

# EDITORIALE

CONSOLEMANIA REDUX è nata una sera di fine settembre, nel canale di chat del Consolemania Corner. Si parlava dell'imminente chiusura di Consolemania (quella vera) e qualcuno tirò in ballo l'idea di raccoglierne la pesante eredità per dare vita a una webzine che potesse, almeno idealmente, inserirsi nel solco tracciato dalla storica rivista.

Una sorta di figlio illegittimo, insomma, la cui gestazione è stata lunga e travagliata (l'apertura del forum e l'inizio ufficiale dei lavori risalgono a novembre dello scorso anno...)

Ora il pargolo è finalmente venuto alla luce e si presenta al severo giudizio di voi appassionati.

In CMR non troverete, ovviamente, tutti i contenuti che erano presenti nella rivista cartacea. Il nostro progetto è piccolo e assolutamente volontario, per cui sarà impossibile proporvi anteprime esclusive o reportage dalle fiere videoludiche di mezzo mondo. D'altra parte non vogliamo neanche metterci in concorrenza con le decine di siti dedicati per fregarli sul tempo e pubblicare "in diretta" succose dichiarazioni appena uscite dalla bocca degli sviluppatori (cosa abbastanza impossibile, data la natura di una rivista, cartacea o elettronica che sia).

Allora cosa vogliamo fare con CMR?

Semplice, vogliamo dare modo a chi ci legge di avere un'opinione in più su quel particolare gioco, scritta da appassionati che si rivolgono ad altri appassionati. Vogliamo dare la possibilità di approfondire argomenti che difficilmente potrebbero essere trattati in altri ambiti come, ad esempio, la lunga storia del nostro hobby, i cui innumerevoli passi potrete ripercorrere nel "Museo delle Console".

Speriamo che il lavoro fatto vi piaccia e che, magari, vi piaccia così tanto da decidere di darci una mano diventando parte attiva di questo ambizioso progetto. La redazione di CMR è aperta a tutti e saremmo ben felici di aggiungere nuove penne al nostro già ben nutrito gruppo di lavoro.

Per concludere, mi sembra giusto ringraziare tutti coloro che si sono impegnati per far nascere questo primo numero.

Grazie alla settantina di persone che hanno votato la proposta, permettendole di raggiungere la quota necessaria all'apertura in meno di 24 ore.

Grazie a tutti i redattori, il cui impegno e la cui passione hanno reso possibile la realizzazione delle pagine che avete "fra le mani".

Grazie a NEO-GEO, eccezionale co-animatore sempre pronto e disponibile a mettersi d'impegno per superare gli ostacoli, piccoli e grandi, che il nostro viaggio ci ha messo di fronte.

Infine un ringraziamento particolare a Dbdj che, come dicono alla Sorbona, si è fatto un mazzo tanto per cercare di dare al tutto un'impostazione grafica che non facesse rimpiangere quella di una rivista vera. Senza di lui vi trovereste in mano uno squallido mazzetto di articoli in formato .doc

Buona lettura a tutti! Ci si vede al numero 2 ;-)

Luciano Luciofox

# INTERVISTE

---

## Intervista a: Marco Salvi

A cura di Skuth

Balzando sulle varie board dedicate ai videogiochi, si possono trovare varie discussioni che hanno come oggetto le nuove console di Sony e Microsoft. Quanti pero' sanno di cosa parlano, quando snocciolano dati tecnici e fanno confronti tra le due macchine?

Beh, noi abbiamo deciso di venire in vostro aiuto, chiamando in causa chi ha gia' tastato le potenzialita' della console giapponese piu' potente della generazione che ormai non possiamo nemmeno definire next, ovvero Marco Salvi, programmatore per i Ninja Theory, i quali hanno in lavorazione Heavenly Sword, titolo misterioso del quale purtroppo Marco ha potuto svelarci ben poco. Beh, spazio alle domande allora!

Skuth

### potresti presentarti?

Marco: mi chiamo Marco Salvi, ho 29 anni, vengo da Riccione. lavoro come engine programmer in una compagnia inglese chiamata Ninja Theory, di base a Cambridge. Sono arrivato qui alla fine di agosto e sto lavorando a un gioco per PS3 che si chiama Heavenly Sword

### quali sono i tuoi trascorsi da programmatore?

Marco: ho iniziato a fare questo lavoro 3 anni e mezzo fa, 6 mesi dopo la laurea, in una compagnia milanese chiamata Playstos Entertainment. ho iniziato come junior programmer essendo completamente a digiuno di programmazione di videogiochi. in seguito, anche spinto da una forte passione personale, mi sono focalizzato sul 3D..e da quel punto in poi ho sempre lavorato sul motore, o quasi. inizialmente portavamo avanti un progetto su PC, in seguito ci siamo spostati su XBOX e PS2. La maggior parte del tempo lo spesa lavorando su PS2 imparando un po' da zero l'architettura e iniziando a portare, con l'aiuto di altri colleghi, il motore 3D che era stato sviluppato in house da PC/XBOX a PS2

### iniziamo con heavenly sword. cosa ci puoi dire al riguardo?

Marco: Heavenly Sword e' un progetto nato poco piu' di 2 anni fa da una compagnia chiamata Just Add Monster(di proprieta' di Argonaut, che ora non esiste piu'), dalle ceneri della precedente compagnia e' nata Ninja Theory, che ha firmato un contratto in esclusiva SCEE per lo sviluppo di HS su PS3; il progetto e' decisamente ambizioso..ed e' stato pensato per le macchine di nuova generazione.

### che esperienza è stata quella di passare dal PC alle console?

Marco: e' stata una gran bella esperienza. Personalmente trovo molto piu' stimolante lavorare su console, per il semplice fatto che una singola configurazione hardware ti permette di approfondire molto di piu' la conoscenza della macchina e quindi di poter sfruttare al meglio quello che hai a disposizione.

### hai riscontrato qualche limite tecnico?

Marco: di limiti tecnici, soprattutto su PS2, ne ho riscontrati a decine..e sebbene spesso i primi approcci non siamo stati dei migliori col tempo e con l'esperienza ho imparato che spesso un limite tecnico si puo' tramutare in un punto di forza perche' ti costringe a pensare tantissimo a un problema fino a quando non riesci a trovare una soluzione.

### a quali progetti hai preso parte su PS2?

Marco: nei mie 3 anni passati in Playstos ho lavorato sempre allo stesso progetto(anche se col tempo ha subito varie modifiche). questo progetto(per XBOX/PS2, NdR) non e' stato ancora pubblicato, ma spero che lo sara' presto, se non altro per l'enorme sforzo e impegno che tantissime persone ci hanno profuso, dai programmatori agli artisti, fino a chi ha ideato e finanziato il progetto affrontando mille difficolta'

### **come vi organizzate per portare avanti un progetto su due macchine differenti?**

Marco: solitamente si parte con una base del codice condivisa tra entrambe le piattaforme (in questo caso Xbox e PS2), e poi si procede con lo sviluppo del gioco riscrivendo (a volte da zero) tutte quelle parti del gioco che per forza di cose non posso essere mantenute identiche tra entrambe le piattaforme. a volte per limiti tecnici (quando una piattaforma supporta molto bene in hardware una certa operazione, mentre l'altra no) e altre volte per semplice opportunita, quando ad esempio conoscendo l'hw di entrambe le console sai in anticipo che una sara' molto piu' veloce dell'altra in un certo compito.

### **che differenza c'e' tra i due hardware ( ps2/xbox)?**

Marco: Senza ombra di dubbio sono 2 macchine molto diverse tra loro: xbox e' dotata di una cpu veloce e di una gpu molto facile da usare e altrettanto potente; ps2 e' anch'essa dotata di una cpu veloce, ma solo in certi task specifici (in generale parti del gioco come l'AI, il path finding, collisioni, etc.. sono molto piu' facili da implementare efficientemente su XBOX). per quanto riguarda la GPU di PS2 (Graphics Rasterizer) e' difficile dare una opinione secca, senza articolare: dal punto di vista delle feature e' decisamente una GPU 'povera' e molto primitiva, ma ha dalla sua l'incredibile velocita' dovuta ai 4 mega di memoria embedded di cui dispone. si puo' dire che e' molto piu' facile raggiungere ottime prestazioni su XBOX che su PS2, ma anche che su PS2, dotandosi della necessaria tenacia e pazienza, si possono fare delle cose pregievolissime. i migliori titoli, tecnicamente parlando, nella passata generazione, girano sicuramente su ps2, non s xbox.

### **che intendi dire con "tecnicamente parlando"?**

Marco: intendo dire che e' relativamente facile su xbox inserire un certo numero di feature in un gioco(multitexturing, stencil shadow o shadow mapping, bump mapping/normal mapping, e via discorrendo), e quindi anche chi non e' particolarmente talentuoso puo' raggiungere un notevole livello visivo. Allo stesso tempo fare la stessa cosa su ps2 e' molto piu' complicato, ma la particolare (a volte involuta) architettura della macchina ti permette di fare delle cose che su xbox non puoi e non potrai mai fare. ci sono alcuni titoli su ps2 che sono assolutamente incredibili a livello tecnico. penso ai giochi prodotti realizzati da Naughty Dog, Insomniac o Poliphony, giusto per fare alcuni celebri esempi. Quello che voglio dire, anche se e' difficile da comprendere per una persona che non mastica grafica 3D dalla mattina alla sera, che su ps2 ho visto delle cose che, almeno a mio giudizio, sono pazzesche..e su XBOX raramente ho gridato al miracolo. ovviamente e' una mia opinione personale.

### **su ps3 le cose come credi che saranno, in base a quello che hai capito? ci puoi parlare un po in generale a proposito dell'hardware della ps3, e che similitudini ci sono con quello della ps2 come architettura?**

Marco: parlero' solo delle cose che sono pubbliche. il che non e' affatto riduttivo perche' di CELL si sa praticamente tutto (tanto che uno si puo' scaricare dal sito sony o ibm parecchia documentazione, manuali, specifiche, etc..)

se guardiamo entrambe le architetture direi che, seppure ci siano alcune similitudini, al contempo si possono trovare notevoli differenze. prendendo in

considerazione CELL di PS3 e l'Emotion Engine di PS2 possiamo trovare alcune similitudini: certamente alcuni concetti presenti su EE sono stati portati su CELL(mi riferisco in particolare alle 2 unita' vettoriali di PS2..). In parte queste idee sono state potenziate e espanse: su PS2 le 2 Vector Unit (VU0 e VU1) presenti sull'EE sono autentici gioiellini, ma al contempo soffrono di alcune limitazioni che ne rendono difficile l'uso, come la scarsa memoria di cui dispongono (4k + 4k per VU0, 16k + 16k per VU1) e l'impossibilita di accedere in maniera autonoma alla memoria del sistema; da questo punto di vista le unita' vettoriali di PS3, chiamate SPEs (ce ne sono 8 su CELL, di cui 7 usabili), sono molto piu' avanzate disponendo di molta piu' memoria (256k per ogni SPE) e avveda la possibilita' di iniziare autonomamente comandi DMA e quindi di poter leggere ere ovunque nella memoria della macchina. Le vector unit di PS2 sono molto potenti e flessibili nello gestire quantita' in virgola mobile (banalmente numeri non interi) ma lo sono assai poco quando si tratta di lavorare con quantita' intere. gli SPEs d'altro canto hanno un po' meno flessibilita' delle VUs di PS2 per quanto riguarda il calcolo floating point, ma sono immensamente piu' potenti per quanto riguarda il calcolo sugli interi. Gli interi su SPE sono cittadini di prima categoria, come le quantita' in virgola mobile.

**in soldoni, per chi non ha capito niente fino a qui , quali sono i punti di forza di ps3?**

Marco: allora, diciamo che si ha disposizione una CPU MOLTO potente, veramente MOLTO potente, e ancora non e' chiaro(tenete conto che i primi kit di sviluppo hanno iniziato a circolare circa 8 mesi fa) quale sia il modo migliore per sfruttare la macchina e soprattutto in cosa puo' eccellere e in cosa no. Per uno sviluppatore, se vi piacciono le metafore , e' come essere a una tavola imbandita... ci sono una quantita' di piatti buonissimi e tu vorresti provarli tutti, ma hai a disposizione un periodo di tempo limitato, e non e' facile capire quale sia il piatto piu' buono.

**be se ho capito bene solo la pratica puo aiutare a capire certe caratteristiche**

Marco: esatto, se volete un altro punto di vista, si puo' anche dire che la macchina e' cosi' complessa, che credo che nessuno al momento ne abbia una qualsiasi padronanza che non vada oltre fare cose veramente molto semplici. come ogni nuovo concetto c'e' una curva di apprendimento ad affrontare. Fortunamente si puo' direche questa volta , rispetto ai tempi di PS2, sony sta facendo un lavoro molto migliore per mettere a proprio agio gli sviluppatori dotandoli di strumenti validi. Non siamo ancora ai livelli di microsoft, ma sicuramente si sono fatti dei notevolissimi passi in avanti.

