

C'era una volta ad...Hollywood - Analisi senza spoiler

1992-2019

Sono passati esattamente **27** anni dal folgorante esordio al cinema di questo talentuoso cineasta, quando con **Reservoir Dogs** (da noi banalizzato semplicemente in **Le Iene**) **Quentin Tarantino** è entrato di prepotenza nell'immaginario collettivo di milioni di persone. Una sceneggiatura praticamente senza sbavature, una regia matematicamente perfetta ed una conduzione degli attori impeccabile. Tarantino ha sempre sfoderato una sensibilità rispettosa verso certi canoni classici, **ritraducendoli** in chiave moderna o *Pulp*, come piace dire a certa critica. E di certo Lui non si tira indietro davanti a certe etichette preconfezionate, da buon amatore del cinema di genere, ed ecco che consegna il suo capolavoro stampando sulla copertina quello stesso termine che da lì in poi marchierà indelebilmente la sua dialettica: **Pulp Fiction**; appunto la finzione del cinema cosparso sopra la superficie di quella verità arida e a volte cruda che è la vita. Era il **1994**, gli albori di quegli anni '90 ormai disillusi e privi dello sfarzo tipico del decennio precedente. Si può tranquillamente affermare che il cinema di Tarantino è il ritratto sincero di quel periodo, insieme ad altri illustri colleghi come i fratelli **Coen**. Ma adesso siamo nel 2019, i tempi cambiano e la visione del mondo segue il corso degli eventi. C'è chi sostiene che il regista texano abbia sparato tutte le sue cartucce migliori, che non abbia più nulla da dire. Un artista fatto e finito, che ha compiuto totalmente il suo percorso e arranca nel disperato tentativo di non uscire dal circuito mediatico. Secondo il nostro parere, **"Mr. Brown"** è più in forma che mai.



C'era una volta Quentin Tarantino

I maggiori detrattori dell'ultima opera firmata Tarantino, sono i suoi stessi **fan**. Delusi per le aspettative mancate, d'altronde l'attesa era altissima, hanno dipinto *C'era una volta ad...Hollywood* come un film **inconcludente**, senza una trama a sorreggere l'intera impalcatura, dimostrando palesemente la loro mala fede verso l'autore. Al contrario, il **nono film** del regista texano possiede una trama ben **precisa** e **delineata** con la differenza, questa volta, di raccontarla attraverso lo scorrere delle **immagini** più che con le parole. Una **rivoluzione** straordinaria rispetto ai suoi lavori precedenti, che dimostra ancora una volta quanto Tarantino sia **maturato** nel suo approccio alla creazione. E così quei dialoghi incessanti e fulminanti che caratterizzavano le sue pellicole, rendendoli dei cult anche per questo motivo, vengono tranciati di netto lasciando spazio a lunghe carrellate in macchina a ritmo di un'**ottima colonna sonora** — in verità non vedevamo l'ora di *sentire* un film di Tarantino ambientato alla fine degli anni '60 — . E va bene così, le immagini prima di tutto perché il cinema è fatto di questo. *C'era una volta ad...Hollywood* emana una forza creativa ormai **rara** nelle produzioni ad alto budget. Nell'era del digitale, dove ogni cosa passa alla velocità di un battito di ciglia e dove i film diventano prodotti da **consumare** come nei fast food, Tarantino inverte la rotta: rallenta il ritmo, lascia che la pellicola scorra da sé e che i personaggi si prendano tutto il tempo possibile per esternare le proprie emozioni, capitanati da un **Leonardo Di Caprio** come sempre impeccabile ed un **Brad Pitt** sconvolgente.

Il film è una summa totale dell'arte "Tarantiniana", non manca proprio nulla all'appello: dall'omaggio onnipresente al **cinema italiano**, fino all'immane momento *gore* che piace tanto a noi (senza spoilerare nulla, vi diciamo soltanto che ci ha ricordato molto le esplosioni di violenza alla **Nicolas Refn**, coincidenze?). Il regista riesce anche a sondare terreni fino a ora per lui mai esplorati, girando un'intera sequenza dove la tensione si fa sempre più alta, giocando con le aspettative del proprio pubblico. Ma quindi tutte rose e fiori? Beh...non proprio. L'aspetto che meno ci ha convinto è la storyline secondaria con protagonista Sharon Tate (**Margot Robbie** perfettamente calata nella parte) e la terribile vicenda che le tolse la vita nel **1969**, brutalmente trucidata da una banda di fanatici appartenenti alla **Manson Family**. È un peccato notare la grandissima differenza di spessore psicologico tra i personaggi di una linea narrativa e l'altra, considerando che i *character* femminili del regista, risultano sempre quelli più interessanti e forti. Certamente, argomentare sugli omicidi perpetuati da **Charles Manson** in quegli anni avrebbe richiesto un minutaggio di 180 minuti a parte e comprendiamo le grosse difficoltà di rendere i fatti fruibili a un pubblico eterogeneo, ma così sembra soltanto un evento di sottofondo, completamente **distaccato** dalle vicende dei protagonisti. Una sbavatura questa, che non intacca la compattezza e la complessità dell'intera opera, arrivata a quattro anni di distanza dal teatrale ***The Hatefull Eight***. Il film è stato anche accusato di **razzismo** e di essere **filo reazionario**, cosa abbastanza comprensibile se analizziamo le origini geografiche dell'autore. Ma se scendiamo più nel profondo, senza fermarci alle apparenze, notiamo che i personaggi che rispecchiano queste due caratteristiche sono dei veri e propri *loser*, uomini che hanno avuto il loro grande momento di gloria e che ora si ritrovano a sgomitare per rimanere a galla. Segno dei tempi che passano e del **cambiamento** umano, proprio come la visione dell'autore sul proprio lavoro o del pubblico sulle opere altrui (ecco un'altra chiave di lettura).



See You West Cowboy...

Siamo quindi giunti alla conclusione di questa riflessione sul **penultimo** (sigh!) film di Quentin Tarantino; un'opera straordinariamente **complessa** che racchiude in sé mille simboli e chiavi di lettura. Un film che va rivisto almeno una **decina** di volte per potere cogliere ogni riferimento e segreto nascosto. Un atto d'amore (come se ce ne fosse bisogno) verso quella grande macchina fabbrica sogni che è il **cinema** e che, fortunatamente, non si limita all'auto celebrazione ma ne esalta la **potenza** e la **debolezza** al tempo stesso.

Un'opera matura, riflessiva, adulta, chiamatela nei mille modi possibili e immaginabili, ma non dite che *C'era una volta ad...Hollywood* sia un pessimo film. I pessimi film sono altri, basta guardare i mille **remake** sterili e privi di qualsiasi inventiva. In un'industria che **ricicla** se stessa, Tarantino esce fuori dal coro e lo fa a modo suo, come sempre. Se non ve ne siete accorti andate a riguardare tutta la sua filmografia, perché questo è il cinema di Quentin al **100%**.

[Hi, my name is...Eric Chahi](#)

Bentornati all'appuntamento con **Hi, My name is...** la rubrica di approfondimento di **GameCompass** sulle personalità più importanti del settore videoludico. Anche questo mese avremo come ospite un illustre innovatore del medium, forse meno conosciuto al grande pubblico, ma non per questo di minore rilevanza: parliamo del padre dell'iconico **Another World**, il game designer francese **Eric Chahi**.

Chahi non è certo uno dei più prolifici autori del panorama videoludico, ma è sicuramente uno dei maggiori esponenti della storia del game design. La sua carriera inizia nei primi anni '80, come programmatore nella francese **Loriciels**, sfruttando il proprio talento nell'utilizzo di Atari ST e

Amiga per sviluppare titoli che al tempo finirono principalmente su **Commodore 64**, **Oric-1** e **Amstrad CPC**. Una palestra che gli sarà utile negli anni a venire, come quando, nel **1989**, passò alla **Delphin Software** in veste di artist responsabile per il titolo **Future Wars**. Sin da subito si distingue per una cura maniacale nei dettagli, tratto distintivo dei suoi lavori più riusciti. Chahi ha una visione d'avanguardia e un'abilità unica nel rendere possibili idee di design inedite e rivoluzionarie, sopperendo alle mancanze tecnologiche dell'epoca attraverso l'uso sapiente di una regia sempre puntuale e meccaniche ibride perfettamente dosate.

Il suo genio creativo esplode nel **1991** con l'uscita del memorabile **Another World** dopo due anni di travagliato sviluppo, infine pubblicato dalla **Interplay Entertainment**. La trama ruota intorno alle disavventure vissute da **Lester Knight Chaykin**, giovanissimo scienziato intento a replicare la creazione dell'Universo in scala ridotta. Le cose prenderanno una piega del tutto inaspettata, catapultando il protagonista in un mondo alieno, selvaggio e oscuro.

Quel lavoro di game design senza precedenti segna un solco indelebile nella storia del videogioco, creando un vero e proprio terremoto e stabilendo un confronto obbligatorio al quale il mercato non può più sottrarsi. *Another World* riduce a brandelli i canoni classici delle produzioni del tempo: la totale mancanza di qualsiasi tipo di informazione a schermo, fino alla possibilità di tentare all'infinito gli ostici passaggi presenti nel corso dell'avventura. Le rivoluzioni proposte dal titolo non si limitano solo a questo: lo stile visivo unico, la riproduzione di animazioni elaborate attraverso l'uso del **rotoscopio**, il sound design minimale d'atmosfera e la straniante sensazione di disorientamento da parte del giocatore che si vede catapultato in un mondo brutale e criptico, fanno di AW uno dei primi titoli in grado di restituire all'utente un'autentica esperienza **cinematografica**. Una pietra miliare che è stata largamente riferimento, inimitabile, alla quale molte delle produzioni moderne sono debitrice e che ha ispirato i più illustri game designer (da **Hideo Kojima** a **Fumito Ueda**). Con *Another World* viene stabilito un punto di non ritorno importante, destinato a durare in eterno. Un capolavoro limpido e perfetto che, nonostante il passare degli anni, non perde un minimo del suo smalto e della sua freschezza, arrivando ai giorni nostri attraverso un'ottima riedizione in alta definizione, disponibile su tutte le piattaforme di gioco.

Un successo inabissato che consegnerà il nome di Eric Chahi nella memoria di ogni giocatore; il gioco segna una benedizione per la carriera del Designer ma al contempo una vera e propria sciagura poiché, una volta raggiunta la perfezione sintetica è molto difficile replicarne la formula.



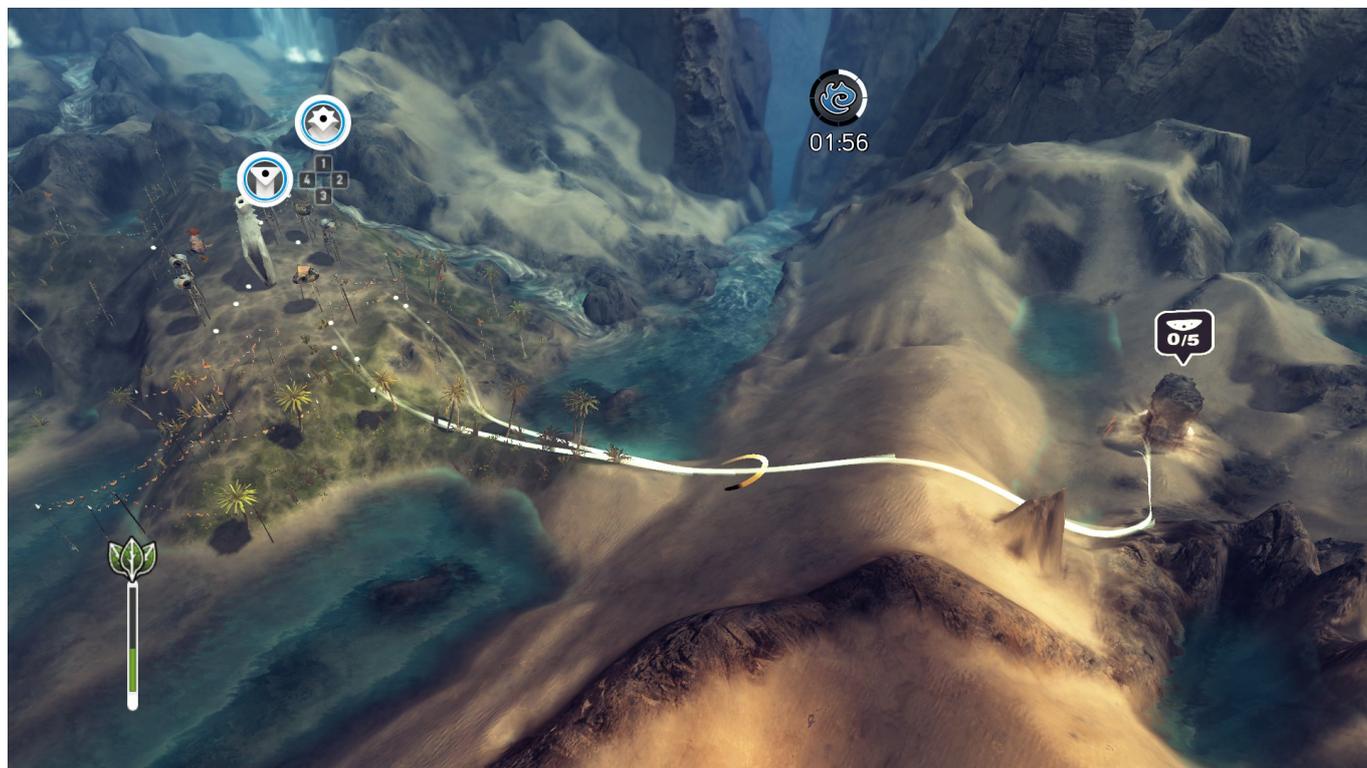
Chahi si ripresenta sulle scene solo sette anni più tardi con ***Heart of Darkness***, una sorta di seguito spirituale di *AW*. Questa volta con tematiche accessibili a un pubblico giovane e dai toni molto più fiabeschi e da cartone animato; uscito su **Pc** e **PlayStation** nel **1998**. Nel gioco vestiremo i panni di **Andy**, ragazzino dotato di una notevole fantasia, coinvolto nella ricerca disperata del suo cane **Whiskey**, tragicamente rapito da una mano scheletrica proveniente dalle misteriose **Darklands**, terre oscure governate dal **Master of Darkness**.

