2 giorni e quasi un centinaio di incarichi da portate a termine, tra cui eliminare Heartless, raccogliere cuori, investigare nuove localizzazioni e sconfiggere boss pachidermici.

Spesso al vostro fianco avrete uno dei membri dell'organizzazione a darvi supporto o a fare casino. Le opzioni dell'intelligenza artificiale sono troppo poche e possono essere cambiate solo prima di intraprendere le missioni, così come accedere all'inventario per equipaggiarsi fino ai denti di tutto ciò che può servirvi o fare spese. In KHCoM avevamo un 'deck' dove piazzare varie carte che andavano a comporre la tipologia degli attacchi. In 358/2 il deck ha numerosi slot di forma quadrata dove alloggiare il nostro Keyblade preferito, un accessorio, oggetti di ricarica, magie e abilità di supporto e, addirittura, i Level-Up. Soldi e materiali possono essere usati per fondere nuovi oggetti. A ogni missione riuscita si ottengono degli 'slot releaser' che liberano uno spazio in più nel deck ampliando lo spettro dell'arsenale, in continuo mutamento per far fronte alle varie tipologie di avversari. Alle volte è meglio un Keyblade con combo corte ma potenti, altre

volte uno con lunghissime sequenze di attacchi aerei, oppure uno che aumenti di parecchio la forza magica. Le magie, quando vanno a segno e sono dell'elemento a cui il nemico è vulnerabile, causano danni notevoli. Sono in numero finito, pari a quante ne state equipaggiando e si rigenerano tornando al quartier generale. Nulla vieta di imbottire il deck di Cure, Cura e Curaga.

L'esplorazione e la struttura dei mondi rimane uguale a quanto fatto in passato, tutto realizzato con una cura sconcertante. Peccato per gli effetti visivi, belli da lontano ma bloccatissimi da vicino, la solita telecamera che impazzisce in fase di lock-on a causa di movimenti bruschi dei nemici (volanti, soprattutto) e la brutta tendenza degli avversari a scomparire se si allontanano troppo dal punto dove compaiono. Ovviamente possono riapparire, con tutta la loro energia vitale bella intatta. Peccato pure per l'assenza di un sistema di controllo più

reattivo e di schivate laterali durante le fasi in volo. 358/2 si dimostra molto user friendly e con la struttura a missioni, spesso molto veloci, ben si adatta al portatile Nintendo, anche se la mancanza di un analogico si fa un po' sentire. Sarebbe stata anche gradita la presenza di mondi nuovi, musiche nuove e qualche rivoluzione degna di nota. Il senso di déjà vu è fortissimo, ma 358/2 si lascia lo stesso giocare fluidamente, accalappiando il giocatore e trasportandolo nel mondo incasinato, per trama e personaggi, di Kingdom Hearts.

Per i più irriducibili, nascoste o in piena vista nei vari livelli, vi sono due tipi di badge da raccogliere per sbloccare gli incarichi dello Story Mode in modalità Challenge oppure Mission. Le prime vi faranno guadagnare vari sigilli; le seconde, giocate on-line con gli amici, vi daranno delle corone. Il tutto è scambiabile nel Moogle Shop per vari oggetti: slot aggiuntivi, magie, accessori, armi e altro. Ottenere il massimo da Kingdom Hearts 358/2 Days è un'impresa sfiancante.

7

**In alcune cut-scene un certo personaggio compare col cappuccio sollevato, salvo pochi istanti dopo avere il suo volto visibile, per poi tornare col cappuccio, etc. Non è né un errore del team creativo né una leggerezza del controllo qualità. Per quanto bizzarro possa sembrare, continuate a giocare e capirete**



# SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA

Per fan accaniti

piattaforma psp sviluppatore atlus co. produttore atlus co. versione usa provenienza giappone

a cura di Michele Zanetti

**P**iù di dieci anni fa arrivava in America Revelations: Persona (Megami ibunroku Persona, in Giappone), spin-off e primo capitolo di quella che sarebbe diventata solo molti anni più tardi una serie acclamata e di successo. Venne massacrato in fase di adattamento, tra censure, cambiamenti e l'intero percorso alternativo del gioco inaccessibile. In questo porting per PlayStation Portable tutto torna al suo posto, anche la difficoltà, la frequenza degli scontri, le ricompense con qualche piccola modifica per bilanciare meglio il tutto; tanto il boss finale del percorso normale vi aprirà in due lo stesso.

A livello tecnico, a parte i 16:9 e i Full Motion Video rifatti in stile anime ritroviamo la stessa presentazione del 1996. Non è proprio un bel vedere, siamo ai limiti della sufficienza. Lo stacco con la nuova veste grafica della mappa della cittadina da dove raggiungere le locazioni e i negozi è piuttosto notevole. Sotto un aspetto blando, ma sempre affascinante per quanto riguarda il design dei numerosissimi Persona, troviamo un buon gioco che metterà a prova i nervi dei giocatori più smalizati e quelli di chi ha iniziato a conoscere questa serie con i capitoli più recenti.

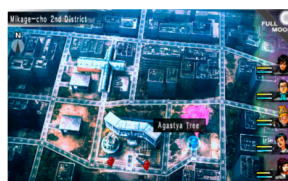
Shin Megami Tensei: Persona non si gioca come P3 e P4. Abbiamo un dungeon crawler con visuale in prima persona e combattimenti casuali su campi di battaglia in prospettiva isometrica sospesi nel vuoto o quello che è. I vostri cinque personaggi potranno usare armi, armi da fuoco e le tecniche dei propri Persona, tenendo conto del raggio d'azione di ogni opzione selezionata e della posizione nella griglia del campo di battaglia su cui si trovano. Dopo che vi sarete abituati e che otterrete le prime

armi da fuoco scoprirete che queste sono micidiali, ben più di tutti gli altri mezzi di offesa. Gli stessi Persona, nonostante il loro elevato numero e la possibilità di fonderli nella Velvet Room, sono quasi un piccolo orpello al gioco. Quelli davvero utili si contano sulle dita delle mani e il loro uso in battaglia è spessissimo relegato solo alle cure, in quanto in Persona si può sfruttare un metodo abbastanza efficace per risolvere gli scontri, a cui ricorrete spesso: parlare con i demoni.

Ogni personaggio ha quattro modi diversi di conversare con un demone. Quattro sono anche i possibili risultati delle conversazioni: potrete rendere felice o terrorizzare un intero gruppo di demoni aumentando così le vostre chance di fuga a dismisura. Oppure potrete farlo incavolare a morte ed essere obbligati a combattere o renderlo desideroso di trattare con voi: in questo caso potrete chiedere al gruppo di demoni di andarsene, di darvi qualcosa in cambio (e via di oggetti, EXP, soldi extra, etc.), oppure farvi dare la loro spell card, se il vostro livello generale riguardo i Persona è almeno pari a quello degli avversari. Entrati in possesso delle spell card potrete fonderle nella Velvet Room per ottenere nuovi Persona (e stupirvi di come sia una cavolata sblocarne di livello altissimo partendo da delle scartine). I Persona sono equipaggiabili e scambiabili solo nella Velvet Room.

In sostanza, combattere è piuttosto rischioso e la migliore strategia si rivela quella di mandar via i demoni più fastidiosi, tritare quelli più deboli a suon di piombo e curarsi pagando soldi negli appositi punti, tanto di soldi ne avrete a palate. La storia è decente e mette in campo vari temi cari agli estimatori della

serie con alcune chicche interessanti, ma non aspettatevi chissà che trama e che colpi di scena. La cosa migliore di questo Per-

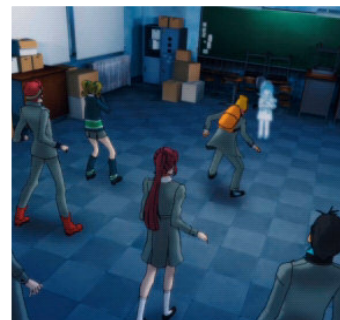


La colonna sonora di Persona per PSone fu il primo lavoro di Meguro per Atlus. Nel boxone del gioco troviamo due CD musicali con l'intera colonna sonora riarrangiata per suonare molto più vicina a quelle di Persona 3 e 4 ed ampliata con buoni risultati. Se avessero incluso anche un piccolo artbook per ammirare i design di Kaneko mi avrebbero fatto ancora più felice



sona è il fascino generale che emana il tutto, difficile da spiegare. L'atmosfera di ogni Persona è come al solito particolare, allora come oggi. Un buon gioco più per nostalgici, curiosi e appassionati della serie, ma con evidenti migliorie da apportare e un bilanciamento generale da ripensare.

7



# BORDERLANDS

## Fallin

piattaforma 360 pc ps3 sviluppatore gearbox software produttore 2k games versione usa provenienza usa

a cura di **Vincenzo Aversa**

**I**mpossibile parlare di Borderlands senza specchiarlo nel successo milionario di Fallout. Alla stessa premessa di base, infatti, una relazione poco cristiana tra un first person shooter e un gioco di ruolo, corrisponde un'ambientazione comune, un mondo postatomico devastato da lumache giganti. In realtà, scavando con la giusta pala, si può raccogliere una grande ed evidente differenza: Fallout 3 era un RPG con completo da sparatutto, Borderlands spara di gusto mentre raccoglie punti e abilità da terra. La linea filosofica che divide i due titoli, quindi, è tutt'altro che sottile.

