

Cinque videogiochi dalla violenza inaudita

Da nazisti uccisi a colpi di gancio metallico a persone spappolate con una rosata di fucile a pompa, i videogame ci hanno abituato a ogni forma di efferatezza, [attirandosi non di rado le polemiche dei più](#). A volte la violenza espressa può portare a problemi legali che causano la censura parziale o totale di un videogame in un paese. Premettendo che abbiamo espresso più volte la nostra posizione riguardo il binomio fra violenza e videogiochi (espressivamente non lontano da quello che si ha in varie opere cinematografiche), raccogliamo qui alcuni memorabili titoli che si sono distinti per la loro spietatezza.

Maschere e sangue: Hotline Miami

Videogioco d'azione a scorrimento top-down (con visuale dall'alto) sviluppato dalla **Dennaton Games** e distribuito da Devolver Digital, in **Hotline Miami**, ambientato appunto nella Miami degli anni '80, vestiamo i panni di **Jacket**, inquietante sicario che dovrà completare le sue missioni uccidendo i propri bersagli con un vastissimo catalogo di armi. Basato su una grafica 8-bit e una straordinaria soundtrack elettronica, il videogame venne molto apprezzato dalla critica ricevendo alti punteggi sulle recensioni. Raccoglie attorno a sé uno stuolo di appassionati che lo considerano un titolo di culto e ha goduto anche di un sequel, da molti non considerato all'altezza.



A caccia di mostri con Doom!

Chi non ha mai visto almeno un frame di **Doom** non è degno di giocare agli **FPS** moderni. Divenuto uno dei pionieri della visuale in prima persona, il titolo di **John Romero** fu una rivoluzione per il medium videoludico e richiamò a sé un'intera generazione di videogiocatori, che tutt'oggi non lo dimenticano. In **Doom** avremo il compito di salvare la Terra da orde di mostri, demoni e non morti per commissione della **UAC** (Union Aerospace Corporation) a suon di fucili d'assalto, pistole e moltissime armi da fuoco. 3 anni fa **id Software** ha sviluppato un riuscitissimo reboot distribuito da Bethesda, e la serie continua a menar colpi, in attesa del prossimo **Doom Eternal**.



Al poligono con Sniper Élite

Ambientato nel pieno del secondo conflitto mondiale, in *Sniper Élite* il nostro obiettivo sarà quello di completare le missioni senza allarmare il nemico e uccidere i bersagli utilizzando un'ampia ruota di armi, tra cui il principale fucile da cecchino e qualche stick grenade che non guasta mai. La violenza che ci riserva il videogame è figa quanto disgustosa, a ogni sparo assestato in punti precisi di un nemico attiverà una sorta di cinematica a raggi X incentrata sul proiettile che va a conficcarsi nel corpo del malcapitato, con tanto di esplosione/frattura delle ossa colpite.



Ti arruoli nell'ISIS? No, preferisco Mass Mayhem

Poche persone hanno avuto la fortuna di giocare a uno dei videogame più discutibili di sempre, come **Mass Mayhem**, che ha generato un'intera serie. Facilmente reperibile su web (è del resto un gioco in Flash, recuperatelo finché ne avete la possibilità), in questo videogame impersoneremo un terrorista con un armamentario ben fornito, tra missili guidati, mine antiuomo, i soliti fucili a pompa (che non devono mai mancare per condire la violenza), come non può di certo mancare la "soluzione finale" per eccellenza di ogni terrorista: il giubbotto esplosivo. Pieno di obiettivi da completare, la morte del nostro personaggio non implicherà in alcun modo su di essi, infatti avremo a disposizione infinite vite per completarli tranquillamente.



Lo splatter più totale con Mortal Kombat!