Rimodulare le meccaniche del precedente lavoro, senza correre il rischio di ripetersi o di stravolgere l'idea alla base non è di certo un lavoro facile; il pesante fardello di riuscire a creare un capolavoro come il predecessore, alzando ulteriormente l'asticella della qualità in profondo rispetto verso i suoi fan, è un peso che neanche un genio come Eric Chahi può sopportare. Infatti *Hearth of Darkness* si presenta al pubblico ricevendo una tiepida accoglienza in termini di critica, ma va decisamente male nelle vendite globali rivelandosi un pesante flop. Un'occasione mancata per un buon gioco in tutte le sue sfaccettature ma che, probabilmente, ha la sola colpa di essere uscito fuori tempo massimo, in un periodo in cui le avventure di questo genere avevano raggiunto il massimo della loro espressione con il dittico della **Oddworld Inhabitants** (*Abe's Odissey* e *Abe's Exoddus*) uscito soltanto qualche anno prima. Un brutto colpo per il nostro, tanto da farlo allontanare dallo sviluppo per un lungo periodo terminato soltanto nel **2011** con l'uscita di ***From Dust***.



Publicato da **Ubisoft Montpellier** su PS3, Xbox360 e PC, *From Dust* si discosta totalmente da qualsiasi altro lavoro di Chahi rientrando nella categoria dei *god simulator* sulla falsa riga del ben più popolare *Black & White* della **LionHead**, fondata dal visionario e più volte aspramente contestato **Peter Molyneux**.

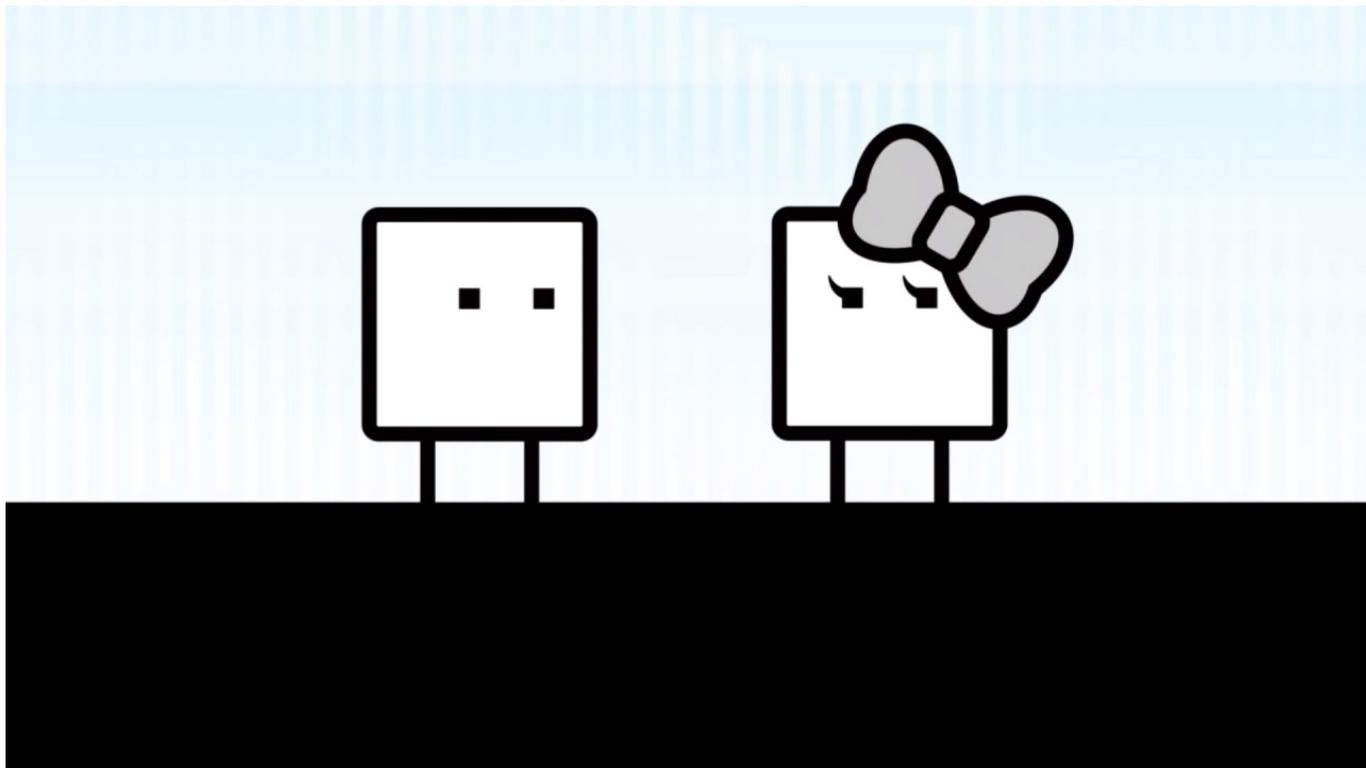
Il nostro compito è quello di salvaguardare l'esistenza di una antica tribù indigena attraverso l'uso dei nostri poteri di creatore. L'idea di base è quella di dare la possibilità al giocatore di poter plasmare la terra e ogni elemento naturale presente su schermo, in funzione alla missione presentata. Ogni piccola tribù dovrà spostarsi dal punto **A** al punto **B** cercando di sopravvivere alle insidie naturali, come un'eruzione vulcanica, un devastante incendio o un gigantesco tsunami. Mano a mano che la **fede** nei nostri confronti si farà sempre più forte, i **poteri divini** in nostro possesso aumenteranno di portata ed efficacia ed il gioco ci concede la completa libertà d'azione nell'affrontare le varie situazioni proposte. Le meccaniche alla base sono originali e accattivanti e di certo il titolo rappresenta un gradito ritorno da parte del designer francese dopo una pausa durata più di **dieci anni**. Ma nonostante le buone intenzioni e un paio di idee azzeccatissime, la realizzazione tecnica non riesce a supportare pienamente la struttura di gioco e una certa legnosità dei controlli minano parzialmente l'esperienza. Al netto dei suoi difetti comunque *From Dust* rimane un piacevole passatempo per tutti gli amanti del genere "divino" anche se dalla mente brillante di Chahi ci si poteva aspettare uno sforzo creativo in più.



Per concludere, la figura di **Eric Chahi** è stata fondamentale per l'evoluzione del videogame. Il suo contributo è presente ancora oggi in molte delle idee alla base delle produzioni moderne e molto spesso date per scontate. Senza la fervida tenacia nel voler creare qualcosa di diverso ed inaspettato, il videogioco come lo conosciamo non sarebbe potuto esistere. Purtroppo la lungimiranza nell'intravedere potenziali sviluppi nella **fruizione** del videogioco da parte dei gamer e la perenne voglia di sperimentare con il medium non sempre hanno dato i risultati sperati. Pur sviluppando pochi titoli lungo il corso della sua carriera, ha saputo imbastire una importantissima rivoluzione interna, delineando un'esperienza **narrativa** e allo stesso tempo **interattiva** delle sue creazioni. In attesa di **Paper Beast**, suo ultimo lavoro in dirittura di arrivo su **PlayStation VR** per il **2019**, questo è il nostro contributo ad un genio visionario i cui sogni hanno saputo regalare momenti indimenticabili ai giocatori di tutto il mondo.

BoxBoy! + BoxGirl! - Amore al cubo

Se c'è un team di sviluppo che non ha bisogno di particolari presentazioni quello è sicuramente **Hal Laboratory**, infaticabile fucina di idee alla quale faceva parte il compianto **Satoru Iwata** agli esordi della sua carriera. La Hal è stata responsabile della creazione di alcuni dei marchi più famosi di **Nintendo**: dalle serie della pallina rosa **Kirby** sino ai primi due capitoli di **Super Smash Bros.**; quest'ultimo lavoro in esclusiva su Switch, tramutato da una trilogia di successo apparsa su **3DS**, non sfigura di fronte i suoi "fratelli maggiori".

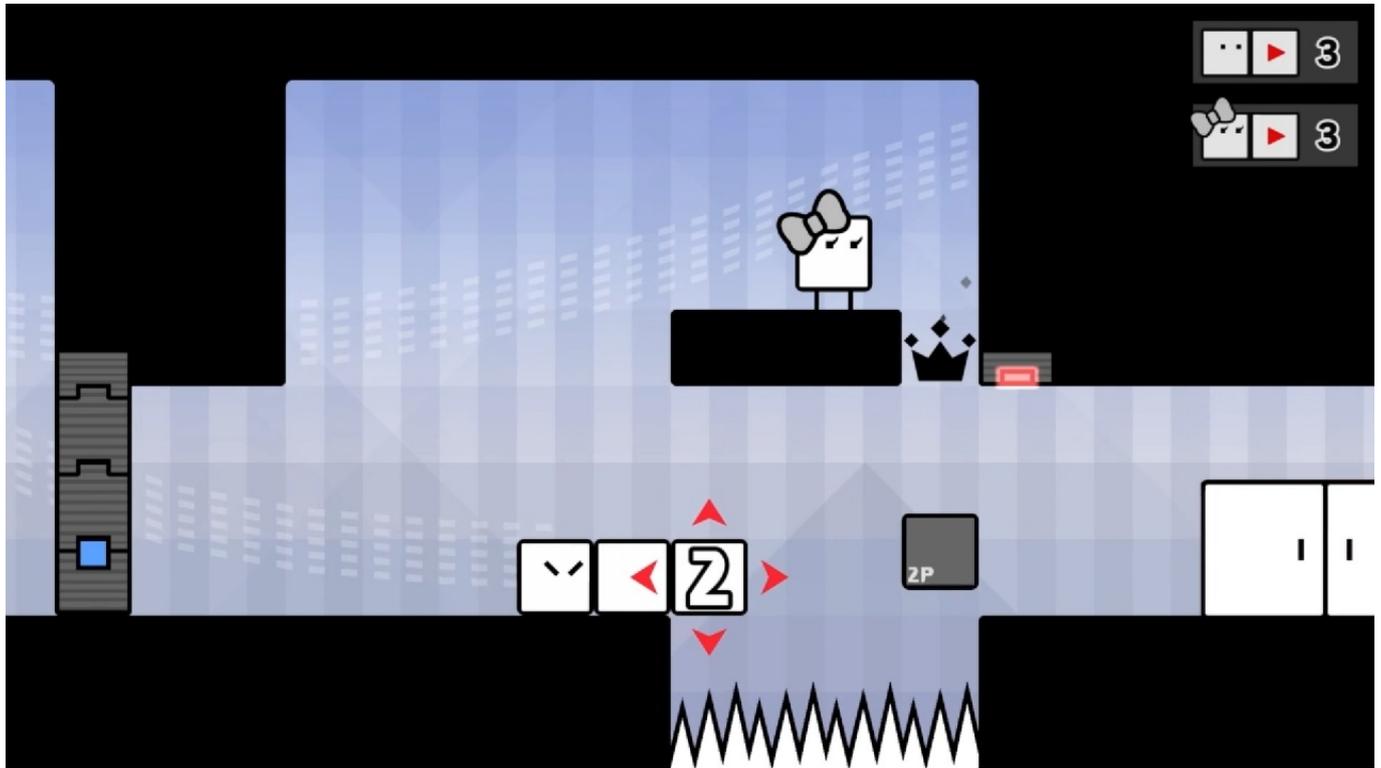


Il mio mondo per un cubo

Boxboy! + Boxgirl! è un **puzzle-plattformer** estremamente intuitivo ma al tempo stesso profondo e ben congegnato, dove vengono chiamate in causa la logica matematica e l'osservazione dello spazio su schermo. Il nostro compito è quello di raggiungere l'**uscita** di ogni livello districandoci tra percorsi elettrici e trappole di ogni tipo. Dalla nostra avremo a disposizione la capacità di creare **piattaforme cubiche** e di utilizzarle per superare gli ostacoli che ci dividono dalla vittoria. Il **numero massimo** di cubi varia a ogni livello e il gioco ci spinge a utilizzarne il meno possibile, premiando la bravura del giocatore attraverso **coin** spendibili in accessori per la personalizzazione del nostro eroe e **contenuti extra** tra sfide, tracce musicali e alcune vignette disegnate dagli sviluppatori. Il tutto composto dal generoso numero complessivo di **270** stage di difficoltà progressiva. I livelli introduttivi fanno da tutorial per le semplici tecniche utilizzabili nell'avanzamento dell'avventura ma col progredire del gioco la sfida tende ad aumentare senza perdere l'intuitività di base. Inoltre, per rendere tutto il meno frustrante possibile si può visualizzare la soluzione del puzzle attraverso la pressione dello **Stick Analogico** del Joy-Con e, qualora i nostri calcoli non fossero andati a buon fine, potremo ripartire dall'ultimo **checkpoint** raggiunto.

