

BOBEL

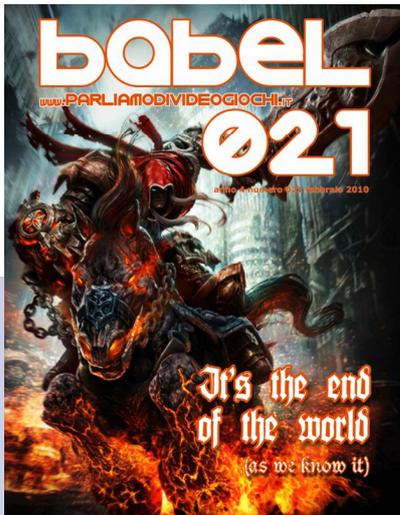
WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

021

anno 4 numero 021 febbraio 2010

**It's the end
of the world
(as we know it)**





FEBBRAIO 2010

WWW.PARLIAMODIVIDEOGIOCHI.IT

CONTENTS

021
2010

COVER STORY

It's the end of the world (as we know it) 003

REVIEW

Atelier Annie: Alchemists of Sera Island 009
Dante's Inferno 010
Half-Minute Hero 011
Mass Effect 2 012
Darksiders 013
S.t.a.l.k.e.r. Call of Pripjat 014

SECOND OPINION

Demon's Souls 015

1943

L'idea che un giorno le cose possano cambiare 016

ARENA

A quale universo di gioco vorremmo... 022

ARS LUDICA

E vidi spenta ogni veduta, fuor che de la fiera 004

ESCO DI RADO

Non è un RPG 005

QUANTO PUOI TANTO OSA

L'era dei redattori mitici 006

LAMER ROTANTI

Identità e mercato: Come Sony ha perso la leadership dell'industria 007

GIOCHI DI MERDA

Leisure Suit Larry: Box Office Bust / Navy Seals/ Big Rigs 018

SPARATE AL CAPOVERSO

Vintage Games 019

TIME WAITS FOR NOBODY

Darius Burst / Phantasy Star Zero / Might & Magic: Clash of Heroes / Hero's Saga Laevatein Tactics 020

NERO LUDICO 024



ATELIER ANNIE
NIENTE SFILATE, TANTA MAGIA



HALF-MINUTE HERO
30 SECONDI POSSON BASTARE



GIOCHI DI MERDA
ABBIAMO VISTO DI PEGGIO

PROGETTO EDITORIALE

federico res
COPERTINA
tommaso de benetti
GRAFICA E IMPAGINAZIONE

federico res
gianluca girelli
EDITING DEI TESTI

alessandro franchini
michele siface

SITO WEB
http://www.parliamodivideogiochi.it

GESTIONE AREA WEB
matteo ferrara
paolo franchini

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

HA COLLABORATO

Alberto Li Vigni

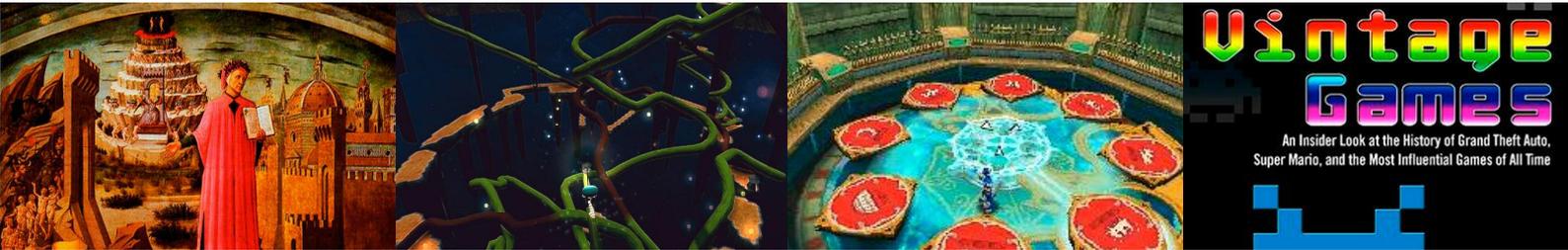


COPYLEFT

2007/2008/2009/2010 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



COVER STORY

IT'S THE END OF THE WORLD (AS WE KNOW IT)

Talmente tante sono le rappresentazioni della fine del mondo a cui libri, film e giochi ci hanno sottoposto nel corso degli anni, che quando l'apocalisse arriverà c'è il rischio concreto di rimanere delusi. "Viviamo in tempi interessanti," disse una volta un saggio, ed effettivamente aprire i balconi di mattina per vedere cieli cremisi che vomitano angeli vestiti in possenti esoscheletri corazzati sarebbe lo show finale a cui ogni buon nerd dovrebbe aspirare.

Facile invece che si vada a finire con un'improvviso sussulto del Sole e morta lì. Comunque vada, l'avevamo previsto. Ci sono fini del mondo post-atomiche, quelle in cui non si riesce più a ricaricare l'iPhone, alcune 20.000 leghe sotto il mare, altre ancora senza scorte di Pringles, persino conclusioni che non fanno il botto e preferiscono sussurrare. Sarà meno eccitante esserci? Probabilmente no.

Non è detto che qualcosa di già visto e già sentito sia per forza di cose anche di una noia mortale, e questo vale tanto per la fine del

mondo quanto per i giochi con cui inganniamo l'attesa. Darksiders ne è un perfetto esempio: inventa qualcosa di nuovo? Sicuramente no. Ripropone concetti che sappiamo già funzionare in una formula avvincente? Certo, ed è meglio di quel che sarebbe lecito aspettarsi. Del resto, tanti furti tutti assieme non si erano mai visti, e dare al titolo una parvenza di omogeneità deve essere stato un lavoro di taglia e cucì non trascurabile. Non che sia una pratica del tutto nuova: l'anno scorso un altro titolo ha appassionato pubblico e critica con caratteristiche non dissimili, quel Batman Arkham Asylum che da improbabile rappresentante dell'infame genere tie in si è per molti rivelato fra le migliori esperienze videoludiche del 2009.

Detto fuori dai denti: non abbiamo sempre e comunque bisogno di essere stupiti con rivoluzioni copernicane, e tutto sommato la zombie apocalypse a me non è ancora venuta a noia.

Tommaso De Benetti



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.

E vidi spenta ogni veduta, fuor che de la fiera



Minosse decide la sorte degli sviluppatori di Dante's Inferno

Il problema di Dante's Inferno non è l'aver toccato un mostro sacro della letteratura italiana e mondiale che, soprattutto in Italia, non ha letto nessuno (o quasi) fino in fondo. Non credo che il valore della Divina Commedia in generale, e dell'Inferno in particolare, venga sminuito dal gioco di EA che, essendo nulla e non valendo niente, verrà dimenticato inesorabilmente. In fondo di giochi dedicati all'inferno di Dante ce ne sono stati altri (come dimenticare Dante's Inferno per C64? Aveva una colonna sonora bellissima...) e nessuno si è scandalizzato più di tanto. Il vero problema della produzione EA è la stupidità, ovvero l'incapacità di prendere la cantica dantesca e riproporla in modo intelligente e creativo, riconoscendo la difficoltà della trasposizione, ma sfruttando l'unicità del medium videoludico in modo meditato e unico. L'operazione fatta dagli sviluppatori, Visceral Games, che già ci aveva deliziato con la banalità di Dead Space, è stata molto più semplice: prendi Dante e lo trasformi in un crociato (medioevo e crociati stanno sempre bene insieme), trasformi Beatrice in una strappona (l'ideale di donna del maschio occidentale contemporaneo), i nove gironi infernali in un catalogo di brutte illustrazioni fantasy et voilà, hai il tuo bel picchiaduro simil God of War con tanto di citazione colta nel titolo. Dante ammazza la morte, Dante picchia i demoni, Dante spara a caso versi del poema come se il cul che fece trombettina avesse cambiato regione anatomica e fosse diventato la bocca. Beatrice tiene

particolarmente a far vedere le tette e il culo. Insomma, si ha quasi l'impressione che non potendosi confrontare alla pari con l'opera originale, si sia scelta la via dello svacco e delle soluzioni ovvie. Soluzioni a misura di videogiocatori verrebbe da dire (come non notare che la maggior parte dei critici videoludici italiani, citando il testo letterario, non ha azzeccato un termine?) che più di tanto non ci arrivano e che se non ammazzano non comprano.

Il diritto di interpretare le opere degli altri presuppone che gli altri abbiano il diritto di interpretare la tua. Se tu prendi l'Inferno di Dante e lo trasformi in un picchiaduro trash, devi accettare che qualcuno contesti la tua scelta. E non è il caso di banalizzare l'argomento con il solito lassismo postmoderno. I problemi generali che nascono in casi del genere sono gli stessi che gli spettatori e i critici fanno emergere quando un'opera letteraria viene ridotta in film. Perché in quei frangenti si bada al linguaggio della traduzione e si vivisezionano le opere per vedere se gli autori della pellicola hanno rispettato lo 'spirito' dell'originale, riconoscendo loro comunque la libertà di interpretare, anche di stravolgere in molti casi (vedi Shining di Kubrick), mentre nei videogiochi non frega niente a nessuno? Che senso ha continuare a considerarsi i cugini scemi della cultura mondiale? Fa comodo non uscire dal limbo dell'idiozia in cui siamo stati esiliati ma che non vogliamo lasciare perché in fondo si sta bene?

Perché non riflettere sul fatto che l'industria videoludica non riesce a trovare alternative ai

giochi d'azione? Come non ricordare che un'Ultima IV o un King Quest IV vendevano milioni di copie, mentre oggi, nonostante il mercato sia estremamente più ampio, non si riesce a trovare un'alternativa a due / tre generi che hanno tutti la stessa radice? Insomma, perché l'Inferno non poteva essere altro che un picchiaduro senza senso e non si è cercata invece una via alternativa che riuscisse a proporre al giocatore almeno una parte delle tematiche e del fascino del poema dantesco? Il medium videogioco è veramente così inferiore agli altri media da non poter ambire ad altro che a distruggere e a stuprare? Oltretutto risultando ridicolo per il suo prendersi maledettamente sul serio?

L'atteggiamento generale dei videogiocatori è ormai quello della casalinga che passa le giornate davanti al televisore per divagarsi e ritagliarsi qualche sogno a basso costo. Spesso non si capisce se fugge dagli impegni della giornata o se da una vita mostruosa che non si vuole guardare negli occhi. Rimane il tempo passato davanti a trasmissioni sciocche e degradanti che non richiedono altro che l'accettazione e la celebrazione dell'immagine in quanto tale. Che differenza c'è da chi cerca nei videogiochi solo il divertimento a tutti i costi? Non è comunque una forma di gratificazione umorale che non arricchisce e non mette mai in discussione? Che senso ha arrivare in fondo all'Inferno se non c'è un Paradiso verso cui risalire?



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)

Non è un RPG

Ho sempre pensato un gran male dei videogiocatori, me compreso, per carità. Quando parlo di loro mi piace definirli degli sfigati rincoglioniti con l'apertura mentale di un tostapane smarrito, me compreso, per carità. Invecchiando, però, pur rimanendo giovane sia dentro che fuori, continuo a pensare le stesse cose senza il me compreso nel prezzo. Perché io non li capisco i videogiocatori, non li capisco quasi mai.