Inserito il primo gettone, si viene risucchiati da un vortice irrefrenabile di eventi non-stop. Scelto il proprio personaggio tra un cast di quattro, tutti con abilità diverse che precluderanno l'utilizzo di alcune armi o accessori, si cominciano ad accumulare missioni senza soluzione di continuità. Mentre qualcuno parla velocemente sullo sfondo per spiegare baracca e burattini, il giocatore acquista esperienza con la potenza di un raggio missile. Il merito è di una struttura tra il rigido e il basilare. Prendi una missione, spesso più di una, completi la missione e passi a ritirare la ricompensa accettando nuove missioni.

Laddove Fallout 3 costringeva a una ricerca poco spensierata di obiettivi secondari, Borderlands non si vergogna di apparecchiare tutto il lavoro sporco. Il ritmo frenetico è, però, ben lontano dal caos sperimentato nel tutorial di Viva Pinata. Alla quantità esagerata di nuovi personaggi e nuovi incarichi, infatti, si abbina una progressione calibrata a puntino e mai dispersiva. Tutto il gioco, in effetti, sembra il risultato di un lavoro eccellente di scrematura e pulizia. A partire dagli splendidi menu, più funzio-

nali che appariscenti, per arrivare alla comodità di raccogliere tutte le munizioni e gli oggetti con la sola pressione di un tasto.

Borderlands li schifa i tempi morti e si vede, tutto quello che ti chiede di fare lo puoi fare in fretta e bene. Un modo di pensare il gameplay che ha mietuto le sue belle vittime lungo il percorso. La narrazione, che appare persino interessante durante le prime battute, finisce presto con l'essere abbandonata completamente. Il buon doppiaggio si limita ad alcune quest chiave e si lascia sostituire da brevi descrizioni testuali per tutto il resto dell'avventura. Un silenzio che coinvolge anche l'intero universo di personaggi comparsa del gioco. Mutismo motivato, forse, da bianche mascherine anti-smog-nucleare. Volendo, una cazzata. Ad essere sincero, però, tra l'obbligo di lunghi e noiosi dialoghi in Fallout e questo nulla, non rimpiango il primo.

Anche graficamente è Borderlands ad alzare la coppa. Il cel shading permette una gioiosa pulizia a schermo e un aspetto complessivamente di altissimo livello, pur privo di qualsivoglia tensione drammatica. Neppure le icone a ologrammi (stile Dead Space) sembrano fuori posto in un mondo nel quale armi e kit energetici passano per antiquati distributori automatici. Purtroppo la mappa spezzettata in zone da caricare si sogna la libertà del titolo Bethesda e qualcosa scatta nella confusione e a bordo della macchinetta sparacchina. Poco fastidioso considerando la presenza massiccia di nemici in praticamente ogni scontro a fuoco.

Scontri che non regalano nulla al giocatore, pure quando il livello segnalato è al di sotto della media. Il bilanciamento, esclusi alcuni boss con troppa energia da azzerare troppo lentamente, è studiato con la cura che non compete spesso a un prodotto

del genere. Pur non sfiorando la frustrazione, la vittoria va conquistata con il sudore di armi magistralmente diversificate e infinitamente varie. Borderlands sceglie la via dell'intrattenimento puro senza vergognarsene e senza costringersi a una narrazione che, forse, non potrebbe gestire con lo stesso convincente ritmo. Borderlands vince.

8



## GRAND THEFT AUTO IV: THE BALLAD OF GAY TONY

### Donne, champagne e angurie

piattaforma 360 sviluppatore rockstar north produttore rockstar games versione pal provenienza uk

a cura di **Tommaso De Benetti**

**S**e mai vi fosse passato per la testa che il pìsellino di The Lost and Damned fosse il limite ultimo fareste meglio a sedervi. The Ballad of Gay Tony ridefinisce il concetto di 'gioco per adulti' e, sorprendentemente anche per chi non si sarebbe aspettato niente di meno da Rockstar, lo fa con un equilibrio e una classe che non era lecito attendersi. Solo nei primi minuti di gioco c'è una tale sfilza di tematiche controverse da far sembrare tutto il resto dei videogiochi opera delle Edizioni Paoline: cocaina, locali gay, donne da stantuffare sul muro dei bagni, mafia, gente da colpire sulle palle con palline da golf. Si continua con pompini, gare di bevute e indicatori a forma di culo sulla mappa. Pur essendo sostanzialmente un incrocio fra un simulatore di genocidio e un theme park su Sodoma, TBOGT ha il grandissimo merito di non riuscire mai, in nessuna occasione, a far poggiare il pad sul tavolo per disgusto, la gratuità o l'ammiccamento malizioso a un pubblico minorene.

Il gioco supera il precedente DLC per durata (13 ore senza quasi toccare le side mission), carisma del setting, colonna sonora, senso di potenza. Fin da subito il giocatore viene messo nelle condizioni di lanciarsi in atti estremi senza fatica, dal guidare elicotteri lanciandosi fuori con il paracadute, al procurarsi armi "fantascientifiche" (cit.), al divorare asfalto sui bolidi più rari al costo di una semplice chiamata urbana.

Sorprende, dopo due episodi, quanto Liberty City abbia ancora da offrire: il design delle missioni, che peraltro riprende il sistema di checkpoint introdotto con TLAD, è ai massimi

storici del genere per humor, follia e inventiva. Se non fosse per il momento in cui attoniti direte "Non ci credo", vi spoilererei volentieri almeno metà del gioco.

La cosa che però separa TBOGT dalla massa è la straordinaria cura riposta nella qualità di personaggi e dialoghi e nei dettagli relativi a Liberty City (la nuova serie televisiva Princess Bubblegum sgretola la cultura otaku giapponese in poche battute). Luis e Tony, protagonisti ufficiali di TBOGT, sono il miglior duo apparso su schermo dai tempi di Arma Letale. Uno (Luis) rigorosamente etero, sciupafemmine, uomo d'azione ma solo perchè deve; l'altro gay di mezza età, principe di un business in declino tutto glitter e chiappe danzanti, isterico, confuso e perennemente annesso da qualche polverina magica. Tornano personaggi storici, come il molesto Brucie, completamente reinventato in modo insospettabile ed esilarante. L'idolo delle folle, il capolavoro finale degli scriptwriter di Rockstar è, però, la new entry Yusuf, un arabo offensivamente ricco che sogna segretamente di essere un 'fratello'. Nel suo ruolo di orsacchiotto gangsta del Golfo Persico, Yusuf tiene in garage macchine ed elicotteri d'oro massiccio, scopa tre donne alla volta vestendo biancheria intima discutibile, ma soprattutto collabora con Luis in situazioni oltre ogni immaginazione, condendo il tutto con alcune delle più geniali battute che questo medium abbia mai avuto l'onore di ospitare.

Più che alcuni difetti ormai congeniti al (vecchio) motore di gioco, come l'oggettiva difficoltà di pilotare elicotteri in situazioni offensive o la generale legnosità dei comandi, il vero e unico

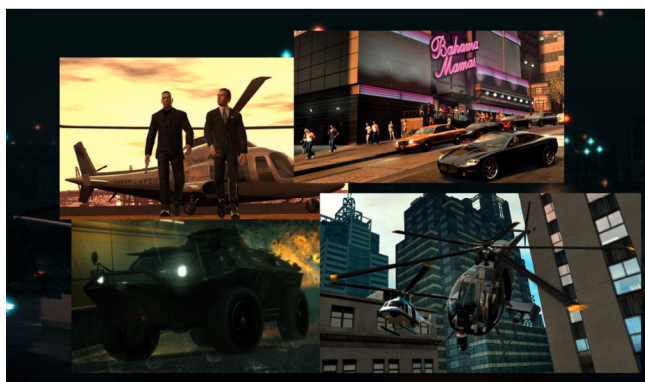


*L'adattamento dei sottotitoli in italiano è puntuale e qualitativamente eccelso, come la serie ci ha abituato. È comunque una fortuna che il doppiaggio sia quello originale, poichè le voci di Luis, Mori e Yusuf hanno già un posto nell'olimpio delle performance videoludiche. Straordinariamente, lo script del gioco riesce a trattare in perfetto equilibrio humor/realismo anche un argomento trabocchetto come quello dell'omosessualità*

problema messo in risalto da TBOGT è che i personaggi sviluppati da Rockstar iniziano a essere troppo stratificati per essere legati al gameplay classico della serie. Se Luis Lopez fosse protagonista di un film, potrebbe certamente gestire un club ed essere coinvolto in un traffico di droga, ma si sentirebbe a suo agio nell'uccidere 300 persone o nel far esplodere

10 elicotteri di seguito? La risposta è, semplicemente, no. Nella speranza che anche Rockstar sia cosciente del fatto che all'aumentare della qualità i bordi del sandbox iniziano ad apparire sempre più stretti, giocatevi senza remore il meglio che la serie abbia mai offerto finora.

