

PRISM



[RECENSIONI]

- Street Fighter Alpha 2
- Cyber Police E-Swat
- Assassin's Creed
- Gunstar Heroes
- Guitar Hero

[SPECIALE]

Chris Huelsbeck
Il Vangelis della game music

Un fulmine a ciel sereno

TURRICAN

ASSASSIN'S CREED™

*Quando gli altri seguono
ciecamente la verità, ricorda: nulla è reale.*

*Quando gli altri si piegano alla morale e
alle leggi, ricorda: tutto è lecito.*

Agiamo nell'ombra per servire la luce.

Siamo Assassini.

Nulla è reale, tutto è lecito.



UBISOFT™





FONDATORE E AMMINISTRATORE CAPO
Sandro "Sunstoppable" Prete

WEBMASTER
Francesco "Snake" Prete

CAPOREDATTORE
Gianluca "musehead" Santilio

AMMINISTRATORE FORUM
Igor "igorstellar" Maggiorelli

REDAZIONE:

Andrea "Lerry" Monti
Alessio "AlextheLionet" Bianchi
Arblu
Cthulhu
Daniele "PukkaNaraku" Puca
Dario "Dariolino78" Lanzetti
Fabio "Karka" Basso
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna
Federico "Trekili" Grillo
Federico "Boyakki" Tiraboschi
Giovanni "Heclegar" Peddizzi
Giuseppe "Epikall" Di Lauro
Luca "Ikaris" Boldini
Luca "lukezbab" Zabeo
Marco "MacDLSA" Marabelli
Maurizio "Amy-Mor" Tirone
Paolo "Big_Paul86" Richetti
Pietrangelo "P.Min." Minelli
Roberto "R o b" Prete
Sergio "Ethan" Somai
Simone "Simo21" Peila
Stefano "Nembulus" Torriani

COLLABORATORI:

Alex "Striderhiryu" Bianchini
Emiliano "MasterGen" Valori
Fabio "FabMark81" Marchese
Fabrizio "Zic" Vai
Giuseppe M.
Ivan M.
Luca "Synapsy" C.
Luigi "BraunLuis" Marrone
Nicola "SFCHAMPION" Matteuzzi
TommyHommy

UN RINGRAZIAMENTO PER LA
PARTECIPAZIONE A:

Alberto "Mormegil Darkblade" Alamia
Alberto "Bert" Fin
Alessandro "Sanderrecord" T
Andrea "AgtPunk" O.
Angela "Phoebe" Muraglia
Carlo "jfruscian" Di Toma
Clario G.
Cristian B.
Domenico "Mimtendo" M.
Emanuele "HaZYeL" Martarelli
Fabio "rosho" Crivellaro
Federica "Shady" Agliata
Francesco "Titas" E.
Francesco "FraG Malpelo" Gallo
Francesco "Gekido" Ugga
Gianluca Mazzotta
Ivan "Ivan93" Miralli
Ivan "Lordofthunder" B.
Jacopo "Ginji" D.
Karim "Yotobi" Musa
Kerin "Super Princess Peach" Verzeni
Luca "Musky" M.
Marco "Spagno" S.
Marco M.
Matteo "Postrale" Cavestro
Riccardo "Axel" B.
Roberto "Mr.Green" S.
Simone "Sio03" Capocchi
Zorkaan

Turrican 014



Street Fighter Alpha 2 024



Guardian Heroes 026



Guitar Hero 032



Assassin's Creed 036



Cyber Police E-Swat 052



RECENSIONI

- 014 Turrican
- 020 Underwurld
- 023 Sonic Drift
- 024 Street Fighter Alpha 2
- 026 Guardian Heroes
- 028 Hang-On
- 029 Shark! Shark!
- 030 Seirei Senshi Spriggan
- 031 Batman: Rise of Sin Tzu
- 032 Guitar Hero
- 036 Assassin's Creed
- 039 Kane
- 040 Verytex
- 042 Gremlins
- 044 SD Snatcher
- 045 Confidential Mission
- 046 Afro Samurai
- 049 Emilio Butragueño Futbol
- 050 Raiden
- 052 Cyber Police E-Swat
- 054 Extreme-G

RUBRICHE

- 006 Leggi tutto
- 058 Il bit ti fa bello
- 060 DisGusto
- 061 Music Corner
- 062 Videogames Celebrities
- 064 In discarica con Karka
- 066 Igor Tec
- 068 Lost Companies
- 069 Lyricando
- 070 Movies Corner
- 074 Missing in Action
- 075 Roba Strana!
- 076 La Macchina del Tempo
- 078 Spazio Blog

SPECIALI

- 016 Videogame Guru
- 034 RHStudies

Chris Huelbeck 016



EDITORIALE

“Datemi un Super Console”

Salve a tutti, comincio questo editoriale facendovi sapere che... che... voglio tornare indietro nel tempo!

Sapete, è da tempo che ho proprio voglia di ritornare per qualche giorno a quando non avevo internet (e roscavo di brutto per chi ce l'aveva) e le uniche notizie sul mondo dei videogiochi me le davano le care (in tutti i sensi) riviste. Sarò banale, saranno discorsi detti e stradetti, triti e ritriti, ma è la sacrosanta verità. Anzi vi dirò di più, io da quando non leggo più le riviste, mi sento molto più ignorante, sono diventato senza dubbio molto più pigro, per certi versi mi considero lo scemo del villaggio dei videogiochi moderni. Prima ero un ragazzo aggiornato, sapevo tutto e di più, conoscevo perfino i dettagli più inutili, come le date di uscita delle avventure di Hugo per PlayStation. Ora invece no, non ci sono riviste e io non so un cavolo e non mi dedico nemmeno più alla lettura forzata e costante, quasi obbligatoria, che mi insegnava e oltretutto mi risarciva in parte dei soldi spesi. Purtroppo oggi non sono più interessato a interessarmi, è questa la verità.

Discorso contorto e inutile vero? pero pensateci bene, ora per leggervi una notizia dovete stare seduti come Pinocchio davanti al monitor del pc, dovete cliccare una notizia su una lista di 100 news, e di nuovo cliccare, tornare indietro, poi cliccare...e ma che noia!!! E non mi venite a dire che usate lo smartphone che quelli sono pure peggio, devi stare lì a fissare i caratteri minuscoli... ti escono pure gli occhi di fuori... ma lasciamo perdere.

Con le riviste di carta invece, ti metti bello sdraiato, dove cavolo ti pare, fai quello che vuoi con le mani (dita nel naso o mangiare un panino... non fate le due cose insieme che poi fa schifo), ti rilassi e ti concentri meglio (in bagno poi è una meraviglia).

Ricordo con piacere (e dispiacere) mio nonno Ciro (pace all'anima sua) che una maledetta mattina decise di cambiare la carta di giornale, per la gabbia dell'uccellino, con una preziosa pagina di The Games Machine... sono sicuro che il fringuello fece per la prima volta in vita sua, la cacca intrattenendosi.

Questo ovviamente è solo un piccolo esempio sul valore inestimabile di una rivista cartacea, eppure sono sicuro che continuerete a pensare che la tecnologia avanzata e la conseguente informazione di massa siano sempre un bene, ma non è così, o meglio, non è del tutto così. I milioni e milioni di megabyte masticati ogni giorno non ci saziano di conoscenza come facevano le riviste, al contrario ci hanno abbuffati così tanto da creare l'effetto contrario. Siamo saturi di tutta questa generosità, ci vengono offerte talmente tante informazioni che nemmeno ci accorgiamo che dopo 3 ore abbiamo letto solo titoli e visto video. Ma poi a cosa servirà guardarsi tutti sti trailers, teasers, ecc.? Ci sono siti che offrono 10 minuti di questo e 20 minuti di quello, ma per cosa? per farsi passare pure la sorpresa della intro e del primo livello dopo aver speso ben 60€ di gioco? Io non ci sto! O mi mandate indietro nel tempo, o mi date una rivista, o... la rivista me la faccio io!

Ebbene sì, dopo tutto questo casino decisi che dovevo farmi un regalo veramente utile, così mi sono autopubblicato un Super Console tutto per me, con tante notizie, tante recensioni, speciali e rubriche. Dovete sapere che Mega Console e Super Console sono state le due riviste più importanti della mia adolescenza, con esse ho sviluppato parte della mia cultura videoludica e se oggi sono qui a scrivere l'editoriale di una rivista è perchè ho imparato da loro (scusate ma ho ancora molto da imparare...). Il mio primo sito (Videogamer.it) e poi Retrogaming History sono nati anche grazie alla mia voglia (mia e di Sandro Prete) di essere un redattore come quelli che leggevo con ammirazione e che oggi stimo e ricordo con piacere.

RHMagazine è finalmente di nuovo attivo, sono sicuro che questa nuova veste grafica sarà di vostro gradimento e spero possa portarvi almeno per un momento ai tempi gloriosi dell'indimenticabile Super Console. Grazie mille per tutti i complimenti che mi avete inviato via mail, continuate a seguirci, io mi impegnerò a migliorare come sempre questo ammasso di carta virtuale.

francescoprete



Donkey Kong Country per 3DS?

Alcuni rivenditori online hanno accidentalmente pubblicato nei loro store il prodotto Donkey Kong Country 3D per il Nintendo 3DS, fissando la data di uscita per il 25 Maggio 2012. Adirittura uno di loro ha pubblicato la boxart che vedete in calce alla news. Si attende Nintendo per le smentite o le conferme.



Keiji Inafune: "L'industria videoludica giapponese è diventata davvero di idee ristrette"

In occasione del GDC 2012, Keiji Inafune, produttore e illustratore di lungo corso conosciuto per le serie Mega Man, Onimusha e Dead Rising (Capcom), nonché fondatore e attuale boss di Culdecept, ha rilasciato un'intervista in cui parla della crisi d'idee in cui versa l'industria videoludica nipponica:

"Un tempo i nostri giochi giapponesi erano soliti essere vincenti e hanno ottenuto il maggior successo, ma a un certo punto i vincitori sono diventati i perdenti."

"Non accettando questo siamo arrivati al tragico stato dei giochi giapponesi. L'industria videoludica giapponese è diventata davvero di idee ristrette." (Keiji Inafune)



Mass Effect 3: diffusi malumori da parte degli utenti PS3 per frame rate, glitch grafici e bug

Se, com'era prevedibile, il lancio di Mass Effect 3 è stato coronato da uno straordinario successo di critica (larga prevalenza di voti alti con diversi perfect score, GameRanking 94,33 e Metacritic 92/100) e un adeguato riscontro commerciale ("piazzate" 3,5 milioni di unità nella prima settimana -890000 in Nord America al day one-), non sono comunque mancati diffusi malumori da parte dei possessori di console che hanno riscontrato bug, glitch grafici e, segnatamente nella versione per PlayStation 3, evidenti problemi di ottimizzazione.

Oltre ad un fastidioso bug presente nella localizzazione italiana della versione Xbox 360, spiccano nel porting per PS3 i glitch grafici e la "debolezza" del frame rate... tanto da causare un'impressionante coda di post nel relativo topic aperto sul forum ufficiale di BioWare.

Ovviamente gli utenti X360 e PS3 sono in trepida attesa di una patch risolutiva (già annunciata dalla casa canadese) che cercherà di risolvere i problemi grafici di Mass Effect 3.

Muore Jean Giraud Moebius

"Se ne andato l'inventore del fumetto inteso come visione e utopia, capace di fondere il genere comics con aspirazioni ben più alte, quali disegno e pittura. Moebius, al secolo Jean Giraud, è morto ieri dopo una lunga malattia, a 73 anni."

Questo è uno dei tanti estratti dai quotidiani online a cui fa capolino la notizia della morte di Moebius, forse a molti di voi non suonerà familiare ma a chi è della mia generazione ed è almeno un po' appassionato di fumetti d'autore, sa di chi stiamo parlando.

In questa news non voglio elencare l'infinità di opere da lui fatte e la gente con cui abbia lavorato, per questo c'è una rete piena di informazioni, oggi ricordo Moebius per il contributo videoludico dato ad una delle opere (a mio parere) capolavoro di sempre: Panzer Dragoon.

Si, per chi non lo sapesse il Team Andromeda (Sega) trae ispirazione dalle sue illustrazioni ma andiamo con ordine:

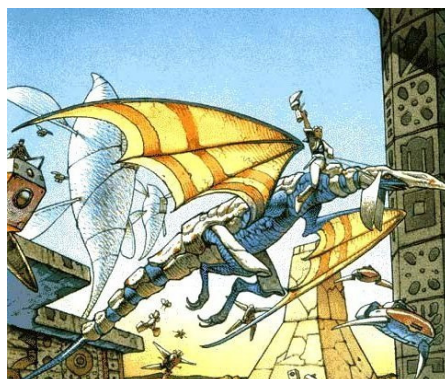
Moebius nel 1974 creò per una rivista francese 'Arzach' (la grafia del nome del personaggio cambia volutamente ad ogni episodio: Arzach, Arzak, ecc.), una serie di quattro storie brevi mozzafiato che caratterizzano un solitario eroe a cavallo di un pterodattilo, la cui misteriosa avventura racconta un cammino attraverso vasti paesaggi deserti presentato non solo un mondo veramente affascinante, ma anche un tema sottostante di forte esistenzialismo. Ogni racconto è raffigurato in non più di 4 o 5 pagine ciascuno, e tutto senza una sola parola scritta. Nonostante si sia ispirato direttamente da Frank Herbert nel 1965, sullo sci-fi Dune, Arzach ha causato

un enorme impatto nel mondo dei fumetti della metà degli anni Settanta ed ha dimostrato da solo che l'alta qualità del design, ambienti meticolosamente dettagliati e una storia profondamente metaforica sono tutti fondamentali nella creazione di una memorabile storia "fantasy-based" di narrativa surrealista.

Tomohiro Kondo (Sega's R&D Dept.#1) sapeva che era qualcosa di speciale su cui poter trarre idee e il progetto prese il via. Moebius stesso fu in seguito contattato e riconobbe l'eredità del gioco producendo due illustrazioni originali per l'edizione Giapponese del Saturn.

Era il più grande disegnatore di fumetti esistente, insuperabile capace di cambiare stile ed essere sempre originale. Era insuperabile e lo sarà per sempre adesso.

Addio Maestro!



Due uomini di punta di **From Software** parlano della **"Souls series"** e del suo futuro

In un'intervista rilasciata a GameTrailers, Masanori Takeuchi (capo del settore R&D di From Software) ed Eiichi Nakajima (Executive Producer), hanno prospettato il possibile futuro della c.d. "Souls series":

"Certo, non è ancora finita. Bisogna tornare alle nostre radici, dove tutto iniziò con King's Field. Abbiamo fatto molti giochi di quella serie. Siamo sempre stati innamorati degli titoli Action-RPG e dark fantasy. Questo è sempre stato il nostro DNA e penso che continueremo ad andare avanti in questa direzione." (Takeuchi)

"Abbiamo sempre cercato di creare giochi per il core gamer, e non sono stati necessariamente giochi che hanno dato buoni dati di vendita, il

che è un peccato.

Il successo sia di *Demon's Souls* che di *Dark Souls*, che hanno venduto ciascuno oltre un milione di copie nel mondo, ci ha fatto focalizzare i nostri pensieri non solo ai core gamer, ma anche alla globalizzazione dei nostri prodotti, i quali possono avere successo su scala mondiale. Questo è oggi uno dei pilastri fondamentali che consideriamo quando sviluppiamo dei giochi." (Nakajima)

"Sappiamo che il 'piatto ricco' sono ovviamente i giochi di consumo. Ecco dove vogliamo costruire alcuni dei nostri punti di forza. Detto questo, come sviluppatori, ci piace fare cose nuove e avere nuove sfide che ci aiuteranno a maturare e crescere come software house. Gli smart phone e i tablet sono una sfida inte-

ressante per noi. Se vorremo andare su questa strada, non seguiremo i prodotti che si vedono oggi sul mercato, che sono più inconsistenti, meno 'core'. Ci piace sviluppare giochi per i giocatori incalliti, quindi se prenderemo questo approccio, creeremo un'esperienza accattivante su questi dispositivi, qualcosa che i giocatori ameranno." (Takeuchi)



La PlayStation in miniatura

Sebastian Vergas è uno che si diverte a miniaturizzare le cose, specie quando si parla di videogiochi. Una delle sue

"vittime" è la storica playstation, qui riprodotta alla perfezione con tanto di gioco Parappa the Rapper. Non è un amore?



Denis Dyack (**Silicon Knights**) parla del potenziale seguito di **Eternal Darkness**

Nel corso di un'intervista rilasciata a GamesIndustry, il boss di Silicon Knights Denis Dyack ha parlato di nuovo dell'ipotetico sequel di *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, apprezzata action-adventure sviluppata nel 2002 per Nintendo GameCube.

Di seguito la dichiarazione rilasciata da Dyack

in merito ad un futuro *Eternal Darkness II*:

"Non è troppo chiedere un nuovo *Eternal Darkness*. Di certo amiamo *Eternal Darkness*. È un progetto che ci sta molto a cuore, ed è continuamente richiesto da molte persone. [...] Non posso parlare nel dettaglio di cosa abbiamo in cantiere, ma tutto è possibile."



Il creatore di **Fez** Phil Fish dichiara che i giochi giapponesi moderni fanno schifo

Il fondatore dell'etichetta indie Polytron, nonché creatore del platform-puzzle *Fez*, ha riservato una risposta piuttosto dura ad uno sviluppatore nipponico che, durante una conferenza svoltasi in occasione del GDC 2012, gli aveva chiesto un giudizio sull'odierna industria videoludica del suo paese. Phil Fish, difatti, ha dichiarato che attualmente i videogiochi giapponesi fanno schifo.

In seguito il developer ha precisato e leggermente temperato su Twitter il suo lapidario commento, senza tuttavia cambiarne di una virgola il merito:

"Alla Q&A di *Indie Games: The Movie*, un tizio giapponese mi ha chiesto cosa pensassi dei giochi giapponesi moderni, ed io ho risposto che fanno schifo. Quindi suppongo io sia un grande razzista, ora. Mi spiace, tizio giapponese! Sono stato un po' duro, ma i giochi del tuo paese sono maledettamente terribili di questi tempi."

"Beh, sapete, non tutti. Solo... molti di loro."

"[...] ho solo espresso un'opinione sui giochi sui moderni giochi giapponesi. Non sul paese, non sulla cultura."



iPad 3 ha "più memoria e una maggiore risoluzione rispetto a Xbox 360 e PlayStation 3"

Secondo l'Amministratore Delegato di Apple Tim Cook, il nuovo iPad è l'ultimo tassello della rivoluzione "post-PC". Questo ulteriore "oggetto del desiderio" prodotto dal Colosso di Cupertino sarà disponibile in Italia a partire dal 23 Marzo e costerà € 499 (vrs. "base" - 16 GB e wi-fi only; 4G vers. € 629).

Considerate le specifiche tecniche e la popolarità dei predecessori (Apple ha venduto finora più di 55 milioni di iPad), il nuovo tablet è un "sorvegliato speciale" anche nel settore dell'intrattenimento videoludico.

"Significative" le affermazioni rilasciate in proposito dal Presidente di Epic Games che non solo ha magnificato l'iPad 3 / "nuovo iPad" ("The New iPad") con un lapidario "[ha] più memoria e maggiore risoluzione dello schermo di un Xbox 360 o Playstation 3", ma ha anche così "rincentato la dose" in occasione del Game Developers Conference:

"Ogni singolo giorno facciamo pressioni ai produttori delle piattaforme. Ecco perché abbiamo

fatto la demo Samaritan, ed ecco perché stiamo mostrando una demo estremamente 'high-end' nella stanza qui dietro. Stiamo incitando fortemente questa gente, perché altrimenti Apple li supererà."

"Ci piace da matti giocare sulle console casalinghe su uno schermo gigante, e ci piace giocare su iPad. Ci piacciono tutte queste esperienze di gioco e non crediamo che i consumatori vogliono vederne sparire qualcuna. Il solo modo di non farle scomparire è di rimanere fedeli a ciò che sono. L'esperienza di giocare su console deve essere qualcosa che oltrepassa di molto la soglia attuale, e al tempo stesso che rientra nel sistema delle royalty del software - proprio come fa Apple con i suoi telefoni. Non è così diverso." (Mike Capps - Presidente di Epic Games)

iPad 3 può contare su un display Retina da 2048X1536, un processore "super veloce" come l'A5X e una GPU Quad-Core... peccato che, limitazione non da poco per quanto riguarda l'utilizzo videoludico, non sia dotato di un dispositivo di controllo paragonabile a quelli

"fisici" e risulti, quindi, teoricamente vincolato al touch pad.

Al momento, infatti, un'"evoluzione" in tal senso, al momento accessibile ai "fratellini" iPhone e iPod Touch sarebbe l'iCade Mobile (LINK), ovvero una periferica bluetooth per sistemi iOS, il cui lancio è previsto per metà 2012 (prezzo: circa \$ 80). La suddetta periferica, infatti, si presenta come un vero e proprio gamepad a "tasti fisici" ("Mobile Game Controller") con schermo integrato. Se effettivamente Apple perseguisse, sviluppasse ed "ufficializzasse" la strada dell'iCade Mobile, la combinazione tra un dispositivo analogo e l'"AirPlay technology" (LINK) potrebbe aumentare il livello di "consolidazione" dei nuovi oggetti del desiderio prodotti dalla Casa di Cupertino.



Havok supporta Wii U!

Risale ad oggi l'annuncio ufficiale, Havok, sviluppatore dei noti motori fisici videoludici utilizzati in moltissimi dei recenti titoli, ha stretto una partnership con Nintendo per l'utilizzo delle sue risorse tecnologiche su Wii U, ovvero Havok Physics e Havok Animation.

Ecco le parole di David Coghlan, amministratore delegato di Havok Corporation:

"Siamo entusiasti di essere in prima linea sulla nuova piattaforma e per noi è un onore poter mettere la tecnologia Havok a disposizione dei team di sviluppo al lavoro su Wii U, così da permettere la realizzazione di ottimi giochi appartenenti a tutti i generi. I videogiocatori si aspettano un grande realismo e vogliono potersi immergere in nuove esperienze di gioco. L'accordo stretto con Nintendo consentirà agli sviluppatori di accedere alla tecnologia Havok

e siamo sicuri che la cosa si tradurrà nella creazione di eccellenti esperienze interattive per i possessori di Wii U."

Ricordiamo alcuni dei titoli che utilizzano il kit di sviluppo Havok Game Dynamics SDK: Assassin's Creed, Fable II-III, Halo 2-3, Fallout III-New Vegas, Rayman 3, Portal 2, Uncharted 2-3, Wolfenstein e persino Second Life.

San Francisco tappezzata di foto di Gabe Newell

Gabe Newell, capo di Valve, nonchè autentico personaggio estroso nel panorama dell'industria videoludica, ne ha combinata un'altra delle sue. In occasione del "Game Development Conference" che si sta svolgendo a San Francisco in questi giorni, il caro Gabe ha pensato bene di spargere delle sue foto in giro per la città americana. A fare i primi avvistamenti alcuni redattori di GameTrailers e Destructoid. Chissà cosa ha in mente!



Peter Molyneux lascia Lionhead

Peter Molyneux, brillante game designer autore, tra i tanti, di Fable e Black and White, ha deciso di lasciare Lionhead:

"E' con i sentimenti contrastanti che ho preso la decisione di lasciare Microsoft e Lionhead Studios, la società che ho co-fondato nel 1997, a conclusione dello sviluppo di Fable: The Journey".

Fable: The Journey è uno spin off della saga che implementerà l'uso del Kinect.





Ecco i vincitori dei Game Developers Choice Awards 2012

Uno degli eventi-chiave della Game Developers Conference di San Francisco è senz'altro l'assegnazione dei GDC Awards. Di seguito l'elenco dei vincitori di questa edizione:

Game of the Year

Batman: Arkham City (Rocksteady Studios)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
Portal 2 (Valve)
Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montreal)
Dark Souls (FromSoftware)

Best Audio

Bastion (Supergiant Games)
LittleBigPlanet 2 (Media Molecule)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
Dead Space 2 (Visceral Games)
Portal 2 (Valve)

Best Debut

Supergiant Games (Bastion)
Team Bondi (L.A. Noire)
Re-Logic (Terraria)
BioWare Austin (Star Wars: The Old Republic)
Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution)

Best Narrative

Portal 2 (Valve)
The Witcher 2 (CD Projekt RED)
Bastion (Supergiant Games)
Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog)
Saints Row: The Third (Volition)

Best Visual Arts

Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog)
Rayman Origins (Ubisoft Montpellier)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
El Shaddai: Ascension of the Metatron (Ignition Japan)
Battlefield 3 (DICE)

Best Downloadable Game

Stacking (Double Fine)
From Dust (Ubisoft Montpellier)
Bastion (Supergiant Games)
Outland (Housemarque)
Frozen Synapse (Mode 7)

Best Game Design

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Nintendo)
Portal 2 (Valve)
Batman: Arkham City (Rocksteady Studios)
Dark Souls (FromSoftware)

Best Technology

Battlefield 3 (DICE)
L.A. Noire (Team Bondi)
Crysis 2 (Crytek Frankfurt/UK)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios)
Uncharted 3: Drake's Deception (Naughty Dog)

Best Handheld/Mobile Game

Tiny Tower (NimbleBit)
Super Mario 3D Land (Nintendo)
Jetpack Joyride (Halfbrick)
Infinity Blade II (Chair Entertainment)
Superbrothers: Sword & Sorcery EP (Capy Games/Superbrothers)

Innovation Award

Skylanders: Spyro's Adventure (Toys For Bob)
Portal 2 (Valve)
Bastion (Supergiant Games)
Johann Sebastian Joust (Die Gute Fabrik)
L.A. Noire (Team Bondi)

David Jaffe (Eat Sleep Play): "i giochi sono diventati troppo costosi"

David Jaffe (a destra nella foto), noto game designer fondatore dello studio Eat Sleep Play e autore apprezzato per i titoli della serie Twisted Metal, nonché per un best seller del calibro di God of War, ha concesso a GamesIndustry un'intervista inerente alla situazione attuale del mercato videoludico:

"I consumatori sentono che i giochi sono diventati troppo costosi e non si soffermano a pensare alla 'macchina' dietro le quinte che gli permette di giocare."

"Devono sentire che stanno acquistando qualcosa di valore per la cifra che spendono. Devono sentire che gli sviluppatori li hanno rispettati e che si divertono per ben oltre ciò che hanno pagato per il loro intrattenimento."

"Penso che sarà un tira e molla unico per trovare qualcosa che sia leale e rispettoso verso i consumatori. Ma credo anche che la cosa più importante da fare adesso sia quella di ascoltare, non importa come tutto questo verrà risolto o che cosa faranno le major Sony o Microsoft, quello che conta adesso è ascoltare ciò che il cliente ci sta dicendo. Il cliente, sostanzialmente, ci sta dicendo che siamo cinici, pensa che



siamo avidi e pensa anche che non sta ottenendo alcun divertimento in cambio dei suoi soldi."

"[...] penso che abbiamo davvero bisogno di ascoltare i giocatori [...] credo che dovremmo ascoltare soprattutto quelli di loro che si lamentano dei prezzi. E' a nostro rischio e pericolo ignorare questa questione. Possiamo essere in disaccordo con la loro soluzione, pur abbracciando pienamente la componente emotiva, ma essi sentono di avere sempre più spesso il coltello dalla parte del manico, cosa che non dovrebbe accadere."

Auguri Xbox! Dieci candeline il 14 Marzo 2012!

Il 14 Marzo 2002 veniva lanciata sul mercato la prima Xbox, debutto nel mondo console di Microsoft, che dopo essere già stato uno sviluppatore di prim'ordine ha deciso di proporre anche un hardware proprietario. Dimenticata forse troppo presto con l'arrivo dell'attuale Xbox 360, la prima scatola nera voluta fortemente da Bill Gates, grande appassionato storico di videogiochi, è rimasta però nel cuore di tantissimi giocatori. Oggi si festeggia il decimo compleanno! Auguri Xbox!!



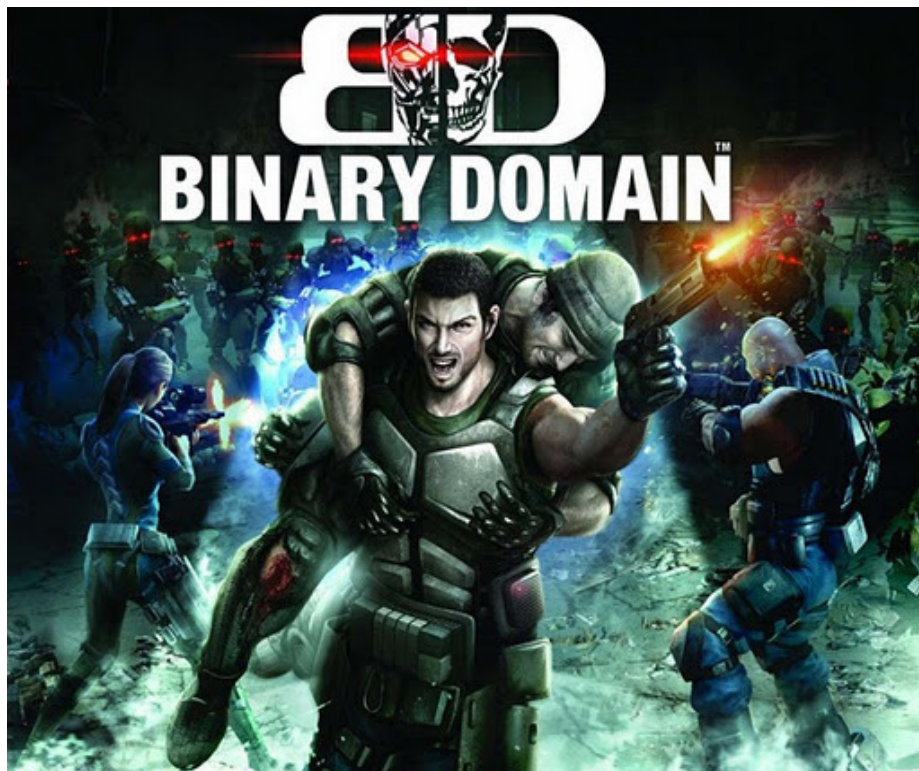
Kid Icarus: Uprising (3DS) ottiene il 19° perfect score di Famitsu

Kid Icarus: Uprising, action-rail shooter per 3DS sviluppato da Nintendo e disponibile in Europa a partire dal 23 Marzo, è stato gratificato dal 19° perfect score di Famitsu. La nota testata videoludica giapponese, infatti, ha assegnato un eloquente 40/40 al titolo che segna il ritorno dell'angelo Pit.



Per meglio valutare i perfect score di Famitsu sulla base dei rispettivi detentori dell'agognato punteggio pieno, ecco un elenco dei "magnifici 19":

- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo, Nintendo 64)
- 2 - Soulcalibur (1999, Namco, for Dreamcast)
- 3 - Vagrant Story (2000, Square Co., PlayStation)
- 4 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003, Nintendo, Nintendo GameCube)
- 5 - Nintendogs (2005, Nintendo, Nintendo DS)
- 6 - Final Fantasy XII (2006, Square Enix, PlayStation 2)
- 7 - Super Smash Bros. Brawl (2008, Nintendo, Wii)
- 8 - Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008, Konami, PlayStation 3)
- 9 - 428: Fūsa Sareta Shibuya de (2008, Sega, Wii)
- 10 - Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies (2009, Square Enix, Nintendo DS)
- 11 - Monster Hunter Tri (2009, Capcom, Wii)
- 12 - Bayonetta (2009, Sega, Xbox 360)
- 13 - New Super Mario Bros. Wii (2009, Nintendo, Wii)
- 14 - Metal Gear Solid: Peace Walker (2010, Konami, PlayStation Portable)
- 15 - Pokémon Black and White (2010, Nintendo, Nintendo DS)
- 16 - The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011, Nintendo, Wii)
- 17 - The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda Softworks, Xbox 360 / PlayStation 3)
- 18 - Final Fantasy XIII-2 (2012, Square Enix, Xbox 360 / PlayStation 3)
- 19 - Kid Icarus: Uprising (2012, Nintendo, Nintendo 3DS)



Binary Domain: luci ed ombre per il Blade Runner della Sega

Doveva essere il gioco di punta di questo mese per la compagnia giapponese, ma cosa ne è venuto fuori?

Facciamo un passo indietro per ricapitolare di cosa si tratta. E' un first person shooter, che si allinea grossomodo alla produzione ordinaria per il genere. Partiamo dall'aspetto che ha più esaltato il pubblico dei videogiocatori PS3 e X360, ovvero la trama, molto facilmente riconducibile ad un'ispirazione a Blade Runner e a tutte le riflessioni di Philip Dick alla base. Le attività del nostro avatar si svolgono in un'ambiente interamente abitato da androidi, un dominio binario, appunto, ma le cose non sono ovviamente molto pulite: i robot sono oltre i loro confini, nella società e nei normali posti di lavoro. La cosa grave è che i robot stessi non sanno di esserlo.

Il tutto pare sia raccontato piuttosto bene e non c'è da sorprendersi visto che ci ha lavorato lo stesso team di Yakuza, ma pare che i perso-

naggi secondari della trama siano piuttosto inconsistenti.

Rilevante una novità: potremo comunicare con la nostra squadra direttamente a voce, col programma in grado di interpretare i nostri comandi. Pur con qualche intoppo, sembra funzionare.

Purtroppo, alla Sega hanno pensato di conferire valore ai rapporti tra noi e i membri del team, una sorta di fiducia che possa tornare utile in battaglia. Peccato che la cosa funzioni male e si fermi alle buone intenzioni.

Ed infine il difetto segnalato da molte testate: c'è stata troppa aspettativa attorno a questo titolo, un hype generato ovviamente dalla stessa Sega che ha finito col seminare speranze almeno parzialmente deluse.

Un Metacritic di 73/100 per lui.

Snack & Play, i social games arrivano al supermarket!

Do you love snack FritoLay every day? Now it's time to play!

Questo devono aver pensato i produttori delle note patatine FritoLay, marchio molto noto negli Stati Uniti, quando hanno deciso di legare il proprio nome ai social games, ed in particolare

ai produttori del vivacissimo CityVille.

Da Marzo, infatti, le patatine FritoLay, prodotte da PepsiCo (una sorta di Barilla d'America), offriranno nei loro pacchetti speciali "Free Zynga Cards" speciali carte grattabili con cui vincere singoli oggetti, bonus vari o addirittura dollari virtuali da spendere nei menù di benefit a pagamento del gioco.

Per ora la promozione è circoscritta ai soli Stati Uniti, ma non è detto che non si estenda anche dalle nostre parti, dove le Zynga Cards pare siano molto vendute...

Non solo CityVille è in realtà coinvolto nella promozione, ma anche il classico FarmVille e CastleVille, l'ultimo uscito in ordine di tempo.

Zynga trova dunque nuove partnership com-

Nuovi rumors sul prezzo di Wii U

La previsione sarebbe tutto sommato ottimistica, anche considerando che la console avrebbe anche un gioco in bundle. Considerando gli attuali prezzi di PS3 con Move e 360 con Kinect il nuovo sistema Nintendo si presenterebbe sul mercato ad un prezzo invitante ed in linea con la concorrenza.

20.000 yen in Giappone.

299 dollari in USA.

299 Euro in Europa (sempre grazie al vantaggiosissimo cambio videoludico).

Il tutto però non proviene da fonti ufficiali Nintendo, che sappiamo molto di rado fa trapelare indiscrezioni sui prezzi, ma da alcune testate online come My Nintendo News e Zeldainformer che concordano sulla notizia avendo la fonte "segretissima ma affidabile" in comune. Sappremo qualcosa al prossimo E3 o prima? Non ci resta che aspettare...

Atari lancia il "Pong Indie Developer Challenge"

Nell'ambito delle celebrazioni per i 40 anni dal debutto del mitico Pong, Atari ha lanciato un contest rivolto agli sviluppatori indipendenti.

La gloriosa casa americana ha annunciato che verserà 100000 dollari nelle casse dell'indie developer che realizzerà la migliore riedizione di Pong per iPhone, iPad e iPod Touch.

Il contest, denominato Pong Indie Developer Challenge, sarà impreziosito dalla presenza del "Father of the Videogame Industry": Nolan Bushnell.



merciali, dopo aver stretto già precedenti accordi con le catene Mc Donald's e Best Buy che appaiono nel suo gioco più famoso.

La notizia può sembrare decisamente irrilevante, specie a chi non vede di buon occhio i social games di facebook, eppure crea un interessante precedente. L'idea potrebbe presto andare oltre i semplici giochi social e prendere piede in quelli del classico mercato retail.

CityVille, come sapete, è del tutto gratuito e per mantenere questa gratuità si affida, tra le altre cose, anche agli sponsor. L'idea nella pubblicità nei videogiochi per renderli gratuiti o perlomeno per coprire parte delle spese di produzione non è nuova, ma stavolta sembra davvero funzionare. E voi che ne pensate? Vorreste giochi gratuiti ma con piccole pubblicità o l'idea non vi garba affatto?



Perchè il **low cost** c'è e non è tanto male...

Il 29 febbraio (data singolare non c'è che dire) la Raspberry Pi Foundation - Coldacote 2006 - ha dato il via alla distribuzione nei negozi del Regno Unito del Raspberry Pi Modello B alla modica e quanto mai abbordabile cifra di 22 sterline. Ci sono voluti 5 anni dalla fondazione per produrre questo modello low cost adatto alle scuole e all'istruzione le cui caratteristiche non sfigurano nemmeno come pc casalingo di basso utilizzo.

Il bello è che l'utente finale deciderà come usarlo e configurarlo, il pc infatti non presenta nessun SO preinstallato ma è compatibile con la maggior parte dei SO in commercio. Il consiglio della fondazione è di installare una qualsiasi versione di Linux o RISC OS testati con successo. In termini comparativi un R-PI ottimamente configurato regge il confronto con un iPhone 4s e dispositivi con CPU Tegra 2 di

Nvidia.

Nell'unica scheda madre troveremo:
CPU ARM11 a 700 MHz
Acceleratore grafico VideoCore IV
SDRAM 256 Mb
Uscita HDMI
2 Porte USB 2.0
Scheda di rete
Lettore SD

Entro qualche mese il modello A farà la sua comparsa. Senza scheda di rete e con una memoria da 128 Mb costerà solo 25 dollari. Poi pure un brudle: con il modello B avrete anche tastiera e mouse wireless, una SD e un SO linux pre installato, un adattatore per WiFi e un alimentatore Micro USB. C'è da dire che la tecnologia low cost c'è e se un "pc" può costare 25 dollari non si capisce

Valve sta lavorando su una nuova console denominata **"Steam Box"**

Si tratta di una voce di corridoio basata su un articolo di The Verge, firmato dal reporter specializzato in tecnologia Joshua Topolsky. Questo report delinea un'ipotetica novità di notevole rilievo, ovvero una new entry nel mondo delle console: "Steam Box" by Valve. Secondo la suddetta news, il nuovo hardware potrebbe essere già presentato al prossimo GDC (Game Developers Conference - San Francisco - 5-9 Marzo) o, al più tardi, all'E3 di giugno.

Di seguito alcuni significativi stralci dell'articolo firmato dall'autorevole Joshua Topolsky:

"Le nostre fonti affermano che l'azienda ha lavorato sulle specifiche hardware e relativo software che dovrebbero costituire la spina dorsale dello Steam Box. I dispositivi dovrebbero essere presentati da diversi partner e il software immediatamente disponibile per qualsiasi azienda vorrà essere della partita."

"Ci sono stati dei meeting durante il CES per mostrare una versione 'grezza' del prodotto a potenziali partner. Ci è stato riferito che le specifiche dello Steam Box includono una CPU Core i7, 8GB di RAM e una GPU Nvidia. Il dispositivo sarà in grado di far funzionare qualsiasi titolo PC standard e consentirà anche di usare servizi di distribuzione rivali come Origin."

"[...]non è richiesto un devkit e non ci saranno costi di licenza associati per creare software

per la piattaforma."

"È possibile che il controller abbia parti intercambiabili, il che significa che potrà essere riconfigurato a seconda del tipo di titolo che state giocando."

"[...]ci è stato riferito che il tipo di dati biometrici [NDR: l'esperienza di gioco cambierebbe in real time, relazionandosi alle emozioni manifestate dal gamer e rilevate da un apposito dispositivo] che Valve usa per testare i giochi sarà in qualche modo integrato in questi dispositivi. La fonte ci ha detto che il feedback in tempo reale dei dati biometrici nei giochi cambierà tutto per gli utenti. Questi dispositivi biometrici potrebbe avere le sembianze di un braccialetto, o far parte del controller standard."

"Secondo le fonti lo Steam Box non è destinato a scontrarsi solo con console di gioco attuali."



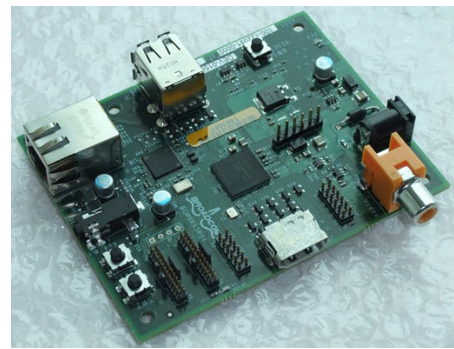
La Vita sbanca l'Europa ed il gioco più venduto è un **outsider**

Quando il 3DS arrivò sul mercato con numeri migliori di quelli della console Sony venne creduto un flop, oggi invece l'atteggiamento generale nei confronti della Vita è più clemente nonostante la delusione nipponica. Perché? Gli esperti dicono che sono cambiate le stime e la stessa Sony è stata molto prudente nelle aspettative, fin troppo dato che sono state facilmente superate dai fatti.

In America le cose non sono andate alla grande, dato che ne sono state piazzate poco più

di 250mila considerando anche il launch pack disponibile una settimana prima della normale vendita, una parziale delusione per il territorio più grande. In Europa, che ormai ha un valore di pochissimo inferiore a quello degli Stati Uniti, è stato un successo, al punto che è stata anche l'unica zona in cui la Vita ha superato gli albori del 3DS superando le 320mila unità. Bisognerà vedere se riuscirà a sostenere le vendite, vero cruccio del mercato giapponese.

Oltre a questo ci sono i giochi e quella della



come una nuova macchina (sia essa Pc/Console/Portatile) possa arrivare a costare anche 25 volte tanto. Quacuno ha detto (giustificando i prezzi alti) "La gente non sa quanta tecnologia ci sia dentro questa scatola" forse lo sappiamo fin troppo bene!

Nuovo record per l'App Store: 25 miliardi di download... e un premio di 10000 dollari

Per festeggiare il traguardo di 25 miliardi di download effettuati da App Store, record raggiunto questo fine settimana, la Casa di Cupertino ha regalato una Gift Card del valore di 10000 dollari ad un fortunatissimo utente che ha scaricato la venticinquemiliardesima app.

Nonostante il nome del vincitore non sia stato ancora ufficialmente comunicato, le indiscrezioni in merito hanno comunque fatto sì che ne trapelasse l'identità: Gail Davis di Orpington (Kent). Per gli amanti delle statistiche, l'applicazione da 10000 dollari è stata Paper Glider.

A billion thanks. 25 times over.

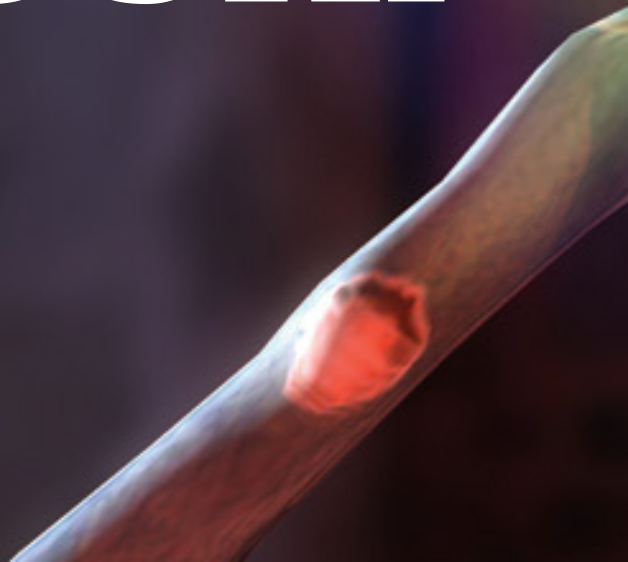
The App Store has reached 25 billion downloads. Thanks for getting us there.



Vita è una line-up che non teme paragoni con nessun'altra piattaforma del passato per quantità e qualità di esclusive. Mentre tutti guardavano a Wipeout 2048 ed Uncharted, il miglior titolo retail della prima settimana è stato Little Deviants, gioco molto particolare in cui vengono sfruttate le capacità di realtà aumentata della piattaforma, interagendo continuamente col rear-pad. E chissà quale sarà il campione della nuova settimana!

GUITAR HERO™

YOU ROCK!





Turrican

Giocai a Turrican dei Factor 5 (per inciso, i miei programmatori preferiti su Amiga) dopo aver provato la già ottima versione per C64...e ne rimasi sconvolto!



In un periodo in cui i poveri utenti del 16bit Commodore erano costretti ad accontentarsi di mediocri conversioni arcade o titoli originali con una giocabilità spesso discutibile, mortificati dalle immagini, virtualmente perfette, dei videogame in uscita per le console del periodo, il team tedesco veniva fuori con un prodotto di certo non originale ma che racchiudeva il meglio di un videogioco: tecnica sublime, giocabilità adrenalinica e non ultimo, un level design maniacale... in un certo senso la cosa più vicina ad un titolo "da console" che potesse esserci su computer. Se Nintendo aveva Mario e Sega stava imponendo a sua mascotte Sonic, credo che il simbolo dell'Amiga, eletto a furor di popolo, fosse Turrican, senza alcun dubbio. E non perché il personaggio principale risultasse particolarmente carismatico o pubblicizzato... il Turrican portabandiera dell'Amiga non era il protagonista del gioco ma il videogame stesso.