Si parlava di Mass Effect 2, una mattina uggiosa come tante altre. Che poi non era mattina e io non so nemmeno se esiste la parola "uggiosa". Però mi piaceva, e sembro meno cretino se uso parole difficili. Comunque, si discuteva su quanto Mass Effect 2 fosse effettivamente un RPG. Lo so che dall'esterno anche solo il motivo della discussione sarebbe da chiamata al 118, ma siamo fatti così, per noi è una questione importante. Ed è lì che ho smesso di capire. Perché Mass Effect 2 non è un RPG - chiedevo - e la spiegazione tra le righe era a dir poco agghiacciante. Un RPG, per essere tale, deve avere questo, quest'altro e pure un pizzico di quello, ma soprattutto deve essere come è sempre stato. Non importa che il gioco BioWare abbia punti esperienza, punti abilità, dialoghi, armi upgradabili e tutto quello che il manuale del perfetto gioco di ruolo richiede, non importa perché è diverso. E che diamine, questo è razzismo bello è buono. Quando inventeranno il motore a caramelline gommose, si potrà parlare lo stesso di automobile o improvvisamente si trasfor-

merà in un calesse? Una squadra allenata da Ballardini, per quanto sia difficile crederlo, è pur sempre una squadra di calcio, così come un velociraptor è un dinosauro a prescindere da cosa si è mangiato a cena. Per quanto possa divertirsi con fucili e proiettili, insomma, Mass Effect 2 non diventerà mai un cacciatore di conigli.

Qualche tempo fa, invece, si parlava della carriera di Forza Motorsport 3, la mattina era meno uggiosa del solito. Per come la vedo io, può esistere un videogioco simulativo di auto senza carriera sfrangiapalle, per come la vedono gli appassionati, invece, questa è parte irrinunciabile del pacchetto. Continuo a non capire. Ma proprio neanche per sbaglio, quindi nemmeno lo spiego perché mi sembra una follia. Se invece capite, mi dispiace un sacco per voi, ma non posso più aiutarvi. Io continuo a sognare pennette al ragù, a voi lascio il sugo buono e la pasta in bianco.

Un altro pomeriggio, era così tardi che la uggiovia era già chiusa, leggevo, senza intervenire, le proteste su Dante's Inferno. Gente che la Divina Commedia non l'ha letta nemmeno per fare felice un professore d'italiano era tutta intristita per il cattivo uso del proprio personaggio preferito. Attenzione, sulla carta il Dante di Electronic Arts impauriva e disgustava pure me, ma non certo perché mancava di rispetto alla Divina Commedia. Era l'idea di un Bruce Willis con battutine facili a terrorizzarmi, non che fosse stravolta un'opera del 1300 e rotti. E per qualcuno l'adatta-

mento inglese che schifo, e per altri Beatrice è una santa, e chi Dante si rivolta nella tomba, e chi Geppo era meglio e pure chi dovrebbero creare un girone solo per Corona. Come fai sbagli, ecco perché i videogiochi sono ambientati a New York, hanno un protagonista che si chiama Jet e non ci sono mai mattine uggiose.

E allora io non lo capisco che cosa vogliono i videogiocatori. Almeno tre volte al giorno, quattro durante i festivi, sono lì a lamentarsi di un mondo di seguiti e poche innovazioni, inneggiano alla fantasia e al rischio non calcolato e poi, se tutto non è come deve essere, è per forza di cose sbagliato. Non è colpa di Nintendo se Mario Galaxy si porta sulle spalle l'eredità delle vite da collezione. Se Nintendo decidesse di farne a meno anche a livello estetico, all'atto pratico non servono più a nulla da Mario 64, una mandria di lamentosi la rincorrerebbe con la forca e il bastone perché no, non è più Mario.

Falcone diceva che la mafia a volte sembrava uno spiraglio di logica in un mondo incomprendibile. Io non sono Falcone, però, i videogiocatori non sono mafiosi (se lo siete, però, dimenticate gli insulti di sopra, per voi non valgono) e a me sembrano tutto fuorché logici. Pazzi, esaltati, antichi e limitati forse, ma logici proprio no. Ma tanto io non li capisco. E no, i Tomb Raider da Legend in poi non sono veri Tomb Raider.



Con tutta la buona volontà, mi pare impossibile realizzare un buon videogioco con un tipo del genere. Oddio, forse su Wii...



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

L'era dei redattori mitici

Se avessi iniziato a scrivere di videogiochi venti anni fa, forse le cose sarebbero state diverse. Probabilmente qualcuno non avrebbe notato la differenza ma soprattutto sarebbe stato difficile farmi assumere in una redazione inserendo nelle referenze "Attestato di 5° Elementare". Ma volete mettere l'emozione di scrivere per una rivista nella gloriosa epoca in cui i redattori erano considerati "mitici"? Mica come oggi, dove il povero redattore deve stare sempre più attento a livellare la sua opinione con quella di un pubblico probabilmente più sgamato, ma anche più irritabile.

Venti anni fa, invece, era tutto diverso. Il redattore era una figura mitologica, capace di instillare perle di saggezza nelle piccole menti di noi videogiocatori sbarbati. L'editoria videoludica viveva in un clima di pace e di armonia.

O forse no? A pensarci bene, anche i redattori di allora avevano le loro belle gatte da pelare, tra polemiche con i lettori o con le riviste avversarie, scarsa conoscenza del settore, opinioni strampalate o fuori dal coro.

Non esisteva internet, men che meno forum dove potere scambiare le proprie opinioni, eppure le lamentele non mancavano, sebbene fatte recapitare con l'ormai poco pratica missiva cartacea. Fondamentalmente, è cambiato tutto e niente.

Quante le lettere di protesta per giochi premiati con voti altisonanti e rivelatisi invece delle porcate allucinanti. Di tutte le giustificazioni, le più bislacche erano "provate il gioco prima di acquistarlo" oppure "il gioco è

piaciuto solo al redattore che lo ha recensito". Quest'ultima di una bastardaggine allucinante, tant'è che ai tempi conoscevo più di una persona volenterosa nel dare il proprio "personale saluto" alla redazione dopo aver buttato via centoni per delle vaccate. Oltretutto mi sono sempre chiesto chi diavolo fosse quel negoziante, un santo o semplicemente un deficiente, che scartava il gioco dalla confezione facendotelo provare magari per ore, che quando andavo io da Console Generation, noto negozio di videogiochi a Milano, c'era il titolare Giancarlo che se toccavi la vetrina ti fissava con lo sguardo da sparpierio (ciao Giancarlo)!

Alcune critiche, con il senno di poi, fanno decisamente sorridere. Nel numero 15 di GamePower un lettore si lamentava della superficialità della recensione di Super Family Tennis, definendo vergognosa la presenza del redattore nelle file della redazione. Dieci anni più tardi, su di un'altra rivista, ritroviamo lo stesso lettore e le stesse accuse. Ma le parti questa volta sono inverse, il lettore nel frattempo è diventato redattore. La rivista è Super Console. Il redattore? Un certo Cangialosi Marcello. Le guerre tra i lettori, schierati per una o per un'altra console, erano già allora all'ordine del giorno...ehm...del mese. E quando la Console War non bastava più? Nessun problema: "Sbatti la Bosnia nella tua Playstation!". Quelli sì che erano veri problemi con i distributori, mica i battibecchi tra Gerstmann ed Eidos.

Era anche più facile gabbare i lettori, le cui nozioni informatiche si fermavano spesso a

qualche listino di Basic scritto su Commodore 64. Non era raro che techno-boiate passassero sotto silenzio, perché incomprendibili ai più, e alcune di queste furono proferite da bocche insospettabili. Un certo Davide "105% a Toshinden" Soliani, affermava nella recensione di Daytona USA per Saturn, che l'aliasing fosse causato dalla mancanza di poligoni piuttosto che dalla scarsa risoluzione (e all'ovvia mancanza di tecniche per ridurlo). Sì, quel Davide Soliani Game Designer in Ubisoft Montreal, da dove sarebbe licenziato all'istante se fosse divulgata questa "oscura" vicenda del suo passato.

Come non dimenticare infine predizioni futuribili, (im)pietose sentenze, rivelatesi in seguito delle ultime parole famose da antologia? Se su C+VG Paolo Cardillo aveva dubbi sulla possibilità di successo di un certo Perfect Eleven perché i Giapponesi, a suo dire, ne capivano poco di calcio, il collega Simone Crosignani non si fece problemi a stroncarlo impietosamente. Fortunatamente si riscatterà scrivendo un illuminante articolo sul futuro del Gameboy e progenie.

L'era dei redattori "mitici" è finita da un pezzo, i redattori di oggi al massimo sono "malfidati". Ok, tutto sommato la situazione non è ancora così tragica: se il lettore medio si è fatto furbo, anche il redattore medio nel frattempo si è digi-evoluto in competenze. Chissà se però, alla fine, sarà rimasta un po' di gloria anche per noi redattori un po' meno mitici del domani.



Francesco Guasti



Potete tranquillamente lamentarvi degli articoli di Babel un secondo dopo la loro uscita sul web, ma volete mettere il gusto della classica letterina tutta disegnata e colorata? Corri, corri postino!



Albero Li Vigni

Siamo diventando dei vecchi baroni bavosi, e come si dice in questi casi dobbiamo dare spazio ai giovani, ai belli, ai capaci, e a tutte quelle che ce la danno. Babel e quindi lieta di presentarvi Lamer Rotanti, l'unica rubrica a conduzione alternata che avrà lo scopo di farvi leggere opinioni one-shot provenienti sia da col-

laboratori interni che da quelli esterni. Se credete di avere qualcosa di non troppo noioso da gridare al mondo, fatecelo sapere attraverso la nostra casella email (bab3lmagazine@gmail.com); il nostro servitore Grima Vermilinguo attende freneticamente i vostri contributi.

LAMER ROTANTI

Identità e mercato: Come Sony ha perso la leadership dell'industria

Sony a metà anni novanta conquistò il mercato con un modello che si basava su un marketing aggressivo, rapporti privilegiati con i rivenditori ed esclusive importanti che avevano, a differenza di quanto avveniva sulle console Nintendo e Sega, un ruolo primario piuttosto che integrativo e per questo attiravano particolarmente le software house. Un franchise come Final Fantasy quindi non era più semplicemente un titolo di richiamo come lo era stato su Snes, ma anche e soprattutto un simbolo immediatamente associato a Playstation. Quest'ultima poi era da considerarsi un prodotto d'alta elettronica creato da uno dei leader del mercato, non semplice strumento per divertirsi. Ovviamente tale caratterizzazione adulta del medium tecnologico non era del tutto nuova (almeno in occidente 3DO e CDI avevano già tentato un simile product placement), ma nell'insieme contribuì a creare un impero destinato a durare circa 10 anni (1994-2004, se si considera il DS la prima anomalia all'interno del paradigma dominante).

Nell'era del multiplayer online, del casual gaming, e del tramonto del concetto classico di esclusiva, Sony sembra aver perso un'identità precisa da imporre alla propria utenza. Ps3 cerca di essere più completa possibile, puntando sulla quantità con risultati però altalenanti: c'è un servizio online gratuito ma è incompleto; ci sono quasi tutti

i multiplatforma, ma i risultati delle conversioni non sono sempre irresistibili; ci sono alcuni giochi destinati ad un'utenza hardcore come Demon's Souls ma poche esclusive; ci sono le continuazioni degli esperimenti casual nati su ps2 come eyepet, ma la loro penetrazione è molto limitata.