**nel sito del vostro team(<http://www.ninjattheory.com/>), ci dite che credete che la nextgeneration offrira' l'opportunita' di elevare l'esperienza del videoludo in modo tale che possa essere paragonata a quella della letteratura o del cinema. in che modo?**

Marco: per rispondere a questa domanda dovrei parlare di alcune che e penso proprio di non poterlo fare.. a grandissime linee si puo' dire che sicuramente si cercheranno di introdurre alcuni metodo narrativi che sono principalmente cinematografici.

**per portatili non hai mai sviluppato? ti piacerebbe farlo?**

Marco: non ho mai svilppato per portatili. credo che mi piacerebbe farlo, si..perche' pongono una notevole sfida tecnologica. lavorare su nportatile ora come ora equivale a tornare un po' indietro nel tempo. e come gia' vi ho detto amo lavorare..sapenso che ho dei limiti imposti dall'hw che voglio assolutamente superare.

**come fanno i filmati preview a mostrare giochi cosi' fluidi, anche se in prematura fase di sviluppo?**

Marco: ovviamente rispondo per Heavenly Sword, per quanto riguarda gli altri titoli presentati all'E3 dovete chiedere a sony. Il filmato di HS mostrato

all'E3 e' stato montato frame per frame, facendo girare il motore del gioco su un PC in slow motion, salvando ogni frame su disco. Il montaggio ha permesso di realizzare una sequenza molto piu' fluida e anche di collegare insieme diverse sequenze insieme alla musica. Vi posso assicurare comunque che il 99% di quello che si vede non e' frutto di post processing o trucchi vari, e' semplicemente preso dal motore del gioco. Ovviamente si e' dovuto fare in questo modo perche' il gioco, specialmente nelle scene outdoor con decine e decine di personaggi sullo schermo, girava a un frame rate non accettabile. c'e' una sola, piccola, sequenza CGI..che e quella che si trova in testa al filmato e mostra il viso dell'eroina in primo piano.

### **passando ad altro: che ne pensi dei sistemi di controllo odierni?**

Marco: personalmente i pad mi piacciono e non sono uno di quelli che smania per avere un sistema di controllo totalmente diverso e innovativo, anche se sono pronto a farmi sorprendere da qualsiasi buona idea. Sicuramente nei prossimi anni avremo a disposizione interfacce uomo macchina piu' sofisticate e dirette di un pad. Comunque son ocuro di vedere revolution in azione..e di poterci giocare.

**ti faccio leggere una cosa: Microsoft indicated on the 14th that the game machine Xbox360 released on the 10th in Japan will have a new model with HD-DVD capability next year. Rival Sony is releasing PS3 with blue ray capability, which means there will be a next gen DVD battle also on the console gaming world. The current 360 uses DVD drives but to compete with PS3, microsoft has decided that next gen DVD drives are a necessity to run high capacity high definition games. Microsoft will be adopting the HD-DVD standard which is the standard the company supports. According to the publishing house EnterBrain(Tokyo) the sales figure in the first two days of sales in Japan is 62135pcs, which is below even th che ne pensi?**

Marco: penso che la scelta di un lancio anticipato fosse obbligata per Microsoft, ma che allo stesso tempo questa scelta non si dimostrera un reale vantaggio. sia per il fatto che l'aver anticipato rispetto alla concorrenza ha impedito loro di integrare tecnologie piu' avanzate come HD-DVD, sia perche' senza giochi che possono attirare il pubblico giapponese non ha senso andare allo sbaraglio in una nazione cosi difficile da conquistare.

inoltre, per come microsoft ha cercato e sta cercando di posizoinare xbox360 rispetto a ps3, molti potrebbero percepire queste 2 macchine come simili o come dirette a uno stesso pubblico e quindi far si che i potenziali acquirenti decidano semplicemente di aspettare quella che SULLA CARTA sempra essere senon piu' potente, almeno dotata di tecnologie piu' avanzate, come BLUERAY.

**direi che puo' bastare  
e' stata una chiacchierata molto interessante  
ti ringraziamo, sei stato molto disponibile**

Marco:  
prego

---

## **Intervista a: Gianluca "Abbat" Cardinali**

*A cura di Giuseppe "Joe Slap" Puglisi*

E' con estremo piacere che scrivo questo cappello, che introduce l'angolo che piu' ci aiuterà a ricordare la nostra compianta rivista, grazie al contributo di chi l'ha resa grande e di chi l'ha accompagnata fino all'inaspettata chiusura.

Lascio quindi la parola a Gianluca Cardinali, al secolo “abbath”, che si è dimostrato disponibilissimo e felice di rispondere alle nostre curiose domande.

Joe Slap

JS: Innanzitutto grazie per averci concesso questa intervista, verrà apprezzata da tutti, soprattutto da chi ha vissuto l'ultima era di Consolemania in cui tu hai rappresentato una delle firme più frequenti su quelle pagine.

GC: Grazie, ne sono onorato, oltretutto siete i primi che hanno il coraggio di intervistarmi, dunque si tratta di un'occasione speciale: cercherò di non deludervi anche se qualche bastardata tipo “il Dreamcast fa schifo” o “il Porcellini è gay” (e so di colpire due vostri idoli!) difficilmente riuscirò a risparmiarvela.  
Ehm...

–

**JS: Di cosa ti occupi adesso? Scrivi per altre testate, oltre TGM?**

GC: Con l'ingresso in Future sono riuscito subito a intrufolarmi all'interno della redazione di PSM, che come taglio, stile e blasone è piuttosto distante da Consolemania. Come tutte le riviste ha i suoi pregi e i suoi difetti, ma quel che conta - per me - è continuare ad avere la possibilità di recensire giochi per console, di rimanere aggiornato e seguire da vicino l'evoluzione di quest'industria. Inizialmente, poi, ho scritto anche qualcosina per NRU (la rivista ufficiale Nintendo), nello specifico era una recensione di un bel gioco di Wrestling la quale, però, mi fa fatto capire che prima di insistere con quest'ultima rivista, forse è il caso che la smetta di sfruttare solo i NGC redazionali per comprarmene uno tutto mio.

–

**JS: Come hai vissuto la fine di Consolemania e il passaggio da Xenia a Future Media?**

GC: Una cosa per volta: la chiusura di CM è stata abbastanza tragica, è sempre stata la mia rivista preferita e, anche se ho avuto la fortuna di scrivervi per sei anni, ho sempre l'impressione che sia finita troppo presto. Firmare una pagina di Consolemania ha rappresentato il mio sogno per gran parte dell'adolescenza, e una volta trasformato in realtà, mai avrei creduto di doverla vedere scomparire dalle mie mani così, da un giorno all'altro, per motivi al di sopra della mia concezione. Non si sa bene se l'addio a CM sia da imputare solamente al passaggio in Future, e in ogni caso non mi sento di biasimare le scelte dei loro responsabili: in questo senso è giusto che ognuno curi i propri interessi.

Com'è intuibile, ho vissuto il passaggio tra le due editrici piuttosto maluccio: per tutti noi la dipartita dalla vecchia redazione di via Carducci (luogo che io stesso consideravo di culto quando ancora ero “solamente” un aficionado) ha significato una vera e propria svolta (non solo professionale), la fine di un'epoca - quella dell'ufficio “ricreativo” aperto 24/24 e 7/7 - e una sorta di “evoluzione” lavorativa. I metodi, l'ambiente, i rapporti interni sono cambiati, in linea con l'impronta che solo una multinazionale può dare. Certo, gran parte del lato “poetico” è andato perso, ma alla fine le persone importanti conosciute grazie a CM e Xenia ci sono ancora quasi tutte. Mi viene da dire, a tal proposito, che dover dire addio a MA sarebbe stato peggio. Per contro, e sempre in ottica professionale, Future offre più possibilità di farsi assumere e, ehm, fare carriera... anche se le probabilità che io venga assunto sono pari a quelle di trovarsi a letto con Terri Summers: zero, e per di più calano col tempo (ah beh, sei a cavallo.. ndJS)...

–

JS: Com'è l'ambiente presso la nuova sede? Ci vai spesso oppure lavori principalmente a casa? Cosa ti manca del palazzo di via Carducci?

GC: L'ambiente, come già detto sopra, è totalmente diverso: ora sembra veramente che la gente lavori! Scherzi a parte, è solo una questione di ambientamento, dopo i primi mesi non ci si fa più caso e una scrivania vale l'altra, soprattutto alla luce del fatto che le scrivanie, nella vecchia redazione, erano tutt'altro che belle e lucide. La cosa che mi manca maggiormente di via Carducci è proprio la zona dove il nostro ufficio sorgeva: Sant'Ambrogio è una zona bellissima, brulicante di giovani (l'Università Cattolica è a due passi) e fatta di palazzi antichi; a dieci minuti a piedi da piazza Cadorna, Castel Sforzesco, e dal Duomo; insomma nel cuore del “bello di Milano”. Via Asiago invece è a metà viale Monza, un posto dove c'è da aver paura ad andare in giro di notte, dove non si vede un italiano neanche a morire, e dove la struttura architettonicamente più piacevole è la scalinata umida e sporca che scende alla metro di Gorla.

Per quanto mi riguarda, infine, continuo a lavorare da casa anche se - e nemmeno in questo le mie abitudini non sono cambiate - almeno un paio di volte a settimana mi piace (o devo, a seconda dei casi) passare in redazione, a fare quattro chiacchiere, a rastrellare qualche pagina da scrivere, o a rastrellare qualche chiacchiera, o a fare qualche pagina... hehehe.

–

**JS: Cosa sta monopolizzando il tuo tempo concesso ai videogiochi, in questo periodo?**

GC: Nelle ultime settimane mi sto vivendo intensamente Grandia III, JRPG in grande stile (Square Enix, d'altronde quando si mette d'impegno...) (basta co'sti JRPG!! ndJS) a cui "facevo la posta" da almeno un anno e mezzo. Per il resto, ho sempre l'ultimo Winning Eleven (e non PES, si badi) sottomano, da sfruttare nei momenti di crisi (così come Guitar Hero)... non si sa mai che dovessi trovare un altro Melc Crystal da 90mila HP sulla mia strada... Più in generale, ho un sacco di giochi "lasciati in sospenso" per mancanza di tempo o stimoli. Ed è un peccato.

—

**JS: Ho sentito dire che ti sei tagliato i capelli, che shock, ma è vero? Vogliamo una foto!**

GC: Diciamo così: arriva un momento, sul cuoio capelluto di ogni rockstar che si rispetti, in cui i capelli semplicemente "finiscono". Dopo dieci anni buoni da capellone, e dopo almeno sette anni vissuti da rockstar, quest'estate ho guardato in faccia la realtà e ho dato ragione alle forbici. Pensavo di trasformarmi in un bellissimo ragazzo dalla faccia pulita, invece se c'hai la faccia da delinquente, la faccia da delinquente ti rimane.

—

**JS: Con quale gioco esordisti, sulle pagine di Consolemania?**

GC: Oddio: ottobre 2000, incursione guidata dal mio mentore MAOraNza negli studi milanesi di Electronic Arts. Tre recensioni d'esordio: F1 Season 2000 (voto 85), NHL 2001 (voto 89) e NBA Live 2001 (voto 91). Poteva andare decisamente peggio!

—

**JS: Hai progetti futuri? Redattore per tutta la vita?**

GC: Il mio sogno sarebbe quello di trovare una piccola frazione (tipo quella in cui sono cresciuto) sulle Dolomiti dove affondare le mie radici. Mi piacerebbe imparare un mestiere di quelli "che non usano più" (spero stia scherzando ndJS), qualche cosa di semplice e appagante. Non ho nessuna intenzione di far crescere un mio eventuale figlio in una metropoli, quindi il mio futuro sarà lontano da dove mi trovo ora.

—

**JS: Raccontaci la situazione più esilarante che ricordi della vecchia redazione**

GC: Uh, con la memoria non vado fortissimo, così su due piedi mi vengono in mente una manciata di scherzi cattivelli al povero Riki, quella volta che andammo a fare soft-air con un Raffo in modalità Counter Strike, un paio di riunioni-delirio con i redattori di tutte le vecchie testate (Playstation Force e PCA), ma soprattutto quella volta che Maurizio, il vecchio grafico di CMania, impazzì di botto quando trovò un taglio sulla sua borsa, si licenziò sbroccando a destra e a manca (dando la colpa all'ignaro Riki) e se ne andò sbattendo la porta. Si sentiva perseguitato, in realtà era un paranoico di prim'ordine. C'abbiamo riso sopra almeno due mesi.

—

JS: Cosa ne pensi della next generation, inaugurata di recente da Microsoft con la sua Xbox 360 e che proseguirà con Revolution e PS3?