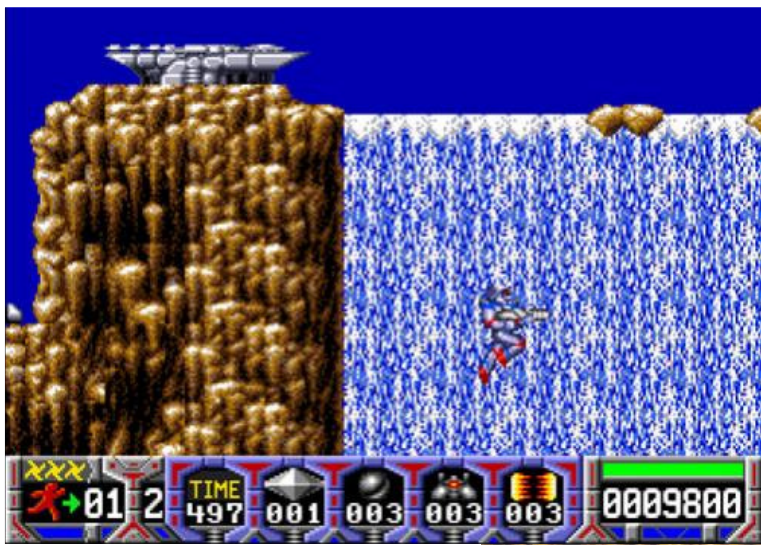
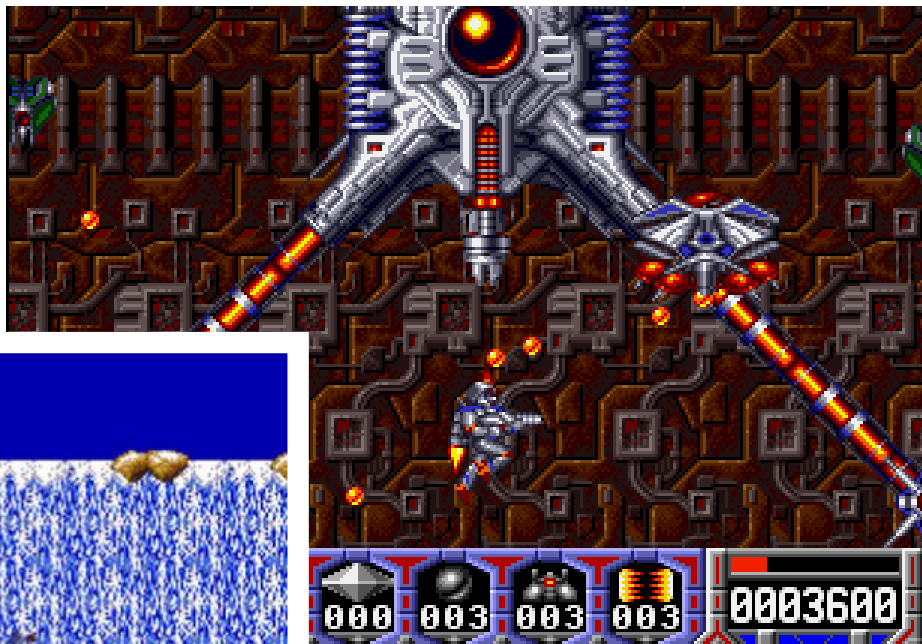
La verità è che troppo era il divario tra questo titolo e gli altri usciti sino ad allora: se qualcuno poteva competere a livello grafico, magari sonoro, qualche altro per la giocabilità, raramente tutti questi aspetti convergevano in un solo prodotto (il riferimento a Psygnosis e Bitmap Brothers non è puramente casuale), mentre nel gioco Rainbow Arts tutto era al posto giusto: grafica particolareggiata, pulita ed ottimamente caratterizza-

ta, animazione veloce e fluida, colonna sonora (purtroppo assente nella versione per C64) ad opera di quel mito di Chris Huelsbeck (clamorosa la musica del primo livello!), sistema di controllo semplice e preciso, bilanciamento della difficoltà encomiabile, gameplay vario, scenari vasti e possibilità di esplorarli alla ricerca di ogni bonus presente o di andare dritti alla fine del livello... e non importa se il percorso alternativo portasse, per assurdo, al ritrovamento di una sola vita bonus (e nel frattempo se ne erano perse due nel perseguirlo) perché la soddisfazione era lo stesso tanta, l'idea di lasciare qualcosa di intentato in un capolavoro come questo voleva dire in qualche modo rovinarlo, perdersi parte della sua bellezza, non goderselo fino in fondo... e commettere un torto verso il gioco e verso sé stessi.

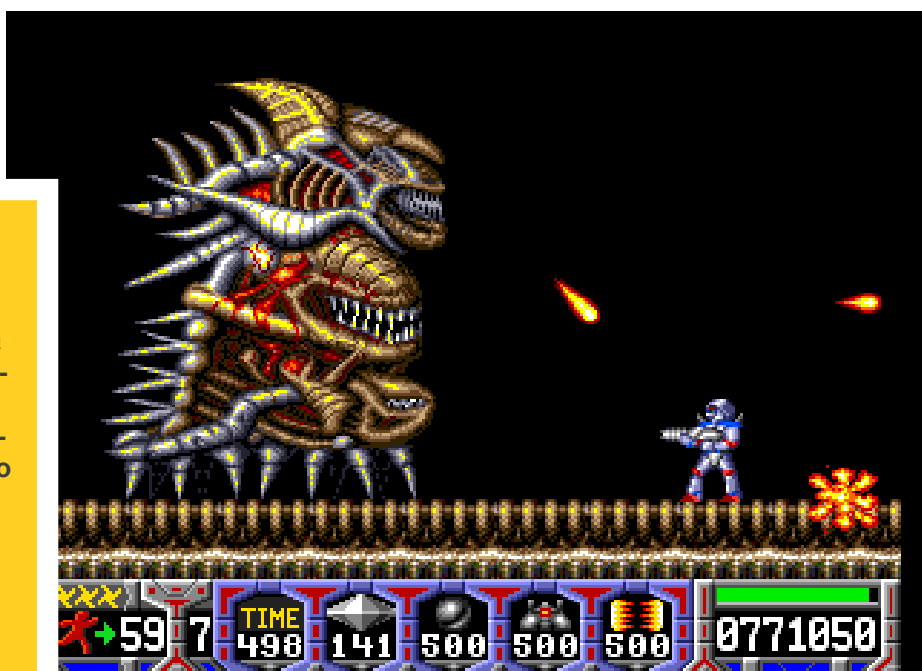
Quello che rendeva e rende ancora oggi Turrican così speciale è la sua semplicità di base, un platform sparattutto a due dimensioni e scrolling multidirezionale, con qualche chicca come la possibilità di trasformarsi in una sfera per esplorar anche gli antri più piccoli, e qualche sorpresa (vedasi le sezioni col jetpack). Il tutto coadiuvato da una profondità commovente, dove anche il più piccolo dettaglio non è casuale: si può tralasciare un indizio ritenendolo erroneamente ininfluenza, magari una piattaforma sospesa a mezz'aria, salvo poi scoprire con rammarico, ormai troppo tardi, che quella stessa "insignificante" piattaforma rappresentava il primo gradino di una scala virtuale verso quelle vite bonus che più in là nel livello...e pur trovandosi sadicamente ad un passo da noi, non si possono in alcun modo raggiungere e sono irrimediabilmente perdute! Inoltre colpendo determinati punti dello scenario c'è la possibilità di far apparire un mattoncino elargitore di upgrade... ma in alcuni casi, avendo l'intuito di non distruggerlo totalmente, ci si può salire, ripetere la procedura per farne apparire un altro e iniziare così una risalita verso chissà quale ennesima trovata di Manfred Trenzl!

In Turrican non si deve badare all'apparenza e anche quello che sembra un segreto ormai

di giuseppe di lauro



svelato può in realtà rappresentare solo la punta dell'iceberg! Turrlican "gioca col giocatore", lanciando dei messaggi sibillini e siamo noi a dover essere tanto in gamba da recepirli. Certo, lo si può terminare gustandosi solo l'involucro e rimanerne comunque affascinati ma per ogni giocatore degno di tal nome dovrebbe essere un imperativo sviscerarlo fino al midollo e assaporarne l'essenza. Questo videogame deve entrare di diritto in una ipotetica Hall of Fame del videogiochi, e dimostra una volta di più come sia fondamentale avere dietro un team di talentuosi programmatori, un game designer di assoluto valore. Infatti il nome di Manfred Trenz merita di essere citato insieme a quello di pochi altri esponenti della categoria, mi riferisco ad autentici mostri sacri quali Shigeru Miyamoto e Yu Suzuki, tanto per intenderci. È grazie alla sua genialità che si è potuto trasformare un "semplice" eccellente gioco in qualcosa di più... perché, metaforicamente, è lui che ha donato a Turrlican l'anima.



Turrlican è un gioco fantastico, un fulmine a ciel sereno che ha scombussolato la vita di tutti gli amighisti. Volendo trovarli a tutti i costi un difetto, si potrebbe provocatoriamente dire che il suo unico neo è l'aver avuto un seguito, perché, incredibile a dirsi, il bello doveva ancora venire...

VideogameGuru

a cura di: alessio bianchi

Chris Huelsbeck: Il Vangelis della game music

Nel 1984 la rivista tedesca dedicata al Commodore 64 "64er Magazine" indisse una competizione musicale di SID chiptunes, cui partecipò un talentuoso sedicenne di nome Chris Huelsbeck. Il vincitore fu proprio il giovane Chris che sbaragliò gli altri concorrenti con il brano "Shades". Questo successo fu il primo della lunga carriera videoludica del musicista tedesco che, due anni dopo, fu assunto dalla software house Rainbow Arts.

Iniziò così l'esteso curriculum di Chris Huelsbeck che realizzò colonne sonore per oltre 70 videogiochi a partire, appunto, dal Commodore 64, per poi proseguire su Atari ST, Amiga, PC, PC Engine Duo, Sega Mega Drive, Super NES, Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, Game Boy e Game Cube.

Le caratteristiche principali delle soundtracks firmate dal musicista di Kassel sono essenzialmente: la costante qualità tecnica che evidenzia un attento studio delle risorse hardware disponibili (chip audio, CPU e memoria) e la loro efficace valorizzazione, l'ottima sintesi di ritmo e melodia, la ricercatezza e la sorprendente orecchiabilità di armonie e riff di tastiera, il magnetismo spesso irresistibile delle dinamiche percussionistiche, unito a basslines non di rado travolgenti e, cosa più importante, la generale varietà eclettica delle composizioni. I generi frequentati da questo autore, infatti, spaziano dalla "classica" game soundtrack alla film music, passando per orchestrale, elettronica, dance e techno/trance con fruttifere "incursioni" pop-rock, in cui si manifestano numerosi echi e influenze più o meno dirette (Vangelis, Jan Hammer, Hans Zimmer, Jean Michael Jarre, Chicane, John Williams, Jerry Goldsmith, Alan Silvestri, Tangerine Dream, Ayla, Ferry Corstein, Paul Van Dyck, Hybrid), autorevolmente amalgamate e, comunque, ricondotte ad una propria personale cifra stilistica.

Molte soundtrack di Huelsbeck sfoggiano, dunque, ricercate armonie e relativamente articolate tessiture melodiche perfettamente incasellate in ritmiche serrate e ricche di potenza e dinamica.

Questo "background melodico" di Chris è probabilmente dovuto alla sua formazione inizialmente "classica", che lo ha visto accostarsi al pianoforte come primo mezzo espressivo, per poi dilatarne i confini compositivi e forgiare un proprio stile basato sulla padronanza di melodie e armonie inserite in composizioni di musica elettronica (la prima e mai dimenticata passione del musicista tedesco) e improntate alla flessibilità e all'estrosa varietà del sintetizzatore.

La giovane software house di Düsseldorf, la Rainbow Arts, costituì, dunque, la prima e una delle più importanti tappe del curriculum di Huelsbeck che, dal 1986 iniziò, ancora diciottenne, la sua carriera come musicista

professionista.

I suoi primi lavori furono titoli C64 più o meno noti come: Great Giana Sisters, R-Type (con Ramiro Vaca), Turrigan (con Ramiro Vaca e Stefan Hartwig), Bad Cat, Soldier, Sky Fighter, Jinks, Hollywood Poker Pro, Katakis e Gem' X. In seguito Chris iniziò a collaborare anche alla programmazione dei giochi e questa sua crescita professionale si concretizzò nei titoli Dulcedo e To Be On Top.

Le colonne sonore dei titoli firmati da Chris Huelsbeck spiccano nel panorama della C64 chip music per il sofisticato utilizzo dei samples che Chris porta ad un livello di nitidezza e compostità non inferiore a quello dei migliori lavori dei celebri Maniacs of Noise.

Se la parte più strettamente PSG synth delle ST di Chris non si discosta dalle tecniche "classiche" utilizzate dai migliori musicisti del C64 (il musicista tedesco utilizza, però, efficaci routine di elaborazione delle waveforms, applicazioni particolarmente azzeccate dei filtri e sorprendenti valorizzazioni della tecnica dell'arpeggio), colpisce, tuttavia, nei suoi lavori l'audacia e l'accuratezza dei campionamenti che impreziosiscono le sue serrate ed energetiche composizioni techno e drum 'n' bass.

La soundtrack "huelsbeckiana" più nota in ambito C64, oltre a quella improntata ad un epico e adrenalinico sound "80 movie-like" di Turrigan e alla sorprendente soundtrack di R-Type, dotata di un notevole potenziamento ritmico delle composizioni originali e impreziosita da una trascendente title music, è la colonna sonora del controverso platform Great Giana Sisters. Questo lavoro è caratterizzato da un raffinato equilibrio tra ritmo e melodia che Chris realizzò tramite l'accuratissimo utilizzo del SID sound in composizioni ricche di ritmo, atmosfera, suspense, adrenalinico climax e sorprendente varietà che, in un paio di brani, sembrano smentire la natura "cute" del riuscitissimo clone di Super Mario Bros. La capacità del musicista di costruire riffs particolarmente orecchiabili e suggestive è, dunque, evidente nella celeberrima title music del platform della Time Warp, che si distingue per l'indimenticabile ed ipnotico electric piano con cui l'autore cattura fin dall'inizio l'attenzione dell'ascoltatore.

La maggiore conoscenza dell'hardware e delle problematiche inerenti alla programmazione e all'efficiente utilizzo delle risorse e della me-



moria disponibile spinsero Huelsbeck ad implementare un nuovo potente e flessibile editor musicale. Questo software, il cui sviluppo iniziò nel 1988, fu il celebre TFMX ("The Final MusicSystem eXtended"), in seguito principale tool di creazione audio dei titoli Rainbow Arts realizzati su Amiga.

La svolta per la carriera di Chris arrivò grazie alla collaborazione con un nuovo team: la Factor 5. Questi programmatori, infatti, firmarono per Commodore 64 e Amiga titoli del calibro di R-Type, Katakis e Turrigan (I° e II° episodio per entrambi gli home computers e il III° sulla sola piattaforma a 16 bit).

Le colonne sonore delle versioni C64 sono, come abbiamo visto, realizzate da Huelsbeck e Ramiro Vaca e sfoggiano un sound molto dinamico e ritmato, una notevole ricercatezza della sintesi, ottime percussioni e basslines e, soprattutto, un'efficacissima verve compositiva e interpretativa (nel caso di R-Type e Turrigan più "re-interpretativa" che compositiva, poiché i brani sono in prevalenza covers remixate del coin-op Irem e versioni synth di alcune musiche della colonna sonora del film del 1985 "Transformers the Movie", firmata da Vince Di Cola).

La Factor 5, inoltre, fu il team che fece cono-



scere al musicista tedesco il suo primo grande amore: Paula.

Il Commodore Amiga era, infatti, dotato di un "affascinante" chip audio dalle caratteristiche estremamente avanzate e dall'originale nome femminile: Paula, appunto.

Tra Huelsbeck e la SPU Paula fu amore a prima vista e il 1990 vide l'inizio di una lunga relazione che diede moltissimi buoni frutti. La caratteristica principale di Paula è essenzialmente la possibilità di gestire samples PCM a 8 bit a 32 KHz su 4 canali in stereo. Si trattava, dunque, di un hardware audio totalmente diverso da quelli che Chris aveva utilizzato in precedenza. L'approccio alla composizione musicale su Amiga doveva, conseguentemente, rapportarsi con un chip non più essenzialmente PSG (Programmable Sound Generator) "synth-based" come il SID del C64, ma PCM (Pulse Code Modulation) "sample-based", basato, cioè, sull'utilizzo di suoni campionati eseguiti dai 4 DAC (Digital to Analogue Converter) channels indipendenti. Si trattava di una rivoluzione che, certamente, spalancava un oceano di possibilità creative, ma richiedeva anche una competenza notevole e la capacità di ottimizzare le risorse, ottenendo dall'hardware quanto di più vicino alle sue ragguardevoli specifiche permettesse - i ristretti limiti di spazio imposti dal formato (i floppy disk da 880 Kb).

Un utilizzo efficiente dei samples per le musiche comportava, infatti, un impegno costante per limitarne l'ingombro in kB, senza sacrificare la qualità dell'audio che, potenzialmente, poteva raggiungere livelli davvero notevoli per il periodo.

Per le sue qualità di programmatore, musicista e creativo, il compositore tedesco era la persona giusta per ottenere il massimo da Paula e, in effetti, nessun altro riuscì a programmare la SPU dell'Amiga con tanta efficienza in un numero così ingente di titoli.

Il già citato TFMX soundtool, implementato nel 1989 da Huelsbeck e Peter Thierolf, consentiva agli autori di realizzare per Amiga colonne sonore dotate di samples particolarmente nitidi, operare sugli stessi numerose manipolazioni e ottimizzare la loro resa tramite numerosi effetti.

Il TFMX utilizzava due files distinti: il file musicale vero e proprio, avente estensione

tfx o mdat, conteneva la struttura del brano e le informazioni relative a strumenti ed effetti (compresi i cosiddetti "patterns" musicali e le "macros" da applicare sui campioni); il file *.sam o *.smpl correlato memorizzava tutti i samples utilizzati per uno o più tfx/mdat. Alcuni files struttura contenevano delle sub-songs che dividevano gli stessi campioni di un unico file sam/smpl.

Questo editor, molto flessibile ed economico in termini di spazio di memorizzazione e CPU time, fu, in seguito, perfezionato (TFMX Pro) e integrato con una versione a 7 canali virtuali (TFMX 7V).

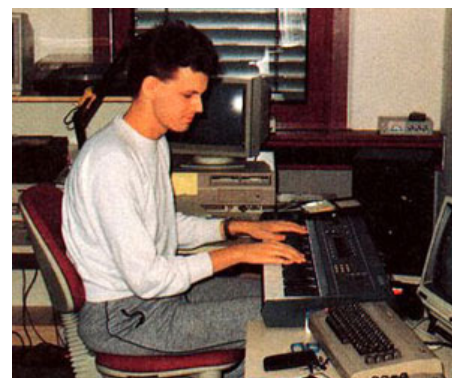
Alcune delle punte di diamante della produzione huelsbeckiana su Amiga furono, appunto, i brani TFMX 7V che beneficiano del triplo mixaggio software in tempo reale di due campioni in un canale del chip audio Paula, trasformando, così, 3 dei 4 canali della SPU in 6 tracce virtuali con il 4° canale che continua a veicolare il sample singolo.

Il "7 voices replayer", creato dal musicista e sound designer Jochen Hippel, consentiva a Paula una polifonia virtuale d'impatto davvero sorprendente che Huelsbeck valorizzò in diverse intro music.

Purtroppo il rilevante utilizzo della CPU non consentiva l'utilizzo del TFMX 7V per le musiche in-game, confinando i brani a 7 canali alle introduzioni, ai titoli e alle sequenze finali (per non gravare troppo sul 68000, la routine non "raddoppiava", tramite il suddetto mixaggio software, tutti i 4 canali della SPU; solo il formato MED - OctaMED Soundstudio - consentirà, tramite un metodo più efficiente, di utilizzare 8 canali virtuali).

Il "periodo Amiga" fu molto fecondo per Chris che realizzò musiche per ben 35 titoli dal 1988 al 1994. Tra i giochi realizzati per il 16 bit Commodore che possono fregiarsi della prestigiosa "griffe huelsbeckiana" spiccano: Hollywood Poker Pro (ancora in formato Custom -cus-), R-Type (solo la musica dei titoli), X-Out, Turrigan, Z-Out (ancora la title music), Monkey Island, Turrigan II, Apydia, Jim Power, BC Kid e Turrigan 3.

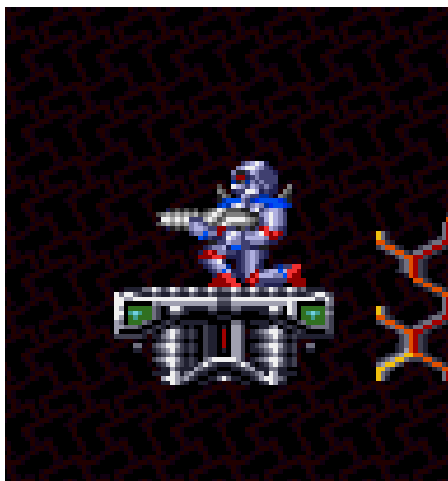
Nel 1991, il musicista tedesco fonda addirittura un proprio team di sviluppo, la Kaiko, e, insieme a Peter Thierolf e Frank Matze, realizza il popolare shoot 'em up Apydia e i puzzle game Gem'X e Gem'Z.



Le colonne sonore Amiga di Huelsbeck sono accomunate da diverse caratteristiche vincenti: la costante qualità di samples e sofisticati arrangiamenti, la poliedricità e l'ecclettismo creativo e, soprattutto, l'irresistibile appeal della maggior parte delle sue numerose composizioni.

Chris, infatti, eccelle in generi anche molto diversi che vanno dalla dance-techno ad epici brani movie-like (la stupenda title music di R-Type e quelle epiche, eroiche ed evocative di X-Out, Z-Out e Turrigan II), passando per brillanti composizioni funky (Masterblazer, Hollywood Poker Pro in-game), serrate BGM drum 'n' bass (Rock 'n' Roll, Quick 'n' Silva) e, naturalmente, sorprendenti contaminazioni tra tutti questi generi con la mediazione del sound elettronico (la brillante musica pop-dance '80 dell'intro di Hollywood Poker Pro) e un'accattivante costante melodica che, tramite intriganti riffs synth-pop (gli stage iniziali di Apydia e Jim Power), assicura la massima orecchiabilità di molti brani.

Se, dal punto di vista tecnico, le colonne sonore di Apydia e Jim Power sono assolutamente eccellenti e stupiscono per la straordinaria nitidezza dei samples e la brillante dinamica del suono (in particolare modo per la potente base ritmica e la corposa bassline, solidamente sostenuta in diversi brani da un pulsante slap bass), non riescono ad eguagliare il vertice assoluto della produzione huelsbeckiana: Turrigan II.



In Turricon II la perizia tecnica di Huel-sbeck si sposa con una straordinaria ispirazione compositiva per dare vita ad una colonna sonora che può tranquillamente definirsi lo stato dell'arte tra le game soundtracks del 16 bit Commodore.

Questo pressoché indiscusso primato musicale del titolo Factor 5 (perfettamente allineato all'eccellenza globale del gioco stesso) non è cosa da poco, visto il livello generalmente molto elevato delle ST dei videogiochi per Amiga. Esistono, infatti, diversi titoli che, musicalmente, possono competere con questo popolare run 'n' gun (a partire dalla serie Shadow of the Beast per proseguire con la "concorrenza interna" di Jim Power, Apydia e Turricon 3 e senza, naturalmente, trascurare altri titoli, tra cui Agony, Super Stardust e Overdrive).

I motivi dell'universale apprezzamento della soundtrack di Turricon II sono, ancora una volta, da ricercare nella perfetta sintesi tra ritmo e melodia della maggior parte delle musiche. Queste, infatti, contemperano ritmiche serrate e incalzanti con sezioni "eroiche" più lente, evocative, impregnate di feeling epico e di grande atmosfera. La "robusta" base ritmica è perfetta per sottolineare l'azione e mantenere alto il livello di adrenalina e le parti più "distensive" sono ugualmente assai felici e collaborano a garantire un'efficace full immersion emotiva e ambientale nelle estesissime locations del gioco.

Alcuni brani come The Desert Rocks, Metal Stars, The Wall e Walker Factory includono in strutture ricche di ritmo pop-rock, techno-drum 'n' bass e electro-jungle sezioni melodiche di notevole orecchiabilità, che acquistano enfasi dalla stessa prevalenza "movimentata" delle BGM.

Altre musiche, invece, sono più improntate ad uno stile movie-like e si articolano in brani ricchi di melodie evocative ed echi di musica classica (The Traps, Secret Dungeons, Concerto For Laser And Enemies) contaminati con basi ritmiche più cadenzate e sviluppati anche in una giustamente famosa, BGM dalla sorprendente armonia: la "ballata" The Great Bath.

Un'altra indiscutibile gemma di questa soundtrack è, sicuramente, l'adrenalina, eroica e trascinate The Final Challenge che riesce a comunicare pathos e suspense come

Playlist originale

Title (TFMX 7V) – The Final Fight (intro), The Hero (high score) e Freedom (ending)

World 1 (TFMX Pro) – The Desert Rocks, The Traps, Hi GI Joe e Space Patrol

World 2 (TFMX Pro) – Secret Dungeons, The Great Bath, Metal Stars, Check The Gripper e Rock 'n' Roll Balance

World 3 (TFMX Pro) – Concerto For Laser And Enemies, Unidirectional Fight, Powerslide, Take A Look, Go For The Gunhed e Hypercycle Drive

World 4 (TFMX Pro) – The Wall, Walker Factory / Mr. Walker e Dragon Fight

World 5 (TFMX Pro) – The Final Challenge, Go For The Nuke! e Yeah, Done It! Loader / Interlevel (TFMX Pro)

poche altre action musics.

I brani musicalmente più ricchi sono, naturalmente, quelli dell'introduzione (The Final Fight), dell'high score (The Hero) e della sequenza finale (Freedom).

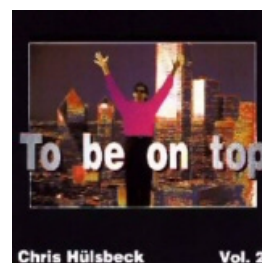
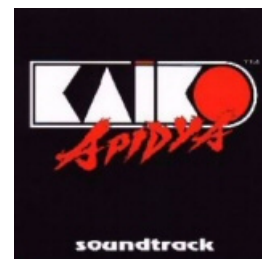
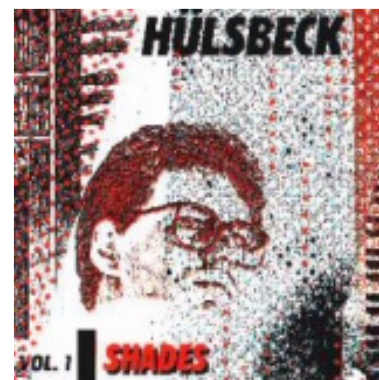
Queste BGM sono realizzate in TFMX 7V con polifonia virtuale superiore ai canonici 4 canali della SPU Amiga. Le risorse messe in campo (i 3 brani utilizzano un set di 81 Kb di samples, a fronte di una ST che, complessivamente, supera i 400 Kb), la perizia tecnica (i campioni sono di qualità cristallina con bassi potenti e corposi), la flessibilità del software e la felicità d'ispirazione di Huelsbeck concorrono alla realizzazione di tre musiche assolutamente leggendarie.

The Final Fight (oltre 7 minuti di movie-like music) è una BGM di rilievo eccezionale e di qualità compatibile con quella di un film d'azione degli anni '80. The Hero conferma il talento di Huelsbeck con le sue piacevolmente orecchiabili sonorità ambient-pop. L'eroica Freedom, infine, costituisce il trionfo dell'epica huelsbeckiana, anticipando l'evoluzione stilistica di Chris verso la film music "alla Hans Zimmer".

Ulteriore caratteristica vincente di questa straordinaria soundtrack è l'assoluta omogeneità qualitativa che la caratterizza. Tutte le musiche che la compongono sono tecnicamente ineccepibili, adeguate ai rispettivi contesti e perfettamente amalgamate con le altre.

La valutazione estremamente positiva dei brani più "importanti", come la bellissima The Wall e l'indimenticabile The Desert Rocks, si applica anche agli atmosferici e adrenalinici brani "minori" e non trascura nemmeno gli adeguati jingles e il breve motivo che accompagna i caricamenti (che, tuttavia, è qualitativamente inferiore all'ottima loading BGM del primo Turricon).

Il giudizio generale sulla colonna sonora di Turricon II è necessariamente encomiastico. Il run 'n' gun Factor 5 è impreziosito da un capolavoro di soundtrack che completa un titolo eccezionale sotto tutti gli aspetti.



La carriera di Chris Hülsbeck non si esaurì con la sua seconda esperienza legata al 16 bit Commodore.

Il musicista, infatti, realizzò colonne sonore anche per Mega Drive (Mega Turrican) e Super Nintendo (Super Turrican, Jim Power – The Lost Dimension in 3D e Super Turrican II). In ogni conversione Chris non mancò mai di confermare la sua abilità nel valorizzare i rispettivi hardware con soundtracks che, sulla piattaforma Nintendo, riuscivano quasi ad emulare la qualità del supporto ottico nella ristretta capacità di quello siliceo.

In seguito (1997) Chris firmò colonne sonore per PlayStation (Tunnel B1) e per PC (Extreme Assault). Questi lavori, ancora una volta eccellenti, testimoniano l'evoluzione cinematografica dello stile hülsbeckiano che rielabora spunti orchestrali alla Hans Zimmer per realizzare brani enfatici e drammatici, riecheggianti, in alcuni brani, le musiche del film "The Rock".

Altro primato di questo artista fu la realizzazione e commercializzazione di CD relativi alle proprie game soundtrack, in cui sono inseriti i brani originali e le relative versioni arrangiate e remixate (la maggior parte dei CD di Hülsbeck sono in commercio sotto l'etichetta SynSONIC Records, fondata nel 1997 dallo stesso musicista tedesco).

Il 1996 fu un altro anno cruciale per Hülsbeck. La Factor 5 trasferì la propria sede negli Stati Uniti ed entrò a far parte della Lucas Arts. Conseguentemente, i lavori videoludici più recenti del musicista tedesco (attualmente residente in California) sono legati alla saga di Star Wars.

La fedeltà alle musiche di John Williams è

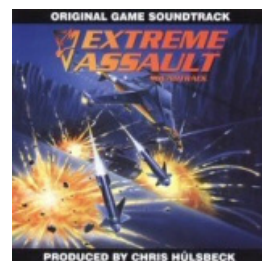
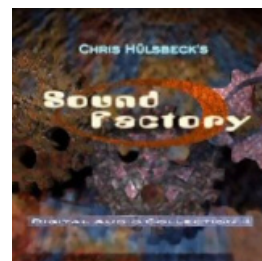
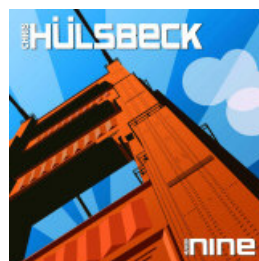
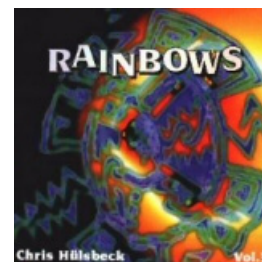
stata mantenuta da Hülsbeck anche sui titoli per Nintendo 64, con colonne sonore (Star Wars Rogue Squadron -1998- e Star Wars Battle for Naboo -2000-) che, grazie ad un ottimo software dedicato (MusyX), riuscivano a valorizzare l'hardware (poco adatto alle soundtracks di tipo orchestrale) come pochissimi altri sviluppatori.

Le successive colonne sonore dei titoli Star Wars Rebel Strike (2002-2003) per Nintendo GameCube sono state particolarmente apprezzate per la notevole qualità di arrangiamenti ed esecuzioni.

Le composizioni più note di Hülsbeck, riarrangiate per orchestra, sono state ripetutamente eseguite dal vivo durante i Symphonic Game Music Concert di Lipsia.

In occasione dell'edizione 2007 dell'evento suddetto, Chris ha presentato in anteprima il suo ultimo CD: Number Nine.

Nel 2008, a Colonia, si è tenuto un concerto, Symphonic Shades, incentrato sull'opera hülsbeckiana e ascoltabile sul relativo CD Symphonic Shades - Hülsbeck in Concert.



Underwurlde

Il mio nome è SabreMan e sono un esploratore. Dopo essermi avventurato nella giungla ora mi sono ritrovato all'interno di un misterioso castello, i cui sotterranei cupi e scricchiolanti mi spaventano leggermente, ma devo trovare l'uscita, per sopravvivere. Mentre la cerco spesso scivolo verso il basso e mi consolo con le gemme preziose che trovo, ma devo anche lottare contro delle strane creature che cercano di ostacolare il mio cammino... la salvezza è lassù, lo sento, ma devo prima capire la strada per arrivarci...



di fabiod'anna

UnderWurlde appartiene senza dubbio all'antico genere degli action, di cui Pitfall! di David Crane è stato uno dei più importanti rappresentanti. Gli ideatori del gioco, Chris e Tim Stamper, hanno progettato un titolo basato sulla scoperta degli ambienti, che unisce elementi platform, tipici dei jump & run classici, a momenti di pura esplorazione. Alcuni elementi sono presi però dal genere dei maze, poiché il titolo è un vero e proprio labirinto in verticale. Le dinamiche del gioco sono complesse, eppure mai troppo frustranti. Tutto questo in soli 48K di virtuosa programmazione!

Gli ambienti esplorabili in UnderWurlde sono molto complessi e richiedono un particolare ragionamento per essere affrontati correttamente. I mondi proposti sono due, il castello e le caverne. Apparentemente opposti questi scenari appaiono invece perfettamente complementari per le dinamiche ludiche che offrono. Un approccio riflessivo e attentamente ponderato si oppone ad un'azione frenetica, nervosa e veloce. UW premia i giocatori più abili capaci di salti millimetrici, precisione e sangue freddo, e condanna all'oblio quelli meno attenti e svogliati, riservando loro le ostili caverne infernali, dove l'unica via di salvezza è una flebile bolla nata dai gas vulcanici su cui salire senza sapere dove ci porterà. Un'ambientazione unica, onirica ed irrealista, dove SabreMan, il protagonista, si ritrova chiedendosi spesso il perché e domandandosi se non stia ancora sognando. Il castello è caratterizzato da mobili antichi risalenti al 1600, come possiamo scoprire dall'incisione su una vecchia cassettera. Presenti anche quadri e lanterne che ci fanno da piattaforme, ma quale sarà quella giusta su cui saltare? Quale ci permetterà di salvarci e quale ci condannerà a precipitare di sotto?

Queste decisioni sono uno dei punti di forza del gioco. I piani più bassi del mondo che esploriamo sono invece rappresentati da delle semplici eppure intriganti caverne. La parte sotterranea è importantissima nel gioco e nasconde molti segreti che si possono scoprire solo con un'attenta esplorazione. I labirintici ambienti di UnderWurlde sono una vera sfida, facilissimo perdersi o calcolare male un salto e finire stecchiti sul pavimento di svariati piani inferiori. I livelli verticali sono numerati verso il basso e lo start del gioco inizia al sedicesimo piano. Il giocatore può decidere se risalire fino al primo e cercare una delle tre uscite, oppure esplorare gli inospitali sotterranei che si estendono al di sotto di esso, ma ben presto il giocatore più timoroso scoprirà di dover obbligatoriamente scendere negli abissi per poter scappare da questo mondo inospitale. Alcuni passaggi delle caverne inferiori, necessari per raggiungere una delle tre vie d'uscita possibili, sono infatti bloccati da nemici statuari che si trovano sotto una immensa stalattite e fanno da porta per sotterranei più avanzati, i cosiddetti "Guardiani di livello", per sconfiggerli è necessario munirsi di armi alternative ai sassi in dotazione standard, ovvero un coltello da lancio, un arco e una fiaccola. Solo una delle armi distrug-

gerà l'immobile miniboss...ma il problema è trovarla! Nel momento in cui troviamo il Baphomet, ad esempio, ci servirà la fiaccola. La disposizione di queste armi speciali è scelta in modo random all'inizio del gioco, tra tre o quattro locazioni differenti possibili, cosa molto rara per l'epoca, dove in molti titoli ogni partita era identica all'altra. I nemici semplici sono poi scelti tra un bestiario fantasy, ma ispirato alla natura, e presentano meduse volanti, arpie, gargoyles, sirene, piante carnivore e molte strane creature, a metà strada tra l'animalesco ed il demoniaco, che, secondo la trama, sono emerse dopo centinaia di anni dalla loro ibernazione. Bisogna fare particolare attenzione alle aquile che compaiono più in là nel gioco, poiché hanno la capacità di afferrarci coi loro artigli e trasportarci in giro, mollandoci nei punti più pericolosi! Le attività principali del titolo sono totalmente mutate dal jump & run, ma la fase esplorativa ha presto il sopravvento, solo dopo essersi creati una mappa mentale, o dopo averla disegnata, del posto, subentra anche una lieve componente strategica, ma per lo più sarà solo richiesto di saltare nel posto giusto al momento giusto, come sulle bolle vulcaniche che fungono da ascensori.

Pur non prevedendo una vera e propria



mappa, siamo del resto nel 1984 e Super Mario Bros. 3 è ancora lontano, il gioco ha una estensione molto sviluppata, e senza una piantina degli ambienti disponibile è facilissimo perdersi. Come in altri giochi contemporanei e successivi che non implementavano una mappa su schermo, un grande piacere per i giocatori dell'epoca era disegnarsela da sé, scoprendo i vari punti salienti e segnandoli con la classica accoppiata carta & penna. Erano altri tempi, ed io stesso, alla tenera età di undici anni, passavo interi pomeriggi a mappare il gioco, molto prima che esistessero internet e persino le guide ai giochi. I piani del castello sono 17 alle quali devono sommarsi gli altri 41 degli abissi, per un totale di ben 58 piani esplorabili. Ogni piano verticale è costituito da 16 schermate orizzontali. Per avere un'idea della vastità di UnderWurld potete immaginare una scacchiera con lettere che vanno da A a P e numeri in verticale che vanno da 1 a 52, ogni schermata sarà così identificabile con delle coordinate precise da A1 a P52 tra castello e caverne, per un totale di circa 600 schermate attive differenti, oltre alle 300 di dura roccia a cui non si può accedere. Per l'epoca, il lontano 1984, queste erano cifre sbalorditive.

L'avventura che si deve affrontare in UnderWurld è parecchio difficile, impossibile da terminare senza capire la complessità dei labirinti e la meccanica dei guardiani. Superata però la difficoltà iniziale, il gioco riesce a regalare svariate ore di divertimento, e il desiderio di esplorare ogni angolino rende molto alte sia longevità che giocabilità. Le vite messe a disposizione dal britannico duo degli Stamper sono moltissime, ma i programmatori si divertono sadicamente a mettere le statuine 1-UP in posti altissimi o sconnessi, in modo che il temerario avventuriero di turno spesso muoia nel tentativo di prenderle, vanificando le sue brame. Affrontare punti pericolosi per impadronirsi delle piccole statuette con SabreMan stilizzato, capaci di donarci una vita extra, o percorrere strade che sembrano più sicure? Tutto sembra progettato per sfidare letteralmente il giocatore. Stesso discorso per le gemme, che donano invincibilità temporanea, lontane e raggiungibili spesso solo tramite una apposita liana che ci fa stare in equilibrio precario alla mercé dei nemici. Un nemico non può ucciderlo direttamente, ma toccando SabreMan ha la possibilità di farlo precipitare troppo distante, e quindi morire per l'impatto. Il punteggio è importante e molti giocatori cercheranno di esplorare il più possibile gli anfratti nascosti per elevarlo. Giocare in modalità "cerca l'uscita" o "accumula più punti possibili" è una scelta lasciata ai giocatori. La realizzazione tecnica è molto buona, la grafica di scenari, elementi, protagonista e nemici è davvero curata, sia nei piani della magione, sia nei vulcani sotto terra. Il campo di gioco presenta spesso molte decorazioni interessanti e i mobili antichi aumentano



l'atmosfera avventurosa. Gli effetti sonori sono semplici e funzionali, ma non restano impressi nella mente.

Il protagonista del gioco, SabreMan, si era già visto nel titolo dello stesso anno SabreWulf, di cui UW è il seguito. Una spettacolare serie che comprende anche l'isometrico Knight Lore. Questo terzo episodio, considerato da molti il migliore della saga di SabreMan, non è però mai stato convertito su C64, restando una esclusiva per Spectrum. SabreMan compare poi in Pentagram, un altro interessante gioco del catalogo Ultimate, che si caratterizza come un ideale quarto capitolo della saga. Una curiosità: le tre uscite possibili di UW sono dedicate proprio ai tre giochi successivi previsti della saga ed ognuna di loro ci rimanda alla successiva avventura. Oltre a Knight Lore e Pentagram c'è infatti un quinto gioco inedito, Mire Mare, mai pubblicato a causa della vendita del marchio Ultimate alla US Gold.

Come molti sanno, soprattutto tra quelli della vecchia guardia che hanno vissuto il periodo, negli anni '80, i titoli più celebri, ed anche quelli minori, in Italia avevano spesso una "doppia identità". I videogames non erano in vendita solo nei pochi negozi che li trattavano, spesso di giocattoli, ma arrivavano principalmente nelle edicole, dove editori come Edigamma ed altri mandavano compilation ricolme di titoli anche molto importanti. Era possibile all'epoca ritrovarsi con una cassetina con sopra una ventina di giochi leggendari tutti insieme, ad esempio Turrican, Bubble Bobble, Rampage, Ghosts'n Goblins, Burger Time e tanti altri. I titoli erano cambiati con fantasiosi nomi inventati, i credits sparivano e certe volte il gioco non era nemmeno completo... Turrican



poteva diventare Guerriero Spaziale e "finire" dopo il primo livello, accompagnato da Bolle Bolle, Godzilla & co., Zombies, Paninaro ecc... ecc.. A volte persino multiplatforma con compilation miste, sul lato A il C64, su quello B lo Spectrum!

Pirateria dilagante? Illegalità permessa? Sì e no, poiché all'epoca non esistevano leggi italiane a protezione del software, e quindi era permesso ripubblicare software straniero, cambiando pochi elementi per farlo passare come proprio. Immaginate oggi Sprea che "tarocca" Tomb Raider e lo edita col nome di "Le

avventure dell'archeologa maggiorata". Sembrava impossibile, vero? Eppure nei rampanti 80s era esattamente così. Uno dei titoli a finire in questo perverso ma affascinante mondo dei cloni all'italiana è stato proprio il nostro Underwulde, riproposto in edicola con l'evocativo titolo di Abissi, con cui moltissimi videogiochi dell'epoca, compreso, lo hanno conosciuto ed amato. All'epoca non si sapeva l'autore e solo il senno di poi avrebbe legato i fili e fatto le somme, facendo apprezzare ancora di più un titolo dalle nobili origini inglesi e di una casa di software leggendaria.

Il gioco prevede la sola lingua inglese per le scritte a video, come tutti quelli della sua epoca. La già citata versione Edigamma da edicola, nota col nome di Abissi, aggiunge invece una traduzione in italiano. UW si presenta su una cassetta slim corredato da un semplice manuale. La sua reperibilità è molto bassa, anche su eBay, perlomeno per la versione C64, edita nel 1985, mentre l'originale per ZX Spectrum del 1984 si trova con molta più facilità e a prezzi contenuti, poiché il titolo non è, ingiustamente, tra quelli più ricercati dai collezionisti.



Nota sugli sviluppatori

Chris Stamper e suo fratello Tim Stamper, i designers del gioco, sono due nomi importantissimi per chi segue da un paio di decenni il mondo dei videogames. Puristi della programmazione virtuosa, amavano infatti compilare i loro titoli in Assembly o linguaggio macchina, ben più complessi del Basic usato da alcuni contemporanei. I "Super Stamper Bros" si avvicinano, come filosofia di programmazione, a Jeff Minter, vero e proprio guru dei videogames. Chris e Tim sono le menti principali dietro alla fondazione della Rare. Il gioco di cui si parla in questa pagina è accreditato però alla Ashby Computers and Graphics Ltd, che altro non è che la prima compagnia di software fondata dai due fratelli inglesi, i quali distribuivano il proprio software sotto l'etichetta alternativa di "Ultimate Play The Game". Con questa prima società sono nati giochi ormai di culto come Jetpac, primo rilascio della casa inglese, ed il suo seguito Lunar Jetman, SabreWulf, da cui deriva UW, Knight Lore, Pentagram, Imothep, esclusivo sul C64, Cookie e l'avventuroso ed indimenticabile Dragonskulle del 1986, ultimo gioco ad uscire sotto l'etichetta Ultimate. La

casa sviluppava principalmente su ZX Spectrum, ma molti titoli erano convertiti poi su C64. Dopo la vendita del marchio alla US Gold i due geniali fratelli fondano quindi, nel 1987, la Rare, che ha rilasciato negli anni giochi indimenticabili come Battletoads, la trilogia di Donkey Kong Country, Killer Instinct, Banjo Kazooie, Conker's Bad Fur Day e Perfect Dark. Recentemente la società si è legata in esclusiva alle piattaforme Xbox, rilasciando Grabbed By the Ghoulies, Kameo e Viva Pinata. Alla Rare, inclusi i giochi Ultimate, sono accreditati attualmente oltre cento titoli che spaziano dai tempi dello Spectrum fino ad oggi. Per saperne di più sulle origini della Rare vi rimandiamo all'articolo dedicato.

Per quanto riguarda l'editore, si tratta invece di Firebird, un marchio creato da British Telecom per il settore videogiochi, noto soprattutto per aver pubblicato Bubble Bobble della Taito in Europa.

Underwulde non è noto come molte produzioni a lui contemporanee, ma è senza dubbio un titolo da riscoprire. L'altissima giocabilità, la sconfinata estensione e caratterizzazione degli ambienti lo rendono unico. La difficoltà è elevata, ma dona una sfida davvero invitante. Una meccanica studiata al millimetro che procura grande soddisfazione al giocatore. Adrenalino ed affascinante da esplorare, UW è un vero e proprio capolavoro perduto, di cui oggi pochi parlano, citato solo quando si tirano in ballo le origini della Rare, ma che sa farsi amare da chi decide di affrontare i suoi onirici mondi sotterranei.



Sonic Drift

Wow, un SuperSonicKart per GameGear!! Siiii... Anzi no.

Ok, procediamo con ordine. Nel 1994, Sega decide di produrre, per la sua prima console portatile, un gioco chiaramente ispirato a quel capolavoro di nome Super Mario Kart. Ovviamente utilizza Sonic e "parenti" come personaggi e le ambientazioni tipiche della serie platform "Hedgehogghesca" come sfondi ai vari tracciati presenti.

Per essere precisi, i panorami ammirabili a bordo delle nostre vetturette sono presi direttamente dal primo Sonic per Megadrive: Green Hill, Marble, Spring Yard, Labyrinth, Star Light e Scrap Brain.

Premetto: l'idea di mettere Sonic dentro un'auto da corsa mi pare veramente impropria, visto che, come si sa, lui è veloce di suo; ad ogni modo un gioco di questo tipo era ben accetto nella line-up di giochi per Game Gear. La cartuccia permette di scegliere tra il classicissimo freerun, il dovuto campionato (Chaos GP) e una modalità "versus" a due giocatori che necessita di una coppia di console e cartucce con il relativo cavo di connessione; tutte le possibilità di gioco, poi, possono essere affrontate in modo "normale" o "difficile".

Il Chaos GP, ovvero il cuore del gioco, è costituito da tre diversi campionati, composti ciascuno da sei piste e contraddistinti da una difficoltà crescente nonché dal colore dello smeraldo chaos: verde (campionato facile), giallo (medio) e, per ultimo, rosso (complicato). In totale si dispone di 18 tracciati, una quantità più che sufficiente, ma i problemi arrivano dall'esigua disponibilità di personaggi selezionabili: solo quattro!

I partecipanti alle gare sono: l'ovvio Sonic, la comprimaria Tails, la carina Amy e lo scocciatore Robotnik. Ognuno di essi ha la sua stramba vetturina personale che dispone di proprie caratteristiche quali la tenuta di strada, la velocità massima, la ripresa e un'abilità particolare. Queste "particolari" capacità sono interessanti e si attivano con 2 anelli, i quali vengono recuperati lungo il tracciato; grazie a ciò, ad esempio, Sonic può usufruire di un turbo supplementare, Tails può saltare, eccetera... Non ve li svelo tutti per non rovinarvi la sorpresa.

Lungo i tracciati è anche possibile trovare alcuni bonus contenuti nelle classiche "te-



levisioni" di Sonic: turbo e invincibilità. Il

turbo è ottimo nei rettilinei ma sconsigliato nei pressi di una curva e l'invincibilità permette di correre velocissimi e di non schiantarsi mai contro nessun ostacolo a bordo pista. Oltre ai bonus "televisivi" si possono trovare anche delle molle che consentono di saltare; il balzo permette di percorrere una curva senza sterzare e senza uscire di strada (no, non serve per saltare un qualunque ostacolo come potrebbe sembrare ovvio). Con tutto ciò si può dire che non c'è altro da spiegare.

La grafica di Sonic Drift è colorata, veloce, priva di rallentamenti o difetti di sorta; in una parola: ottima. L'audio è caratterizzato da buoni effetti sonori e "musicette" tutto sommato decenti.

Dal punto di vista della caratterizzazione, il gioco si presenta bene, è pieno di riferimenti ai capitoli platform, con un ottimo reparto tecnico, musicette scanzonate ed espressioni spassose e adeguate alla posizione di gara (primo= 3 punti con volto contento, secondo= 2 punti ed espressione indifferente, terzo= 1 punto e quarto= zero punti con espressione triste).

La giocabilità invece non mi ha convinto, i personaggi selezionabili sono troppo pochi e ne ho trovati alcuni più efficaci di altri, per esempio: Sonic mi è parso il migliore in tutte le situazioni mentre Tails, sfoggia una tenuta di strada superba ma non ha velocità (non va nemmeno a spingerlo)! Ho provato ad essere in terza posizione, non sbagliare nulla e non riuscire a superare nessuno anche utilizzando i vari turbo!