I concorrenti di Sony sembrano invece avere idee molto più chiare riguardo cosa offrire al loro pubblico. Microsoft, partendo dal live del primo xbox, ha sperimentato per anni un modello basato sullo stesso concetto delle comunità di massa che gli consentiva di fidelizzare il target nonostante l'online a pagamento, la scarsa qualità costruttiva dei primi modelli della console, e la cattiva fama del prodotto precedente. Un titolo come Halo vende prima di tutto perché beneficia del marketing e dell'immagine complessiva di Xbox, non della pubblicità che riguarda il gioco stesso, in quanto non si tratta altro che un semplice prodotto della famiglia 360, della quale chiunque può far parte pagando l'esclusivo abbonamento Gold.

Nintendo ha invece espanso ancora di più il mercato, concludendo in un certo senso l'operazione iniziata da Sony a metà anni 90, ma anche ritornando al suo vecchio concetto di family entertainment (Famicom). Ed ha ancora in parte il supporto delle vecchie generazioni, convinte come 25 anni fa che Nintendo sia sempre la migliore e che qualsiasi itera-

zione dei loro franchise principali sia sempre genuina e degna di attenzione.

Eppure la rivoluzione della casa di Osaka sembra andare ben oltre rispetto a titoli come Wii Fit e Wii play: in un certo senso le loro due ultime console hanno ristabilito il primato del sistema di controllo rispetto al concept, un'idea destinata probabilmente a influenzare pesantemente l'industria dei prossimi anni, in quanto l'interazione fisica rappresenta da sempre una delle barriere più grandi per un pubblico abituato al massimo ad usare il telecomando.

Il caso di HOME è emblematico per capire quanto Sony sia ormai lontana dall'attuale consenso. Progettato all'epoca della crazy di Second Life, HOME è uscito nel 2008, quando ormai l'attenzione dei media mainstream si era spostata su Facebook e Twitter. E altrettanto significativa è l'introduzione in corsa di funzionalità presenti fin dall'inizio su xbox 360 come i trofei e la XMB accessibile in-game. La casa giapponese tenta disperatamente di rincorrere i concorrenti, una posizione sempre rischiosa all'interno di un business dispendioso come la Ps3.

Quale futuro quindi per Sony? La creazione di un nuovo paradigma? Un modello che riprenda i concorrenti fino ad offrire i loro stessi servizi? un inevitabile declino?

Staremo a vedere.



Playstation, un'icona del passato?

www.italiatopgames.it

ITALIA TOP GAMES CHART

	360	PS3	PC	PSP	DS	WII	B
ATELIER ANNIE	-	-	-	-	-	-	8
DANTE'S INFERNO	8.4	8.4	-	-	-	-	7
HALF-MINUTE HERO	-	-	-	-	-	-	8
MASS EFFECT 2	9.6	-	9,6	-	-	-	9
DARKSIDERS	8.5	8.5	8.6	-	-	-	7
DEMON'S SOULS	-	-	-	-	-	-	8

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!

ATELIER ANNIE: ALCHEMISTS OF SERA ISLAND

Resort Development Project

piattaforma ds sviluppatore gust produttore nis america versione usa provenienza giappone

a cura di **Michele Zanetti**

Lise no Atelier: Ordre no renkinjutsushi non ce l'ha fatta ad arrivare in occidente, forse a causa delle dozzine di bug che ne affliggevano l'esperienza e altri problemi, ma in compenso Annie è qui, mentre Lina ha allietato l'inverno nipponico. Gust prosegue nel suo ritorno alle origini e butta nel pentolone la formula jrpg più alchimia, pendendo a favore di quest'ultima. Atelier Annie è, in pratica, un simulatore di sviluppo di resort, con una microscopica componente da jrpg strategico. Annie è una ragazzina fannullona che nella simpatica introduzione verrà spedita, letto incluso, nell'isola di Sera al fine di prendere parte ad un concorso per un progetto di sviluppo dell'isola della durata di tre anni, sperando che nel frattempo si svegli un po'. La vincitrice diventerà pure la promessa sposa del principe dell'isola. La strada, però, è tutta in salita. Annie avrà a disposizione un suo atelier con negozio annesso e ogni tot di mesi dovrà portare a termine un incarico particolare che verrà poi valutato. Maggiore è la qualità di quanto richiesto e minore il tempo, più alta sarà la valutazione ricevuta e la ricompensa: milioni di Cole da investire, esclusivamente in attrazioni turistiche e sviluppo. Per avere dei propri soldini gestibili come in ogni jrpg che si rispetti, Annie potrà portare a termine svariate fetch quest, richieste da parte dei personaggi, o uccidere mostri. Le fetch quest possono essere risolte semplicemente uscendo dal proprio workshop e visitando le locazioni nella mappa dove far incetta di materiali. Le locazioni sono composte da una sola schermata, i gathering point

sono parecchi, le tipologie d'oggetti pure e il loro numero anche. Questo perché in AA la cosa più importante è la gestione del tempo a disposizione tra un incarico e l'altro. Muoversi sulla mappa, esplorare, raccogliere, fa passare velocemente i giorni. Nelle enormi porzioni di tempo libero sta a voi gestirvi il tutto. Far soldi, sintetizzare oggetti (ce ne sono più di quattrocentocinquanta...auguri), sviluppare le attrazioni, richiamare clienti, sbloccare un numero impressionante di scenette coi vari comprimari, comprare ricette, aumentare il vostro livello d'alchimista, quello degli strumenti da lavoro e altro. Tutto questo serve a far crescere la fama di Annie come alchimista e come proprietaria di una o più resort, da cui dipenderà quale dei sette finali vedrete. L'avventura è molto breve e la rigiocabilità, considerate tutte le varianti, è piuttosto alta, grazie anche ad un "New Game" più intelligente. AA presenta una grafica dettagliata e buffissima, personaggi super deformed con testoni giganti, ottimi ritratti durante gli spassosissimi dialoghi, una localizzazione eccellente, musiche simpatiche e ricorrenti effetti sonori della serie Atelier; i pochi dialoghi doppiati, invece, sono rimasti in Giapponese (probabilmente per un misto tra mancanza di spazio nella cartuccia per la traccia Inglese e costi di localizzazione). Le voci se vi danno fastidio possono essere disattivate. L'unico vero problema di Ateleur Annie è la sua estrema ripetitività, che tradisce la sua natura di gioco di gestione e la sua "portatilità". Partite veloci, mordi e fuggi, sono l'ideale, ma a lungo emergono altre mancanze. Se è vero che è possibile accedere sem-

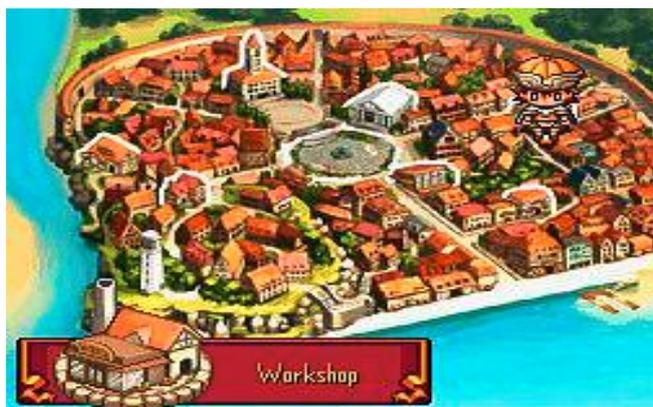
pre alle richieste accettate per vedere cosa dovete recuperare e entro quando, è anche vero che non vi è nulla che vi rammenti la deadline degli incarichi principali. Alcune volte non saprete proprio dove sbattere la testa, perché non solo nessuno non vi dice cosa fare, ma non vi fornisce neanche un piccolo indizio. Infine, l'apposita schermata, che annota tutti gli oggetti trovati, sintetizzati ecc., non mostra come ottenerli. Per il resto Atelier Annie si lascia giocare, col suo misto di



umorismo, facilità generale e divertimento garantito. **8**



Mentre esplorate, o durante la raccolta di ingredienti, potreste incappare in qualche scontro casuale. Questi avvengono su delle griglie 2x6 con i tre personaggi che possono essere piazzati in prima linea o nelle retrovie. Ogni personaggio dispone anche di abilità speciali, ma di solito uno scontro si traduce in semplici attacchi tra l'una e l'altra fazione finché non si ha la meglio



DANTE'S INFERNO

La Dipinta Commedia

piattaforma 360 ps3 sviluppatore visceral games produttore ea versione usa provenienza usa

a cura di **Vincenzo Aversa**

Dante's Inferno, nella mia testa, doveva essere una cagata pazzesca. Innanzitutto perché il truzzo protagonista era una abominazione, incrocio perfetto tra Kratos e il Rambo senza rughe sulla faccia, poi perché esponente di un genere a me poco congeniale. Eh sì, gli action pigia pigia non mi vogliono bene, nonostante abbia provato più volte a farci l'amore. Ma lasciamo perdere, questa l'ho già sentita. Fatto sta che, solo per il professionale scopo di ricoprirlo di insulti, ci faccio un giro e mi accorgo che no, Fantozzi stavolta sarebbe in errore.

Recensire un action avendo giocato solo i primi due/tre livelli di ogni videogioco che Dante's Inferno si sforza di scopiazzare non è esattamente quello che comunemente verrebbe considerato un sano modus operandi. Ma visto che conosco pure il latino e me ne fotto di ciò che è sano, petto in fuori mi occupo lo stesso di questo gioco. Perché è riuscito a catturare la mia attenzione, a farsi giocare e a mostrarsi qualcosa di più di una pessima, discutibile e probabilmente vincente mossa commerciale.

Ci sono due modi per dedicare un videogioco ad un'opera esistente: cerchi di cartacarbonare l'originale, e spesso sbagli perché un melograno non è una mela, oppure copi l'indispensabile e ti lasci andare alla creatività. Dante's Inferno non è una Divina Commedia con pixel e salvataggi, che pure avrebbero fatto comodo alla professoressa Lo Russo, ma un modo malato e tossico di sfruttare un'idea vecchia di qualche secolo. L'ambiente non è familiare, solo di tanto in tanto intravedi barlumi di carta stampata, eppure ne riconosci la puzza. Tra un combattimento e l'altro ti guardi intorno

e puoi ascoltare le anime condannate all'eterna sofferenza, in lontananza assaggi il gusto di un luogo senza forma e consistenza e sai di esserci già stato. Non t'importa che Dante sia in grado di giustiziare o risparmiare anime di personaggi famosi, non t'importa che Beatrice somigli a una battona sempre pronta a mettere la lingua in bocca a tutti, non t'importa perché sei all'inferno, lo vedi e lo tocchi ogni santo secondo di un videogioco comune e mai geniale, e ti basta.

La ferma decisione di far incazzare il maggior numero possibile di persone, con tette alte sei piani, neonati maledetti con le accette e sangue come se non ci fosse un domani, per una volta non appare qui fuori contesto e del tutto gratuita. Più calchi la mano, più ti lasci andare alla violenza e al cattivo gusto, più trasformi l'inferno in una tappa da scartare per le crociere. Lo stesso Dante, proprio quello con la croce tatuata sulle budella, è un uomo colpevole che questo viaggio negli abissi lo eviterebbe volentieri. I cartoni animati a raccontare la storia, alternati ad ottima computer grafica, non fanno altro che calcare la mano sulla crudeltà delle crociate e sui peccati degli uomini guidati da Dio. Tutto in pochi secondi, tutto ad alta velocità, tra un colpo di fioretto e un demone risparmiato, tutto maledettamente ben confezionato.