**8**



# FORZA MOTORSPORT 3

## Avanti genere

piattaforma 360 sviluppatore turn 10 produttore microsoft game studios versione pal provenienza usa

a cura di **Vicenzo Aversa**

**M**i ricordo i giochi di guida prima di Gran Turismo. Erano tempi duri e bisognava accontentarsi del poco che avevamo. Sembra incredibile da dire oggi, eppure accendevamo le nostre console e con i nostri piccoli cappottini rattoppati e le scarpe di cartone riuscivamo a divertirci con tre macchine in croce e qualche variante della stessa pista. Quando Lacuna Seca era solo un sogno, insomma, dell'utilitaria in garage ci importava una sega. Porche Challenge, una macchina e quattro circuiti, non passerebbe l'esame per diventare un gioco DS oggi, e Rage Racer, un solo fottuto meraviglioso circuito, ha smesso di essere una serie di successo qualche eone fa. Perché Poliphony non ha solo rivoluzionato il genere, ma ha deviato l'attenzione dal pilota alle macchine, dal videogioco alle macchine, dal divertimento alle macchine. Tutto quello che viene dopo, imitazioni più o meno riuscite, è un omaggio alla lamiera e ai suoi riflessi più che al mondo delle gare automobilistiche.

Forza Motorsport 3, quindi, è l'ennesima vittima di un modo di vedere i giochi di corse che mi appare oggi bello più sulla carta di quanto non lo sia in realtà. Perché Forza Motorsport 3 è un bel pezzo di videogioco, poco da dire, curato fin nelle fondamenta e smussato negli angoli giusti, ma senza la sua facciata online è un'esperienza che ricorda più la masturbazione che non il sesso a pagamento. I pregi surclassano i difetti. Le auto sono tante, bellissime da vedere e da guidare, peccato per gli interni dimenticabili. I circuiti fantasia sono tanti, più originali e colorati che in passato, più appaganti grazie a curve panoramiche e impegnative. Il contorno sembra spoglio e poco vissuto, ma ce ne faremo una ragione suppongo. I piloti

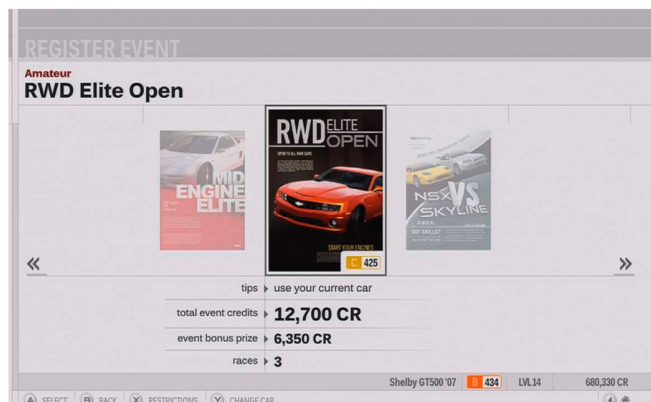
tengono botta quando devono, ma sanno anche fingere di tenere botta quando non gli è richiesta l'abilità di un professionista. Perdentì, ma con garbo. La gestione dei menu e degli acquisti ha subito finalmente una svolta in favore della praticità e della rapidità, basta file nei negozi per chi non ne ha voglia. Ora è uno schiavo a occuparsi di tutto, sempre che si voglia utilizzare uno schiavo. E infine la carriera, vero tallone d'Achille del soporifero Forza 2, è stata rivisitata, arricchita, resa più varia e persino più libera. Forza Motorsport 3, sfido chiunque a dire il contrario, è esattamente quello che doveva essere: il nuovo standard per le simulazioni automobilistiche almeno fino all'arrivo di Gran Turismo 5. Però che palle.

Nonostante tutti i propositi, gli sforzi e gli accorgimenti, infatti, la carriera di Forza 3 viene presto a noia. Se fosse colpa sua potremmo lavorare sui problemi e puntare in direzione opposta, ma stavolta abbiamo un cadavere e non un assassino. Turn 10 ha fatto bene il suo lavoro, è innocente, ma lavora all'ufficio reclami delle poste. È il genere, non il manico o il gioco in sé, a puzzare di vecchio. Scegliere un'auto lenta prima, guidare un'auto lenta poi. Passare a un'auto meglio prima, guidare la stessa auto potenziata poi. Il tutto a rotazione sulle stesse piste, per ore e ore, con il numero di giri ad aumentare progressivamente. Dal secondo anno in poi si fa fatica a distinguere una gara semplice da un'endurance, i sei giri cominciano a fioccare e con loro i primi sbadigli. E quando si è raggiunto lo scopo, tutti in pista pronti a un'altra incredibile avventura. Sembra assurdo criticare le corse in un gioco di auto, ma Need 4 Speed: Shift, gioco a parte, ha dimostrato che si può andare pure lontano dalla strada

maestra senza ripudiare la propria famiglia. I Real Driving Simulator di tutto il mondo sembrano concepiti per guardare replay, non per gareggiare in corse che diventeranno replay. E non bastano i checkpoint a salvare il risultato. Se Codemasters aveva scongiurato la frustrazione con gettoni contati per la macchina del tempo, Turn 10 annichisce la concentrazione con un salvagente sempre pronto ad attuare l'incidente. Sembra assurdo da dire, ma si può fare di meglio.

7

**In Forza Motorsport 3 è possibile riavvolgere la gara in qualsiasi momento, e un numero infinito di volte, per correggere gli errori in pista**





# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

## L'arte del videogame

piattaforma 360 ps3 pc sviluppatore infinity ward produttore activision versione usa provenienza usa

a cura di **Vincenzo Aversa**

**R** Ho fatto cose discutibili nei videogiochi. Ho ucciso 50.000 zombie per un achievement, ho sterminato una razza per un dialogo sbagliato, ho decapitato un milione di esseri umani e ho pure cantato una canzone degli 883 in Singstar. Non me ne vergogno. Il videogiochi non è la realtà e la mia moralità non può essere misurata dalla nefandezza delle mie azioni virtuali. Tranne per gli 883, di quello mi vergogno. Eppure in una missione di Modern Warfare 2, proprio quella che il gioco mi concede di skippare se sono dall'animo sensibile, ho barcollato. Ho fatto fuoco lo stesso, sono andato avanti senza skippare per vedere l'effetto che fa, ma per una volta non ho gioito della mia violenza. Nelle pozze di sangue che calpesto non specchiavo la mia abilità. Ero disgustato, infastidito, turbato forse. 2009, segnate una tacca in più per il videogiochi.

Ma sono soprattutto altri i segni sul cinturone di Modern Warfare 2. Contraddistinto da un ritmo galvanizzante, l'ultimo dei Call of Duty perfeziona le sue meccaniche e butta in scena uno sparacchino dinamico e meno lineare del solito. I corridoi travestiti del passato lasciano spazi importanti a campo aperto e a scenari caratterizzati da multilivelli e viuzze alternative. Il risultato è un ambiente di gioco privo di zone tranquille, un mondo con le spalle sempre esposte al vigliacco fuoco nemico. Pure la scelta delle armi si svincola così dal pressante suggerimento dei programmatori e lascia al giocatore la possibilità di scelte decisive per la sua condotta. L'immane contentino per cecchini, quindi, può sfuggire alle ristrettezze di

mini sessioni dedicate per godersi la grandezza di ogni singolo livello di gioco. Ma ci vuole un quoziente intellettuale esagerato per riuscire a ragionare di tattica nel delirio di fuoco e tempesta orchestrato da Infinity Ward. Lo sfascio è generale, continuo, martellante. Al giocatore non è concesso di prendere fiato, il capitolo è stato scremato di tutti i tempi morti e le camminate tipiche del genere. Ad esclusione dei livelli innevati, che si concedono velleità stealth, Modern Warfare 2 è un rombante susseguirsi di sparatorie sotto vuoto. Persino le cutscene e i dialoghi son stati gambizzati per non ammorbare la frenesia di un'azione asfissiante. La narrazione si è quindi trasferita di peso nei caricamenti tra un livello e l'altro, come a non voler sporcare le dinamiche guerrafondaie del videogiochi vero e proprio.

Ma è dal punto di vista prettamente scenografico che Modern Warfare 2 ha compiuto i miracoli più evidenti. A poche settimane dalla sua sbalorditiva uscita, Uncharted 2 ha già un degno rivale per la palma di titolo più impressionante sugli scaffali. Mentre tutto intorno si infiamma, fuma e si sgretola, infatti, Infinity Ward sceglie le cartoline migliori dall'inferno e le getta di forza in un motore 3D. La scelta delle ambientazioni non è solo originale, ma anche graziata da un eccellente buon gusto per i colori. La luce in battaglia concede qualcosa al realismo, ma solo per rendersi schiava di una maestosa fotografia cinematografica. L'intero gioco è un miracolo tecnico, un canto d'amore per una generazione che continua a stupire e a fare meglio.

Modern Warfare 2 non ha più molto a che fare con il Call of



Duty che porta nel titolo. La crudeltà e l'assurdità della guerra non sono più il centro dell'universo e lo pseudo realismo dei primi episodi è stato rimpiazzato dal carisma di un

carrozzina omicida, eppure si può ancora riflettere con un fucile in mano e una granata nelle saccocce.

9



# MARIO E LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

## La Donna e la Luna

piattaforma ds sviluppatore alphascreen corp. produttore nintendo versione usa provenienza giappone

a cura di **Vincenzo Aversa**

**L'**unica serie di RPG a cui riconosco il diritto alla vita, è proprio quella del Mario papera e della figlioccia portatile apparsa su GameBoy Advance e Nintendo DS. A salvarlo dalle mie forche caudine è senza dubbio un insano umorismo di fondo, la splendida componente action impiastricciata di azione vera e propria e tatticismo. Mario e Luigi è, inoltre, regina assoluta nel presentare un'esplorazione convincente a base di enigmi e combattimenti. I due baffuti idraulici senza una donna, infatti, si muovono all'unisono combinando azioni e poteri speciali. Alla formula sperimentata e di successo si aggiunge, in questo quarto episodio, il Bowser nazionale (non nostra) che da Boss brutto e cattivo si trasforma in compagno di viaggio, ma sempre brutto e cattivo.