GC: Ne sono ancora abbastanza estraneo: mi sono sempre ben guardato dal comprare qualsiasi cosa al lancio (si sa che i primi modelli non sono propriamente perfetti, senza parlare dei prezzi) (saggio uomo ndJS) e anche questa volta aspetterò di provarle tutte prima di acquistare. Naturalmente il discorso è sempre lo stesso: sono i giochi che fanno il valore di una console, e non viceversa. Per questo molto probabilmente punterò su Sony, che ha esclusive nettamente migliori rispetto alla concorrenza; ma non parto prevenuto, tutt'altro.

Ho avuto la possibilità di provare la console Microsoft e devo dire che non è affatto male, anche se tutto quest'entusiasmo mi sembra un tantino immotivato. Forse averla a casa, o giocarci su un televisore super figo e non in redazione, potrebbe farmi un effetto diverso...

—

**JS: E delle due regine portatili? Nintendo DS e Sony PSP?**

GC: Con la scusa di un viaggio interminabile in pieno agosto (per lavorare un paio di settimane alla Neversoft) ho di fatto rubato il DS a Marco Auletta, e mi ci sono divertito parecchio. Il paragone con la PSP è imbarazzante, ma l'idea del pennino è decisamente meglio di quanto credessi. Dall'altra parte, ho scoperto facendo la preview di Splinter Cell

Essentials che la PSP mi fa venire il mal di mani... in ogni caso credo che l'obiettivo di una console portatile debba essere la multifunzionalità, e in questo la console Sony ha centrato l'obiettivo, trovandosi di fatto parecchio avanti rispetto al doppio schermo di Nintendo.

—

**JS: Che gioco stai attendendo spasmodicamente? E non fare il distaccato...**

GC: Beh devo assolutamente sapere come va a finire l'epopea di Solid Snake, cui invecchiamento mi ha lasciato tutto sommato perplesso (non credo tu sia l'unico ndJS). Per il resto, preferisco "fantasticare" su possibili seguiti di giochi che mi hanno fatto impazzire: non vedo l'ora di avere tra le mani il prossimo Winning Eleven, un nuovo Guitar Hero, un nuovo Shadow Of The Colossus, un nuovo Zone Of The Enders...

—

**JS: Il miglior gioco dell'era 128 bit? Dreamcast incluso, ehi!**

GC: Non è facile: sicuramente la stagione scorsa ha regalato almeno un paio di titoli da podio, God Of War in primis. Poi mi viene in mente Code Veronica (giocato su Dreamcast, ovvio!), MGS3, tutti e tre i primi Ratchet & Clank, l'ultimo Midnight Club, Amped... e chissà quanti me ne sto dimenticando!

—

**JS: Il gioco che ti ha più deluso?**

GC: Ce ne sono parecchi: tra le recenti delusioni mi tocca annoverare l'ultimo episodio della serie dedicata a Ratchet & Clank, su cui puntavo molto ancora prima di sapere che si sarebbe trasformato in uno shooter fine a se stesso.

—

**JS: Meglio le gnocche nipponiche o quelle nostrane?**

GC: No, sulla gnocca sono un integralista nostrano: gli occhi a mandorla mi affascinano ma la patata made in italy è inarrivabile (concordo ndJS).

—

**JS: Miyamoto o Kojima?**

GC: Kojima: è più visionario, più sceneggiatore. Mi ha procurato emozioni più intense.

—

**JS: Cosa pensi di Consolemania Redux?**

GC: Penso che siete dei grandi: ho sempre invidiato coloro che stanno dietro a progetti amatoriali come questo, e spero riusciate a "pubblicare" più numeri possibile. A volte vorrei un po' della vostra "spinta": d'altronde come si sente spesso dire, quando una passione si trasforma in lavoro, perde parecchio del suo fascino.

—

**JS: Grazie per la tua disponibilità**

GC: Ma figurati ^^

---

# RECENSIONI

---

**Titolo:** *Kirby Cavans Curse (versione US)*

**Produttore:** *Nintendo*

**Sviluppatore:** *Hal Laboratory*

**Genere:** *Platform*

**Piattaforma:** *Nintendo DS*

**Anno:** *2005*

La prima cosa che salta all'occhio, fino dal primissimo menu di selezione che appare in questo nuovo Kirby Cavans Curse, è il fatto che i quattro pulsanti e la croce direzionale siano completamente inutili. Le selezioni si praticano tutte tramite pennino, come a dirci da subito :”guarda, questo è un gioco per DS, quindi si usa il touchscreen e solo quello”. Infatti, come succedeva già in *Yoshi Touch&go* l'intero gioco predispone come unico comando proprio lo stilo.

Quello che abbiamo davanti è, a mio avviso, è uno dei giochi più peculiari che l'ultima console portatile nintendo ha saputo offrirci nel suo primo anno di vita.

KCC, è un platform, ultimo di una lunga serie nata sulle lontane console a 8bit Nintendo, ma dalle quali si differenzia appunto per la particolarità dei comandi e dell'interfaccia di cui parlavo sopra. Infatti la trama prevede che Kirby sia stato trasformato da una strega malvagia in una palla senza più la possibilità di usare i suoi arti o la sua bocca. Il giocatore quindi, non avrà nessun controllo diretto sulla pallina, ma potrà disegnare delle strisce color arcobaleno, che, al loro contatto con Kirby, lo guideranno nella direzione desiderata solo tramite l'uso dello stilo. Queste strisce, potranno anche essere impiegate per proteggere Kirby da alcuni attacchi, come spari di cannoni o cadute di stalattiti appuntite. La cosa si fa ancora più interessante quando si nota che non si può abusare troppo “dell'inchiostro” che usiamo per disegnare queste strisce. Infatti esiste una barra (nello schermo superiore) che si svuoterà progressivamente man mano che si disegneranno strisce, per poi ricaricarsi automaticamente. Questo limiterà un po' la nostra libertà, perché saremo costretti a non disegnare troppe strisce in poco tempo, pena, l'impossibilità di tracciarne delle nuove prima che la barra si ricarichi di nuovo. L'uso dello stilo però non si limita solo a questo, potremo usarlo per attivare pulsanti sparsi nei livelli, oppure per stordire i nemici (toccandoli) in modo che non possano ferire Kirby, oppure far effettuare a Kirby un attacco diretto (toccando pure lui). Nonostante la perdita degli arti, il nostro “batuffolo” rosa, non ha perso l'abilità di assorbire i poteri dei nemici. Sparsi nei livelli infatti ci saranno dei nemici con poteri speciali che passeranno a Kirby, non appena esso riuscirà a farli fuori. Se da un lato questa interfaccia si presenta come originale e innovativa, dobbiamo notare che molto spesso risulta imprecisa e un po' troppo macchinosa: La pallina si muove sempre un po' troppo rispetto alle nostre aspettative, e commettere un piccolo errore nel disegnare le strisce alle volte può rivelarsi fatale. La difficoltà generale del gioco non è elevata, ma non saranno infrequenti i casi dove sarete costretti a ripetere dei passaggi solo perché non riuscite a disegnare bene una striscia.

In totale abbiamo sette mondi, composti da tre livelli ciascuno. Alla fine di un mondo dovremo affrontare a scelta uno dei tre boss che il gioco ci offre. I boss fight non sono altro che dei minigiochi che sfruttano l'uso del pennino, interessanti e divertenti, ma dopo i primi tre, i minigiochi saranno gli stessi ma di difficoltà maggiore (l'unico boss fight effettivo rimane l'ultimo).

I livelli, pur ripetendo le ambientazioni, rimangono comunque vari e interessanti. Non nascondiamo però il fatto che siano un po' pochi, non troppo lunghi, e nemmeno troppo difficili (nella media).

Le voci del menu principale prevedono: **Main Game**, **Rainbow Run**, **Subgames**, **Medal Swap**, e le canoniche **opzioni**. Il **Main Game**, si tratta del gioco “ordinario”, quindi si deve percorrere tutti sette mondi in ordine fino al combattimento finale. **Rainbow Run**, permette di rigiocare alcune “porzioni” dei livelli ma costringendo il giocatore a finirle in un tempo limite, oppure usando solo un certo quantitativo di “Inchiostro”, l'abbattimento di questi record permetterà di guadagnare delle medaglie di cui parleremo dopo. **Subgames**, non sono altro che i minigiochi dei boss fight, sono solo tre e ma si possono affrontare a diverse difficoltà per migliorare il proprio score. **Madal Swap**, infine, è il negozio dove possiamo comprare e sbloccare degli extra con le medaglie guadagnate nelle altre modalità. Queste

medaglie sono sparse nei livelli della modalità **Main Game**, ma, come ho accennato sopra, si possono anche vincere nella modalità **Raibow Run**, abbattendo i record prestabiliti. Gli extra a disposizione sono tanti, dalle vite aggiuntive per Kirby, ai set di vecchie musiche provenienti dai vecchi giochi della saga (da ascoltare nel sound test del gioco), dai livelli aggiuntivi per la modalità Raibow Run, a dei nuovi personaggi da utilizzare nel Main Game. Infatti, esistono ben quattro personaggi segreti da sbloccare durante il gioco, ognuno con abilità differenti che permetteranno di raggiungere punti inaccessibili al “batuffolo” rosa.

Il comparto grafico si difende molto bene, soprattutto negli sfondi dei livelli che sembrano dei veri e propri quadri d'arte moderna, pieni di colori e di fantasie. I personaggi, anche se piccoli, sono disegnati molto bene e hanno delle ottime animazioni. Il comparto sonoro è molto piacevole, buoni gli effetti, e anche le musiche fanno la loro buona impressione. Dolci e tranquille, ma anche inaspettatamente frenetiche in alcuni punti. Tutta via nessun tema musicale rimane impresso nella memoria una volta spento il DS.

Tirando un po' di somme possiamo dire che KCC è un ottimo gioco, forse uno dei migliori delle prime tornate del DS. Gli unici difetti possiamo trovarli: nell'interfaccia, originale ma non sempre precisa e a tratti un po' frustrante; e nella longevità. Malgrado il tasso di rigiocabilità sia molto alto (infatti per sbloccare tutto dovrete ripercorrere i livelli più e più volte, usando anche diversi personaggi), il numero dei mondi rimane molto esiguo, e la difficoltà, sebbene crescente, si attesta sempre a livelli abbastanza bassi. In definitiva si può anche considerare KCC tutto quello che Yoshi Touch & Go doveva essere ma non è stato, e il mio giudizio non può che essere positivo.

**Alberto NEO-GEO Semprini**

---

**Titolo:** *Mario Kart DS*

**Produttore:** *Nintendo*

**Sviluppatore:** *Nintendo*

**Genere:** *Racing game arcade*

**Piattaforma:** *Nintendo DS*

**Anno:** *2005*

**Un pò di storia:**

Mario Kart nasce nel 1992 su SNES, come primo spin-off della serie Mario- all'epoca limitata solo al genere platform- a carattere sportivo. Il titolo, con il nome di Super Mario Kart, colpiva tecnicamente per un ottimo uso del Mode-7 e dei colori, ma soprattutto per la giocabilità praticamente perfetta che rendeva le sfide multiplayer infinite. Proprio queste ultime divennero la prerogativa delle serie, perfezionandosi di volta in volta, rendendo il single-player solo un modo per sbloccare tutto il possibile. Per giungere ai nostri giorni, sono quattro i giochi che formano la serie, dopo il capostipite: Mario Kart 64 (N64), Mario Kart: Super Circuit (GBA), Mario Kart: Double Dash! (Gamecube) e questo Mario Kart DS, uscito in un periodo in cui la serie deve risollevarsi dall'ultimo, controverso, capitolo, oltre che tentare di consolidare la line-up di una console che sta conoscendo solo ora un ritmo di uscite costante.

**Mario Kart su due schermi.**

Nintendo non ama fronzoli, evidentemente, una volta accesa la console ci si ritrova davanti immediatamente al menù di gioco accompagnato dal classico motivo scanzonato, trademark di tutti i giochi con protagonista l'idraulico. Il menù si compone di tre voci: single-player, multi-player e Nintendo Wi-Fi Connection, andiamo a scoprirle una per una. Selezionando l'opzione per singolo giocatore si avrà accesso ai classici Gran Premio e Time attack. Se quest'ultima non necessita di presentazioni, è meglio spendere due parole per il GP visto che rappresenta il cuore del gioco in solitaria: si avrà accesso a due tronconi di campionati suddivisi in Retro e Nitro, ognuno dei quali presenta quattro raggruppamenti di competizioni formate da quattro circuiti. In totale si hanno a disposizione trentadue piste su cui gareggiare, di cui la metà riprese dai capitoli precedenti, con graditi ritorni per gli appassionati della serie. E' giusto dire che le piste nuove sono decisamente più ispirate rispetto a Double Dash, risultando articolate quanto basta e capaci di regalare diverse soddisfazioni. Le cilindrate a disposizione sono, almeno inizialmente, le solite tre: 50cc, 100cc e 150cc, più è alta la classe più il gioco si fa difficile ma senza toccare vette troppo alte.