Picchiaduro storico, **Mortal Kombat** se ne sbatte altamente dei normali limiti etici sulla violenza, l'intera saga infatti è da sempre stata amata proprio per questo. Attraverso un menù di preselezione potremo scegliere un nostro personaggio tra le molteplici alternative - ognuno caratterizzato da mosse speciali da utilizzare in fase di lotta ma soprattutto da mosse finali, quelle **Fatality** che sconvolsero il genere sin dagli anni '90 - e dare il via al combattimento a ritmo di cazzotti. Nell'end match, dare il via alla mossa finale permetterà di assistere a un orgasmo di pura violenza e cruentezza, con tanto di corpi tranciati per metà, teste svuotate dei loro organi interni e spine dorsali estratte in un sol colpo. Così violento da essere nel 1993 stato una delle cause della creazione dell'**ESRB**, l'equivalente americano del **PEGI**, e venire sempre censurato per chiunque non abbia raggiunto la maggiore età.



Insomma come abbiamo visto non sono titoli da far giocare ai propri fratelli o alle proprie sorelle minori, ma che continuano a essere uno dei generi più seguiti al mondo. Pensate siano diseducativi? Evitate allora i film di Tarantino, un certo film di un certo Stanley Kubrick (sì, proprio **Arancia Meccanica**) ma soprattutto: non leggete assolutamente la **Bibbia** e l'**Antico Testamento**!

[Estate a Metro City](#)

Ho conosciuto i videogiochi d'estate, da bambino, a cavallo tra gli anni '80 e '90, quei cabinati nelle sale giochi dopo una giornata di mare attiravano sempre la mia attenzione, rimanevo affascinato da quei colori, dai suoni, dagli sprite in movimento, e ben presto ne diventai un frequentatore assiduo. Riuscivo a stare per ore attaccato a un cabinato senza mai annoiarmi: ricordo di essere riuscito persino a finire un gioco come **Ghouls 'n Ghosts** con un solo gettone, e non è un'impresa facile. Molti conoscono il famoso titolo di **Tokuro Fujiwara**, platform a scorrimento orizzontale con forte componente action in cui si impersona un cavaliere di nome Arthur, impegnato nella sfida di salvare la principessa rapita da un potente demone. Come in ogni gioco a piattaforme che si rispetti, il nostro personaggio deve correre e saltare tra i vari livelli, bellissimi e cupi a vedersi, dal cimitero iniziale a una foresta di cristalli fino al castello del nemico. Quel che mi piaceva, ed era uno dei motivi per cui finivo per preferire una sessione a **Ghouls 'n Ghosts** talvolta anche al mare, era la miriade di armi da lancio che di cui potevi disporre: si poteva possedere un'arma alla volta, ma ognuna aveva la propria peculiarità e magia personale. Si partiva con indosso un'armatura, quella normale che assorbe un colpo dai nemici, ma si poteva acquisire anche quella magica che oltre ad assorbire un colpo permetteva di utilizzare delle mosse speciali (differenti a seconda dell'arma che stiamo utilizzando). Persa l'armatura si moriva inesorabilmente al colpo successivo. Il tutto risultava di una difficoltà esagerata, niente a che vedere con la gran parte dei giochi odierni, se si aggiunge anche il fatto che bisogna portarlo a termine due volte prima di vedere la schermata finale,

completarlo era davvero un'impresa titanica.

L'estate era un ottimo momento per dedicarsi a una simile sfida, il tempo libero permetteva di vestire l'armatura e combattere i terribili demoni che hanno generato le bestemmie di migliaia di giocatori.

L'estate era anche un ottimo momento per menar botte, e infatti arrivò **Final Fight**: molti ricorderanno questo storico beat 'em up a scorrimento orizzontale, caratterizzato da sprite enormi per l'epoca, e con una giocabilità di molto migliorata rispetto ai precursori: bellissimo **Double Dragon**, ma il passo in avanti era netto. A partire dalla scelta dei personaggi, e dalla loro ognuno contraddistinto da caratteristiche uniche: a cominciare da **Mike Haggart**, il sindaco e padre che tutti vorrebbero avere: primo cittadino della criminosa Metro City, si vede rapire la propria figlia Jessica dalla folle gang criminale Mad Gear e si lancia senza remore nel cammino per riprenderla. Lento rispetto agli altri personaggi, ma anche il più potente, poteva afferrare i nemici per poi usare mosse da wrestling che ricordavano quelle di Zangief (il russo di *Street Fighter*, anch'egli nella scuderia Capcom, deve molto al nerboruto combattente di *Final Fight*); ad accompagnarlo **Cody**, personaggio molto equilibrato nelle caratteristiche, capace di usare i coltelli come arma da mischia e lanciarli, e da **Guy**, meno potente degli altri ma caratterizzato da un'estrema velocità, capace di saltare sui muri e rimbalzare per poi eseguire un calcio volante; cos'altro poteva catalizzare le attenzioni di noi giovani gamer, che avremmo pure potuto giocare in co-op, menando legnate in due in giro per la città con mosse spettacolari ed effetti sonori esagerati? Il gioco era un'icona annunciata.