Tutti i tracciati sono relativamente brevi ed anche i più complessi si imparano in poco tempo. Come se ciò non bastasse,

i bonus sono sempre nella stessa posizione ad ogni giro e, spesso, è sufficiente prendere quello dell'invincibilità per vincere.

Ecco, vorrei soffermarmi su questo bonus: funziona più o meno come la "stella" di Mario Kart ma ha una durata maggiore e una volta capito dove si trova può essere raccolto ogni volta che si vuole. Correndo velocissimi e potendo uscire di strada senza problemi, il gioco diventa una cavolata!

Soffermandosi proprio sulla difficoltà del titolo occorre dire che, anche a livello "difficile", con le piste più impegnative, utilizzando Sonic ho finito il gioco in mezza giornata, quindi la longevità di per sé, nonostante i 18 tracciati, non è un gran che; fortunatamente vi è l'opzione a due giocatori, virtualmente infinita ma anche impegnativa vista la necessità di possedere due console e due cartucce.

Il controllo delle vetture è contraddistinto da caratteristiche positive ed altre negative. In primis la guidabilità è buona e le curve vanno affrontate a differente velocità a seconda del raggio delle stesse, ottima la sensazione di velocità e immediata la risposta ai comandi. Con un tasto si preme l'acceleratore e con l'altro... si frena? La domanda è d'obbligo perchè la mia impressione è stata che l'altro tasto non servisse a nulla e che il freno non esistesse, si può solo decelerare ed in più lo schermo non presenta nessun indicatore di velocità, il che rende tutto un pochino più complicato.

La cosa che più di tutte mi fa innervosire è quella per cui se si viene superati e il pilota ci tocca da dietro, si perde tutto (o quasi) la velocità; è una cosa che proprio non gradisco. Al giorno d'oggi di titoli simili ce ne sono a bizzeffe, alcuni stupendi, molti buoni, altri da scartare, fatto sta che non me la sento proprio di consigliare questo titolo che attualmente viene surclassato da moltissime altre produzioni e che non era un capolavoro nemmeno quando uscì.



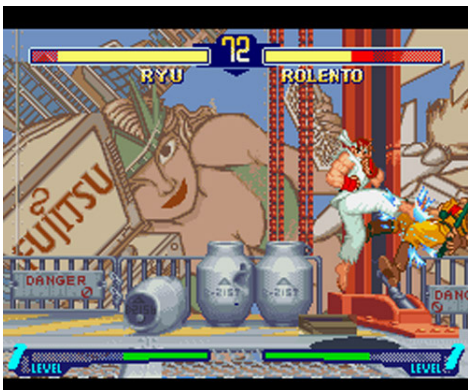
Un titolo non bruttissimo e programmato bene ma che poteva avere un certo valore solo ai tempi della sua uscita, oggi io lo lascerei dimenticato in qualche armadio o in un qualche negozio lontano da casa.

Street Fighter Alpha 2

Siamo nel piovoso novembre del 1996: il Super Nintendo era ormai giunto alla fine del suo ciclo vitale eppure la Capcom decise di salutarlo ed onorarlo alla giusta maniera con una conversione che all'apparenza era tecnicamente inconcepibile ovvero la conversione di Street Fighter Alpha 2 (SF Zero 2 in Giappone).



di paolorichetti



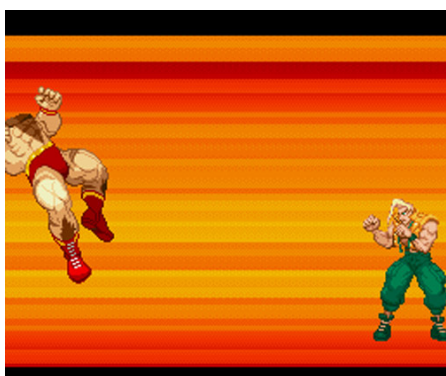
Rispetto al capitolo precedente non si trovano grosse variazioni a livello di meccaniche di gioco se non per l'introduzione del sistema finalizzato all'esecuzione delle cosiddette Custom Combos (Original Combo nella versione nipponica) le quali vanno a sostituire le Chain Combos del primo Alpha. Praticamente, quando almeno una delle tre tacche costituenti la barra in fondo allo schermo si sarà riempita, premendo contemporaneamente due tasti pugno o calcio sarà possibile dare il via ad una serie di mosse normali o speciali a nostro piacimento, ovviamente per un lasso di tempo determinato. Gli unici personaggi con i quali sarà ancora possibile eseguire della Chain Combos, anche se dall'estensione limitata, sono Guy e Gen. Raddoppiano numericamente gli Alpha Counters, ovvero le mosse eseguibili in seguito ad una parata, che adesso potranno essere chiamate in causa rispettivamente con un tasto pugno o con un tasto calcio. Di modalità di gioco alternative all'arcade mode non se ne registra la presenza a parte ovviamente quella del classico versus mode.



lottatori introdotti nel primo capitolo (nuovi si fa per dire visto l'ampio ripescaggio dal primo storico Street Fighter). A differenza di quest'ultimo, dove si presentavano come personaggi segreti, avremo subito a disposizione M.Bison, Akuma e Dan nel roster iniziale. Tra le new entry abbiamo Rolento, Gen e Sakura. Il primo era uno dei boss di Final Fight 2, il secondo proviene come molti altri dal primo Street Fighter mentre la terza, una ragazzina fan di Ryu, è stata creata ad hoc per questo nuovo capitolo della saga Alpha. Infine, diversamente da altre conversioni di questo gioco, troveremo un solo personaggio segreto giocabile. A conti fatti quindi non ci sono delle novità sconvolgenti sia a livello di gameplay che a livello dei protagonisti veri e propri. Nonostante ciò Street Fighter Alpha 2 si fonda comunque su meccaniche di gioco talmente collaudate e immediate da garantire una costante dose di divertimento per tutti. Si tratta infatti di un picchiaduro semplice e senza troppi fronzoli, dove non è richiesta chissà quale abilità tecnica se non forse per manovrare al meglio certi combattenti dalle movenze scomode per i quali si richiede una maggior dose di tempismo (ad esempio Sodom, Birdie, ecc.).

Ma arriviamo al pezzo forte delle recensioni. In sala giochi Street Fighter Alpha 2 girava sulla scheda CPS-2 che, in confronto al povero 16 bit Nintendo, era pura e utopica fantascienza. Eppure Capcom compì la magia. Sembra quasi un incantesimo,

Parlando invece dei combattenti si registra il ritorno di vecchie conoscenze come Dhalsim e Zangief forse per sopperire il non elevato appeal riscosso da quei nuovi



“In sala giochi Street Fighter Alpha 2 girava sulla scheda CPS-2 che, in confronto al povero 16 bit Nintendo, era pura e utopica fantascienza. Eppure Capcom compì la magia.”



Uscito quasi all'alba del 1997, Street Fighter Alpha 2 rappresenta lo splendido canto del cigno e il giusto tributo al glorioso 16 bit Nintendo.

Dopo di esso si chiuse il sipario. Seguirono applausi. Infine calarono in sala tenebra e silenzio. Qua e là flebili gemiti di gioia e malinconia.

un sortilegio, ma l'arcade, con le dovute proporzioni, è lì con noi. Tutti i personaggi, i fondali e le mosse sono gli stessi del coin-op. Ma che razza di conversione è questa? E' presto detto: una delle migliori di tutti i tempi. E' chiaro che non avremo la stessa velocità (molte animazioni sono state tagliate) o ricchezza estetica (ambientazioni semplificate) dell'originale, ma ricordiamo che stiamo parlando del Super Nintendo! Stiamo parlando di cartucce da soli 48 MB. Il chip S-DD1 venne sfruttato egregiamente

per la decompressione grafica, decompressione che necessiterà di un ritardo di pochi secondi ogni qualvolta che tra un round e l'altro comparirà la faticosa esclamazione Fight. Se questo però è l'unico dazio da pagare, ben venga. Anche sul fronte sonoro si è fatto tutto ciò che era possibile fare: i campionamenti delle voci dei lottatori ci sono tutti ed anche le musiche, pur non contando sul supporto Cd di Sega Saturn o Playstation, ovviamente sono le medesime.

Guardian Heroes

Sviluppato dalla mai abbastanza lodata Treasure e uscito esclusivamente su Saturn nel 1996, Guardian Heroes è uno dei cavalli di battaglia della console Sega nonché della Treasure stessa.



Il tutto si apre con un filmato in puro stile anime nipponico che ci introduce splendidamente nell'atmosfera medievale/fantasy/tecnologica e nelle ambientazioni che ci accompagneranno lungo quest'avventura, nella quale verremo immersi in un mondo in cui bene e male (come in fondo accade nella realtà) sono divisi da una linea talmente sottile da risultare in molti casi difficile da distinguere.

Entreremo quindi nel ruolo di uno dei Guardian Heroes, un gruppo di baldi giovani pronti a tutto pur di proteggere il loro popolo e debellare definitivamente l'oscurità dalla propria terra, ma sarà nel momento in cui i dubbi inizieranno ad instillarsi nelle loro menti che verranno fuori i veri eroi, pronti a prendere decisioni importanti che potrebbero modificare completamente l'andamento del loro destino...

Andiamo dunque a conoscere i nostri eroi:

Han: il guerriero senza macchia e senza paura per antonomasia, grande, grosso ed armato di spadone. Han, per quanto poco dotato in fatto di attacchi magici (possiede solo lo standard: una sorta di "homing missile" potenziabile e autoguidato che utilizzerà solo per prendere un po' di respiro), compensa con la forza bruta, spazzando via orde di nemici a suon di roncolate nei denti e attacchi infuocati.

Ginjiro: il ninja della situazione, per quanto prediliga la velocità alla potenza resta un ottimo guerriero, possiede anche una buona dose di incantesimi basati sull'elettricità; nonostante necessiti di un po' più di pratica rispetto ad Han, si dimostra comunque molto versatile.

Randy: il primo dei due maghi della situazione, Randy predilige decisamente gli attacchi



magici che, adeguatamente potenziati, si riveleranno a dir poco devastanti. Con un po' di pratica riesce comunque a difendersi decentemente anche nell'ambito degli scontri fisici grazie al suo bastone.

Nicole: probabilmente il personaggio meno utilizzato; in effetti Nicole è forse più adatta ad una partita in multiplayer, piuttosto scarsa per quanto riguarda il combattimento corpo a corpo (utilizza una piccola bacchetta magica che assomiglia in effetti ad un lecca-lecca), predilige le magie difensive e di healing, potendo creare ad esempio una barriera che spazza via i nemici nei dintorni o restituire parte dell'energia vitale a se stessa e a chi le sta intorno.

Serena: diventa selezionabile solo dopo aver terminato almeno una volta il gioco con un qualsiasi finale, è forse il personaggio più bilanciato. Dotata di spada e scudo, Serena è ottima per i combattimenti corpo a corpo ma possiede anche buone magie offensive, tra

le quali un raggio che spazza via tutti i nemici che le si parano dinanzi.

Lungo la nostra avventura saremo sempre seguiti e supportati da un antico guerriero non morto (comandato dalla CPU) al quale potremo impartire vari ordini: sarà possibile quindi fargli assumere un atteggiamento aggressivo, oppure chiedergli di restare nei paraggi per difenderci o ancora impostarlo in stato di "berserk", nel quale caso sarà preso da una furia sovrumana, utilizzerà attacchi infuocati e potrà creare una sfera di fuoco che farà piazza pulita di nemici su tutta l'area di gioco.

Ad una prima occhiata, Guardian Heroes potrebbe apparire come un picchiaduro a scorrimento piuttosto atipico, a differenza dei classici del genere: qui il campo di battaglia si divide in tre piani di profondità distinti nei quali ci potremo spostare liberamente (un po' come accadeva in Fatal Fury) tramite la pressione dei tasti dorsali del pad del Saturn; questa soluzione porterà ad un maggiore senso di devastazione, colpendo contemporaneamente



più nemici e generando un basilare sistema di combo. Altra novità interessante è la parata (tramite la pressione del tasto A) che, utilizzata nei momenti opportuni, ci aiuterà più di una volta a preservare i nostri HP. Avete capito bene, HP! La componente RPG si farà notare, quindi, più di una volta dalle barre di energia vitale e della magia che saranno corredate da un numero (HP ed MP appunto). Alla fine di ogni stage potremo utilizzare i punti guadagnati in battaglia per potenziare a nostro piacimento varie caratteristiche del nostro guerriero, che variano tra forza fisica, forza magica, resistenza, ecc. Ci capiterà spesso inoltre di compiere delle scelte che ci porteranno ad affrontare livelli e nemici differenti, nonché vari finali, ed è qui che il gioco ci farà sentire "padroni" del nostro destino: ogni scelta ci porterà a bivi che cambieranno il proseguimento della storia, varie forze sono in lotta, ognuna con le proprie ragioni e starà a noi decidere con chi schierarci e chi affrontare.

Il sistema a bivi e i vari finali ci garantiranno un ottimo livello di longevità, rafforzato dall'inaspettata modalità "arena", nella quale potremo creare epiche battaglie in multiplayer o contro la cpu utilizzando non solo i nostri eroi ma anche tutti i personaggi affrontati durante l'avventura.

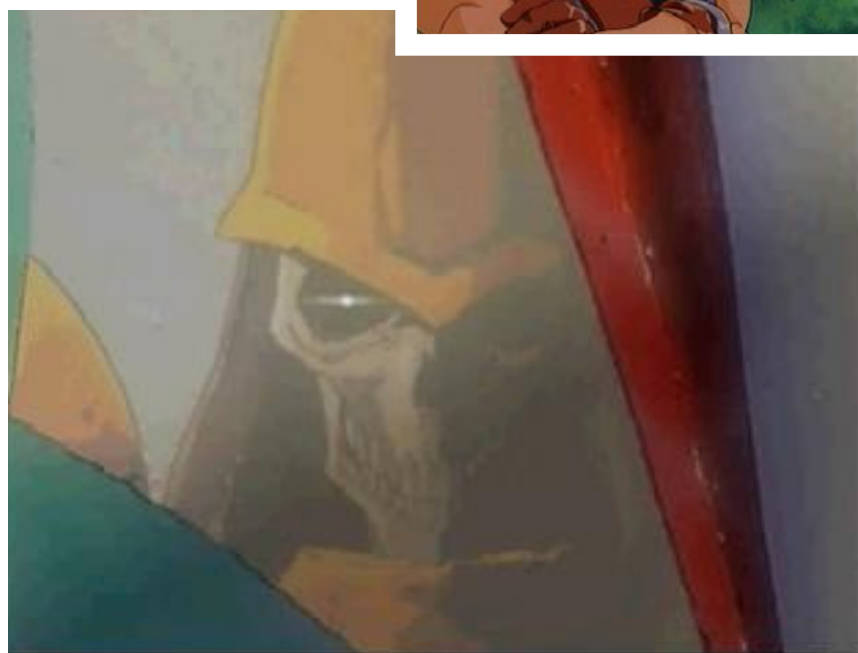
Dovrei forse parlare degli aspetti negativi del gioco? Li devo trovare per forza? Qualcuno potrebbe dire che gli sprite durante lo zoom-in



tendono un po' troppo a sgranare, oppure che le musiche (che meriterebbero di essere ascoltate nell'autoradio della vostra macchina) per quanto belle e ottimamente strumentate, con a tratti virtuosismi di chitarra distorta e sassofono, non sempre si sposano con le ambientazioni... Personalmente penso che tutto ciò si spenga come una fiammella al vento davanti a cotanta magnificenza.



Proprio così, Guardian Heroes è una delle pietre miliari del Saturn, un picchiaduro a scorrimento bello ed originale. Sarà per il suo ottimo mix di generi, per la sua longevità fatta di bivi e finali multipli, per la sua storia colma di sfaccettature o per il suo feeling altamente immersivo, resta il fatto che nessun possessore di Saturn dovrebbe assolutamente farselo scappare.



Hang-On

Diretta conversione del bellissimo coin op, Hang On per l' 8 bit Sega uscì nel 1985 su supporto sega card, per poi essere installato nella memoria di alcuni sega master system come gioco incluso e per finire ne uscì una versione su cartuccia nel 1990.



Il gioco, ben lontano dall'essere una simulazione, offre la possibilità di guidare una moto da corsa su strada (curiosamente nel libretto di istruzioni c'è scritto circuito, ma un circuito con lampioni e cactus a bordo pista non l'ho mai visto!), correndo come forsennati e cercando di arrivare al check point (ogni check point regala 60 secondi aggiuntivi) prima che il tempo scada.

Per finire il gioco bisogna finire per otto volte, una successione di cinque tracciati (uno per ogni check). Ognuno di questi cinque tracciati è contraddistinto da un paesaggio diverso e ogni volta che li raffermeremo saranno caratterizzati dalla stessa grafica e dalla stessa successione dei temi grafici ma NON dalla stessa successione di curve, diventando via via sempre più difficili.

Diciamo che questa conversione è lontana in tutto dal coin-op e anche dalla splendida versione per megadrive che, ai tempi, amai alla follia.

I controlli soffrono dello stesso problema che affligge la conversione di Outrun: non sono così reattivi e precisi come quelli del coin-op (ma non si poteva fare altrimenti) e siccome per cambiare marcia si preme su o giù sul pad, alle volte, curvando a destra o a sinistra è possibile premere il pad un po' troppo in diagonale, cambiando di conseguenza e involontariamente una delle tre marce.

La grafica è minimale, nel senso che i tracciati si distinguono per paesaggi diversi, ma sono solo 5 e pur godendo di un dettaglio sufficiente, ripetendosi per 8 volte risultano davvero troppo poco vari. In più anche gli elementi a bordo pista son pochi: cactus,

lampioni, pali e robine verdi che assomigliano a cespugli. L'unica cosa della grafica che colpisce decisamente in positivo è la sensazione di velocità veramente ben riuscita, che regala qualcosa in più anche in termini di giocabilità. A completare la realizzazione tecnica ci sono le moto degli avversari che sono tutte uguali e che non appaiono mai in numero superiore a tre.

Il sonoro è ridotto al minimo indispensabile, con effetti sonori tutto sommato buoni ma senza una musica di accompagnamento (presente invece nella versione da sala), c'è solo qualche raro e brevissimo "motivetto" come quello della schermata del titolo o quello della vittoria.

Per quanto riguarda la giocabilità, oltre a quanto detto, bisogna dire che il gioco offre un sistema di punteggio basato su quante più moto si sorpassano, al tempo risparmiando ogni cinque tracciati e anche a quanti più chilometri si percorrono. Ovviamente le curve vanno affrontate con attenzione, moderando la velocità per quelle più strette ed inoltre ci sono tre livelli di difficoltà tra cui scegliere (che aumentano il numero di avversari presenti contemporaneamente su schermo). Queste ultime tre caratteristiche unite all'ottima sensazione di velocità aumentano il divertimento e favoriscono la rigiocabilità. La cosa proprio inconcepibile (e non mi è piaciuta) è che basta sfiorare anche leggermente, anche a bassissima velocità, un elemento a bordo pista o un avversario, che la nostra moto salterà in aria come se fosse una bomba o come se fosse piena di tritolo, facendoci perdere tempo prezioso. Cosa ancor più grave, anche se succede raramente, un avversario (pazzo), potrà farci esplodere venendoci addosso mentre ci supera!! e noi non potremo fare quasi niente per evitarlo... Ora se uniamo questo, al fatto che il gioco non propone altre modalità di gioco ne sistemi di upgrade della nostra moto, si conclude che, purtroppo, questa versione di Hang On è, secondo il parere di chi scrive, NON sufficiente.

Questo Hang On ha dalla sua una buona sensazione di velocità e un'ottima fluidità. A parte questo, complice anche il fatto che l'intero gioco occupa pochi Kbyte, è una produzione davvero povera. Se siete disposti a vedere la vostra moto esplodere al minimo contatto anche mentre un avversario vi supera e non avete grosse pretese, provatelo, potrebbe piacervi.



Shark! Shark!

Che dura dev'esser la vita da pesce! Sempre a mangiarsi gli uni con gli altri, in continui capovolgimenti di ruolo da cacciatori a predatori e viceversa.



La Mattel, nel 1982, individuò questo tema come inusitatamente consono all'adattamento in videogame per giovani virgulti. Shark! Shark!, infatti, vide la luce in una tiratura di copie alquanto limitata, nell'ordine delle migliaia, proprio perchè ritenuto al di fuori del raggio di interesse del pubblico più adulto. Come vedremo, fu un errore di valutazione clamoroso e la Mattel fu costretta a precipitarsi su una rapida ripubblicazione. L'obiettivo del giocatore è concettualmente elementare: cibarsi dei pesci piccoli ed evitare di diventare un pranzetto per quelli grossi, prolungando la nostra esistenza per quanto più tempo ci è possibile. Nulla di originale sotto il sole, quindi? Non proprio. L'idea di sopravvivenza era quantomai in voga all'inizio degli anni Ottanta. Solitamente, eravamo camuffati in abiti forse più seducenti come quelli di un'astronave interstellare oppure di quelli di una torretta difensiva alla Missile Command. Tutto il concept era legato anche alla solita difficoltà, per quelle macchine, di gestire una partita dalla sceneggiatura articolata e la via più semplice per risolvere la questione era porre al videogamer un'evoluzione cinetica del movimento dei personaggi tale da costringerlo ad alzare bandiera bianca dopo una determinata durata in minuti. Lo scenario rimaneva spesso lo stesso, al massimo poteva variare in dettagli cromatici senza influire sul gameplay. E' possibile conferire dinamicità ad una partita inesorabilmente votata a questo destino? L'hint decisivo ci viene fornito dalla natura e dalla sua spietata legge del più forte. Il pesce da noi controllato è veramente molto piccolo ed è in grado di cibarsi esclusivamente di suoi simili di pari dimensioni. Contemporanea-

mente, dovrà salvaguardare la sua esistenza, fuggendo dai pesci più grandi, dai crostacei che stazionano sul fondo dell'area di gioco e, soprattutto, dal grande squalo che fa razzie per tutto lo schermo. Fin qui nulla di strano, ma la genialità dei programmatori si enuclea nella possibilità di far crescere il nostro personaggio ogni mille punti, portando ad evolvere gradualmente il quadro del gameplay: dopo il nostro accrescimento, infatti, potremo includere fra le nostre prede anche pesci più grandi, sempre in rapporto alle nostre dimensioni. L'unico elemento di costante minaccia rimane lo squalo, ma anche contro di lui potremo farci valere semplicemente mordendolo alle spalle, conducendolo alla resa dopo qualche tentativo. Ad ogni modo, il prosieguo nella partita ci porrà comunque di fronte ad un aumento della velocità, ma la varietà dell'azione derivante dal dinamico quadro evolutivo eleva Shark! Shark! ad un livello di interesse ben superiore alla media. Questa famosa legge del più forte viene sapientemente implementata anche in un ruscitissimo 2-player mode che può essere considerato cooperativo nel caso in cui ci si limiti a mangiare il pesce e ad attaccare lo squalo, ma che può tramutarsi in una modalità genialmente fratricida nell'esatto attimo in cui si decida di darsi la caccia: in questo caso, il gioco si converte in una frenetica rincorsa all'accrescimento per ingrandirsi abbastanza da poter divorare l'altro giocatore. Finchè, i due pesci saranno delle stesse dimensioni, infatti, gli sprite si respingeranno, potendosi attaccare solo quando uno dei due avrà raggiunto uno status superiore. Bella idea, vero? In effetti, Shark! Shark! rasenta la definizione di capolavoro: lo sarebbe diventato se non si fosse trascinato la sua origine di prodotto low-cost, contrapponendo ai pregi della giocabilità una realizzazione tecnica che, solo con un pò impegno in più, avrebbe potuto raggiungere ben altri livelli. E se la grafica svolge onestamente il suo ruolo facendosi mancare solo un pò di varietà, la limitazione delle risorse si manifesta molto più prepotentemente sul comparto sonoro, quasi del tutto assente se non per un paio di effetti sonori in punto di morte e alla cattura di un pesce.



Decisamente troppo poco anche nel 1982. Tutto il resto c'è e Shark! Shark! si pone ai vertici del divertimento nella softteca Intellivision.

Seirei Senshi Spriggan

Prima di Treasure, prima della necrotizzazione cerebrale dello shooter, molto prima dell'avvento del poligono, Compile si cimentò in una pacata idea di cromatismo combinatorio.



Spriggan, su cd-rom creò un convincente equilibrio tra sottile strategia e istinto di sopravvivenza, prezioso reperto di un piccolo mondo antico.

Come ogni prodotto culturale, Spriggan è figlio dei suoi tempi: i primi anni '90.

Alla guida di un mech, in un setting che combinava fantasy e tecnologia, ci si compiace ancora oggi nel vedere come certe cose riescano ad invecchiare in maniera alquanto genuina.

Vuoi per quelle nuvole nel primo stage che sembravano fatte per rimbalzarci sopra, vuoi per quei colori che nella loro fierezza non violentavano mai la vista del giocatore, fosse anche solo per quella cover che strizzava l'occhio ad un Hagiwara (Bastard) ancora immaturo...per tutto questo e altro Spriggan fa tenerezza.

Fa tenerezza perché ci ricorda la nostra fanciullezza, colorata e sempre in costante movimento. Peccato che riesca ad indurci in questo stato per un breve momento fino a quando, impugnato il poco ergonomico joystick Nec, ci si accorge che Spriggan, oltre che farci simpatia, corre come un treno.

Velocità settabili lo rendono un proiettile, incontrollabile a massimo regime. Poco male, la velocità di mezzo è un buon compromesso. Ad una prima e svogliata occhiata sembra il fratello cacciarone e vitaminizzato dell'altrettanto famoso MUSHAAleste per Megadrive.

Lo stile più sobrio e ricercato di quest'ultimo, unito ad un gameplay che massimizza la ponderazione rispetto alla caccia spietata dei pod, sembrano volerne amplificare la lontananza di lignaggio.

La verità è che Spriggan, sotto la vivace scorza, nasconde una giocabilità a prova di bomba e gareggia a testa alta con il cugino.

E lo fa partendo da un presupposto interessante: il potenziamento quasi immediato delle armi.

Attraverso delle "caramellose" sfere colorate si potranno combinare attacchi diversi, armi diverse, a volte di rara ineleganza visiva, ma tutte efficaci. Sarà al giocatore scegliere la preferita, ma con dei margini di differenza irrilevanti.

Ci si rende conto poco per volta che il baricentro strutturale del gioco non è la ricerca dell'arma perfetta, ma la sua deflagrazione. L'umanoide corazzato assorbe e rilascia sfere con la facilità di un individuo sotto effetti



lassativi.

Ed è qui che si realizza l'anima suprema del gioco: rincorrere la sfera, acquisirla, e al momento più opportuno disfarsene in seno al nemico più prossimo, reclamando a gran voce altre sfere sacrificabili.

Come si sarà potuto intendere, ogni sfera di potenziamento è, potenzialmente, una bomba. E così si compie la dinamica del gioco fatta di continue scelte tra lo sparo "Max" o la pellaccia salvata in cambio di un temporaneo indebolimento di questo.

Starà al giocatore decidere come intraprendere ogni sessione di gioco: in maniera classica, seguendo la pista delle armi che meglio ci consentono di eliminare il nemico, o in maniera apparentemente anarchica, lanciando repentini sguardi in vista di power up, seminando distruzione tra le fila nemiche.

Il tutto senza la minima esitazione da parte della macchinetta Nec che macina sprite ed esplosioni con notevole noncuranza.

Spriggan è un'esplosione costante, che in parte anticipa i presupposti di quello che sarà il futuro Bangai-O. Due giochi di sicuro diversi, programmati da persone diverse, ma simili per filosofia: il rischio come rituale estetico e viscerale.

Rimanendo ancora in casa Treasure non si può non notare come anche Gunstar Heroes riprenderà poco dopo l'assemblaggio delle armi sperimentate nel gioco Compile, probabilmente con risultati meno gratificanti in quanto private del sano disinteresse al loro uso.



Settate il gioco a livello "hard", lasciatevi trasportare dall'orgia di colori, dalle musiche cristalline ed epiche e spegnete quasi del tutto il cervello. Spriggan vi chiede di essere giocato alla stregua di Lords of Thunder, con la parte di voi più antica e viscerale. It's a Pc Engine shooter!



Batman: Rise of Sin Tzu

Batman è senza ombra di dubbio uno degli eroi americani più amati grazie soprattutto alla sua inquietante quanto controversa figura: di giorno inarrivabile playboy plurimiliardario e di notte oscuro vigilante della squallida e malfamata Gotham City.



L'uomo pipistrello, come da copione, vanta innumerevoli videogiochi che, come era lecito immaginare, sono perlopiù tie-in di pellicole cinematografiche ed il loro livello, è sempre stato parecchio altalenante. Tuttavia, *Batman: Rise Of Sin Tzu* appartiene ad un'altra tipologia. Esso, infatti, oltre ad essere stato "pubblicizzato" con un apposito albo a fumetti, introduce nel già ampio universo DC un nuovo nemico dell'ordine pubblico: l'orientale Sin Tzu (ideato dall'arcinoto disegnatore Jim Lee). Il diabolico uomo dagli occhi a mandorla, infatti, brama il dominio sull'intera città e per ottenerlo è disposto a tutto. In primis, però, deve sbarazzarsi dell'uomo pipistrello e per riuscirci si avvarrà dell'aiuto di ben tre volti noti della malavita "locale": Scarecrow, Clayface e Bane. Riuscirà il nostro eroe a salvare i civili e a riportare l'ordine nella sua amata città?

Molte persone di primo acchito potrebbero pensare che, non essendo un titolo creato appositamente per sfruttare il successo dei film e notando l'ambizioso progetto pubblicitario, esso sia un gioco ben fatto, ma non è assolutamente così. Infatti, a conferma di quanto detto e per sottolineare il fallimento che questo titolo ha conosciuto, il nuovo "villain" non verrà mai più usato in nessuno altro numero o episodio trasmesso in TV. Il gioco è un beat'em up 3D "vecchia scuola" che ricorda molto con la grafica la prima storica serie animata degli anni '90 e i primi due film con la regia di Tim Burton dove prevale una tangibile atmosfera cupa. Sebbene la sensazione iniziale sia stata abbastanza buona (impersonare il mascherato alter-ego di Bruce Wayne fa sempre un certo effetto) essa svanisce subito dopo aver sconfitto il primo boss: tutto il gioco, infatti, è praticamente uguale ed il gameplay è monotono fino all'inverosimile. Esso può essere riassunto in questo

modo: nei primi stage di ogni livello bisogna liberare i civili o disinnescare le bombe entro un tempo limite esiguo, percorrendo lineari livelli che lasciano ben poco alla libertà d'azione e potendo contare su un arsenale limitato e su una piccolissima interazione con gli oggetti circostanti e poi, nell'ultimo, sconfiggere il cattivone finale di turno. Altro aspetto negativo riscontrato è la difficoltà: troppo complicato per il target indicato dal PEGI 3+. Nessun bambino riuscirebbe a finire il primo livello! Inoltre, l'unico modo che si ha per completare il cattivone finale di turno. Altro aspetto negativo riscontrato è la difficoltà: troppo complicato per il target indicato dal PEGI 3+. Nessun bambino riuscirebbe a finire il primo livello! Inoltre, l'unico modo che si ha per completare il cattivone finale di turno.

Oltre a ciò, è da segnalare la scarsissima varietà dei nemici: essi, pur essendo differenziati per ogni tipologia di boss al fine di rappresentarlo al meglio (es. lo Spaventapasseri ha i nemici mascherati da Halloween, Clayface ha i mostri di fango, Bane ha gli scagnozzi palestrati e imbottiti di steroidi e via dicendo), sono tutti identici e le uniche cose che li differenziano sono le texture in quanto gli attacchi rimangono uguali per quasi tutti. Piacevole sorpresa sono state invece le musiche che, grazie a tonalità particolarmente rock, si integravano bene con l'azione e non erano ne stressanti o ripetitive.

Come ogni picchiaduro che si rispetti, *Batman: Rise of Sin Tzu* dispone di una modalità multiplayer che ne fa aumentare in maniera esponenziale il divertimento: affiancare a Batman la sua storica spalla Robin comandata da un fedele amico non ha prezzo e facilita il gioco notevolmente. Malgrado ciò, mi lascia di nuovo spiacevolmente sorpreso il fatto che, pur essendo ben quattro i personaggi effettivamente giocabili sin dal principio (Batman, Batgirl, Robin, Nightwing), la modalità multi-giocatore supporti solo due giocatori simultanei e non tutta la bat-squadra al completo.



Batman: Rise of Sin Tzu è sicuramente un gioco grossolano e mal riuscito che riuscirà a stancare ed annoiare anche i fan di vecchia data del Cavaliere Oscuro subito dopo poche partite. Dubito sinceramente che qualche persona non appassionata del mascherato difensore ideato dal mitico Bob Kane riesca a finire questo titolo. Se esso si potesse riassumere in una parola, sceglierei senza ombra di dubbio: "frustrante".

Guitar Hero

Che alla Harmonix fossero bravi a produrre giochi a sfondo musicale era cosa già nota da un pezzo, avendolo ampiamente dimostrato con titoli del calibro di Frequency e Amplitude; ma che dall'unione con la Red Octane, una casa di produzione fino a quel momento semiconosciuta, potesse nascere un qualcosa di così sconvolgente da riscrivere totalmente il rapporto fra musica e videogioco veramente in pochi se lo sarebbero aspettato.



L'idea che sta dietro a Guitar Hero è in definitiva molto semplice: Sfruttando un apposito controller a forma di chitarra dovremo esibirci in alcuni dei più famosi brani della storia del Rock, stando però ben attenti a non commettere troppi errori, cosa che, suscitando le ire del pubblico, ci obbligherà ad un ignominioso rientro anticipato nel backstage. Per portare a termine tale compito potremo fare affidamento su una sorta di spartito semplificato, sul quale scorreranno le note e gli accordi che dovremo di volta in volta suonare. Questi ultimi avranno

una corrispondenza diretta, sia a livello di colore che di posizione, con i cinque pulsanti presenti sul manico del nostro strumento. L'obiettivo sarà quindi quello di premere il tasto giusto (o i tasti nel caso degli accordi) rispettando l'esatta tempistica e dando contemporaneamente una "pennata" tramite l'apposito switch posto al centro del controller. Saranno inoltre previsti moltiplicatori di punteggio legati al numero di note consecutivamente suonate senza commettere errori, nonché un bonus denominato "star power" in grado di aiutarci durante le fasi più impegnative. Quest'ultimo, accumulabile tramite appositi passaggi contraddistinti da delle stelle,

impennando la chitarra, grazie ad un apposito sensore posto all'interno della stessa.

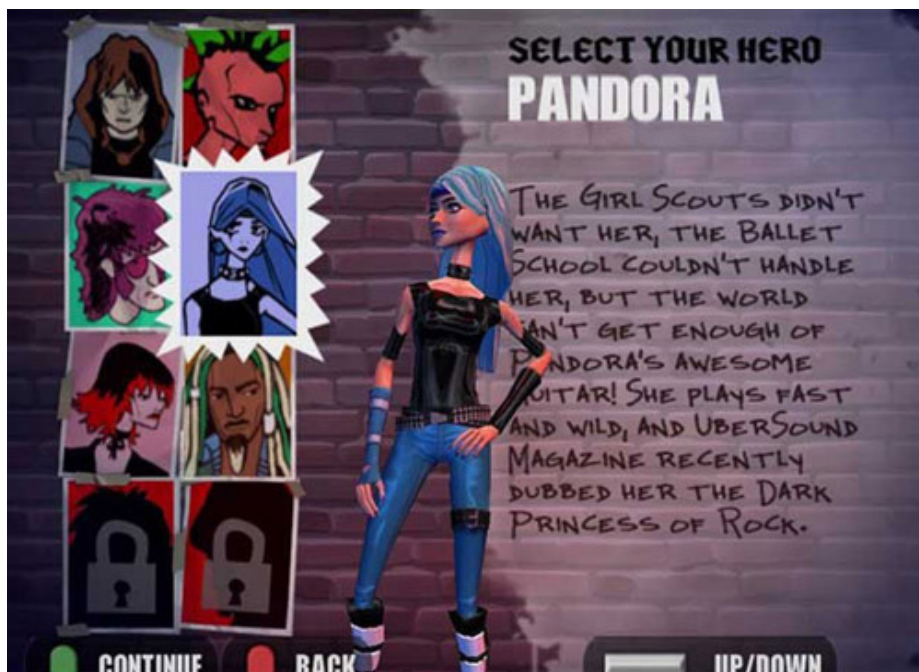
Alla luce di un gameplay tanto essenziale risulta evidente che il vero punto di forza di Guitar Hero risiede proprio nel suo particolare controller, in grado di donare al gioco quel senso di coinvolgimento che ne ha determinato l'incredibile successo. Infatti, utilizzando un normale pad (cosa comunque possibile) l'esperienza generale ne risente enormemente, avvicinandosi molto ai precedenti titoli targati Harmonix che, a dispetto della loro effettiva bontà, non riuscirono neanche lontanamente a sfiorare lo stesso strepitoso successo ottenuto dal qui presente. Pertanto, nonostante la presenza sul mercato di una versione senza controller, si consiglia vivamente il reperimento del più costoso bundle, senza il quale viene a mancare il vero punto di forza del gioco, ovvero l'immedesimazione.



L'importanza data alla chitarra appare evidente fin dalla cura posta nella sua realizzazione: Una vera riproduzione in scala (circa il 70% dell'originale) della mitica Gibson SG, meglio conosciuta con il nome di "Diavoletto" a causa della sua particolare forma. Un oggetto quindi di dimensioni importanti, caratteristica indispensabile per non ritrovarsi fra le mani un giocattolo capace di farci sentire ridicoli. Inoltre, a dispetto del suo aspetto assai "plastico", lo strumento risulta alla prova dei fatti molto solido nonché affidabile, ed in grado perciò di resistere a tutti gli strapazzamenti a cui sarà necessario sottoporlo.

In qualsiasi rhythm-game degno di questo nome uno degli aspetti di primaria importanza è sicuramente rappresentato dalla qualità delle musiche, campo in cui il titolo Harmonix finisce col comportarsi in maniera più che soddisfacente. Come già accennato in precedenza in GH non ci saranno brani concepiti appositamente per il gioco, al loro posto troveremo invece alcuni dei pezzi che hanno contribuito a scrivere la storia del Rock, con artisti del calibro di Motorhead, Black Sabbath e Deep Purple, o gruppi più recenti come i Franz Ferdinand e Sum41. Per essere più precisi il gioco mette a disposizione, perlomeno nella modali-





tà principale, solo delle cover di tali capolavori. Il loro livello qualitativo è comunque abbastanza elevato (salvo sporadiche cadute di stile come in occasione di Symphony of Destruction dei Megadeth) da renderle mediamente simili agli originali. A migliorare ulteriormente le cose ci pensano comunque ben diciassette brani bonus, tutti interpretati dai legittimi autori. Pur trattandosi nella maggior parte dei casi di band emergenti ansiose di sfruttare una simile vetrina, da un titolo al suo esordio non era lecito aspettarsi molto di più. Tale impostazione tenderà infatti a migliorare sensibilmente negli episodi successivi, grazie alla grandissima notorietà raggiunta dal franchise. Un altro aspetto vincente di GH è sicuramente l'ottima diversificazione fra i vari livelli di difficoltà. Se infatti in modalità "facile" si useranno solo tre tasti per suonare esclusivamente note singole, con l'aumentare del tasso di sfida non solo si assisterà ad un incremento dei tasti utilizzati,

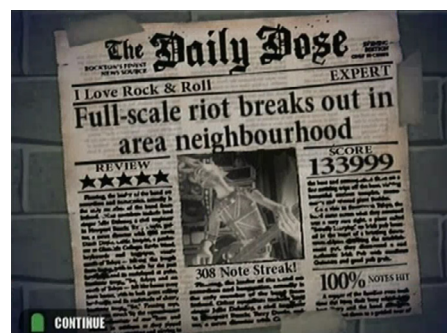
ma anche ad una maggiore "densità" delle note da suonare e a una più elevata percentuale di accordi. Una simile impostazione dona a GH una grande versatilità, rendendolo adatto sia come party-game per delle spensierate serate fra amici, che come sfida in grado di dare del filo da torcere anche al più devoto degli hardcore gamer. Soprattutto a livello "esperto" si avrà spesso la sensazione che l'impegno richiesto per completare ogni singolo brano non si discosti poi molto da quello necessario a padroneggiare lo strumento reale. La presenza di cinque tasti a fronte delle quattro dita utilizzabili obbliga infatti il giocatore ad impadronirsi di tecniche molto simili a quelle impiegate dai veri chitarristi.

Per quanto riguarda il comparto video il titolo si attesta su di un livello poco al di sopra della sufficienza, con trovate grafiche che non faranno certamente gridare al miracolo, ma che denotano comunque uno stile abbastanza personale e ricercato. Oltre alla già citata partitura, sullo schermo potremo ammirare la nostra band esibirsi su diversi palchi, che tenderanno a diventare sempre più grandi e ricchi di effetti man mano che avanza la modalità carriera. Il tutto manterrà sempre un aspetto molto pulito ed in tema con l'ambientazione Rock, fermo restando che sono ben altre le qualità ad aver decretato l'incredibile successo della serie.

Contrariamente a quanto si possa pensare il concept di GH non è del tutto originale. Infatti, il gioco targato Harmonix/RedOctane ha un grosso debito di riconoscenza nei confronti di Guitar Freaks della Konami, uscito anni prima sia in versione arcade che Playstation, e del quale ricalca quasi spudoratamente le meccaniche di gioco. I motivi della diversa fortuna toccata al titolo Konami sono da ricercare sia nella sua mancata localizzazione per il mercato occidentale, che in una discutibile scelta musicale orientata verso il J-Pop, senza sottovalutare il proibitivo costo di una periferica venduta esclusivamente a parte.



Guitar Freaks venne lanciato da Konami in Giappone nel lontano 1998.



Nonostante l'effettiva somiglianza con Guitar Freaks, le migliorie introdotte da GH risultano talmente rilevanti e riguardano così tanti aspetti da fargli comunque meritare il titolo di capostipite di un nuovo genere. Se almeno una volta nella vita avete sognato di vestire i panni di una vera Rock Star, o più semplicemente avete finto di strimpellare una chitarra al suono di un riff particolarmente tagliente, non potete assolutamente lasciarvi scappare questo gioco; le cui uniche pecche risiedono nell'elevato costo del bundle (che potremo però "ammortizzare" con i titoli successivi) e nella qualità non proprio esaltante di alcune cover. Difetti che in ogni caso si fanno abbondantemente perdonare a fronte di un'esperienza unica e coinvolgente.



Pur non essendo del tutto originale e nonostante risulti ormai surclassato dai suoi innumerevoli seguiti, al primo Guitar Hero va l'indiscutibile merito di aver fatto convergere musica e videogiochi ad un livello prima di allora inimmaginabile. Al di là del suo valore "storico" il titolo Harmonix mantiene ancora intatte gran parte di quelle qualità che ne hanno decretato l'universale successo, rimanendo perciò un acquisto obbligato per tutti gli estimatori del genere.

Il cuore di Assassin's Creed

(A volte scomodando Metal Gear)

Sin dall'inizio non era facile andarvi cauti con l'entusiasmo, così come difficile risultava non essere troppo severi col proprio scetticismo. Assassin's Creed, sin dalle prime presentazioni, lasciava infatti presagire molto, o molto poco di vario: free-roaming pedestre o equino in Terra Santa, la raccolta di indizi e le sub-missioncine cadenzate da contestuali scontri all'arma bianca, oltre ovviamente agli interrogatori, le mimetizzazioni fra monaci e gli assassini furtivi.

Ma ciò che non dispensa affatto l'opera da una considerazione posticcia è l'inguaribile indolenza che è stata in grado di sollevare in seno alla comunità dei gamers, poiché è sempre il buon giocatore che alla fine conta, e nell'evidenza della noia che caratterizza buona parte del gioco significa che qualcosa nei meccanismi del concept è andato storto.

Difatti Assassin's Creed tratta di un'esperienza caratterizzata da spazi pullulanti, vivi e ricchi di dettagli implementati in una Intelligenza Artificiale dei NPC a tal punto rigida da suscitare impressioni più che contrastanti: il risultato è stato quello di veder spalmato su video un costruito digitale dalla parvenza di bellezza perfetta in grado poi di esplodere in una parossistica incoerenza, quasi una debolezza congenita.

Primo: Una regola di game design

In un videogioco l'Intelligenza Artificiale ha il dovere di coinvolgere e rapire tanto quanto l'estetica (se non oltre). Se nella TV fatta di veline non sempre ciò corrisponde, nel digitale ludo-interattivo ciò VA FATTO poiché la bellezza digitale senza intelligenza produce noia a lungo contemplarla. Trattandosi infatti di costruito digitale, fittizio, l'esuberanza e l'estetica degli spazi di Assassin's avevano bisogno di tutt'altro trattamento ludo-intellettuale.

Se è difatti possibile affermare che Space Invaders e il suo gameplay possono tranquillamente rimanere nel tempo bidimensionalizzati su schermo senza che gli alieni siano bagnati da sorgenti di luce dinamica, Assassin's Creed è l'esempio esattamente opposto: avrebbe necessitato di una IA implementata in più ricche e varie possibilità di gioco proprio a causa della sua splendida, calda luce profusa nei suoi ambienti mondani.

E' con l'impressione di un delitto artistico quindi che si pensa all'esperienza

Ubisoft, poiché, accertato che la varietà e le possibilità di gameplay dovrebbero viaggiare di pari passo con le possibilità tecnologiche, Assassin's aveva il DOVERE di osare di più. Non è azzardato quindi affermare (da un punto di vista della profondità strategica e del coinvolgimento ludico, lasciando la sua storia a parte) quanto siano di gran lunga preferibili i pattern, le reazioni, le possibilità e la curiosità suscitate nel giocatore dagli algoritmi dietro le guardie di uno Snake Eater ad esempio (Metal Gear quale giocattolo aperto, sand-box in spazi più ristretti rispetto ad Assassin's) piuttosto che la fauna che popola gli spazi in Terra Santa.



Secondo: I doveri di una Big-Production

E' innegabile quanto Assassin's sia stato ideato, sviluppato e testato prevalentemente su e per Xbox360: dalla stabilità del codice alla resa finale su schermo, la versione Xbox360 presenta infatti cromatismi più vividi e caldi rispetto alla controparte Sony, elemento affatto trascurabile poiché, da un punto di vista squisitamente artistico, l'appeal estetico risulta per Assassin's fondante quanto se non più del resto.

Andando oltre il discorso delle patch correttive rilasciate da Ubisoft, è invece doveroso affermare che se all'uscita un videogioco d'alto profilo risulta difettoso in modo congenito rispetto al medesimo per un'altra piattaforma (data anche la promozione ultrablasonata), ciò non fa altro che denotare una sibillina mancanza di attenzione verso chi lo ha acquistato al Day-One (volendo vivere l'esperienza artistica subito, integralmente e pagando inoltre il medesimo prezzo della controparte).

Il difetto di produzione su PS3 (per fortuna non irreversibile trattandosi di dati digitali) aggiunge comunque al resto un altro fattore negativo, dal peso non trascurabile, data l'integrità originaria di cui un prodotto dovrebbe essere fornito (seppur, riguardo il videogioco, sotto gli antipatici termini di "servizio" di intrattenimento digitale) quando il medesimo si offre al mercato.

Altra considerazione merita poi la "feature"



bandierine da collezionare, spinta motivazionale affatto trascurabile per i possessori Microsoft alla ricerca di GamerPoints ma abbastanza accessoria per non dire inutile su Sony (senza achievement Assassin's è ancora più indolente su Play3, e avendo Assassin's un debito profondo nel motivare il giocatore è tutto dire).

Ciò comporta un'ulteriore analisi a proposito delle produzioni multiplatforma. Nel momento in cui una Software House adatta il proprio prodotto secondo le caratteristiche precipue dei vari sistemi, ciò dovrebbe implicare non solo una diversificazione della configurazione dell'interfaccia di controllo secondo la piattaforma (i tasti del Pad del 360 su PS3 o il Wii-mote ad esempio) ma soprattutto una nuova ideazione o ripensamento di alcuni elementi di gameplay secondo le caratteristiche endogene alle piattaforme stesse.