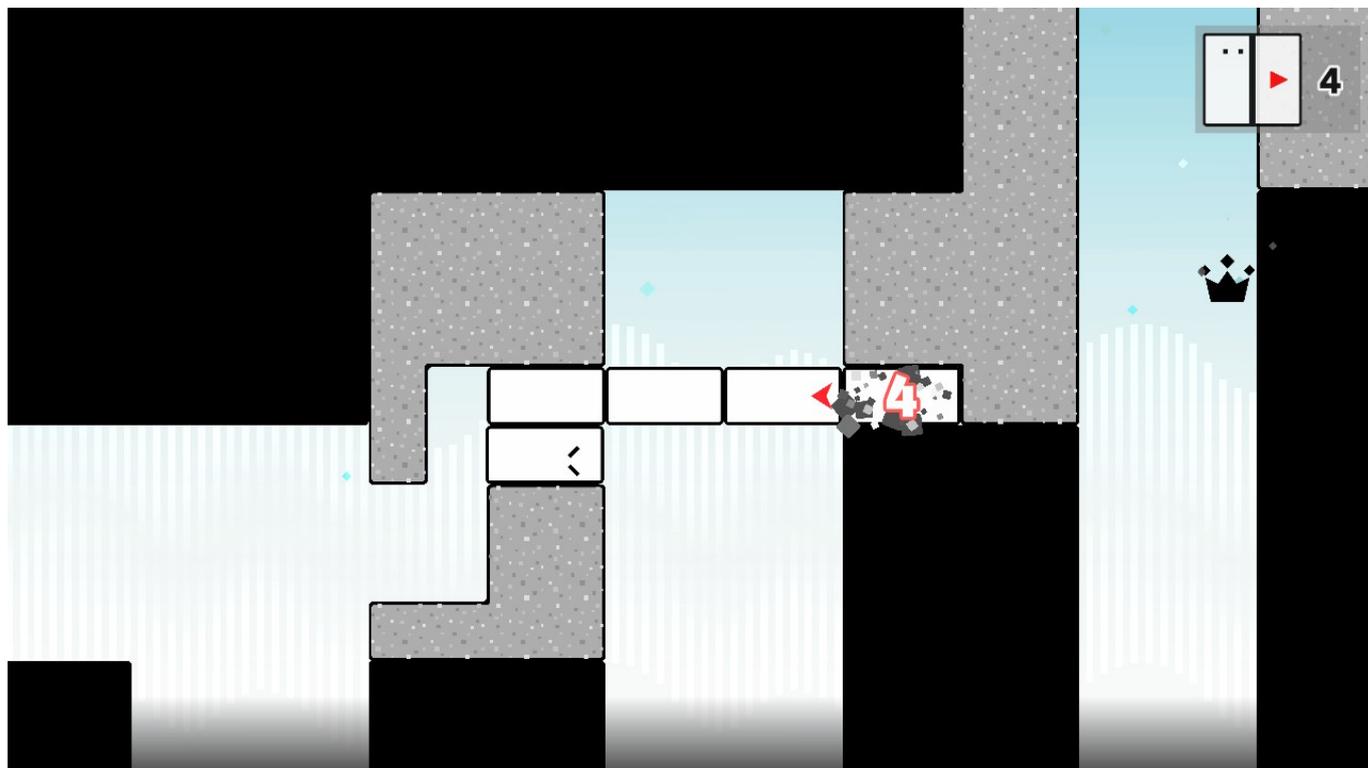
I livelli creati da Hal risultano ben strutturati e **divertenti** da completare. Molto spesso vi ritroverete a provare una serie di **combinazioni diverse** nella speranza di conservare qualche blocco extra e collezionare tutti i **bonus** disseminati dagli sviluppatori.

Lo stile grafico adottato dal team è **minimale** ma con una propria personalità; le animazioni sono complessivamente buone ma si avverte un leggero **input lag** nei movimenti dei personaggi, non tanto grave da inficiare la godibilità del titolo. Il **comparto sonoro** è probabilmente l'aspetto più **debole** e **anonimo** della produzione, con effetti sonori nella media e accompagnamenti musicali che non si distinguono certo per originalità.



Two is megl' che one

Le modalità di gioco all'interno del titolo non sono molte, ma gli sviluppatori hanno implementato ben **due campagne** distinte: una da superare totalmente in **single player** e un'altra pensata appositamente per il gioco in **multi player** da affrontare in compagnia di un amico o da solo, alternando il controllo su **Qbby** e **Qucy**. Ovviamente il divertimento maggiore risiede nella modalità per **due giocatori** dove la cooperazione e l'intesa sono **fondamentali** per riuscire a risolvere gli enigmi del gioco. Giocato in **portabilità** esprime tutta la sua natura "mordi e fuggi", le meccaniche semplici e veloci lo rendono un titolo perfetto per le brevi sessioni da concedersi nei momenti liberi della giornata.



Tirando le somme, il gioco di **Hal Laboratory** è un titolo da valutare se siete amanti dei puzzle game rilassanti ma con il giusto livello di sfida o se siete interessati ad un titolo da gustare in cooperativa. L'alto numero di livelli presenti e la buona qualità generale del gioco sono un'ottima occasione per il prezzo di **9,99 €** al quale è venduto su l'eShop di Nintendo.

[Travis Strikes Again: No More Heroes](#)

“Non ci sono più gli eroi di una volta”, cantavano gli **Stranglers** nell'ormai lontano 1977, quegli stessi eroi che hanno ispirato intere generazioni e alimentato fantasiose leggende tramandate di padre in figlio fino a diventare parte e sostanza di una storia alternativa forse più accessibile, ma non per questo priva di una profonda rete di significati e simboli che per certi versi risultano più tangibili di qualsiasi altra entità materiale.

Tutto questo preambolo per dirvi che **Travis Touchdown** non è più l'uomo di una volta, appesantito dalla violenza perennemente costante nella sua vita. D'altro canto è un assassino, e nessuno di noi è chiamato a scegliere ciò che siamo: *lo siamo* e basta. Ed è per questo che l'unica maniera per rifugiarsi lontano dalla realtà a volte è quella di fuggire dalla stessa, magari viaggiando verso il **Texas** a bordo di un camper in compagnia dei nostri videogiochi preferiti. Ma il passato è duro a morire ed è inevitabile portarsi dietro qualche strascico, specialmente se sei un killer professionista. Così la quiete appena conquistata viene turbata dalla visita inaspettata di **Badman**, anche lui alla ricerca disperata di un lieto fine per i suoi tormenti. Portatore di un odio smisurato nei confronti del nostro Travis, reo di aver ucciso senza pietà la figlia **Badgirl** incontrata durante la sua prima scalata nell'olimpico degli assassini, Badman si ritrova suo malgrado ingarbugliato in una brutta faccenda: la console a cui Travis si diletta a giocare ai videogame è la terribile **Death Drive MK-II**, una

pericolosa arma di distruzione di massa in grado di trascinare i nostri eroi all'interno del software e rendere un incubo lisergico partorito dalla mente malsana di **Suda 51** quello che fino a pochi attimi prima era un innocuo passatempo elettronico.

Queste sono a grandi linee le premesse dello **spin off** di **No More Heroes**, uscito in esclusiva su **Nintendo Switch** con un grande carico di aspettative da parte dei fan. Ma uno strano presentimento aleggiava nell'aria sin dai primi trailer mostrati al pubblico. Quello che abbiamo avuto modo di vedere non era esattamente quanto ci potessimo aspettare da un nuovo capitolo della avventure di Travis ma fu Gōichi Suda in persona a ribadire a più riprese che questo *Travis Strikes Again* non sarebbe stato un titolo canonico ma un passaggio obbligato verso il compimento di una possibile (?) trilogia. È andato tutto per il verso giusto?



NO MORE HEROES ANYMORE

Iniziamo subito con l'affermare un concetto: il modo migliore per capire l'idea dietro questo spin-off è conoscere l'**iter creativo** alla base. Può sembrare una banalità, ma è sempre un bene ribadirlo in virtù del fatto che stiamo parlando di un gioco di **Gōichi Suda**, dove alle volte scelte stilistiche o di gameplay vanno al di là di esigenze puramente commerciali o di budget, e mai come in questo caso. Dopo l'esperienza passata in **Electronic Arts** in compagnia del maestro **Shinji Mikami** che ha visto trasformare il suo titolo più ambizioso - quel **Shadow of the Damned** nato da un dream team di nomi illustri - in un semplice action shooter in terza persona più volte **rimaneggiato** e **castrato** dai produttori, il buon Suda ha preso prepotentemente le distanze da un modo di concepire l'intrattenimento videoludico come forma di ricavo economico sicuro e calcolato che si tiene alla larga dal correre rischi attraverso meccaniche collaudate pronte per il mercato. Parliamo di un game designer che ha imparato a proprie spese cosa voglia dire lavorare per un

colosso come Electronic Arts, nel quale per forza di cose è necessario comprimere gran parte della propria libertà autoriale. Il bisogno di tornare sui propri passi è stato la causa diretta del suo ritiro dalle scene per **otto** lunghi anni, durante i quali ha potuto trovare una nuova fonte di ispirazione e in qualche maniera una rinnovata fiducia verso un settore ormai pigro e disincantato.

Il mercato dei giochi indipendenti occidentali, o che a dir si voglia **indie**, è stato per Suda il trampolino di lancio verso una rinascita artistica ed è proprio qui che si colloca lo sviluppo di **Travis Strikes Again**. Ripartire in piccolo con un budget contenuto, ma con una consapevolezza di se stessi più forte che in passato, con la voglia di sperimentare e andare al di là dei generi fino ad ora conosciuti, creando qualcosa di indefinibile ma allo stesso tempo alla portata di tutti, significa creare un gioco d'avanguardia e un dichiarato atto d'amore verso le produzioni indipendenti che ormai regnano negli store digitali. Ma le sole buone intenzioni non bastano a creare un buon videogame.



MOE~

Il gioco nella sua semplice struttura può essere divisa in **due** diverse fasi: la prima è quella dove si sostanzia il **gameplay** vero e proprio, ambientata totalmente dentro i software della demoniaca console da salotto del nostro Travis. Ci troviamo lì innanzi a un **hack 'n slash** vecchia maniera, dove tempismo e riflessi risultano essere l'arma vincente per districarsi nelle caotiche situazione create dagli sviluppatori. Per combattere avremo dalla nostra la **Beam Katana**, entrata pienamente di diritto nell'immaginario della serie. Gli attacchi di Travis si traducono principalmente in **leggero**, utile per eliminare facilmente e velocemente grossi agglomerati di nemici, e **pesante**, che dovrà essere sapientemente dosato, ma in grado di causare ingenti danni ai nemici singoli. Per ogni attacco inferto, la **barra energetica** della vostra spada andrà esaurendosi fino alla completa inibizione dell'arma, motivo per il quale sarete costretti a prendere un attimo di respiro per ricaricare l'arma attraverso un movimento (abbastanza ammiccante) del vostro **Joy-con** (parlando della versione per Nintendo Switch). Per variare queste semplici meccaniche di base, il giocatore avrà a disposizione diversi attacchi speciali **sbloccabili** durante la run in anfratti nascosti dei livelli

o subito dopo una boss fight. Aggiungono dinamismo e un pizzico di strategia ai combattimenti ma alcuni di questi sono totalmente trascurabili ai fini dell'avanzamento. I nemici principali sono costituiti dai **Bug**, creature antropomorfe che nel loro particolare design richiamano fortemente gli **Haven Smile** di **Killer 7**. Potrete recuperare le vostre forze da un venditore ambulante di **ramen** che vi presenterà un piatto diverso per ogni livello. Il gioco è tutto qui.