Al fianco di questa visione scarrugata della Commedia, viaggia un onesto videogioco fatto di idee altrui e difficoltà modesta. Mai troppo impegnativo, mai troppo facile, almeno per chi non è il re di maestrine gommate, Dei sbiancati e ninja epilettici. Tutto come da copione, con tanto di upgrade gustosi e collezionabili ben nascosti. Eppure corre Dante's Inferno, grazie agli ottimi checkpoint e alla



progressione sbarazzina fatta di salti, combattimenti e mostri giganti. C'è sicuramente di meglio oltre il cortile, anche di molto meglio, ma la giostra vale la candela e, nel mezzo della vostra fottuta vita, una passeggiata all'inferno non la dovrete rifiutare.

7

I boss sono piuttosto insidiosi. Anche quelli mastodontici si possono battere con l'uso sistematico di un paio di mosse



psp

HALF-MINUTE HERO

Tutto in meno di 30 secondi

piattaforma psp sviluppatore opus produttore xseed games versione usa provenienza giappone

a cura di Michele Zanetti

Da una software house che di jrpg non ne ha mai fatti, arriva un titolo talmente originale

modalità principale: nei panni dell'eroe avrete solo trenta secondi di tempo per salvare il mondo, prima che l'Evil Lord di

turno lanci la magia della distruzione. Dalla vostra parte avrete la Time Goddess che vi permetterà di riportare indietro l'orologio in cambio di denaro, sempre di più ad ogni successivo utilizzo. Dovrete essere veloci e letali nella vostra missione: combattere, guadagnare soldi, fare level-up, comprare armi più performanti, risolvere brevi situazioni errepiggistiche, correre come dei forsennati verso il castello e suonarle di santa ragione al boss. Magari impegnandovi a sbloccare vari percorsi extra nello scenario principale. I combattimenti, casuali e visualizzati lateralmente, sono svolti in automatico, cozzando o schiantandosi a iper-velocità contro i mostri. Musica adeguata, grafica in vecchissimo bitmap con tanto di sprite nei dialoghi che vengono spixelati per dare un feeling retro. Cinquanta missioni a disposizione, un sacco di divertimento mordi e fuggi assicurato. Ma non è finita qui.

Dopo questa modalità principale potreste dedicarvi a Evil Lord 30, un mini gioco strategico. Nei panni del Beautiful Evil Lord dovrete combattere gli esseri umani per trovare un modo per sciogliere la maledizione che ha colpito la sua amata. Evil Lord può evocare tre tipi di mostri che ben si adattano alle tre tipologie di nemici che affronterete nelle varie missioni, in una sorta di strategico coi rapporti della morra cinese (o tipo le battaglie campali di molti Suikoden). Semplice e veloce con una storia simpatica. Oppure potreste dedicarvi a Princess 30. Nei panni di una principessa alla ricerca di una cura per la malattia che ha colpito il padre, affronterete orde di nemici massacrandoli con la vostra balestra in un semplice

sparatutto a scorrimento, tra missioni opzionali, boss, tempo che viene rallentato (sempre in cambio di soldi) e tanto altro. E ancora, Knight 30. Nei panni di un cavaliere dovrete difendere un saggio fino allo scadere dei trenta secondi che gli servono per lanciare una magia devastante con cui ripulire lo schermo dai nemici, con tutte le regole del caso. Potrete afferrarlo e spostarlo o trascinarlo dove vorrete, ma se in movimento non potrà lanciare l'incantesimo. In caso di morte potrete farvi resuscitare, ma se a morire sarà il saggio, sarà Game Over. Veloce, adrenaleico e con vari pizzichi di strategia. E poi, Hero 30. Solo cinque minuti per risolvere l'apposito scenario che conclude la storia (ognuna delle modalità precedenti ha una propria storia legata alle altre che fa proseguire la narrazione, di volta in volta, di cento anni nel futuro) facendo le solite cose, ma dovendo gestirvi il tempo a disposizione in maniera molto oculata, perché qui non si può riavvolgerlo. Molto peggio in Hero 3, riservato a chi ha nervi d'acciaio. Riuscirete a salvare il mondo in soli tre secondi? I tentativi si sprecheranno e la Time Goddess si fregherà le mani con tutti i soldi che le darete a furia di riavvolgere il tempo, ma è dannatamente divertente e una sfida con se stessi. Half-Minute Hero è simpatico e dotato di personaggi fuori di melone. E' immediato, velocissimo, si controlla che è una favola e ha una rigiocabilità allucinante. Un must.

8



nale, giocabile e acciappante da pensare che sia un brutto scherzo. Dalle belle illustrazioni iniziali con il prologo della storia si passa subito alla schermata di presentazione, un viaggio velocissimo in Mode7 sull'intero continente di gioco mentre la musica pompa il giusto. Non ci sono dubbi: i programmatori sanno cosa stanno facendo. Hero 30 è la

Pure Sound, Free Market, Sakuraba Motoi, Takamizawa Toshihiko, Yoshino Aoki, The Engines, Koshiro Yuzo, Nakagawa Toru, Hayama Koji, vistlip, TATE_NORIO, YAMAPY_1, HIYA!, Asanaka "SHA-V" Hideki, Hibino Norihiko e NECOS forniscono ad HMN una colonna sonora con i contro attributi che vi accompagnerà per quelle 15-16 ore che vi serviranno per finirlo in toto

DARKSIDERS

It's a brave old world

piattaforma 360 ps3 sviluppatore virgil games produttore thq versione pal provenienza usa

a cura di **Tommaso De Benetti**

Descrivere un gioco parlando di altri prodotti simili non è mai né il modo di spiegarne (e capirne) le peculiarità, né quello di fargli giustizia. Forte di questa convinzione e con pad alla mano, sono quindi partito con il fermo proposito di parlare di Darksiders senza necessariamente citare altri titoli. Alla prova dei fatti, però, parafrasare il concetto "È *The Legend of Zelda*" si è rivelata un'impresa improba, benché prima di gettare la spugna avessi cercato con tutto me stesso di usare l'ottima espressione "nanerottolo verde". Inutile girarci attorno: evitare di fare confronti in questo caso è totalmente insensato. Sembra anzi che Vigil Games stessa, confezionando un gioco che non mostra una singola idea originale in quindici ore, abbia cercato testardamente di creare una sorta di "riassunto ludico" per il lucroso mercato di quelli appena risorti da un coma di tre lustri.

Parlare di questo gioco, però, è soprattutto parlare del modo in cui è stato venduto al

pubblico: il marketing di THQ, in un impeto di incomprensibile nichilismo, ha gestito tutte le presentazioni di Darksiders presentandolo come avversario diretto di titoli come Bayonetta, Dante's Inferno e God of War. La verità è che Darksiders ha aspetti in comune con le vicende di Kratos e compagni, ma non più di quelli che condivide con la lista completa dei migliori giochi usciti dal 1999 a oggi. Mettiamola così: Darksiders è uno Zelda per PS3 e 360 senza Link, senza Tingle e senza senso dell'umorismo, che prende in prestito meccaniche (e pure, a volte, estetiche) da God of War, Shadow of the Colossus, Portal, Soul Reaver, Metroid, Panzer Dragoon e pure da sua sorella. Sarebbe una colpa imperdonabile, e sotto sotto lo è, perché il marchio design "alla Warhammer" di personaggi e ambientazioni, per quanto sgargiante, non è affatto sufficiente a dare al gioco una personalità propria. La scusante è che, per essere tra l'altro un'opera prima, Vigil Games ha aggregato con un'abilità che non era nemmeno le-

cito aspettarsi *tutti gli elementi belli* che caratterizzano le rispettive fonti di ispirazione. Ci troviamo così con dungeon ed enigmi che viaggiano dalle parti di uno Zelda di medio livello (più che al sadico Majora's Mask pensate a un comunque decoroso Twilight Princess), un sistema di combattimento competente che usa tutti i tasti del controller (e a volte, anche di più) senza risultare improbabile o punitivo, l'equivalente delle Sfide degli Dei integrate direttamente nel flusso di gioco, dimensioni spirituali, rallentamenti del tempo, sessioni a cavallo a metà fra Agro e Re Nero e tutta una serie di elementi che non mancheranno di ricordarvi un milione di altre cose senza però farvele particolarmente rimpiangere. L'approccio minestrone presenta, ovviamente, anche una serie di problemi. L'introduzione progressiva delle mosse, ad esempio, funziona bene in Devil May Cry ma meno in un gioco in cui la parte dedicata agli enigmi è così estesa, restituendo in qualche modo la spiacevole

sensazione che ci vogliono almeno 6-7 ore prima di essere veramente tamarri. Inoltre, alcune "citazioni" sono così spudorate da apparire addirittura forzate. Basti nominare il primo dungeon (meno spoiler di così non si può fare), il cui item centrale è un boomerang, usato per sconfiggere pipistrelli infuocati, accendere torce e attivare interruttori. Non c'è niente di male a essere quello che Nintendo da anni non vuole dare alle folle adoranti di fan di Zelda, ma Darksiders, senza ulteriori innovazioni di gameplay, è un trucco che può riuscire una volta soltanto.

7

Guerra è un tamarro. Uno dei difetti del gioco, purtroppo, è di prendersi tremendamente sul serio anche di fronte ad un livello di scrittura da minimo sindacale, con risultati un po' patetici

Uno si immaginerebbe pessimi enigmi in un titolo del genere, invece Darksiders sa stupire con idee, se non nuove, perlomeno non banali



MASS EFFECT 2

Tanto così

piattaforma 360 pc sviluppatore bioware produttore ea versione pal provenienza usa

a cura di **Vincenzo Aversa**

Imparare dai propri errori è importante. Dopo che questo Sanremo verrà ignorato pure dalle solite salme che occupano annualmente la platea, per dirne una, gli organizzatori arderanno viva la Clerici e torneranno a fidarsi del brillante, giovanile e saltellante Pippo Baudo. Mass Effect 2 è il miglior seguito della storia dei videogiochi, a prescindere da quanto sia un ottimo gioco. Perché BioWare ha ascoltato, ha capito e si è sporcata le mani proprio dove il fango ricopriva il capolavoro. Seppure rivoluzionato, però, il gioco non rinnega mai le sue umili origini e insegna all'intero settore come

serie: il potere di prendere decisioni vere e incontrollabili, decisioni al buio che scandagliano l'intera gamma di grigi e costringono a ragionare fuori dagli schemi classici del videogioco. Chi non passeggia per la galassia alla ricerca di obiettivi facili potrà decidere secondo la propria coscienza, le proprie sensazioni, senza un futuro certo o una giustizia inequivocabilmente giusta. Questo è Mass Effect, tremila miliardi di metri sopra al cielo e parecchio spostato sulla destra, ma fin troppo vicino al banale e fallibile vivere comune.

Dove c'era un Mako, invece, adesso non c'è più. L'acceleratore è stato spinto con veemenza



tanto, a volte tantissimo, ma senza la voglia di farne a meno.

Dove c'era un RPG, c'è un RPG del futuro. Se il genere non imparerà dalla nuova formula ripulita e corretta di questo Mass Effect 2, morirà vecchio e inadatto sulle ceneri della sua controparte giapponese. Niente più caccia agli armadietti, niente più armature d'oro nelle casseforti di un morto di fame, niente inventario da riempire e svuotare,

perché? I due mini-giochi sarebbero un successo se non fossero due larve limitate al compito. La ricerca di risorse (comunque meglio gestibile e tollerabile nella versione PC) sarebbe un extra di tutto rispetto se non remasse contro la praticità e la pulizia del resto dell'avventura. Perché? Ma soprattutto, perché?