Le bandierine da collezionare in Assassin's Creed su Xbox360 sono difatti un esempio di possibilità di gameplay (ricognizione fra tetti e suolo che, è doveroso specificare, non sbloccano nuovi costumi/musiche/ArtWork ma ripagano sbloccando punti per il proprio GamerScore) per le quali Ubisoft ha strutturalmente "ideato" il gioco stesso su X360, senza pensare al relativo disinteresse della controparte Sony.

Si tratta di un orientamento produttivo che, nel caso di titoli multiplatforma andrebbe abbastanza ripensato.



Terzo: La questione narrativa - Pensando Ubisoft

Di questa sempre più importante software house l'impressione che spesso se ne ricava è la consolidata tenacia nel voler implementare narrazioni mature e consapevoli senza mai voler modificare di una virgola il granitismo di un game-design istituzionale, rigido quanto immutabile. Pensando ai giochi Ubisoft non è difficile pensare a sceneggiature di buoni narratori incastrate in spazi prestabiliti tra il gameplay e i vari snodi narrativi presenti nel gioco. Il risultato è un comparto visuale che ha uno standard qualitativo molto alto (sia ambienti che personaggi) ma quasi sempre non supportato da una autorialità forte, da una caratterizzazione empatica potente che sembra dotata di una sua vita, di una sua Intelligenza (artificiale appunto) che lasci un segno emotivo nel tempo e nel cuore del giocatore. Potrebbe essere questo uno dei principali motivi per i quali Assassin's Creed diverreb-

be facilmente uno di quei blockbuster subito ri-piazzati sul mercato o riportati indietro per la valutazione e la promozione sul nuovo: nonostante lo splendido personaggio d'Altair infatti, a fine avventura resta poco fra le mani che abbia la forza di mantenere il gamer stretto a sé, avendo creato appunto con lui uno scarso legame "affettivo".

È per questo che viene da chiedersi come si possa continuare ancora a ripetere (o come si è mai potuto affermare in principio) che Splinter Cell sia la risposta Occidentale a Metal Gear Solid: la narrazione e il peso che essa assume fra le rispettive opere è idealmente, emotivamente, artisticamente e costituzionalmente imparagonabile.

Perché una grande produzione può avvalersi quanto si vuole di scrittori o sceneggiatori di fama, ma nei videogiochi, per quelle storie che sulla carta risultano vincenti, deve essere soprattutto l'integrazione fra gameplay e personaggi che lo sorreggono (giocabili e non) ad essere solida, plausibile, emotiva e portatrice di quello spirito umano digitalmente derivato. Se le produzioni Ubisoft spesso risultano prive di questa capacità di suscitare un'affezione nel giocatore il problema potrebbe annidarsi proprio qui.

Epilogo

Spersi nella folla di Damasco, Acri o Gerusalemme non è affatto difficile sentirsi soli, uniche vive entità nel mezzo di simulacri vuoti e indefiniti. A ben pensarci è peggio di quanto possa mai accadere nella Real Life, poiché nel Videogioco, nel mondo fittizio che dovrebbe offrire varietà di possibilità e di senso, l'indolenza del Vuoto è cosa ancor più intollerabile. Pur non volendo negare l'operatività di trama e atmosfera nell'economia dell'opera, la veridicità alla quale tendono esalta ancor di più la mente automatica e robotica dietro Assassin's Creed, sfiancando immedesimazione e coinvolgimento e creando un senso non di rado parossistico.

Scomodando ancora l'opera Konami, allo stato attuale, pur nella sua totale, ossessiva e orientale spiccata malizia fatta di riviste di pin-up ammiccanti, scatoloni in cui nascondersi e altre gag del quale è infarcito (in risposta ad ogni Rambo/cliché battagliero occidentale), sgozzare un soldato di un Metal Gear risulta comunque più consistente di un qualsiasi assalto con lama verso una guardia inerme dell'Assassin's.

L'assenza di una più intima, umana sensibilità fra i suoi elementi, di un equilibrio artistico più compensato fra le sue parti ha contribuito a creare in Assassin's quel Vuoto più volte preconizzato.

Non è difficile immaginarsi come le molte professionalità al lavoro (lungamente elencate nei prosaici titoli di coda dell'Ending del gioco) abbiano svolto per bene i loro compiti produttivi:



dai Senior Producer agli Engineering Director, gli Audio Lead, gli Assistenti produttori, i Coordinatori, i Technical Supporters, i Marketing Director... Assassin's Creed ha venduto parecchio raggiungendo quasi subito il target quantitativo di vendite prefissato.

A giochi fatti però è un cuore caldo che dentro Assassin's manca, un cuore pulsante che fatica di molto a venire alla luce. Quella santa luce dove il particolare che emerge in un rosone intagliato nella pietra splende assieme al generale di una vista panoramica su di un promontorio di Gerusalemme: una luce santa inghiottita da ombre troppo profonde per non lasciar inesperto quello strano, profondo vuoto interiore da colmare.

Per questo, tu che molto puoi, solo una cosa oggi ti viene chiesta: ci metterai più CUORE la prossima volta, Ubisoft-Altair?



Assassin's Creed

AC, inutile girarci intorno, è uno dei titoli più controversi mai usciti. In realtà, il gioco in sé non fa nulla per esserlo ma è stato vittima dell'immensa campagna di marketing messa in atto dalla Ubisoft (nella deliziose sembianze di Jade Raymond), suscitando delle aspettative che, come un boomerang, si sono poi rivoltate contro il prodotto finito, rivelatosi incapace di mantenerle.



Tutto da buttare quindi? Decisamente no. Perché se è vero che il gioco non è, nel modo più assoluto, l'immagine capolavoro che alcuni recensori si sono affrettati a proclamare, in una sorta di puerile corsa a salire per primi sul carro del vincitore, non è nemmeno quel clamoroso flop che altri, non meno stoltamente, si sono vantati di smascherare, non rendendosi conto di partecipare loro stessi ad una nuova, sterile gara, stavolta sul versante opposto. Allora AC è, come qualcun'altro ha scritto (evitando di prendere posizioni per non scontentare nessuna delle due fazioni) il classico gioco da amare o odiare? Nemmeno. In effetti, il titolo Ubisoft è da amare e odiare al tempo stesso. Ho perso il conto delle volte in cui, a fronte di una certa esaltazione, i suoi difetti mi hanno subito riportato coi piedi per terra, smorzando il mio entusiasmo. Per contro, quando la voglia di gettare il disco dalla finestra era irrefrenabile, ecco che interveniva in suo soccorso una sezione particolarmente avvincente a risollevarne le sorti e farmi desistere dall'intento punitivo. Come può un videogioco essere così contraddittorio? Probabilmente lo è come il messaggio di fondo che contiene. Non è forse ambigua la figura stessa di un assassino che rispetta devotamente un credo, una sorta di etica professionale (se non addirittura morale) ma non ha scrupoli nell'ammazzare un essere umano, solo perché questi è "dalla parte sbagliata"? Chi può arrogarsi il diritto di decidere quale parte sia quella giusta? E perché un uomo ritenuto giusto non dovrebbe essere biasimato da un nemico se in battaglia gli ha procurato delle perdite? Che le lacrime versate dalla famiglia di un avversario siano meno amare di quelle di un alleato? Bhé, si potrebbe metaforicamente affermare che le contraddizioni fin qui esposte convertono anche in quella che è la componente ludica di AC, ovviamente con risvolti decisamente meno gravosi.



L'inizio è spiazzante. Almeno lo è per chi, pur desideroso di giocarci, ha resistito alla tentazione di apprendere troppo della trama, limitandosi a vedere dei filmati unitamente a qualche picc, evitando di addentrarsi oltre. Memori di lontane ambientazioni medioevali/orientalescanti, in cui un misterioso figura si muoveva, nell'incipit reale ci ritroveremo invece in un prossimo futuro, nei panni comuni di Desmond Miles, un ragazzo apparentemente come tanti, che apprenderemo essere stato rapito da una grossa multinazionale, la Abstergo e tenuto sotto osservazione dal dr. Warren Vidic e dalla sua assistente Lucy, in quello che è un macchinario avveniristico, l'Animus. Cosa c'entra tutto questo con quanto si sapeva di AC? L'Animus è un'invenzione che si basa su di un concetto fondamentale: così come gli animali tramandano la propria esperienza alla prole (il cosiddetto istinto), allo stesso modo il DNA degli esseri umani è feroce di ricordi che gli uomini, inconsciamente, trasmettono ai propri discendenti, in una sorta di eredità genetica. Sì, ma cosa ha a che fare Desmond con tutto questo? Un suo antenato, Altair (membro della confraternita degli assassini comandata da Al Mualim, col compito di fermare, durante il periodo delle crociate in Terra Santa, i templari e impedir loro di conquistare il mondo e soggiogarlo) ha avuto a che fare nel corso della sua vita con un segreto che, se rivelato, potrebbe sconvolgere l'intero



equilibrio del mondo. E per giungere a quel ricordo, al momento bloccato e inesplicabile, il dr. Vidic dovrà far rivivere a Desmond le gesta dell'antenato, proprio con l'ausilio dell'Animus, così da arrivare passo passo alla sua completa rivelazione. All'inizio del gioco Altair verrà declassato e privato del suo arsenale, avendo messo a rischio un'importante missione a causa del suo carattere irruente e gli toccherà svolgere il lavoro più sporco, trovare ed uccidere nemici scomodi e man mano riacquistare non solo abilità ed equipaggiamento ma anche, anzi soprattutto, la fiducia degli altri membri della confraternita. La trama si dipanerà in questo modo, alternando le gesta virtuali dell'assassino alla vicenda reale di Desmond, di cui si prenderà il controllo alla fine di ogni blocco temporale (coincidenti con l'uccisione di un capo della compagine avversaria) per approfondire la sua situazione e capire i motivi del sequestro e dei veri scopi dell'azienda. Perché è così importante riuscire a giungere all'ultimo ricordo? Cosa ha appreso di così sconvolgente Altair? Come mai un'industria di tale portata ha investito cifre considerevoli, arrivando addirittura a rapire della gente per un mistero risalente ai tempi delle crociate? E chi è davvero Desmond, un giovane introverso come tanti o ne sa molto più di quanto lasci trapelare? Pian piano si apprenderà che il filo che lega i personaggi del presente a quelli del passato è molto più sottile di quanto si possa



immaginare...

All'inizio si è detto di AC come di un titolo con luci ed ombre. Bene, queste contrapposizioni lo pervadono in toto, partendo dalla realizzazione tecnica fino a giungere alla giocabilità. Soffermandosi sull'aspetto visivo, si deve amaramente constatare come il gioco Ubisoft non sia quel capolavoro che si aspettava.

Indubbiamente ha parecchie frecce al proprio arco: la palette scelta è perfetta (le tonalità mi hanno riportato alla mente le visioni metal-

liche dei Bitmap Brothers) e il colpo d'occhio delle città davvero suggestivo.

Quando si entra in ognuna, la si riscopre pulsante di vita, con i cittadini che affollano in numero ragguardevole le vie e interagiscono in tempo reale tra di loro e con lo stesso Altair. Vedere l'assassino scostare i passanti, o magari assumere la postura di un erudito per mimetizzarsi, è una vera goduria. Salire su di un punto panoramico (per apprendere i punti sensibili dello scenario, che verranno così evidenziati sulla mappa) e osservare il paesaggio, darà un'idea ancor più precisa

circa la maestosità del tutto, degli innumerevoli particolari, del campo visivo che si estende apparentemente infinito all'orizzonte. E nel raggiungere tale sommità, si apprezzeranno nuovamente le movenze feline di Altair, che come un novello Strider si aggrappa ad ogni minima sporgenza con una naturalezza estrema. Questa è la parte migliore di AC, concettualmente parlando, col protagonista che dà vita a delle vere e proprie coreografie. Ma, volendo spezzare tale idillio, c'è da dire che antiestetici

effetti di pop-up e compenetrazioni poligonali sono all'ordine del giorno (basta impugnare una spada o finanche limitarsi a camminare per notare come lo stesso Altair non ne sia immune), che in alcuni punti si assisterà a dei pesanti rallentamenti e che il gioco è afflitto pure da vari bug, come quello che, durante un dialogo, porta talvolta gli abitanti a incagliarsi tra i due interlocutori o lo stesso protagonista ad abbassarsi inspiegabilmente. Troppo vistoso il tutto per far finta di nulla, troppo evidenti e numerosi certi difetti per non



intaccare la realizzazione globalmente e valutare AC si eccellente a livello scenografico ma soltanto buono all'atto pratico.

Sul sonoro c'è ben poco da obiettare, in virtù di un doppiaggio davvero professionale (piccola nota negativa per la ripetitività delle esclamazioni dei cittadini) e di musiche varie e adatte ad ogni circostanza.

Come ci si sente a vestire i panni di un vero assassino? Un po' frustrati. Il controllo soffre di alcuni problemi legati alla poliedricità di Altair. Le sue capacità acrobatiche restituiscono alcune azioni mozzafiato, col nostro che vola con estrema agilità da un tetto all'altro, si arrampica su superfici impossibili e sfrutta ogni più piccolo particolare dello scenario per dar vita ad animazioni esaltanti. Il problema è che, se da un lato per eseguire ogni azione basta la pressione del tasto direzionale del pad unitamente ad un pulsante, tale semplificazione spesso si traduce, purtroppo, nell'ottenere l'azione sbagliata al momento sbagliato. Ho perso il conto delle volte in cui, durante una fuga, Altair abbia pensato bene di aggrapparsi a qualche sporgenza invece di proseguire la sua corsa, facendosi raggiungere e ritrovandosi circondato dagli inseguitori e subissato dai miei impropri. E' il prezzo di un'eccessiva versatilità del sistema di controllo che consente di ottenere svariate azioni diversificate solo in base a dove vengono effettuate e, ahimè, basta davvero un nonnulla per compierne involontariamente delle altre. Fortunatamente non bisogna disperare, qualora acciuffati, dopo un tentativo malriuscito di fuga, perché i combattimenti sono di una semplicità disarmante. Anche se il famoso credo che dà il nome al gioco recita di passare inosservati, si combatterà e tanto. Un po' perché mantenere un basso profilo equivale a svolgere il proprio compito a rilento, in sordina, col rischio di annoiarsi, e si preferirà agire d'impulso, un po' perché determinate sezioni contemplano l'obbligatorietà degli scontri. Ma imparando ad eseguire la mossa del contrattacco, affrontare anche qualche decina di nemici contemporaneamente sarà uno scherzo e questo darà vita a combattimenti proprio galvanizzanti per quanto poco tattici, essendo sufficientemente preme il pulsante d'attacco con tempismo. Ma in fondo va bene così, o probabilmente la frustrazione avrebbe raggiunto livelli di guardia.

Il problema di fondo di AC è la sua meccanica di gioco, che porta il concetto di reiterazione all'estremo. Si parte dal castello di Al Mualim, sito a Masyaf, si riceve l'incarico di uccidere uno dei capi avversari, si va alla dimora degli assassini della città in cui c'è il nostro obiettivo (Gerusalemme, Damasco o Acri), si compiono un paio di indagini per pianificare come e dove agire, si torna al covo per prepararsi all'assassinio, si elimina il nemico, si scappa e si ritorna infine da Al Mualim portandogli una piuma intrisa nel sangue del nemico ucciso come prova. Nel mentre, se si viene scoperti, si può decidere di combattere o tentare una momentanea fuga per calmare le acque. Per farlo, basterà uscire dal campo visivo degli inseguitori e nascondersi in uno dei pochi punti sensibili dello scenario atti a celare la nostra presenza, come una panchina, un gruppo di eruditi o del fieno. Forse è poco realistico che gli avversari si lascino ingannare così facilmente ma stiamo pur sempre parlando di un videogioco, è giusto che ci siano determinati pattern cui sottostare. Soffermandoci sulle indagini, c'è da dire che



conducono tutte dalla stessa parte: la vittima di turno verrà inevitabilmente borseggiata, picchiata per costringerla a parlare o spiata durante una conversazione per carpire utili informazioni. Non si sfugge, questo sarà l'andazzo per tutta la durata del gioco.

Fortunatamente, a spezzare la monotonia di un gameplay altrimenti ai limiti dell'ossessivo, ci penserà, una volta terminato ogni singolo ricordo,

il risvegliarsi nei panni di Desmond, prendendone il comando per qualche minuto, il tempo di investigare e approfondire la sua presenza alla Abstergo, per poi tornare nell'Animus e via, al blocco di memoria successivo. AC sarebbe anche un pelo più ricco di cose da fare, vedasi la possibilità di aiutare alcuni cittadini un paio di missioni leggermente diversificate, tipo uccidere bersagli su commissione, così come le stesse mosse a disposizione di Altair durante i combattimenti sono numerose. Ma a prescindere che si resti sempre e comunque nello stesso ambito (ingaggiare duelli) ergo si tratta solo di qualche piccola diversificazione, che senso ha perdere tempo con le indagini più complesse (o meglio, frustranti) se basta svolgere quelle più facili per ottenere ugualmente il nulla osta per l'assassinio? A che scopo apprendere le varie tecniche di offesa e difesa se con la mossa del contrattacco si viene a capo degli scontri? Insomma, non bastasse la linearità di AC (da qui la delusione di non trovarsi di fronte ad un vero stealth/free roaming ma ad un semplice action/adventure), ci sono determinate corsie preferenziali cui difficilmente il giocatore saprà resistere e che danno al gameplay il colpo di grazia. Per tacere degli obiettivi che contemplan il ritrovamento di alcune bandiere sparse per tutto il regno (davvero immenso, al punto che Altair potrà usufruire di un cavallo per i suoi spostamenti o scegliere direttamente da un menù la sua destinazione): probabilmente solo chi è armato di pazienza biblica riuscirà a sopportare tale tediosa pratica.

Unitamente a tutto ciò, AC dura pochino, se si pensa che, materialmente, per finirlo, non si deve fare chissà che. Anzi, forse la durata sembrerà maggiore a causa di alcuni contrattempi (tipo l'essere scoperti ad un passo da un obiettivo e doversi allontanare in fretta,



ripetendo poi l'operazione) o dalla ripetitività dell'azione, che appesantirà il tutto, restituendo una sensazione, fittizia, di lunghezza. Per contro, se si imparerà da subito ad avere confidenza col sistema di controllo, evitando di morire in determinate sezioni, la longevità diverrà ancor più risibile.

AC potrà piacere o meno in base a quanto intrigherà interpretare un assassino nell'accezione più pura del termine. Personalmente, anche di fronte all'ennesima scalata panoramica e al susseguente salto della fede (mossa inutile ai fini pratici ma che consente ad Altair di lanciarsi nel vuoto per atterrare su di un mucchio di fieno, rimanendo illeso, semplicemente spettacolare), mi sono sempre esaltato. Così come è proprio galvanizzante assistere ad un assassinio, nel fulmineo istante in cui Altair estrae una minuscola lama dalla mano sinistra (per utilizzare la quale ha sacrificato l'anulare) e, con un unico, magistrale colpo, si impossessa della vita del nemico. E la silenziosità del personaggio trasuda davvero carisma. Ecco, è importante imparare ad apprezzare Altair, sbruffone all'inizio, sventato e sicuro di sé ma a poco a poco sempre più vicino all'essere un uomo con le sue domande e le sue incertezze. Proprio quell'iniziare a manifestare sentimenti contrastanti e perplessità verso il suo operato, porterà il giocatore a scoprire nell'assassinio non più una fredda e implacabile macchina omicida ma un essere umano in grado di provare pietà per le sue vittime e dubbi circa le sue azioni. A quel punto la simbiosi verso il protagonista sarà totale e il pad diverrà il nostro Animus. Ma ciò che mi ha colpito è stata la possibilità di comandare Desmond. In realtà, tali fasi, in cui c'è poco da fare e,

anzi, sono una vera tortura a livello di controllo (che, scevro di tutte le mosse e le combinazioni, si rivela limitato e macchinoso, in una parola pessimo), creano nuovi interessanti interrogativi e stimoli per proseguire, essendo tale vicenda più vicina alla realtà, ergo più intrigante. Spiazzante il finale, che indubbiamente qualcuno potrà non gradire a causa dei troppi interrogativi che lascia irrisolti (anzi, apprendone di nuovi e più inquietanti) ma, un piccolo colpo di scena in particolare, metterà i brividi, facendo aumentare esponenzialmente la voglia di affrontare il secondo capitolo per approfondire tale anticipazione e svelare le questioni in sospeso. In quest'ottica, AC è un buon debutto e in quanto tale merita di usufruire delle attenuanti del caso, pur restando, a prescindere, un'esperienza affascinante e meritevole. I difetti ci sono e indubbiamente nemmeno trascurabili e Ubisoft dovrà assolutamente porvi rimedio e imparare la lezione perché la prossima volta non si potrà essere così clementi.

Siamo distanti dalla profondità di un titolo come Thief Deadly Shadows ma, se preso per il verso giusto, AC saprà regalare le sue soddisfazioni. Forse un pò sempliciotte e con il supporto di una trama non sempre scorrevole e appassionante nel suo sviluppo, di una realizzazione tecnica altalenante e di un gameplay eccessivamente ripetitivo ma anche, anzi soprattutto, restituendo l'inebriante sensazione di onnipotenza nell'immersedimarsi in un vero assassino che, mimetizzato tra una ignara folla di comuni mortali, cammina con passo solenne e sicuro, lo stesso di chi è consapevole di essere, al pari di Dio, padrone della vita altrui.



Kane

Salve a tutti! Mi chiamo Kane e sono un vecchio cowboy, protagonista di questo grandissimo (modestamente...) gioco uscito per Amstrad CPC nel lontano 1986 ad opera di Mastertronic.



Come sapete, la vita del cowboy è dura, c'è sempre chi dietro l'angolo è pronto a farti tirare le cuoia. Ma io sono un duro e ve lo dimostrerò in quattro stage che vi catapulteranno nel selvaggio West. Come prima prova dovete tirare d'arco e riuscire a colpire più uccelli che potete... porca miseria, è più facile a dirsi che a farsi! Ma con un po' di pratica riuscirete a tirare meglio di un qualsiasi pellerossa. Garantito. Nel secondo stage salterete in groppa al mio fido destriero per farvi una corsa contro il tempo, saltando pietre e cactus; il segreto sta nella avere il giusto tempismo nell'effettuare il salto, altrimenti... Caput! E vi ritroverete con la faccia a fare compagnia al terreno. Ma è con la terza prova che entrerete nel vivo dell'azione: sfoderate la vostra migliore pistola e scatenatevi ad uccidere la peggior feccia del West, in una sparatoria da selvaggio West. Se non volete lasciarci le penne, dovete essere veloci con quel cavolo di mirino: puntate il malcapitato e... Bang! Gli fate saltare le cervella! Ricordate che per uscire illesi da questa sparatoria dovete avere una giusta coordinazione occhio/mano. Ma eccoci giunti al quarto ed ultimo stage, nonché il più difficile: in groppa al cavallo

dovete raggiungere la locomotiva di un treno in corsa. Detto così suona facile, ma gli ostacoli sono ancora più bastardi e per giunta il treno macina chilometri molto velocemente. Questa volta bisognerà dosare al meglio il salto del cavallo, se non volete più sentire il fischio del treno. Ora mi rivolgo a voi sbarbatelli: non lasciatevi ingannare dalla semplicità e dalla staticità della grafica, comunque colorata che è un piacere, e dal sonoro quasi inesistente, perché il mio gioco vi saprà regalare momenti di puro e primitivo divertimento; vi terrà molto impegnati per la sua difficoltà e si presterà bene anche per le partite "mordi e fuggi". Perciò se non volete trovarvi con una pallottola tra le chiappe, procuratevi il mio gioco, non ve ne pentirete! Mi troverete a scorazzare col mio cavallo anche sulle verdi praterie del Commodore 64 e dello Zx Spectrum.



Kane è un riuscito gioco multi evento dall'aria spiccatamente western che saprà regalarvi divertenti partite retrò grazie alla semplicità dei suoi quattro "mini-games" di cui è composto. Dategli una possibilità anche solo per giocare a "sparare" gli uccelli (il preferito del sottoscritto).

Verytex

Verytex è uno sparatutto a scorrimento verticale di ambientazione spaziale e stampo "classico" che, ipoteticamente, potrebbe inserirsi nel solco tracciato da titoli come Super Star Soldier e Final Soldier per PC Engine e da coin-op come Truxton.



Il titolo Asmik si articola in 6 stage ("acts"), con sfondi che variano dallo spazio aperto a paesaggi lunari, città devastate, orbite attraversate da cinture d'asteroidi, mega-astronavi da sconfiggere sorvolando un pianeta ad altissima quota e, infine, come "act" finale "organico", "interiora" di un "pianeta vivente". Le armi sono decisamente canoniche e offrono tre tipologie di tiro, con tre gradi di potenza ciascuna. Naturalmente le suddette tre varietà offrono diversi rapporti tra l'ampiezza del raggio e la potenza, con il primo fattore che decresce con l'incrementarsi del secondo. La navicella ha, inoltre, la possibilità di utilizzare missili a ricerca (fino a 7 per volta), smart bomb di raggio ampio e potenza media e uno scudo che protegge da due colpi standard. È infine possibile selezionare con uno dei tasti tre diverse velocità, in modo del tutto analogo a Thunderforce III e Gaiars. Verytex "cita" nemici e situazioni dai più noti shoot 'em up a scorrimento verticale sopra menzionati, proponendo, fra l'altro, boss di metà e fine livello che riprendono, con una certa efficacia, stili e design dal retrogusto tipicamente giapponese. Analogamente a Truxton, gli stages sono suddivisi tramite "check points", da cui ripartire in caso di abbattimento, con l'unica eccezione dell'act 6, in cui il giocatore sconfitto dal boss finale deve ripetere l'intero livello. Va, in ogni caso, tenuto conto che gli ultimi due act sono più brevi degli altri quattro, con l'ultimo che, tipicamente (e non diversamente, ad esempio, da Gaiars e Gynoug), ripropone alcuni middle boss degli stages precedenti.

Verytex, dunque, è tutto qui: uno shoot 'em up senza alcuna pretesa di innovazione che, viceversa, privilegia semplicità, linearità e

immediatezza di puro stampo arcade. Questo aspetto fortemente "tradizionalista" non comporterebbe di per sé un demerito in questo genere di giochi che, per propria natura, tende ad uniformare. Verytex avrebbe potuto avere, dunque, le carte in regola per essere un buon titolo, in quanto potenzialmente capace di venire incontro agli aficionados degli sparatutto che, nei primi anni '90, costituivano ancora una fetta consistente di frequentatori di sale giochi e possessori di consoles. Purtroppo, però, il titolo soffre di tre gravi mancanze: è graficamente carente, eccessivamente facile e troppo breve.

Il primo impatto con la grafica potrebbe anche dare una buona impressione: nessuna barra di status laterale, sprites piuttosto grandi (alcuni dei quali, come già detto, dotati di un apprezzabile design), discreta velocità e fluidità senza particolari rallentamenti, ed efficace utilizzo della parallasse.

I suddetti aspetti positivi risultano, però, vanificati dalla generale povertà estetica dei fondali: assai poco definiti, scarsamente dettagliati e realizzati con un numero di colori e una selezione degli stessi più degna di un NES che di un MD. I grafici, infatti, si sono limitati a delineare sfondi a 8 o 16 colori, con scelte cromatiche spesso discutibili e accostamenti tra backgrounds e sprites che spesso rendono difficile distinguere nemici e proiettili a causa del ripetersi di tonalità e sfumature. Le animazioni, poi, sono ridotte al minimo indispensabile e contribuiscono, insieme ai banalissimi pattern d'attacco, a svilire quel minimo di caratterizzazione dei nemici che pur sarebbe compatibile con un gioco di questo genere.





La difficoltà, inoltre, è tarata male e, soprattutto, in mancanza di un qualsiasi option screen, non può essere incrementata. Il giocatore è, così, costretto a due acts iniziali piuttosto noiosi in cui è difficile essere abbattuti (gli unici momenti d'impegno sono i boss dell'act 2), un 3° act dove, ancora una volta, gli unici ostacoli risultano i due boss finali, un 4° (il più divertente e il migliore graficamente) relativamente impegnativo e con un boss finalmente all'altezza e, infine, gli ultimi due, molto più brevi degli altri, ancora una volta carenti sul piano della sfida e dotati di boss "sbilanciati" (di nuovo semplice il boss dell'act 5 e impossibile quello del 6°, se non si posiziona la navicella in un punto cieco, lasciando che il nemico sia lentamente distrutto dai missili a ricerca).

Verytex, dunque, afflitto da longevità irrimediabilmente scarsa e realizzazione grafica sciatte, è, nel complesso, un titolo mediocre (inferiore,



ad esempio, alla conversione per MD di Truxton). Una volta sconfitto il boss finale, utilizzando il suddetto punto cieco, altro testimone della programmazione quantomeno affrettata di questo titolo, lo shoot 'em up Asmik è definitivamente archiviato. Il giocatore è "gratificato" dallo scorrere su nudo sfondo nero dei titoli di coda e dello staff, per tornare, infine, tristemente alla schermata dei titoli.

L'unico aspetto veramente positivo di questo titolo è l'ottima qualità di musica e FX. I brani sono decisamente evocativi e beneficiano di una pulizia, nitidezza e corposità acustica davvero sorprendenti. La sintesi è, infatti, piuttosto sofisticata e "limata", al punto da gratificare con un sound abbastanza "soft". Particolarmente adeguate e suggestive risultano le musiche degli acts 1, 2, 4 e 5, senza nulla togliere agli altri brani (su tutti spicca il trascinante tema della schermata dei titoli) e agli efficaci jingles. Lo stile è epico, eroico e drammatico nei brani durante gli acts, quanto incalzante e adrenalinico al punto giusto al cospetto dei boss di fine livello. La soundtrack è, dunque, assolutamente impeccabile e degna di un titolo di levatura molto superiore.

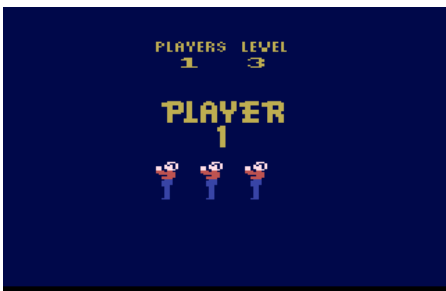
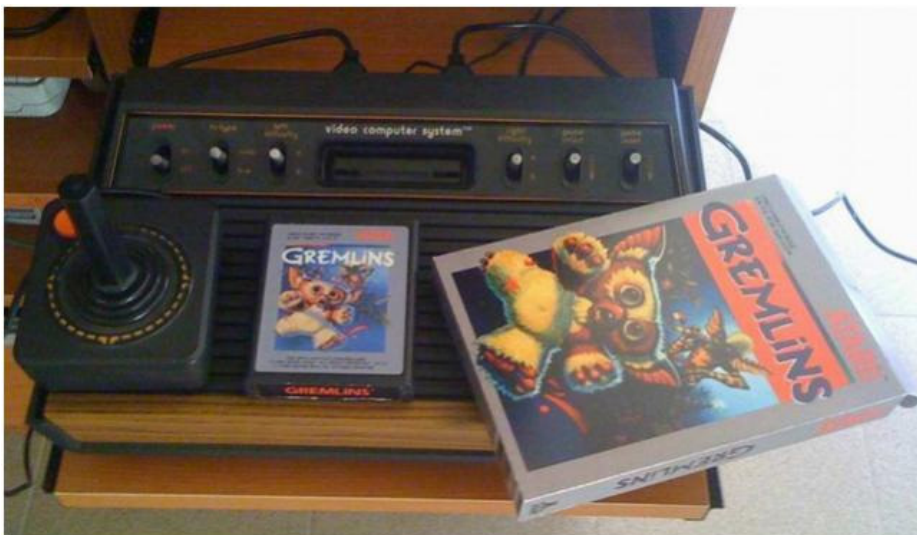
Gli effetti sonori, ugualmente frutto di efficaci sintesi, sono all'altezza della situazione, in quanto adeguatamente incisivi e, in alcuni casi, sufficientemente fragorosi.



Verytex non riesce ad emergere da una sostanziale mediocrità che investe quasi tutti gli aspetti tecnici come quelli più strettamente legati al gameplay. Questo vertical shooter, infatti, oltre ad essere sostanzialmente basilare nelle meccaniche di gioco, non è sufficientemente lungo, risulta troppo facile e soffre di una fastidiosa povertà grafica. L'unica caratteristica eccellente del titolo Asmik è relativa al comparto audio: ottime musiche e adeguati FX. Ovviamente il brillante sonoro non può garantire a Verytex la sufficienza.

Gremlins

Il Mogwai è un piccolo animaletto, peloso, simpatico e grazioso, vagamente assomigliante ad un orsetto ma con due enormi orecchie! Se ne volete uno, ahimè... il negozio cinese della più famosa Chinatown di sempre (quella di San Francisco, U.S.A.), ovvero l'UNICO posto in cui si sarebbe potuto trovare un esemplare di Mogwai, è andato distrutto dopo la dipartita dell'anziano e malandato proprietario. Speriamo solo che il piccolo Gizmo, questo il nome della buffa creatura, sia capitato in buone mani...
In PIU' CHE BUONE mani!



Non è complicato mantenere un Mogwai, ma chiunque lo voglia fare si assume una grandissima responsabilità, non solo per sé stesso o per l'animaletto, ma verso tutta l'umanità! TRE le regole da rispettare ASSOLUTAMENTE con il Mogwai:

1. non esporlo alla luce, specialmente se forte o addirittura quella solare, perché il dolce animaletto morirebbe sicuramente SQUAGLIATO!
2. tenerlo assolutamente lontano dall'acqua, quindi niente bagni o bicchieroni dissetanti! Il solo contatto, fosse anche con una sola goccia, ne causerebbe la RIPRODUZIONE! (n.d.r. : Toh ?!! Uno dei pochi esseri che non ha nemmeno il piacere e/o il divertimento di ...fecondare... Che tristezza!)
3. la regola più importante: mai dargli da mangiare dopo la mezzanotte! ALTRIMENTI...

Avverrebbe in lui una completa METAMORFOSI che lo trasformerebbe, dopo essere prima "transitato" da uno stato di "crisalide"/"bozzolo", in un essere completamente diverso... L'oscuro, malvagio, infido, dispettoso ed assai ostile nei confronti della razza umana GREMLIN!

Sull'onda dello strabiliante successo cinematografico e commerciale che il film Gremlins, diretto da Joe Dante e prodotto nientemeno che da Steven Spielberg, ebbe a

partire dal periodo natalizio del 1984, anno della sua comparsa nelle sale cinema di tutto il globo, Atari non si lasciò sfuggire la grande opportunità di accaparrarsene i diritti per poter produrre uno dei SUOI classici "tie-in", ovvero videogiochi tratti da film.

Come molti di voi già sapranno, questo preciso tipo di giochi Atari non godeva di buona reputazione, specialmente se si prende in considerazione il FAMIGERATO tie-in di E.T. ... Senza girare troppo il coltello nella piaga si potrebbe tranquillamente dire "Perseverare autem diabolicum", ovvero il logico e scontato proseguo della più nota frase "Errare humanum est", quindi, in parole povere, Atari, già profondamente in crisi come peraltro quasi tutte le altre aziende della grande industria videoludica di quel periodo, ci riprova, dopo aver clamorosamente "fallito il colpo" ! Vediamo allora come il team di sviluppo ha deciso di affrontare la "conversione" da cinema a console, ricordando a tutti coloro che leggono che si sta parlando dell'Atari VCS e che il tutto è riferito al 1984.

Il giocatore è ai comandi del protagonista (si presume che sia anche lo stesso "Billy" dell'omonimo film... dico "si presume" perchè lo sprite principale è composto, come da copione per quel che riguarda il VCS, da un confuso ammasso di pixel che rende pressoché impossibile l'identificazione del personaggio stesso...) che nel primo livello di gioco si muove a sinistra e a destra su di uno sfondo assomigliante alla facciata di un'abitazione (casa sua?), tentando di arraffare tutti i Mogwai che si lanciano dal tetto allo scopo di arrivare a mangiare alcuni (8) succulenti panini

schierati al di sotto della linea di movimento del nostro "omino" e violare in tal modo la terza regola fondamentale!

Quando un Mogwai arriva a toccare terra, esso si dirige immediatamente verso il panino più vicino (non deve necessariamente caderci sopra...) ed immediatamente dopo si trasforma in crisalide.

Vi sono 4 "ondate" ognuna delle quali formata da 8 Mogwai, ma nel caso in cui i panini vengano mangiati tutti prima del termine dell'ondata successiva il gioco passerebbe immediatamente al secondo livello, cosa che accade COMUNQUE terminata la quarta ondata, con la sola differenza che in questo caso il gioco fa il conteggio dei panini rimasti e accredita un bonus correlato, appunto, al numero di questi "salvati".

Nel secondo livello Billy, munito di una pistola, deve assolutamente abbattere tutti i Gremlins che tentano di arrivare a lui dopo essere usciti dai loro "bozzoli".

Anche qui la minaccia arriva dall'alto: le crisalidi sono allineate nella parte superiore dello schermo, mentre il protagonista si muove, sempre e solo a sx e dx, nel punto più basso dell'area di gioco. Come nel primo livello è sufficiente che uno degli animaletti arrivi "in fondo" allo schermo per vederlo inesorabilmente dirigersi verso il povero Billy, al quale, in questo caso, verrà detratta una delle tre vite disponibili all'inizio del gioco.

Abbattuto l'ultimo nemico il gioco ricomincia dal primo livello, in cui i Mogwai hanno però una velocità maggiore rispetto a quelli del primissimo livello!

Gameplay, quindi, estremamente ESSENZIALE in questo Gremlins: solamente movimenti sinistra/destra e fuoco (anche se solo nel secondo livello), alla stregua perciò di una sorta di "Space Invaders"!

La VERA difficoltà consiste nel fatto che il proseguire nel gioco causa un repentino aumento della velocità dei nemici sino ad arrivare ad un punto che i soli riflessi del giocatore non sono più sufficienti a contenerne l'esuberanza! Non tanto per i Gremlins del secondo livello, quanto ai Mogwai del primo che tendono a cadere con una frequenza impressionante a tal punto che la cosa migliore da fare per questo gioco sarebbe stata l'implementazione di un

più veloce comando analogico in luogo del "digitalissimo" joystick!

Già! Esattamente come nel già citato caso di Space Invaders, Atari avrebbe fatto senz'altro meglio ad utilizzare il suo bel "paddle" (peraltro sfruttabile in pochissimi giochi)... Vi assicuro che il gioco ne avrebbe tratto enorme giovamento, suscitando anche un interesse di gran lunga superiore da parte della clientela!

La cartridge offre 8 livelli di difficoltà (selezionabili come sempre premendo il tasto "Game Select") e partita a 1 o 2 giocatori (alternati) ed una curiosa selezione "demo", probabilmente ideata a scopo pubblicitario per l'esposizione nei negozi... una sorta di "attract mode", insomma.

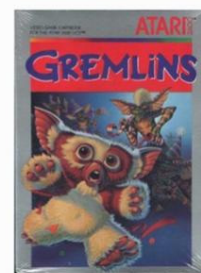
Prodotta nella sola versione NTSC, questa "cartuccina" è assai poco comune (rarietà 6 secondo AtariAge), probabilmente per il fatto che, dato il periodo di forte crisi, le vendite non devono essere state esattamente "proficue" e proprio per tale motivo di pezzi ancora "in circolazione" non ce ne dovrebbero essere molti.

Gremlins Silver label

System: Atari 2600
Company: Atari
Model #: CX26127
Year of Release: n/a
Media Type: Cartridge
Number of Players: 1 - 2
Controller: Atari Joystick

Rare+
North America
NTSC

Staff:
Robert Vieira (Sound)
Scott Smith (Programmer)
Mimi Nyden (Graphics)

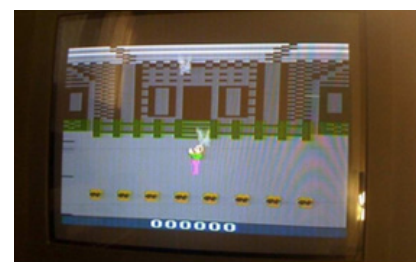
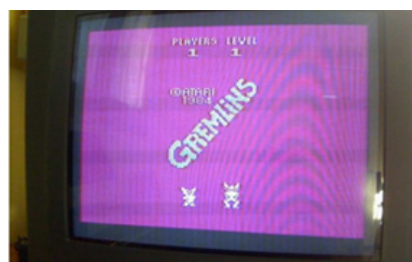


Bellissimo il film! Fantascienza mista ad un pizzico di horror e quel tanto che basta di humor.

Pieno zeppo di riferimenti ad altre immense opere cinematografiche, Gremlins è oramai divenuto un "classico" film di Natale. Ed in effetti in quel preciso periodo il sottoscritto lo propinava PER FORZA al resto della famiglia (un po' cambiata nel corso degli anni... prima con mamma e papà... adesso con moglie e figlia!) sin da quando lo affittò in formato VHS sino ad arrivare al DVD!

Il gioco per il VCS? Giocabile quel poco che basta per evitare di doverlo "scatolare" dopo due o tre sole partite e frenetico al punto da mettere a dura prova i riflessi del più capace "Tetrisiano" del mondo! Grafica sufficiente ma scialba (nessun "tocco" particolare atto ad abbellire l'area di gioco piuttosto che gli sprites) e sonoro essenziale confinano Gremlins in quella schiera di giochi "mediocri", confermando quello che si era preventivato all'inizio di questa mia recensione: i "tie-in" sono da sempre la "spina nel fianco" di molte piattaforme da videogiochi... ed OVVIAMENTE l'Atari VCS non fa eccezione!

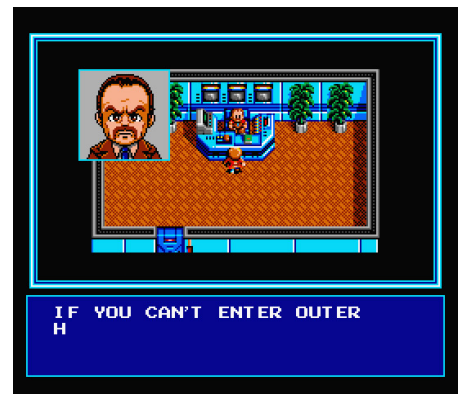
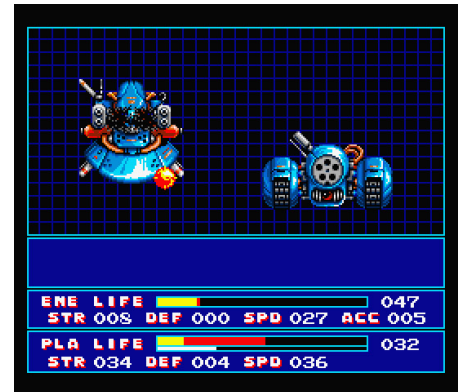
Volete veramente un BEL Gremlins? Se possedete un Commodore=64 probabilmente lo avete già... ma questa è un'altra storia..."



Ecco un paio di foto prese dal mio TV in cui si nota la "classica" differenza cromatica di immagini fornite da una combinazione "console e TV PAL + cartuccia NTSC" con le immagini fornite dall'emulatore, assimilabile in questo caso ad un sistema completamente NTSC, mostrate in precedenza.

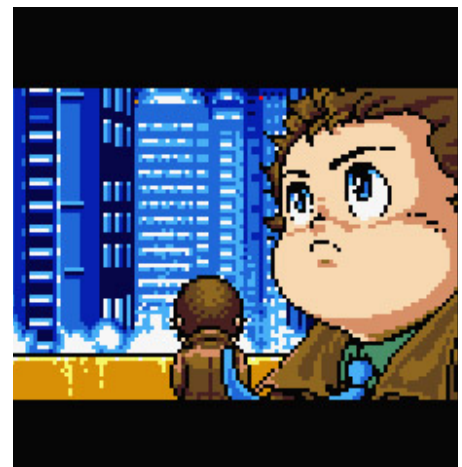
SD Snatcher

Anno 1991. Un incidente ai Laboratori Chernorton di Mosca permette ad un virus di propagarsi nell'aria, causando la scomparsa di oltre l'80% della popolazione asiatica. 50 anni più tardi compaiono strane creature conosciute come Snatcher nell'isola artificiale di NeoKobe City. Nel 2042 la polizia fonda un nuovo reparto speciale chiamato J.U.N.K.E.R. (Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger), con il preciso compito di distruggere gli Snatcher. Voi impersonate Gilian Seed un ragazzo che ha perso la memoria e che nonostante non si ricordi assolutamente nulla del proprio passato, sente di avere un particolare legame con gli Snatcher, così, per scoprire quello che la sua mente sta cercando di nascondere, decide di arruolarsi nei JUNKER. SD Snatcher è uno Spin-off alternativo di "Snatcher", un famosissimo Digital Comic creato dal geniale Hideo Kojima ed uscito per diversi sistemi giapponesi (Pc-88, Pc Engine, Mega-CD, Playstation, Saturn). Al contrario della sua controparte seria però, SD Snatcher è un vero e proprio gioco di ruolo. Guiderete Gilian Seed attraverso le varie locazioni del gioco, parlando con i vari Png (Personaggi non Giocanti) e combattendo contro i numerosissimi Snatcher, fino alla scoperta della verità. Per muovervi da una locazione all'altra, il junker vi ha messo a disposizione una velocissima vettura. Sempre grazie a quest'ultima, potrete tornare alla base ogni volta che vorrete (o quasi). Qui il vostro capo vi darà le varie missioni da eseguire, potrete comprare armi, proiettili etc, inoltre è disponibile un'infermeria dove potrete curarvi senza spendere un soldo. Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, combattendo con gli Snatcher accumulerete punti esperienza, che vi serviranno per salire di livello e potenziare i vostri parametri (forza, difesa, velocità, punti ferita etc), inoltre guadagnerete soldi, fondamentali per comprare armi ed oggetti. Anche se SD Snatcher sembra il solito gioco di ruolo giapponese, può vantare un sistema di combattimento veramente innovativo. Tutto il combattimento si svolge su di una griglia dove lo Snatcher si muove e vi attacca seguendo il classico schema a turni (prima attacca uno, poi l'altro). Ogni parte dello Snatcher che distruggerete avrà un effetto diverso. Per esempio, eliminando i suoi reattori non potrà più volare, se eliminerete le ruote, non potrà più muoversi, senza le armi non potrà più attaccarvi e così via. Se lo distruggerete seguendo un determinato schema logico, potrete uscirne senza troppi danni, ma fate attenzione, perché gli Snatcher possono anche autodistruggersi, causandovi danni abbastanza elevati. Inoltre determinati Snatcher possono comunicare con gli altri e chiedere aiuto qualora si trovassero in difficoltà, così facendo vi ritroverete più Snatcher da affrontare contemporaneamente (ovviamente eliminando le antenne con cui comunicano tra loro, questo problema non sussiste). Ogni zona colpita abbassa i punteggi-parametro del vostro nemico. Per esempio se uno Snatcher ha 30 di Forza e vi toglie 40 PF con un colpo, sparandogli sull'arma la sua Forza si abbasserà a 20, di conseguenza il colpo successivo vi toglierà 25PF, continuando a sparargli sull'arma la sua forza scenderà di



volta in volta causandovi sempre meno danni, quando la sua forza arriverà a 0, la sua arma salterà in aria e non potrà più attaccarvi, lo stesso discorso va fatto per gli altri parametri. Certo magari alcuni di voi dirà che ci sono molti altri giochi che utilizzano un sistema di combattimento simile... è vero, ma questo è del 1990, 18 anni fa e scusate se è poco..