Per tutta la durata del titolo gli sviluppatori si propongono di conferire un minimo di varietà alle situazioni che mandano avanti il plot e, a essere sinceri, certe volte ci riescono brillantemente trovando delle soluzioni sorprendenti e simpatiche, tutto ciò però a discapito delle coerenza interna, rendendo di fatto il proseguimento un po' troppo sfilacciato e poco uniforme, aspetto che caratterizza la maggior parte dei giochi di **Grasshopper Manufacture**, ma che può risultare indigesto per un pubblico più eterogeneo. In questo senso, i continui omaggi e rimandi ai titoli indie (ma non solo) più importanti del settore, oltre che alle numerose **autocitazioni** del designer (che arriva a inserire se stesso come uno dei villain) risultano in un primo momento apprezzabili e con un loro senso all'interno della trama, ma con l'avanzare delle ore di gioco verranno a noia molto facilmente. Ovviamente la possibilità di giocare insieme a un amico in locale alza l'asticella del divertimento, sempre che riusciate a trovare qualcuno capace di sopportare la tediosa ripetitività di fondo dell'avventura, ingigantita ulteriormente dalla struttura a **corridoio** dei livelli. Insomma, la maggior parte del tempo lo passerete avanzando attraverso percorsi fin **troppo elementari** e **poco stimolanti**.



La **seconda fase** probabilmente peserà come un macigno a tutti quei giocatori che non hanno una spiccata passione per gli infiniti blocchi di testo. In buona sostanza il buon Gōichi ha pensato bene di mandare avanti la trama del gioco tramite schermate di testo in **8 bit** sulla falsa riga di un **Metal Gear Solid** qualsiasi. La scrittura dei dialoghi e la caratterizzazione dei personaggi secondari è in pieno stile Suda51, **piacevole** e **divertente**, e il designer spesso gioca su questa particolare scelta stilistica; col passare delle schermate e delle parole si insinua un pensiero lancinante, ovvero che lo scherzo e l'autoironia possa trasformarsi in un **mea culpa** non troppo velato dettato da un budget risicato e da tempi di produzione stringenti, che di certo non è una buona giustificazione per coprire

la svogliatezza con la quale sono stati realizzati certi aspetti del gioco, ma questo argomento lo approfondiremo più avanti.

Queste due fasi distinte del gioco sono intervallate da un **HUB centrale** rappresentato dal camper dove Travis trascorre le sue notti solitarie in compagnia di **Hotline Miami** (a quanto pare molto amato da Suda). Qui potrete scegliere il vostro vestiario preferito scegliendo tra numerose **T-shirt** a tema videogame, in continuo aggiornamento tramite update, potrete **salvare** i vostri progressi andando al bagno e dare una votazione tramite il web al ramen ingurgitato durante le vostre avventure all'interno della Death Drive MK-II.



What happened to the Hero?

Se già la ripetitività di fondo ha fatto storcere il naso, le cose non vanno meglio con il **comparto grafico** del titolo. Le potenzialità dello sbandierato **Unreal Engine 4** con il quale i ragazzi capitanati da Suda hanno imbastito le fondamenta del gioco (tanto da inserirlo come skin delle t-shirt selezionabili) non vengono **minimamente** sfruttate. A fronte di ristrettezze economiche produttive è più che lecito chiudere un occhio sulle diverse magagne tecniche riscontrate durante la partita, ma qui ci troviamo di fronte a una totale **mancanza** di idee e originalità, salvo alcuni particolari casi; fondali e pattern ripetuti in un eterno loop con una pochezza di poligoni imbarazzante. La cosa fa ancora più rabbia nel momento in cui a livello stilistico il gioco è al **100%** made in Suda 51, con i suoi continui richiami a un certo tipo di estetica vintage di indubbio fascino. Se qualcosa in più si poteva fare, insomma, non è stata di certo fatta, probabilmente per la poca familiarità con il nuovo motore grafico della Unreal, non riuscendo ad ottimizzare al massimo il risultato dello sviluppo. A conti fatti questa è la prima produzione del team Grasshopper sull'ibrida Nintendo ed è come se l'intero titolo sia stato concepito come terreno di prova per **futuri** lavori. Discorso diametralmente opposto per **l'audio**: il lavoro compiuto dal team è **ottimo** quanto per l'effettistica tanto che per la colonna sonora elettronica che riesce ad accompagnare **perfettamente**

l'azione su schermo, alternando brillantemente loop in stile minimal a sinfonie strumentali riuscendo a dare **carattere** all'intera atmosfera di gioco.

In definitiva, il nuovo gioco di Gōichi Suda non spicca il volo come tutti speravamo. Non siamo di fronte a un disastro completo, questo è certo, nella sua immediatezza il titolo riesce comunque a **divertire** se preso a piccole dosi e possibilmente in compagnia di un secondo giocatore, ma un maggiore impegno ne avrebbe sicuramente giovato in termini di fruibilità e soprattutto di resa commerciale, dato che allo stato attuale esistono diverse alternative **migliori** a **Travis Strikes Again** a meno della metà del prezzo. Quindi c'è da riflettere a chi questo titolo è veramente indirizzato; alla piccola nicchia dei fan che lo acquisteranno quando il prezzo sarà diminuito o al grande pubblico generalista? Una spesa di 40 euro completa di **Season Pass** (2 DLC a oggi disponibili) per un gioco che non ha la minima voglia di farsi capire e di farsi piacere alle grandi masse è decisamente una presa di posizione azzardata e controversa. Ma d'altronde stiamo parlando di un gioco di Suda51 e in realtà c'è molto poco da capire, o si ama o si odia. Se appartenete alla prima categoria alzate il voto finale di **mezzo** punto.

[Hi, my name is... Hideki Kamiya](#)

Dopo una breve pausa, riprende la nostra consueta rubrica sulle più importanti personalità del mondo del Game Design. In occasione dell'uscita del quinto capitolo della saga action più apprezzata degli ultimi anni, [Devil May Cry 5](#), ci occupiamo della mente che ha dato i natali alle avventure di Dante: **Hideki Kamiya**. Classe **1970**, Kamiya ha avuto l'arduo onere di provocare un violento scossone all'interno del genere d'azione in terza persona, da anni ormai stagnante nelle sue vecchie meccaniche logore e non al passo con i tempi. Facciamo però qualche passo indietro.

Kamiya inizia la sua gavetta in casa **SEGA** e successivamente passa alla **Namco** ma, nonostante una buona partenza nel settore, il nostro Hideki non si sente pienamente realizzato, costretto dalle case produttrici a lavorare come semplice artista senza alcuno spazio nelle scelte di game design. Decide così di migrare verso altri lidi di sviluppo, riuscendo a ricoprire il ruolo di designer in **Capcom** nel **1994**. Il suo primo incarico con la casa di Osaka comporta una notevole dose di responsabilità sulle spalle di Kamiya, il quale si ritrova a dover portare avanti una saga che si preannunciava iconica già fin dal primo titolo: il designer viene affiancato al maestro **Shinji Mikami** nella lavorazione di **Resident Evil 2**, sequel dell'apprezzatissimo capostipite, ricoprendo il delicato ruolo di director.

Il nuovo capitolo della saga horror di Capcom doveva rivoluzionare le meccaniche alla base del precedente capitolo ed espandere l'universo di gioco, pur rimanendo fedele a se stesso. Mikami in prima persona era stato messo al comando dello sviluppo ma i vertici di Osaka non rimasero soddisfatti del lavoro compiuto, motivo per cui il team venne affidato al giovane Kamiya alla sua prima esperienza come direttore. Il prototipo di Mikami, lo storico **Resident Evil 1.5**, viene messo da parte dal nuovo team di sviluppo e il progetto prende una piega completamente diversa. Viene rivisto il gameplay, rendendolo più dinamico rispetto al primo episodio, viene stravolto l'impianto scenografico conferendogli un respiro hollywoodiano e ampliato enormemente il numero di nemici su schermo superando il limite di 7 zombie per schermata, aspetto che mette a dura prova le capacità tecniche della prima PlayStation. Vengono introdotti nuovi personaggi per dare continuità ai fatti raccontati nel primo capitolo, grazie all'apporto in sceneggiatura di **Noboru Sugimura** e per la prima volta fanno la comparsa i temibili **Licker**, divenuti presto le icone di *Resident Evil 2*.

Il gioco è apprezzato dai capocchia di Capcom e anche in termini di vendite e critica viene accolto

positivamente, stabilendo numeri che permisero al lavoro di Kamiya di entrare a far parte della lista dei best seller Playstation. Uscito nel 1998, **Resident Evil 2** è stato il primo grande passo per il designer che ha saputo dimostrare all'intero mercato il suo valore e la grande capacità di unire novità e tradizione, incontrando anche i favori di un pubblico che si faceva sempre più esigente e diversificato.



La carriera del giovane Kamiya è soltanto agli albori e l'esperienza al fianco di Mikami non è del tutto archiviata. Agli inizi degli anni **2000** gli viene affidato il compito di lavorare al **quarto capitolo della saga di RE** con l'obiettivo primario di dare una svolta totale alle meccaniche di gioco; ripartire da zero nel tentativo di allargare sempre di più l'utenza senza rinunciare all'altissimo livello qualitativo richiesto dal publisher. Un compito per niente facile a cui il nostro Hideki non si sottrae.

Aiutato un'altra volta da **Sugimura** alla scrittura, il progetto prende una piega totalmente diversa rispetto alle idee iniziali. Lo scenario di gioco viene stravolto a favore di una ambientazione più gotica e medioevale; le meccaniche da survival horror abbandonate per fare spazio a un approccio più votato all'azione e al dinamismo, gli sfondi prerenderizzati che caratterizzavano i capitoli precedenti vengono del tutto sostituiti da ambientazioni completamente in **3D**, e di conseguenza anche la telecamera fissa lascia il posto a una camera più attiva e veloce. Del classico *Resident Evil* insomma rimane veramente poco ed è Mikami a suggerire di dare la luce a una nuova IP, sfruttando le grandi potenzialità del nuovo progetto e mettendo la sua creatura al sicuro da possibili contaminazioni che avrebbero portato la serie verso altri lidi.

Il team capitanato da Kamiya viene soprannominato **Team Little Devils** ed è proprio da qui che il director prende spunto per battezzare il suo ultimo lavoro: **Devil May Cry**. Uscito esclusivamente su **PS2**, il gioco diventa subito una devastante killer application per la casalinga di Sony e con il tempo raggiunge lo status di vero e proprio cult riuscendo a stupire per l'incredibile audacia di Kamiya nel saper unire alla perfezione meccaniche **hack'n'slash** con l'azione in terza persona. Adrenalinico, divertente e con un forte carisma, la prima avventura di Dante ha dato il via a una saga che oggi

conta 5 episodi e un reboot distribuiti su tre generazioni di console. Tra alti e bassi, ***Devil May Cry*** è diventato velocemente un titolo di punta per la casa di Osaka, anche se il suo padre ideatore ne ha curato solamente il primo episodio per poi focalizzarsi su altri progetti.



Dopo il grande successo ottenuto con ***DMC***, Capcom ripone piena fiducia nelle capacità del giovane designer tanto da concedergli carta bianca per i futuri progetti, ma non abbastanza da affidargli esosi budget. Così Kamiya mette in cantiere un prodotto atipico, unendo la sua passione per i vecchi giochi a scorrimento orizzontale con quella per i supereroi. Nasce un gioco talmente bizzarro da riuscire a trovare soltanto una piccola fetta di pubblico entusiasta, ma viene totalmente ignorato dalle grandi masse. Previsto inizialmente come esclusiva per **Nintendo Game Cube** e un anno dopo approvato anche sui lidi PlayStation, nel **2003** la Capcom distribuisce ***Viewtiful Joe***. Seguendo le vicende di **Joe** e della sua compagna **Go-Go Silvia**, Kamiya imbastisce un **beat'em up a scorrimento orizzontale** che fa della sua cifra stilistica il maggior punto di forza. Tra citazionismi da otaku e scelte di gameplay atipiche, basate su una sorta di slowmotion controllato dal giocatore, il gioco racchiude in sé un potenziale che verrà fuori pienamente soltanto con il secondo capitolo. Purtroppo la saga non avrà lunga vita e dopo due capitoli principali, uno spin off sulla falsa riga del picchiaduro ***Super Smash Bros.*** e qualche exploit su portatile, ***Viewtiful Joe*** e soci sono stati presto dimenticati dal pubblico e da Capcom stessa, che riserverà al supereroe in calzamaglia rossa soltanto sporadiche apparizioni in altri titoli, come a dire "sì, ci piaci ma non così tanto da concederti un'ulteriore possibilità".



Intanto, nei corridoi di Capcom, alcuni sviluppatori cominciano a sentire una certa insofferenza verso la casa produttrice, riguardo le sue scelte aziendali. Molti dei progetti in cantiere in quel periodo sono indirizzati con l'obiettivo di rischiare il meno possibile in termini di risorse ed investimenti. La dirigenza preferisce spendere budget in sequel di saghe che hanno dimostrato un ricavo sicuro e la creazione di nuovi brand non viene neanche preso in considerazione. Autori come lo stesso Mikami, **Keiji Inafune**, **Atsushi Inaba** e **Masafumi Takada** cercano di svincolarsi dal controllo dei vertici attraverso la creazione di team di sviluppo interni che rivendicano la loro indipendenza concettuale. Nasce così il leggendario **Clover Studio**, una piccola bottega delle meraviglie dove presero vita, oltre a *Viewtiful Joe* lo sfortunato **God Hand** e un secondo gioco di Kamiya: **Okami**.