Se mi chiedete di ricordare le mie estati, l'uomo che sono ricorderà le serate con gli amici, le bevute e le risate, ma il gamer che già all'epoca coltivavo richiamerà alla mente questi due titoli, quelli che più hanno totalizzato la mia attenzione da ragazzino, fino all'arrivo di sua maestà **Street Fighter II**: non penso abbia bisogno di presentazioni, e ci metteremmo una stagione intera a parlarne.

Era veramente difficile schiodarmi da un cabinato, anche col caldo che faceva, per questo motivo a volte attiravo sguardi di ammirazione dagli altri bambini, altre volte li innervosivo, e capitava anche di essere partecipe anche di piccole zuffe tra ragazzini (succedeva anche questo, nelle sale giochi della mia città, anche l'arcade poteva regalarti momenti di vita vera).

Di estati da allora ne sono passate, la mia passione per i videogiochi non è mai diminuita: si è gradualmente spostata dall'ambiente delle sale giochi a quello casalingo, ero un fiero possessore di **Sega Mega Drive** con annesso **Mega Cd** (su cui ho potuto finalmente giocare a **Ghouls 'n Ghosts** e **Final Fight** comodamente seduto sulla mia poltrona), e d'estate adesso potevo organizzarmi con gli amici per giocare a **Golden Axe**, **Mortal Kombat** nel salotto di casa mia; certo, avevo anche amici possessori del **Super NES**, e lì si andava a giocare a **Street Fighter 2** e **Mario Kart**: la console war era feroce, si faceva a gara se fosse meglio Sonic o Super Mario, ma alla fine vincevano sempre i videogame. Perché i videogiochi, quelli belli, non hanno tempo né un colore politico o calcistico, i videogiochi belli si giocherebbero in ogni stagione e, sia al caldo dell'estate o durante la pigrizia invernale, sono sempre un'occasione per ritrovarsi con gli amici, pronti ancora una volta menar le mani a Metro City o in una favela del Brasile, ovunque ci portino in vacanza i nostri amici virtuali.

[Annunciato Night Trap: 25th Anniversary Edition](#)

Se credete che **David Cage** abbia inaugurato un filone di videogiochi molto vicini alla

cinematografia, tanto che i suoi titoli vengono considerati dei film interattivi, vi sbagliate di grosso: il 1992 è stato infatti l'anno del controverso ***Night Trap***, uscito su **3DO, SEGA Mega CD** e **PC**, che fin da subito fece scalpore, in quanto fu uno dei primi tentativi di portare un film interattivo al grande pubblico e poteva contare anche sulla presenza di **Dana Plato** (famosa per aver interpretato **Kimberly Drummond** ne ***Il mio amico Arnold***). Il titolo, estremamente violento, contribuì, assieme a *Doom* e *Mortal Kombat*, altri titoli dell'epoca, alla realizzazione dell'**ESRB**, il primo sistema di classificazione dei videogiochi in base all'età.

Adesso, dopo ben 25 anni, è arrivato il momento di rispolverarlo. È stata infatti annunciata una nuova riedizione che arriverà su **PS4 e PC il 15 Agosto** mentre non è ancora stata annunciata una data per quanto riguarda Xbox.

Può essere sicuramente una buona occasione per recuperare un titolo che in parte ha cambiato il mondo videoludico.