La premessa è di quelle tanto stupide da sembrare abbastanza stupida per funzionare: Mario e Luigi finiscono all'interno del corpo ciccioso di Bowser e da lì si muovono in una sorta di scacchiera che da loro l'accesso alle zone chiavi del suo organismo. Il tutto si riduce a una serie di minigiochi, piuttosto divertenti e riusciti tra l'altro, che servono ad aiutare le imprese poco eroiche di Bowser stesso. Lo switch tra schermo alto e schermo basso, comunque, non è mai continuo e fastidioso. Piuttosto, si fa fatica a stare dietro all'enorme mole di tutorial e spiegazioni varie che il gioco propina a profusione. Mario e Luigi hanno le loro abilità, i loro attacchi speciali e ogni minigioco ha regole sue e meccanismi da oliare con l'esperienza. Dall'altra parte Bowser ha le sue di abilità, i suoi attacchi e i suoi combattimenti speciali con regole specifiche variabili per ogni scontro. In questo mucchio di informazioni da ingurgitare, si ha spesso la

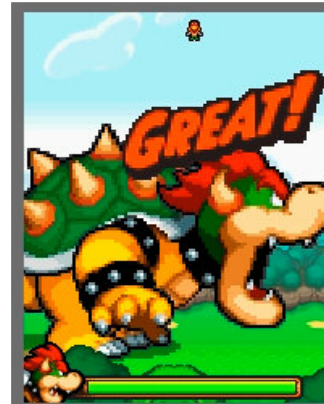
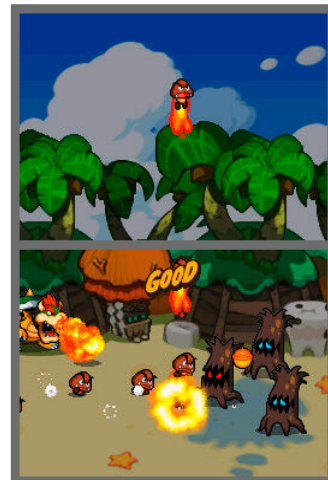
sensazione di non dedicare poi abbastanza tempo a quanto si è imparato. Alcuni minigiochi sono monouso, troppo poco per giustificare minuti di tutorial e fallimenti iniziali. Ovvio che, nel mare magnum di parole e dialoghi non sempre illuminati, il ritmo descriva un grafico piuttosto incostante. Ai grandi picchi di giocabilità si risponde con mezz'ora di vaga esplorazione. La brutta mappa e i controlli non certo agili di Bowser, proprio in questo senso, non aiutano a riconoscere velocemente il percorso da seguire.

I combattimenti hanno lasciato invariata la struttura, ma l'impovertimento tattico di questo episodio è piuttosto evidente. Tranne che contro i boss più potenti, non si ha quasi mai l'esigenza di usare attacchi diversi da quello base. Il salto di Mario e Luigi e il pugno di Bowser sono buoni sempre e con ogni tipo di nemico. I pochi nemici messi in campo, inoltre, lanciano attacchi prevedibili da cui è spesso troppo semplice difendersi. Se nei primi due capitoli della serie era gustoso riconoscere i piccoli segnali che differenziavano gli attacchi, adesso quei segnali sono spudoratamente messi in evidenza. Le facilitazioni continuano con troppi soldi da spendere in pozioni troppo economiche e la possibilità di ripetere solo l'ultimo scontro in caso di morte grazie ad alcuni item invero rarissimi. Della serie resto un affezionato estimatore e pure questo Bowser's Inside è ben lontano dal farsi odiare come un Final Fantasy qualsiasi, ma le troppe pause ad intervallare i buoni momenti di gioco fanno togliermi gli uni panni da groupie.

L'ultima fatica diessina della Nintendo per gente cazzuta è un'avventura simpatica, ma con tante ottime idee che sembrano mal amalgamarsi tra loro. Manca

lo spunto, manca il decollo, manca un gioco che sappia cavarsela con tre bottoni e un po' di intuizione. E nella stessa società dei quattro salti in padella e delle pop corn da microonde, un videogioco senza checkpoint è un videogioco morto.

7





## RULE OF ROSE

### "Acqua di Rose" non è un profumo

console ps2 sviluppatore konami produttore konami versione pal provenienza giappone anno 2001

a cura di **Gianluca Girelli**

**A**vrei voluto scrivere di Rule Of Rose tanto tempo fa, e se finora non l'ho fatto è perché le mie opinioni sul gioco sono sempre state molto contrastanti. Gioco di merda prima, poi sottovalutato, poi merda ludica, poi 'understimato' di nuovo. Chiariamo subito: dal punto di vista ludico RoR è nulla di che, non brutto, ma nemmeno una perla. Protagonista indifesa e cane da accompagnamento, utile per risolvere semplici enigmi, accomunano RoR al pessimo Haunting Ground, titolo che solo per una dimenticanza non è finito nella rubrica Giochi di Merda (e non è detto che non ci finisca in futuro!).

Chissà in quanti si sarebbero cagati RoR se non fosse stato per le polemiche alimentate da mensili e politici italioti. Chissà quanti censori hanno azzoppato il gioco considerando questo elemento, quasi per farne un dispetto. Storie già viste, ma in fondo RoR molte delle critiche se le era meritare. Tenendo però conto che il titolo non avrebbe dovuto varcare il suolo giapponese, forse non tutto il male viene per nuocere.

Dimenticato per anni, riscopro RoR per caso in un forum, leggendo un thread con uno stranamente ragguardevole numero di pagine. "Sarà scoppiata una nuova moda per il gusto dell'orrido" ho pensato in un primo momento. Forum e siti che analizzano accuratamente parti di un'avventura a prima vista banale e ripetitiva manco si stesse parlando di Neon Genesis Evangelion. Davvero strano, tant'è che a fine lettura corro a comprare il gioco che oramai si trova a prezzi stra-budget, e mi si apre un mondo. Ancora adesso mi chiedo se sia giusto valutare un gioco con il senno di poi. Inizio a pensare che se avessi recensito il titolo all'epoca dell'uscita, il mio parere forse non sarebbe stato dissimile da quello dei miei colle-



ghi.

Rule Of Rose è il mondo di Jennifer, un universo contorto e dalle sfumature particolari, velato di erotismo, cupo, pieno di simbolismo, dove il male residente si rivela apparentemente invincibile perché celato dietro una maschera d'innocenza, quella dei bambini protagonisti. Un'avventura non facile da analizzare, sicuramente non con le normali regole della recensione classica, che altrimenti ne decreterebbero il fallimento, come di fatto è successo.

Jennifer è debole ma non priva di attacchi con cui farsi strada. Ma le difficoltà motorie di Jennifer, più che per una precisa scelta di caratterizzare il personaggio, sembrano derivate da sviste dei coder, poiché anche le comuni azioni risultano a volte inspiega-

**Una giovane donna che rivive il suo passato in un orfanotrofo, efferati omicidi ai danni di minori, ricordi che ritornano alla mente, bambini mascherati. Non è Rule of Rose ma poco ci manca. The Orphanage, film spagnolo del 2007 diretto da Juan Antonio Bayona, ha molto in comune con il titolo Sony. È previsto un remake prodotto da Guillermo del Toro. Almeno per il tie-in non dovrebbero avere problemi**



bilmente difficili. Un gameplay lineare e banale: prendi questo, segui quello, fai annusare quest'altro, corri nella direzione indicata. Affrontare i nemici è spesso una pura formalità, a volte un fastidio. Di un Resident Evil annacquato non se ne sentiva il bisogno, motivo per cui il gioco ha ottenuto dalla critica voti abbastanza mediocri.

Se RoR è un mezzo fallimento sul piano ludico, è invece un ottimo titolo su quello extraludico. Non è solo per meriti narrativi, mai mi sognerei di metterli in un piano superiore rispetto a quello del gameplay, e RoR non dovrebbe essere considerato diversamente. Eppure ho l'impressione che alcuni elementi, poco utili nell'economia del gioco, siano invece fondamentali per comprendere meglio le vicende

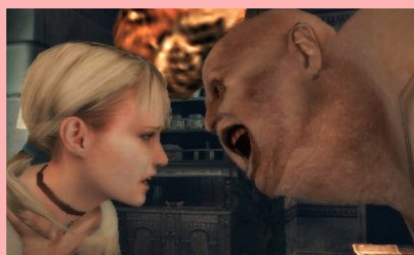
della Casa delle Rose. L'apparente inutilità del far annusare al cane Brown ogni oggetto si incastra invece perfettamente nello svelare i molti punti oscuri celati dietro la trama; i mostri affrontati da Jennifer, se visti nella giusta ottica, hanno perfettamente un senso nel loro aspetto e nella loro efficacia; enigmi ridicoli rivelano a poco a poco realtà molto più profonde. Praticamente gli stessi elementi che decreterebbero RoR una porcheria sul piano ludico lo esaltano invece su altri fronti, quasi come un gioco nel gioco da scoprire poco per volta.