È il 2006 quando il gioco viene pubblicato e fino ad oggi risulta essere il titolo tecnicamente più ispirato di tutta la produzione del designer giapponese. *Okami* è un vero e proprio tributo d'amore alle saghe preferite di Hideki, prima fra tutti un immancabile **The Legend of Zelda**, se non altro per le meccaniche di gameplay che strizzano continuamente l'occhio al capolavoro Nintendo; Kamiya non si limita a una vuota riproposizione degli stilemi classici della serie, ma aggiunge tasselli nuovi e originali, come la capacità del giocatore di pennellare letteralmente gli oggetti su schermo e di attaccare i nemici tramite questo magico strumento. E se un solidissimo adventure non dovesse bastare, i ragazzi Clover regalano ai giocatori uno spettacolo per gli occhi prendendo a piene mani dall'arte tradizionale del **Sumi-e**, ovvero la pittura a inchiostro e acqua. Uscito come esclusiva **PS2**, *Okami* non ha mai realmente brillato sul piano delle vendite, ma è stato così apprezzato nel lungo periodo che sono stati numerosi i porting operati da Capcom nel corso degli anni, portandolo su **Wii** e su tutte le console di attuale generazione attraverso i corrispettivi store digitali, dando la possibilità agli utenti di poter giocare a questa piccola gemma senza tempo.



Dopo la parentesi *Okami*, Clover Studio viene chiuso definitivamente da Capcom e gran parte del team si riunisce sotto un nuovo nome: lo stesso anno infatti viene fondata **PlatinumGames**, oggi famosa nell'intero globo per aver dato i natali ai migliori action degli ultimi anni. Grazie alla nuova indipendenza conquistata, i membri di Platinum iniziano a sviluppare giochi multi piattaforma sotto diversi publisher, mantenendo un buon margine di libertà creativa. Nel **2009** è sega la casa a finanziare i primi giochi del nuovo team a partire dal divertente *Mad World* uscito in esclusiva su Wii, passando per lo strabiliante *Vanquish* su PS3 e X-box 360.

Ed è sotto la nuova software house che Kamiya concepisce, a giudizio di chi scrive, il suo capolavoro: pubblicato per le console casalinghe di Sony e Microsoft, *Bayonetta* sarà la summa totale di ciò che il designer ha sempre cercato di raggiungere, l'action game definitivo. Il gioco è l'esatta evoluzione di quanto fatto con Dante su PS2: con un colpo di spugna Kamiya setta un nuovo standard per tutta la concorrenza e crea un manuale perfetto per le software house che da quel momento in poi vogliono cimentarsi nello sviluppo di un gioco d'azione. Con un palese riferimento allo storico Team dei "piccoli diavoli", il designer chiama a raccolta i suoi migliori sviluppatori e crea il **Team Little Angels** lanciando più di una frecciatina alla sua ex compagnia, la Capcom. Kamiya alleggerisce i toni rispetto al più serio e oscuro *Devil May Cry*: i personaggi si prendono meno sul serio e la storia, nonostante raggiunga momenti drammatici, non risulta mai pesante. Il gameplay è d'altro canto quanto di meglio si possa desiderare da un gioco di questo genere, la componente di attacco è incredibilmente bilanciata con la pericolosità e velocità dei nemici. Inoltre per poter uccidere un determinato tipo di avversari sarà necessario sbloccare il *climax*, ovvero una sorta di dimensione parallela dove Bayonetta può indistintamente colpire senza dare la possibilità al nemico di difendersi. Stilisticamente il gioco si discosta dalle avventure di Dante, preferendo un'ambientazione gotica che convive con strutture Liberty in grado di dare eleganza e un giusto tocco di femminilità e grazia. Tutto il gioco è un continuo ammicciare verso il giocatore e più di una volta vi ritroverete a parlare direttamente con la protagonista come se fosse cosciente della vostra presenza al di là dello schermo del televisore, una rottura della quarta parete inserita con intelligenza e grazia. Al momento della sua uscita il gioco riscosse un discreto successo di pubblico, purtroppo limitato dalla sventurata versione PS3 convertita in fretta e furia e senza le adeguate attenzioni. Il risultato fu talmente disastroso da inficiare il gameplay, con FPS ballerini e una resa grafica mediocre. Nel

corso del tempo, e grazie alla mano vigile di **Nintendo** sul brand, il capolavoro di Kamiya ha ritrovato una seconda giovinezza passando da multi piattaforma a esclusiva totale per le console della casa di Tokyo, fatto che ha portato **Bayonetta 2** (diretto da Hirono Sato) a essere una killer application per **WiiU** nel **2014** e che vedrà un [terzo capitolo in esclusiva](#) per la ibrida Nintendo nei prossimi anni.



L'ultimo gioco diretto da Kamiya risale però al **2013** ancora una volta su WiiU e rappresenta l'esperimento più bizzarro dell'ex Capcom: **The Wonderful 101**, un particolare incrocio tra un RTS e un gioco d'azione, basato sui riflessi e la coordinazione del giocatore. Il gioco chiama in causa un gruppo di supereroi determinati a salvare la terra dall'attacco di terroristi alieni nominati **Geathjerk**. Assurdo e improbabile, il gioco è un concentrato di idee geniali che sfruttano pienamente il padrone del WiiU. Graficamente piacevole e dal ritmo sfrenato, purtroppo non è stato considerato dal pubblico relegandolo nel girone dei giochi dimenticati troppo velocemente. È notizia recente però la volontà del designer giapponese di riportare la sua creatura all'attenzione del mercato attraverso un porting su **Switch**, occasione perfetta per incontrare il favore del pubblico su una piattaforma molto più popolare della precedente.



Il lavoro e la grande passione di Hideki Kamiya hanno portato una importantissima rivoluzione all'interno del genere action , creando due brand che hanno spinto i limiti fino ad allora raggiunti e che ancora oggi sono considerati dei veri e propri cult nel settore. Nonostante la sua versatilità, il designer non sempre è riuscito a catturare l'attenzione del mercato mondiale pur continuando a regalare ai suoi sostenitori prodotti di una qualità estremamente elevata. In attesa di farci stupire ancora una volta dal padre di Dante non possiamo fare altro che augurare un futuro radioso all'intero team, abbracciando pienamente la loro filosofia di sviluppo che ha saputo donarci più di una soddisfazione da videogiocatore.

[Hi, my name is... Michel Ancel](#)

Nella storia dell'industria videoludica la maggior parte dei giochi in grado di trainare intere generazioni di designer e giocatori nascono da un'idea semplice, elementare ma che nella loro immediata intuitività lasciano un solco indelebile, un passaggio obbligato per tutto quello che verrà da quel momento in poi. È l'esempio della saga, ormai diventato uno dei franchising più redditizi del mercato, di **Super Mario Bros.** o quella di **Sonic the Hedgehog** rispettivamente di Nintendo e Sega. Prodotti che hanno saputo creare due icone indelebili del videogioco e che ancora oggi vengono facilmente identificati come simboli dell'intero settore. Come si può mai pensare di arrivare a concepire un personaggio con una forza iconica tale da essere accostato a questi due giganti? Un buffo omino francese è riuscito nell'impresa nell'ormai lontano **1995**, ritagliandosi un piccolo spazio nella leggenda: stiamo parlando di **Michel Ancel**, il papà di **Rayman**.



Classe **1972**, Michel Ancel inizia la sua avventura come graphic artist alla **Lankhor** curando l'estetica dei mecha in ***Mechanic Warriors***. L'abilità di riuscire a sfruttare la pochezza dell'hardware corrente riuscendo a disegnare splendidi *sprite* in pixel art convince la dirigenza di una giovane **Ubisoft** a chiamarlo tra le sue fila, affidandogli il delicatissimo compito di sviluppare un gioco che potesse donare alla compagnia un'identità, in grado di distinguerla dalla concorrenza. Ancel accetta la sfida e recupera il concept di un personaggio disegnato anni prima, influenzato da vecchie fiabe dell'est Europa. Inconfondibile, grazie al suo ciuffo biondo, il naso pronunciato e la pancia ovale dal colore di una melanzana; Ancel dà vita al personaggio di Rayman la prima vera e propria mascotte della compagnia transalpina. Il primo capitolo della serie si presenta come un classico **platform a scorrimento 2D** con tratti **adventure**. Lo scopo dell'eroe è quello di salvare il mondo dalle forze del male scatenate dal pericoloso Mr. Dark e per riuscire nell'impresa, Rayman dovrà salvare tutti gli Electoons e ripristinare l'equilibrio attraverso il Grande Protone, il cuore pulsante del mondo. Con questo primo capitolo Ancel entra a gamba tesa in un mercato in piena fibrillazione (la nascita del dominio Sony con **PlayStation**) e lancia in tutto il globo la sua nuova creatura, ridefinendo il concetto di platform 2D. Rayman è in grado di correre, arrampicarsi, attaccare i nemici dalla distanza, planare col suo ciuffo giallo in scenari pregni di una fantasia creativa spazzante. Il mondo di gioco è curato nei minimi dettagli, i personaggi sono carismatici e divertenti e le composizioni musicali di **Didier Lord** e **Stephane Bellanger**, in grado di mescolare generi totalmente differenti tra loro in maniera impeccabile, stupiscono per la freschezza e originalità. Rayman entra prepotentemente nell'immaginario di moltissimi giocatori facendo la fortuna di Michel e sicuramente quella di Ubisoft che decide di lanciare il prodotto su più piattaforme, dall' **Atari Jaguar** al **Sega Saturn** dimenticando però le sue origini: il 3 Luglio **2017** viene rilasciata una ROM contenente il prototipo di quello che sarebbe stato il primo episodio dell'uomo melanzana, confermando di fatto la tesi che il progetto in origine doveva sbarcare sui lidi del **Super Nintendo** abbandonandolo all'ultimo momento per un supporto su CD-rom molto più economico e funzionale. Ciò nonostante la creatura di Ancel fa il botto con le sue **10 milioni di copie** vendute in tutte le edizioni, garantendo lunga vita a quella che sarebbe diventata una delle saghe più amate dagli utenti e consegnando alla storia un grandissimo capolavoro degno del suo successo.



Subito dopo la fine della produzione del primo capitolo, Ancel e il suo team si resero conto della mole di idee accumulate durante lo sviluppo; tante quante ne basterebbero per una seconda avventura. Tuttavia agli inizi dei lavori ci fu una svolta inaspettata: l'idea di un platform bidimensionale fu messa da parte per concentrarsi in qualcosa di nuovo al passo con l'evoluzione della grafica 3D. La concorrenza aveva già dimostrato come fosse possibile incastrare le meccaniche del genere ampliandole a dismisura grazie alla tridimensionalità (*Super Mario 64*, *Crash Bandicoot*, *Sonic Adventure*). Così nel **1998** Ubisoft pubblica ***Rayman 2: The Great Escape*** su tutte le piattaforme casalinghe divenendo sin da subito un successo planetario di critica e pubblico. Ancel decide di allargare l'universo intorno Rayman aggiungendo nuovi personaggi, abilità inedite e scenari radicalmente differenti a quelli presenti nel predecessore; i toni sono più cupi e l'atmosfera si fa generalmente più seria, pur non mancando una divertente dose di humor, tra gag e battute al vetriolo, mai banale e ben congegnate conferendo spessore ai personaggi che si fanno amare sin dai primi momenti. Il designer decide di affiancare al protagonista un ottimo comprimario come **Goblox**, che dal secondo capitolo in poi diventerà una presenza fissa nell'universo dell'uomo melanzana, affidandogli gran parte dell'aspetto comico del titolo in contrapposizione con la maturità raggiunta dal protagonista. Fanno la prima apparizione anche i **Teens** strani ominidi dal naso lungo che si riveleranno utili per salvezza del mondo, la fata **Ly La** personaggio che non verrà più ripreso negli episodi canonici della serie ma che tratterà la via per tutti i personaggi femminili e un nuovo villain: l'ammiraglio **Razorbeard** un cattivissimo pirata robotico intento nella conquista di tutto ciò che lo circonda. Il lavoro partorito da Ancel e il suo team si rivela un prodotto perfetto in ogni suo aspetto e una validissima continuazione del percorso tracciato con il primo capitolo. Il designer crea un platform tridimensionale gigantesco, prendendo le dovute distanze con i suoi diretti oppositori per creare qualcosa di unico e in qualche maniera rivoluzionario. Universalmente riconosciuto come uno dei più bei giochi della storia, *Rayman 2* aggiunge un ulteriore tassello al mosaico di Ancel, portando la sua creatura al massimo compimento concettuale. Con il secondo capitolo di Rayman il nome del designer esplose in tutto il mondo e da questo momento in poi gli viene conferita la più totale libertà creativa necessaria per sviluppare le sue opere future, senza limiti di sorta.