Ho avuto un dieci tra le mani prima di riempire gli spazi di questa recensione su un treno



due anni di lavoro possano servire a qualcosa.

Dove le quest secondarie erano futile e noioso setaccio di pianeti aridi, per esempio, si è rilanciato con missioni esteticamente appaganti, dallo svolgimento ugualmente insignificante forse, ma lontane dal binario riproporsi di strutture identiche tra loro. A queste e a quelle principali, quasi a voler esagerare, si accodano missioni della via di mezzo, legate ai compagni di viaggio, con più testicoli quadrati di tutte le altre. In queste si nasconde il segreto della

contro l'azione e il carro attrezzati della galassia non offriva buone garanzie al ritmo scelto. Si spara tanto, a volte tantissimo, ma stavolta i cannoni funzionano e i compagni, tacci loro, son passati dal mago di Oz a riscuotere un cervello. Più o meno, un cervellino dai. Fatto sta che tutte le scelte, dal ritorno delle munizioni, alle armi contate, sembrano prese con troppo sale in zucca per essere contestate. L'orologio segna l'ora esatta adesso e il design ragionato di ambienti ispirati invoglia all'uso tattico di arsenale e compagni. Si spara



niente mini-punti da accumulare uccidendo cinghiali, niente guardaroba da cambiare per tre punti cucitura in più, niente tempo sprecato e rotture di coglioni. Eppure non manca nulla, solo la forma è tanto diversa da sembrare invisibile e inodore a chi non sa guardare e annusare con i sensi a pieno regime.

Quello che è inspiegabile, in questa melma di Nutella e candidi, è la leggerezza e superficialità di Bioware nel dimenticare l'ultima pennellata. Gli scarabocchi nelle sequenze filmate e nel doppiaggio si sopportano, ma

diretto a Milano. Per la prima volta, nella mia gloriosa vita da bastardo, ho pensato di toccare la perfezione con i pollici. Ma ho in bocca l'amaro di una trama meno entusiasmante, con colpi di scena meno esplosivi e il mio gioco perfetto non contempla sbavature. Se deve essere nove, però, sia ben chiaro che questo è un nove al quadrato.

9

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

Le anomalie dell'industria videoludica

piattaforma pc sviluppatore gsc games world produttore koch media versione pal provenienza russia

a cura di **Simone Tagliaferri**



Giri un po' per la Zona e i difetti di Call of Pripjat li vedi tutti. Puoi contarli uno a uno: dall'avvio del gioco stesso, in cui il protagonista appare in un punto casuale della Zona senza troppe spiegazioni (degli elicotteri in missione sono caduti e a noi spetta scoprire perché), a una mancanza generale di rifiniture. Come per gli altri S.T.A.L.K.E.R., però, i difetti diventano presto secondari. La forza dei titoli GSC Games World non è mai stata nelle rifiniture.

Giri un altro po' per la Zona e cominci a sentire la puzza delle radiazioni, incontri branchi di creature mutate che vagano per paludi e boschi morenti, vedi le infrastrutture abbandonate e in

preda alla rovina e, insomma, vedi i relitti di una civiltà che non c'è più. Non è solo il disastro nucleare. Il primo S.T.A.L.K.E.R. era prima di tutto la rappresentazione della fine del comunismo russo e delle macerie di un'utopia raziata da sciacalli di ogni sorta. L'impianto filosofico del gioco era sconvolgente, e il finale lasciava volontariamente irrisolte molte questioni. L'ispirazione, più che nel Doom di Carmack e soci, era da ricercarsi in Сталкер di Andrej Tarkovskij. Clear Sky era l'anello debole, troppo simile al primo, ma senza la sua carica contenutistica: tentando di risolverli ne aveva ereditato e peggiorato molti difetti, tra i quali un backtracking insopportabile e

una parte finale dalla difficoltà folle. Call of Pripjat invece fa suoi molti dei ragguagli dati dai fan, abbandona alcuni temi affrontati nell'originale (soprattutto quelli più profondi), ma ne mantiene l'atmosfera generale risolvendo in modo brillante la maggior parte dei difetti del gameplay, senza perdere la capacità di coinvolgimento e la tatticità degli scontri. Ai livelli di difficoltà più elevati uccidere i nemici è ancora un'impresa, anche se realisticamente ora ci vogliono meno colpi per abatterli, e armi come i fucili a pompa sono diventate finalmente utili.

Ora le aree esplorabili sono soltanto tre, anche se più grandi e meglio sfruttate: è più facile ottenere le risorse, le missioni secondarie sono ben caratterizzate, non ripetitive e importanti anche ai fini della trama; l'esplorazione è meno dispersiva e la sfida, per quanto elevata, si attesta ad un livello più umano. Anche la ricerca dei manufatti è stata semplificata e non è più un terno al lotto, con le anomalie che sono diventate delle aree ben caratterizzate e riconoscibili a seconda del tipo di energia che sprigionano, e i ricevitori di

segnale che si sono evoluti tecnologicamente e aiutano molto più che in passato. Inoltre, la vendita dei preziosi oggetti è molto più fruttuosa e permette di acquistare sin da subito un equipaggiamento decente.

Bastano poche ore di gioco per accorgersi che l'enfasi è stata posta più sull'esplorazione che sulle sparatorie, soprattutto nelle prime due aree (nella terza il grilletto si preme un po' più spesso). In certi frangenti sembra di trovarsi più di fronte a un gioco di ruolo che a uno sparattutto (mancano solo i punti esperienza e i livelli), con la necessità di gestire l'inventario, acquistare medicinali, andare alla ricerca di oggetti per poter migliorare l'equipaggiamento e così via. Non mancano le fazioni in lotta tra loro, anche se ridotte rispetto al passato, gli scienziati che bisogna aiutare nelle loro ricerche, le immense aree industriali abbandonate che inquietano anche se non contengono mostri, numerosi segreti e una moltitudine di trame da seguire e di scelte da compiere.

8



L'atmosfera della Zona, originale rispetto alle ambientazioni medie dei videogiochi, riesce ancora ad affascinare



DEMON'S SOULS

Bring more souls!

piattaforma ps3 sviluppatore from software produttore atlus co. versione usa provenienza giappone

a cura di **Michele Zanetti**

Demon's Souls è una sorta di gigantesco trial and error che pian piano, ad ogni combattimento, si trasforma in una partita a scacchi all'ultimo sangue. Non fatevi ingannare dal finale della presentazione, dove un singolo guerriero passa a fil di lama un avversario dietro l'altro, come se fossero fatti di burro. Provate a farlo voi, e ci vediamo nuovamente all'inizio del livello, da ripercorrere da zero. Quelle immagini nella presentazione sono lo stato ultimo a cui mirare, dopo aver imparato a memoria ogni singolo comportamento dei nemici, dove si trovano, da dove sbucano, in quanti arrivano, quali attacchi possono essere parati, quanta resistenza consuma correre, parare, schivare, colpire: ne avrete a sufficienza per colpire con la vostra arma? O riusciranno prima a sfondarvi la guardia e a trucidarvi in pochi attimi? DS necessita di un approccio calmo, ragionato, dove spesso è meglio affrontare i nemici singolarmente, attirandoli. Ancora più sicuro l'approccio arco-frecce, ma più si è lontani dal nemico e meno danni causano. Certo, eliminare dei balestrieri da distanze siderali (o buona parte dei boss) può essere non proprio leale, ma ogni mezzo è lecito per sopravvivere.

La maggior parte del tempo la si trascorre in forma di anima, durante la quale si è più forti in virtù dello sputo di energia a disposizione. Perdere la vita in forma tangibile entra a far parte di una sotto meccanica di gioco dove ognuna delle cinque grandi locazioni visitabili può cambiare il proprio allineamento ("tendenza") verso l'oscurità o la luce, cosa che

influisce direttamente sulla forza dei nemici, sull'esperienza guadagnata, sulla presenza o meno di particolari avversari o eventi unici accessibili solo a date condizioni. A seconda delle proprie azioni anche l'avatar controllato può pendere o meno verso luce od ombra, dando vita a vari eventi da scoprire.

Sono necessarie almeno quattro tornate per imparare ogni attacco e forgiare ogni arma. Ogni partita tiene in memoria quanto fatto e guadagnato in quella precedente, resettando tutte le location, i ricordi degli NPC (riportando in vita quelli che avete ucciso...eh eh) e aumentando considerevolmente la difficoltà del gioco, così come il numero di anime guadagnate ad ogni uccisione. Tutto ciò sottintende che conosciate ormai il gioco a memoria e che siate pronti per una nuova, ancora più brutale, sfida. Preparatevi a sudare forte.

Dove DS pecca è dal lato tecnico. Abbiamo alcuni scorci da lasciare con la mascella aperta, ma texture in parecchi casi da fustigazione seduta stante. Boss di rara bellezza come altri un po' "meh". Alcune sezioni dei livelli non perdono un colpo, mentre in altre più complesse, con un sacco d'effetti e nemici, si riescono a contare i frame ad occhio nudo.

I controlli funzionano piuttosto bene. L'unica pecca è la mira con l'arco in prima persona, troppo sensibile agli spostamenti con R3, dove riuscire a puntare esattamente dove si vuole, almeno all'inizio, è un'impresa, ma presaci la mano permette di combinare di quegli scherzetti mica da ridere.

L'ultimo problema di DS è dato dall'IA avversaria. Uccidere un nemico in mezzo ai

suoi compagni non scatena né le loro ire, né un fuggi fuggi generale. Piantando una freccia addosso a qualcuno questi inizierà a correrci dietro, salvo poi fermarsi dopo pochi metri e tornare alla sua posizione originaria. Molti boss possono essere uccisi trovando il punto giusto dove non essere colpiti e bersagliandoli senza pietà, senza che reagiscano in maniera complessa, magari venendo a darci la caccia. DS è un gioco dove ogni nemico va analizzato a fondo, ogni situazione pesata con cura: a tutto c'è una contromossa, che sia intelligente da parte vostra o

che sfrutti una falla nell'IA, rimane la sensazione di aver preso parte ad un'avventura unica.

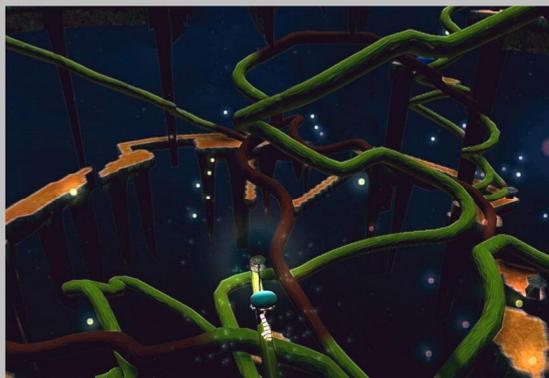
8

In DS non aspettatevi che colonne, travi o quanto altro si piazzino tra l'avatar e la telecamera diventi trasparente o in wire frame: tutto rimane solido. In questo modo alcune boss fight e buona parte del quinto mondo esplorabile risultano inutilmente complessi e confusionari. E non provate a gettarvi da altezze considerevoli, il Game Over è dietro l'angolo



L'idea che un giorno le cose possano cambiare

Uno, due, tre, prova. Uno, due, tre, prova. Il microfono funziona e tutto gira. Le lamiere, le lastre di un braccio evidentemente rotto, il rumore di un aereo che cade, il cuore di un cane scannato dal padrone. C'è qualcosa di strano e curioso nelle modalità dell'essere in questo mondo, anche dell'essere videoludicamente parlando. Il rumore di fondo è la volgarità. Il resto è privazione di senso. Se il monitor fosse uno specchio non brillerebbe che di luce riflessa, e invece se ne sta lì a raccontare qualcosa con un'indifferenza mostruosa. Un tempo giocavo per essere. Fuggivo, capivo, leggevo il mondo. Ora gioco per inerzia, quasi per confermare a me stesso di non aver buttato un sacco di tempo. Che differenza c'è tra un mondo bidimensionale formato da pochi pixel e un mondo tridimensionale a 1080p? Perché le astronavi non vagano più per lo spazio profondo ma soltanto in spazi ben definiti e di poco conto? È tutta una questione di centimetri, un esistenzialissimo misurarsi il pene con un righello. E in fondo sono solo parole.