Per analizzare RoR ci vorrebbe più attenzione e più sensibilità del normale, porsi verso il gioco in un certo modo. Non credo sia un caso che il gioco, stroncato da uomini magari più abituati a certe meccaniche ludiche, sia

## GIOCHI DI HAUNTING GROUND MERDA!

*Sono una donna, non sono una santa*

console ps2 sviluppatore capcom produttore capcom versione pal provenienza giappone anno 2005



"Aaaaaahrrrgg" " Che succede, giovanotto?"



**A** quanto pare non c'è voluto molto per inserire Haunting Ground nella rubrica escatologica di **Babel**. E infatti, mentre Giochi di Merda si presenta nella nuova veste della Tristologia (a pagina 41), ecco ritagliato un piccolo spazio che ripropone la classica formula, trattando di un gioco che già nel titolo originale era tutto un programma: Demento.

La trama: Fiona, ragazzina sciocca e popputa è coinvolta in un incidente d'auto dove muoiono i suoi genitori. Si risveglia in un castello, giusto in tempo per scoprire che tutti gli inquilini se la vogliono bombare: un giardiniere handicappato morto di figa, la sorella di Jimmy Il Fenomeno, il fidanzato manesco di Rihanna e un redivivo Dhalsim.

Haunting Ground si rifà al vecchio Clock Tower, ovvero ragazza in pericolo e praticamente inerme che solo con l'astuzia può avere la meglio contro ognuno dei quattro inquilini-nemici. Fiona ha un limitatissimo set di attacchi, ma è in grado di utilizzare gli item sparsi in giro per realizzare ordigni con cui bloccare temporaneamente il nemico e avere maggiori speranze di fuga. Il cane è utile non solo per risolvere alcuni semplici enigmi, ma può essere ammaestrato (pena il ritorcerselo contro) e aizzato contro il nemico di turno. La capacità di fuga è determinata dallo stato emotivo di Fiona che colpita o inseguita, inizierà a perdere colpi: lo schema diventerà più confuso, il pad sempre più vibrante, il

movimento sempre più sconnesso.

Tutto molto bello ed interessante... per i primi 10 minuti di gioco. Dopodiché per le restanti ore di gioco, aprire una porta per scoprire che il cattivo di turno è dietro di essa ogni due per tre vi sembrerà divertente come quando in Metal Gear Solid 2, per ripristinare lo stato di tranquillità dopo un allarme, ci si ritrovava a dover scappare per mezza Big Shell. Che due palle! I nemici sono delle macchiette parodistiche, tant'è che gli intermezzi che dovrebbero incutere timore sono invece spesso fonte di grande ilarità. Paradossalmente, l'estrema cura con cui è realizzata Fiona nonché i suoi stati d'animo, stridono con gli atti di demenza degli inquilini tanto che a tratti sembra di assistere a degli sketch di Maccio Capatonda. La stessa protagonista non sembra avere tanto senno, lasciandosi spesso alla mercé degli antagonisti dimostrando un certo masochismo nel farsi inseguire o prendere a pedate nel sedere.

A questo si aggiunge una trama senza senso con il peggior escamotage del clone mai realizzato, enigmi fin troppo semplici e compenetrazioni che non se ne vedevano dai tempi del chip SuperFX. Con Haunting Ground, Capcom ha tentato di trovare nuove idee per Resident Evil, utilizzando però un vecchio concept che tanto bene non funzionava. Meno male che per RE4, Mikami e soci hanno puntato a idee completamente differenti.

invece piaciuto moltissimo alle donne. Sarà per i temi trattati, sarà perché la quasi totalità dei personaggi sono donne, sarà che gli uomini in RoR non ci fanno sta gran figura. Sarà pure che molte donne, di videogiochi, non ci capiscono un cazzo.

Gioco di Merda o Underrated dunque? Credendo che i meriti del gioco vadano oltre ai gusti ludici, ho deciso di scrivere di RoR in questa e non nell'altra categoria. Rule of Rose non deve essere considerato un Resident Evil 'all'acqua di rose'. Piuttosto, credo che i fan di RE e soci potrebbero trovare elementi interessanti in un gioco decisamente fuori dagli standard, sia ludici che critici.

**Per la serie "Come eravamo": Rule Of Rose in una puntata della popolar... ehm... serie Gameshit. (copertina di Fabio Simonetti)**



### Riassunto dei tragici avvenimenti che portarono Rule of Rose alla ribalta delle cronache.

RoR viene pubblicato da Sony Japan nel gennaio del 2006 ed è previsto inizialmente per il solo mercato giapponese. Atlus decide di commercializzare il titolo in America, ma date le tematiche all'interno del gioco, sono in molti a sconsigliarne la pubblicazione. In realtà sarà l'Europa il principale teatro di dibattito. Bandito in Polonia e successivamente cancellato in UK, il titolo è attaccato dall'allora Commissario Europeo per la Giustizia, Franco Frattini, che chiede la creazione di un sistema di valutazione congiunto che limiti la libera circolazione di software ritenuto inadatto. Verrà bacchettato dalla Commissaria Europea per l'Educazione, Cultura e Media, Viviane Reding, che ricorda che esiste già un sistema di autoregolamen-

tazione a livello europeo, il PEGI, e che opera dal 2003. Le brutte figure dagli italiani non finiscono qui: il settimanale Panorama titola in prima pagina "Vince chi seppellisce viva la bambina" con un articolo di Guido Castellano che lancia l'allarme su "Un gioco costruito sulla perversione e la violenza che ha come protagonisti i bambini". Lettori, appassionati di VG, addetti ai lavori, subissano il giornale con lettere di protesta per la scarsa cura e la faziosità con cui è stato scritto l'articolo. I pochi dubbi, che vertevano sul fatto che il 'giornalista' non avesse provato il gioco neanche per sbaglio (non si 'vince' e non si seppellisce viva nessuna bambina) si diradano qualche giorno dopo quando si scopre che l'articolo è stato addirittura copiato da un commento apparso sul forum di Gamesradar a cui è stato cambiato il finale! Disgustorama.

# TIME WAITS

a cura di michele zanetti

# FOR NOBODY

## BLACK SIGIL: BLADE OF THE EXILED

**M**esi e mesi (e ancora mesi) di rinnovo, ma finalmente Black Sigil: Blade of the Exiled (DS, ntsc/uc, Studio Archcraft, Graffiti Entertainment) giunge come prodotto "non totalmente rifinito" tra le mani degli utenti, suscitandone a ragione un parziale disappunto. Non importa che stiate giocando con la cartuccia originale o con la ROM, il gioco si blocca in momenti inaspettati e presenta un numero di glitch, molti dei quali fatali, impressionante. In alcuni casi basta cambiare le impostazioni della velocità dei dialoghi per superare i problemi, in altri neanche quello: stavo per buttare 29 ore di gioco a causa di un freeze costante quando, attivando un glitch non fatale nelle vicinanze di dove si verificava il freeze, me lo ha sbloccato. Assurdo. A ciò si aggiunge la possibilità di salvataggi corrotti (salvate ogni volta su ogni slot che è meglio), una summon che non dà nulla a nessun personaggio, un oggetto impossibile da ottenere e altro. A parte questi "piccoli" problemi, BS cerca di essere quello che tutti si erano immaginati senza riuscirci, cioè un clone di Chrono Trigger. Graficamente ci siamo, il feeling da Super NES dei bei tempi andati c'è tutto. In alcuni casi si è addirittura esagerato con i dettagli, confondendo un po' la vista del giocatore. CT aveva scontri velocissimi e ben bilanciati sulla stessa schermata d'esplorazione. BS risponde con scontri casuali, che necessitano di alcuni secondi per essere caricati, trasportando i personaggi in una apposita schermata. Presenti in battaglia le barre che si caricano a seconda dei pa-

rametri di velocità dei personaggi: i combattimenti risultano quindi lentissimi (pure con le impostazioni della velocità delle battaglie al massimo) e totalmente a sfavore del giocatore, sempre pestato a sangue e martoriato da un encounter rate da frustrazione totale. Nei campi di battaglia viene tenuto conto anche della planimetria, con ostacoli di varia natura che spesso e volentieri impediscono ai personaggi di portarsi in range per colpire gli avversari. Spesso l'ostacolo più grande sono i personaggi stessi che s'intralciano e bloccano l'un l'altro; ogni sprite presenta inoltre una sorta di spazio invisibile che lo circonda, rendendo impossibile la messa fianco a fianco dei personaggi e ingannando il giocatore su quanto spazio effettivo occupino sullo schermo, rendendo praticamente inutile in molti casi la possibilità di spostare manualmente i pupazzetti sul campo di battaglia. L'unico modo di giocare BS è fuggire da ogni scontro e appena trovato un punto di ristoro o una città fare un po' di grinding, tanto per imparare le numerose mosse combinate dei personaggi, unico vero modo per abbattere i boss. Buona musica, buona storia, tanto da fare, livelli di pazienza buddista da mettere in conto. Notare come verso la fine del gioco, portando tutte le statistiche dei personaggi al massimo grazie ad un apposito truccetto, BS diventi finalmente giocabile: barre della velocità che si caricano fulmineamente, nemici che non vi sventrano più con tre colpi, danni finalmente proporzionati alla camionata di HP degli avversari. Bellissimo e catartico.