Arriviamo così agli anni **2000** nei quali Ubisoft sente la necessità di sfruttare al meglio il brand, inserendo il personaggio dell'uomo melanzana in inutili spin-off (**Rayman M**, **Rayman Rush**) che, pur non essendo un completo fallimento di vendita, nulla aggiungono alla saga che ormai si regge benissimo in piedi da sola. Nel **2003** la casa di produzione francese pubblica il terzo capitolo **Rayman 3: Hoodlum Havoc** questa volta senza la direzione del padre creatore. Il design della maggior parte dei personaggi viene ritoccato e modernizzato, la componente platforming leggermente ridimensionata per fare spazio all'aspetto più action e tattico. I toni vengono smorzati dalla continua ironia dei personaggi e da una sapiente rottura della quarta parete. Vengono introdotti power up ed un sistema di **combo** a punteggi per invogliare il giocatore a ripetere i livelli in cerca del massimo score possibile. Nonostante la mancanza di Ancel, il terzo capitolo si dimostra all'altezza della situazione, senza grosse sbavature nel gameplay e con un lato tecnico impeccabile per l'epoca. Il design dei personaggi e delle ambientazioni è piacevole e mai stancante. La trovata delle combo multiple si rivela azzeccata e spinge il giocatore a portare al massimo la sua bravura e i suoi riflessi. Il nuovo villain, il Lum cattivo **Andrè**, insieme ai suoi sgherri svolge egregiamente il suo compito e gli autori sono riusciti a dare il giusto carisma e simpatia senza risultare fuori contesto o ridondanti. Tutto risulta fresco e moderno grazie a un gameplay più frenetico rispetto al passato, riducendo di molto l'esplorazione del capitolo precedente. Ancel non ne fu pienamente convinto dichiarando che la sua idea era profondamente diversa, ma le vendite su tutte le piattaforme di quarta generazione furono soddisfacenti per i dirigenti Ubisoft che decisero di scommettere ancora su questa saga.

Nel frattempo Michel lavorava a quello che probabilmente è il suo più grande capolavoro, passato in sordina a causa di scelte commerciali di Ubisoft poco condivisibili; si tratta di ***Beyond Good & Evil***, uscito lo stesso anno su PS2, Xbox e GameCube.

Nessuno si sarebbe aspettato da questo gioco una tale profondità nei temi e nelle intenzioni. Un'action adventure che va oltre la sua origine di medium d'intrattenimento, scavando nella natura umana/umanoide dei personaggi tirati in ballo. La storia si focalizza sulla protagonista **Jane** rimasta orfana in tenera età e accolta dal maiale senziente **Pei'j**. I due insieme fondano una casa di accoglienza per orfani dove vivono e trascorrono la maggior parte del loro tempo libero: Jane infatti lavora come fotografa d'inchiesta freelance per varie testate, Pei'j invece si occupa della manutenzione del casa e della creazione di congegni meccanici utili alla protagonista. L'apparente serenità delle loro vite verrà sconvolto a causa di un improvviso attacco da parte dei **DomZ**, entità aliene in grado di nutrirsi attraverso le energie vitali degli essere viventi. Con colpi di scena inaspettati e voltagabbana pronti a mettere in discussione le posizioni e le ambiguità dei personaggi, Ancel descrive una realtà incredibilmente complessa ed efficace, arrivando a toccare corde emozionali raramente raggiunte in un titolo del genere. La psicologia e le relazioni tra i protagonisti ricorda i celebri lungometraggi di **Hayao Miyazaki** per la sensibilità con cui vengono proposte certe tematiche, senza mai incappare nell'errore di risultare pedante e retorico. Tecnicamente tutto si presenta in maniera superba, con modelli poligonali e animazioni dettagliatissime, un gameplay vario e sempre divertente, esente da momenti di stanca e ripetitività, un accompagnamento sonoro di primissimo livello con le musiche scritte dall'artista **Cristophe Heràl** che ritroveremo insieme al designer in progetti futuri, scenari straordinariamente vivi e complessi che strizzano più volte l'occholino a giganti della letteratura come il *Fahrenheit 451* di **Ray Bradbury** o *1984* di **George Orwell**, con la loro paranoica chiave di lettura di un mondo oppresso e compiaciuto della propria obbedienza civile. *BG&E* è un titolo splendido, magistralmente diretto da una mano delicatissima e in stato di grazia; Ancel alza ancora una volta l'asticella qualitativa consegnando ai giocatori un gioiello più unico che raro. Un prodotto imprescindibile e di smisurata bellezza che purtroppo ha visto soffocare le proprie aspirazioni (originariamente concepito come una trilogia) a causa di vendite mortificanti, decretate da una finestra di lancio sbagliatissima per una nuova IP; il titolo si trovò a gareggiare con un altro prodotto Ubisoft sotto il periodo di Natale: ***Prince Of Persia: Le Sabbie del Tempo***, maggiormente spinto da una campagna pubblicitaria assordante che lasciò nell'ombra dell'indifferenza da parte del pubblico il capolavoro del designer francese. La critica al contrario lo accolse con grande calore definendolo il gioco d'avventura più bello della generazione insieme al monumentale ***The Legend of Zelda: Wind Waker***. A causa del flop, il titolo venne reso disponibile dopo pochi mesi con un significativo sconto del 70% sul prezzo di base, nella speranza di spingere le vendite in maniera piuttosto vana. Solo con la rimasterizzazione in HD del **2012** il gioco vide riconosciuti i suoi meriti dalla utenza che spianò la via alla produzione di un **prequel**, annunciato per la scorsa generazione e ancora in fase di sviluppo. Non si hanno notizie sulla sua eventuale data di uscita e su quale piattaforma sbarcherà definitivamente, ma rimaniamo fiduciosi in attesa di notizie da parte di Ubisoft.

Arriviamo così al **2005** anno in cui Ancel si trova a lavorare a un progetto atipico rispetto ai suoi precedenti lavori. Infatti il designer viene contattato personalmente dal regista di blockbuster **Peter Jackson**, da sempre amante dei videogiochi e profondo stimatore del lavoro di Ancel, per lavorare al *tie-in* della sua ultima pellicola, ovvero il remake del classicissimo **King Kong**. Il team guidato da Michel sviluppa un first person shooter con l'intenzione di creare un'altissima immedesimazione da parte del giocatore, eliminando qualsiasi indicatore su schermo e lasciando tutto lo spazio libero alla visuale in game. Quello che ne viene fuori è un ottimo gioco su licenza, probabilmente uno dei

migliori mai prodotti, che riporta fedelmente l'atmosfera della pellicola riuscendo a creare una genuina sensazione di scoperta e di costante precarietà, minacciati dai pericoli incombenti da ogni angolo. Tecnicamente, il team di sviluppo, spreme al massimo le capacità degli hardware disponibili, supportati anche da un cospicuo budget di fondo. Questa volta riesce ad accontentare tutti sia nei numeri che nella critica di settore, incassando vendite che riescono a soddisfare le aspettative di mercato (si parla di 5 **milioni di copie**, mica male per un gioco su licenza) e portando a compimento un altro grande lavoro del designer, che non si farà ricordare di certo per questo prodotto ma che dimostra ulteriormente la propria versatilità e lungimiranza nel campo.

Da qui in poi Ancel si prende una lunga pausa durante la quale da a battesimo lo spin-off più longevo della saga di *Rayman*; ovvero ***Rayman Raving Rabbids***. Il titolo viene presentato nel **2004** come un possibile ritorno dell'uomo melanzana, questa volta alle prese con una invasione di massa da parte dei Rabbids, conigli dotati di un quoziente intellettuale pari a un comodino in grado però di creare problemi al nostro eroe di turno. Il gameplay era pensato per sfruttare i sensori di movimento dei nuovi controller del **Nintendo Wii**, ma le cose alla fine andarono diversamente. Ubisoft decise di mettere tutto in discussione e il franchise dei Rabbids prese una via autonoma e nettamente diversa dalle idee iniziali. La serie divenne presto un successo di vendite grazie alla decisione di sfruttare i nuovi personaggi in un contesto da partygame. I capitoli uscirono uno dopo l'altro perdendo presto lo smalto di novità e divertimento, uscendo a cavallo tra due generazioni di console. Gli unici titoli degni di nota sono il divertente puzzle platform ***Rabbids Go Home***, uscito nel **2009** sulla piattaforma casalinga di Nintendo, che decise di staccarsi dalla schiera di giochi da festa riuscendo, meglio dei capitoli precedenti, a sfruttare la simpatica antipatia dei protagonisti conigli e lo strategico a turni ***Mario + Rabbids Kingdom Battle***, giunto nel mercato nel **2017** come un fulmine al cielo sereno; sviluppato dalla italiana Ubisoft Milano su **Switch** in collaborazione con una Nintendo che stranamente si apre a nuove possibilità di sfruttamento dei propri marchi, il gioco sorprende per la capacità di sapere coniugare due titoli molto distanti tra loro in un contesto inedito e ben architettato. I Rabbids divennero rapidamente un fenomeno di massa nel mondo, con milioni di copie vendute, gadget e corti animati dedicati totalmente a loro mettendo in secondo piano Rayman che nel frattempo rifletteva in silenzio sul suo destino.



Nel **2011** Ancel riporta al centro dell'attenzione la sua preziosa creatura con il bellissimo **Rayman Origins** uscito su PS3, Xbox 360, Nintendo Wii e console portatili. Una sorta di reboot della saga, una partenza da zero ritornando alla essenza originale: il platform a scorrimento bidimensionale. Grazie al nuovo engine grafico proprietario (il versatile **UbiArt Framework**) il team riesce nell'impresa di regalare ai giocatori un vero e proprio cartoon interattivo. Il tratto dei personaggi è disegnato a mano, così come gli scenari e qualsiasi altro elemento in game; differendo però concettualmente nello stile rispetto al capostipite; qui tutto è molto più caricaturale e smaccatamente ironico e autocitazionista. Il level design è quanto mai brillante e puntuale; ogni movimento è studiato nel millimetro e la sensazione di frenesia incontrollata è ripagata da una repentina soddisfazione da parte del giocatore nel vedere sbizzarrirsi in movimenti acrobatici e precisi. Tutto è studiato al minimo dettaglio, dalle divertentissime animazioni, al design esagerato dei personaggi, alle sonorità disimpegnate ma assolutamente orecchiabili e ben orchestrate (qui ritorna **Christophe Heràl** alla cabina di regia). Ancel dà la possibilità di giocare in **multyplayer** locale scegliendo di porre come protagonista indiscusso non solo Rayman ma anche gli amici di lunga data, ritornano così Globox e i Teens più altre varianti dell'uomo melanzana. Ancora una volta il brand riesce a rinnovarsi ma anche a rimanere fedele a se stesso, portando nuovamente in auge un genere che molti davano per morto e superato, diventandone al tempo stesso uno dei maggiori esponenti moderni. Le vendite furono solamente discrete ma col passare del tempo e del passaparola anche *Origins* venne accolto positivamente dal pubblico. Sorte che capitò al suo sequel: **Rayman Legends**, uscito nel **2013**. Ubisoft ebbe da affrontare una gestazione complicata del titolo, annunciato in pompa magna come esclusiva per lo sfortunato **WiiU** ma subito ritrattato e fatto uscire per tutte le altre console domestiche. *Legends* riprende il discorso lasciato da *Origins* e lo trasporta in un mondo atemporale, dove Medioevo e antica Grecia si ritrovano a confronto fra loro. Niente di innovativo e rivoluzionario rispetto al predecessore ma comunque l'ennesima ottima prova di una mente geniale come quella di Ancel che sembra non voler stancare mai. Un nuovo inizio di una saga che oggi non ha chiara la direzione da intraprendere. Vedremo presto un **Rayman 4** o dobbiamo aspettarci un nuovo capitolo in due dimensioni sulla fasla riga degli ultimi? Nell'attesa Ancel si concede un'ulteriore pausa dalla serie lavorando al secondo capitolo dell'incompreso **Beyond Good & Evil** e a **Wild**, un procedurale preistorico annunciato al Gamescom nel **2014** per

PlayStation 4 ma misteriosamente sparito nel nulla.

In conclusione **Michel Ancel** pur non avendo lavorato a moltissimi titoli ha lasciato chiaramente una traccia nell'evoluzione del videogioco, confermandosi più volte come uno dei più importanti Designer contemporanei; riuscendo a innovare il genere del platform come solo il maestro **Shigeru Miyamoto** ha saputo fare (non è un segreto la loro stima reciproca) e a creare un'icona per moltissimi videogiocatori. Ancel ha sempre giocato sulla forza caratteriale dei propri personaggi infondendo tutto l'amore e la passione per il proprio lavoro. Una mente geniale che gioco dopo gioco riesce a rinnovarsi senza perdersi nel riciclo di se stessi; rispettoso delle esigenze del proprio pubblico e catalizzatore di ricordi ed emozioni che solo un mezzo come il Videogame riesce a trasmettere; attraverso un plasticoso Joypad e l'intimità del salotto di casa.

[Mars or Die](#)

Negli ultimi anni l'**Italia** ha dimostrato una sempre più grande valenza nel mercato delle produzioni videoludiche, con realtà diverse che giorno dopo giorno pongono il nostro paese all'interno dell'*entertainment system*. Un esempio su tutti è la milanese **Milestone**, che da venti anni continua la produzione di giochi di corse su console e PC, diventando velocemente il metro di paragone per qualsiasi team di sviluppo nel nostro paese. Tra alti e bassi, la produzione italiana ha recuperato terreno soprattutto nel mercato degli indie, dove chi riesce a rimanere a galla con budget esigui massimizzando i profitti per quanto possibile, ha la possibilità di far esprimere a ai creativi emergenti le proprie idee in completa autonomia, senza (o quasi) la pressione dei publisher.