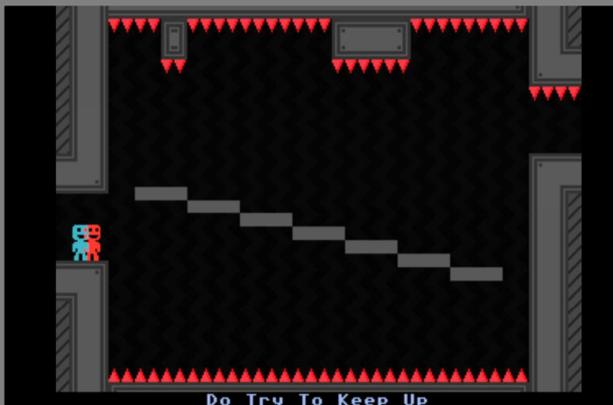
Terraced

<http://sites.google.com/site/dreamside-maroon-game/Home>

Accanto ai generi tradizionali negli ultimi anni se n'è affermato uno che molti videogiochi rifiutano in toto. In realtà non ha un nome, se non un generico "art games" che può voler dire tutto e nulla. Si tratta di produzioni provenienti dalla scena indie che cercano di offrire esperienze contemplative e intellettualmente motivanti eliminando le sfide di tipo tradizionale. Possiamo dire che sono modi alternativi di sfruttare gli spazi virtuali, che mirano al piacere dell'esplorazione fine a se stessa, cercando di motivare il fruitore dal punto di vista estetico e non ormonale. Avvicinarsi a questi titoli richiede una certa predisposizione e sensibilità, altrimenti la reazione più immediata è quella del rifiuto totale e, nei casi peggiori, la noia sopraggiunge impietosa sul cadavere con gli occhi aperti davanti allo schermo.

Dreamside Maroon, realizzato da un gruppo di studenti del DigiPen Institute of Technology, nasce da un'idea narrativa poetica ed essenziale: Aster deve raggiungere la Luna a cavallo di un ramo che cresce seguendo i suoi desideri. Per farlo dovrà attraversare un mondo fatto di piattaforme fluttuanti accendendo delle luci con la sua lanterna e raccogliendo delle lucciole.

Non c'è molto da fare in Dreamside Maroon se non curare la crescita del ramo di Aster e stare a guardare un mondo in cui i pochi elementi sono distribuiti seguendo un ritmo kandinskiano. Eppure ci si lascia trasportare privi d'inerzia e si sta a guardare. Ci si abbandona facilmente al vagabondare senza meta e all'osservare le isole alla ricerca delle lampade da accendere. Se ne ricava un piacere profondamente distensivo, entrando in una specie di dormiveglia cosciente che non può che finire mettendo i piedi sulla Luna.



Terry Cavanagh

<http://thelettersixtim.es/>

Inizi a giocare. La grafica sembra uscita da un Atari 2600. Un platform bidimensionale. Il primo ostacolo ti chiarisce tutto: tu vuoi saltare, ma il protagonista si ribalta e si attacca al soffitto con i piedi. Scendi. Dai, scendi. Non fare così. Non ne vuole sapere di saltare. Fa su e giù, giù e su. I primi schemi sono piuttosto facili. Quasi noiosetti. Poi gli spuntoni prendono piede, le piattaforme iniziano a muoversi, lo spazio si apre e tu inizi a chiederti perché continui a giocare, visto che muori in continuazione. Eppure vai avanti e lo finisci anche. Quante volte sei morto? Tante, tantissime, ma non troppe. Probabilmente potevi fare molto peggio. La voglia di mollare ti è salita spesso lungo la spina dorsale arrivando fino al cervello. Invece hai continuato. Anche quando, appena entrato in una schermata particolarmente complessa, ti sei lasciato andare allo scoramento. Quante volte morirò qui dentro? Ce la farò a passare? Quante volte ti sei detto: "è impossibile, questo è pazzo". Fortunatamente, pur dopo molti tentativi, ce l'hai sempre fatta e dopo anni passati davanti a titoli che si finiscono da soli, ti ha fatto piacere riuscire a finirne uno tu.

Il minimalismo retrò che Cavanagh ti sputa in faccia, come fosse una firma, non ti spaventa. Anzi, a dirla tutta è difficile trovare qualcosa di più bello graficamente in questo inizio 2010... e non parlo soltanto della scena indie. Dopo Don't Look Back, in cui aveva raccontato l'inferno con una manciata di pixel e colori molto meglio di quanto fatto dalla EA e dal suo miliardario Dante-trash per adolescenti della YouPorn-generation, Cavanagh gioca con la voglia di saltare e la ribalta, letteralmente. Prende le regole di un genere e le scuote, creando un titolo eccezionale che fa scempio delle convenzioni. La sua abilità maggiore sta nel saper "inquadrare" il gioco, ovvero nella sapiente gestione di cosa inserire e, soprattutto, cosa non inserire nel paesaggio, evitando il più possibile ridondanze, barocchismi e la modernità in quanto tale, pur non rinunciando a essere originale. Essenziale.



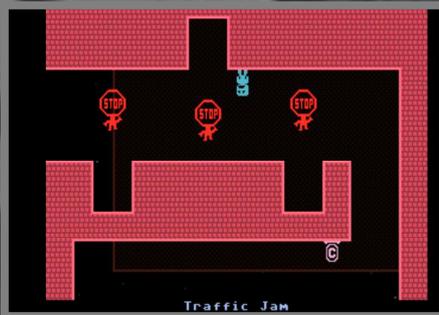
**Intelligent Systems
Wiiware**

Passi tutto, ma un rail shooter di Intelligent Systems no. Voglio dire, come li avranno convinti? Oltretutto è brutto. Ma brutto nel senso più profondo del termine. La pretesa è quella di essere un videogioco ecologico. Ehi, sono un videogioco ecologico e voglio sensibilizzarvi alle tematiche ambientaliste. E fin qui siamo nella bruttezza media. Poi si comincia a giocare e... viene voglia di inquinare. Ma sì, dai, viene voglia di andare a recuperare i vecchi deodoranti che tanto hanno fatto per l'allargamento del buco dell'ozono o di aprire una fabbrica e mettersi a produrre amianto.

Nei panni di un operaio obeso e con una paresi che non lascia scampo, bisogna sparare alle latte sparse per i livelli. Per la precisione bisogna distruggerle e riciclare l'energia che producono, energia che andrà ad alimentare l'arma principale. L'unica arma. Le latte però non staranno ferme a guardare e risponderanno al fuoco dello sfigato cercando di eliminarlo... e se il gioco non lo avessi pagato le avrei anche lasciate fare senza oppormi. Invece sono andato avanti e ho perseverato nel massacro indiscriminato dei barattoli omicidi, chiedendomi il perché di tanta crudeltà nei confronti dei videogiocatori. Fortunatamente 503 Eco Shooter dura poco: tre livelli, quaranta minuti totali circa e la pena finisce. Pena accresciuta da livelli privi di ogni logica di design e realizzati con uno stile tanto svogliato e anonimo da essere fastidioso.

Il fatto che si tratti di un titolo realizzato senza convezione viene confermato dal sistema di controllo. In sostanza si mira con il telecomando, si spara con il tasto B e si raccolgono le sfere con il tasto Z. Sinceramente non capisco perché sia stato tirato in mezzo il Nunchuk, visto che la funzione del tasto Z poteva essere tranquillamente svolta dal tasto A, con il vantaggio di rendere il gioco compatibile con tutte le maledette pistole di plastica che opprimono il mercato. Ecco, forse è un gioco ecologico perché vuole evitare l'uso smodato di periferiche di plastica? Vado a bruciare un po' di pistole di plastica del Wii per festeggiare l'uscita del gioco, va.

503 Eco Shooter



SPARATE AL CAPOVERSO

a cura di **Simone Tagliaferi**

Perché ogni tanto fareste bene a leggere, capre. Scherzi a parte, questa nuova rubrica di Babel nasce con il preciso scopo di rendere noto alle masse che esistono in commercio libri più o meno interessanti, alcuni illuminanti, altri piuttosto inutili, che parlano di videogiochi. L'i-

dea è quella di dare al lettore qualche spunto per arricchire la sua biblioteca e per invogliarlo a non fermarsi alla superficie delle cose. Ci riusciremo? Assolutamente no e non coviamo nessuna illusione in tal senso. Dai, facciamo così: prendetelo come un atto di autoerotismo. Bello spunto per i com-

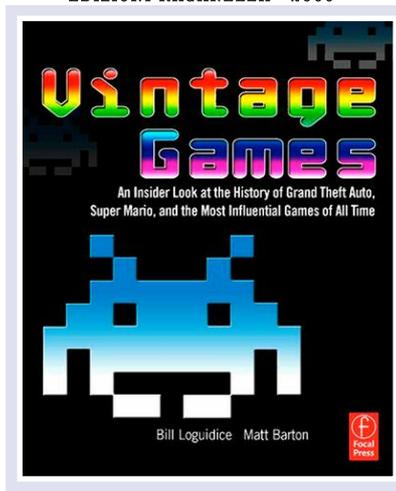
menti, nevvvero? Comunque, tornando seri, qui vorremmo parlare di tutti quei testi che hanno a che fare con il mondo degli ormoni virtuali. Saggi, romanzi, guide, racconti; va bene tutto. I film no, a quelli ci pensa Vito. Ovviamente sono ben accetti consigli e segnalazioni. Fatevi vivi, soprattutto

se conoscete qualche oscuro libercolo che non ha letto nemmeno l'autore, pubblicato da una qualche casa editrice very underground.



VINTAGE GAMES

BILL LOGIUDICE - MATT BARTON
EDIZIONI RAGANELLA - 2009



Avevo letto l'edizione inglese di Vintage Games e l'avevo trovato interessante e ben fatto. Quando ho saputo che sarebbe stato tradotto in italiano e che sarebbe stato il titolo d'esordio di una novella casa editrice, edizioni Raganella, sono stato doppiamente contento perché ho pensato che forse anche nel nostro paese esiste un pubblico desideroso di approfondire i videogiochi e che c'è qualcuno che spera di intercettarlo. Vintage Games è un testo informato che affronta la storia dei videogiochi partendo da singoli titoli particolarmente significativi. Secondo gli autori:

"...non c'è modo migliore di studiare gli oltre cinquant'anni di evoluzione dei videogame che leggere la storia dei più influenti di sempre (e possibilmente giocarci)".