Le novità più grosse per quanto riguarda il single player sono rappresentate dall'introduzione delle missioni. Organizzate per gruppi di otto, più relativo boss, offrono un ottimo diversivo alla modalità principale presentando ognuna un obiettivo da perseguire (per esempio raccogliere un determinato numero di monete in un limitato lasso di

tempo), risultando molto adatte alla natura portatile del titolo oltre che abbastanza numerose da aggiungere un discreto valore alla longevità.

Passando alla parte multiplayer in locale, non si notano grosse novità in quanto a possibilità di gioco: sono presenti le classiche Sfide e Battaglie. Una sfida è costituita da una gara affrontabile in otto contemporaneamente, grazie alla connessione wireless offerta da DS, il cui obiettivo è arrivare primi. Con lo stesso numero di giocatori è possibile dare vita ad una battaglia, che può presentare due obiettivi diversi: scoppiare tutti i palloncini dell'avversario o batterlo per custodire il più a lungo possibile un sole custode che appare nell'arena di gioco. Ritengo la prima opzione la più appetibile delle due, avendo allargato finalmente il numero di partecipanti e, grazie al microfono del DS, all'inizio si ha un solo palloncino dei cinque disponibili: i restanti devono essere letteralmente gonfiati ma ciò è possibile solo quando si è fermi. Le arene su cui gareggiare sono otto in tutto, non presentano riempitivi essendo tutte godibili e adatte a tattiche diverse. La novità che fa la differenza nel multiplayer è la mancanza di fili e costi aggiuntivi per poterselo godere: è sufficiente accendere la console, entrare nella modalità preferita e giocare. Inoltre è possibile creare partite in game sharing, ovvero con una sola cartuccia: ovviamente in questo caso le opzioni sono limitate, avendo disponibilità della sola Sfida, con un numero limitato di circuiti su cui gareggiare e vedendo Shy Guy prendere il posto della scelta del proprio personaggio.

L'ultima modalità disponibile riguarda l'online. Mario Kart DS è infatti il primo titolo ad inaugurare il servizio di connettività offerto, senza costi aggiuntivi a quelli di connessione, da Nintendo: il Nintendo Wi-Fi Connection. Gareggiare con tutto il mondo è possibile disponendo di un router (presente sulla lista di compatibilità) con connessione wireless oppure acquistando la chiavetta USB, in vendita dalla stessa Nintendo, e configurando il proprio Nintendo DS (dipendentemente dal gioco con cui si vuole giocare). Parlando specificatamente di Mario Kart, questa opzione sarebbe stata la classica ciliegina sulla torta, peccato che la sorpresa non sia riuscita del tutto. Il difetto maggiore è da ricercare nei limiti imposti: è possibile gareggiare solo in modalità sfida, le battaglie non sono presenti, il numero di giocatori massimi è quattro, i bonus non sono fruibili nella loro interezza risultando impossibile tenerli incollati al posteriore del Kart con la pressione del dorsale indicato, il numero di circuiti è limitato e non c'è nessun indicatore che segnali l'arrivo online di un amico rendendo difficoltosa la ricerca. Parlando specificatamente della competizione in sè, invece, tutto funziona a meraviglia non avendo riscontrato lag di sorta o errori di alcun tipo. Insomma il servizio funziona eccome, peccato che in questo caso le opzioni siano limitate a ciò che ho descritto poco sopra.

### **Tutto bello ma come si gioca?**

Abbandonate le velleità innovatrici di Double Dash!, Mario Kart DS torna a spolverare le meccaniche tanto care ai possessori di un Nintendo 64. Ecco quindi il ritorno del salto abbinato ad un dorsale che va a riproporre il miniturbolento come tecnica essenziale per diventare piloti provetti, il comportamento dei kart è il medesimo anche se la reattività è stata aumentata.

I bonus sono presenti in ingente quantità, spaziando tra vecchie conoscenze come gusci rossi e verdi, banane e stelle fino ad arrivare alle novità rappresentate da un calamaro che sporca lo schermo di tutti gli avversari che stanno davanti e dalla possibilità di diventare un missile giusto qualche secondo per poter recuperare posizioni. Rimanendo in tema di oggetti, alcuni sono stati affinati: il guscio rosso ora è molto più preciso e non colpisce solo direttamente il posteriore, il fantasma ha aumentato notevolmente la propria utilità grazie al secondo schermo visto che permette di poter scegliere comodamente il bonus da rubare in base a cosa possiedono gli avversari ed il fulmine presenta ora una durata direttamente proporzionale alla propria posizione in classifica. Modifiche, insomma, che vanno a cambiare discretamente l'approccio ad alcune situazioni considerando l'importanza che ricoprono gli oggetti in una gara. Ultima novità è rappresentata dalla scia: infatti mantenendo una traiettoria per alcuni secondi alle spalle di un avversario è possibile sfruttare un'accelerazione alcune volte decisiva, anche se è necessario prestare attenzione a ciò che potrebbe essere sganciato da chi è davanti.

La rosa di personaggi è stata ampliata con nuove conoscenze ed ora ogni contendente può usufruire di tutti i kart disponibili nel gioco rimanendo comunque differenziati in base alle proprie caratteristiche. Queste caratteristiche, unite alla varietà dei parametri del kart selezionato, creano combinazioni molto variegiate, spronando a trovare la migliore in base al proprio stile di guida.

Il tutto è condito da un ottimo sistema di controllo, reattivo e puntuale, che rende l'approccio al titolo immediato e naturale, anche se la forma della console non aiuta troppo nelle prime fasi di gioco.

### **Commento**

Tirando le somme possiamo tranquillamente dire di trovarci di fronte al miglior Mario Kart di sempre ed a una killer application per il Nintendo DS. Tecnicamente è stato fatto un lavoro egregio, con un motore grafico che non perde mai colpi e sfrutta l'hardware in maniera impeccabile ed un sonoro ottimo grazie anche all'ottima dotazione del DS. La giocabilità è alle stelle riproponendo un gameplay collaudato condito da gradevoli novità ed affinato negli aspetti più tradizionali. Come sempre il multiplayer è il piatto forte del gioco, adesso riprodotto alla perfezione su un sistema portatile grazie al game sharing ed alla mancanza di fili e costi aggiuntivi. La longevità è comunque assicurata anche in singolo dai molti campionati, dalle missioni e dall'alto tasso di rigiocabilità. Insomma un acquisto imprescindibile per tutti i possessori del portatile Nintendo ed un ottimo motivo per chiunque volesse avvicinarvisi.

**TITOLO:** *Sonic Rush*  
**PRODUTTORE:** *Sega*  
**SVILUPPATORE:** *Sonic Team*  
**GENERE:** *Platform*  
**PIATTAFORMA:** *Nintendo DS*  
**ANNO:** *2005*

Vedere un titolo sega su una console nintendo fino a qualche anno fa sembrava a tutti una cosa talmente improbabile da sembrare fantascienza spicciola , un po come il solito attore che ricopre una carica politica nel film di serie b.

Pero' la realta' supera di gran lunga la piu' fervida immaginazione e insieme al "governator" ci siamo ritrovati con ben tre platform di sonic sviluppati appositamente per quella che una volta era la concorrenza , titoli molto buoni ma con un difetto che con il passare del tempo invece di risolversi peggiorava inesorabilmente, quasi ad essere una maledizione.

Se vi state chiedendo di cosa stia parlando e' presto detto, il level design, infatti abbandonate le console sega il sonic team sembra essersi messo in testa l'idea dei salti ciechi, in modo da obbligare il giocatore a memorizzarsi la topografia del livello al millimetro, rendendo impossibile il "freestyle" e allo stesso tempo frustrare l'utente che non ha la costanza di passare ore a giocare.

Ho aperto la recensione con questa specie di sfogo solo per poter dire... Finalmente!

Infatti sonic team al suo quarto lavoro su console portatile nintendo ( nono o decimo in realta' ma parliamo di titoli di sonic ) sembra aver capito ed in parte risolto questi problemi scongiurando di fatto la terribile maledizione.

Ora che ho chiarito secondo me la cosa piu' importante posso procedere con ordine a descrivervi il gioco, cominciando con l'aspetto piu' appariscente, quello grafico.

Il gioco si presenta come un'ottima fusione di grafica a due e tre dimensioni, infatti i livelli sono completamente realizzati in 2D mentre i personaggi, i nemici e qualche effetto sono in 3D, le uniche eccezioni a questa regola sono i livelli bonus e gli scontri contro i boss, interamente in tre dimensioni.

Per quanto riguarda la parte di gameplay invece abbiamo qualche evoluzione e qualche involuzione, tra le prime si puo' notare qualche mossa alternativa alle solite, non molto utili se non per l'accelerazione che aumenta molto il ritmo di gioco, piccola delusione invece per quanto riguarda i personaggi giocanti, solo blaze si aggiunge al porcospino blu ma giocare con questa risulta solamente in un cambio del modello principale.

Molto buone le parti concepite interamente in 3D, i boss sono abbastanza classici e con pattern di attacco tutto sommato semplici da imparare ma risultano sempre divertenti da combattere e quasi mai frustranti (in questo senso aiuta molto la possibilita' dopo un game over al boss di rifarsi solo quello e non tutta la sezione da capo), l'unico neo e' forse la replica di qualcuno di questi nei livelli piu' avanzati.

Un po' piu' deludenti invece sono i livelli bonus, presi di peso da sonic 2 e modificati per essere giocati con il pennino, sembrano quasi un contentino in un gioco che del pennino fa volentieri a meno, comunque molto divertenti da giocare ma decisamente poco innovativi.

Questo mi porta inevitabilmente a parlare dello sfruttamento del DS, scarso per quanto riguarda il pennino come detto poco sopra, soddisfacente invece e' lo sfruttamento dei due schermi e delle capacita' di calcolo del portatile nintendo.

Sonic Rush infatti rende esaltante lo sfrecciare a velocita' pazzesche da uno schermo all'altro ed offre un 3D molto gradevole durante gli scontri con i boss, il tutto condito da una fluidita' costante senza la minima sofferenza.

Una parola andrebbe anche alla trama, semplice e classica come in qualsiasi platform old school che si rispetti, questa volta pero' raddoppiata per giustificare il nuovo personaggio ( le solite cose, un'altra dimensione, un'altro cattivo e un'altro protettore del mondo... ) niente di nuovo quindi su questo fronte, ma sinceramente non se ne sentiva nemmeno il bisogno.

Per chiudere in bellezza mi sono tenuto l'aspetto che piu' mi ha colpito di questo titolo, il sonoro, veramente fantastico e degno di una menzione d'onore, parlo soprattutto delle musiche veramente azzeccate e che caratterizzano perfettamente ogni livello, tanto da riuscire a riconoscerli ad occhi chiusi, da questo punto di vista posso sicuramente affermare di essere tornati ai fasti dei capitoli a 16 bit!

In conclusione devo confessare di essere rimasto davvero sorpreso da questo gioco, forse per il fatto che ormai dal sonic team non mi aspettavo piu' niente, tanto meno un sonic degno di nota.

Mi dispiace per alcune belle idee lasciate indietro ( la composizione del gruppo in sonic advance 3 per esempio ) a favore di un gameplay piu' classico e collaudato che pero' funziona alla grande , che altro dire, sonic e' tornato!

Speriamo che non schizzi via di nuovo...

**Titolo:** *Fire Emblem: Path of Radiance*

**Produttore:**

**Sviluppatore:**

**Genere:** *Strategia/RPG*

**Piattaforma:** *GAMECUBE*

**Anno:**

Dopo molti mesi di magra per quel che riguarda il comparto giochi del GameCube, è arrivato in Europa Fire Emblem: Path of Radiance. Un titolo particolarmente atteso, soprattutto dai fans sfegatati dei 2 capitoli usciti per GBA (anche se uno a dire il vero è uscito esattamente lo stesso giorno di quello per GC).

Ma che cos'è di preciso Fire Emblem? Me lo sono chiesto anche io e solamente dopo averlo giocato l'ho capito... E' uno strategico epico-fantasy a turni, con elementi RPG come la possibilità di accumulare esperienza, di imparare nuove abilità, di usare diversi tipi di armi, magie, protezioni, bacchette e quant'altro. Ma Fire Emblem è senza dubbio qualcosa di più, non il semplice strategico. In effetti il punto di forza del titolo è la trama, davvero molto intricata ed appassionata, ricca di colpi di scena a non finire.

La storia è ambientata nel continente di Tellius dove convivono gli umani e i cosiddetti "semiumani", vale a dire i Laguz, umani in grado di trasformarsi in diversi tipi di animali a seconda della tribù di appartenenza, a dir poco eccellenti nell'arte del combattimento.