34Bigthings è una giovane casa di sviluppo torinese, che si è fatta notare per i due capitoli di **[Redout](#)**, gioco di corse futuristico alla maniera del più blasonato ***Wipeout***. Uscito su tutte le maggiori piattaforme e PC, il gioco ha dimostrato l'abilità del team nell'utilizzare il versatile motore grafico **Unreal Engine 4** creando di fatto un prodotto che non ha nulla da invidiare alla concorrenza, sia in termini tecnici che strutturali, ottenendo un discreto successo.

Il team però non si è adagiato sugli allori e, archiviato il secondo capitolo della serie futuristica, ha intrapreso la via per un nuovo progetto: il nostro ***Mars or die***.

Vincere e vinceremo... o forse no?

Le premesse di *Mars or die* sono simpatiche e originali: un gruppo alieni umanoidi, di chiara ispirazione alla iconografia del **Ventennio Fascista**, decide che è giunto il tempo di una impellente espansione coloniale. L'obiettivo è quello di occupare il pianeta **Marte**, rosso e bolscevico, eliminando i suoi abitanti. Purtroppo la missione non si rivela lineare come prospettato e le complicazioni giungono molto presto.

Il plot è molto semplice e diretto, in poco tempo ci ritroveremo a controllare uno dei due camerati disponibili nel gioco, ognuno con le proprie **skill** e caratteristiche peculiari: il primo in grado di difendersi (e attaccare) grazie ad uno scudo laser che si attiverà tramite il nostro comando, il secondo ha in dotazione una piccola pistola a raggi utile per farsi strada nel inospitale pianeta rosso. Più avanti nel gioco avremo la possibilità di controllare entrambi i PG **simultaneamente** e in questo senso il gioco ci spinge a utilizzare le loro proprietà in maniera strategica in base alla situazione.



Il gameplay presenta una struttura come il più classico degli **RTS**, ma gli sviluppatori hanno pensato di implementare meccaniche da **tower defense** provando a conferire dinamismo alle sessioni di gioco. Sarete chiamati a raccogliere **minerali** utili ad ampliare le tecnologie indispensabili per la sopravvivenza su Marte; si comincia dagli estrattori per finire al centro di ricerca in grado di creare upgrade per le vostre difese. Tutte le strutture necessitano un costo in **energia solare** che potrete ricaricare tramite appositi pannelli solari. Mano a mano che le vostre risorse aumentano e l'esplorazione della mappa progredisce, sarete in grado di resistere alle orde di alieni marziani pronti ad annientare qualsiasi traccia della vostra esistenza. In tutto questo gli sviluppatori hanno inserito un fattore indispensabile per il vostro proseguimento: la riserva di **ossigeno**. L'aria su Marte è irrespirabile e le vostre riserve sono molto limitate, sarete quindi costretti a costruire generatori di ossigeno lungo il vostro percorso, creando un senso di ansia non da poco. Il gioco quindi possiede due cuori perfettamente distinguibili: una prima parte di **esplorazione e raccolta risorse**, una seconda parte di **difesa e resistenza agli attacchi nemici**.

La campagna conta **9 differenti missioni** (che creano a sua volta un grande tutorial), concluse queste sarete liberi di conquistare Marte attraverso la modalità **Conquista infinita** dove l'unico limite di tempo è stabilito dalla vostra capacità di sopravvivenza.



Rosso pianeta bolscevico e traditor

Sul **piano tecnico** i ragazzi di 34Bigthings riescono a gestire egregiamente il motore grafico creando un gioco piacevole da vedere. Stilisticamente si difende bene; i personaggi che abitano l'universo di *Mars or Die* sono simpatici e caratterizzati perfettamente prendendo in giro gli aspetti più kitsch dell'estetica fascista. L'Unreal Engine viene sfruttato egregiamente, le texture dei paesaggi e dei modelli poligonali sono ben definite e si ha una buona impressione di pulizia visiva su schermo. Durante le sessioni di gioco non si sono riscontrati cali di frame, anche grazie al fatto che non è presente una eccessiva mole poligonale durante le run. Ma non tutto è stato sfruttato a dovere: se da un lato abbiamo una buona modellazione dei personaggi e dei nemici, dall'altro vediamo ambientazioni prive di qualsiasi possibilità di interazione, spogli e senza idee. La **monotonia** affligge pesantemente gli scenari di gioco e nel giro di quindici minuti avrete visto tutto ciò che è in grado di offrirvi. Anche la **scarsa varietà nella tipologia dei nemici** tende a portare tutto alla noia. Per quanto riguarda **l'audio**, tutto è nella media, con **poche musiche** (orecchiabili e nulla più) ed effetti sonori che rimangono nei dintorni della sufficienza.

La localizzazione è buona e gli sviluppatori hanno simpaticamente scimmiettato i messaggi propagandistici del regime, concedendo ai personaggi un tocco di personalità utile a creare un'atmosfera ironica e goliardica.

In conclusione, il gioco è tutto qui. Nove missioni tutorial e una campagna infinita costituiscono la sostanza del prodotto di 34bigthings, onestamente **troppo poco** per gli standard di oggi. Al prezzo in cui viene proposto non rappresenta di certo un'offerta allettante e le speranze che contenuti aggiunti vengano rilasciati tramite patch sono remote. Allo stato attuale *Mars or Die* rappresenta il primo **passo falso** per una software house che fino a ora ha avuto qualcosa di interessante da dire, ma che con quest'ultimo lavoro non ha svolto sufficientemente i compiti a casa.

Flat Heroes

Essere degli **eroi** al giorno d'oggi è un carico difficile da reggere; richiede una grande forza di spirito e in un certo senso una visione parallela e controtendente al sentire comune. In un periodo dove la maggior parte delle produzioni videoludiche spingono verso la perfezione tecnica e quantità di calcolo sempre più massicce, i ragazzi di **Parallel Circles** abbracciano la poetica dell'eroe in maniera quanto meno sincera. Forse è da qui che nasce l'esigenza di concepire un gioco come **Flat Heroes**, abbandonando l'ossessione estetica pomposa senza rinunciare a uno stile asciutto e primordiale che, attraverso una strana alchimia, riaffiora ricordi appartenuti a un tempo passato, quando i sogni dei giocatori venivano cullati da macchine da gioco come l'**Atari 2600**.

Da grande voglio diventare un cerchio

Alla fine del **1884** un eccentrico scrittore di nome **Edwin Abbott** descrisse minuziosamente cosa significasse appartenere a un mondo bidimensionale, dove le leggi universali vengono dettate in base al campo cognitivo tipica della dimensione spaziale alla quale si appartiene. In altre parole lo scrittore dichiarava che «noi viviamo secondo quello che percepiamo»; quindi in un ipotetico mondo a due dimensioni dove ogni cosa è piatta ("flat", nella lingua di Albione), noi saremo il frutto della nostra percezione bidimensionale con ovvie conseguenze sullo stile di vita. La novella in questione è **Flatlandia** e, come nell'indie dei Parallel Circles tutto è basato su intuizioni geometriche e cromatiche.

Flat Heroes è una bizzarra mescolanza tra **puzzle game** e **platform** nel vecchio stile del *trial and error*, dove sarete chiamati a controllare un piccolo quadrato con l'obiettivo di sopravvivere ai numerosi stage proposti dagli sviluppatori.

Io sono eroe

La modalità single player è suddivisa in **campagna** classica e modalità **eroe**, in entrambi i casi il nostro obiettivo è quello di resistere agli innumerevoli attacchi provenienti da altre forme geometriche. Avremo a disposizione la possibilità di poter scattare in qualsiasi direzione attraverso un piccolo *dash* e di attaccare o difenderci tramite uno scudo dalla durata di pochi attimi. Il nostro quadrato è libero di muoversi in tutte le direzioni, inoltre saremo in grado di scalare le pareti che racchiudono lo spazio di gioco nel tentativo di fuggire dai pericoli creati dagli sviluppatori: proiettili a ricerca automatica, bolle esplosive, raggi laser, frecce direzionali. Ogni nemico ha un suo pattern comportamentale e i Parallel Circles sono abili nel proporre al giocatore situazioni differenti tra uno stage e l'altro. Si gioca a tentativi e a ogni colpo ricevuto ricominceremo dall'inizio fin quando riusciremo a schivare ogni singolo pericolo. Ciascuna modalità è suddivisa in una decina di mondi che comprendono a sua volta **14 livelli** base più uno scontro con il **boss** di turno.

La difficoltà progressiva è in qualche maniera stemperata dalla felice decisione degli sviluppatori di

concedere la possibilità di poter **passare di livello in qualsiasi momento**, evitando l'anacronistica sensazione di frustrazione nel rimanere bloccati e non poter proseguire la partita; starà alla vostra etica da videogiatore riprendere i livelli saltati e completare al 100%. Tutto dipende dalla vostra abilità con il pad, nel giusto tempismo e nella capacità di prevedere la prossima mossa del nemico. Molto spesso la tecnica di rimanere nascosto dietro una parete in attesa degli eventi si è rivelata inefficace e controproducente; al contrario buttarsi nella mischia e cogliere il momento opportuno per un attacco diretto riesce il più delle volte a risolvere una situazione drastica.

Non contenti dei già numerosi livelli della modalità principale, gli sviluppatori ne hanno inserito altri basati sulla **sopravvivenza**, dove verranno proposte sfide senza limite di tempo nello scopo di riuscire a stabilire punteggi record raccolti in una **classifica online**.

Noi siamo eroi

Il bello di essere eroi è anche quello di poter contare sull'aiuto di compagni valorosi, per questo gli sviluppatori non hanno tralasciato nulla al caso: il comparto **multiplayer** di *Flat Heroes* è ricco e probabilmente l'approccio migliore per affrontare la sfida lanciata dai Parallelel Circles. Oltre alla possibilità di affrontare la campagna principale con l'aiuto di un amico, il multiplayer si compone di **4 modalità** differenti che spaziano dalla classica sopravvivenza, **obiettivo, aree e fuggitivo**. Ognuna di esse con le proprie varianti; fino a un massimo di quattro giocatori su schermo contemporaneamente. Niente di rivoluzionario ma che aggiunge altra linfa a un già esaustivo comparto in giocatore singolo.

Poligoni con stile

Per quanto riguarda il **comparto tecnico**, un plauso va fatto al team di sviluppo che è riuscito a dare **personalità** e stile a semplici figure geometriche, attraverso una sapiente regia delle animazioni. Il tutto su schermo scorre in maniera fluida e piacevole senza alcun tipo di rallentamento, grazie anche allo stile adottato dagli sviluppatori: minimale e intuitivo, dotato di una simpatica personalità che lo svincola dal pericolo di cadere nell'anonimato. L'accompagnamento sonoro non è da meno con tracce elettroniche orecchiabili e perfettamente in linea con il resto della produzione.

Tirando le fila, si può tranquillamente constatare come *Flat Heroes* sia consigliabile a tutti quei giocatori che cercano una sfida impegnativa ma mai snervante, un gioco che non lascia nulla alla fortuna ma affida alle mani degli utenti il compito di diventare l'eroe della giornata, guidando verso la salvezza un piccolo quadrato in pericolo. Il prezzo abbordabile di **7,99 €** sugli store rende l'occasione ancora più invitante e un giusto tributo al buon lavoro svolto dai Parallel Circles.

Hi, my name is... Gōichi Suda

In quali termini e in quale misura un creativo può essere definito “autore”? Accade quando crea qualcosa di innovativo e originale? O quando plasma un proprio personale linguaggio all’interno del medium di riferimento? Se dovessimo dare una risposta affermativa a queste domande, allora **Gōichi Suda** (in arte **Suda51**) rientrerebbe di diritto nella categoria.

Classe **1968**, Suda51 è riconosciuto all’unanimità come uno dei più eccentrici game designer della storia videoludica.



Il suo percorso lavorativo inizia nella **Human Entertainment** come scenario writer per la serie wrestling **Super Fire Pro Wrestling** su Super Nintendo. Ben presto si rende conto che lavorare per conto di terzi e avere poco margine creativo all’interno della produzione non è il massimo delle sue aspirazioni. Con un gesto provocatorio conclude la sua esperienza alla Human scrivendo il controverso finale del quarto capitolo della saga sportiva, creando un cortocircuito narrativo senza precedenti per quei tempi. Trasferisce la sua passione altrove entrando a far parte della **Grasshopper Manufacture**, divenendone presto CEO e produttore esecutivo. Qui Goichi è libero di esprimersi al meglio ed è qui che crea il suo primo personalissimo lavoro: **The Silver Case** (1999). Si tratta di una visual novel dalla forti tinte thriller, nella quale saremo chiamati a investigare su una serie di macabri omicidi procedendo parallelamente attraverso due punti di vista diversi. Uscito nel solo mercato orientale sulla prima PlayStation, il gioco è il chiaro esempio della visione proto-punk del game designer. Declinando un’estetica forte e stridente a un gameplay molto semplice nelle meccaniche, quasi minimale nella sua voglia incontrollata di porre il giocatore nella condizione di spettatore passivo dei fatti narrati, concedendo una limitata interazione attraverso puzzle ambientali. Nel 2017, un po’ a sorpresa, produce un sequel-remake per console di attuale generazione: **The 25th Ward: The Silver Case**, mantenendo intatta quell’aurea inquietante tipica del primo capitolo.