Il libro è suddiviso in venticinque capitoli, più altri nove bonus consultabili gratuitamente online (per ora ne sono stati tradotti soltanto cinque, per leggerli andate su

<http://www.vintagegames.it/bonus.shtml>), ognuno dei quali mutua il titolo da quello di un videogioco. Una suddivisione tematica e non cronologica (ad esempio il primo capitolo è dedicato ad Alone in the Dark, pubblicato nel 1992, mentre l'ottavo a Flight Simulator, pubblicato nel 1980) consente al fruitore una lettura non lineare a seconda delle sue preferenze o della semplice necessità di consultazione, facilitata dal fatto che i capitoli sono sistemati in ordine alfabetico. Da questo è possibile desumere anche che gli autori non hanno voluto creare nessuna gerarchizzazione, dando a tutti i titoli la stessa rilevanza relativa.

Ovviamente, se si fossero limitati a parlare di un singolo gioco per capitolo avrebbero finito per realizzare una specie di raccolta di recensioni lunghe. Il loro intento è invece molto diverso: sfruttano quello che considerano come il titolo cardine di un genere per parlare del genere stesso, tracciandone la storia e l'evoluzione e indicando, dove possibile, le fonti d'ispirazione culturali, per arrivare a parlare di tutte le derivazioni che ne sono nate, toccando spesso titoli molto recenti. Nonostante la moltitudine di riferimenti, la lettura è scorrevole e piacevole, mai pedante o troppo pesante, anche grazie all'ottima traduzione in italiano che non peggiora il testo originale (si vede la competenza in materia di chi l'ha fatta).

TIME WAITS

a cura di michele zanetti

FOR NOBODY

#11

DARIUS BURST

Darius Burst (PSP, ntsc/j, Pyramid, Taito Corporation), è la più recente presa per il sedere sia nei confronti di chi apprezza la storica saga dei pescioni meccanici come boss, sia nei confronti degli amanti degli sparacchini con navicelle o ometti, utenti in via d'estinzione. Con una console con uno schermo del genere e capace di quello che è capace, mi sono sempre chiesto perché non escano sparacchini a scorrimento orizzontale. Mettono Mushimesama Futari su X-box 360 (region free, addirittura) e non un Death Smiles, un Pro Gear no arashi, una Thunder Force Compilation o qualcosa del genere su PSP? Bah. Tornando all'ultima incarnazione di Darius, graficamente si presenta più che degno dell'hardware su cui gira: i boss in particolare sono belli da vedere, complessi e grossi. Musicalmente va dal normale, al carino, all'attentato alle proprie orecchie (la musica del secondo stage è insopportabile). A livello di longevità siamo messi davvero male, dura meno di una partita di basket, principalmente per brutte scelte in fase di game design. I continue sono infiniti e si riparte dal punto in cui si è morti. Già questo mina l'esperienza di gioco in maniera pesante, ma non finisce qui: la barra del super colpo (Burst) torna bella piena ad ogni "rinascita" e gli armamenti progressivi non vengono persi quando si muore. E' possibile scegliere il percorso di gioco a partire dalla fine del secondo stage, ma dopo il quinto praticamente si stanno già vedendo i titoli di coda. Ogni percorso termina con un boss diverso, ma quelli intermedi sono sempre uguali: voglia di sbattersi, zero. Praticamente questi hanno visto Thunder Force VI, gli hanno fatto il verso e il risultato ottenuto è l'aver rovinato Darius. Varie navicelle usabili con armamenti parzialmente diversi e una botta di missioni opzionali da portare a termine programmate da un incompetente (scudo al massimo e un'unica vita a disposizione), costituiscono il metodo cheap per allungare la longevità del gioco. Saga/Darius II sul Master System si magna Burst in un boccone, non c'è bisogno di scomodare la versione Mega Drive.

Visto 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!



PHANTASY STAR ZERO

Dopo Phantasy Star Portable su PSP ero deciso a non toccare più uno di questi titoli neanche col bastoncino di Arale, ma Phantasy Star Zero (DS, ntsc/uc, Sonic Team, SEGA) mi ha attirato nelle sue spire dopo aver visionato pochi screenshot. Grafica bella colorata, ottima profondità di campo e solidità, fluidità più che buona, design anime-sco con buoni personaggi e mostri discreti, purtroppo poco vari. La storia è relegata a specifiche sezioni ed è abbastanza sostenuta, ma non presenta grandi spunti o particolare bellezza. Parte della stessa è messa come quest opzionale dopo il breve, ma intenso, story mode, dove andremo ad impiegare il nostro personaggio fresco fresco di creazione. Nell'unica cittadina disponibile potremo fare acquisti e accettare le missioni da portare a termine in stile action jrpg. I comandi sono molto semplici, con tre tasti su cui assegnare le diverse tipologie di attacchi o le azioni desiderate e i dorsali che permettono di centrare l'inquadratura (che di solito segue abbastanza bene l'azione) e di passare a una palette di azioni extra. L'esplorazione è altrettanto semplice: le locazioni sono suddivise in "stanze" e per passare a quella seguente, spesso bloccata da cancelli energetici, bisognerà spazzare via tutti i mostri sullo schermo oppure raccogliere apposite

card. I controlli sono piuttosto reattivi e i propri comprimari sanno il fatto loro combattendo al meglio senza rischiare di essere pwnati ogni due per tre. Pure il range delle armi da fuoco è soddisfacente e in sostanza non si riscontrano i problemi della versione Portable (cfr. Time Waits su Babel 17). Certo, non è bello che s'incastrino a vita sugli angoli degli scenari, ma quando pestano o supportano lo fanno bene. La difficoltà è abbastanza elevata, con voi come carta di riso che cercate di scalfire con degli stuzzicadenti delle montagne di granito. I progressi si conquistano lentamente a causa della pochissima esperienza rilasciata e magari male non può fare partecipare online con altri amici all'avventura dandosi una mano a vicenda. Tutto sommato, un gioco più che buono anche se il cuore rimane esclusivamente l'esplorazione, la ricerca dell'oggetto raro e l'abbattimento del mostro di turno, sacrificando il resto. Note di demerito per l'inventario in città che non progredisce con l'avanzare della storia o del livello d'esperienza, per il limite massimo di oggetti per tipo che potete portarvi dietro e, infine, per il sistema di salvataggio che salva effettivamente solo dopo aver completato una quest. Se volete un jrpg con una storia possente e personaggi memorabili cercate altrove.



HERO'S SAGA LAEVATEIN TACTICS

L'autunno ha portato con sé numerose release videoludiche, ma non disperatevi troppo se vi siete lasciati sfuggire Hero's Saga Laevatein Tactics (DS, ntsc/uc, GungHo Works, Aksys Games) un mediocre strategico per il piccino di casa Nintendo. La trama, ad esempio, è poco interessante e avrebbe potuto essere gestita meglio. A causa di un'eccessiva brevità dell'avventura, verso la fine sarà tutto un turbinio di colpi di scena e rivelazioni che spuntano dal nulla e vi vengono sbattuti in faccia. Ma non solo: la storia proprio non ce la fa a trasmettere alcuna emozione. I piani di gioco sono bidimensionali, realizzati in prospettiva isometrica. Su questi si muovono le nostre truppe, rappresentate singolarmente anche se in realtà sono delle squadre. Nel momento in cui verremo a contatto con i nemici si passerà ad un'apposita schermata dove vedremo l'intera squadra e

le possibili azioni eseguibili nei tre turni a disposizione, alternati a quelli dei nemici. I soldati semplici fungono essenzialmente da barriera protettiva per il comandante, morto il quale l'intera truppa finisce in un mondo migliore. I soldati servono quindi a diminuire di molto le probabilità di ricevere danni fatali, cosa che apre a varie strategie: potreste decimare i soldati avversari per poi avventarvi sui sopravvissuti, mirare direttamente al comandante tenendo conto che una parte dei propri colpi andrà a vuoto, caricare a testa bassa sperando di causare danni ingenti con basse probabilità o sacrificare i danni in favore di un attacco con precisione certosina. Nel caso abbiate subito vari colpi, o ucciso numerosi avversari, si può ricorrere ad una super mossa chiamata Valhalla Break e scaturente dalla propria Vaettir Arm, l'arma che equipaggiate e da cui dipendono tutte le statistiche base dei co-

mandanti. La trama del gioco è in gran parte basata sul recupero di queste possenti armi, ottenute come spoglie di guerra o comprate nei negozi, al quale è dedicato, tra l'altro, un intero e noiosissimo capitolo opzionale dove poterle collezionare tutte per vedere il vero finale (nemmeno i crediti hanno messo...). I personaggi passano di livello solo a fine battaglia con un conteggio dell'esperienza piuttosto strano (quello dei danni durante gli scontri, tra l'altro, non è da meno). La CPU è lenta ad eseguire le proprie mosse, la grafica è discreta ma banale, la colonna sonora è dimenticabile (un solo battle theme, per dire), i personaggi sono abbastanza odiosi e stereotipati. La sfida è decente e la localizzazione si salva grazie a buon lavoro svolto in fase di adattamento, ma tutto il resto è fondamentalmente inutile. Pussa via.



MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES

Altro strategico di quel periodo è Might & Magic: Clash of Heroes (DS, ntsc/uc, Capybara Games, Ubisoft), dove cinque personaggi si troveranno separati dagli eventi e desiderosi sia di portare a casa la pelle sia di scoprire chi c'è veramente dietro la morte dei loro genitori, massacrati dai demoni. Cinque protagonisti, cinque capitoli diversi, un'unica storia collegata. Il gioco si presenta subito bene con una grafica molto carina e musica pertinente e manterrà un buon standard per tutta la lunga avventura. Le locazioni sono dotate di varie "caselle" su cui spostare il proprio avatar. Zompando da una all'altra potrete raggiungere battaglie obbligatorie, opzionali, negozi, NPC con cui parlare ecc. Lo sviluppo è molto lineare e saprete sempre cosa fare e dove andare. Le uniche deviazioni sono rappresentate da alcune quest che permettono di riscuotere una taglia per il lavoro svolto e da qualche sfida secondaria. Sia gli obiettivi secondari che le quest hanno delle comodissime icone che le indicano e sono molto spesso a due passi da dove vi trovate. Il problema maggiore di

M&MCoH sono i combattimenti, strategici e lunghissimi. Prima di combattere le truppe risultano disposte a caso sullo schermo inferiore su dieci righe per sei colonne. Gli avversari staranno sopra, disposti nello stesso modo. E' possibile usare il tasto A per tutte le azioni oppure il pennino, che ho trovato davvero scomodo. Lo scopo è quello di formare attacchi collegando in verticale tre unità dello stesso tipo e colore che dopo un tot di turni faranno partire la propria azione. Nel caso il colpo raggiunga la parte finale dello schermo nemico gli verranno sottratti dei punti ferita. Il "se" è d'obbligo poiché l'attacco potrebbe essere vanificato impattando contro le difese avversarie e i nemici stessi. Per formare gli attacchi possiamo muovere solo l'unità più in basso di una colonna, non le altre. Inoltre vi sono altre regole sfiziose: tre unità simili affiancate formeranno un muro di difesa, è possibile legare più unità dello stesso tipo in parallelo per garantire una maggiore resistenza alla protezione creata. Si possono anche fondere varie unità in colonna per aumentarne notevolmente la potenza o

ucciderne qualcuna se risultano in mezzo ai piedi. Ogni fusione o uccisione aumenta il numero dei rinforzi convocabili con uno dei tasti dorsali. Le unità in campo più comuni occupano una casella mentre quelle di classe Champion e Elite ne occupano quattro, impiegano più turni a rilasciare il loro carico di morte a fronte di una maggiore potenza e, nel caso vengano uccise, risulta necessario ricomprarle negli appositi negozi spendendo soldi e materiali guadagnati durante gli scontri; non sono inoltre presenti in quantità illimitata, potendo essere schierate solo in numero finito. Il problema maggiore dei combattimenti è che ogni azione costa un'unità di movimento e ogni turno ne da solo due o tre. Di questo passo, formare attacchi decenti impostando le truppe come si vuole è un'impresa e una grande perdita di tempo. La CPU fa tutto come se niente fosse, mentre voi soffrirete come dei cani e non ne potrete più. Ecco perché l'avventura è lunga e piuttosto monotona. La difficoltà di alcuni scontri è pure piuttosto alta, frustrante in certi casi. Trama così così.