Analizzando il titolo dal punto di vista tecnico, si può notare un bellissimo utilizzo della palette cromatica dell'Msx2. la grafica è molto dettagliata, colorata e con un ottima caratterizzazione dei personaggi, tutti Super Deformed ovviamente. La varietà delle locazioni, dei personaggi e soprattutto, dei nemici è veramente notevole. Unico neo, lo scrolling che si muove a scatti, sia in orizzontale che in verticale. Ma è risaputo che l'msx2 non avendo uno scrolling hardware è molto limitato da questo punto di vista, inoltre SD Snatcher è un Gioco di Ruolo, quindi la cosa non pesa più di tanto e ben presto ci si abitua. Il reparto sonoro ci delizia con dei motivetti orecchiabili e ben strutturati, impreziositi dal sapiente utilizzo del chip SCC integrato nella cartuccia, che consente di avere ben 6 canali stereo a disposizione. Ottimi anche gli effetti sonori. La giocabilità è ben bilanciata con mostri e missioni in crescente difficoltà, che arrivano a livelli piuttosto elevati con alcuni Boss. La trama del gioco, piuttosto varia e mai scontata, spinge il giocatore ad andare avanti per vedere quello che i programmatori Konami si sono inventati e per gustarsi l'ottima sceneggiatura.

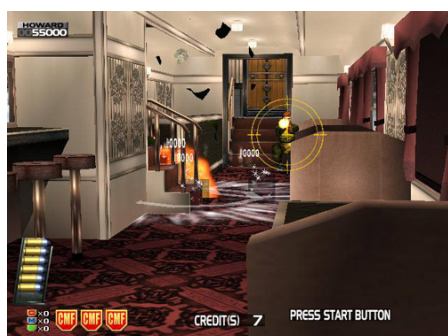
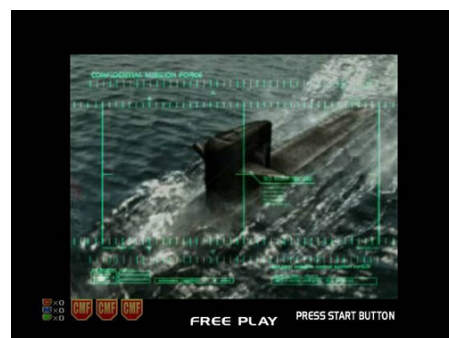


Nel complesso possiamo dire che SD Snatcher è un grande gioco. Sicuramente uno dei giochi di ruolo più belli disponibili per Msx2. Anche se dalla sua uscita sono passati 18 anni, resta ancora un grandissimo titolo, capace di accalpare il giocatore e di trascinarlo in un mondo fatto di Androidi, Robot ed armi avveniristiche. Un Bellissimo esempio di Cyberpunk-GDR. Brava Konami."



Confidential Mission

Sviluppato dalla Hitmaker (ex AM-3), Confidential Mission può essere a tutti gli effetti considerato come uno spin-off del ben più blasonato Virtua Cop.



Rispetto a quest'ultimo, infatti, il titolo in questione si limita a sostituire l'ambientazione poliziesca con una tipica da film di spionaggio, che vede nelle numerose apparizioni del mitico James Bond una fonte d'ispirazione tutt'altro che marginale. Tutto il resto, quindi, appare come l'esatta riproposizione dello shooter per light gun targato AM-2. Somiglianza che arriva ad includere non solo il particolare indicatore colorato atto a segnalare gli avversari pronti a far fuoco, ma persino alcune location. Emblematico in tal senso risulta il livello ambientato sul treno, il quale ricalca pedissequamente l'omologa sezione del secondo Virtua Cop (camminata sul tetto ed elicottero inclusi!). La quasi totale mancanza di innovazioni viene parzialmente bilanciata dal solo inserimento di alcuni minigames, i quali interromperanno di tanto in tanto l'azione per mettere alla prova le nostre abilità di cecchini. Completando con successo tali sezioni non solo verremo ricompensati con alcuni punti extra, ma avremo anche accesso a delle vere e proprie scorciatoie in grado di semplificarci non poco la vita.

Fortunatamente la fortissima somiglianza con Virtua Cop finisce col riflettersi anche sulla giocabilità del titolo, il quale eredita in pieno le consolidate meccaniche della sua pregevole fonte d'ispirazione. La relativa semplicità di quest'ultime (in fondo sempre di un tiro al bersaglio si tratta) viene infatti magistralmente superata grazie all'ottima varietà delle situazioni di gioco e alla loro più che ponderata alternanza. Precisione, velocità e riflessi del giocatore verranno di volta in volta messi alla prova e stimolati in maniera differente,

dando così il via ad una vera e propria giostra capace di mantenere sempre vivo l'interesse per il titolo.

Come tutti i giochi dello stesso genere, anche Confidential Mission trova la sua più grande limitazione nella longevità. I tre scenari e i quattro livelli di difficoltà proposti saranno sicuramente in grado di tenere impegnato il giocatore per un buon numero di ore, terminate le quali, però, difficilmente si proverà la voglia di inserire nuovamente il GD-Rom all'interno della nostra amata Dreamcast. A poco serve in tal senso l'aggiunta in questa versione casalinga della modalità denominata "Agent Academy", la quale ci permetterà di affrontare una serie di sfide all'interno di un apposito poligono di tiro. Carente sia sotto il profilo tecnico che delle meccaniche, tale sezione non riesce infatti ad acquisire una propria dignità ludica, finendo col rappresentare al massimo un blando diversivo dalla modalità principale. Logicamente quanto detto finora assume tutto un altro significato nel caso in cui si disponga di una seconda pistola e di un amico con il quale condividere l'esperienza. Condizione che, come al solito, sarà in grado di dare a questo genere di gioco una vera e propria marcia in più.

Nonostante l'ennesimo "porting" da sala praticamente privo di compromessi, il titolo Hitmaker risulta incapace di lasciare il segno sotto il profilo tecnico. La qualità delle tessiture e dei modelli poligonali risulta infatti inferiore sotto tutti gli aspetti allo splendido "The House of the Dead 2", pubblicato sempre dalla Sega la bellezza di due anni prima. Un comparto audio totalmente nella media ed un lato artistico cronicamente privo di originalità ed ispirazione chiudono infine il cerchio su di un titolo le cui uniche qualità in tale settore risiedono essenzialmente in pulizia e solidità dell'engine.



Confidential Mission si presenta come uno shooter su binario onesto ed asciutto, passato agli onori della cronaca più per la mancanza di valide alternative sulla console di casa Sega che per le sue intrinseche qualità. Privo sia di grandi pregi che di difetti, il titolo Hitmaker può essere pertanto consigliato senza remore a tutti gli estimatori del genere, i quali non faticeranno a ritrovarvi tutta la frenesia e la giocabilità della ben più noto Virtua Cop.

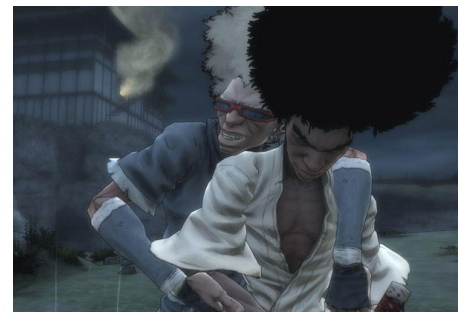
Afro Samurai

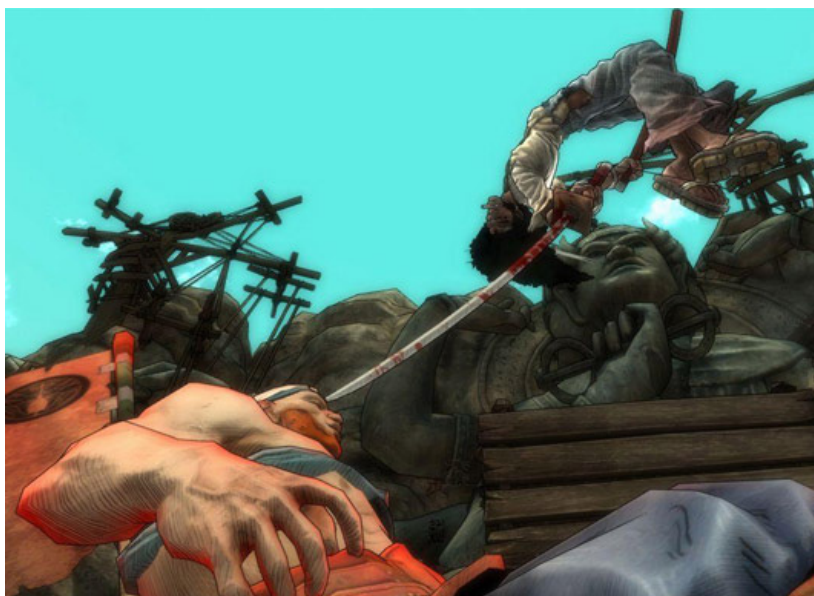
Chi non conosce Samuel L. Jackson?

Inutile citare tutti i film cui ha partecipato, avendo recitato ad oggi in una settantina di film. Ma gli appassionati di anime lo conoscono anche per la serie di Afro Samurai, in cui presta la propria voce all'omonimo protagonista. Ma la trama non verterà attorno ad un classico e stereotipato samurai giapponese. Al contrario, come è facilmente desumibile dal nome, avrà delle chiare origini afroamericane, spunto sfruttato anche per fare dell'autoironia. O meglio, sarà Ninja-Ninja, alter ego immaginario del protagonista, a pronunciare qualche battuta, dato che il nostro Afro è per lo più taciturno. Essendo una creazione della mente di Afro, ovviamente anche il nostro amico inesistente sarà doppiato dal buon Sam, che deve aver apprezzato molto la saga animata, dato che ha doppiato (così come anche gli altri membri del cast) anche il gioco cui ci stiamo riferendo. Gioco che, pur non offrendo picchi di originalità, si dimostra piacevole e divertente per la maggior parte del gioco, che solo in pochi casi isolati mostrerà reali difetti, e non si tratta della semplice mancanza dei Trofei. Ma andiamo con ordine. Grazie alle bellissime scene animate che spiegheranno l'andamento della storia, capiremo di dover vendicare nostro padre, brutalmente assassinato da un certo Justice, ovviamente sanguinario e crudele, per ottenere l'agognata fascia di Numero Uno. Noi, dopo anni di allenamento, otterremo la comunque invidiabile fascia di Numero Due, pretesto sufficiente perché orde di nemici si avventino su di noi. In ogni caso, anziché cedere le armi, ci incammineremo in un viaggio che ci porterà a confrontarci direttamente col Numero Uno, così da fare giustizia per nostro padre, in un combattimento davvero appassionante. Durante le peripezie, comunque, incontreremo quasi tutti i personaggi incontrati nell'anime, ovvia fonte di ispirazione anche per i bellissimi combattimenti contro i boss. Bisogna però ammettere che la trama è troppo spezzettata. Una decina di livelli, ognuno di un'ora circa, in cui non ci sarà un vero filo conduttore, ci muoveremo attraverso una moltitudine di luoghi, visitando magnifici paesaggi, ma senza sapere come ci siamo finiti e perché. Sapremo solo di dover uccidere tutti coloro che ci si pareranno dinanzi per fermare la nostra avanzata. Particolare comunque poco rilevante, basterà pensare che ogni livello rappresenta un episodio dell'anime e saremo a posto, anche se una maggiore organicità avrebbe giovato. Per fortuna, questi improvvisi cambi di luogo ci permetteranno di mettere gli occhi sui meravigliosi scenari creati per noi da Namco-Bandai. Ecco, un particolare su cui non si può proprio recriminare è il comparto tecnico. Non solo i magnifici paesaggi, ma ogni dettaglio, ed anche i personaggi stessi sono realizzati con la forse fin troppo abusata tecnica del cel-shading. Per fortuna la maestria profusa è davvero notevole e non ci si dimenticherà presto degli splendidi paesaggi che sembrano usciti da un quadro. Già, assomiglia molto all'ultimo Prince of Persia, tecnicamente parlando. Certamente molte zone saranno differenti (nell'ultima avventura del Principe



non ci siamo certo trovati in un giardino giapponese), ma lo stile è ampiamente riconoscibile e alcune zone sembrano ammiccare ai paesaggi del gioco Ubisoft. Lo stile grafico è così azzeccato che non si vorrà neppure star troppo a capire la trama, rimarremo davvero piacevolmente stupiti dalla perizia con cui si è realizzato il comparto tecnico, che tra l'altro risulta anche azzeccato per il sistema di combattimento. Tutto sarà comprensibile agli occhi del giocatore, grazie anche alla buona calibratura delle telecamere, che permetteranno la massima libertà al giocatore di visualizzare ogni angolo. Il sistema di combattimento si è dimostrato abbastanza canonico, essendo il pulsante X adibito al salto, quadrato all'attacco leggero, triangolo all'attacco pesante e cerchio ai calci. Nulla di rivoluzionario, si diceva, ma neanche troppo scontato, dato che potremo utilizzare i tasti dorsali in maniera un po' meno convenzionale, dato che vi permetteranno di sfruttare una sorta di bullet-time, un po' come in Max Payne. Non è certo una novità, ma è interessante notare che ne avremo diverse gradazioni, uno poco incisivo, che ci permetterà di combinare attacchi più letali e precisi – ma che i nemici più agili potranno comunque evitare – ed un altro che quasi blocca davvero il tempo. Non è molto consigliabile abusare di quest'ultimo potere dato che prosciugherà del tutto la "barra della concentrazione", anche se se vi permetterà di uccidere praticamente tutti i nemici presenti – peccato che, giungendo a ondate, quando arriverà un'altra dozzina di nemici sarete del tutto vulnerabili –. Al contrario, il potere più semplice sarà molto più efficace, dato che permetterà addirittura di





tagliare in due i proiettili e di tagliare letteralmente in due anche un nemico. Ma non solo a livello del busto, badate bene: braccia, gambe, testa, tutto fa brodo. Anzi, in determinati punti potremo provare il membra-poker. Samuel L. Jackson ci sfiderà a combinare mutilazioni di diverso tipo e si complimenterà con noi per l'eventuale riuscita. Hanno dato molto risalto al doppiaggio di questo grande attore, non passeranno cinque minuti senza almeno una piccola scena animata, magari anche solo comprendente le provocazioni di Ninja-Ninja ad Afro. E sentiremo anche insulti a dozzine, senza lesinare in un linguaggio scurrile, sebbene di elevato livello. Sembra un paradosso, eppure è sempre piacevole sentire i suoi impropri. Per fortuna il doppiaggio è rimasto in inglese, ci saremmo persi altrimenti delle vere chicche. Ci saranno comunque i sottotitoli nella nostra lingua, ovviamente. Parlando del comparto sonoro, oltre all'eccelso doppiaggio di cui già si è discusso, è impossibile non menzionare il buonissimo lavoro svolto da The RZA, che ha curato e supervisionato le musiche del gioco. Troveremo infatti miscele, in maniera ottimale, tracce che ricorderanno sia il mondo classico giapponese sia quello moderno americano, con diverse tracce hip-hop che a sorpresa si adattano perfettamente, rendendo ancora più godibili gli scontri. E lo dice uno che non ama la musica moderna. Ecco, una miscela di passato e presente che mi ha ricordato moltissimo i due Kill Bill, film – che ho molto apprezzato – di Tarantino. In un gioco d'azione, ne convengo, le fasi di combattimento sono essenziali, ed è qui che la critica si è nettamente divisa. Concettualmente, nessuno ha torto o ragione. Dietro ai vari 5 o 8 assegnati al titolo, cifre prettamente numeriche, stanno ragionamenti non confutabili. C'è effettivamente una certa ripetitività? Personalmente, posso condividere l'idea che vi siano molti scontri contro avversari non troppo diversi tra loro, ma la varietà è data dalle diverse situazioni in cui ci troveremo combattere. Combattere in una casa in fiamme sarà diverso dal farlo in una landa innevata, o in una grotta. Aumentando di livello coi vari combattimenti sbloccheremo diversi nuovi attacchi e in questo mi ha ricordato negativamente Spirito Guerriero (il secondo della seconda trilogia originale di Prince of Persia), con quelle otto indigeste pagine di combo. Qui ne troveremo per fortuna

un po' meno, ma ce ne saranno comunque in quantità. Tranquilli, comunque, per far fuori la maggior parte dei nemici basterà ricorrere alle tecniche base. Bisognerà anche fare attenzione ai cecchini, sebbene, dopo aver compreso la tempistica dei loro attacchi, basterà pararsi al momento dello sparo per deviare (o, per i più coraggiosi, rispedire al mittente) il proiettile. Ecco uno dei difetti: un paio di volte ci troveremo ad affrontare uno di questi avversari armati, peccato che si trovi in una posizione a noi preclusa, ergo dovremo per forza mettere in pratica la tecnica del respingimento del proiettile, decisamente complicata non tanto per la difficoltà della combo, in realtà irrisoria, quanto per la tempistica. Pur sfruttando il ralenti, sarà davvero difficile riflettere un colpo. E se parandolo semplicemente non otterremo danni, fallendo la mossa per riflettere il proiettile ne subiremo di ingenti. Quattro o cinque errori bastano per dover ripetere la sezione di gioco. Per fortuna la questione diviene davvero frustrante solo nel secondo dei due casi in cui ci troveremo a dover riflettere per forza il colpo, quindi basterà un po' di impegno in più per riuscire nell'impresa. Un'altra imperfezione, anche questa piuttosto rilevante, riguarda il penultimo combattimento: in questo scontro, l'unico modo per sconfiggere l'avversario – che ovviamente non svelo,





per evitare spoiler – sarà di colpirlo con un fendente verticale, usando bullet time e triangolo, altrimenti il nemico continuerà a dividersi. Qualsiasi colpo porteremo contro di lui, quando lo uccideremo si sdoppierà, rendendo la lotta infinita. In tutto quel putiferio, contro una dozzina di nemici, è impossibile capire se quello appena ucciso si sdoppierà o resterà e terra, e non si capirà che combo si è usata per farlo fuori. Ergo, menerete fendenti a casaccio e il numero di nemici non diminuirà. L'unico modo, s'è detto, è tagliare le copie in due verticalmente, peccato che non venga rivelato da nessuna parte, né ci sia un qualche modo per capire la correttezza del procedimento. È così e basta. Per fortuna, in quella situazione potremo tirare avanti a lungo. Uccidendo nemici recupereremo parte dell'energia persa e lo capiremo subito senza che nemmeno ci sia una barra di energia. Una caratteristica che si sta imponendo nei giochi d'azione o di guerra, lentamente ma inesorabilmente, sta nella sparizione di barre varie. Escludiamo pure le munizioni, dato che Afro affetterà i nemici solo con l'aiuto della sua katana, e rimarranno due possibili barre. Se avete letto il testo, anziché fondarvi subito sui voti a fondo pagina, ricorderete che ho nominato la "barra della concentrazione". Con le virgolette. Perché anche in questo caso non c'è nessun vero indicatore ai margini dello schermo. Capiremo quindi se avremo la possibilità di sfruttare il rallentamento del tempo dando una rapida occhiata al ciondolo di Afro, un pendente che, illuminandosi, segnalerà la possibilità di eseguire questo utile bullet-time. Al contrario, se sarà nero non potremo modificare l'aspetto temporale. Altro colore che assumerà la pietra sarà il rosso, che indicherà un quantitativo di esperienza ottenuto. Ma anche il salire di livello non servirà ad altro se non a sbloccare nuove combo, non sempre immediate, per quanto coreografiche. Ma non vi perderete nessuna scena, nel menu delle combo vi è a lato un video che mostra le azioni di Afro nel caso si eseguisse la tecnica. Quindi non ci sarà bisogno di dannarsi a ripetere certe sequenze

di tasti, basterà dare un'occhiata al breve videoclip presente accanto ad ogni mossa. Ultima "non-barra", ma non certo per importanza, è quella dell'energia. Per capire lo stato di salute del nostro eroe basterà guardarlo: quando si tingerà di rosso sangue vorrà dire che sarà vicino alla morte e sarà quindi il caso di far fuori velocemente qualche nemico, se non vorremo diventare cadaveri prima del tempo. Per quanto concerne l'energia, eccetto le rare volte in cui si subiranno colpi d'arma da fuoco, si può affermare di essere ben coperti. Potremo resistere a molti colpi di spada prima di cadere, siamo ben coperti. Vero è che non sarà infrequente morire quando saremo attorniti da decine di nemici, anche se, in un nutrito gruppo d'avversari, quelli davvero pericolosi saranno in scarso numero.

In ogni caso, la varietà si avrà anche dai molti mini boss – dotati di ogni tipo di arma, tra cui bombe e lanciafiamme –, che imperverseranno durante il nostro cammino, e che si dimostreranno ardui almeno quanto i veri nemici supremi del livello. E qui si che varieranno le situazioni di gioco, i veri boss sono caratterizzati alla grande! Tra un combattimento in cima ad un'arca ghiacciata o in cielo – in caduta libera! – o in enormi macchinari, la freschezza non mancherà mai e grazie all'eccellente doppiaggio di tutti i personaggi, anche secondari, potremo anche capire le motivazioni e i loro sentimenti. Un gioco d'azione hack and slash, in cui, comunque, durante i boss – contro Kuma, soprattutto – dovremo adottare diverse strategie per vincere, pena la sconfitta. Lasciarsi catturare dalla splendida atmosfera, a metà tra il paradisiaco e l'infemale (praticamente un Purgatorio!) sarà davvero facile, il difficile sarà accettare la brevità dell'avventura, comunque superiore ad altri titoli appartenenti allo stesso genere. Una dozzina di ore sarà sufficiente a completare il tutto, ma qualità non fa sempre rima con quantità, no? Piuttosto

che allungare il brodo riproponendo le stesse situazioni, si è puntato su una maggiore densità delle stesse, così da rendere davvero ancor più epico il viaggio di Afro. Dopotutto, anche i vari God of War non sono stati lodati per la loro longevità, bensì per ben altri attributi... E vale la pena ricordare anche le buone fasi platform. Un po' come nei vari Ninja Gaiden, anche noi potremo eseguire azioni degne solo dei migliori samurai. Tra salti a muro e corse sulle pareti, una parte del tempo cui dedicheremo al gioco la passeremo zommando tra pendii e pinnacoli, tra tronchi e tetti, così da riposarsi un momento dai vari squartamenti.

Grazie ad un comparato grafico e sonoro davvero di nuova generazione e ad un buon gameplay di fondo – anche se non perfetto – Afro Samurai si dimostra un titolo capace di tenere attaccati alla poltrona per diversi giorni. La mancanza di una qualsivoglia modalità multiplayer, tuttavia, inficia di molto una giocabilità che non potrà essere di lungo termine. Ma chi apprezza questo genere di giochi, magari appassionati dell'anime (ancora inedito in Italia, farebbero bene a darci un'occhiata; va bene, è violento e scurrile, ma è dannatamente divertente. MTV potrebbe farci un pensiero...) non dovrebbero lasciarsi sfuggire quest'affascinante avventura, tenendo presente che l'esperienza di gioco, pur bellissima, non è del tutto esente di difetti.



Emilio Butragueño Futbol

Il Commodore 64 ha conosciuto, nella sua longeva e prolifica carriera video ludicaaaaaa, un florido periodo di giochi sportivi sul calcio sponsorizzati da testimonial di eccellenza: "Gary Lineker", "Gazza", "Emlyn Hughes" e "Peter Shilton", per fare alcuni nomi. Una formula che ha anticipato i tempi: non esiste oggi, un soccer game in circolazione (mi riferisco a PES e FIFA, gli unici capisaldi del genere) che non possieda sulla sua copertina la presenza di qualche famoso atleta di fama mondiale.

Come ci insegna l'esperienza, però, la qualità di un prodotto non si può certo giudicare dalla sua confezione, tanto meno quando compare la foto di qualche celebre star del calcio internazionale o, come in questo caso, spagnolo.

Arrivato in Italia non si sa come, ho avuto la "fortuna" di giocare a Emilio Butragueño Futbol grazie a un amico, patito dei giochi di calcio più del sottoscritto, invece di trovarlo come omaggio nei sacchetti di patatine, come sarebbe stato più opportuno distribuirlo.

Quindi, inseriamo il dischetto nel drive 1541, aspettiamo che finisca la successione di barre colorate e suoni gracchianti e prepariamoci al delirio.

Delle rudimentali icone compaiono nella schermata iniziale: possiamo scegliere il tempo di una partita (dai tre minuti alla mezzora) e optare per giocare da soli o sfidare un amico. Una volta selezionate queste misere opzioni, non ci rimane che catapultarci in campo, affrontando un'amichevole senza troppe pretese. Palla al centro e si inizia.

Con il joystick si controllano i giocatori, mentre il tasto Fuoco serve per tirare, passare, fare un pallonetto, eseguire una scivolata, a seconda di come e quando lo premeremo.

La palla rimane attaccata al giocatore e, finché ne è in possesso, può correre liberamente per tutto il campo, dribblare gli attaccanti della squadra nemica e tentare di raggiungere la rete avversaria per fare goal. Il gioco di squadra è un'impresa ardua: gli atleti in campo sono in carenza e difficilmente vengono inquadrati dalla visuale, l'unico modo di passare è



sparare la palla in un punto casuale del campo, quindi sparare che si avvicini un compagno a riceverla. Si può rubare la palla dall'avversario con tackle scivolati o collidendovi, mentre, per eseguire un goal possiamo impegnarci in poche strategie efficaci: tiro diretto, dribblare il portiere, oppure, con un tiro mirato da centrocampo, affidandoci alla fortuna.

La scelta del giocatore da controllare, segnalata con due rudimentali triangoli colorati, è gestita da una primitiva intelligenza artificiale, che seleziona il giocatore più vicino alla palla o quello in prossimità dell'avversario. La gestione del portiere richiede una buona dose di riflessi e si può comandare solamente nel momento esatto in cui l'attaccante avversario è in prossimità del dischetto del rigore, lasciandoci pochi secondi di tempo per parare.

La maggior parte delle azioni si devono eseguire in solo; passare è impossibile e il rischio di perdere la palla è alto, gli avversari ci possono scartare con facilità e possono apparire improvvisamente nelle vicinanze del nostro giocatore.

Qualsiasi tipo di strategia è inattuabile, lo svolgimento di gioco si risolve in una solitaria corsa per la vittoria, dove ci si deve muovere di continuo per non venire scartati.

Molteplici sono i bug che crivellano la giocabilità: il portiere non raccoglie mai la palla con le mani rischiando, molto spesso, di farsela rubare dal vicino attaccante e, durante la rimessa a centrocampo, ai giocatori è permesso di importunare il portiere. Anche tre minuti minimi di gioco sono più che sufficienti per ottenere punteggi simili a quelli nelle partite di tennis, complice il campo di gioco ristretto, la totale assenza di ostilità a centrocampo e una porta esageratamente larga.

Un sparuto guardalinee comparirà per



segnalare unicamente il fallo laterale, mentre le altre infrazioni vengono regolamentate da un arbitro invisibile.

Se la meccanica di gioco è il tripudio dell'ingiocabilità

e un elogio al fastidio, lasciate che vi illustri il comparto grafico di Emilio Butragueño Futbol. La visuale dall'alto della partita offre una prospettiva grossolana per ogni elemento inquadrato, quasi distorta. Gli sprite degli atleti hanno il busto deformato, le braccia corte e tozze, tutti omogeneamente biondi e in possesso di animazioni lontane parsec dalla decenza. Il campo da calcio è un tormento di due colori: verde, marrone, uno scrolling che striscia con fatica e la visibilità ristretta, come a guardarlo attraverso lo spioncino della porta blindata. Per condire il tutto di spensierata incompetenza informatica, gli sprite sfarfallano e l'azione subisce rallentamenti casuali. Un mosaico di oscenità che sembra creato da una fatale sequenza di sbalzi di tensione, causati da un violento temporale.

I numerosi traumi infantili del programmatore devono essere stati il motivo subconscio nel percorso artistico che lo ha portato alla malsana creazione del pubblico a bordo campo. Rappresentato da una psichedelica orgia di colori, forme dalle indecifrabili simbologie, ricorda più un geroglifico egizio, che un gruppo di tifosi.

Per tutta la durata della partita, saremo ossessionati da un motivetto musicale raccapricciante. Il nobile SID del Commodore 64 è stato utilizzato per riprodurre un motivetto sulla via di mezzo tra un Sagra Estiva e il "Tanti Auguri a Te". Talmente brutta e detestabile che non la accetterebbe neanche il più umile dei telefonini come suoneria. Suona ininterrottamente senza lasciare spazio ad altri effetti acustici. Non si sente il pubblico o il fruscio dei tackle, manca il fischio dell'arbitro che annuncia l'inizio e la fine della partita, il loop infinito di questa carneficina di note non ci abbandona e, mai come in questi momenti, si ha nostalgia del silenzio.

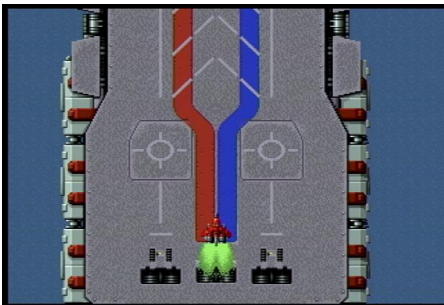


Non ho mai provato odio e la vendetta non è un sentimento che mi caratterizza.

Ma, dopo aver giocato qualche minuto a questo titolo, anche il più mansueto dei giocatori sarà pronto ad armarsi di torce, forconi e raggiungere la casa dei programmatori che hanno creato questo Futbol, quindi legarli e bruciarli vivi sopra una catasta di legna, facendogli ascoltare l'odioso motivetto del gioco. Emilio Butragueño Futbol raggiunge altissimi apici di bruttezza e fastidio che pochi altri titoli sono riusciti a ottenere. Se ci tenete alla salute, dimenticatevi il nome di questo ignobile gioco.

Raiden

C'era una volta il Panther.



Così inizia la storia di Raideen su Atari Jaguar, ma vediamo di fare ancora qualche passo indietro. Nel 1989, la Seibu Kaihatsu regalava alle sale giochi giapponesi uno dei coin-op più gettonati, è proprio il caso di dirlo, di quei tempi. La chiave del successo fu nella sua personalità: muovendosi nell'ambito dello shooter tradizionale e senza apparenti rivoluzioni, Raideen trascinava in alto il ritmo cardiaco del giocatore, infondendogli subdolamente una costante condizione d'allerta. La svolta è al primo boss: un avveniristico carro armato dalla smodata potenza di fuoco eppure accessibile nella sfida. Un controsenso? No, affatto. Raideen presenta i germogli di quello che oggi viene definito "manic shooter", un sottogenere della categoria sparattutto peculiarizzato dall'elevata presenza di proiettili, senza che essi, tuttavia, ne compromettano la giocabilità. Un equilibrio apparentemente contraddittorio che viene generalmente sostenuto da una moderata velocità degli stessi proiettili e da una superficie di vulnerabilità del nostro mezzo ridotta.

Raideen, come anticipato, rappresenta solo un primo passo verso questo "new taste", eppure rimaneva straordinariamente distinguibile. A supportarne il gradimento c'era un reparto audiovisivo decisamente apprezzabile, stilisticamente vicino al "soft-fantascientifico" tipico giapponese, corredato di musiche orecchiabili. Caratteristici i suoi rallentamenti: nelle situazioni, non certo rare, di sovraccarico sullo schermo, la velocità di gioco subiva una drastica frenata che permetteva ai giocatori di districarsi più agevolmente nella ragnatela di proiettili. Voluti o meno che fossero, erano dannatamente utili!

Come per ogni buon coin-op di successo, il giorno della conversione è sempre dietro l'angolo. A fregarsi le mani c'era hardware giapponese di ogni risma: Super Nintendo, Megadrive, PC Engine e, perchè no, persino FM-Towns Marty. Ad eccezione della console

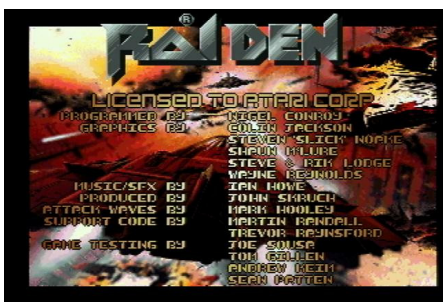
NEC, le altre ospitarono una versione parzialmente alternativa, denominata Raideen Trad (o Densetsu in Giappone), le cui differenze non vennero molto ben accolte. Se su FM-Towns Marty si poteva quantomeno applaudire all'esecuzione tecnica del programma, le altre conversioni, soprattutto quella per Megadrive, non convincevano molto nemmeno sotto questo profilo. Considerando anche l'eccessiva bravura dei coder della Hudson nel porting per PC Engine, il quale non presentava i comodi rallentamenti del coin-op, non si poteva dipingere un quadro roseo per l'homegaming di Raideen, soprattutto per il mercato PAL che doveva accontentarsi del Trad per le macchine Sega e Nintendo.

Nel 1993 nacque una nuova speranza. Anzi, addirittura nel 1991, ma le cose non andarono per il meglio. La Atari acquisì i diritti di conversione dello shooter giapponese, con l'intenzione di portarlo su Lynx e su Panther, una promettente piattaforma che doveva inserirsi nella lotta fra Super Nintendo e Megadrive. Alla fine, complice probabilmente uno sviluppo non del tutto convincente, la produzione di questa console fu cancellata dai piani della casa americana che, sconfitta da un quadro economico non molto gratificante, decise di canalizzare tutte le risorse nel più ambizioso progetto Jaguar. Raideen era già in una fase avanzata di sviluppo per il Panther, perchè non riesumarlo per il lancio del Jaguar?

Qualche perchè, a dirla tutta, ci sarebbe: perchè Raideen non era più un titolo di "primo pelo", perchè un programma nato per una macchina a 16-bit avrebbe potuto sfuggire su

una a 64 (presunti), perchè il genere degli sparattutto era in declino... D'altra parte bisognava fare i conti con una line-up di lancio misera a dir poco e con terze parti disinteressate come non mai. Meglio ripescare Raideen... Dopo qualche ritocco al codice per adattarlo alla nuova piattaforma, il più era fatto. Ora bisognava convincere il pubblico.

Dietro la conversione c'era il team degli Imagitec Design, dei ragazzi dalla formazione poliedrica: i loro lavori spaziavano da conversioni di titoli di primo piano (Speedball 2, Lotus 2) per varie piattaforme, fino a giochi di ruolo old-style come Daemonsgate passando per le meccaniche arcade spensierate di Gadget Twins. Il massimo della loro carriera, tuttavia, lo raggiunsero con la saga di The Humans, un puzzle game di rispettabile popolarità in cui controllavamo un manipolo di trogloditi alle prese con vari problemi. Cosa c'entravano gli Imagitec Design con Raideen? Vennero forse contattati per la loro esperienza in fatto di conversioni, ma il Jaguar finì col rappresentare la loro amata tomba, tant'è che continuarono imperterriti a svilupparci giochi fino al 1996. Contenti loro...



...Contenti noi! O almeno parzialmente. Diciamo pure che senza Raiden non avremmo avuto alcun esponente della categoria shooter verticali sul Jaguar. Il suo conseguente status di migliore del genere, tuttavia, veniva supportato anche da effettivi meriti. Gli elementi del coin-op qui ci sono davvero tutti, ogni sprite è riproposto con una certa fedeltà, mentre i fondali offrono una colorazione più spenta, più terrosa, molto più occidentale in contrasto con le tonalità accese conosciute in sala. A farci del male troviamo una fin troppo generosa barra verticale di stato, posta alla destra nel video: tornerà utile per monitorare punteggio, vite e smart bomb disponibili per entrambi i giocatori (questa conversione, infatti, supporta il gioco in doppio proprio come l'originale), ma vanta un design particolarmente invadente, cromaticamente troppo brillante e grosso quanto un terzo dell'intero schermo. In effetti, bisogna convenire sul fatto che un adattamento per l'homegaming di Raiden dovesse prevedere un'impostazione dello schermo fedele a quella arcade, in 3:4. L'unico stratagemma

per adottarla, però, comporta la rinuncia alle periferie orizzontali del video con conseguente sacrificio del dettaglio normalmente possibile. Invece di lasciare banali fasce nere, la Imagitec Design ha preferito cimentarsi nel disegno di un pannello apposito, centrando un risultato orribilmente pacchiano. Su altre console era stato preferito, invece, preservare la scenograficità del full-screen riducendo lo scorrimento orizzontale. L'adattamento al formato TV 4:3, poi, ha comportato lo "slargamento", come sulle altre piattaforme, di alcuni elementi grafici, ma nulla di traumatizzante. Qualche appunto bisogna farlo alla fluidità: lo schermo non viene aggiornato a 50/60 Hz, ma soltanto alla metà, con uno scorrimento leggermente penalizzato e sprite che non sembrano muoversi molto armonicamente. Si tratta di un difetto meno pesante se considerato nell'ottica della conversione, dato che Raiden era ben noto per i vistosissimi rallentamenti nelle frequenti situazioni di



sovraccollamento.

Apprezzabile la colonna sonora: già in sala giochi potevamo gustarci dei motivetti molto orecchiabili e capaci di guadagnarsi uno spazio nella nostra memoria, ma sulle assai più moderne potenzialità della macchina Atari i tunes si arricchiscono di una maggiore consistenza del suono in grado di enfatizzare gli accompagnamenti. I bassi sono decisamente più pieni e le percussioni molto più convincenti, per una resa finale rispettosa dell'originale fragranza nipponica ma sensibilmente moderna.

Ed il gameplay? Raiden, di conversione in conversione, ha variato frequentemente il livello di sfida, passando da quella piuttosto accessibile del Megadrive alla follia conosciuta su PC Engine. Su Jaguar c'è una contraddizione: alcuni nemici sembrano necessitare di molti colpi per andar giù, forse persino più di quanto bisognava fare in sala, ma i proiettili dei nostri avversari sono molto più lenti di quelli del coin-op. Ne risulta un'esperienza godibile, meno frenetica ma più accessibile per tutti. Perde un po' del tono "manic" che stava seminando e si adegua intelligentemente al giocatore medio, possibile acquirente del Jaguar e relativa conversione. Un prodotto focalizzato con successo sul suo target, ma che non aveva ancora fatto i conti col suo nemico in casa: il pad. La macchina Atari forniva "di serie" (e senza alternative) un caratteristico controller con croce e tre pulsanti standard, coadiuvato da un tastierino numerico alquanto ingombrante. Quest'ultimo penalizzava ineluttabilmente l'impugnatura e gli utenti non potevano nemmeno affidarsi ad una croce direzionale impeccabile, in quanto alla perfezione della quattro direzioni principali affiancava una certa approssimazione nel rilevamento delle diagonali. Non era un difetto trascurabile...

Un ulteriore problema di questo Raiden, soprattutto per chi aveva appena speso un bel po' di grana per portarsi a casa un Jaguar, era l'incamuffabile look da 16-bit che si portava appresso che strideva con la dicitura "64-bit interactive multimedia system" in bella mostra sulla console. Col potenziale disponibile si poteva fare di più, eccome, ma in ottica di retrogaming il rancore viene ridimensionato e ci si può accontentare dell'aver fra le mani il migliore adattamento europeo dello shooter Seibu Kaihatsu.



Nonostante l'handicap di un controller penalizzante, il lavoro di trasposizione operato dalla Imagitec Design è soddisfacente pur non approfondendo il potenziale tecnico messo a disposizione della piattaforma. Rivisita la sfida del coin-op proponendo nemici resistenti ma meno violenti e riportando ogni elemento dell'originale. La grafica non è fluidissima ed il pannello di stato è troppo invadente, ma ci si può consolare con una soundtrack riammodernata con successo.

Cyber Police E-Swat

In un ipotetico prossimo futuro (in realtà non così lontano da noi) l'ultima risorsa nella lotta contro il crimine sono gli E-Swat, squadre speciali di polizia dotate di esoscheletro potenziato. Fin qui niente di originale, anche se bisogna ricordare che nel 1989, anno di uscita del presente titolo Sega, la fascinazione per la "cibernetica" era ancora molto fresca, grazie soprattutto a saghe cinematografiche quali "Terminator" e "Robocop" (il primo risalente al 1984, il secondo al 1987) o a manga e film di origine nipponica.



Il sottoscritto, fin da bambino, è sempre stato attratto da robot, innesti biomeccanici e altre ambientazioni di questo tipo. Non nascondo, quindi, che titoli del genere sono per me un must, soprattutto se il comparto grafico, come in questo caso, è ben curato, dettagliato e volto a evidenziare gli elementi cibernetici di personaggi e fondali.

Nostro compito è impersonare un valoroso agente di polizia che, missione dopo missione, salirà di grado fino a entrare a far parte degli "E-Swat", guadagnandosi così l'ambito esoscheletro da battaglia. Una schermata d'intermezzo tra un livello e l'altro ricorderà i nostri progressi (rispettivamente "Captain", "Assistant Chief", "Chief", "E-Swat"). Da quel momento in poi ci verranno assegnate missioni più complesse con l'obiettivo di sgominare una potente associazione criminale capitanata da un folle generale assetato di potere. Suppongo. Già, perché la trama di "E-SWAT" non viene minimamente accennata, il coin-op è sprovvisto di una qualunque sequenza introduttiva, pur restando fermo che, data la linearità e "banalità" del soggetto, la storia si può evincere facilmente. Tuttavia una maggiore attenzione agli aspetti narrativi avrebbe sicuramente garantito più spessore al prodotto.

Tanto per l'ambientazione quanto per la tematica trattata è abbastanza evidente che questo gioco rappresenta la risposta di Sega al tie-in "Robocop" di Data East, uscito un anno prima. Tra i vari elementi che lo accomunano a quest'ultimo, c'è la possibilità di sparare anche verso l'alto. Va però detto che "E-SWAT" offre qualcosa di più al giocatore sotto il profilo del gameplay, grazie all'esperienza che derivava a Sega

da titoli quali "Rolling Thunder" di Namco (1986) o il suo "Shinobi" (1987): ossia il poter spostare lo sprite principale su più livelli (scale antincendio, tettucci di furgoni o camion, davanti o dietro recinzioni e così via), aspetto questo, sfruttato anche nel coevo "Shadow Dancer", capace di rendere più tattica la pianificazione dei movimenti da far compiere al personaggio.

Il richiamo al "Robocop" di Data East (prodotto comunque superiore al presente) è evidente anche sotto il profilo del level design, che riproduce una scenografia urbana tipica: si va dai bassifondi della downtown ai cantieri abbandonati, dalla Chinatown ai docks, dalla fabbrica siderurgica allo stadio, per concludere il tutto negli headquarters della super organizzazione criminale. Non mancano nemmeno nemici che spuntano da finestre e livelli sopraelevati di vario tipo, per eliminare i quali si deve ricorrere al già sopracitato sparo verso l'alto. Non si può tuttavia fare a meno di sottolineare che "E-SWAT", pur seguendo i canoni degli action/platform a scorrimento orizzontale, è afflitto da una certa monotonia di fondo, stemperata solo dalla possibilità (in realtà non così frequente) di sfruttare il secondo piano di spostamento. Una maggiore varietà sarebbe stata perciò preferibile. Manca inoltre, dal punto di vista dell'ambientazione, una reale contestualizzazione futuribile: a parte l'armatura cibernetica del protagonista, niente lascia infatti supporre che ci troviamo in una metropoli del futuro, anche se prossimo. Nessun elemento, a parte gli headquarters degli ultimi livelli e qualche esoscheletro o cyborg avversario, permette di differenziare il contesto urbano da una qualunque grande città di fine anni '80. Questa componente, invece, era stata attentamente valutata e calibrata in "Robocop". Anche i mezzi dei nemici, che si riducono a un elicottero e una jeep (un "monster truck", per la precisio-



ne), sono del tutto usuali.

Sotto il profilo del character design gli sviluppatori hanno fatto un discreto lavoro, anche se con risultati altalenanti. Livello dopo livello ci troveremo ad affrontare sbandati, malavitosi, criminali e killer, realizzati secondo le tipologie canoniche del genere. I boss di fine stage sono ben realizzati, in linea con gli standard classici, ma talvolta penalizzati da una caratterizzazione un po' anonima. Non mancano però alcune gradite sorprese come un'acrobatica tigre, un enorme gorilla e, ovviamente, un cyborg, il cui endoscheletro, una volta distrutta la corazza esterna, ricorda quello del T-800 di "Terminator". Non manca il super-mega-ultra cattivissimo generale finale, che, seduto sulla poltrona di comando, attiva vari ordigni tecnologici cercando di far valere le proprie pretese di potere e ostacolare la nostra sete di giustizia.

Un elemento molto interessante è l'esoscheletro potenziato che viene assegnato al protagonista appena raggiunto il grado di "E-Swat": un vero e proprio arsenale corazzato che si distrugge un po' alla volta, pezzo dopo pezzo, quando viene colpito dal fuoco avversario. Anche quest'aspetto, a parer mio, poteva essere sviluppato meglio, dato che l'armamentario della "tuta" non è poi molto vario e il suo utilizzo non risulta così determinante per portare a termine i livelli.

La grafica, nel complesso, è ben realizzata, con una buona cura per il dettaglio e un look decisamente "fine anni '80". Da sottolineare l'uso di una palette non molto felice e un po' "sbiadita", anche se rimane il dubbio che ciò sia un problema relativo alle curve di calibrazione, visto che gli screenshot presentano un ottimo rapporto contrasto-saturazione colore.

Piacevoli anche le animazioni, tanto quanto il parallasse impostato sugli standard tipici dell'epoca, ossia basato sui 2-3 livelli di scorrimento con l'aggiunta di alcuni elementi in primo piano. Da notare qualche sporadico rallentamento nel gioco a due, in particolare modo quando sono presenti molti sprite sullo schermo.

La giocabilità si attesta su livelli molto alti, come usuale nei prodotti Sega, così da risultare fluida, godibile, ben calibrata e assolutamente non frustrante, rendendo il gioco un ottimo arcade. Ciò non toglie che si debba comunque tener desta l'attenzione sia per individuare i vari pattern (abbastanza elementari, a dire il vero) su cui si basano gli attacchi dei boss, sia perché, per ultimare gli stage, sono necessari riflessi pronti. Ogni livello, inoltre, è dotato di un tradizionale timer, finito il quale si perde una vita, mentre i proiettili a nostra disposizione sono limitati e, una volta esauriti, dovremo far ricorso a una sana "scazzottata".

Sul fronte sonoro non si riscontra nulla di realmente rilevante: l'accompagnamento musicale è decisamente insignificante quanto gli effetti, che svolgono un ruolo puramente funzionale.

I livelli, in totale 13, garantiscono una buona longevità proprio grazie alla struttura semplice del prodotto, che lo rende fruibile e veloce. Vi ritroverete a rigiocarlo per il semplice gusto di trascorrere un'oretta divertente e rilassante, anche se nel dubbio sono preferibili altri titoli, quali "Bad Dudes vs. Dragon Ninja" o i già citati "Rolling Thunder", "Shinobi", "Shadow Dancer", "Robocop". Un certo interesse è sicuramente conferito dall'"evoluzione" di cui il protagonista gode stage dopo stage, pur tenendo però presenti i già citati limiti a essa legati.



Un prodotto quindi discreto, buono nelle premesse, ma un po' incompleto nei risultati. Da ricordare che nel 1990 Sega pubblicò una singolare pseudo-conversione per l'allora neonato Megadrive, in cui restava integro solo il concept del gioco, mentre erano completamente riprogettati level design, longevità e giocabilità (quest'ultima in particolare caratterizzata da un grado di difficoltà maggiore e da un'impostazione decisamente più strategica nell'affrontare gli stage), con risultati tutto sommato superiori alla versione coin-op originale e a tutte le altre mediocri conversioni per i sistemi domestici a 8/16 bit.

Extreme-G

Nel momento più feroce della console war tra Playstation e Nintendo 64, il titolo di miglior gioco di corse si vince in Europa.



Il 1997 non era esattamente l'anno migliore per cercare la conquista della palma di miglior titolo corsaiolo. Wipeout, pubblicato dalla Psygnosis nel 1995, aveva largamente segnato il solco sul quale i driving game futuristici si sarebbero per sempre mossi: mezzi ultraveloci, piste con una scarsa inclinazione al realismo, una grafica prestigiosa ed accompagnamento sonoro marcatamente elettronico. Nel 1996, ma solo un anno dopo in Europa, gli studi di Liverpool elaborarono la sintesi del tutto, offrendo all'incredulo pubblico dei videogiocatori Wipeout 2097, un acuto travolgente ed impareggiabile della Psygnosis ritenuto ancora oggi il metro di paragone per la categoria: meraviglioso il design delle piste, mozzafiato la grafica e straripante la colonna sonora, impreziosita dalle sconvolgenti partecipazioni di Underworld, Prodigy e Chemical Brothers! Tutto ciò era a disposizione dei giocatori di Playstation, Saturn e PC e, per quanto fosse arduo competere con un simile campione, il Nintendo 64 DOVEVA proporre una sua alternativa.