Il protagonista di questa vicenda è Ike, un ragazzo caparbio che sogna di diventare più forte di suo padre Greil, comandante di una schiera di mercenari. Per Ike, dopo svariate sessioni di allenamento con il padre, è arrivato il momento di scendere finalmente in campo, così inizia a partecipare ad alcune missioni, non particolarmente pericolose, sotto l'ala protettrice di Titania, paladino in forza secondo soltanto a Greil. Tutto sembra filare liscio quando ecco la svolta. Daein attacca Ozna e la occupa. I nostri eroi, un po' per puro caso, fanno la conoscenza di Elinzia, ultima discendente della famiglia reale del regno di Ozna. Ed è in pratica qui che inizia la lunga storia che porterà Ike e la sua banda (il padre gli consegnerà il comando tra le ire di Shinon ggh) a vagabondare per il regno di Tellius, vedendosi di volta in volta allargare le sue schiere di combattenti. Potremo guidare solamente un numero limitato di unità, diverso ad ogni missione. Tutti i personaggi che vedremo entrare nelle nostre file e non solo, saranno molto ben caratterizzati: ognuno con la sua classe (cavaliere, arciera, lottatore, ecc.), le sue armi preferite (spada, ascia, lancia, arco o magie), abilità, valori (PS, FRZ, DIF, ecc). Presto o tardi vi affezionerete a tutti in una maniera spaventosa, e sarà dura digerire una perdita di uno di loro in battaglia, infatti, sarà impossibile far ritornare in vita un personaggio. Potrete comunque continuare tranquillamente a giocare ma queste perdite sono molto fastidiose e sarà quasi automatica la voglia di ricominciare la missione da capo. Ovviamente tutto questo non vale per il protagonista Ike, che se morirà sarà a tutti gli effetti Game Over.

Alcune unità partiranno svantaggiate rispetto ad altre, in quanto di una classe inferiore, come ad esempio Mist, Rolf e Nephenee, per citarne alcune, ma se le coltivate sapranno ripagare i vostri sforzi e i punti esperienza spesi per loro. Infatti alcune unità, potranno salire di una classe superiore dopo aver superato il 20° livello e saranno decisamente più forti rispetto alle loro compagini di classe paritaria.

Ci saranno due modi per "livellare" un personaggio: combattendo sul campo o utilizzando alla Base i punti esperienza guadagnati. Questo sistema è molto utile, perchè non tutti i personaggi otterranno gli stessi punti esperienza dopo ogni attacco portato a termine o ad ogni nemico ucciso, soprattutto i chierici nei confronti dei combattenti risulteranno parecchio svantaggiati. E' la prerogativa quella di cercare di avere abbastanza unità forti quindi non soffermatevi ad utilizzare sempre gli stessi personaggi anche se super potenti, altrimenti vi ritroverete in guai seri. Quando un personaggio ha raggiunto il suo massimo livello di esperienza abbiate il coraggio di accantonarlo in cantina.

La Base, disponibile solamente dopo un po', sarà il cuore nevralgico di Fire Emblem. Infatti qui potremo vendere il nostre armi usurate (ogni oggetto ha una vita), comprarne di nuove e perfino costruirle su misura! Come già detto in precedenza, potremo decidere di cedere i punti esperienza alle unità desiderate, così come le abilità che potremo trovare durante qualche missione.

Sarà inoltre fondamentale migliorare i rapporti tra i propri alleati tramite l'apposita sezione come anche quella di leggere le informazioni che di volta in volta vi daranno alcuni personaggi.

Prima di cominciare una battaglia comparirà un menù con alcune opzioni, come la scelta delle unità da schierare in campo, la loro posizione di partenza (sarà ovviamente possibile solamente scambiare di posto le diverse unità tra di loro, tranne Ike che rimarrà immobile), gli strumenti da assegnare alle unità (armi, pozioni, ecc.), la possibilità di visionare l'intera mappa, l'obiettivo della missione e anche la possibilità di ritornare alla Base. Sarà molto importante guardare sotto la sezione apposita "conversa" (dentro l'opzione "seleziona unità") quale personaggio sarà possibile reclutare e chi potrà farlo. A volte non occorrerà parlarci per far sì che entri nel vostro gruppo, ci saranno altri modi, come posizionare un determinato pupetto in una determinata casella, ecc. (ho spoilerato troppo? :/).

Durante tutto il gioco dovremo osservare alcune importanti regole per sopravvivere. Come ad esempio il triangolo spada-ascia-lancia. Spada batte Ascia; Ascia batte Lancia; Lancia batte Spada. La stessa identica cosa varrà per le magie. Le azioni sconsiderate non verranno mai ripagate in nessun modo quindi fate con acutezza ogni singola mossa, altrimenti prenderete tanti ma tanti calci sui denti soprattutto dopo che sarete entrati in Daein. Potrete muovere un pupo alla volta e solamente di un tot di movimenti di cui dispone (questo valore varia a seconda delle varie caratteristiche sopra descritte) lungo la griglia che compone il terreno di battaglia. Ike potrà impartire ordini sia alla unità alleate che a quelle compagne (che però non potremo usare direttamente).

Ma non fatevi spaventare da queste apparenti difficoltà, il gameplay è assolutamente strepitoso, facile ed intuitivo, serve solo un po' di allenamento e se avete dei dubbi ricordatevi che c'è sempre la guida, consultabile in ogni momento ma solo quando è il vostro turno di gioco. Esiste comunque un piccolo tutorial all'inizio del gioco che vi imparerà le regole di base.

Potremo decidere di scegliere se avere i combattimenti con animazione e quindi gustarci un po' di scene poligonali (alcune davvero spettacolari) oppure no. Purtroppo queste saranno le poche occasioni in cui vedremo sfruttare (neanche particolarmente tanto poi) il motore del GC. Difatti, la mappa e tutto il suo contenuto è sì in 3D, ma poco curata nei particolari e un po' troppo stilizzata. I continui e lunghi dialoghi tra i protagonisti avranno luogo con la tipica "nuvoletta"; potremo apprezzare i meravigliosi design stile manga dei personaggi, ma ahimè, saranno di una staticità incredibile! Quelli della Intelligent Systems non hanno avuto l'idea di mettere nemmeno le espressioni più comuni del viso umano come la tristezza, la felicità, l'imbarazzo, la cattiveria, ecc. A volte ci verrà da ridere per quanto idioti possano sembrare alcuni dialoghi... In compenso sbaveremo e non poco davanti agli strepitosi, ma poco frequenti, filmati in CG.

Discorso diverso va fatto per il comparto sonoro. Verremo travolti da colonne sonore assolutamente epiche che ci trascineranno senza noie con l'avanzare del gioco. Molto azzeccati anche i cambi di traccia a seconda del momento in cui ci troveremo nel corso della nostra avventura.

Il gioco si completerà di ben 29 missioni che completeremo in circa 30-40 ore di gioco e potremmo giocarlo tranquillamente un'altra volta dedicandoci ad altre unità piuttosto che a quelle usate in precedenza. Se decidete di avvicinarvi a questo gioco per la prima volta, sappiate che la modalità facile fa sicuramente al caso vostro e che il sottoscritto ha trovato un po' di difficoltà anche a questo livello di gioco.

Sarebbe da stupidi ignorare questo titolo per il solo fatto della grafica leggermente scarna, Fire Emblem: Path of Radiance è un titolo che ogni possessore di un GC deve avere assolutamente nella propria lista, soprattutto per gli amanti del genere, quelli che non mangiano decentemente dai tempi di Final Fantasy Tactics ma anche per quelli che vogliono vivere una grande avventura e vogliono divertirsi un po'.

Alessandro CeC

---

**Titolo:** *Asphalt Urban GT 2*

**Produttore:** *Gameloft*

**Sviluppatore:** *Gameloft*

**Genere:** *Racing Game*

**Piattaforma:** *Nokia N-gage*

**Anno:** *2005*

**No bass no fun**

Qualche anno fa sugli schermi dei cinema italiani apparve il primo Fast & Furious. Sul suo successo in Italia, paese dove il tuning fino a poco tempo prima era considerato un hobby per pochi intimi fuori di testa, in pochi avrebbero scommesso più di un centesimo (di euro o di dollaro, fate voi). Eppure fu proprio il film della svolta, lanciato definitivamente una moda, un vero e proprio stile di vita che tutt'ora cresce e cattura nella sua perfida rete sempre più ragazzini neo-patentati pronti a spendere qualsiasi cifra pur di avere la macchina più bella della compagnia. Certo il vero auto-tuning, quello sviluppato con professionalità, non ha niente a che vedere con tutto ciò e rimane per una nicchia ristrettissima di intenditori.

Alcune case software non hanno tardato a capire che sulla scia di questo successone si poteva costruire un ottimo business, perché un videogioco si adatta benissimo sia alle gare clandestine che a quell'atmosfera underground-tamarrà che caratterizzava il film.

Ogni piattaforma può vantare il suo arcade automobilistico incentrato sul tuning e l'N-gage non poteva di certo stare a guardare. Gameloft, divisione di Ubisoft dedicata al mobile-gaming, ha sviluppato e lanciato sul mercato poche settimane fa il secondo capitolo di Asphalt, serie che prova ad imitare i fratelli maggiori di console e PC. Urban GT 2 è all'apparenza un corposo add-on del primo episodio ma si rivela presto qualcosa di più sostanzioso, forse esagerato. E'

confezionato in modo sontuoso e cala subito il giocatore all'interno di un mondo fatto di auto, fughe dalla polizia e immancabili tope dai facili costumi (sempre apprezzate).

### **Garage da collezionisti**

Il menu iniziale ci accoglie con le note di Moby e della sua "Lift me up" e ci permette di scegliere se giocare offline o buttarci nella mischia dell'N-gage arena, oltre ovviamente al settare le solite opzioni su difficoltà e audio.

Le modalità singleplayer sono due: arcade e evolution. L'arcade è molto semplice e propone la solita struttura a difficoltà crescente: inizierete con gare per principianti e più vincerete più sbloccherete nuovi veicoli e competizioni.

L'evolution, invece, è il fulcro della nuova creazione Gameloft. La scalata verso la fama di miglior pirata della strada partirà dal basso. Dovrete farvi conoscere, spendendo oculatamente il denaro che guadagnerete e, perché no, tirando fuori il lato più tamarro che è in voi modificando i vostri mezzi con neon, cerchioni e aerografie (come dite, ricorda NFS?). Inoltre avrete accesso libero al concessionario che vi proporrà sempre nuove offerte.

A proposito di veicoli, gli appassionati delle quattro (ma anche delle due) ruote avranno validi motivi per lasciare un po' di bava tra i tasti della console rendendo così impossibili le telefonate successive. Tra le licenze, che sono parecchie e tutte di elevata fattura, troviamo la Mercedes, la Lamborghini e la Mini per quanto riguarda le vetture e la Kawasaki, la Ducati e l'Huskwarna per le moto. Spesso ci troveremo anche al volante di mezzi assurdi come gli Hammer o la favolosa Lamborghini della Polizia Italiana.

### **Occhi chiusi e piede sull' acceleratore**

Tutto oro questo Asphalt 2 dunque? No, purtroppo. Appena si scende in pista il castello inizia a scricchiolare. La giocabilità, chiaramente di stampo arcade, è fin troppo semplicistica. Se da un lato questo ci permetterà di tirare fuori l'Alonso che è in noi (o lo Schumi, se preferite) sin dalla primissima partita, dall'altro il modello di guida risulta ben poco stimolante. Il sistema che gestisce le collisioni fa acqua da tutte le parti e gli incidenti non sono per nulla credibili. Durante la corsa, nella quale tutto sarà lecito pur di arrivare al traguardo prima degli avversari, potremo devastare parte dello scenario (pali della luce, cabine telefoniche, cantieri dei lavori stradali), facendo salire il nostro livello di sospetto. Quando avremo davvero esagerato la polizia capirà che forse è il caso di intervenire e comparirà magicamente alle nostre spalle. Disfarci di questa fastidiosa presenza sfruttando le protezioni laterali della pista sarà fin troppo semplice e questo è inaccettabile. Gli inseguimenti, fondamentali in un gioco del genere, avrebbero meritato ben altra cura da parte dei programmatori. Fortunatamente l'intelligenza artificiale degli avversari riporta il gioco sui binari del divertimento: gli altri fenomeni della strada ci regaleranno sfide sempre accese e saranno competitivi anche al volante di catorci.

### **Sotto la scocca...**

Ogni mezzo "canta" con una melodia propria, abbastanza fedele alla controparte reale, e questo dimostra che sotto il profilo sonoro è stato fatto un buon lavoro ma, tristemente, non si può dire la stessa cosa per il comparto grafico: i modelli dei veicoli sono dettagliati e ricchi di poligoni ma le piste non convincono. La profondità della visuale è scarsa, spesso compariranno improvvisamente parti dello scenario e in alcune situazioni non capiremo cosa c'è 100 metri davanti a noi, se un avversario o un elemento dello scenario. Tutti bug macroscopici che vanno inevitabilmente a minare la giocabilità. Se a questi aggiungiamo una frequente compenetrazione di poligoni e le ridotte dimensioni dello schermo dell'n-gage completiamo l'analisi di un lavoro tecnico quantomeno approssimativo.