**V**isto che Babel lo stampate in ufficio e a star dietro a tutti i titoli da me giocati, in termini di numero di pagine, farebbe girare troppe teste, è nato Time Waits for Nobody. Una serie di uscite colme di ogni ben di dio Made in Japan, in un'orgia cromatica pensata per rovinarvi la vista prima ancora di iniziare a giocare!

## CLASS OF HEROES

Ancora dungeon crawler sui lidi occidentali, ancora urla nel profondo della notte. Atlas dimostra che anche su PlayStation Portable ci sono dei giochi di ruolo da portare e localizzare, peccato che arrivi 'sta roba invece di altro più consono agli standard odierni. Vabbè. In Class of Heroes (PSP, ntsc/uc, Zero-div, Atlas Co., Ken to mahō to gakuen mono in Giappone) saremo alla guida di alcuni studenti di un campus che si propone lo scopo di addestrare avventurieri. Potremo creare un party di sei personaggi (invece dei soliti quattro in questo tipo di giochi, potere della PSP!) e dovremo scegliere quali lezioni seguire, portando a termine le varie richieste. È possibile seguire lezioni più avanzate da subito, saltando quelle più semplici oppure svolgere le varie missioni secondo ordine cronologico o come ci pare. Ovviamente quelle avanzate richiedono che si sia alla guida di un party almeno decente. Come ogni dungeon crawler in prima persona che si rispetti, avventurarsi troppo oltre la prima mappa di gioco significa morte certa, se non

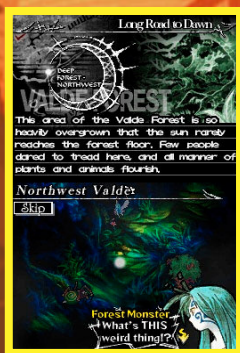
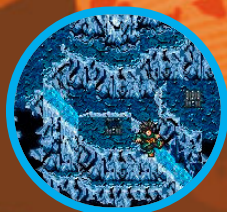


sarete già morti subito al primo scontro per una cattiva gestione del party e delle loro caratteristiche. Le varie razze e le loro specializzazioni vi obbligano a scegliere attentamente se posizionare i personaggi in prima fila o nelle retrovie, facendo attenzione che tutti possano attaccare e fare il proprio lavoro efficacemente. Importante il fattore dell'affinità: certe razze non vanno d'accordo con altre e così via. Se non c'è armonia le statistiche calano, mentre se il party è ben bilanciato si guadagnano bonus e la capacità di usare tecniche in comune dai vari effetti. Il resto del gioco si svolge fra quest e missioni, completando le quali si sblocca il boss di turno, e poi altre quest e boss, fino alla fine. La grafica è decente e non presenta particolarità di sorta. Musiche quasi assenti, il che non è bene. Un titolo su cui avere tanta pazienza e perseveranza. I labirinti che andrete a esplorare sono generati casualmente, quindi auguri! Nella terra dei balocchi è già uscito un seguito, ma non stupitevi troppo se non lo troverete menzionato in questa rubrica fra un anno o quando sarà.

## CROSS EDGE

**D**opo la pessima figura fatta con i problemi di localizzazione di Ar Tonelico II, NIS America ci riprova ma questa volta con Cross Edge (PS3, ntsc/uc, Compile Heart, NIS America), un gioco che mette insieme i personaggi delle serie Disgaea, Darkstalkers, Ar Tonelico, Mana-Khemia e Soul, più una decina di new entry per un totale di trenta personaggi giocabili. Il mediocre curriculum di Compile Heart e la voglia di strafare ha affossato il tutto. Tecnicamente il gioco sarebbe imbarazzante anche su PSone, figuriamoci sulla tre. Il gioco vi vede esplorare delle mappe poco ispirate cercando di rivelare il prossimo evento per far avanzare la storia o la prossima anima in grado di elargire vari bonus sotto forma di oggetti. Il gioco implementa un sistema di sintesi per cui avere materiali a disposizione per forgiare oggetti migliori di quanto in vendita è un must. Durante gli scontri, casuali (oppure basta la pressione di un dorsale per combattere subito, utile poiché in CE si 'grinda' di continuo) ci troveremo a fare a botte con un sistema di combattimento ostico come non mai, e, soprattutto,

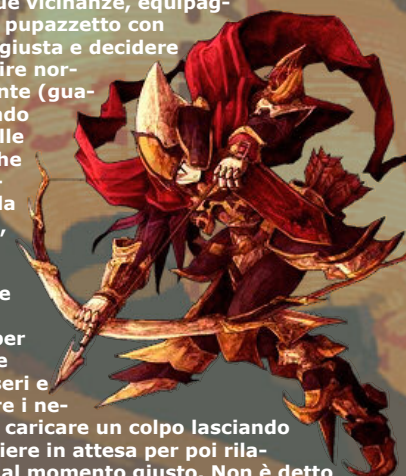
lentissimo. Quattro personaggi partecipano agli scontri e possono essere mossi su una griglia di 3x4 caselle. I colpi normali portati a segno non farebbero male neanche a una mosca e spesso non riescono a colpire a causa del range particolare delle tecniche base equipaggiate. Capito come funziona, è il momento di imparare a infrangere i vari tipi di difesa dei nemici per fargli più danni. Tecniche base, magie e altro aumentano di livello e possono essere equipaggiate solo se compatibili con l'arma in uso. Se usate in particolari sequenze, poi, generano varie combo con le quali fare danni finalmente decenti. Disponibili pure colpi speciali spettacolari, concatenabili pure in altre tecniche fine di mondo. Con trenta personaggi trovare delle combo efficaci è un'impresa, e una volta trovate userete sempre le stesse fino a quando gli avversari inizieranno a ridervi dietro o vi stufferete prima voi. Un gioco lentissimo, poco curato in ogni aspetto tranne nelle tremila cose da imparare per il noioso sistema di battaglia. Ma baffangufo va'.



## KNIGHTS IN THE KNIGHTMARE

**A**ncora Atlus (grazie d'esistere) che porta in occidente l'ultimo lavoro di uno dei suoi studi recentemente acquisiti. In Knights in the Nightmare (DS, ntsc/uc, Sting, Atlus Co.) la follia nipponica di un piccolo sviluppatore si accanisce come non mai nei confronti del giocatore di turno, attirato nelle spire dello strategico più originale dai tempi di Disgaea grazie a una bella grafica stilosa e a musiche ben fatte. Di lì a poco il giocatore vivrà un incubo chiamato "profondità di gioco", parola rara di questi tempi. Il tutorial vi sbatte in faccia l'amara realtà: oltre 150 voci da scrollare, leggere, guardare e fare vostre. Non pensate che il gioco vi prenda per mano e vi accompagni di missione in missione. Sta tutto nel tutorial, non leggerlo e soprattutto non studiarlo a fondo significa perdersi gran parte del divertimento in KitK o, peggio, gettare il gioco dalla finestra alla prima battaglia. Pennino alla mano, in questo strategico a turni in tempo reale (più o meno) i movimenti sul touch screen sposteranno il nostro spiritello sullo schermo superiore. Ogni battaglia dovrà essere risolta entro un tot di turni, durante i quali uccidere tre, quattro o cinque avversari andando a riempire orizzontalmente, verticalmente o obliquamente la matrice delle uccisioni visibile sullo schermo. Inanellato il giusto numero, lo scontro finisce. In ogni turno si ha a disposizione del tempo, che decresce a seconda delle azioni intraprese o se il nostro spirito viene colpito da dei proiettili vaganti lanciati dai nemici. Esaurito il tempo, finisce il turno. Per sconfiggere gli avversari dovremo piazzare in campo i nostri cavalieri, totalmente immobili e che possono attaccare solo in certe direzioni a seconda del job d'appartenenza, da cui dipendono pure le armi equipaggiabili (e deperibili, la solita maledizione degli oggetti Sting, e al solito ne potete portare con voi solo un numero ultra limitato). Attaccare un avversario significa

avercelo a tiro per il range del cavaliere nelle sue vicinanze, equipaggiare il pupazetto con l'arma giusta e decidere se colpire normalmente (guadagnando così delle sfere che rimpinguano la magia), con un colpo speciale (unico modo per causare danni seri e uccidere i nemici) o caricare un colpo lasciando il cavaliere in attesa per poi rilasciarlo al momento giusto. Non è detto comunque che possiate usare un colpo speciale, dipende se ci troviamo in fase Law o Chaos: alcune armi funzionano solo in una delle due. Cambiare fase è molto semplice, ovvero tramite un'apposita icona. Il cambio di fase inoltre rimpingua la nebbia circostante da cui i cavalieri attingono la forza per i colpi speciali e che si dirada sempre più a ogni colpo speciale lanciato. Se a ciò aggiungiamo la possibilità di chiudere il turno anticipatamente per scambiare il tempo rimasto con esperienza o soldi, le tonnellate di statistiche e affinità elementali, le caratteristiche di ogni job e un numero di personaggi reclutabili fuori da ogni paragone, ne viene fuori un gran casino. Affascinante, ma sempre un gran casino rimane. Sopravviverete? Un gioco solo per una ristrettissima nicchia o per chi non teme la sensazione di non riuscire mai ad avere la situazione sotto controllo al cento per cento.