A dispetto della paternità tutta giapponese delle due macchine, la partita si giocava in Inghilterra, ad una distanza di sole 150 miglia dalla sede della Psygnosis. La Probe Software di Cheltenham, infatti, era un'altra software house che aveva costruito le sue fortune all'ombra della celebrità dell'Amiga e dei 16-bit in generale, guadagnandosi abbondante stima per la sua competenza nella conversione di prodotti da altre piattaforme. Un team che ha sempre ostentato un profondo studio dell'hardware di lavoro, tecnicamente inappuntabile ma quasi tutto da scoprire sul piano creativo, considerando che dai tempi di Devil's Crown e Basildon Bond erano passati dieci anni abbondanti. Lo stesso Nintendo 64 era un mezzo

punto interrogativo, ancora molto giovane ed afflitto dai pesanti intoppi di programmazione derivati dall'approssimatezza dei tool di sviluppo forniti da Nintendo, cruccio storico della macchina. Considerati i grossi problemi di framerate nella gestione di complessi ambienti tridimensionali e i limiti invalicabili della ridotta capienza delle cartucce, era davvero possibile offrire un'esperienza ludica e sensoriale paragonabile a quella di Wipeout?

Giudicare Extreme-G tramite un continuo parallelo col rivale Psygnosis è probabilmente ingiusto, ma il triste impatto iniziale di questo titolo non può che far rimpiangere la concorrenza su Playstation. La Probe non ci serba il minimo stralcio di presentazione e lo stesso menù iniziale denuncia un totale disinteresse per i fronzoli, i quali, in realtà, fanno sempre piacere. La mestizia sullo schermo ci propone una manciata di opzioni: una classica gara singola, dei campionati ed un multiplayer, vera spina nel fianco di Wipeout 2097 che lo prevedeva esclusivamente tramite link delle console. I campionati presenti sono tre, di cui solo il primo disponibile da subito. Si differenziano per quantità e difficoltà dei tracciati, dodici in totale. Non può mancare la classica modalità "Time-Trial", nella quale migliorare le nostre prestazioni sul giro, e si fa notare anche la variante "Shoot'em Up", in cui abbattere quanti più droni nemici possibile.

Una volta fornito il definitivo Start per l'inizio della gara, è ora di muovere le mani sull'impugnatura "da corsa". Per nostra fortuna, il pad Nintendo mostra uno dei suoi utilizzi più idonei, con lo stick analogico comodamente posizionato sotto il nostro pollice sinistro ed il grilletto posteriore adibito a ruolo di acceleratore. La mano destra può quindi occuparsi del



di gianluca santillo



reparto bellico e dei preziosissimi turbo. Prima di addentrarci nella spiegazione dei comandi e delle armi, non possiamo esimerci dalla descrizione estetica della grafica. Il copioso antialiasing tipico della console fatica a nascondere la spigolosità dei modelli tridimensionali: le nostre moto sono di rara bruttezza, costruite con poligoni da contare sulle dita delle mani, in alcuni casi ricoperte di texture nemmeno lontanamente imparentate con il concetto di stile. Il look slavato delle piccole tessiture alla portata della console non sembra essere un grande problema in un gioco veloce come questo, ma di sicuro poco seducente è l'immane bad clipping che ci offre la nebbia persino nelle gallerie. Pazienza, saremmo pronti ad accettare di tutto pur di avere una fluidità degna di questo nome. Ripassate pure la prossima volta, allora, perchè qui non ci sono né i trenta né i sessanta frames al secondo: per noi fortunati europei, infatti, la modalità PAL riserva un aggiornamento dello schermo del tutto incostante, accettabile in condizioni normali ma pronto a perdere colpi ad ogni missile sparato, ad ogni effetto speciale inatteso. Nei casi peggiori, soprattutto in seguito all'uso di alcune armi decisamente pirotecniche, l'immagine sembra quasi bloccarsi e la nostra prestazione

rischia di essere danneggiata per gli scompensi di coordinazione che tutto ciò provoca al giocatore. Almeno per quanto riguarda stile e sensazione di velocità, Extreme-G non centra il bersaglio.

Fermo restando che ci troviamo di fronte ad un altro gioco di corse con mezzi futuristici, armi e turbo, il lavoro della Probe riesce ad offrire un feeling sensibilmente diverso da quello di Wipeout. Ai fini della vera e propria guida, la differenza più rilevante è nell'inerzia, molto pronunciata nel titolo Psygnosis, che viene nettamente ridimensionata dai veicoli "a ruote" di Extreme-G. L'aderenza al terreno è sufficiente per azzardare manovre improbabili come arrampicate sulle pareti, giri della morte e repentini cambi di direzione. Una reattività di comandi che rendono il tutto molto frenetico. Non solo. Ad innalzare la rapidità richiesta al giocatore interviene anche il robusto accento posto sull'utilizzo delle armi: anche qui potremo raccogliere dei bonus lungo il tracciato che ci muniranno temporaneamente di gadget per annientare il nemico (con una certa perdita di velocità finché ce li porteremo dietro, appesantendo il veicolo e limitandone la manovrabilità), ma la loro potenza sarà spesso devastante. In più, ogni moto dispone di un'arma di ordinanza che ci risulterà estremamente utile in gara: sebbene non sia possibile distruggere completamente i mezzi avversari, centrandoli col nostro fuoco ne causeremo un rallentamento più o meno marcato, sufficiente per mettere in atto un sorpasso. Non si tratta dell'unica falsa affinità con la produzione concorrente: le piste, infatti, riescono a trovare una bella personalità, risultando molto più ardite architettonicamente di quanto visto fino ad allora. Traboccheranno di giri della morte, cunicoli strettissimi, pericolosi ostacoli e bivi a volontà. Ne scaturisce un effetto ipnotico di alcuni passaggi davvero affascinante che fa



seriamente rimpiangere una maggiore fluidità. All'ammalimento sensoriale partecipa una colonna sonora elettronica ma profondamente trance, capace di amalgamarsi molto bene alle convoluzioni dei tracciati e deliziosa nell'amplificarne il potenziale psichedelico.

Se lo scopo di Extreme-G doveva essere quello di stabilire un nuovo e duraturo punto di riferimento per il genere, l'obiettivo non è stato centrato. Limitandoci al panorama del Nintendo 64, tuttavia, il lavoro della Probe assume una certa rilevanza in quanto, nell'intero arco di vita della console, soltanto il suo stesso seguito ed F-Zero X sono riusciti a scalzarlo negli anni successivi. Un titolo divertente, tradito più dalla giovinezza della macchina che dall'inesperienza nel campo dei suoi sviluppatori.



Lontano da scomodi paragoni, Extreme-G ha molte qualità per brillare, in primis un gameplay personale e furioso. Peccato per l'incostante fluidità e la povertà di alcuni modelli tridimensionali che tagliano le gambe alla spettacolarità, potenzialmente devastante per il geniale design dei circuiti e l'azzeccata trance music di accompagnamento. Rimane un titolo fondamentale della softca N64.





Il bit ti fa **bello** | Street Fighter Cast

a cura di: sandroprete

Welcome my friends (direbbe quel genio dell'elefante presente in Diddy Kong Racing) a questo nuovo appuntamento con il "buit ti fa biello". Una puntata un po' particolare, perché dovete sapere che se molti protagonisti dei videogiochi con il bit sono ringiovaniti (lasciamo perdere il caso eclatante di Carnby) altri invecchiati (forse solo uno...), c'è invece a chi l'assunzione massiccia non ha praticamente cambiato nulla. Impossibile, pura fantasia, Sunstoppable dice fandonie (forse qualcuna... ehm...), niente di tutto ciò, ma con Street Fighter 4 ho scoperto tante cose... leggete...

Tanto gentile e tanto onesta pare... che mi lanciò un Hadoken!!

Sembra proprio che il Bit non abbia sortito nessuno effetto sui nostri cari combattenti da strada, o almeno lo ha fatto fino ad un certo punto. Si perché in principio in Street Fighter Ryu aveva i capelli rossi le scarpine rosse rubate a Sonic (a sua volta rubate alla ragazzina del mago di Oz) e sembra l'unico che ha avuto un cambiamento, poi il nulla, tutti i personaggi sono rimasti tali e quali, addirittura quando uscì la serie Alpha/Zero che si spacciava per il prequel del 2 in cui tutti i personaggi dovevano essere più giovani, alla fine solo quel truzzo di Ken aveva una parvenza di giovinezza (capirai aveva solo i capelli più lunghi). Poi venne il 3 in cui non si è visto nessun invecchiamento delle poche vecchie conoscenze. Vabbè direte voi, ma Sunstoppable allora di cosa ci vuole parlare? E qui vi voglio. Dopo l'uscita di Street Fighter 4 ho capito tutto. Iniziamo con il dire che il quarto capitolo sta a cavallo tra il secondo e il terzo ma si chiama 4 e che tra il primo e il secondo c'è la serie Alpha/Zero che come suggerisce il suffisso dovrebbe essere la prima. Non ci avete capito nulla? Manco io. Ho capito solo che in Capcom non sanno contare. Ok, dopo questa premessa, iniziamo per esempio da Blanka, una sorta di scimmione, selvaggio Tarzan e schifo di uomo. Lui dopo SF2 incontra sua madre e visse felice e contento. Uno penserà, beh ora la madre lo accudisce, gli taglia quello schifo di capelli che ha in testa, gli farà na' lavata che sicuramente puzzerà come un pesce morto in un calzino

sporco, e invece no, in SF4 sta peggio di prima, ridotto alla stregua di un barbone, ha perfino ancora i resti delle catene alle caviglie. La madre avrà fatto finta di prenderselo per avere i soldi dell'assistenza sociale e poi lo ha abbandonato di nuovo sotto un ponte, perché Blanka non è così perché forgiato nei meandri della foresta Amazzonica, no no, è proprio così dalla nascita... ci credo che è stato abbandonato, da piccolo si mangiava i mobili. Con una capriola degna del nostro selvaggio amico passiamo alla giovane Sakura. Ah Sakura, una fan di Ryu, scolarotta simpatica, sorridente e... ignorante!! Ok, la vediamo in SF02 e pensiamo che va a scuola, poi in SF03 va sempre a scuola e poi non è comparsa più fino al quarto episodio e dopo tanti anni va ancora alla stessa scuola, perfino con la stessa divisa. Ma quante cavole di volte è stata bocciata? Ma poi non cresce mai? Peter Pan gli fa un baffo. Chessò mi aspettavo un personaggio più donna e invece mi ritrovo lo stessa ragazzina fessa. Mistero.

Misterioso è anche Guile: sconfigge per miracolo Bison, ha vendicato quell'altro tamarro di Charlie (o Nash, managgia a loro che





bianco, ingrassato, dimagrito, nulla... con la scusa del sumo mangia tutto quello che gli si para davanti, perciò attenti se lo incontrate per strada.

Vogliamo continuare? Che ne dite di Chun Li che con il bit si è addirittura imbruttita. In principio era una dolce ed esile cinesina agile e veloce, ora è un uomo vestito da donna con le orecchie a sventola e due enormi cosce che manco Roberto Carlos dei bei tempi aveva. E Cammy e Rose? Entrambe derivanti da Bison (hai capito a Bison!!!) con la prima il suo clone femminile smemorato e l'altra la sua parte buona (cosa?!). Nientepodimeno la nostra amante di Pippi Calzelunghe che da SF03 al SF4 non solo indossa ancora quel ridicolo costume (mettersi un paio di jeans?) ma ancora si deve ricordare nulla! Rose invece ha ancora l'aria da cartomante truffaldina che prima o poi vedremo a striscia la notizia intervistata da Jimmy Ghione.



cambiano sempre sti nomi) va dalla famiglia e promette di non fare più il soldato, di passare più tempo con la moglie e la figlia, ma poi che ti fa? Si riveste da soldato (forse avrà solo quel vestito) e tenta il suicidio combattendo di nuovo. Guile, senti a me, statti a casa e trovati un nuovo lavoro! E non parliamo di quell'armadio di Zangief che a tutt'oggi combatte ancora con il costume dell' URSS. C'è qualcuno che ha il coraggio di dirgli che ormai l'Unione Sovietica non esiste più da ormai quasi vent' anni. Poi c'è Honda che è sempre un ciccone che da SF03 a SF4 non è cambiato di una virgola: un capello



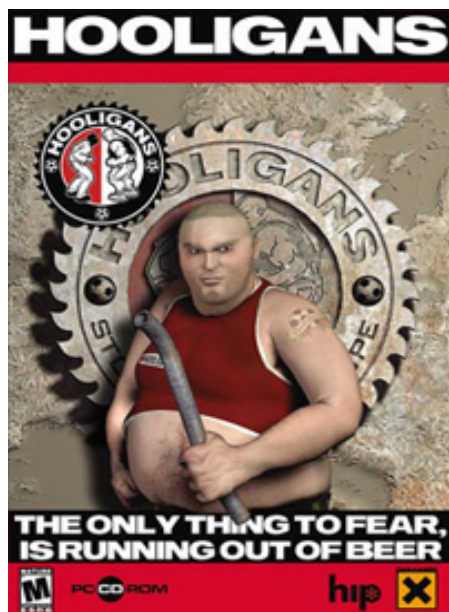
E che ne dite dei quattro della Shadaloo? Balrog è ancora un pugile che non ha capito come funzionano i calci, Vega è più narcisista di prima e si è innamorato della sua maschera (me lo ha detto Signorini) e Sagat è lo sfigato del gruppo che prende mazzette da tutti (beh in verità in SF4 sembra il padreterno). Tutti e tre rigorosamente identici sia in 2D che in 3D. Poi c'è Bison, lui il grande capo, il vero mostro della storia. Cioè in SF0 era bello grosso, poi muore, poi sta in SF2 però è più secco, poi muore, poi sta in SF4 ed è di nuovo grosso. Dovete sapere che è capace di trasmigrare l'anima da un corpo all'altro (aiuto?!?!?) perciò è sempre vivo. Ma scegliersi un corpo diverso no? E noi che pensavamo che quel disperato di Akuma (o Gouki... azz) fosse il vero mostro, almeno con il passaggio in 3D ha acquisito il dono della parola, che negli altri episodi della serie il massimo che diceva erano dei grugni che manco gli uomini della pietra capivano. Ma si potrebbe continuare all'infinito. Dan dopo anni non ha capito come tirare una fireball oltre a non cambiare quel ridicolo kimono rosa, Gen da SF a SF4 è effettivamente cambiato ma ora sembra che la mafia cinese gli abbia sciolto la faccia nell'acido tanto che è rugoso. Fei Long continua a fare il sosia di Bruce Lee con scarsi risultati, perlomeno facesse come Law di Tekken, un bel vestito giallo con riga nera sul lato e così si becca una bella denuncia ma con la soddisfazione che qualcuno lo scambi per Lee la vuoi mettere? Morale della favola? Secondo me in Capcom dovrebbero rinnovare la costumeria o almeno sostituire la costumista e il truccatore o comprare una grossa scorta di bit che i loro personaggi ne hanno davvero bisogno!

DisGusto

a cura di: gianlucasantilio

Hooligans: Storm Over Europe

"The only thing to fear is running out of beer"



Questo è il motto di Hooligans, gioco prodotto dalla DarXabre, casa olandese, per PC nel 2002. Volete che vi ricordi un po' di prodotti pubblicati nello stesso anno? GTA 3, Devil May Cry, Warcraft 3, Neverwinter Nights, Mafia, ICO, Morrowind... Ve li ho elencati per disegnarvi il quadro della situazione videoludica di quell'anno, una fase di piena maturazione che ha snocciolato capolavori su capolavori. Un videogioco senza elevatissime qualità sarebbe annegato nell'oceano dell'anonimato e, non essendoci nemmeno una vera distribuzione digitale, i piccoli team si trovavano con le spalle al muro. E allora quale tattica migliore per far guadagnarsi visibilità se non quella di provocare uno scandalo?

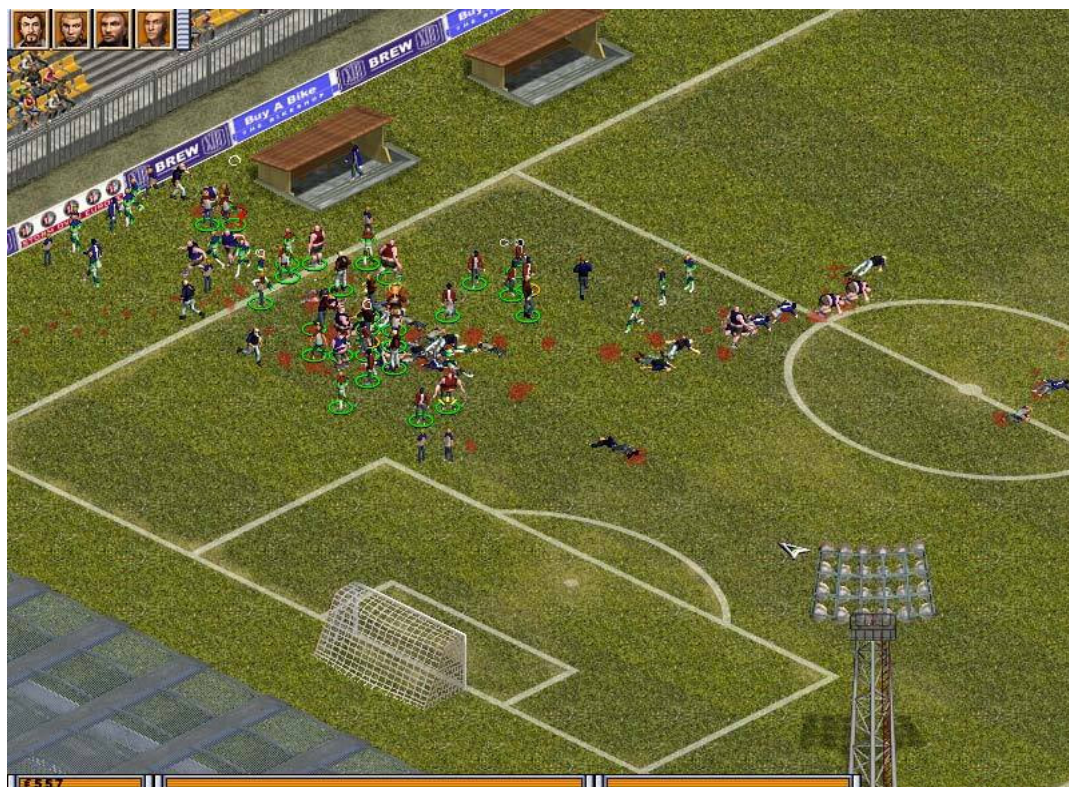
Hooligans è un gioco strategico in tempo reale proposto con una visuale isometrica come in tanti altri prodotti dello stesso genere. La sua peculiarità è quella di non dover controllare soldati, carri armati oppure orchi ed amenità fantasy, bensì un manipolo di disonorevoli esseri umani: hooligans, una classe di individui

formata da ultras di bassissima lega accomunati da un cervello in fase terminale di funzionamento. E' chiaro che anche gli obiettivi saranno direttamente proporzionali alla capacità di apprendimento di tali menti: distruggere tutto, ubriacarsi, drogarsi, rubare e, malauguratamente, cercare di non morire.

Il Parlamento Europeo si esprime a sproposito ogni volta che può in tema di videogiochi e questo è davvero un peccato perché quando ha cercato di vietare la vendita di Hooligans, tra i pochissimi casi davvero sensati, non lo ascoltava già più nessuno. Anzi, servi alla DarXabre come pubblicità e gli olandesi trovarono terreno fertile in alcune mandrie di lobotomizzati.

Hooligans, ludicamente parlando, era tristemente povero. La grafica era vecchia di dieci anni almeno, il sonoro irrilevante, la giocabilità idonea giusto per l'audience alla quale poteva interessare un gioco del genere. Avete presente il sistema punta e clicca classico degli

RTS? E' lo stesso ma applicato in un contesto in cui non esiste la strategia: per recuperare soldi per acquistare droghe e alcool basterà cliccare su uno shop e i simpatici ragazzotti lo sfasceranno rubando il ricavato, per menarsi con polizia e tifosi avversari basterà cliccarci sopra e il sangue sgorgherà copioso, eccetera eccetera. L'impianto ludico è desolante. Dato che le missioni del titolo erano strutturate come una stagione calcistica e rappresentavano ognuna una giornata, qualche deficiente aveva inaugurato una moda che prevedeva la pianificazione agli assalti degli stadi inglesi proprio tramite questo Hooligans. Se poi le loro gita-relle si sono concluse con la testa rotta e, magari, un bel soggiorno in galera non ci sarebbe di che sorprendersi: Hooligans è superficiale, povero, vuoto e di cattivo gusto come il popolo al quale si ispira. Questo non è trash, è squallore.



Pac-Man Fever

A lzi la mano chi ha già sentito parlare di Jerry Buckner e Gary Garcia... Immagino che questi nomi per la maggioranza di voi non dicano assolutamente niente, ma se li cito su questo sito un motivo ci sarà: i due musicisti americani, sotto il nome ben poco fantasioso di Buckner & Garcia, hanno infatti inciso nel 1981 il primo album interamente dedicato al mondo dei videogames: Pac-Man Fever!

Le cose stanno così: i due, ispirati dalla "vera" febbre da Pac-Man che stava colpendo il mondo dopo l'uscita del celeberrimo arcade della Namco, decisero di scrivere una canzone ad esso dedicata, intitolata appunto "Pac-Man Fever". In questo pezzo viene descritta l'esperienza di un giocatore accanito di Pac-Man, inframmezzata con effetti sonori e melodie tratte direttamente dal gioco originale. Grazie alla popolarità riflessa dal gioco da cui prendeva il nome, la canzone, rilasciata come singolo nel dicembre 1981, divenne un hit a sorpresa e riuscì addirittura a salire al 9° posto della Billboard Hot 100 nel marzo dell'anno successivo, facendo incamerare a B&G pure un disco d'oro per le vendite!

Buckner e Garcia decisero allora di stipulare un contratto con la casa discografica Columbia Records, la quale però impose ai due di realizzare in un mese un intero album dedicato ai videogames, che proprio allora stavano conoscendo un periodo di grande popolarità (mancavano ancora un paio d'anni al grande crash...). I due accettarono e si informarono su tutti i più grandi successi arcade del periodo e, in sole due settimane, Pac-Man Fever fu pronto!

Tuttavia, passata la smania mondiale per il mangiapillole giallo, l'interesse per il lavoro di Buckner & Garcia scemò presto e il secondo singolo tratto dall'album, "Do The Donkey Kong" (indovinate di quale gioco parla), non riuscì nemmeno a entrare nella succitata Top 100.

Gli altri giochi citati nelle canzoni sono: Frogger, Centipede, Asteroids, Defender, Mouse Trap e Berzerk. Ogni traccia segue lo stesso schema di Pac-Man Fever: una descrizione sommaria degli obiettivi del gioco su una base pop-rock colma di samples dei giochi stessi. Proprio i samples si rivelarono l'aspetto più problematico dell'album, infatti quando nel 1999 ai due fu proposto di realizzare la versione CD del loro disco di culto, la Sony (detentrica dei diritti dell'opera) negò l'utilizzo dei master originali, per cui nella nuova versione delle canzoni, anziché avere gli effetti sonori dei cabinati registrati "in presa diretta" (tanto che in alcuni casi si sentiva vagamente il brusio della sala giochi in sottofondo!), B&G si dovettero accontentare di riprodurre tali effetti con i mezzi a loro disposizione o con gli strumenti stessi, un compromesso decisamente deludente (ma non era più semplice usare un emulatore e da lì riprodurre i suoni? Boh). Adirittura per la nuova versione di Mouse Trap gli effetti sonori del cane, del gatto e dell'uccel-

lo vennero rimpiazzati con i versi dei suddetti animali! Jerry e Gary ad ogni modo non furono mai musicisti di successo, ma solo "one-hit wonders": oltre all'album "Now and Then" del 1999 non produssero mai nient'altro se non jingle pubblicitari e testi e arrangiamenti per altri musicisti.

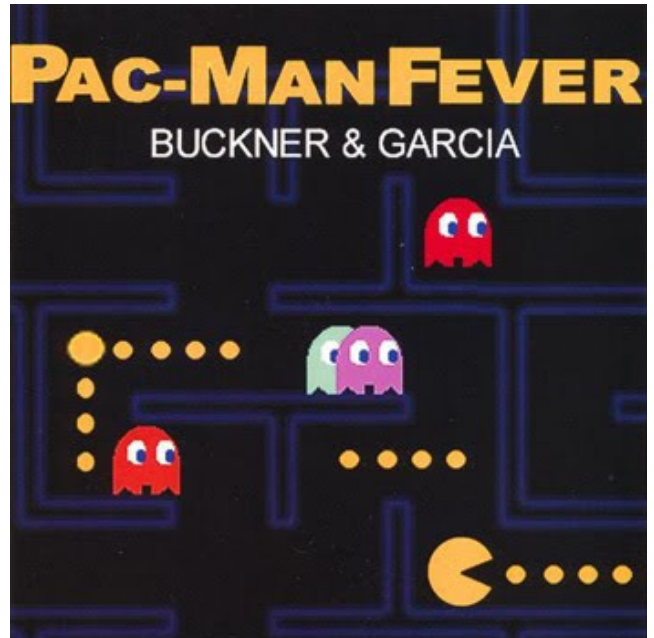
Ogni opera di successo comunque porta con sé un certo numero di imitatori, e questo vale anche per Pac-Man Fever: sempre nel 1982 tali "R. Cade and the Video Victims" realizzarono un album intitolato "Get Victimized" (probabilmente il loro primo e unico lavoro), che seguiva esattamente lo stesso concept del lavoro di B&G, ovvero costituito da canzoni ispirate a titoli arcade del periodo (fra cui svariati di quelli già omaggiati da B&G) complete di samples vari. Purtroppo non so dirvi nulla di più di questo perché non ho trovato alcuna info aggiuntiva sull'album e le persone che vi stanno dietro.

Anche l'Italia, comunque, non è stata a guardare: un album intitolato "I Adore Commodore", a firma dei "KBytes", un duo formato da Dino Siani e Marcello Giombini, venne rilasciato nei primi anni ottanta. Come da titolo, le dieci tracce dell'album sono basate su altrettanti giochi per Commodore 64, ma a differenza dei due album USA il genere non è rock ma elettronica, per la precisione italo disco. Anche questo, come il precedente e la versione 1982 di Pac-Man Fever, è una rarità per collezionisti.

In ogni caso, Pac-Man Fever, nella sua particolarità, rimane l'esempio più rappresentativo di questo piccolo filone, non fosse altro perché Pac-Man è una delle cose che ancor oggi viene più istintivo associare al termine "videogioco".

Biblio-Web-Grafia

- *Wikipedia inglese (la pagina dedicata a Buckner & Garcia)*
- *www.bucknergarcia.com (Ebbene sì, hanno anche un sito. Ma ci si può trovare ben poco)*
- *Fabio Rossi, "Il dizionario dei videogame", ed. Garzanti - Vallardi (menzione di "I Adore Commodore")*



Track List

- "Pac-Man Fever" (Pac-Man)
- "Froggy's Lament" (Frogger)
- "Ode to a Centipede" (Centipede)
- "Do the Donkey Kong" (Donkey Kong)
- "Hyperspace" (Asteroids)
- "The Defender" (Defender)
- "Mouse Trap" (Mouse Trap)
- "Goin' Berzerk" (Berzerk)



Videogames *Celebrities*

a cura di: gianlucasantilio

Dhalsim



Indiano, classe 1952, segno del Sagittario. Prima che un lottatore, Dhalsim è un uomo dall'animo profondo. La sua crescita spirituale affonda le radici nella più tradizionale società indiana, lungo un percorso fatto di povertà e fame. Entrambe queste affezioni convivono Dhalsim ad esibirsi in combattimenti mortali per racimolare quanto necessario alla sopravvivenza del suo villaggio. Un legame pressochè viscerale quello verso la sua gente, come testimoniato dai tre teschi che porta al collo, appartenenti a tre bambini del suo villaggio falciati da una terribile piaga, monito dell'ineluttabile brutalità della natura.

L'approccio alla lotta di Dhalsim è lontanissimo da quello baldanzoso e spaccone dei suoi avversari. Il suo stesso fisico, di soli 44 chilogrammi di peso, testimonia una scuola fatta di mente piuttosto che muscoli. I suoi occhi apparentemente senza pupille per l'intenso stato meditativo nel quale il lottatore si espande, le tre strisce rosse sull'asciutto cranio e le vesti essenziali di cui si copre ci restituiscono l'impressione di un avversario incomprensibile, insolito, temibile. Il suo stile è figlio dello yoga, pratica che Dhalsim conosce da tempo immemore. Questo particolare allenamento gli ha conferito un controllo sul suo corpo che sovrasta i limiti fisici dello spazio: Dhalsim può allungare i suoi arti per colpire da distanze insospettabili, rendendolo duro da affrontare tramite tecniche tradizionali. La carenza di massa muscolare lo aiuta anche a librarsi in aria per un tempo maggiore, e riesce persino a lanciarsi a mò di lancia verso il suo nemico. La meditazione di cui è capace gli permette anche di intersecare piani d'esistenza ulteriori per letteralmente teletrasportarsi alle spalle

dell'avversario e colpirlo di sorpresa.

La forza bruta, tuttavia, è un elemento al quale non è facile rinunciare e, per colmare tale mancanza, Dhalsim decise di impadronirsi del controllo dell'elemento del fuoco: lo Yoga Fire e lo Yoga Flame sono due attacchi noti, il primo una fireball a lunga gittata e il secondo un'enorme fiammata per seccare il nemico a corto raggio, mentre con lo Yoga Blast può colpire avversari in aria.

Di tutto il roster di Street Fighter, Dhalsim occupa sicuramente uno dei posti più celebri. Lo si è visto per la prima volta nel popolarissimo Street Fighter II che rese subito famosa la sala piena di elefanti nella quale attendeva i suoi sfidanti e riuscì a prolungare la sua presenza anche in moltissimi spin-off, tra i quali il secondo ed il terzo Alpha, i tre EX ed in quasi tutti i crossover Capcom. A sorpresa, fu escluso dal terzo Street Fighter, con grande delusione per molti, per essere poi ripescato ancora una volta nel quarto capitolo.

Memorabile, purtroppo per quanto ridicola fosse, la sua apparizione nel film di Street Fighter, dove Dhalsim viene trasformato in uno scienziato assoldato da M. Bison per lavorare all'arma umana perfetta. L'indiano è alle prese con la rieducazione ed il potenziamento di un ragazzo a fini bellici, il cui risultato altri non è che colui che abbiamo conosciuto col nome di Blanka. L'attore che lo ha impersonato è Roshan Seth, meglio noto dalle nostre parti grazie al successo di Monsoon Wedding. Speriamo che nelle prossime, inevitabili pellicole il caro Dhalsim venga omaggiato da parti migliori...





In discarica con Karka

a cura di: fabio basso

Le copertine più brutte per giochi 8-bit

Sono la prima immagine che vediamo in un videogame, stampate sopra una confezione spesso banale, di un involucro di plastica senz'anima. Che sia disegno o una semplice foto, questa rappresentazione deve catturare l'attenzione sia del giocatore casuale, imbarazzato sul numero di titoli a disposizione ed indeciso su cosa spendere i suoi sudati risparmi, che del nerd esigente, che ancora prima di svegliarsi la mattina inoltrata sa quale titolo comprare, dove trovarlo, il suo prezzo, il nome dell'artista che ha composto la colonna sonora e in quale posizione collocarla nella sua personale collezione di giochi. L'immagine sulla copertina deve colpire l'occhio, dev'essere intrigante, geniale e semplice nella sua natura, evitare di

confondere l'osservatore e, soprattutto, deve essere inerente con l'ambientazione trattata dal titolo, che sia fantasy, futuristica, moderna o quant'altro.

In questo angolo di malcelata inutilità raccolgo, in dieci sfavillanti posizioni, le copertine che non possiedono queste caratteristiche vincenti, quelle create in maniera superficiale, con poco entusiasmo, frutto di semplice incompetenza o semplicemente brutte.

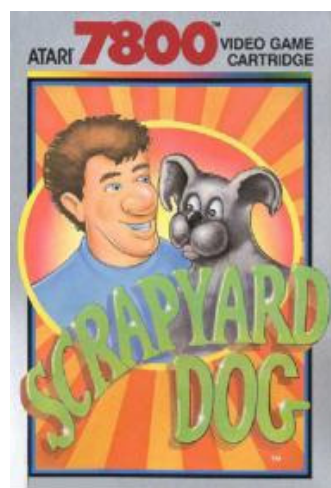
La serie di copertine squallide proposta è stata scelta dal sottoscritto, sono presenti anche titoli mai visti in Italia, per un ampio numero di piattaforme, ma rigorosamente 8-bit. Tengo a precisare che una squallida cover non vuole certo rappresentare un pessimo gioco, anzi, come potete vedere nelle posizioni più alte di

questa hit parade, titoli famosi hanno ricevuto un'immagine di rappresentanza scabrosa, magari dal disegno pessimo, che potrebbe ripugnare un potenziale acquirente e quindi meritevole di venire segnalata in questa shit-parade.

E' chiaro che questa graduatoria è stata redatta senza intenzioni serie, ufficiali o belliche, ma per sorridere sui numerosi spunti ridicoli che il mondo dei videogame offre nella sua articolata storia.

Ricordo che, se non avete voglia di leggere tutto l'articolo, potete almeno guardare le figure. Mentre, per i più pigri, nel futuro prossimo è previsto un film e stiamo contattando Uwe Boll per la regia, ma ci vorrà tempo...

10°



Scrapyard Dog è un dimenticato platform per Atari 7800 dove abbiamo l'onore di controllare un ragazzo (Louie, per la cronaca) attraverso ben 15 livelli, con lo scopo di salvare il suo povero cagnolino, rapito dal perfido Mr. Big.

Riuscirà Louie nel suo nobile intento? Chisseneffrega, questo a noi non interessa. Quello che salta subito all'occhio di questa cover è il disegno di un ragazzo con il naso abnorme, il sorriso da ebete e le fattezze del suo animale domestico, somigliante più a un koala piuttosto che a un cane. La sua tinta grigio topo, poi, non aiuta a identificarlo come tale. I due, sembrano scambiarsi un discorso, tipo:

Louie: "Hey cane grigio rassomigliante a un koala, che cosa stai facendo?"

Il cane: "E' chiaro, sto facendo pipì sui tuoi pantaloni, quando scappa, scappa!" Come design non c'è male...se l'immagine fosse stata utilizzata sopra una confezione di cibo per cani, anzi, per koala.

8°

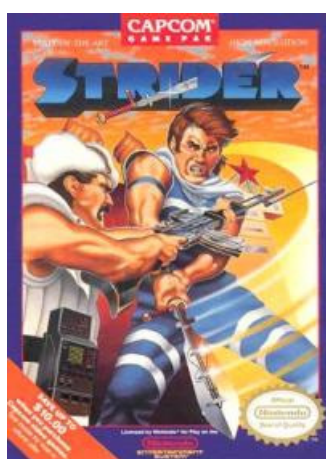


Questo duo tecno-tamarro è apparso in tutte le riviste dell'epoca; inizialmente la ragazza in primo piano aveva il seno coperto da un reggiseno semi-trasparente, che lasciava intravedere dei simpatici capezzoli, di grande interesse per i giovani videogiocatori entrati da poco in piena fase ormonale. I seni della ragazza, rivelandosi in seguito troppo spudorati, sono stati rimossi ritagliando l'immagine pubblicitaria all'altezza del busto, quindi, nella copertina finale del gioco, davanti a quelle provocanti e abbondanti mammelle, è stato appiccicato uno screen-shot del gioco (sicuramente il primo punto in cui è caduto il vostro occhio, osservando la foto qui a sinistra).

Censura a parte, questa copertina è inquietante e di cattivo gusto per un semplice motivo: il tipo con la pistola sembra un pappone che difende la sua unica e formosa tecno-prostituta.

Il gioco era discreto, ma perdeva di interesse una volta scoperto che, al suo interno, non vi era nessuna donzella dalle curve provocanti pronta a rapire il giocatore con i suoi provocanti capezzoli. Game Over.

9°

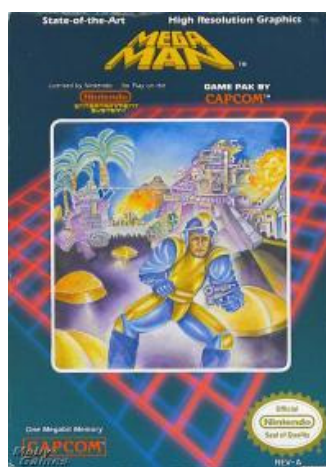


Per Nes, abbiamo un gioco prodotto da Capcom e famoso tra i sopravvissuti degli anni '80. Il protagonista è appunto Strider Hiryū che in questa rappresentazione colpisce un cattivo armato di mitra con un mangianastri legato alla cintura.

Le abilità ninja di Strider presenti in gioco, si perdono in questa copertina, disegnata con ricerca del dettaglio, sì, ma che di certo può riconoscersi meglio in un gioco di baseball, piuttosto che nel titolo della Capcom. L'aspetto del futuristico ninja giapponese è poco fedele allo sprite in-game, il baffuto antagonista, con flemma invidiabile, tenta di colpire il tecnologico nemico con

un'utilissima baionetta piazzata su quello che sembra un mitra M16. Grazie a un delizioso effetto prospettico, sembra che la spada vada a colpire direttamente il ginocchio destro del nerboruto Ninja. Sembra agile come un orso in letargo.

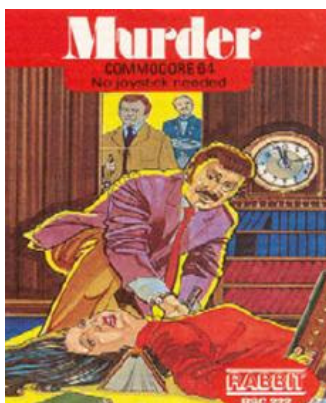
7°



L'idiota in primo piano è veramente Megaman?. Sembra più un ballerino di breakdance piegato in maniera innaturale da un crampo all'altezza della schiena. Numerose le domande che sgorgano spontanee davanti a questo scarabocchio: da quando Megaman usa la pistola? Non ha un braccio bionico al plasma? E quella tutina da ginnastica blu e gialla, sarebbe la sua famosa armatura? Il disegnatore di questa cover, non ha mai giocato a Megaman, forse si è limitato a una descrizione sommaria da parte di qualche conoscente: "Sai come rappresentare Megaman? No? È un ometto blu e giallo, con il casco, che salta di qua, la sparando a dei

robot. E' facile come disegnare Snoopy, te lo dico io!" La scritta in alto a destra che dichiara "State of the Art" non è certo per rappresentare a questo orrendo scempio. Ecco un tipico esempio di copertina oscena sulla confezione di una pietra miliare del gaming, Megaman non si meritava questo trattamento.

6°

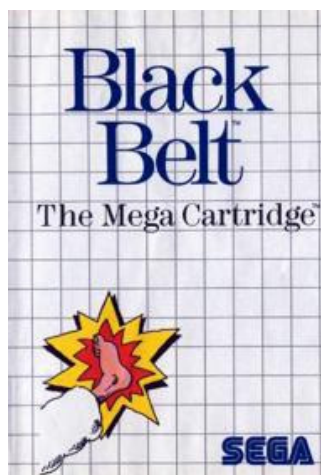


Per Commodore 64 ecco un gioco di investigazione quasi sconosciuto: "Murder", grafica testuale e un'interfaccia minimale. Come si può intuire dal semplice disegno sulla copertina, la ragazza è morta perché si è rotta l'osso del collo, collassando sopra un libro a terra. Mentre il detective esamina il cadavere con un'angolazione sconvolgente, tenendo in mano una racchetta, alle sue spalle compaiono due persone, una ha in mano una pistola. Il caso si fa sempre più ingarbugliato. Chi sarà mai l'assassino? - "Elementare Watson, è il maggiordomo!"

Caso risolto.

La scritta: "No Joystick Needed" doveva forse conferire maggior prestigio al titolo?

5°



Le copertine della maggior parte dei titoli per Sega Master System si presentavano così: un semplice disegno sopra un foglio a quadretti. Per questo motivo, le creazioni rappresentate in ogni titolo possedevano un vago stampo infantile, grazie al fatto che, a quei tempi, il videogame era più visto come un passatempo per giovani. Di conseguenza, la maggior parte di queste cover risultano ancora oggi troppo bizzarre per non venire citate in questa variopinta classifica. Propongo Black Belt perché mi sembra il più rappresentativo, ma se cercate sulla rete, ne troverete altre ugualmente ridicole e con lo stesso stile. Almeno alla Sega venivano contenuti i costi dei disegnatori, rubando i disegni direttamente dall'asilo nido più vicino.

4°



Un titolo "per adulti" per Atari VCS, Custer's Revenge narra le vicende del Generale Custer sotto una nuova luce, quella rossa. Purtroppo l'hardware della console Atari riusciva solamente a mostrare qualche pixel rosa enorme senza ulteriore dettaglio e l'immaginazione era l'unico requisito necessario per giovare di questo erotismo bicromatico.

La curiosità generata da uno dei primi titoli porno per console, poteva venire compromessa da una copertina di questo tipo. Un conto era vedere la ragazza indiana disegnata, con tratto pregevole, anche se decisamente castigata nell'abbigliamento, un altro conto è vedere la caricatura del Generale Custer, con le chiappe al vento, sudaticcio e voglioso, che si atteggiava in modo libidinoso verso le parti intime della pocahontas hard. Assolutamente orribile.

La seconda irrimediabile sconfitta, dopo Little Bighorn, per lo storico Generale Custer. Pace all'anima sua.

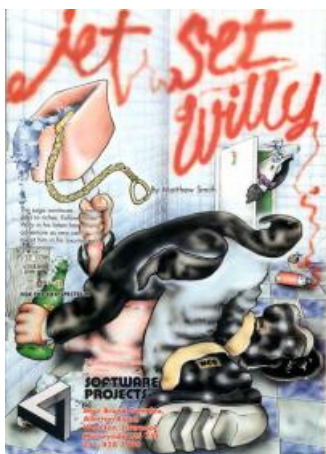
3°



Zub: semiconosciuto e dimenticato platform per C64, spectrum e l'altra allegra brigata degli home computer storici. Dentro questa vignetta da fumetto possiamo notare il fratello basso e tarchiato di Boba Fett che scappa da un'orda di insetti meccanici giganti, sparando a caso in aria con la sua pistola.

Quello che lascia più sconcertati da questo disegno, sono i colori che sembrano messi secondo un ordine preciso, per indurre l'osservatore a distogliere lo sguardo o scegliere un altro pianeta dove vivere, privo di simili oscenità.

2°



La creatività certo non mancava ai programmatori degli anni '80 e in questo "Jet Set Willy" per Zx Spectrum e Commodore 64, il monocromatico protagonista doveva sopravvivere in un'ambientazione assurda, evitare ostacoli di ogni tipo e far fronte alle necessità di una moglie esigente.

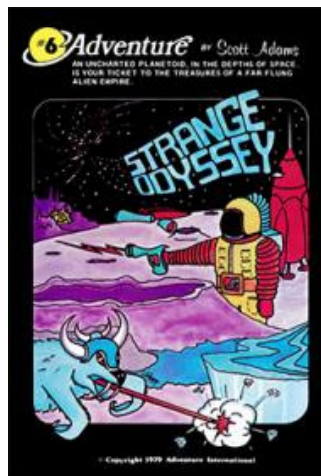
Tutto bizzarro, certo, ma non come la copertina di questo titolo. Il simpatico Willy, con in mano una bottiglia di qualche bevanda, sembra vomitare dentro il water, affondandoci con tutta la testa. Sullo sfondo, un pinguino con in mano un vassoio contenente un bicchiere, fa capolino dalla porta, stupito per la situazione

e sembra chiedere: "E' stato lei a chiedere il servizio in camera?"

O il disegnatore ha voluto rappresentare una delle sue nottate, dopo essersi piegato a colpi di birra in qualche pub, oppure non sapeva che faccia disegnare al povero Willy.

Una curiosità: i water, in questo paranoico titolo, sono un nemico temibile.

1°



Il vincitore! Siamo nella ludoteca del Vic-20 e questa è la copertina di Strange Odyssey, un'avventura testuale programmata da Scott Adams. Lo scarno scenario spaziale è quantomai insolito: un astronauta giallo sopra un pianeta dalla superficie viola spara con la pistola a raggi di qualche tipo verso un non identificato punto davanti a lui, mentre in basso una strano incrocio tra una foca, una talpa, un castoro con in testa un elmetto vichingo a quattro corna emette un raggio laser dalla bocca, colpendo un blocco di ghiaccio a pochi passi di distanza.

Neppure nei travagliati incubi della persona più tossica di questo mondo

c'è spazio per un delirio di questo genere.

I Commodoriani non possono che essere felici per questo sfavillante primo posto! Preparate il caviale e una bottiglia di Berlucchi per festeggiare!

Dreamcast, come sistemare il reset automatico? (1a parte)

Oggi passiamo al problema più diffuso del Dreamcast: il reset della macchina!

Cosa ci occorre:

Carta vetrata molto fine

Prima di tutto dobbiamo smontare il coperchio della DC ed anche la sezione di alimentazione (per fare questo vi rimando al tutorial Dreamcast Tec: Come

smontarla, ad ogni modo sono solo 6 viti da togliere)

Spiegazione:

La DC ha una sezione di alimentazione con contatti passanti: in pratica i contatti saldati sulla scheda madre salgono in verticale e passano attraverso la sezione alimentazione, in un' apposita contattiera bianca.

Il problema è che questi contatti si possono ossidare e non far

passare più la corrente in modo ottimale.

La soluzione:

la cosa è banale, basta togliere la sezione di alimentazione e pulire con la carta vetrata fine i contatti provenienti dalla scheda madre. Poi piegate (pochissimo, a dire il vero) i contatti verso l'alto se è la versione PAL, in basso se è la versione NTSC, occhio a non esagerare, basta una pressione

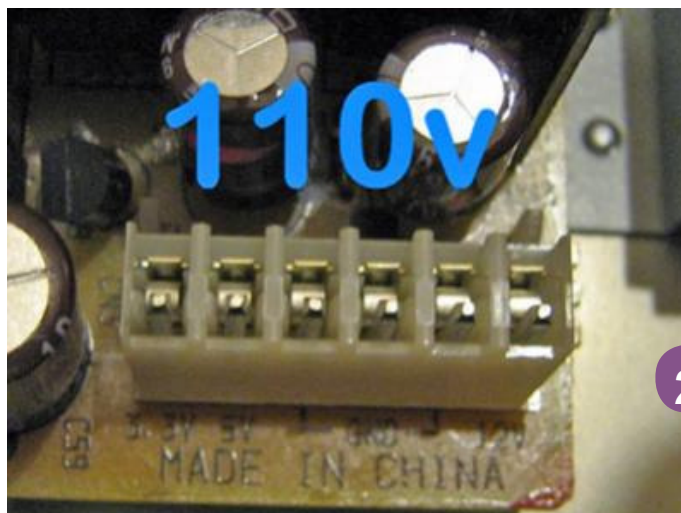
media sufficiente per spostare i contatti di pochi millimetri, non centimetri!!!!

Per la contattiera della sezione alimentazione vanno premute le molle con un cacciavite piccolo: in alto se è la versione PAL, in basso se è quella NTSC.