Asphalt Urban GT 2 è, in definitiva, un gioco di guida arcade appena discreto per le potenzialità del nostro fido n-gage. Lascia l'amaro in bocca. La sostanza è tanta, i contenuti pure, ma proprio questa abbondanza ha portato i programmatori Gameloft a sviluppare poco e male alcuni aspetti che meritavano ben più attenzione. Avremmo potuto trovarci di fronte ad un capolavoro. Peccato!

**Vittorio 'ViKtor' Valerisce**

---

**TITOLO:** *Pro Evolution Soccer 5*

**PRODUTTORE:** *Konami*

**SVILUPPATORE:** *Interno*

**GENERE:** *(il)Calcio*

**PIATTAFORMA:** *Playstation 2*

**ANNO:** *2005*

**...Più calcio per tutti!**

Un altro PES pronto a mandare in pensione il precedente, venuto per strapparci dalla routine quotidiana e , purtroppo o per fortuna, dalla nostra vita sociale. Siamo pronti per un'altra stagione di fuoco?  
(in alternativa avrei potuto anche essere molto meno originale e introdurre il tutto con "il calcio fa bene alle ossa" ma era davvero troppo abusato. Forse avrei potuto utilizzare "il calcio fa bene alle articolazioni" , ma dopo alcune sessioni intensive di gioco a PES avrei dovuto anche trasformarlo in "il calcio fa *male* alle articolazioni" ... comunque, così ho scritto e così rimane...)

### **Ehi, ma è uguale!!!**

Questa sarebbe l'ideale espressione di chi dovesse vedere di sfuggita questo nuovo capitolo della serie Pro Evolution. Questo perché la grafica, sebbene leggermente rivisitata, non ha davvero molto di più da offrire rispetto a PES4: si tratta in pratica delle solite, piccole (ma non per questo poco importanti) modifiche che di anno in anno ci continuano a riproporre (e non è un fenomeno che riguarda soltanto il comparto grafico);

Un'aggiustatina ai frames, una resa visiva un po' più pulita e il discorso si chiude lì. Interessante è l'aggiunta , che appare di tanto in tanto dopo un gol, del pubblico festante con i colori e le maglie della propria squadra del cuore, mentre per quanto riguarda le piccole scene di intermezzo tra un fischio e la battuta della punizione , abbiamo davvero poche novità con il risultato che per l'ennesima volta dopo una decina di partite tutto saprà di "già visto".

Sono stati inoltre –e come al solito- rivisitati i menu di gioco, talvolta in maniera anche drastica.

Dal punto di vista del sonoro possiamo notare un pezzo introduttivo davvero niente male (dei Kasabian se non vado errato) che risolve un po' la presentazione: nonostante le buone idee di regia infatti quest'ultima non avrebbe convinto più di tanto se fosse stata accompagnata da un qualche motivo anonimo come avveniva nel precedente PES4.

Anche le musiche che ci accompagnano nei vari menu sono ben fatte e parecchio orecchiabili, non stupitevi se qualcuna di queste dovesse annidarsi nel vostro cervello e venire fuori di tanto in tanto mentre fischiettate camminando per strada.

### **Ma... sono tutti scarsissimi!**

Come potevate facilmente immaginare, ancora una volta la Konami ha deciso di rischiare e di cambiare radicalmente il sistema di gioco. Le prime partite, per gli affezionati della serie, saranno oltremodo snervanti. Cominciate pure a dimenticarvi le sgroppate di Martins "The Untouchable" e gli avversari saltati come birilli dal pallone d'oro Ronaldinho. Da oggi si fa sul serio : o imparate a fare gioco di squadra o sarete costretti a padroneggiare magistralmente i dribbling; le difese si faranno trovate meglio schierate di quanto accadeva in passato e i portieri avranno un comportamento più sveglio.

Una volta trovate nuove strade per impostare la vostra manovra, però, ogni gol darà un senso di soddisfazione particolare. Vi sentirete, se possibile, ancora più partecipi all'azione e particolari sequenze di passaggi ben riusciti possono risultare davvero gratificanti. I cambi di fascia e i passaggi filtranti dovranno essere la vostra arma principale, associati ad una buona dose di triangoli e tocchi di prima. Una nota particolare riguardo il passaggio filtrante alto, che sembra non riuscire più facilmente come prima. Il movimento laterale durante il dribbling è stato ulteriormente semplificato, sicché vi basta muovere con decisione il D-Pad (o la levetta analogica sinistra) in una direzione per vedere il vostro giocatore scartare di lato. Completano il corredo tutta una serie di scatti, doppi passi, veroniche (qui stranamente chiamate "roulette di Marsiglia" ... mah) molto spettacolari ma davvero inutili all'atto pratico a meno che non siano usati con moderazione e nei momenti giusti. Cambiata è anche la gestione delle punizioni "di seconda" , che adesso si appoggiano sui tasti L e R e non più sulla leva analogica destra. Soluzione che inizialmente può risultare poco pratica per chi è abituato al "vecchio metodo" e viceversa logica ed immediata per i nuovi giocatori della serie, anche se non credo che questi ultimi siano poi tantissimi . In ogni caso dopo poche partite anche voi vi abituerete e troverete il nuovo metodo più funzionale allo scopo; attenzione , inoltre , al giocatore che designate per appoggiarvi la palla: un giocatore poco abile nei passaggi corti finirà quasi irrimediabilmente per rovinarvi la battuta in porta.

Le fasi di gioco saranno comunque più "spezzettate" rispetto al passato visto l'inasprirsi della fiscalità dell'arbitro. Nonostante questo, la gestione della regola del vantaggio è molto migliorata, anche se a mio avviso si eleva di poco sopra la sufficienza.

### **Mi durerà almeno un anno?**

Certamente sì... anche perché stiamo parlando di un gioco di calcio, in pratica senza una fine definita se non quella rappresentata da un ipotetico traguardo fatto di "tutti i tornei vinti x tutte le squadre disponibili" ... traguardo di fatto impossibile che potenzialmente dona al gioco una longevità illimitata. Ma , come tutti ormai sanno, i giochi della serie PES sono fatti per durare poco... presto il successore li metterà totalmente in ombra.

### **Barella! Una NOTA è rimasta a terra. E' DOLENTE!**

Anche per questo PES , comunque, ci sono delle critiche da muovere...

Anzitutto bisogna partire da un database non molto aggiornato che ha bisogno di tempo per essere sistemato , seguito da tutte quelle leghe dove , non avendo i diritti, la Konami ha cambiato nome a tutte le squadre e spesso anche ai giocatori. Persiste peraltro anche il problema di giocatori "doppi" nelle nazionali dei quali non si hanno i diritti. Insomma, c'è davvero tanto da sistemare, e per i patiti ancora di più: dal momento che è possibile aggiungere lo sponsor alle maglie,

qualcuno potrebbe decidere di mettersi davvero ad aggiornare TUTTO... forse quando finirà un lavoro del genere PES6 sarà già uscito. Altre critiche possono essere mosse all'arbitro, che fischia un po' più del normale ed a volte si intromette in azioni di gioco che sembrano assolutamente limpide. Della regola del vantaggio abbiamo già parlato mentre riguardo all'implementazione del fuorigioco, il fatto che venga fischiato soltanto quando il giocatore effettivamente in fuorigioco riceve palla può portare a una notevole perdita di tempo. In qualche partita potrà capitare di giocare con azioni troppo frammentate per concludere qualcosa di buono, però è vero che anche questo fa parte del calcio.

I portieri, sebbene migliorati, a volte appaiono molto in ritardo su palloni apparentemente facili, ma per il resto il loro dovere lo fanno (tranne quando sporadicamente prendono decisioni quantomeno discutibili sui tempi delle uscite).

A parte questo, credo che poco altro giochi contro questo titolo, per cui mi fermo qua.

Se vi piace il calcio, adesso è abbastanza facile portarselo a casa :-)

**ILSAGGIO**

---

**Titolo:** *Soul Calibur 3*

**Produttore:** *Namco*

**Sviluppatore:** *Namco*

**Genere:** *picchiaduro a incontri*

**Piattaforma:** *Playstation 2*

**Anno:** *2005*

### **Capello introduttivo**

Namco ritorna col terzo capitolo di Soul Calibur, un picchiaduro che dai tempi del Dreamcast ci tiene incollati al pad. Sarà riuscito a stupirci anche questa volta?

### **Una storia di anime e spade, eternamente ripetuta...**

Vediamo innanzitutto di fare mente locale sul gioco. Soul Calibur III (da ora SC3) è un picchiaduro a incontri 1 vs 1 in cui i personaggi usano rigorosamente armi dotate di lame (spade in primis, ma anche katar, asce, nunchaku, bastoni, lance, falci, cerchi (!) e ombrelli (!!)). Lo scenario è 3D ed è liberamente percorribile, nonostante i due personaggi che si affrontano siano legati su un binario (quindi sarà possibile spostarsi di lato liberamente ma i personaggi saranno obbligatoriamente faccia a faccia) con la possibilità di distruggere piccoli elementi dello scenario e lanciare l'avversario oltre il bordo (KO istantaneo).

### **Tecnologia portami via**

Graficamente SC3 è Spettacolo. Con la S maiuscola. Come ben sappiamo, nei picchiaduro a incontri, si può esagerare tranquillamente coi poligoni su personaggi e ambienti poiché viene riprodotto un solo ambiente e due soli personaggi alla volta. Ebbene SC3 esagera il più possibile, anche grazie a un ottimo motore, su questi elementi, offrendo modelli 3D veramente splendidi con textures spesso non eccellenti ma sempre ottime. I fondali sono spettacolari, dalla battaglia navale alla dimora in fiamme, dal cortile sul fiume a una sorta di piattaforma sospesa nello spazio (stile Turok 2 per chi l'avesse giocato). Le mosse sono sempre spettacolari con scie, fiamme ed esplosioni. Davvero l'unica cosa che lascia basiti sono le textures che talvolta risultano un po' sgranate, ma dopo un po' non ci si fa più caso.

### **Ma dove vai se il personaggio non ce l'hai?**

Per chi ha giocato i precedenti capitoli sarà facile riconoscere molte facce già note, e per chi non li avesse giocati saranno delle belle sorprese. Abbiamo dunque tutte le vecchie conoscenze, col mai troppo desiderato ritorno di Siegfried dopo la sua scomparsa in Soul Calibur 2, e in più qualche faccia nuova a rimpinguare il roster, già abbondante. Abbiamo dunque il acrisma incarnato, Zasalamel, il nuovo cattivo del gioco. Costui usa una falce (ed era ora che mettessero un personaggio così dico io) con movimenti incredibilmente agili e nondimeno dolorosi. Veramente eccellente da usare grazie a un sistema di combo molto semplice. Abbiamo poi Tira, colei che vende se stessa (e anche i suoi vestiti, mamma mia che costumi) al male. Questa usa un cerchio simile a quelli usati nella ginnastica ritmica e anche le movenze sono simili. Il cerchio, opportunamente dotato di lame, unito alle sue mosse incredibilmente aggraziate, diventa spettacolare a vedersi in movimento e incredibilmente efficace quando calato addosso all'avversario. Sicuramente un personaggio molto riuscito. Come terza faccia nuova abbiamo Setsuka, un donnino che combatte in kimono (sgambato) usando una spada ed un ombrello. Si avete capito bene, un ombrello! Sarà per la sua bislacca arma, sarà per il kimono a gonna lunga, tale personaggio ha movenze goffe e lente e le sue mosse non sono nemmeno molo efficaci. Personalmente l'ho trovato malriuscito, ma forse a qualcuno piacerà. Abbiamo infine Olcadan a rimpiazzare Charade di SC2. Costui è un personaggio imitatore, cioè ad ogni round sceglie uno stile di combattimento casuale tra

quelli dei personaggi disponibili e lo usa. Non ha quindi uno stile definito, chi lo sceglie avrà sempre il timore della sorpresa. Personaggio notevole per la sua bizzarra abitudine di mascherarsi da uccello (il volatile...) e la sua somiglianza col vecchio Edgemaster di SC1.

Se i personaggi sono molto riusciti non possiamo dire lo stesso dei costumi. Se da una parte abbiamo la splendida armatura di Nightmare, gli abiti di Ivy, l'armatura di Mitsurugi eccetera, dall'altra abbiamo degli autentici pugni negli occhi. I più orridi a vedersi sono quelli di Voldo, che ha abbandonato il look sadomaso e il costume da Alien per vestirsi da margherita gigante e da tifoso del bologna. Degni di nota anche i costumi di Raphael che con la mascherina sembra il Fantasma dell'Opera. Darei un premio al costume di Astaroth con la testa di martello, che riesce inaspettatamente a battere in bruttezza il costume da punk di SC2. Per fortuna tali orrori sono solo indossati da pochissimi personaggi, quindi il gioco non ne risente.