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.

"Il 2012 è vicino e nessuno sembra preoccuparsene più di tanto. Considerando che grazie alla coordinazione occhio-mano come videogiocatori sopravviveremo sicuramente all'inevitabile, a quale universo di gioco vorremmo che si avvicinasse il periodo post-apocalittico?"

Alessandro Franchini

Correttore bozze

Spero in un mondo alla Fallout, per passare la giornate con Bob Crosby in sottofondo, strafogandomi di Nuka Cola ghiacciata all'ombra di un Boeing spezzato in due e sparacchiando di tanto in tanto alle formiche giganti o ai fessi con tute azzurre e grossi numeri gialli sulla schiena. Con un "turbo plasma rifle" ovviamente.

Gianluca Girelli

Impaginatore e autore di: Quanto Puoi Tanto Osa; Giochi di Merda

Non so in che futuro post-apocalittico vorrei vivere, di sicuro non in quello di I Have No Mouth and I Must Scream, vecchia avventura punta e clicca per PC.

Giovanni Donda

Autore di: Next Month

Spero di avere una spider decappottabile, una gnocca di nome Kate a fianco (può andare anche se non è gnocca, basta che si chiami Kate) e una mappa delle terre brulle americane che indichi una sola tratta: dal

Texas alla California. Ah, se solo sapessi scrivere come Joe Dever... e avessi una borraccia d'acqua che sembra non svuotarsi mai. Oh, non avevo una gomma per cancellare.

Michele Zanetti

Autore di: Half-Minute Hero; Atelier Annie; Alchemist of Sera Island; Demon's Souls; Time Waits for Nobody 11

Sotto un albero gigantesco, in un immenso prato popolato da gatti autosufficienti.

Simone Tagliaferri

Autore di: Ars Ludica; Sparate al Capovero; 1493

Spero in un mondo pieno di funghi allucinogeni che ti trasformano in un'ape o ti raddoppiano il pacco per la gioia delle tartarughe locali.

Michele Siface

Correttore bozze

Un mondo alla Fallout, con meno stronzi e animali mutanti feroci, ma con più natura.

Tommaso De Benetti

Autore di: Cover; Cover Story; Dark-siders; Nero Ludico

A me piacerebbe una cosa alla Dead or Alive Paradise. Se però i gelati da leccare in doppio dovessero scarseggiare, credo che potrei tranquillamente accontentarmi di girovagare con uno scafandro addosso fra le rovine di Venezia, in una sorta di Bio-shock all'italiana.

Vincenzo Aversa

Autore di: Esco di Rado; Mass Effect 2; Dante's Inferno

Mi piacerebbe ritrovarmi in un mondo abbandonato, come quello di Silent Hill, ma senza mostri, nebbia e grate in ferro. Passerei le giornate a leggere vecchi giornali e a curiosare nelle case di sconosciuti. Il *Grande Fratello* che incontra *Io Sono Leggenda*: tanto silenzio, poca gentaccia nei paraggi e qualche mistero da ricostruire.

Matteo Ferrara

Site admin

Basta con 'sto Fallout, io il mondo dopo l'apocalisse lo vorrei pieno di fiorellini, alberi enormi, erba e hippie che se la fumano.

Federico Res

Fondatore

Non ha risposto. Forse è già morto, ma ancora non lo sa.

Parliamo di Videogiochi.it



Babel

RingCast

Corso PVP

NERO LUDICO

Little Computer People

L'uomo con la sigaretta viveva, o lavorava — questo non si era mai capito —, all'ultimo piano del palazzo di fronte al suo. Indipendentemente dalle condizioni meteorologiche, questo tizio usciva puntualmente sulla terrazza una volta ogni ora, dalle otto di mattina fino a notte inoltrata. Gli era capitato di scorgere la brace arancione illuminarsi seguendo il ritmo delle boccate anche alle undici di sera, spesso piu' tardi. Il problema era che questo tizio, il cui nome anche dopo due anni continuava ad ignorare, aveva una visuale perfetta di tutti i 16 metri quadrati della sua piccola stanza da poveraccio. Il posizionamento della finestra non aiutava: un'unica, enorme vetrata con visuale sulla strada sei piani piu' sotto. Quando le tende non erano chiuse, scrutatori occasionali potevano osservare dall'altro edificio tutto quello che Diego faceva. Ce n'erano stati altri ovviamente, gente che veniva, fumava una paglia e non tornava mai piu'. L'uomo con la sigaretta invece era sempre li', con l'esclusione di alcuni weekend.

All'inizio aveva deciso di ignorarlo. Poi aveva avuto una fase *muori di cancro ai polmoni e levati dalle palle*. Anche il sollievo delle ingiurie a denti stretti si era pero' logorato nel tempo, mese dopo mese, mentre Diego si sentiva ogni giorno di piu' come un prigioniero costretto a partecipare a una perversa versione del Grande Fratello.

L'uomo con la sigaretta conosceva le sue abitudini, l'aveva visto uscire dalla doccia senza vestiti, o quando con la sua ragazza maldestramente si attaccavano alle tende nel tentativo di mascherare il fatto che stessero scopando. Sapeva quando si svegliava, quando andava a letto, quando era a casa e quando la sua stanza rimaneva vuota. *Se fosse un ladro mi avrebbe già rubato tutto*, si trovò spesso a pensare. L'uomo con la sigaretta non salutava e non faceva cenni con il capo. Stava semplicemente li', lo osservava come se fosse il protagonista di Little Computer People e, dopo aver buttato il mozzicone a terra, tornava ai suoi affari. Diego si sentiva ogni giorno piu' paranoico. *Forse mi spia*, pensava, *Forse vende informazioni su di me. Chissa' cosa pensa quando mi vede passare tutto quel tempo al computer o con in mano un pad, che sono un nerd, un disoccupato, un asociale.*

Diego girava film mentali dove lo vedeva ridere di lui con gli amici e non riusciva a sopportarlo. Poi ebbe un'idea.

Non era buona come quella di comprare un fucile da softair e sparargli mentre cercava l'accendino, ma poteva funzionare. Rovistò nell'armadio e tirò fuori la sua Canon EOS, chiuse le tende e montò il teleobiettivo, un 72-300 Tamron che aveva preso usato a metà prezzo. Si appostò per una quarantina di minuti e quando lo vide mettere piede sulla terrazza gli scattò un paio di primi piani.

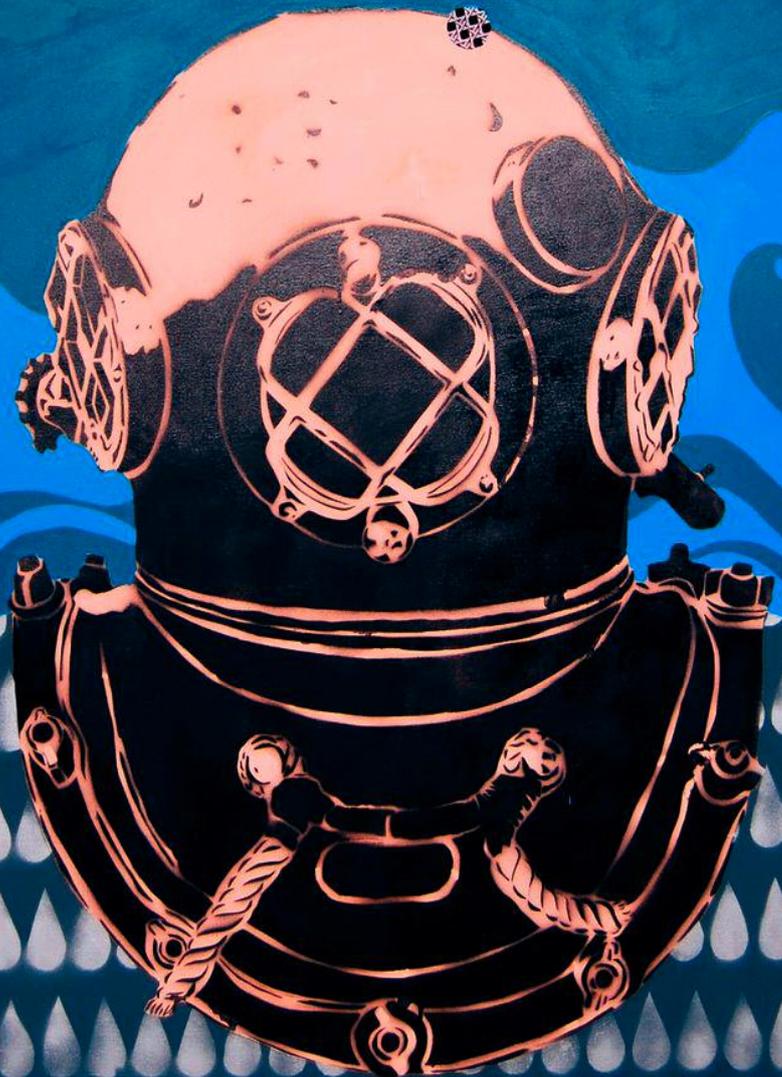
Scelse la foto migliore, la ridimensionò al computer e ritaglio' una stampa a misura di francobollo, dopodiché prese il pupazzo che aveva sulla scrivania e, con del nastro adesivo, si premuro' di far aderire il primo piano alla faccia di pezza. Frugo' in un cassetto, prese la scatola degli aghi che gli aveva regalato sua madre per rammandare i jeans e torno' alla finestra.

Scostò le tende. Era ancora li', intento a fumarsi una seconda sigaretta. I loro occhi si incrociarono per un istante, e per la prima volta l'uomo dall'altra parte della strada inarco' le sopracciglia come ad indicare un leggero stupore. Lo vide abbassare il mozzicone in attesa di vedere cosa sarebbe successo. Diego guardò la foto incollata sul pupazzo. *"Mi dispiace Sackboy"*, disse appena prima di conficcarlo nella testa tutti gli spilli che teneva in mano.

Tommaso De Benetti



NEXT MONTH
babel



COVER STORY it's the end of the world (as we know it) **QUANTO PUOI TANTO OSA** l'era dei re-dattori mitici **ESCO DI RADO** non è un rpg **LAMER ROTANTI** identità e mercato **ARS LUDICA** e vidi spenta ogni veduta, fuor che de la fiera **SECOND OPINION** demon's souls **SPARATE AL CAPOVERSO** vintage games **GIOCHI DI MERDA** leasure suit larry: box office bust / navy seals / big rigs **REVIEW** atelier annie: alchemists of sera island / dante's inferno / half-minute hero / stalker call of pripyat / mass effect 2 / darksiders **1943** l'idea che un giorno le cose possano cambiare **TIME WAITS FOR NOBODY** darius burst / phantasy star zero / might & magic: clash of heroes / hero's saga laevatein tactics **ARENA** a quale universo di gioco vorremmo **NERO LUDICO** little computer people

BOBEL

021



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/>