# Pustole da salvaguardare

È che nel clang clang plutopoliticommercialnatalizio rischi che un titolo come Aztaka passi inosservato. Poi ti accorgi che è già uscito da qualche mese e allora ti rendi conto che è passato veramente inosservato. La cosa ha senso, ma non ti piace e non ti piace proprio perché le trovi un senso. I videogiochi dovrebbero essere trattati tutti nello stesso modo ed essere messi nello stesso spazio. Sono le diverse pubblicazioni che dovrebbero andarsi a cercare le novità, i titoli di secondo piano messi in ombra dal Putin Putin della pubblicità. In effetti la prima cosa che si nota di Aztaka è l'effetto 'we can', il suo essere un platform / action GDR che riesce a essere un buon platform / action GDR, nonostante i bug.

Lo avete provato? Gli è stata data una possibilità? Qualcuno ha perso tempo con la demo? Niente. È stato abbandonato a se stesso. È stato lasciato ad ammettere nell'indifferenza di quelli che dovrebbero in primo luogo 'ricercare', ovvero raccontare come si muove il mondo dei videogiochi. È troppo facile parlare di Uncharted2DragonAgeOriginsAssassinsCreed2. Stanno lì. Te li tirano addosso già con il voto stampato sulla confezione. Volendo puoi trovarci sopra un tuo quote senza aver detto ancora niente. Sanno come la pensi e sanno cosa scriverai. Tu devi solo stare comodo e vedere chi fa la voce più grossa. Poi puoi unirti a lui e cantare la canzone dell'amore perduto, realizzando esattamente il sogno negletto di una vergine di ferro.

In questo senso c'è un'aria di inutilità nell'aria che viene voglia di tagliare l'aria con il coltello e togliergli l'aria dalle vene. Pubblicazioni disinteressate più lettori / giocatori disinteressati più XXX al cubo fratto YYZ, dove le X rappresentano la costante di penetrazione di una buona pubblicità e le Y i lettori che danno voti mesi prima che il gioco esca, basandosi solo sui filmati o, peggio, sugli artwork (la Z è il fattore sesso, che va sempre considerato per capire la propensione allo scrivere di chi scrive) quanto fa?

Ma è arrivata l'ora del Buscopan e bisogna capire che la maturità è compromesso, ovvero è la capacità di lasciarsi alle spalle la radicale sensazione che ci sia qualcosa che proprio non va e adeguarsi alle tesi della maggioranza secondo la quale quel qualcosa che non va dipende solo dal canale televisivo scelto per passare la serata. In questo senso conosco dei dodicenni che sono molto più maturi di me, ma con fatica riuscirò presto a fare la somma delle mie (pesanti) parti capendo che, in fondo, potrebbe non fregarmene niente di tutto questo ordine. In fondo conta solo la crudeltà. E se non capite cosa intendo per crudeltà, potete anche andare a farvi fottere.



Aztaka è un platform GDR con scenari disegnati a mano che colpisce per la cura posta nel bilanciamento e nella generazione di una dinamica di gioco non banale, pur partendo da presupposti scontati. Si parte con un personaggio debole e senza poteri che ben presto inizia la sua scalata verso l'onnipotenza, acquisendo anche un compagno di viaggio magico. Le quest ci sono, non moltissime ma ci sono. I livelli sono sfruttati in modo intelligente e spesso vanno percorsi più volte prima di rivelare tutti i loro segreti. Il fatto che siano relativamente brevi rende le ripetizioni completamente indolori. Il sistema di combattimento è molto semplice per quel che riguarda il corpo a corpo: con un tasto, Huitzilo (così si chiama il protagonista) fende la sua lancia in avanti. Proseguendo nel gioco si acquisiranno altre mosse piuttosto utili. Oltre a combattere in mischia, c'è anche la possibilità di utilizzare delle magie. Il sistema qui è un po' più intricato e richiede che il giocatore componga delle sequenze di simboli con il mouse per poter lanciare un incantesimo.

Aztaka è un titolo da considerare seriamente, non fosse altro per lo splendido lavoro fatto in fase di bilanciamento. Inoltre costa veramente poco per quello che ha da offrire.

## Aztaka



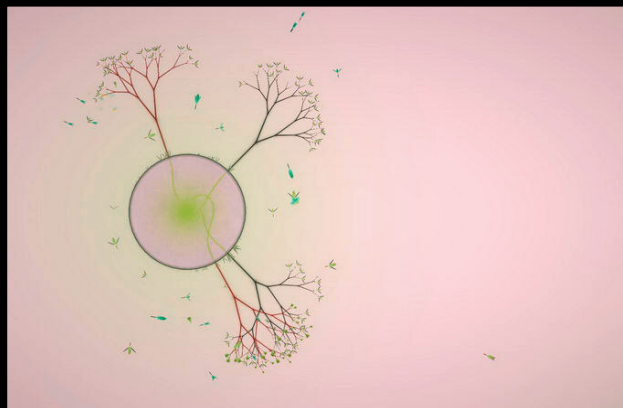




La rappresentazione ha un peso specifico elevatissimo nell'esperienza videoludica, perché la contemplazione stessa è gioco nel gioco e aiuta a formarsi del senso che si trae durante la fruizione. Machinarium, come tutte le opere di Amanita Design, è prima di tutto un'esperienza estetica; l'esposizione di un modo inedito di sfruttare il medium pur affidandosi a forme di gioco conosciute e ben rodute. Sostanzialmente si tratta di un'avventura grafica, peraltro molto semplice nell'interfaccia (basta cliccare sugli oggetti per compiere azioni e l'inventario non si riempie praticamente mai), in cui bisogna controllare un robot gettato in una discarica da un'astronave. All'inizio, di lui sappiamo ben poco. Il primo compito da affrontare è riuscire a rientrare in città superando una guardia all'entrata. Per farlo bisognerà risolvere diversi enigmi. Dopo aver superato i sotterranei, ci si ritroverà in un ambiente urbano costruito verticalmente e fatto a misura di robot. Di tanto in tanto dei flashback sveleranno dei dettagli su quanto è accaduto e sulla minaccia incombente.

# Machinarium

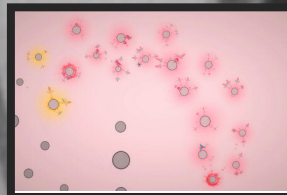
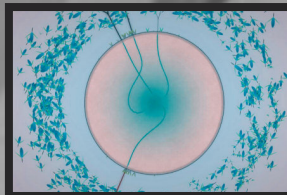
Machinarium è una storia d'amore? Una spy story? Anche, ma solo a livello superficiale. Osservandolo bene ci si rende conto del suo essere un'opera nostalgica, ma non patetica. La città dove si svolgono le nostre peregrinazioni è fatta di tecnologie vecchie e arrugginite. Tutto comunica abbandono e sembra sospeso in un tempo dimenticato. Le forme, nonostante i materiali, sono arrotondate e delicate, come se cullassero dei ricordi ormai esclusi dal momentum perennemente inseguito dalla società, ma ben presenti nella coscienza degli individui. La ruggine è un velo delicato che ricopre le superfici, regalando loro la bellezza della memoria e facendole diventare la rappresentazione del sentimento del tempo, più che della decadenza di una gloria che ormai non c'è più e che, forse, non c'è mai stata. C'è tecnologia, ma non è la tecnologia che ti aspetti. Non c'è ricerca della gratificazione o della celebrazione fine a se stessa. È come ritrovarsi in un mercatino delle pulci pieno di vecchie radio e di televisori a valvole, oggetti un tempo considerati come massima espressione della potenza tecnologica umana e oggi ridotti a pezzi d'antiquariato, buoni magari per qualche mostra d'epoca... o per trasformarsi in un pezzo di immaginario.



Eufhoria è un gioco su semi che colonizzano dei nuclei in cui fanno crescere degli alberi che creano altri semi che diventano un esercito che deve annichire i semi avversari per conquistare altri nuclei fino a dominare tutta una zona (prendete fiato). I semi hanno caratteristiche diverse a seconda del nucleo che li ha prodotti, mentre gli alberi, che vanno piantati per colonizzare i nuclei, sono di due tipi: riproduttivi e difensivi. La creazione di un albero richiede il sacrificio di almeno dieci semi che vanno inviati nel luogo da colonizzare. Nel caso lo si trovi occupato da altre sementi, bisognerà combatterli, distruggere una loro pianta (se presente) e azzerare l'energia del nucleo usando dei semi come fossero dei kamikaze. La campagna principale è composta da venticinque missioni, divise in cinque sottoinsiemi che rappresentano altrettante fasi, da giocare in sequenza. Completandole vengono sbloccate delle missioni extra nella modalità schermaglia. Finita la venticinquesima missione è possibile rigiocare a un livello di difficoltà più elevato. Volendo è anche possibile creare dei livelli personalizzati tramite un editor molto semplice. Gli spostamenti da un nucleo all'altro sono elementari: basta cliccare con il tasto sinistro del mouse sul nucleo di partenza e trascinarlo fino a quello di arrivo. Il movimento è possibile solo nel caso in cui ci sia un collegamento tra i nuclei (ognuno di essi ha un proprio raggio di influenza sui nuclei circostanti) e, nel caso si voglia raggiungere un luogo molto lontano, sarà il gioco stesso a calcolare la strada migliore generando un percorso appropriato.