### **Giocabilità ti vedo cambiata...**

Se c'è qualcosa di davvero lodevole nel lavoro della Namco per questo SC3 è la giocabilità. Un vero rimescolamento di carte in tavola rispetto a SC2. Praticamente tutti i personaggi si ritrovano con una lista di mosse parzialmente (o totalmente nel caso di Ivy) diversa, velocità e potenza dei colpi sono state nettamente modificate, rendendo il gioco più difficile e intenso da giocare. Addio quindi a Nightmare che toglie quantità esagerate di vita con combo interminabili. Ora i personaggi sono tutti calibrati in un modo che rasenta la perfezione, ogni mossa lascia evidenti buchi nella difesa che possono essere sfruttati a dovere. La novità più utile è una ricalibrazione completa della Difesa a Impatto. Ora non si limita più a bloccare l'avversario per qualche istante ma se eseguita correttamente permette di sbilanciare l'avversario lasciandolo scoperto per un po'. Non abbastanza per eseguire una mossa eccessivamente potente, ma più che sufficiente a liberarsi da una catena di combo troppo opprimente o ad allontanarsi dal bordo del ring quando si è a rischio. Veramente un eccellente lavoro.

### **Modalità rinnovate**

Namco ha davvero fatto di tutto per porre una netta differenza tra SC3 e il suo predecessore, cambiando perfino le modalità di gioco. La modalità Arcade si trasforma in Storie di Anime e Spade, che è un incrocio tra la vecchia modalità Maestro D'Armi e la classica Arcade. In pratica sceglieremo un personaggio all'inizio e lo guideremo attraverso un breve cammino di 12 incontri, durante il quale verremo a conoscenza delle motivazioni che spingono tale personaggio a lottare. Alla fine di ogni incontro, preceduto da un breve sketch narrativo, avremo delle scelte da fare, bivi che possono portare spesso a svolgimenti della trama differenti. Durante i filmati, come nell'apprezzato Resident Evil 4, dovremo stare attenti a premere un dato tasto al momento giusto per evitare morti istantanee e simili. Scegliendo bivi errati potremmo ricadere in depotenziamenti dell'arma, riduzioni della vita e altri malus e bonus vari.

Abbiamo poi l'Arena delle Anime, una serie di missioni con regole varie, come dover sbattere il nemico sulle pareti per infliggergli del danno o doversi passare una bomba a suon di colpi prima che scada il tempo o la spettacolare missione contro la statua alta 5 personaggi normali che veramente tosta da buttare giù. Da qui si può inoltre affrontare il Quick play, praticamente l'arcade mode dei vecchi SC (si sceglie un personaggio e lo si fa combattere contro 12 avversari senza nessuna storyline).

Abbiamo ancora il Torneo Mondiale, dove bisognerà vincere vari tornei e gare contro i tutti i personaggi di SC3 per sbloccare caratteristiche aggiuntive per il gioco (personaggi, costumi, pezzi di armatura).

Abbiamo infine il fulcro del singleplayer di SC, Cronistorie della Spada. Trattasi sostanzialmente di una sorta di strategico in cui dovremo utilizzare i personaggi creati da noi mediante l'editor. Il gameplay di tale modalità è molto semplice: avremo degli scenari con visuale a volo d'uccello con vari obiettivi da completare (sostanzialmente abbattere e conquistare avamposti e torrette fino ad arrivare al boss). Per farlo avremo dei personaggi creati completamente da noi man mano che si avanza nel gioco o offertici già pronti dalla CPU al completamento di certi scenari. A seconda dello scenario il numero di personaggi contemporaneamente disponibili cambierà. Tali personaggi andranno mossi lungo lo scenario su dei "sentieri" predefiniti. Quando si incontrerà un nemico questo solitamente verrà affrontato direttamente sullo scenario, lasciando che sia la CPU ad occuparsene, ma si potrà anche combattere in prima persona. In pratica incontrando il nemico si aprirà la modalità picchiaduro normale (con snervanti caricamenti) e si potrà pestare il nemico controllando il personaggio con le proprie mani. Alla fine di ogni scenario si verrà ricompensati con dei punti esperienza a seconda quante battaglie un personaggio ha combattuto e al level up su potranno scegliere le caratteristiche da potenziare. Molti ritengono che tale modalità sia noiosa perché la parte strategica non è molto strategica, ma personalmente l'ho trovata interessante. Non perfetto ma sicuramente qualcosa di innovativo che la Namco ha proposto con coraggio nel panorama dei picchiaduro così piatto e tutto uguale.

### **E ora il personaggio me lo faccio da me!**

Dulcis in fundo, il pezzo forte, quello per cui SC3 vale tutti i soldi che costa, L'editor di Personaggi. Qui sarà possibile scegliere il personaggio (maschio o femmina) e la sua classe di combattimento (Barbaro, santo, assassino, ladro eccetera fino al Maestro D'Armi che può usare qualunque arma e stile di combattimento) per poi editarlo a piacimento. Lo si potrà vestire con una quantità spropositata di abiti, accessori, pezzi di armatura, tutti personalizzabili nei colori, e chi più ne ha più ne metta, scegliergli la capigliatura, il viso, il colore di capelli e occhi e perfino la voce e ovviamente dargli il nome che si preferisce. Si potrà utilizzare tale personaggio praticamente in tutte le modalità tranne in Storie di

Anime e Spade e un paio di altre. Di personaggi se ne potranno avere all'inizio un massimo di tre con un numero di pezzi di armatura e orpelli vari decisamente limitato, ma si potranno sbloccare le decine di pezzi e armi, e anche slot aggiuntivi in cui salvare i personaggi creati, finendo le missioni di Cronistorie della Spada e guadagnando soldi da spendere nei negozi di abbigliamento e di armi. Veramente una soluzione grandiosa che verrà senza dubbio apprezzata da qualunque giocatore.

#### **Commento finale.**

Che dire di più, un picchiaduro praticamente perfetto, vario, bellissimo da vedere e da giocare, con tanti personaggi e tante modalità. Senza dubbio il miglior gioco mai sfornato da Namco che farà la gioia di qualunque appassionato di picchiaduro e anche dei non appassionati. Ma siete ancora lì? Correte a comprarlo!

**Uzi-Rider**

---

**TITOLO:** *Amped 3*  
**PRODUTTORE:** *2k Sports*  
**SVILUPPATORE:** *Indie Built*  
**GENERE:** *Snowboard Arcade*  
**PIATTAFORMA:** *X-Box 360*  
**ANNO:** *2005*

Amped 3 non aveva un compito facile. Dopo due gioielli del calibro dei suoi predecessori (usciti in esclusiva su X-Box), il passaggio di consegne tra Microsoft Game Studios e i misconosciuti Indie Built aveva fortemente indispettito gli appassionati, che temevano (forse non a torto) un calo qualitativo della serie.

I primi due capitoli, infatti, si erano contraddistinti per la grande attenzione posta al lato simulativo della tavola da neve e hanno rappresentato per anni il naturale complemento allo "spettacolare" SSX di casa EA.

Questo terzo capitolo (purtroppo o per fortuna, questo sta un po' ai gusti personali) segna un netto cambio di rotta rispetto al passato e si caratterizza per un'impostazione totalmente arcade per quanto riguarda la giocabilità e completamente folle per quanto riguarda tutto il resto.

La modalità Storia, in particolare, rappresenta la maggior espressione del "nuovo corso" intrapreso dalla serie.

Dopo la breve, ma completa, fase di creazione del personaggio, vi troverete direttamente su una seggiovia, all'interno di un bel costume da coniglio rosa! Durante la salita farete la conoscenza di alcuni nuovi amici e scoprirete il loro (costosissimo) progetto per le vacanze estive.

I problemi cominciano subito, dato che i soldi, faticosamente risparmiati in tanti mesi, vengono rubati e voi avrete l'arduo compito di recuperare il maltolto, attraverso una serie di missioni "speciali" che, una volta completate, faranno proseguire la trama principale.

La vicenda rappresentata è assolutamente fuori di testa e piena di sorprese talmente pazze che sarebbe un peccato rovinare tutto raccontandovi quello che succede in seguito. Mi soffermo però sui filmati che fanno da ponte tra le varie missioni. Qui la natura del gioco viene prepotentemente a galla e si manifesta in una serie di intermezzi geniali, ognuno girato con uno stile particolare, risultato di un frullato di cultura pop/rock/punk che va dagli anni '80 ad oggi. Ci si trova di tutto, dagli anime ai filmati in stop-motion, passando per gli spettacoli delle marionette e tante altre amenità artistiche di questo tenore. Sicuramente una delle parti meglio riuscite di tutto il prodotto.

Ma veniamo, comunque, al gioco vero e proprio.

Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, la modalità storia non presenta una serie rigida e "chiusa" di missioni da affrontare una dopo l'altra. La struttura è completamente libera e starà a voi scegliere di volta in volta cosa fare, utilizzando la comoda mappa 3D della montagna, su cui sono segnate tutte le sfide che è possibile intraprendere.

Parlando di sfide, queste si distinguono sostanzialmente in 4 tipi di prove ripresentate, di volta in volta, con qualche piccola variante: salti con acrobazie, rail su ringhiere, percorsi con attraversamento di "porte" e percorsi con raccolta di "bonus".

In ogni sfida è possibile, in base al punteggio, guadagnare le classiche 3 medaglie (bronzo, argento e oro) che, come è facilmente intuibile, danno accesso a somme di denaro sempre più alte, pronte per essere spese nella completissima sezione "Personalizzazione".

Qui potrete modificare tutto del vostro snowboarder, dall'aspetto fisico alla tavola e agli attacchi utilizzati, passando per un numero enorme di abiti e costumi che, una volta sbloccati, potranno essere messi e cambiati a piacimento.

Alcune sfide, inoltre, assegnano al giocatore dei premi "bonus" che potranno, per la maggior parte, essere utilizzati nella sezione "Park Building".

In qualunque momento potrete mettere in pausa il gioco e aggiungere in tempo reale al percorso rampe e altri oggetti che si riveleranno molto utili, se ben piazzati, per raggiungere punteggi davvero astronomici.

In ultimo sarà possibile utilizzare, dopo aver superato certe prove, anche una serie di slitte (se vasche da bagno, lavatrici e poltrone si possono chiamare tali...), motoslitte e deltaplani, per lanciarsi (letteralmente) in sfide dove vince chi si fa più male.

La pecca più grande di tutto il gioco sta probabilmente qui. Una volta passato l'entusiasmo iniziale, ci si rende conto che le cose da fare non sono poi così tante e la possibilità di trovarsi di fronte a qualche sbadiglio di troppo già a partire dalla terza montagna non è poi così remota...

Davvero un peccato, considerando la bontà della struttura base del gioco. Sicuramente un po' di varietà in più avrebbe alzato moltissimo il fattore longevità del titolo...

Il sistema di controllo è abbastanza semplice da padroneggiare anche se le missioni più avanzate richiederanno comunque una buona dose di esperienza per essere completate a punteggio pieno.

Perso di vista l'afflato simulativo dei primi due episodi, Amped 3 pesca a piene mani dalle ultime produzioni targate Tony Hawk, proponendo un sistema di gioco per molti aspetti simile a quello proposto con grande fortuna da Neversoft. Dal punto di vista tecnico Amped 3 non stupisce come dovrebbe e da una macchina con una tale potenza bruta a disposizione sarebbe stato lecito attendersi qualcosa di più.

Attenzione: con questo non voglio assolutamente denigrare il comparto grafico di un gioco che, comunque, segna un netto passo avanti rispetto agli standard "old-gen" cui eravamo abituati.

La maggior mole poligonale è assolutamente visibile, le montagne sono immense e tutt'altro che spoglie. I ragazzi di Indie Built hanno svolto un ottimo lavoro nella ricostruzione degli scenari e fra alberi, rampe, impianti di risalita, stazioni sciistiche, sciatori e snowboarder, le piste di Amped 3 si impongono prepotentemente come le più "vive" e realistiche che mi sia capitato di vedere.

Anche le animazioni risultano decisamente ben fatte, e mostrano una fluidità più "naturale" rispetto al passato. Insomma, graficamente Amped 3 è sicuramente gratificante, anche se non impressiona come altri titoli della lineup 360. Forse è anche colpa degli ambienti rappresentati e del tipo di gioco, oggettivamente meno adatti, rispetto ad altri generi, a sfruttare fino in fondo le potenzialità grafiche di una console.