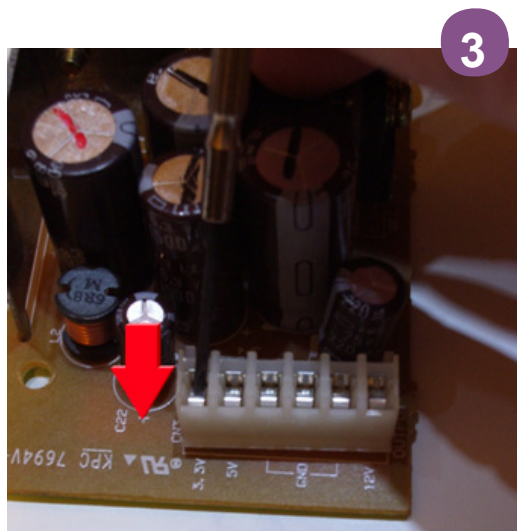
Confusi? In basso le foto.



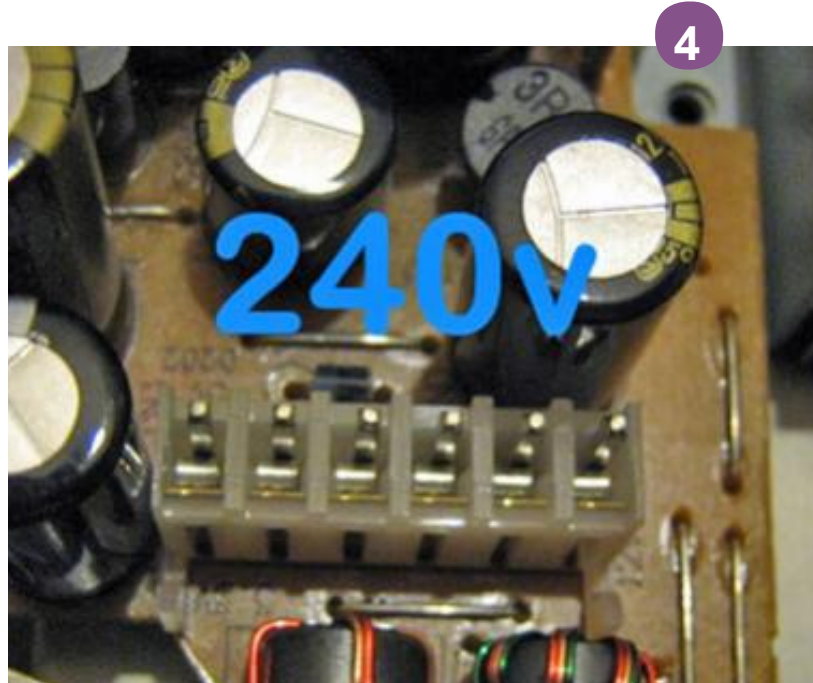
Prima di tutto, le due sezioni di alimentazione. Come potete vedere sono decisamente diverse tra loro.



Qui sopra il collegamento della versione NTSC. Come vedete i perni sono in basso e le molle sopra.



Quindi per la sezione NTSC dobbiamo spingere le molle verso il basso con un cacciavite di piccola taglia. La freccia indica la direzione di spinta. Naturalmente non dovete eccedere, basta poca pressione per ogni molla del connettore, come mostrato in figura.



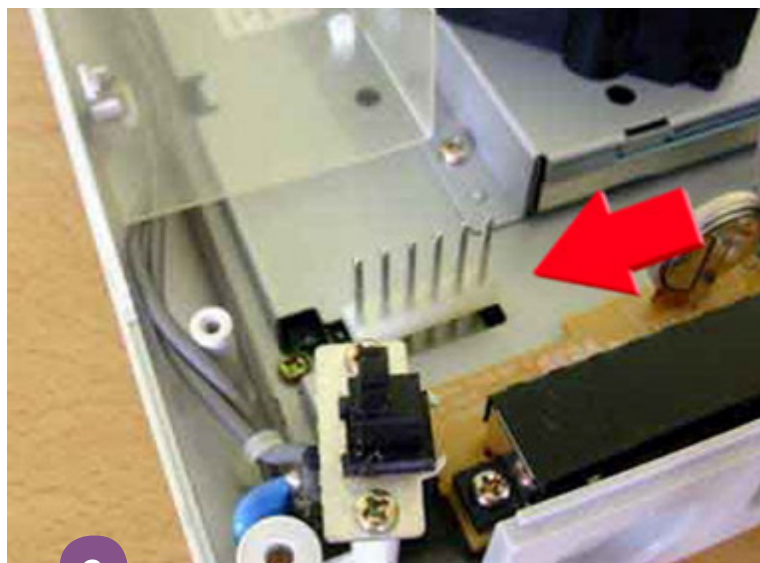
Qui sopra la sezione PAL. Notate come le molle sono sotto e i perni sopra.

5



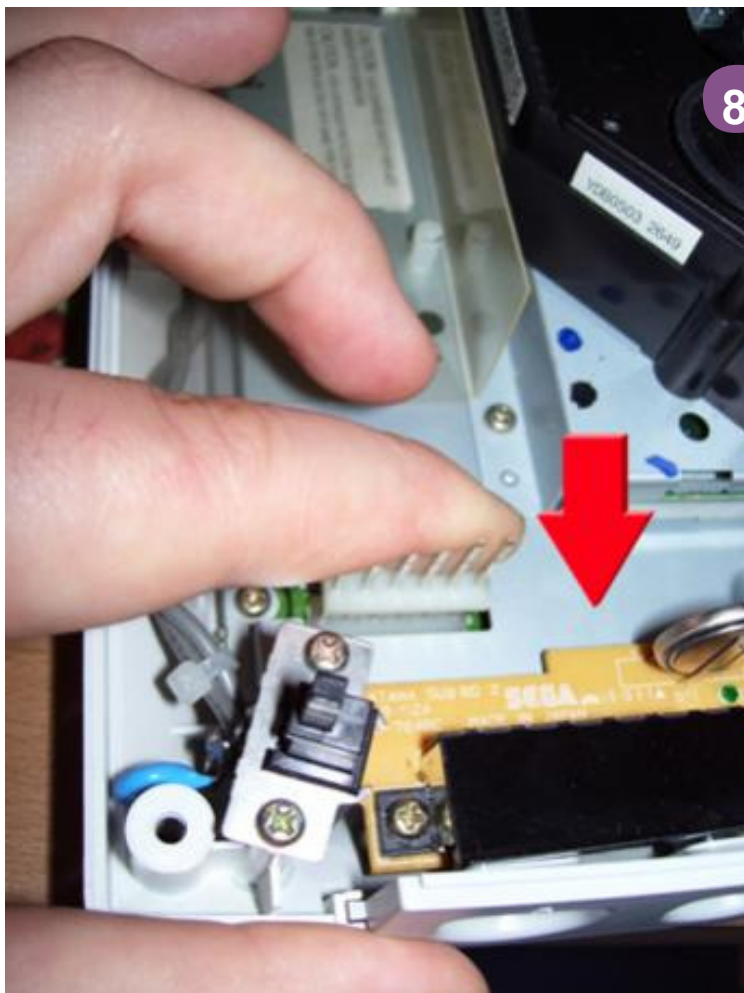
Usando il cacciavite piccolo spingete la molla verso l'alto. Senza esagerare, fatelo per tutte le mollette.

Se avete una NTSC verso l'alto (non esagerate, basta pochissimo parliamo di millimetri no centimetri !!!). Verso il basso se abbiamo la versione PAL.

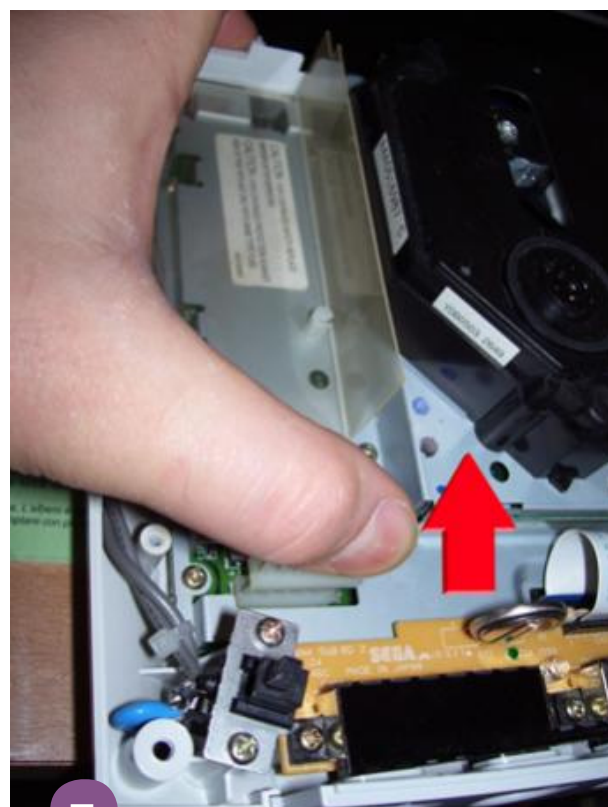


6

Dopodichè spingete leggermente i contatti come in figura sotto:



8



7

Identica raccomandazione della versione NTSC, non dovete esagerare, si parla di millimetri non centimetri!!!! Rimontate il tutto e avrete risolto il vostro problema di reset della DC, se questo è dipeso dall'alimentazione. Se invece fosse dipeso dallo sportello della DC, seguite la parte 2° della soluzione reset DC.

LostCompanies

a cura di: gianluca santilio

U.S. Games

Quando un mercato comincia ad espandersi oltre certi limiti, quando gli zeri dei possibili introiti aumentano, nella mischia dei partecipanti si comincia a trovare di tutto. In tempi moderni, abbiamo assistito all'interesse di registi, attori e cantanti che hanno offerto le loro prestazioni per guadagnarsi una presenza in quest'universo in pieno fermento, e spesso anche gruppi estranei a qualsiasi tipo di arte, come Pepsi, Smarties o Marc Ecko, hanno provato a finanziare lo sviluppo di alcuni videogiochi.

Nel 1982, anno di debutto della U.S. Games, il VCS dominava incontrastato la scena videoludica e della crisi in agguato non si aveva alcun sentore. Su Atari usciva di tutto, di autorizzato e non, e il VCS rendeva golose anche le console rivali che pensarono addirittura di inventarsi accessori in grado di far partire i suoi titoli. Non c'era da sorprendersi, quindi, se il colosso del cibo Quaker Oats decise di creare una software-house: la U.S. Games non vantava il nome più originale di sempre, ma identificava a meraviglia l'anima generalista del progetto.

L'obiettivo del nuovo sviluppatore era quello di insinuarsi all'interno del mercato seguendo la corrente principale, pianificando uscite che ricalcassero i gusti della gente, sfornando la bellezza di quattordici titoli in un solo anno. E basta. Già, comprensibilmente, dopo essere stata falciata a più riprese dalla critica, si defilò dal panorama videogiocistico con un laconico "nessuno dei nostri giochi è stato un successo, quindi ci ritiriamo". Conclusione ineccepibile. Ma hanno fatto davvero così male? Sì e no.

Diciamo pure che nel carnet delle offerte U.S. Games mancano i capolavori, tuttavia non sono mancate nemmeno un paio di parentesi apprezzabili. Folta la schiera dei titoli anonimi, mentre si segnalano alcuni validi esponenti del mai troppo apprezzato genere trash. Partiamo da questi ultimi.

Gopher è davvero idiota. Siamo tutti d'accordo sul fatto che il casual gaming sia sempre esistito, ma questo titolo ci assicura che la qualità era bassa già agli albori. In Gopher siete un contadino che si muove a destra e sinistra sullo schermo, con una pala in mano. Poco più sotto c'è uno scoiattolo che schizza freneticamente sotto il terreno tentando di rubarci le tre carote da noi coltivate. Il nostro ruolo? Fare da guardia e prendere l'animaletto a badilate non appena mette la testa fuori dai suoi tunnel. Divertimento zero.

Word Zapper prova ad abbinare educational games e shooters con un connubio di pessima qualità. Noi controlliamo un'astronave che, non si sa per quali balordi motivi, deve colpire delle lettere in cima all'area di gioco, posizionate su una sorta di ipotetico nastro che le fa scorrere incessantemente. L'obiettivo del giocatore è quello di comporre un determinato numero di parole senza perdere vita a causa dei vari nemici che pullulano negli strati sottostanti. Noioso ed insensato.

Ma il meglio, anzi, il peggio, era assolutamente Sneak'n'Peak, una simulazione di "nascondino" terrificante. Immaginate una casa con pochissime stanze, UNA porta che vi conduce in un posto diverso ogni volta che la oltrepassate (sempre la stessa) ed il compito di trovare l'altro giocatore che si è nascosto. Un'idea poverissima implementata con soluzioni al limite della demenza. Un must!

La qualità media dei giochi U.S. Games, tuttavia, è appunto... media. O anonima, se preferite. Prendete Name This Game, un fixed shooter giunto proprio verso la conclusione dell'avventura videoludica della software house: erano in una crisi creativa talmente profonda che decisero di affidare al pubblico la scelta del titolo del gioco, improvvisando un concorso a premi mai concluso a causa del loro fallimento.

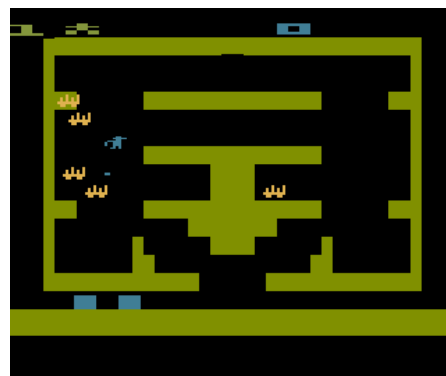
E che dire di Space Jockey, uno sparattuto a scorrimento orizzontale straordinariamente monotono? Su e giù all'infinito, sparando un colpo ed evitandone un altro, estremizzazione concettuale di una meccanica letalmente noiosa senza variazioni sul comportamento dei nemici e la conformazione dei livelli.

Eggomania strizza l'occhio a Breakout e lo fa discretamente bene: bisogna raccogliere delle uova che piovono dal deretano di una gallina in alto nello schermo per poi sparargliele contro. Nulla di eccezionale, anche questo monotono, ma l'idea è simpatica e la realizzazione tutto sommato divertente. Abbastanza buoni i due pseudocloni di Atlantis, Commando Raid e M.A.D.; nel primo controlliamo una torretta su un campo attaccato da un sacco di nemici, paracadutisti, aerei, elicotteri e persino bombe che dovremo tempestivamente distruggere. E' un concept sempre valido che in M.A.D. si avvale anche di un'interessante variante a due giocatori che possono prendere il controllo di due armi diverse.

Dimenticabile è Piece o' Cake, dove bisognerà comporre delle torte lanciando su dei piatti in movimento gli ingredienti. Anche questo titolo mostra limiti evidenti, la sua semplicità è disarmante e basteranno pochi secondi per vedere tutto quello che serve.

Entombed è originale: il gameplay è elementare anche in questa occasione, ma la difficoltà di gioco è elevata. Il compito del giocatore sarà quello di trovare l'uscita di alcune tombe labirintiche che ha profanato, facendo molta attenzione alla cospicua quantità di non-morti sul suo cammino. Lo schermo scorre ad una certa velocità e sarà necessario muoversi in fretta per esplorare i tunnel ed evitare eventuali vicoli ciechi.

Qual è il miglior titolo della breve storia della U.S. Games? Probabilmente Towering Inferno. Qui ci tocca impersonare dei pompieri alle prese con dei palazzi in fiamme e l'impostazione ricorda molto da vicino Centipede. Non vi



sono nemici ma soltanto fiamme che andranno estinte con celerità, dato che al posto del tempo c'è un indicatore che segna il numero di superstiti. Non potremo salvarli direttamente e l'unica via per aiutarli sarà di spegnere l'incendio in fretta. Insolito e divertente, forse ha ricevuto meno gloria di quanto meritasse.

Tutta qui l'esistenza della U.S. Games. Inutile? Forse no, forse potrebbe servire da monito a chi, come alcuni superbig del presente, decide di svendere creatività e qualità in favore della tendenza della massa.

Liberi Fatali

Lyricando ovvero ma cosa diranno mai le canzoni presenti nei nostri amati videogame? Con il vostro Sunstoppable andremo a vedere i testi, le traduzioni e, perchè no, curiosità su quelle melodie che tanto cantiamo. Inauguriamo Lyricando con la canzone Liberi Fatali, pezzo che accompagna la bellissima sequenza introduttiva di Final Fantasy VIII. Musica Maestro!

Figli del fato

Cantata in latino, Liberi fatali, è stata scritta dal grande Nobuo Uematsu con testo ad opera di Kazushige Nozima e la traduzione in latino di Taro Yamashita. A dispetto del tono apocalittico della musica, Liberi Fatali racconta in maniera molto evidente (e di più di quanto si possa immaginare) la storia del gioco, fatta di streghe e dei loro discendenti. Ma andiamo a vedere il testo e la traduzione:

Testo Originale

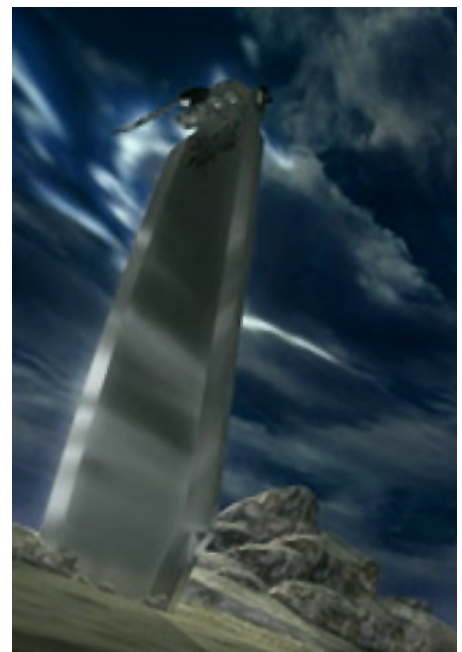
*Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Excitate vos e somno, liberi mei
Cunae sunt non
Excitate vos e somno, liberi fatali
Somnus est non.
Surgite
Inventite
Veni hortum veritatis
Horti verna veritatis
Ardente veritate
Urite mala mundi
Ardente veritate
Incendite tenebras mundi
Valete, liberi
Diebus fatalibus
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec*

Piccola curiosità è che praticamente Fithos Lusec Wecos Vinosec non sono parole in latino ma "semplicemente" l'anagramma della frase "Succession of Witches" e "Love" cioè la successione delle streghe e l'amore, proprio i due temi principali di Final Fantasy VIII. E pensare che io immaginavo chissà cosa volessero dire di così arcano!



Traduzione

*(La successione delle streghe e l'amore)
Risvegliatevi dal sonno, figli miei
La culla non c'è più
Risvegliatevi dal sonno, figli del fato
Non è più tempo di dormire
Sorgete
Scoprite il Giardino della verità
Con l'ardente verità
Bruciate i mali del mondo
Con l'ardente verità
Incendiate le tenebre del mondo
State bene (addio), figli, nei giorni del fato.*



MoviesCorner

Resident Evil

di fabiod'anna

La Umbrella Corporation dopo aver diffuso il virus dei suoi zombies nelle console di tutto il mondo ha deciso di contagiare anche i cinema... preparatevi a barcollare putrescenti verso Resident Evil, un film già entrato nell'olimpo dei grandi classici. Quando si pensa agli zombies oggi, ci viene subito in mente il videogioco Resident Evil oppure la incredibile quadrilogia iniziata nel 1969 con La notte dei morti viventi dal maestro dell'horror George A. Romero. Che il gioco simbolo dei Survival Horror fosse destinato al grande schermo era già nell'aria fin dal secondo episodio della saga, erano stati girati infatti due spot pubblicitari affidati da Capcom proprio al leggendario regista di Pittsburgh. La saga capcomiana si ispirava, per voce del suo creatore, Shinji Mikami, proprio ai capolavori del cineasta americano. Al momento di portare la serie al cinema però la scelta non cadde, come tutti avrebbero creduto su Romero, ma su un giovane regista, Paul W. S. Anderson, già autore di Mortal Kombat. Ci aspettava dunque un disastro? Notoriamente videogiochi e cinema non vanno molto d'accordo, ma stavolta Anderson e il suo team hanno dato il meglio e la pellicola sprizza classe da tutti i pori. La casa di produzione a cui la Sony affida Resident Evil è la Screen Gems, specializzata in fanta horror, già nota per Fantasma da Marte, ultimo film di John Carpenter. L'inizio è davvero spettacolare, abbiamo delle sequenze realizzate con estrema bravura da Anderson, una soggettiva sul virus, un personaggio misterioso che scappa, il virus che, rotto di proposito, si diffonde nei laboratori della Umbrella Corporation, i mitici doberman visti nel gioco e un senso di crescente sopraffazione data dall'ineluttabilità degli eventi. Primi piani ad effetto, colpi di scena inaspettati e giochi d'immagine con lo spettatore che si aspetta una cosa e ne vede un'altra, ad esempio la scena dell'ascensore che cade e sembra decapitare una povera impiegata della megacorporazione, non lo fa e poi... sorpresa. Il regista dimostra classe e stile da vendere. Il risveglio di Alice, il primo piano sull'occhio, che ricorda quanto visto nella presentazione del gioco, ci fa capire che siamo di fronte a qualcosa di grande. L'irruzione dei soldati scelti della corporazione nella villa è un chiaro messaggio, Anderson ha intenzione di virare sul genere a lui caro dell'Action Horror. Un'ora circa per svolgere tutta la missione, e lo spettatore si immedesima moltissimo negli eventi. La trama nasce dal prodotto ludico ma se ne discosta molto, la saga cinematografica, di cui non dovrete perdere i tre episodi finora usciti, acquista vita propria e diventa una storia alternativa ed affascinante. La villa, l'alveare, ovvero il laboratorio sotterraneo segreto sotto la città, sono progettati benissimo, danno un senso claustrofobico e allo stesso tempo affascinante, avvicinando il film ai grandi classici del genere, come Alien. I Protagonisti del film sono tutti ben caratterizzati ed interpretati da bravi attori, tra cui spiccano Milla Jovovich e Michelle Rodriguez, che arriva da un precedente lavoro della Screen Gems, Girlfight. Gli zombies, che curiosamente nel film non vengono mai chiamati

così, sono realizzati davvero bene... dopo 25 minuti appare il primo, ma ancora prigioniero e ritenuto solo un normale cadavere dal nostro gruppo. Solo al 37esimo minuto i non-morti entreranno alla grande in scena affamati e col loro sangue coagulato, cosa che succede solo dopo la morte, sveleranno la loro vera natura. Gli effetti speciali sono realizzati molto bene, quando alcuni personaggi verranno tagliati letteralmente a fettine da un laser, sembrerà tutto dannatamente reale. A quel punto la trama diventa la classica romeriana dello zombie-movie. Inizia il divertimento... tirate fuori i pop corn! George verrà citato tra l'altro al 43mo minuto, con uno dei protagonisti che per scappare a pochi nemici aprirà una porta e si troverà sommerso da una orda affamata. Una scena simile era un pezzo forte de "Il giorno degli zombi" del 1985. Ad un certo punto uno dei nostri verrà contagiato, un classico delle trame zombesche di Romero. Altra citazione dello stesso film si ritrova alla fine, col giornale volante per strada che dice "THE DEAD WALK!" La critica sociale che trovavamo nei film di Romero qui è solo accennata ed è diretta contro le multinazionali in genere. Il fatto che anche le pallottole o le fedi nuziali siano di proprietà della Umbrella da quel senso di oppressivo controllo monopolista intellettuale contro cui il regista sembra schierarsi. Ottimo l'espedito dei Flashback che spiegano a tratti la storia e davvero inquietante l'ologramma della regina rossa, supercomputer che gestisce l'alveare, la quale aiuta il gruppo a capire cosa sta succedendo, il fatto che gli zombies agiscano per puro istinto, e resti solo la voglia di nutrirsi. Ottimi colpi di scena sono la scoperta del cattivo di inizio film ed il fatto che esista una cura al virus. L'invasione dei cadaveri ambulanti nelle fogne dell'alveare è da antologia, il pathos del film è altissimo e tale resta fino ai titoli di coda. Il finale è aperto, e lascia la voglia di vedere come si evolverà la trama nella saga. Una citazione a parte merita la colonna sonora, chi pensa che mescolare l'industrial metal con le atmosfere elettroniche tipiche degli horror di Carpenter sia follia ha ragione, ma ne risulta una colonna sonora particolarissima ed eclettica. Anderson si dichiara un ammiratore dei primi film di Carpenter, durante uno dei ricchi contenuti speciali del DVD, e chiama a comporre la musica un esperto di Electrohorror, Marco Beltrami, allievo del celebre Jerry Goldsmith, a cui dobbiamo le musiche di Star Trek e Scream, il colpo di genio è stato associarlo al più demoniaco dei rocker, Marilyn Manson in persona... ed il risultato è sconvolgente, partiture d'atmosfera per i momenti di paura appena accennata, un walzer inquietante all'apparire della Regina Rossa, ritmi pesanti e affissanti durante gli assalti di massa degli implacabili morti viventi. Persino Trent Reznor ha collaborato al soundtrack. Questo film va dunque oltre alla semplice trasposizione da un videogioco, crea una saga indipendente che inizia una grande trilogia, i successivi Apocalypse e Extinction approfondiranno la trama dando modo al mondo immaginario del Resident Evil ludico di espandersi e guadagnare sempre più dignità artistica.



Anno 2002
 Durata 100 min
 Genere Azione, horror fantascientifico
 Regia Paul W. S. Anderson
 Soggetto Paul W. S. Anderson
 Sceneggiatura Paul W. S. Anderson

Attori:
 Milla Jovovich: Alice
 Michelle Rodriguez: Rain Ocampo
 Eric Mabius: Matt Addison
 James Purefoy: Spence Parks



"Molto distante dalle atmosfere del gioco originale, il film su Biohazard riesce a costruirsi una propria identità, basandosi su convenzioni codificate dai classici romeriani e unendo con disinvolture horror puro e azione, dualismo sottolineato anche dalla splendida colonna sonora che mette insieme musiche d'atmosfera e Marilyn Manson! Attori molto bravi, una solida sceneggiatura e una fotografia ottima, per un film fin troppo sottovalutato da pubblico e critica. Il voto può sembrare eccessivo, ma è dato per sottolineare quanta cura e gran lavoro ci siano dietro un film che sarebbe potuto diventare un blockbuster solo appoggiandosi al richiamo dato dall'acclamatissimo videogame, ma che ha voluto osare di più cercando di creare qualcosa di nuovo."

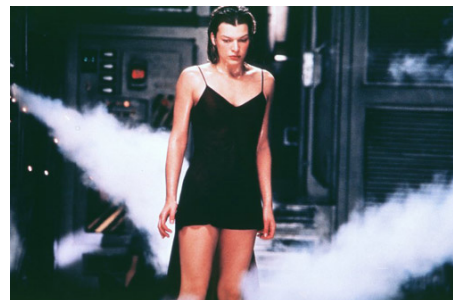
Avrei potuto, nel redigere questa seconda opinione, scrivere una recensione pseudo-ermetica, limitandomi a "questo film è una cagata pazzesca" e probabilmente avrei ricevuto anch'io 90 minuti di applausi (virtuali) come il buon Fantozzi con la corazzata Potemkin. Ma l'unica frase che riesca davvero a riassumere il mio pensiero sul film di RE è "la memoria gioca dei brutti scherzi". Il ricordo che ne avevo era mediocre; quando lo davano dalle mie parti, fuori la sala c'era sempre un nugolo di ragazzini tutti gasati a parlare tra loro di ciò che avevano appena visto, "gli zombi" credevo ingenuamente io, ma in seguito ho capito che cotanta esaltazione era probabilmente da attribuire ai nudi della Jovovic (di cui uno clamoroso semi frontale... non mi meraviglio che il regista Anderson abbia poi deciso di far coppia fissa con l'attrice ucraina!). Sembrerà assurdo ma proprio a causa di quei ragazzini (che in quel momento per me rappresentavano la tanto odiata massa) cocciatamente mi rifiutavo di vederlo, un po' come quando in un centro commerciale incapo in una console funzionante con videogiochi annesso in bella mostra ma puntualmente trovo a giocarci bambini pacioccosi o nerd brufolosi e, scocciandomi l'essere accostato a loro, mestamente proseguo col mio carrello. Insomma, l'orgoglio mi impediva di andare a vederlo a cuor leggero ma la mia (ex) ragazza, sapendo delle mie atroci sofferenze interiori, infine mi convinse, "perchè ci tiene a me" pensavo, ma poi ho capito che era solo perchè avrebbe visto un film a scrocco. La visione non fu scorrevole, a causa dei ragazzini di cui sopra e proprio della mia ex, che emetteva gridolini ad ogni scemenza ed io mi ritrovavo a baciarla ogni tot minuti, "perchè mi vuol bene" avrà pensato lei, ma in verità lo facevo per tapparle la bocca e farla tacere. Tra l'altro, quando mancavano pochi secondi alla conclusione, la bobina pensò bene di incepparsi, con la conseguenza che il finale ci venne negato e mi ritrovai il giorno seguente a rivedere il tutto, gratis, certo, ma riaffrontando tale tediosa pratica.

Ciò che vidi ben due volte, per riallacciarmi al discorso iniziale, non mi appagò per nulla, al contrario degli altri spettatori. E allora avrei voluto urlare a quei ragazzini esaltati cosa significasse davvero il videogame di RE, non un giochino con i mostri preso probabilmente masterizzato per poche lire grazie alla paghetta di papà, ma un prodotto in grado di riportare alla ribalta l'intero universo horror, dopo il periodo d'oro degli anni '80 e la seguente crisi; spiegar loro quanto avessi fantasticato sulle pics del videogame pubblicate dalle riviste dell'epoca, in un periodo in cui internet era un miraggio. Li avrei voluti invitare a riscoprire i veri capolavori filmici del genere, come quelli di Romero, per restare in tema morti viventi, anni luce avanti rispetto a ciò che avevo appena visto e che mortificava l'opera di capcomiana memoria. Ma sarebbe stato fiato sprecato, quindi dovetti desistere dal mio intento, serbandolo dentro di me tutto quel rancore. Dopo anni, mi ritrovo a scrivere per un sito di videogiochi e un collega, per un banale malinteso, mi soffia proprio la rece di tale film, attribuendogli addirittura un altisonante 10, generando l'ovvia indignazione della totalità del mondo videoludico, tra cui la mia. E così, per sistemare un pò le cose,

eccomi qui a scrivere una seconda opinione. Dopo aver pazientato per anni, l'occasione della rivalse era finalmente giunta: potevo tirar fuori tutto ciò che avevo covato dentro, rimuginandoci sopra. Inoltre stavolta non avrei sistemato la questione di fronte a dei ragazzini insignificanti, la platea era composta da veri appassionati e al loro cospetto ero pronto a sputare sentenze, certo di ricevere la giusta ovazione. Ero lì lì dall'afferrare tronfio la mia vanagloria, dall'ergermi ad eroe di cartapesta e il buon Fabio rappresentava soltanto una pedina sacrificabile per il raggiungimento del mio scopo. Ma per onestà intellettuale verso il lettore, mi sono rivisto il dvd, propenso, lo ammetto, ad aggrapparmi ad ogni appiglio minimamente scricchiolante per iniziare la demolizione, ad appuntarmi con perizia com-movente ogni mancanza.

Dopo alcuni minuti però, mi sono sentito inutilmente inquisitore e ho lasciato perdere tutto, limitandomi a guardare il film, senza ragazzini eccitati intorno e ragazza petulante al seguito, come non ero riuscito a fare anni prima. E così sono arrivato a fine visione spiazzato, ricredendomi sul giudizio che avevo... già. Io che amo l'horror e ho visto film di cui anche molti appassionati non conoscono neppure l'esistenza, ho apprezzato questo RE. E non perchè nella mia cultura si trovino anche trash di prima grandezza, no: RE è un film realmente valido. Se è incontestabile che oggettivamente non meriti il massimo dei voti, altresì non è corretto attribuirgli delle nette stroncature. Il proverbio recita che il troppo storpia, e io aggiungo "in un senso o nell'altro". Molti lettori dimenticano (io per primo a volte) che le recensioni sono pareri, del tutto opinabili e personali, giustamente criticabili, ma con cognizione di causa. La prima recensione di RE è bene ribadirlo, non è il pensiero comune di Retrogaminghistory ma quello di un solo suo membro che ha avuto l'unica sventura di aver gradito anche oltre i suoi effettivi meriti questa pellicola; e di far parte di un sito libero, in cui pur scrivendo un qualcosa che va nettamente controcorrente il pensiero redazionale, puoi vedere il tuo scritto pubblicato, certo con molti pareri negativi sotto come logica conseguenza, ma edito. Ed è già tanto, nel nostro piccolo, poter parlare di democrazia. Ma il problema qui non è il 10 di Fabio (di cui è il solo portavoce) ma il 7 (voto comunque buono) che gli attribuisco e mi trovo a dover preventivamente giustificare, perchè i commenti generali non sono semplicemente "10 è troppo" quanto "questo film merita 3" o giù di lì.

Allora, prima di eventuali recriminazioni, pongo un quesito: nel pensare a come sarebbe dovuto essere il film di RE, quanti detrattori sono in grado di fornire una risposta davvero convincente? Io no, di sicuro, lascio questa patata bollente ad altri. Prendiamo in esame alcuni punti, per un attimo smettendo i panni di hardcore gamers intransigenti e riflettiamo. Le sequenze con la Jovovic nuda sono forse pretestuose, così come il vestito che porta è volutamente malizioso e forse presuppongono una mortificazione intellettuale dello spettatore, ritenuto evidentemente una sorta di essere perennemente allupato, ma le prime non durano che pochi secondi, il secondo non è così sconco, suavia. Lo stesso Tomb Raider,



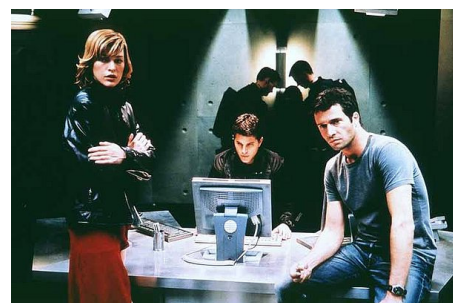
nelle intenzioni degli sviluppatori aveva una protagonista bambola per catalizzare l'attenzione maschile... ma qualcuno ha forse negato la bontà del videogioco per la sola presenza di Lara Croft? Quindi passiamo oltre. E' vero, il film non è spiccicato il videogame, ma ne rappresenta una sorta di spin-off... e allora? Non c'è stata una volontà ferrea di rispettare un copione già scritto, quanto una visione personale dell'universo che ruota intorno alla Umbrella, una storia alternativa a quella che tutti noi conosciamo. Le due opere sono parallele ma allo stesso tempo in certi punti coerentemente perpendicolari, pur brillando ognuna di luce propria. Che poi la luce del film sia offuscata da ciò che il videogame rappresenta nello scenario ludico, è altra storia. Ma pretendere che avrebbe dovuto sconvolgere il settore, come successo col gioco, sarebbe assurdo, chiedergli tanto è improponibile.

Il videogame pur avendo il nulla attorno a sé ha fatto paradossalmente terra bruciata, la pellicola nasceva in un periodo in cui non era raro trovare nella classifica dei 10 film più visti, 4 o 5 horror e il settore si stava rapidamente inflazionando. Quindi la citata luce, pur non essendo accecante, è sufficientemente dignitosa per farlo risplendere, "abbastanza" nell'ottica del film puro, "tanto" in quella della trasposizione videoludica. Specie soffermandoci per un attimo (ma uno solo davvero) su quegli obbrobri a nome Uwe Boll, che meriterebbero voti negativi (nel senso, letteralmente, di -1) ma forse lì si parla di House of the dead e di Alone in the dark, di brand che non hanno il potente valore immaginifico che il titolo Capcom ancora conserva. Ma non mettiamo a paragone quelle che sono delle autentiche boiate (trash, ma ahimè non nelle intenzioni) con quello che resta un prodotto piuttosto curato. Assistere alla sua visione è accostabile a guardare un filmato su Youtube in cui un ragazzo ha terminato un ipotetico nuovo episodio della saga e questo merita un plauso, a maggior ragione se si pensa a quanto sarebbe stato facile (e puerile) scimmiettare banalmente i vari Chris e Jill nel ruolo dei buoni e Wesker in quello del cattivo, riprendendone nomi e vestiti e traghettando così la pellicola su lidi piuttosto sicuri. Magari inserendo pure quei maledetti bauli comunicanti e le sequenze delle porte per allungare artificiosamente il brodo e raggiungere l'ora e mezza di durata con solo un'oretta scarsa di girato effettivo. Qui gli omaggi al videogioco sono innestati con sapienza e quasi mai prepotenza, dei gustosi cameo che l'appassionato coglierà al volo ma che non disturberanno affatto chi non l'ha giocato.

Altro punto: se lo avesse diretto Romero, il nume tutelare degli zombi, colui che più di ogni altro ha contribuito nell'immaginario collettivo alla figura del morto deambulante, probabilmente ne sarebbe venuto fuori un gioiello (e la sua "Terra dei morti viventi" è lì beffarda a dimostrarcelo senza tanti fronzoli), tuttavia sono convinto che anche in quel caso qualcuno avrebbe avuto da ridire, a causa di una sceneggiatura ancora più distante da quella originale (motivo per cui il progetto non è andato in porto) e dell'eclettismo che pervade ogni opera del regista americano. Allora mi chiedo, cosa si voleva da RE? Lo zombie movie definitivo, forse? Andiamo, siamo seri. Di film "assolutistici" sui morti viventi ce ne sono già e proprio la tetralogia romeriana ne è il più fulgido esempio. RE nasce come mero prodotto da intrattenimento così come lo è il videogame, non dimentichiamolo. E proprio

quest'ultimo, a parte il primo capitolo (che per ovvi motivi merita le attenuanti del caso) e pochi altri, non sempre ha avuto degli esponenti all'altezza. Oh sì, titoli assolutamente degni ma che hanno, per buona parte, campato di rendita. Una rendita che a ben vedere era a sua volta mutuata da un vecchio "giochino" Infogrames. Perché affidare al film di RE un onere che non gli appartiene e che, nelle stesse intenzioni della Capcom, non doveva appartenergli? Chi idolatra l'opera ludica ma denigra quella cellulosa, commette un errore fondamentale di valutazione: i punti a favore e quelli contrari sono i medesimi, cambia il media di fruizione. Ovvio che il ragazzino massificato di tutta questa disamina capirà poco o nulla, ovvio che a lui interessi vedere lo zombi putrefatto, la patatina della Jovovic, l'orribile linguaccia del licker, ma il bello di tale media è la possibilità di avere più livelli di fruibilità. Voglio dire, non c'è solo quello ma "anche". Gli stessi film di Romero ne hanno diversi e ognuno può vederli quel che vuole, apprezzarli come classici horror, come taglienti metafore sociali o entrambi e rimanerne in ogni caso affascinato.

RE non aspira a chissà quale profondità, nascendo come blockbuster dichiarato (ma la maggior parte dei film/libro/CD, con alterne fortune, aspira ad esserlo) ma ha una sua dignità. Almeno quello per cui è stato concepito, bhè, lo fa bene: è ben diretto, ha una fotografia curata, una colonna sonora adatta, una trama sufficientemente intrigante, un buon ritmo, una manciata di colpi di scena, i suoi perchè, insomma. Vero è che sono presenti alcune piccole cadute di stile, come sequenze di cui si sarebbe potuto fare tranquillamente a meno, e che gli spaventi sono riconducibili tutti al classico evento improvviso e inatteso (almeno per chi è di bocca buona) accompagnato da musica sparata a mille, ma non era lo stesso videogioco ad attingere a piene mani da tali clichè? Perché recriminare solo ora? Che poi l'andazzo della saga filmica si sia spostata nel secondo capitolo in una bieca spettacolarizzazione del tutto, in un pop corn b-movie, è altra storia che a noi non interessa, non in questa sede almeno. Per carità, non ho la presunzione di redimere chi non l'ha apprezzato, non mi interessa fare opera persuasiva di convincimento a favore di un collega né tantomeno sto tirando acqua al mio mulino. Dico solo che forse in questo caso la verità è davvero nel mezzo. Quindi, nello specifico, vorrei sottolineare che bisognerebbe dire "non mi piace" e non "fa schifo". Affermazioni così nette denotano un atteggiamento di chiusura, la non volontà di aprire la propria mente, con la stessa ottusità di quegli adulti che identificano col termine "pleistescion" i videogiochi e pensano che facciano male, salvo dimenticare che 10 ore continuate davanti ad un Mario Bros qualunque siano deleterie quanto altrettante di Art Attack. Sono il primo a fare mea culpa e a desistere dal mio intento purificatore e a rimangiarmi quanto espresso in un commento sotto la recensione precedente. Dopo anni di astio, sono in pace con me stesso, per aver giudicato un prodotto mettendo da parte il mio pregiudizio e il paragone improprio ancorché pretestuoso con le centinaia di film superiori ma solo ciò che ho davanti e che, lo ribadisco, non è affatto male.



"Oggi, in un periodo di vacche magre, di teen movie fotocopia e polpettoni hollywoodiani

(ormai persi dietro l'ennesimo remake yankee di un horror asiatico, nella speranza di bissare la mosca bianca del sublime "The Ring"), questo primo vagito filmico di Resident Evil non è proprio da disprezzare. Insomma, a me è piaciuto... moderatamente, ovvio!"



Missing in Action

a cura di: sandroprete

Starfox 2

Ci sono giochi che una volta annunciati in pompa magna sono presto finiti nel grande calderone dei games senza uscita o alcuni che annunciati 10 anni fa', tutt'oggi ancora devono essere pubblicati (ogni riferimento a Duke Nukem Forever è puramente casuale). Ad inaugurare Missing in Action sarà il gioco Nintendo Starfox 2, seguito del bellissimo Starfox che, come andremo a vedere, avrebbe meritato sorte migliore.

Il ritorno di Andross

Andross è tornato, ancora più forte di prima. E questa volta pronto a distruggere l'intero Sistema Lylat con un attacco massiccio, aiutato dal team di furfanti chiamati Starwolf comandati da Wolf O'Donnell. Starfox e il suo comandante Fox McCloud saranno chiamati a difendere il loro pianeta Corneria dall'oscura minaccia... Annunciato nel 1994 (e poi rimandato al 1995), lo sviluppo di Starfox 2 era affidato alle sapienti mani di Argonaut Games, già autori del primo episodio, e doveva

dimostrare la grande capacità della nuova versione del chip Super-FX (denominata "2") di gestire una grafica 3D poligonale ancora più complessa di quella presente nel già ottimo Starfox. Cosa riuscirà perché a vedere i vari filmati presenti sulla rete, Starfox 2 poteva contare su un reparto tecnico mai visto su Snes, con costruzioni poligonali belle solide corredate da un seppur semplice texture mapping. Molte le novità presentate in questo seguito, tra cui cito la possibilità di spostarsi in una mappa, la scelta del personaggio

tra i sei disponibili (i quattro conosciuti nel precedente Starfox più due nuovi arrivi) ognuno dotato della sua navicella con parametri combattivi diversi. Altra grande novità era che nelle fasi di volo veniva abbandonata la struttura a binari in favore di certa libertà di movimento, con addirittura la possibilità di dotare le navicelle di pseudo-gambe con cui atterrare e muoversi liberamente sul suolo. Sorprendente.

Nintendo non ha mai dato una spiegazione reale della cancellazione di Starfox 2 ma un pro-

grammatore del gioco disse che la decisione la prese Miyamoto, perché con l'imminente uscita del Nintendo64 ci doveva essere uno stacco molto netto tra i giochi del Snes e l'allora nuova macchina Nintendo. Il gioco era praticamente finito, a testimonianza di ciò c'è una rom che gira sulla rete di una versione alpha in giapponese del gioco, tradotta in inglese e fixata di alcuni bug da un fan in cui, settando il livello Hard, è possibile arrivare fino allo scontro finale con Andross.



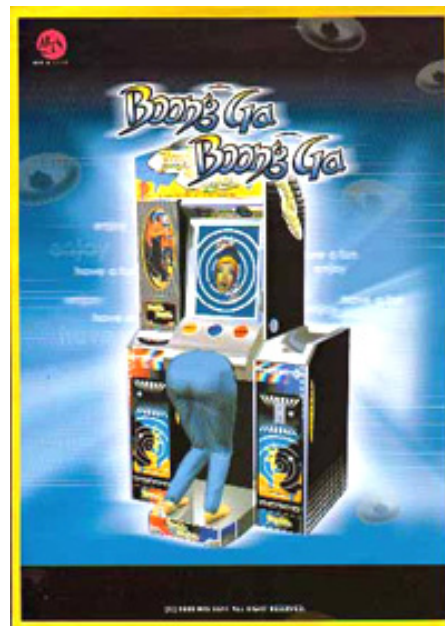
Boong-Ga Boong-Ga

Ce n'è di roba strana! Non ne è escluso il nostro amato mondo dei videogames che tra le sue fila presenta tutta una sfilza di stramberie, alcune incredibilmente originali, altre tristemente di cattivo gusto come il simulatore di clistere Boong-Ga Boong-Ga.

Boong-Ga!!

Presentato al Tolyo Game Show del 2000, Boong-Ga Boong-Ga è un simulatore di Kancho, "simpaticissima" pratica giapppo-koreana in cui scherzosamente (mica tanto...) si infilano le dita nel sedere del malcapitato. Allo stesso modo nel coin-op impugnando una sorta di maniglia a forma di ditone, il giocatore dovrà infliggere il clistere ad un sedere (che poteva indossare i jeans o dei pantaloni in pelle...ehm...) che fuoriesce dal cabinato e può appartenere a scelta al vostro ex ragazzo/a, vostra suocera, il capufficio, un bambino(!) molesto, una prostituta e tutta una serie di individui, a detta degli sviluppatori, insopportabili. Ad ogni penetrazione del dito, sul volto del malcapitato compaiono varie smorfie di dolore più o meno intense a seconda della forza che il giocatore imprime. Come se non bastasse al termine del gioco si riceve un pun-

teggio che, curiosamente, indica la potenza sessuale del giocatore oltre che regalare delle simpatiche cacchette di plastica a chi realizza una certa performance! Senza parole. Creato dalla koreana Taff System, Boong-Ga Boong-Ga ho riscosso un incredibile successo nel Sol Levante (tanto da essere distribuito in tutto il Giappone), addirittura veniva promosso come un'innocuo ma infallibile sistema per scaricare la propria rabbia e frustrazione: "E' un modo divertente per punire le persone che ti rendono la vita impossibile" recitava una brochure pubblicitaria. Boong-Ga Boong-Ga è stato importato anche in occidente con il nome di Spank'em! (sculacciale) in cui al posto di una ditata nel deretano c'è una più sobria sculacciata.



La Macchina del Tempo

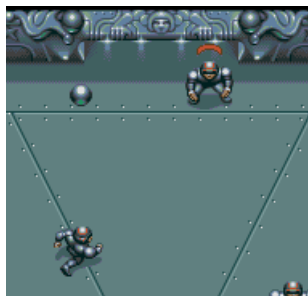
a cura di: gianlucasantilio

Marzo 1991

In Europa comincia a farsi strada sulle riviste lo spettacolare Super Nintendo, in realtà ancora distante dalla sua edizione PAL che alla fine avverrà solo ad Aprile del 1992, ma le immagini dei capolavori disponibili sugli altri mercati fanno impressione.

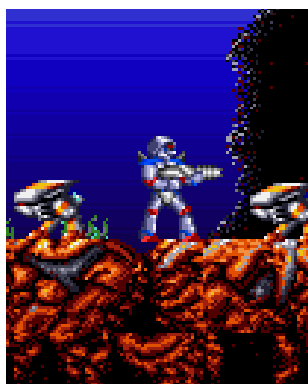
Speedball II

Ice creaaaaam! Dagli spalti di uno stadio metallico si leva questa voce digitalizzata che esprime perfettamente la cura per i dettagli e l'atmosfera che pervade questo lavoro dei Bitmap Brothers. Il primo Speedball era già molto buono, ma qui si raggiungono risultati assai migliori nel campo tecnico e viene affinato il gameplay, difficile ma appassionante. Tra i migliori giochi di sempre nel particolare genere degli sport futuristici.