# Eufhoria

Nonostante la semplicità della rappresentazione grafica, fatta di forme primarie e di ampie sfumature di colore, Eufhoria riesce a stupire proprio dal punto di vista visivo, creando continuamente immagini minimaliste dal fascino incredibile, con momenti di pura poesia estetica. Non c'è mai tensione in quello che accade sullo schermo, mai un eccesso barocco o un moltiplicarsi di informazioni inutili e ridondanti. Tutto sembra scorrere con una naturalezza biologicamente determinata e, nonostante le meccaniche di gioco premino fortemente la strategia dell'accumulo, il gusto ludico rimane invariato dall'inizio alla fine proprio in virtù della sua astrattezza e del non trascendere mai verso forme figurative ovvie.



**Morbose chiacchiere di redazione: torbidi segreti nascosti fra le pieghe del passato, traumi infantili mai superati, preferenze videoludiche da denuncia o periferiche acquistate a prezzi vergognosi per un solo utilizzo. Ogni puntata di Arena vi proporrà una domanda pruriginosa e molte colpevoli confessioni.**

*"Avete mai cercato di convincere qualcuno, magari francese, che gli italiani sono meglio?"*

### **Alvise Salice**

Autore di: Halo ODST

Noi italiani custodiamo un pregio incomparabile: alla bisogna, sappiamo aumentare a dismisura la nostra forza caratteriale. Diveniamo virtuosi e geniali come nessuno, se ci troviamo con l'acqua alla gola. È l'ordinaria amministrazione che deve preoccuparci... Ma questa è un'altra storia.

### **Ferruccio Cinquemani**

Autore di: Uncharted 2

No. Di solito, quando parlo con qualcuno, tento di convincerlo che *io* sono meglio di *lui*. Degli italiani non mi importa niente. Però confermo che i francesi sono davvero insopportabili.

### **Gianluca Girelli**

Autore di: Quanto Puoi Tanto Osa; Drive Me to the Moon; Meteore; Gran Turismo PSP; Motorstorm Arctic Edge; Speciale Philanthropy; Underrated; Giochi di Merda

Dato che non mi viene nulla di particolarmente interessante da citare, vado a cercare su Google "*Italians do it better*", solo per scoprire che in fondo siamo ancora troppo attaccati alla solita maglietta-slash-luogo comune indossata dalla signora Ciccone (che non smetterò mai di odiare per questo). Mafia, Pizza, Calcio, Rifiuti. C'è andata bene, a quanto

pare i francesi puzzano, i tedeschi sono nazisti, i cinesi lavorano 25 ore, i palestinesi si fanno esplodere. Rocco, salvaci tu!

### **Giovanni Donda**

Autore di: Brütal Legend; Trine

L'ultima volta è stato la sera del 9 luglio 2006. Avevo un Grosso motivo per farlo.

### **Michele Zanetti**

Autore di: Time Waits for Nobody; Mana-Khemia 2; Kingdom Hearts 358/2 Days; Shin Megami Tensei: Persona

No, soprattutto perché spiegare qualcosa a qualcuno che, arroccato sulle sue posizioni, non vuole capire è solo un'inutile perdita di tempo.

### **Simone Tagliaferri**

Autore di: Ars Ludica; 1943; Dragon Age: Origins

A me piace la vita facile. Ogni volta che parlo con uno straniero tento di convincerlo che l'Italia ha la classe politica più mafiosa e corrotta del mondo... ci riesco sempre. L'ho detto, mi piace avere la vita facile.

### **Tommaso De Benetti**

Autore di: Italians Do It Better; Il Vangelo Secondo Tommaso; Speciale Philanthropy; The Ballad of Gay Tony; Nero Ludico

Il bidet è un'invenzione che ci garantisce una categoria a parte nella storia dell'igiene personale. Nonostante la parola abbia radici etimologiche francesi, mi sembra evidente che la sua relazione con i cugini d'oltralpe si fermi lì. Confrontando la pulizia delle mie parti intime con quelle di altre varie etnie (lo faccio per la scienza, non siate mazzinosi), posso senz'altro dire che le mie italiche pudenda siano così immacolate da poterci mangiare sopra.

### **Vincenzo Aversa**

Autore di: Esco di Rado; Borderlands; Forza Motorsport 3; Call of Duty: Modern Warfare 2; Mario e Luigi: Bowser's Inside Story

Una volta avevamo i più bravi guerrieri, poi sono arrivati gli architetti e i pittori. Per un periodo non ci sono mancati grandi registi e grandi attori. Infine, quasi alla frutta, ci siamo accontentati dei calciatori. Oggi siamo un popolo che non scrive poesie, non naviga e figlia il minimo indispensabile. Oggi siamo un popolo in estinzione e forse ce lo siamo pure meritato. Ma se ci dovesse colpire una guerra nucleare, è proprio sugli italiani che punterei i miei risparmi. Perché siamo stronzi, apatici e fannulloni, ma smettiamo di piangerci addosso quando serve.

### **Federico Res**

Direttore

No. Sono tuttavia convinto che in fondo all'immensa matrioska del familismo italiano palpiti ancora il genio, assopito e forse sconosciuto, ma talvolta in grado di ruggire ancora con la stessa forza di un tempo. Un esempio lo trovate a pagina 12.

# Parliamo di Videogiochi.it



Babel

RingCast

Corso PVP

# NERO LUDICO

**B**enedetta Parodi era una bella donna. Gli stava comunque sul cazzo, ma fingersi frocio, quello no. Così almeno pensava il Cinese mentre fumava la sua sigaretta sul tetto del palazzo. Lo chiamavano in quel modo per via degli occhi vagamente porcini e le maniglie dell'amore da cattivo shaolin. Non era male come soprannome, anche se per un periodo aveva cercato di farsi chiamare Tong-Po — quello per capirci che riempie le colonne di ginocchiate nel film con Van Damme. Fra i suoi amici non aveva attecchito, quindi il Cinese fu.

Faceva freddo ed era pure buio. Qualcuno aveva dimenticato delle lenzuola stese ad asciugare dall'estate precedente, che ora sventolavano appesantite dallo sporco e dal ghiaccio. Il Cinese le osservava affascinato mentre le luci arancioni dei lampioni le illuminavano da dietro. Sorrise nervoso sapendo che nessuno si sarebbe aspettato niente da un ciccone che passa il suo tempo nei forum a discutere di JRPG.

Spense il mozzicone sotto una scarpa e si avvicinò al parapetto. Davanti a lui gli uffici Mediaset, come tanti piccoli tetramini trasparenti, brulicavano di giornalisti e operatori. Guardo' l'orologio. L'edizione serale di Studio Aperto era appena finita. Si accese un'altra sigaretta e poi si inginocchio' sulla custodia della chitarra per cercare il binocolo. Lo trovo' sotto all'altra roba. Tornato alla ringhiera si mise a controllare finestra per finestra. Mezza sigaretta dopo e con gli occhi che lacrimavano per il fumo, il Cinese la vide. Benedetta era uscita dallo studio di registrazione nel corridoio che porta al piano inferiore e si stava infilando la giacca.

Il Cinese buttò il binocolo a terra e inizio' a spogliarsi. Il sudore sulla pelle di cui era impregnata la felpa che si era appena sfilato si trasformava in vapore non appena a contatto con l'aria. La getto' pesantemente sul cemento in una palla bagnata. Rimase a torso nudo per qualche secondo, rimirandosi i rotoli di ciccia con affetto, poi scollo' le spalle e si rimise a frugare nella custodia. Ne tiro' fuori una maglietta nera che si era addobbato da solo con la Epson che aveva in camera. I caratteri trasferibili bianchi dicevano: "Tanto valeva darvi una ragione per parlar male di me.. Stiro' le pieghe come meglio poteva e poi tornò nuovamente alla custodia.

Avere un padre appassionato di caccia sportiva aveva i suoi vantaggi, uno dei quali era avere accesso agli armadi dei fucili. Strinse la canna d'acciaio Böhler del Selous Express con rispetto: era un'arma bellissima. Fine incisione firmata, tabacchiera con mirino di ricambio, codolo superiore extralungo, legni trattati con l'olio. Si assicuro' che l'arma fosse carica, poi tornò in direzione degli studi. Trovo' Benedetta all'uscita del palazzo, la vide incamminarsi su un lato della strada mentre discuteva al telefono con qualcuno. Le inquadro' la testa nel mirino. "Colpa dei videogiochi violenti," disse.

*Tommaso De Benetti*



NEXT MONTH  
babel

COVER STORY italians do it better **QUANTO PUOI TANTO OSA** il futuro di babel? la carta, ovvio **ESCO DI RADO** il paese delle pazzе soluzioni **ARS LUDICA** quegli strani oggetti del desiderio **DAL VANGELO SECONDO TOMMASO** modern warfare, activiosn e l'arroganza **METERORE** ma il fucile non vinceva contro la pistola? **FRAME** drive me to the moon 2a parte **SPECIALE** metal gear solid philanthropy **GIOCHI DI MERDA** miami vice / aquaman / drake of the 99 dragons / haunting ground **REVIEW** motorstorm arctic edge / gran turismo / uncharted 2 / mana khemia 2 / dragon age origins /brutal legends / trine / halo 3 odst / kingdom hearts 358-2 days / shin megami tensei per-sona / borderlands / gta 4 the ballad of gay tony / forza motorsport 3 / modern warfare 2 / mario e luigi 3 **1943** pustole da salvaguardare **UNDERRATED** rule of rose **TIME WAITS FOR NOBODY** balck sigil / class of heroes / cross edge /knight of the nightmare **ARENA** avete mai cercato di convincere... **NERO LUDICO**



Babel è rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

# babel

# 019