Anche il sonoro si difende bene, con una serie di brani abbastanza vari da soddisfare tutti i gusti e sufficientemente numerosi da non annoiare mai (la copertina ne annuncia più di 300). Anche gli effetti sonori sono piuttosto realistici e ben riprodotti (ovviamente con il pieno supporto al Dolby Digital 5.1) pur restando, tutto sommato, nella norma.

Per concludere una piccola nota relativa al multiplayer, grande assente di questo terzo capitolo.

Purtroppo il vostro abbonamento a X-Box Live sarà abbastanza inutile questa volta, dato che l'unica opportunità di "interazione con il mondo" riguarda la possibilità di vedere, ogni volta che completerete una sfida, la vostra posizione nella classifica mondiale.

Davvero poca cosa considerato il potenziale multigiocatore che un titolo come questo si portava dietro.

Insomma, questo Amped 3 è un gioco sicuramente ben fatto e che, una volta metabolizzata la scelta di uno stile completamente arcade, saprà regalarvi parecchie ore di sano divertimento, grazie soprattutto ad una modalità Storia particolarmente curata.

Purtroppo, però, l'idea che si sarebbe potuto fare molto di più rimane viva, in particolar modo a causa di un supporto multiplayer pressoché nullo e di una varietà nelle sfide tutt'altro che eccelsa; due aspetti che, con molta probabilità, potrebbero portarvi ad abbandonare il gioco prima di averlo completato.

**Luciofox**

---

**Titolo:** *Kameo: Elements of Power*

**Produttore:** *Microsoft Game Studios*

**Sviluppatore:** *Rare*

**Genere:** *Azione / Avventura*

**Piattaforma:** xbox 360

Introduzione: L'uscita della nuova xbox 360 ha sancito l'inizio della cosiddetta "next generation" e per questo periodico appuntamento (solitamente di 5 anni dall'uscita della precedente versione della console) Microsoft ha cercato di offrire una line-up di giochi all'altezza delle aspettative dei videogiocatori di tutto il mondo. Per portare a termine questo obiettivo la casa di Redmond ha riposto molte speranze sul lavoro dei ragazzi della Rare che si sono presentati, per questo day one, con due titoli in esclusiva: Kameo: Elements of Power è uno di questi.

Il Gioco: Kameo ci immerge nel lato più fantasioso e fiabesco delle avventure 3D, portandoci in un mondo dominato dalla magia in cui Elfi e Troll si contendono il diritto di dominare il Regno. Prenderemo così le redini del destino di

Kameo, giovane elfa figlia di Re Solon, che si troverà a dover affrontare il tradimento di Kalus, sua sorella, che infiammata dalla gelosia riporterà in vita Thorn, il Re dei Troll, riaccendendo così, dopo un periodo di pace che aveva risanato il Regno, il conflitto tra le due razze.

Per poter combattere l'esercito dei Troll Kameo dovrà recuperare i guerrieri elementali, antiche forze della natura al servizio del Re degli Elfi, e racchiuderli all'interno del Libro del Wotnot, un tomo senziente capace di controllare il potere elementale dei guerrieri permettendo a Kameo di trasformarsi in essi a piacimento.

Grafica e Sonoro: Uno dei primi aspetti che saltano di più all'occhio, è senza dubbio il comparto grafico, che, se da un certo punto di vista risente della propria genesi sulle console di passata generazione (nato come un progetto per Gamecube, fu dirottato su Xbox e infine accorpato nella line-up dell'x360), mostra però una complessità globale degli ambienti e degli effetti grafici così notevoli, tanto da creare un certo "stacco visivo" da console come gamecube, xbox o ps2. Ovviamente l'impianto grafico è lungi dall'essere definito perfetto; alcune texture che spiccano rispetto alle altre per la loro bassa definizione e alcuni particolari dell'ambiente che peccano di "spigolosità", sembrano "ereditati" dal passato del gioco. Tutta via, difetti del genere, finiscono spesso per passare in secondo piano rispetto alla qualità generale con la quale è stato curato il comparto grafico del gioco. In particolare non si può fare a meno di notare l'apparente leggerezza, con la quale vengono gestite le affollate battaglie, durante le quali, centinaia di troll ed elfi si affrontano a suon di asce, spade e pugni, mentre nel cielo svolazzano decine e decine di draghi, il tutto con un frame rate elevato e mai altalenante. Sicuramente, il livello grafico del gioco rappresenta solo una minima parte delle capacità della console, e questo non fa altro che presagire un futuro roseo, dal punto di vista tecnico, per le console di nuova generazione.

Il design del gioco, coerentemente alla tipologia a cui fa riferimento, tende ad avere uno stile che definirei "fiabesco", con colori vivaci e accesi. Personalmente ho trovato alcuni modelli, come per esempio quelli di alcuni guerrieri elementali (Carny in primis) o dei troll, veramente molto ben caratterizzati, mentre altri personaggi (tra i quali purtroppo anche Kameo) decisamente più anonimi. Gli ambienti, infine, sono ricchi di particolari, con un livello di dettaglio sempre molto alto, che permette di ottenere una certa eterogeneità tra le varie locazioni (le quali, in molti altri videogiochi, tendono, spesso e volentieri, ad assomigliarsi tutte).

Dal punto di vista dell'audio, sono molteplici gli aspetti da considerare. La versione da me giocata di Kameo è completamente in italiano (sia il parlato che i sottotitoli) ma, contrariamente a quanto spesso succede per i titoli localizzati per il nostro paese, il doppiaggio, pur non eccellendo, si attesta su buoni livelli (sia per le voci dei personaggi principali, che dei personaggi di fondo). La colonna sonora è caratterizzata da alti e bassi, con alcune musiche molto azzeccate e d'effetto e qualche brano meno interessante (ma mai fuori luogo). Infine vi è l'insieme degli effetti sonori (come per esempio i rumori ambientali e i versi dei vari mostri e guerrieri elementali) che si attesta su ottimi livelli con suoni puliti e convincenti.

Gameplay: Il gameplay del gioco è incentrato sul libro del Wotnot e sui guerrieri elementali, ognuno caratterizzato dalle proprie abilità e peculiarità. La trama ci porterà a recuperare gradualmente i vari guerrieri (dieci in totale) e ad utilizzarli per superare certe situazioni ed ostacoli che solo uno di loro riuscirebbe ad affrontare. Oltre all'aspetto puramente platform, i guerrieri elementali saranno essenziali nelle fasi di combattimento (che troveremo in abbondanza nelle varie locazioni); ognuno avrà la possibilità di potenziare (tramite particolari frutti sparsi in giro per il Regno) le sue abilità, nonché acquisirne di nuove così da poter affrontare i vari combattimenti con un diverso approccio (dal boxare di Carny alle bombe di lava di Termy, dalla stretta elettrizzante di Flex alle palle di neve di Zero-D). L'uccisione dei mostri andrà ad accrescere il nostro bottino di punti, che aumenterà in base alle nostre abilità nel combattimento. Infatti, a seconda del modo in cui uccideremo i nostri nemici e alla quantità di danni che subiremo, andremo ad incrementare, o diminuire, i parametri di brutalità, strage e frenesia che ci porteranno, in base al loro valore, un maggiore o minore numero di punti per nemico ucciso. Prodigandosi in una serie di colpi a ripetizione potremo oltretutto entrare nella cosiddetta "modalità guerriero rallentator", una specie di bullet time "matrixiano" che andrà a rallentare il tempo permettendo a Kameo di muoversi nelle fila del nemico in maniera più agile e sicura. In base al punteggio che otterremo in ogni stage potremo sbloccare contenuti speciali quali skin aggiuntive per Kameo e per i guerrieri elementali, filmati del "dietro le quinte", musiche ed altri bonus.

Infine vi è la trama, l'unico vero neo che affligge il gioco: pur basandosi su ottimi elementi di background, non è stata sviluppata in maniera del tutto convincente ed accurata, non lasciando comunque mai il giocatore spaesato nel suo incedere tra i vari livelli. Le missioni si susseguono velocemente e senza vuoti, però la trama si svolge in poche battute e senza particolari colpi di scena, tanto che, se ci concentrassimo esclusivamente su di essa, ci ritroveremmo alla scritta "fine" in quattro e quattrotto (si parla di sette o otto ore di gioco). Dedicando, invece, più tempo a un'esplorazione più accurata e approfondendo il gioco nei suoi vari aspetti (il principale dei quali è la raccolta dei frutti elementali e degli elisir di salute nonché la caccia ai punti per sbloccare i vari bonus) le ore lieviteranno facilmente permettendo un'esperienza di gioco di almeno quattordici o quindici ore.

Commento Finale: Kameo mi è piaciuto, credo non ci siano diverse parole da usare; di suo non eccelle in nessun particolare aspetto (tranne la caratterizzazione delle locazioni), ma riesce comunque ad ottenere buoni se non ottimi risultati su tutti i fronti. Sia dal punto di vista puramente tecnico che da quello della giocabilità. Come scritto in precedenza, l'unico vero punto debole è costituito da una trama un po' sempliciotta, ma trovo che il fascino delle

ambientazioni, l'originalità di molti elementi e la realizzazione grafica e sonora siano forti punti a favore di questo titolo e che riescano, in qualche modo, a "tappare i buchi" del gioco.

Andrea "Kendall"

---

## BACKSTAGE REDUX

### Il Declino delle Killer Application

Tutti i lettori stagionati di riviste di videogiochi hanno grande familiarità col termine "killer application", memori di guerre all'ultimo sangue (e all'ultima esclusiva) tra Sega e Nintendo.

Una killer app dovrebbe essere per definizione un titolo di grande richiamo, quasi sempre esclusivo, che riesce a attirare grandi consensi e a convincere il pubblico a comprare la piattaforma su cui gira (fino a portarla al successo): la k.a. dovrebbe agire nel momento cruciale della vita di una console, cioè nei primissimi anni. Qualcuno definisce "killer app" qualsiasi gioco capace di vendere milioni di copie, ma così si finisce per snaturare il termine: se per fare un esempio Resident Evil 4 riesce a piazzare due milioni di unità e quasi tutte fra chi già possiede un Gamecube (o chi già aveva in programma di acquistarlo), non avrà contribuito in alcun modo alla "causa" della console.

E' abbastanza semplice isolare degli esempi: Tetris e (più tardi) i Pokémon per il Gameboy, Mario per il Nes, Street Fighter 2 per lo SNes, Sonic per il Genesis. Arrivati ai 32 bit si può ancora trovare delle evidenti killer app (Tomb Raider, Final Fantasy VII, Mario 64) ma la sensazione è che non ci sia un vero titolo capace di rappresentare una console, le mascotte sono in declino e l'utenza sempre più vasta chiede varietà di offerta, invece che un solo "giocone" imperdibile.

Oggi con Xbox, PS2 e Gamecube continuiamo a parlare di killer app e forse non ci si accorge che il singolo gioco di qualità ha perso gran parte del suo potere. Per prima cosa bisogna confrontarsi con un'utenza molto diversa da quella dei 16 bit, che vedeva in Sonic e Mario giochi irrinunciabili: per diverse fasce d'età i platform sono giochi infantili da escludere a priori. Sembra proprio che la vera forza di una console sia la varietà del parco titoli, in modo da accontentare le esigenze dei videogiocatori "moderni", quelli entrati nella mischia con le meraviglie poligonali. Halo ha riscosso un ottimo successo, ma da solo non è bastato a lanciare l'XBox nell'Olimpo. Probabilmente per una semplice ragione, non tutti apprezzano gli FPS per quanto siano ben realizzati.

Che piaccia o no, GTA III potrebbe essere stato una delle ultime vere k.a. (ultima non solo in ordine cronologico): grazie anche alla sua stessa natura di gioco multi-genere (fasi di guida, sezioni da sparatutto, esplorazione) questo titolo sembra aver calamitato l'attenzione di un pubblico vastissimo e con ogni probabilità ha portato nuovi utenti a comprare la loro prima console. La violenza sopra le righe e l'umorismo nero incuriosiscono anche i più refrattari, che magari pur non sapendo tenere un pad in mano provano ugualmente a stendere sadicamente qualche passante: col tempo finiranno con l'interessarsi al resto del gioco - ancora più avanti, della console che lo ospita.

Se volessimo attenerci ai primi esempi di killer application, alla romantica

visione di pochi titoli imperdibili che vendono da soli una console, forse oggi non potremmo più usare questo termine. Nessuna console può fare a meno dei soliti sportivi Electronic Arts, ma deve anche avere un gioco di guida di grande richiamo, tutti i tie-in dei film più popolari e chi più ne ha più ne metta.

Azzardando una previsione, si può dire che l'X360 non vincerà mai grazie a Halo 3, né la PS3 con Metal Gear Solid 4 o il Revolution con le nuove versioni delle saghe più note, come Zelda... Se ci chiediamo cosa può far prevalere una console, la vera killer application ormai è una lunga lista di sviluppatori.

**Catoblepas**