Turrican II: The Final Fight

Che lo si prenda su Amiga o C64, è un capolavoro. Sul primo ci si può gustare un Chris Huelback in stato di grazia, sul secondo un Manfred Trenz in vena di straordinari. Un gioco capace di lasciarsi ispirare da più titoli appartenenti a generi diversi, eppure in grado di esprimere una formula di run'n'gun molto riconoscibile. Un perfetto mix di azione ed esplorazione che ha inciso in via definitiva il nome di Turrican nell'élite dei classici.



Partiamo sempre dal mercato computer, dove su Amiga arrivano due capolavori d'incommensurabile qualità: Turrican 2 e Speedball 2, entrambi dei must per ogni appassionato Commodore.

Preoccupante, invece, la marea di titoli facilmente dimenticati dal popolo 16-bit. Blinky's Scary School è un platform game a flip screen molto colorato ma dal look comunque obsoleto, in cui fanno capolino anche degli elementi da action-adventure come la raccolta e l'uso di oggetti. Crime Wave, invece, è una sorta di NARC per quanto riguarda le tematiche e l'impostazione del gameplay focalizzato sullo shooting a scorrimento orizzontale, ma è davvero squallido in tutti i suoi aspetti.

Metal Masters è sicuramente più simpatico e ci mette alle prese con combattimenti fra robot molto nello stile di Rise of the Robots, per fortuna presentando una gradevolezza maggiore di questo mito del trash. Horror Zombies from the Crypt è un gioco di piattaforme che di orrorifico ha soprattutto la qualità ed il design grafico, per non parlare della colonna sonora martellante... insomma, non proprio un trionfo per la Millennium. Obitus della Psygnosis è veramente un titolo ostico, ma originale e pieno di fascino, un RPG che esce fuori dai dungeon e li sostituisce con un'inquietante foresta, ma pochi riescono a goderselo.

Dopo tanta roba "average", spuntano videogiochi degni di menzione, per nostra fortuna. Midwinter II: Flames of Freedom è un'ambiziosa action-adventure di spionaggio in cui dovremo fare davvero di tutto, con un buon motore 3D che ci permetterà di controllare numerosi veicoli per una struttura complessiva d'avanguardia per l'epoca; Pro Tennis Tour 2 è forse la migliore simulazione di questa disciplina per Amiga/ST, realizzata dalla Blue Byte, offriva un



gameplay non troppo arcade ma comunque accessibile, con una grafica rispettabile; indimenticabile Wrath of the Demon, strepitoso esercizio tecnico con numerosi punti in comune con Beast, ma con una maggiore varietà di gioco, peccato che anch'esso preferisca dare precedenza al reparto audiovisivo piuttosto che a quello ludico, ma non ci sono dubbi sul fatto che meriti di essere provato estensivamente.

Breve focus sulle conversioni: quella di Teenage Mutant Hero Turtles è abbastanza pietosa, anche a causa di un gioco originale non irresistibile, ma gli evidenti problemi tecnici sono poco giustificabili; Super Monaco GP fa la sua bella figura nel passaggio su computer da una scheda da bar veramente performante, inoltre viene anche espanso con nuove piste; anche Dragon's Lair 2 fa il possibile per non sfigurare su dischetti, ma l'inevitabile ridimensionamento toglie molta spettacolarità ed il perfido swap disk è al limite della sopportazione.

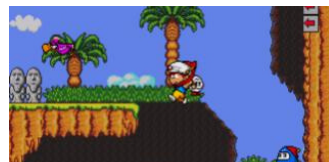
Parliamo più del solito anche del mercato DOS, perchè i personal computer di Bill Gates sono in rapidissima crescita e vantano titoli di primo piano. Links è una simulazione golfistica dalla grafica impressionante che strizza l'occhio al fotorealismo grazie ai prodigi della VGA, ma è solida anche sotto il profilo ludico imponendosi come un punto di riferimento per il genere per lungo tempo. La Infogrames ci presenta uno dei più coraggiosi esperimenti della sua carriera e non solo: Alpha Waves è complicato da circoscrivere ad una categoria, ma mescola elementi da platform, puzzle game ed art game, presentando il risultato sotto spoglie completamente poligonali ed ipnotiche, fortemente new-age. Stellar 7, invece, è un ottimo remake di un classico per Apple II che sfrutta bene le nuove risorse



tecnologiche messe a disposizione da VGA, 386 e Soundblaster, colpendo anche per il generoso parlato digitalizzato. Sulle riviste suscitano impressione le generose forme che Cassandra Peterson presta al personaggio della strega Elvira, che col suo tie-in, però, riesce a spaventare un bel po' di videogiocatori, poichè un horror così ben disegnato non l'aveva ancora visto nessuno, riuscendo ad inaugurare una breve serie di buon successo. 4D Sports Driving, noto anche come Stunts, è un racing game caratterizzato soprattutto da un editor di semplice utilizzo capace di permettere a chiunque di realizzare i propri tracciati, ma anche le sezioni di guida sono ben fatte, con ogni auto dalle peculiarità ben riconoscibili ed una splendida opzione di replay. Citiamo, infine, Oil's Well, un simpatico puzzle della Sierra che ibridizzava alcuni elementi di Pac-Man (la raccolta delle palline) con un movimento del nostro sprite vicino a quello di Qix.

L'immortale Commodore 64 non vuol saperne di tirare le cuoia e lo dimostra con Creatures, amatissimo platform game della Thalamus in cui dovevamo controllare un esserino indefinibile per vari stage, compresi i fantastici torture screen, in cui dovevamo fare i conti con un enigma da risolvere in fretta per salvare la pelle ad un nostro compagno. E che dire della versione di Turrican II, curata da Manfred Trenz in persona? Uno dei massimi lavori presenti per questo home computer.

Dal Giappone arriva una parziale offensiva della Nintendo alla Sega, dato che quest'ultima stava rubando tutta la scena delle console a 16-bit, e lo fa parlando dei suoi capolavori per Super Nintendo alle riviste europee, macchina che in USA e Giappone è una realtà. La strada per i nostri negozi è lunga ancora un anno,





ma lasciano di stucco le immagini e le notizie che arrivano da chi il Super Nintendo lo ha preso per importazione, in primis grazie al meraviglioso Super Mario World, ma lasciano di stucco anche gli screenshot di Final Fight, un adattamento non perfetto, con alcune mancanze a partire da un personaggio, ma la riproduzione della scheda da bar Capcom è a dir poco convincente.

Il rivale Megadrive è già arrivato ai fatti, portando delle argomentazioni sicuramente valide come Gynoug, uno shooter notevolmente atmosferico. Dynamite Duke è un altro sparattuto ma alla Operation Wolf, ovvero con inquadratura alle spalle del nostro avatar e nemici che si muoveranno in passerella di fronte a noi in un videogioco complessivamente non clamoroso. Curioso il destino di Magical Flying Hat Turbo Adventure, un platform game simpatico ed estremamente nipponico che arriverà qualche tempo più in là in Europa sotto le mentite spoglie di Decap Attack, rappresentando una total conversion radicalissima. Da qui in poi tutte conversioni: Air Buster è una buona riproduzione di un coin-op Kaneko, di per sé non trascendentale ma capace di accontentare sui 16-bit Sega gli ammiratori della versione arcade; stesso tragitto per Dangerous Seed della Namco, che però nel passaggio deve sorbirsi un'antiestetica barra laterale ed una riduzione di colori che non gli donano un look molto al passo coi tempi; Darius II mantiene le ottime sensazioni del coin-op originale, vanta delle musiche assai orecchiabili e c'è da rammaricarsi soprattutto per la mancanza del gioco in doppio; Wonderboy III: Monster Lair è un run'n'gun travestito da hack'n'slash, ma rimane anche nell'ambito dell'homegaming un capitolo piuttosto oscuro di questa gloriosa saga; ultima conversione è quella di Gain Ground, uno dei giochi più controversi della storia Sega, caratterizzato da schermate fisse in cui eliminare degli avversari e capace di offrire anche una certa quota di strategia, falcio da quasi tutta la critica ma capace di guadagnarsi anche dei convinti



fan. La terza protagonista della moderna generazione di console è il PC Engine che in Europa la gente può comprare solo per vie traverse. Diventa difficile quindi gustarsi il Bomberman che ha portato la mascotte Hudson allo status di popolarità, ma non è certo l'unica uscita: Makai Prince Dorabocchan è un platform nella media in cui interpreteremo l'importante figura del figlio pacioccoso di Dracula; Toy Shop Boys, invece, meriterebbe un premio per la demenzialità, infilandosi nella categoria degli shoot'em up fuori di testa tanto cara al pubblico NEC; Cyber Combat Police è un prodotto Shinobi-like, con visuale laterale ma ambientazione fantascientifica che, tuttavia, non è esattamente invidiabile per la concorrenza; lo stesso vale per Champion Wrestler, tentativo quantomai umile della Taito di simulare le spettacolari lotte americane. Nomi importanti tra le conversioni: Out Run non è una trasposizione favolosa, ma accettabile; identica sorte per Thunderblade, ma qui c'è da riconoscere la devastante superiorità dell'hardware dell'arcade; tutto ciò non vale per Saint Dragon, che poteva colmare le distanze tecniche dall'originale molto più facilmente e che invece ne viene fuori con un porting piuttosto svogliato. Nonostante la frizzante offerta delle console più moderne, gli anziani NES e Master System continuano la loro battaglia. La Nintendo lancia sul suo 8-bit Solar Jetman incontrando buoni risultati, sicuramente migliori di quelli di Ghostbusters II, pessimo tie-in dell'omonimo successo cinematografico. Si ritaglia uno spazio nel cuore dei giocatori anche Duck Tales, uscito quando gli adattamenti Disney li curava la Capcom, la quale si esibisce in un ottimo platform game impreziosito dall'amatissima licenza. Non può mancare una conversione, nella fattispecie quella di Gauntlet II, davvero ben fatta dalla Atari. Sulla trasposizione da coin-op si basa, invece, il meglio dell'offerta Master System: Pac-Mania è un porting eccellente tanto dal



punto di vista tecnico quanto per fedeltà, capace di restituire tutte le stesse sensazioni dell'originale; un plauso anche per California Games della Epyx, qui davvero in gran forma in tutte le sue discipline, e non soffre nemmeno di tagli presenti persino su Megadrive; Strider, invece, è piuttosto distante dalla versione arcade, e fa quel che può sugli 8-bit Sega, riuscendo comunque a galleggiare più in alto delle tristi conversioni per computer. Di giochi originali ce ne sono appena due: Danan - The Jungle Fighter non è un capolavoro, ma una sorta di Rastan più verboso capace di destare l'interesse dei più avvezzi al genere fantasy-eroico; sicuramente meglio di World Cup Italia '90, la cui unica fortuna è quella di approdare su una console dove le simulazioni calcistiche non hanno conosciuto grandi esponenti.

Non dimentichiamoci di GameBoy e Lynx! Il portatile della Nintendo si becca i porting di Contra, Robocop e Chase HQ, tutti abbastanza ben fatti con qualche remora per l'ultimo. L'ambiziosa e sfortunata macchina Atari, invece, riceve Rampage, bellissimo graficamente ma limitato nel gameplay già nella sua forma originale, e Rygar, un altro gioiellino tecnico, per fortuna abbastanza divertente, ma caratterizzato da una lunghezza conflittuale per la fame energetica del Lynx.

Chiudiamo il mese con la nostra consueta finestra sulle proposte a gettone. La Sega causa la caduta di diverse mascelle con Rad Mobile che, grazie alla mostruosa potenza della scheda System 32, restituisce un gioco di guida veloce, spettacolare e coinvolgente. Agli antipodi, c'è il ritorno di un grande classico: la Data East ci regala Super Burger Time, infilando nella formula originale livelli molto più complessi, una buona varietà di nemici ed addirittura boss di fine livello. Persino i laser games ritrovano visibilità grazie a Mad Dog McCree!

Super Mario World

Mario e Luigi non possono nemmeno godersi una piccola vacanza senza che Peach non si renda protagonista di un altro rapimento. Questa volta però avviene sul Super Nintendo, di cui Super Mario World non può che essere uno strepitoso promotore. Tantissimi livelli, tutti fantastici per un videogioco che compare in tutte le liste dei migliori titoli di sempre.



Gynoug

Non capita spesso di controllare un angelo, soprattutto se è dotato di una potenza di fuoco da fare invidia alla Vic Viper. Il titolo della Masuya si snoda per sei livelli ripieni di nemici di ogni genere, i cui boss meritano una menzione d'onore per il design, a metà fra l'organico ed il metallico, capace di renderli assolutamente indimenticabili.



Solar Jetman

Avete presente i numerosi giochi, specialmente diffusi fino all'inizio degli anni Ottanta, in cui si controllavano dei mezzi alle prese con problemi di gravità? Ecco, togliete le astronavi e metteteci un umano (anche lui, talvolta, opportunamente inscatolato), infilato nella sua tuta alla ricerca di pezzi e carburante per ricostruire una nave interstellare. Difficilissimo ma molto giocabile, Solar Jetman vi farà vagare per tanti pianeti, ognuno con le sue leggi fisiche.



Mad Dog McCree

Arriva un sussulto per gli appassionati di lasergames, che mettono da parte joystick e cloche per imbracciare una pistola e calarsi nella leggendarie storie del selvaggio West. "Cane pazzo" McCree ha rapito una donzella di un villaggio e voi, abili acrobati delle spatarie, la dovete liberare. La grafica è tutta filmata e recitano attori in carne ed ossa, ma non sempre con risultati apprezzabilissimi. Un gioco che ha goduto di una certa popolarità anche nelle conversioni per homeconsoles.



Sull'onda dei ricordi gelosamente conservati...

Questa notte ho fatto un sogno alquanto strano: la vecchia sala giochi sotto casa... E' già abbastanza raro che riesca a sognare qualcosa di buono di notte (di solito veri incubi, tra cui un'ultima ipotetica apertura di attività con relativo fallimento il giorno successivo, roba da farti rialzare del tutto sconbussolato...), ma non mi è mai successo di sognare qualcosa anche minimamente legata al mondo dei videogames.

Sono stato tutta la prima mattinata a chiedermi il perchè e forse ancora non l'ho capito, mi sento strano.

Più che un sogno era un ricordo preciso di quando, manco decenne, ogni domenica mattina mi recavo dal caro covo di ciucciasoldi e spendevo metà della mia 2000 lire settimanale (guadagnata tralaltro dando piccoli aiuti in casa): con quella cifra era possibile prendere ben 5 gettoni, ad ogni 5 gettoni il proprietario ti regalava una Goleador alla frutta, roba pazzesca!

Il sogno non me lo ricordo bene, ma nel tentare di ricordarmelo sono riaffiorati alla mente pensieri che fino ad allora erano svaniti, forse offuscati dalle responsabilità via via crescenti con il progredire dell'età...

...entravo e mi mettevo in fila dietro al primo cabinato di turno, spesso il caro "Street Fighter II" dove vi era sempre una fila manco fossero i saldi di fine stagione, dove si attendeva il proprio turno e nell'attesa si ammiravano le gesta più o meno epiche di ogni tizio che, precedendoci, metteva le mani su quella sudicia manopola e quei pulsanti altrettanto luridi, sperando che fosse eliminato al primo tentativo e si liberasse un posto...

Poi magari, dopo 5 turni a me precedenti mollavo e cedeva il posto a qualcun'altro, dato che si era liberato il posto a quel bel cabinato con mega schermo di Darkstalkers: scappavo subito a prendere posto ed una volta seduto sulla poltrona del mega cabinato inserivo la moneta, scegliendo sempre il buon caro Dimitri.

Di mosse speciali e di tecnica non ne capivo una mazza, premevo più tasti possibile finché non stremavo l'avversario computerizzato, arrivavo quasi sempre fino alla fine quando arrivava il solito marmocchietto di manco 5 anni (6 compiuti da poco al massimo), che senza chiederti il permesso inseriva il gettone, rafforzando dalla presenza del padre dietro le sue esili spalle: "NOOO! A new challenger is coming..." pensavo con la mente, citando con il pensiero le parole scritte su quel grande schermo.

Vi erano tre casi:

Caso 1 - ...lo massacravo di mazzate per levarmelo subito dalle balle allo scopo di continuare il cammino digitale verso l'avversario finale, ma il padre del bimbetto mi rimproverava dicendo frasi del tipo "eh vabbè, ma fallo respirare però..." che scazzavano alla grande e mi facevano perdere una volta ripreso in mano l'epico cammino per via dei sensi di colpa;

Caso 2 - ...massacravo facilmente l'ego virtua-

le del tenero figlio e correva in sua salvezza il padre che, dopo aver inserito il gettone, puntualmente in un modo o nell'altro massacrava me e dopo avermi fatto fuori citava amorevolmente "...tieni, ora puoi giocare te!" verso il figlio, ed io colmo di rabbia quasi volevo ribaltare il cabinato...

Caso 3 - ...stessa situazione del caso 2, solo che il padre prendeva in mano la situazione e giocava al posto del figlio caricandoselo sulle gambe nell'attesa del primo combattimento dicendomi "d'ora in poi siamo una squadra, premi i pulsanti assieme a me...", inutile dire che spesso reinserivo la moneta per sfidare l'amorevole coppia padre-figlio su un solo controller all'onnipresente fine di togliermeli di mezzo, ma perdevvo clamorosamente...

E non basta, situazioni come quei sgradevoli bambinetti di età da asilo che venivano a romperti le balle mentre giocavi ad un qualsiasi picchiaduro dicendoti frasi senza fondamento come: "...quello è fortissimo! PRENDI QUELLO! QUELLO! QUELLO!"

...i soliti, odiosi bimbetto che venivano ad inserire un gettone nel coin-op di "The Punisher" (quello a scorrimento orizzontale) per "darti una mano" ma che poi picchiavano anche te (vi erano però alcune versioni dell'coin-op che non rendevano impossibile colpire il compagno Nick Fury) e ti facevano girare le balle! Quanti bei ricordi, quanta semplicità in quei giochi, quante mille lire che magari avrebbero potuto essere messe da parte per chissà che altro.

Da lì a poco mi sarei poi preso una cara console nes-compatibile, abbandonando sempre di più le sale giochi in generale: una capatina la facevo ogni tanto, ma non si spendeva per più di 2 gettoni perchè quei soldi li mettevo da parte per comprarmi dei vestiti decenti e, soprattutto, cartucce dei giochi, che costavano ancora parecchio e che conservo ancora gelosamente al giorno d'oggi. Per motivi di pecunia ricorrevo spesso al noleggio, che sotava veramente pochi spiccioli ed in quei 5 giorni di noleggio facevo di tutto per terminare il gioco, ma da lì in poi in quella sala giochi non ci sarei più entrato...

Poi arrivò l'era psx, le sale giochi erano in declino ed anche questa chiuse, con somma tristezza...ora vi è un negozio di ortofrutta!

Insomma, quel sogno forse mi è servito solo a ricordare i bei tempi andati, un piacevole riaffiorare di teneri ricordi legati a quella fumosa (ma pulita per via di un proprietario sobrio e consapevole) sala giochi, luogo dove ho conosciuto parte degli amici più cari in tenera età e di cui ora si sono perse le tracce...

...un sogno riaffiorato solo per non farmi dimenticare del tutto quel periodo, non solo strettamente legato ai videogames che erano solo un tramite dove stringere nuove amicizie...

Solo che una cosa è certa: in fondo, chi più chi meno, tra quei bambini rompiballe ci siamo

stati un pò tutti, solo che forse abbiamo paura a ricordarcelo.
Bell'onda di ricordi...

Bryan Fury

Pinball video games: genere a suo tempo diffuso che però sembra "fare meno notizia"

Quante volte avete avuto modo di giocare ad un pinball videogame?

Non mancano davvero, infatti, titoli del genere caratterizzati da una discreta notorietà.

Esempi?

Da Time Scanner di Sega (<http://www.arcade-history.com/?n=tim...detail&id=2908>), ai "capitoli" della "Crush series", ovvero Alien Crush (PCE), Devil's Crush (PCE / MD), Jaki Crush (PCE / SNES), Alien Crush (PCE), Dragon's Fury / Devil Crash MD (Mega Drive / Genesis), Dragon's Revenge (Mega Drive / Genesis)... fino al recente Alien Crush Returns (<http://hardcoregaming101.net/crushpi...ushpinball.htm>), passando per la popolare trilogia sviluppata da Digital Illusions CE (l'attuale DICE -sviluppatore cui si deve la trilogia Battlefield-) per Amiga, CD32, AGA, PC, Jaguar, SNES, iPhone OS e PSP, ovvero Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Illusions e relative riedizioni moderne.

Personalmente ricordo molto volentieri Devil Crash MD (Naxat / Technosoft - 1991), a mio avviso il miglior pinball videogame su Mega Drive (anche se va specificato che si tratta di un pinball sui generis con chiare contaminazioni "shootemuppare") e, sempre per la console di Sonic, il valido Psycho Pinball (Codemasters - 1994 - http://segaretro.org/Psycho_Pinball) che fu oggetto di un ottimo porting per PC MS-DOS.

Già... a proposito di PC... come non ricordare la "trilogia" Silverball, Epic Pinball ed Extreme Pinball (Digital Extremes / Epic Games - 1993/1995 - MS-DOS / PlayStation). Sono sempre stato un fan di Extreme Pinball che, peraltro, ha avuto un certo successo, dato che è stato convertito per PSX e, in seguito, è "tornato" in una riedizione PSN.

Dopo gli anni '90 non ho più avuto modo di giocare a nuovi pinball vg... anche se ho sempre ripreso in mano più che volentieri Devil Crash MD per il 16 bit Sega.

In ogni modo suppongo che l'eventuale percorso flipperistico-digitale di ognuno abbia fatto storia a sè... una storia che magari vale la pena raccontare...

AlextheLionet

Addio alle Armi Jedi - Parte 1

Lettera aperta alla Bioware, per motivare il mio abbandono di SWTOR.

Cara Bioware.

Sono periodi difficili per i giochi online. La colpa, forse, è di una concorrenza spietata che da anni attira ogni giocatore di tutto il mondo, dall'America all'Asia, passando per il nostro piccolo paesello.

Certo, World of Warcraft ci ha viziato (o anche alienato, fai un pò tu), ridefinendo in maniera drastica, le meccaniche e le componentistiche dei mmorpg in commercio. Non più un mondo da costruire o da modificare, ma una marea di nemici da abbattere, dungeon da esplorare e oggetti per il proprio personaggio, da avere assolutamente. Non più un gioco di nicchia o per i veri nerd, ma per tutto il mondo e per tutte le età.

Il tuo gioco; Star Wars The Old Republic, forse non è nato con lo scopo di imporsi tra i primissimi posti dei più venduti, (anche se i primi giorni ci è andato molto vicino), ma con il nobile compito di incarnare l'essenza di guerre stellari e renderla interattiva.

In parte c'è riuscito, lo ammetto.

Le quest non sono più presentate con una fredda schermata di testo esplicativa, come in Wow e similia, ma sono tutte condite con appaganti full motion video; la semplice missione di distruzione, sino a quella di esplorazione sono legate a filo unico a una trama stabile e profonda, raccontata in maniera cinematografica. Non ho dubbi che, in questo punto, swtor sia di qualità superiore a altri titoli sul mercato; appaga il giocatore esperto e il novellino alle prime armi.

Il fans incallito, invece, potrà avere più di un orgasmo, ne sono più che sicuro.

Sto parlando di dialoghi e testi in Inglese; fortunato chi lo conosce così bene da non perdersi i risvolti e i dettagli della storia.

"Veramente, chi dovrebbe conoscere l'inglese sei tu, visto che ormai è una lingua usata in tutto il mondo sempre più frequentemente" - commenterebbe un lettore a caso.

Veramente, risponderci io, è la Bioware che doveva organizzarsi meglio per offrire il gioco nella nostra lingua con il vantaggio di vendere qualche copia in più (e non sarebbero state poche, visto che stiamo parlando del brand di Guerre Stellari e non di Fiki Fiki di Gianni Drudi).

L'italiano deve essere una bestia nera per voi, cara Bioware, visto che comunque il gioco l'avete sottotitolato sia in Francese che in Tedesco.

Fin qui posso anche chiudere un occhio, grazie a internet e ai telefilm sottotitolati, l'inglese un pò lo capisco, non è questa una motivazione dell'account sospeso.

Il lato negativo è che, nonostante siano innovazione e arricchimento per il titolo, questi dialoghi e scene da film sono troppi.

Il progress del personaggio operato da righe e righe di testo e dialoghi, che giustificano ogni nostro movimento e comportamento (se si sceglie il lato chiaro siamo educati e diciamo sempre: "Grazie" e "Per favore" se scegliamo il sentiero oscuro, li ammazziamo tutti) è oltre il limite della mia sopportazione.

Capisco il Lore di un gioco, che possa dargli spessore, un background dove immergersi, perdersi e ritrovarsi. Certo. Ma in questo caso ci sono troppe informazioni che rendono ridondante un titolo che non ha bisogno di

ulteriori dettagli. Ubriacato da infiniti dialoghi, ho consumato la barra spaziatrice a furia di saltarli, svegliandomi il mattino successivo con il mal di testa.

Ah, forse ho capito! Forse tu intendi, come genere Mmmorg, non la definizione classica: "Massive Multiplayer Online Role-Playing Game", ma bensì: "Massive MOVIE Online Roleplaying Game". Ecco spiegato l'arcano! Potevi anche dirlo prima, cara la mia bella e brava Bioware.
Fine Parte 1

karka

Cultura e videogiochi: un rapporto in evoluzione?

Ieri sfogliai, come ogni domenica, l'inserito culturale del Sole 24-ore, che da qualche settimana a questa parte propone alcune pagine aggiuntive che vanno a comporre un mini-inserito chiamato "NòVa" (innovazione e tecnologia), dedicato proprio alle nuove tecnologie, all'informatica, e che molto spesso comprende anche articoli sui videogiochi e su argomenti correlati.

Riflettevo come fosse impensabile fino a qualche anno fa che un giornale come il Sole 24-ore, con una platea di livello culturale alto, dedicasse abbastanza spazio al mondo videoludico, considerato fino a poco tempo fa estraneo ad ogni orizzonte culturale, almeno qui in Italia (e persino una rivista di cinema elitaria e di caratura molto alta come "Duellanti" - un mio amico è abbonato e mi è capitato di sfogliarla più di una volta - dedica qualche pagina a una recensione o a un approfondimento sui videogiochi).

Ma soprattutto notavo come il modo di trattare argomenti videoludici più diversi (come il trend sempre più diffuso di fare libri tratti da videogiochi o la situazione delle scuole di sceneggiatura per videogame - ieri c'era un interessante articolo dedicato alla notizia della fondazione da parte dello scrittore Carlo Lucarelli della prima scuola in Italia dedicata proprio alla formazione di scrittori di trame e storie per videogiochi - o, molto più semplicemente, una carrellata sui giochi più venduti del mese), dicevo, il modo di trattare tali argomenti all'interno di Nòva sia lontano anni luce da quello che caratterizza certa informazione sensazionalistica (soprattutto televisiva, ma non solo), che usa addossare ai cosiddetti "videogiochi violenti" i peggiori mali del mondo, e comunque sia tutt'altro che superficiale (e la superficialità e i luoghi comuni verso il mondo videoludico sono all'ordine del giorno in Italia). Tutto ciò mi fa piacere. Significa che anche qui da noi sta cambiando qualcosa. E le parole di elogio delle sceneggiature di alcuni giochi, pronunciate da uno scrittore importante come Lucarelli nell'articolo che ho letto (dichiara di aver apprezzato, tra gli altri, Hitman), così come i commenti dell'autore dell'articolo, che sottolineava il livello qualitativo di alcune sceneggiature videoludiche come quella di Red Dead redemption ("che ricorda nelle atmosfere e nella filosofia di fondo il far west decadente di Sergio Leone"), valgono più di ogni altra cosa a sdoganare un pò la nostra passione nella nostra società (e anche presso certi ambienti intellettualistici con la puzza sotto il naso).

JoustSonic82

Sarò Breve 1: Gun*Nac

GUN*NAC (Tonkin House/Compile, 1990, NES, shooter verticale)

Gun*Nac sta a Zanac come Parodius sta a Gradius e Star Parodier a Star Soldier. Compile e Tonkin House decidono di fare il verso al loro shooter più celebre (e un po' anche a The Guardian Legend) con questo titolo tanto ottimo quanto sconosciuto, creato con la stessa elevata qualità della serie principale. L'umorismo è leggermente meno demenziale rispetto ai titoli delle case concorrenti, e si basa soprattutto sul dover affrontare oggetti di uso comune in ambientazioni a tema: sul pianeta magmatico, ad esempio, verremo assaliti da cerini, accendisigari e candele, mentre sul pianeta-banca affronteremo lingotti, monete e casseforti!

Come in Zanac l'azione è decisamente frenetica, con l'astronave che schizza a mille circondata da decine di avversari e proiettili, ma nonostante ciò non si verificherà mai il più piccolo rallentamento, un risultato incredibile vista la miriade di sprite che apparirà ogni volta su schermo!

Questo senza contare gli armamenti della nave: sono disponibili 5 differenti armi primarie (tra sparo a raggiera, lanciafiamme, proiettili traccianti ecc.), e 4 secondarie, basate sugli elementi naturali (fulmini, vento, pioggia, fuoco), che ci aiuteranno a ripulire gli affollatissimi pianeti a mo' di smart bombs. Entrambi i tipi di armi possono essere potenziati un certo numero di volte, dando origine, ai livelli massimi, a una potenza di fuoco impressionante per un titolo NES! Al termine di ogni livello c'è pure la possibilità di acquistare nuove armi presso un negozio, pagando coi soldi ottenuti bastando i "poveri" Lander (la mascotte di Compile) che fluttuano qua e là!

Gun*Nac è uno dei migliori shooter in assoluto disponibili su NES, e un ottimo titolo in generale: la programmazione è inattaccabile, la grafica curata e piena di dettagli (tanto più se consideriamo che risale al 1990), le musiche ritmate e molto orecchiabili... Si può dire che non abbia veri e propri punti deboli, consolidando la fama di Compile come regina degli shmups a scorrimento verticale. Cercate di recuperarlo!

Boyakki

Homer's Reviews: Rocky

Adriana! Adriana! Chi non si ricorda di questa mitica frase pronunciata da Rocky Balboa, un pugile italo-americano interpretato da Sylvester Stallone (il personaggio che l'ha reso famoso), che ha affrontato diversi avversari, conquistato e difeso la cintura di campione come una tigre. Penso che tutti voi almeno una volta, abbiate sentito parlare di questo personaggio e dei suoi famosi allenamenti come prendere a pugni la carne appena macellata come pinguicoll, acchiappare la gallina o la famosa scena degli scalini. Come non ricordare i mitici temi come "Gonna Fly Now" del compositore Bill Conti (il tema principale dei film dello stallone italiano) e "Eye of the Tiger" dei Survivor, canzoni leggendarie ancora oggi. Insomma se non avete ancora guardato i sei film del famoso pugile di Philadelphia, vi consiglio caldamente di guardarli perché sono dei

capolavori del cinema!

Rocky diciamo, è un personaggio perfetto per essere protagonista di un videogioco, infatti, alla Sega hanno pensato di acquisire la licenza dei 4 film e poi, rilasciare nel 1987 un videogame intitolato semplicemente "Rocky".

Il gioco:

Noi siamo Rocky Balboa, inizialmente un pugile sconosciuto di Philadelphia che deve affrontare i tre pugili visti nei precedenti film: Apollo Creed, Clubber Lang e Ivan Drago. Sì la trama è tutta qui, un pretesto per rivivere le emozioni dei fantastici lungometraggi. Analizzando il titolo Sega, ci si può accorgere subito che la grafica è stata realizzata bene. Gli sprite dei personaggi sono abbastanza grandi e dettagliati, anche il ring è dettagliato e pure lo stadio dà l'impressione di essere pieno. Una nota di merito soprattutto verso i pantaloncini dello Stallone italiano e dei suoi avversari riprodotti molto fedelmente dal film. Di contro ci sono i movimenti un po' legnosi dei nostri pugili nei combattimenti. Nel complesso però anche le animazioni sono buone. Peccato che gli aspetti positivi di questo gioco si fermino qui. Il comparto sonoro è mediocre con pochi effetti messi comunque discretamente ma musiche anonime, ripetitive e scialbe. Tra l'altro manca anche il tema principale del film che nell'introduzione, è stato sostituito da una canzoncina che gli fa vagamente il verso. Anche la giocabilità non è molto meglio, purtroppo. Il gioco è un picchiaduro a incontri intramezzato da minigiochi. I minigames sono anche carini, si trattano di allenamenti in cui il nostro pugile dovrà raggiungere un determinato score per potenziarsi, anche se si tratta di continuare a premere gli stessi tasti alternatamente. Gli incontri invece... non sono proprio il massimo, possiamo eseguire tre mosse: gancio, dritto (destra o sinistra) e un montante, il problema è che si può combattere premendo a caso i tasti, per esempio battere Apollo Creed è facile come bere un bicchier d'acqua mentre per battere Clubber bisogna sperare in un colpo di fortuna. Anche la difficoltà è quindi mal calibrata. A questo si aggiunge una longevità non elevata anzi diciamo pure che è scarsa. Eh sì un giocatore esperto riuscirebbe a finire questo gioco in una decina di minuti, se poi si aggiunge che questo titolo non invoglia a essere rigiocato, la vita di questo prodotto Sega dura davvero poco.

Commento finale:

Rocky per Master System è un titolo valido solo per la grafica. Per il resto è tranquillamente trascurabile. Ciò non vuol dire che sia un titolo disastroso, tuttavia è un gioco adatto solo per i più irriducibili fan della saga di Rocky, a patto che chiudano un occhio sulla miriade di difetti presenti.

HomerDoh46

The Chaos Engine

Produzione : Renegade
Sviluppo : The Bitmap Brothers
Piattaforma : Amiga
Anno : 1993
Giocatori : 2

I computer fanno male, si sa. Ma quando si prendono addirittura la libertà di ribellarsi ai loro padroni, di giocare con il tempo, di tramutare uomini e animali in bestie

assetate di sangue e altre malvagità simili, come la mettiamo ?

Ehm, staccare la spina non vale.

La trama del gioco del quale mi accingo a scrivere è più o meno quella descritta sopra. Sarà compito di 6 mercenari dare una lezione all'ammasso di ferraglia computerizzata che tanti guai sta combinando. Già... il destino della terra è nelle mani di una banda di avanzi di galera, ma vista la situazione, ci si deve accontentare.

Ma chi sono costoro, più nel dettaglio ?

Facciamo una rapida carrellata..

Mercenario : Un pelatone del tutto fuori di melone, il cui divertimento massimo consiste nello sparare a tutto ciò che si muove... Se la cava in tutto, non eccelle in nulla.

Brigante : Altro personaggio con abilità bilanciate, messe a frutto nelle azioni più bieche e criminali che si possano immaginare. Proprio quello che ci vuole..

Gentiluomo : Sì, come no.. personaggio carente in forza e potenza di fuoco, ma veloce e intelligente.. "Fa più danni un buon avvocato, che 100 uomini armati di Thompson", disse qualcuno..

Navvie : Il tipico energumeno.. dispone di una grande potenza di fuoco, ma non è dotato di grande velocità e nemmeno di risorse intellettive particolarmente sviluppate.

Thug : Altro armadio a 7 ante, ma stavolta il cervello è proprio fritto.. Dispone di armi ad ampio raggio di azione e di un ghigno terrificante..

Prete : Agile, veloce, intelligente, debole. In più, ha Dio dalla sua parte.. almeno in teoria, vista la sua natura perversa e poco raccomandabile. (Nella versione americana del gioco, per SNES e Sega Genesis, dal titolo *Soldiers of Fortune*, il prete viene spogliato dell'abito e spacciato per "Scenziato").

Ciascuno di questi loschi figure, come si sarà capito, dispone di varie caratteristiche che vanno ad impattare decisamente sulla condotta di gioco.

Per di più, esse sono migliorabili, spendendo i soldi che saranno stati raccolti. Ogni due livelli sarà possibile "acquistare" potenziamenti della barra di energia, della potenza di fuoco, della velocità, dell'intelligenza. Ma anche vite extra, armi speciali ad uso limitato e altro ancora.

Ma si era parlato di "intelligenza"... a cosa servirà mai ?

Ebbene, essa è collegata ad un aspetto del gioco che è per certi versi caratterizzante. In pratica, anche giocando in modalità single player, ci toccherà comunque scegliere 2 personaggi tra i 6 disponibili. Il computer prenderà il controllo del secondo, e le sue azioni "di battaglia" saranno determinate in una certa misura dal parametro suddetto. Il fatto di poter disporre di 6 personaggi con differenti caratteristiche, unito a questa particolare meccanica di gioco, distacca questo titolo, (almeno in parte) dalla massa di giochi action/arcade presenti all'epoca, per tutte le

piattaforme.

Infatti, ad una prima occhiata, si potrebbe pensare di trovarsi di fronte ad un semplice sparatutto con visuale dall'alto, ed in parte è così, ma il "contorno" a questo è tale da non poter essere trascurato.

Anche non considerando la componente "simil-gioco di ruolo" e la coesistenza del giocatore umano con quello guidato dal computer, ci sono mini - enigmi, locazioni segrete, strade alternative.. insomma, una buona dose di carne al fuoco.

Anche l'ambientazione è quantomeno "caratteristica", essendo ispirata alla narrativa fantascientifica denominata SteamPunk. Essa presenta un mondo basato su una tecnologia alternativa, dove il vapore è alla base dei più disparati congegni, al posto dell'elettricità. Certo, non si tratta di una novità assoluta, ma è comunque lontana dai classici canoni del gioco action.

I livelli di gioco sono 16, divisi in 4 mondi.

Per portare a termine ognuno di essi, si dovranno azionare dei congegni sparsi per la mappa, in modo da causare l'apertura del portale di uscita dal livello.

Ogni mondo è nettamente distinto dagli altri, dal punto di vista grafico, musicale e dei nemici.

Vi sono La Foresta, Il Centro Commerciale, La Casa Stregata ed infine Le Fogne.

Al termine del gioco ci si dovrà scontrare con il perfido computer.

All'interno dei livelli capiterà di trovare, oltre agli immancabili mostracci, tutta una serie di oggetti "raccogliabili"; si va dal vile denaro, sotto forma di monete, gemme, ecc.. ai power up, passando per altri oggettini come le chiavi, che spesso consentono, se raccolte in un certo ordine, di accedere a determinate aree piuttosto di altre.

In virtù dei segreti e dei vari personaggi a disposizione, il gioco può vantare una buona longevità.

La giocabilità è eccellente, la difficoltà ben calibrata.

Non si arriva mai alla frustrazione, sebbene i livelli più avanzati siano tosti.

Gli sviluppatori, i mitici Bitmap Brothers autori di tanti capolavori (vi dice nulla il nome "Speedball" ?), hanno inoltre saputo dare al loro titolo un look veramente accattivante, per certi versi "metallico".

La versione per Amiga è stata quella "pilota". Successivamente, il gioco è stato convertito per molte altre piattaforme (MS-DOS, Super Nes, Sega Genesis, Atari ST...) con risultati similari.

Rispetto ad altre incarnazioni, quella originale per la macchina Commodore ha qualcosa in più sotto l'aspetto sonoro, ma questo era più o meno normale, a quei tempi.

Da segnalare l'uscita di una versione AGA, con grafica migliorata, oltre ad una per CD32, con introduzione "parlata".

Nel vasto panorama ludico Amiga, The Chaos Engine riesce a ritagliarsi un posto al sole, in virtù della sua capacità di essere originale e "carismatico", oltre che dannatamente divertente.

Rispetto ad altri capolavori, come i giochi della serie Alien Breed, il titolo dei Bitmap Brothers propone un approccio più "maturo" al genere action, che coinvolge il giocatore in maniera meno adrenalinica, ma senz'altro più ragionata

ed ugualmente appagante.

Pro

- Gestione del personaggio in stile simil-RPG.
- 6 diversi personaggi tra cui scegliere.
- Modalità di gioco originale.

Contro

- Chi cerca un gioco puramente action, potrebbe storcere il naso..

Voto : 91 / 100

LordRey

Sproloquio videoludico/1: Zombi, zombi ovunque!

C'era una volta il caro vecchio George A. Romero (da non confondersi con un altro Romero), che alla fine degli anni '60 rivoluzionò il genere horror introducendo una delle icone mostruose più note attualmente, i morti viventi! Non che gli zombi non esistessero prima in altre opere, ma di fatto Romero codificò le caratteristiche essenziali di queste creature immaginarie e fu l'ispiratore ed il punto di riferimento per tutti i film, libri, fumetti e perfino serie tv che seguirono. Come succede per tutti i canoni artistici che si rispettano, ogni tanto qualcuno cerca di "trasgredire" a queste regole non scritte, per cercare di creare qualcosa di nuovo: un esempio su tutti fu Return of the Living Dead, in cui gli zombi addirittura riuscivano a parlare, e mostravano una discreta intelligenza, o in Land of the Dead, dello stesso Romero, in cui i morti viventi sembravano essere in grado di organizzarsi in una sorta di proto-società. Il successo del genere non poteva non contagiare anche i videogames, che, soprattutto nell'ultimo decennio sono letteralmente esplosi per quanto riguarda il tema zombesco! Questo vale sia per le piattaforme videoludiche "classiche", come il pc e le console, portatili o meno, sia per le piattaforme videoludiche più recenti, quali smartphone o lettori musicali evoluti (iPod Touch, Samsung Galaxy Player): data la mia affinità con il mondo Android mi limiterò dunque a parlare dei giochi presenti sul Google Market, pur facendo presente che anche su iTunes la faccenda non cambia, anzi, è addirittura amplificata! Orbene, facendo una ricerca con il termine "zombie" sul market si ottengono più di 1000 risultati, la maggior parte dei quali sono giochi più o meno decenti. In realtà forse sono anche di più, visto che ci sono molti giochi che non hanno la parola zombie nel titolo o nella descrizione. Non è chiaro quando questa "febbre degli zombi" comincerà a scemare, di sicuro finché tira è ovvio che ci saranno sempre più schiffezz-...ehm giochi del genere! Nel frattempo è bene notare che in mezzo a tanti cloni inutili, c'è anche qualcosa di valido:

Plants vs. Zombie: forse il casual game più noto, presente praticamente su ogni piattaforma videoludica, uno dei più imitati ed apprezzati giochi del tipo "tower defense"

Age of Zombies: survival shooter, grafica 2D ottimamente curata, ed una storia abbastanza divertente; unico difetto i pochi livelli presenti, ma dato il prezzo basso non si potrebbe chiedere di più!

Contract Killer: Zombies: pseudo-fps (nel sen-

so che non possiamo muovere il nostro avatar, ma solo il mirino) di qualità, bisogna affrontare le orde di zombie continuamente in arrivo. Il maggior difetto è che è freemium, e quindi costringe ad acquistare continuamente nuove armi per continuare il gioco.

Dead Space: il gioco EA è disponibile per ora ufficialmente solo su Xperia Play, non all'altezza della controparte console/pc, ma ugualmente un discreto survival horror per il vostro smartphone!

Dead on Arrival: free-to-play survival shooter, con grafica top-down. Discreto, ma con i soliti difetti del caso.

The Dead: di fatto è poco più che un demo, ma potrebbe diventare un buon survival fps, se ben sviluppato! Da tenere d'occhio...

Secondo voi ci sono troppi giochi dedicati agli zombi (non solo su smartphone) o va bene così?

striderhiryu

pckid73

Super Mario è la Toyota

Come definire e soppesare gli elementi che, sapientemente amalgamati, ci portano a definire un titolo "migliore", globalmente migliore, di un concorrente?

Riconosco che per gli appassionati di Sonic, Mario sia un titolo di una noia mortale, pervaso da un eccesso di fiabesco buonismo e privo di quel carattere "cool" che tanto piaceva al marketing americano ed anglosassone (dove SEGA vendeva, e tanto) a fine anni '80. Mario non è "meglio" di Sonic, se vogliamo restringere la gara a questi due contendenti: però l'idraulico italiano ha il merito di avere innovato, dai tempi del NES, e di averlo fatto in modo sempre convincente (di Super Mario Sunshine parleremo in un'altra occasione).

Mario ha introdotto il power-up, il platform cooperativo, il livello segreto, il "Mamma Mia" ed il concetto di spin-off col fratello Luigi: lo ha fatto a suo modo, certo, privilegiando una meccanica di gioco che sacrifica la velocità pura a favore di un diverso, ma non meno martellante, concetto di ritmo. Mario esplora con circospezione, perchè a NOI interessa guardarci attorno, e capire tutta quella lava da dove verrà. Mario scivola leggermente al termine di una corsetta, perchè NOI Nintendo-fili siamo sempre stati fisicamente un po' più impacciati di chi giocava Sega. Mario salva sempre la sua principessa, ma non chiede nulla in cambio nè prende l'iniziativa per strapparle, minimo sindacale, un bacetto.

Mario e' anche il platform 3D definitivo, perchè dal giorno della sua uscita ogni altro gioco dello stesso tipo ha dovuto in modo ossequioso riconoscerne il ruolo di capostipite. Fateci caso, amanti delle piattaforme e dello scrolling parallattico, ma da SMW prima e M64 poi non è stato inventato praticamente nulla di nuovo! Donkey Kong Country, Yoshi's Island, Castlevania (con gli opportuni distinguo), Ghosts'n'Goblins.... e poi Banjo Kazooie, Donkey Kong 64, Tomb Raider ed il filone derivativo degli action in terza persona su console. Sempre la solita, gustosissima, sbobba.

Sonic, dal canto suo, ha il merito di aver individuato galvanizzato e soddisfatto quella fetta di mercato che del Sense Of Wonder di Miyamoto non sapeva che farsene: Sonic è la velocità ed il giro della morte, Sonic è l'heavy metal (che ascolto), Sonic è la punta e lo spigolo vivo, Sonic è lo sguardo furbetto ed irriverente, Sonic è un po' Tamagotchi (Sonic Adventure su Dreamcast), Sonic è il passo falso (Sonic 3D anyone?) e la stella che, se non fosse per Nintendo, si sarebbe forse già avviata sul viale del tramonto videoludico. Sonic è SEGA, piena di talento ma male amministrata e poi ridimensionata e poi riciclata come semplice software house, costretta a fare shopping di studi di sviluppo europei (Sega Rally è stupendo, ma si sente impugnando il joypad che non è Made in Japan) per tenere il passo con la concorrenza.

Mario è la Toyota: forse poco appariscente, meno aggressiva, conservatrice: ma è proprio questa lenta e costante evoluzione a non lasciarti mai a piedi.

Addio cara vecchia videoteca!

Era successo già a molte videoteche, adesso anche quella vicino a casa mia è stata chiusa.

Nel suo periodo d'oro (metà anni '90 - inizio 2000), è stato il mio punto di riferimento per i videogiochi, molto fornita per quanto riguardava quelli per Playstation.

Quanti momenti spesi a guardare la vetrina che dava sull'esterno (era situata in un centro commerciale) con le novità e i giochi platinum! Essendo una videoteca come si deve c'erano anche film, cd musicali e cassette. Nei pomeriggi tra amici un giro dentro ce lo facevamo sempre, e trovavamo ogni volta qualcosa di nuovo.

Ci salvava anche nei pomeriggi noiosi quando decidevamo di affittare una cassetta o un videogioco.

Dopo i primissimi anni 2000, con dopo numerosi cambi gestione e la diffusione di internet il Peer To Peer è iniziato il declino.

La vetrina sopra citata ha iniziato ad impoverirsi sino ad essere svuotata e tappezzata di locandine di film, il negozio ha avuto sempre meno videogiochi.

Le cassette musicali sono scomparse, le videocassette vendute a basso prezzo e rimpiazzate dai Dvd.

Dopo un po' anche i cd musicali e i film rimanevano gli stessi, di nuovi ne arrivavano pochi. Piano piano gli scaffali iniziarono a svuotarsi, rimanevano solo film vecchi e dischi di qualche anno che ormai interessavano a pochi. Negli ultimi mesi si manteneva grazie al noleggio.

Sbirciando dalla vetrina interna al centro commerciale, quello che ne rimane è un locale vuoto, qualche mobile qua e là, qualche scatola di pezzi invenduti, il porta cartoline (saranno 10 anni che non lo vedevole!) e un po' di disordine, tutto avvolto nel buio, mentre fuori c'è un sole che spacca le pietre...

Procione