Chiusa la parentesi **Silver Case**, Suda ha ancora voglia di sperimentare con il genere delle avventure grafiche in terza persona. Inizia a lavorare così a un progetto insolito: un misto tra *Alice nel Paese delle meraviglie* e un incubo lisergico à la David Lynch; quello che ne viene fuori è lo strambo **Flower, sun and rain** (2001).

Uscito ai tempi di **PlayStation 2** solo sul mercato giapponese, il gioco vede protagonista l'enigmatico **Sumio Mondo**, un tuttofare abile nel risolvere qualsiasi tipo di problema attraverso l'uso di una valigetta capace di connettersi (letteralmente) a tutto ciò che circonda il protagonista. Dietro storie di fantasmi, persone scomparse, attacchi terroristici, spiagge dorate e piscine luccicanti si nasconde un gameplay vecchio stampo, focalizzato nella risoluzione di puzzle matematici disseminati nell'area d'azione. Il giocatore questa volta ha una maggiore possibilità di interazione, dialogando con le strane personalità che popolano il suggestivo hotel da cui prende nome il gioco. Il designer calca la mano sulle assurde situazioni in cui si viene a trovare Mondo e gli strampalati dialoghi con i personaggi secondari, dai quali estrarre indizi per la soluzione dell'enigma. Suda riesce a creare un'atmosfera rilassata e solare ma allo stesso tempo ambigua, con dettagli e tinte alle volte disturbanti. Il tutto accompagnato dalle splendide composizioni di **Masafumi Takada**. Sette anni dopo l'uscita su PS2 la casa di produzione decide di lanciare un remake per la portatile **Nintendo DS**, aggiornando il sistema di controllo al touch screen e con un adattamento sul fronte tecnico, dando questa volta la possibilità anche ai giocatori europei e americani di mettere mani al gioco.

Passano quattro anni prima che Suda51 ritorni dietro la cabina di regia. In questo tempo trascorso la GH dietro la sua direzione produce numerosi giochi dall'esito commerciale altalenante: si passa dal prodotto discreto che riesce a trovare un posto nel mercato, al fallimento su tutta la linea (chi ha avuto modo di giocare a **Michigan: Report from Hell** ne sa qualcosa). Poco budget e tempi di sviluppo molto stretti per un piccolo team che spesso viene affiancato da sviluppatori esterni quando si tratta di giochi su commissione. È nel 2005 che Goichi torna sulle scene con il suo titolo più conosciuto e controverso.

Sono i tempi in cui Nintendo rincorreva le terze parti per tappare i buchi del parco titoli del suo **Game Cube**, siglando un accordo con Capcom per una serie di 5 esclusive (quasi tutte temporanee) che avrebbero fatto la gioia dei consumatori. Tra i titoli si nascondeva un allora misterioso **Killer 7**, gioco di cui si sapeva molto poco e quel tanto che si conosceva non faceva altro che confondere ulteriormente le acque. Uno sparatutto su binari in terza persona con grafica cel-shading, iper violento e oscuro. Dietro il progetto si nascondeva Goichi in qualità di director sotto la supervisione attenta della Capcom, lasciando però ogni libertà creativa. Probabilmente l'opera più matura e personale di Suda, nonché il gioco che ha sdoganato il suo nome in tutto il mondo, rendendolo una figura atipica nel settore.

Il gameplay di *Killer 7* fonda le sue basi sulla possibilità di controllare sette diversi personaggi (i sette **Killer Smith**), ognuno con il suo corredo di skill e abilità esclusive. Si corre in corridoi stretti e claustrofobici, seguendo percorsi prestabiliti che a loro volta si diramano in bivi e strade secondarie. Il giocatore mantiene la concentrazione sull'eventuale presenza degli **Heaven Smile**, disturbanti creature antropomorfe che avanzeranno verso il giocatore fin quando verranno abbattute sparando in precisi target point utili per guadagnare blood da spendere nel potenziamento delle caratteristiche dei personaggi giocabili. In tutto questo non mancano i classici puzzle ambientali da risolvere tramite il ritrovamento di oggetti lungo il percorso. Con *Killer 7* la follia visionaria di Suda raggiunge traguardi altissimi creando un corollario di personaggi secondari inquietanti e moralmente ambigui. La trama che sorregge il tutto è volutamente criptica e soggetta a diverse interpretazioni, toccando temi importanti come lo smercio di armi chimiche, i giochi di potere

politico e le violenze psico-fisiche insite nella società dei tempi moderni. Pone continue riflessioni sulla natura sadica dell'animo umano e sul rapporto che questo ha con le entità superiori; domande che sapientemente vengono lasciate in sospeso.

Non un gioco perfetto, nei suoi limiti tecnici e strutturali funziona solo discretamente, ma rappresenta di certo una mosca bianca nel panorama videoludico, riuscendo a mantenere il suo fascino morboso ancora oggi: è notizia recente che la Grasshopper rilascerà il gioco sulla piattaforma Steam nell'arco del **2018**, tredici anni dopo la prima release.

Dopo l'exploit *Killer 7*, Suda si concede qualche anno di stop tornando a produrre con la sua piccola casa di sviluppo. Tra i tanti titoli a marchio Grasshopper è sicuramente **Contact** (2006) a farsi notare maggiormente. Sviluppato per la portatile a due schermi di Nintendo, *Contact* è un bizzarro GDR con fasi gestionali; vede come protagonista uno sventurato ragazzino sperduto sopra un'isola deserta accompagnato da un singolare scienziato rinchiuso nella sua astronave. Un piccolo gioiello di stile che vede il nostro Goichi come collaboratore esterno nella creazione del concept e nell'elaborazione del gameplay.

Nel 2007, il genio inquieto di Suda51 ritorna prepotentemente con l'uscita di **No More Heroes** per la nuova console **Nintendo Wii**. L'idea del designer era di riuscire a sfruttare a dovere i sensori di movimento della nuova macchina Nintendo, senza rinunciare alle sue classiche trovate fuori dagli schemi ed alla sua ossessiva ricerca per l'estetica a 8 bit. Quello che ne viene fuori è un godibilissimo action in terza persona interrotto qua e là da alcuni minigiochi facilmente dimenticabili e da una pessima fase open world. Con *No More Heroes* (come l'omonimo album degli The Stranglers) Suda consegna alla storia del videogioco uno personaggi più carismatici e meglio riusciti della sua carriera. La figura di **Travis Touchdown** colpisce per la svogliata personalità, il linguaggio sboccato e la sua ossessione costante per il gentil sesso. Travis dovrà scalare la classifica mondiale dei più grandi cacciatori di taglie nel tentativo di portarsi a letto l'organizzatrice dell'evento. Tutto questo si traduce in una struttura di gioco molto classica: livello da esplorare, mob da uccidere e il boss di fine zona da deflagrare senza pietà. Il gameplay regge bene per metà del percorso se non fosse per la noiosa fase di accumulo di denaro, passaggio obbligatorio per proseguire nella scalata della classifica. A metà dell'avventura, la pesantezza e la ripetitività delle azioni iniziano a farsi sentire non poco. Per quanto riguarda lo **stile grafico**, Suda si diverte a infarcire il gioco di citazioni Pop e conferisce all'intera produzione un sapore vintage godibilissimo (i retrogamer ne andranno pazzi). Fu un discreto successo commerciale, tanto da convincere la produzione a lavorare ad un seguito (**No More Heroes 2: Desperate Struggle**, non diretto da lui personalmente) e un remake per console in alta definizione. Considerato da gran parte della critica come il manifesto stilistico del designer nipponico, *NMH* è sicuramente un buon inizio per conoscere la visione distorta di questo autore, oltre ad essere il suo brand più famoso.



Arriviamo così al 2011, l'anno in cui Suda ci ha fatto sognare ad occhi aperti disattendendo, però, le speranze di molti giocatori. **Electronic Arts** annuncia di aver in cantiere un horror affidato a un dream team che, per i nomi coinvolti, avrebbe dovuto scatenare un terremoto nel mercato PS3 e Xbox360. All'interno del gruppo figuravano personalità come **Shinji Mikami** e **Akira Yamaoka**, rispettivamente il director di *Resident Evil* e il compositore della saga di *Silent Hill*. Quello che ne viene fuori è **Shadow of the Damned**, soprattutto horror in terza persona sulla falsa riga del ben più grande **Resident Evil 4**. Protagonista della vicenda è Garcia Hotspur, un efferato cacciatore di demoni che si ritrova, suo malgrado, a dover rincorrere il Signore delle Mosche colpevole di aver rapito la sua psicotica ragazza. Il giocatore dovrà scendere negli abissi dell'inferno per salvare la sua amata e tornare ad una vita normale. Il gameplay fa il suo compito in maniera discreta, prendendo quanto di buono fatto con *RE4*, svecchiandone le meccaniche e aggiungendo qualche simpatica novità. Quello che colpisce di più è tutto il contesto scenico e attoriale del gioco, partorito direttamente dalla mente malsana di un Suda in apparente stato di grazia (?). L'inferno ricreato è disturbante, acidissimo e con una punta di ironica crudeltà. I colori saturi si sposano perfettamente con l'evolversi degli eventi raccontati; tutto è studiato in modo tale da colpire il giocatore e coglierlo di sorpresa, proponendo situazioni al limite dell'assurdo e personaggi improbabili che si fanno amare sin da subito per la loro simpatica follia. Il tocco da maestro, però, è da cercare nell'accompagnamento sonoro e nell'effettistica affidata alle sapienti mani di Yamaoka (che, orfano di una Konami sempre più ottusa, decide di volare dalle parti della Grasshopper, diventando un membro fisso dello staff). Certamente non si tratta del capolavoro che tutti aspettavano, a ragion veduta, ma secondo il parere di chi scrive è uno dei prodotti più originali e divertenti della scorsa generazione. E scusate s'è poco.

Esattamente un anno dopo Suda si rimette al lavoro grazie a una partnership con la **Warner Bros. Interactive Entertainment**. Questa volta collabora alla scrittura con il cineasta americano **James Gunn** (si proprio quello de *I Guardiani della Galassia*) da sempre grande fan degli horror di serie b. *Lollipop Chainsaw* (2012) è un classico gioco d'azione in terza persona, simile nelle meccaniche a *NMH* ma molto meno funzionale nel risultato. La protagonista, Juliet, è una cheerleader che ha perso il fidanzato a causa di un'apocalisse zombie; tutto quello che rimane di lui è la testa parlante in grado di dispensare ancora consigli su come affrontare la tragedia. Juliet utilizza una gigantesca motosega come unico strumento contro i non-morti, combinata alle sue doti da combattente. Come da tradizione, il gioco è disseminato di collezionabili utili per sviluppare le abilità motorie della protagonista e rendere le combo varie e complesse. Purtroppo tutto questo si riduce ad un convulso **button mashing** che molto presto si traduce in monotonia e noia. Un vero peccato perché l'ironia di Gunn funziona e le citazioni al cinema italiano di genere faranno la felicità di molti appassionati, ma dietro una simpatica presentazione si nascondono delle falle di gameplay che ingoiano l'intero gioco in una voragine di mediocrità. Anche tecnicamente è un bel passo indietro rispetto al lavoro precedente dei Grasshopper, complice anche un budget molto meno generoso rispetto al recente passato. Probabilmente il punto più basso toccato da Suda51 sino a ora, ma paradossalmente il suo successo commerciale più forte.

Da *Lollipop Chainsaw* Suda ha preferito rimanere in disparte partecipando come consulente esterno a quasi tutte le produzioni della software house (*Sine Mora*, *Killer is Dead*, *Let it Die*) tornando a far parlare di sé solo nel 2018 annunciando in pompa magna uno spin off della serie ***NMH: Travis is strikes back***, in uscita nel corso dell'anno in esclusiva per **Nintendo Switch**.

Goichi Suda è stato e continua a essere una personalità unica e singolarmente vicina ad un modo di concepire il "videogioco" non solo come mero intrattenimento ma anche come espressione di una visione totale, che guarda con molta attenzione al passato (nella estetica) rielaborandolo in maniera del tutto personale. Suda51 non passerà alla storia come un portatore di idee rivoluzionare, come possono esserlo alcuni suoi colleghi, ma mi piace considerarlo alla stregua di quello che rappresentò **Lucio Fulci** nel cinema italiano: un terrorista del genere, o ancora meglio l'anarco punk più trasgressivo del panorama videoludico. Tra alti e bassi la sua dialettica meta-stilistica continua nel suo percorso di ribellione a delle leggi di mercato che ormai soffocano e costringono il settore ad auto riciclarsi per paura di uscire da quella comfort zone dal guadagno facile ed assicurato. Suda non va incontro al gusto dei giocatori ma sono loro a dover scardinare ogni pregiudizio e categoria mentale per lasciarsi violentare dolcemente da questo pazzo ometto giapponese; tra un giubbotto di pelle ormai demodè ed una canzone degli The Smiths ad accompagnarci nei nostri pomeriggi da videogiocatori.