



## I MONDI DEL DS

Ivan Fulco  
www.thefirstplace.it

### SimAnimals

Ritorno alla natura



#### SimAnimals

Piattaforma: Nintendo DS  
Sviluppatore: Electronic Arts  
Genere: Simulazione  
\*\*

**The Sims in chiave bucolica.** La foresta in luogo della città, gli animali al posto degli esseri umani. Visuale dall'alto, controllo tramite touch screen, dinamiche classiche della serie. Obiettivo, massimizzare la felicità degli animali. Per piccoli amanti della natura. Cashcow.

### Castlevania

Epica del vampiro



#### Castlevania: Order of Ecclesia

Piattaforma: Nintendo DS  
Sviluppatore: Konami  
Genere: Azione  
\*\*\*\*

**La saga di Dracula** ai suoi massimi livelli. Un'avventura all'insegna dell'esplorazione, della magia e dei combattimenti, che riprende i capisaldi della serie ampliandone la formula. Ostico, enorme, complesso. Consigliato solo agli stoici o ai veterani di Castlevania. Epico.

### Mystery Case Files

Investigatori portatili



#### Mystery Case Files: MillionHeir

Piattaforma: Nintendo DS  
Sviluppatore: Big Fish Games  
Genere: Avventura  
\*\*\*

**Un'avventura investigativa** basata sull'occhio, non sulla mente. Obiettivo, trovare indizi all'interno di scenari caotici. Completano l'offerta una modalità a tempo e alcuni minigiochi. Ripetitivo, ma narrativamente valido e ludicamente leggero. Non per enigmisti. Waldo.



Ritorno al futuro Un disegno dal videogioco «Chrono Trigger»

OGGI  
È IERI  
E ANCHE  
DOMANI

Ritorna su Nintendo DS  
il miglior gioco di ruolo  
della storia dei videogiochi

### Chrono Trigger

Piattaforma: Nintendo DS  
Sviluppatore: Square Enix  
Genere: Gioco di ruolo  
\*\*\*\*\*

IVAN FULCO

Nel 1995, quando *Chrono Trigger* fu pubblicato per la prima volta su *Super Famicom*, l'era del bidimensionale stava ormai per chiudersi. Pochi mesi dopo, in Giappone avrebbe esordito la prima PlayStation, pioniera del videogioco basato *in primis* sui mondi tridimensionali. Nulla sarebbe stato più lo stesso. E forse fu un segno del destino che, proprio quell'anno, un team di celebri autori giapponesi riuscisse a pro-

durere il proprio capolavoro. Quasi il canto del cigno di un'epoca ormai in dissolvimento... Crono è un ragazzo come tutti gli altri. Ma quella mattina, quando la madre lo sveglia, non sa che alla Fiera del Millennio il destino lo attende. Lucca, la sua più cara amica, sta per presentare al pubblico un nuovo congegno di sua invenzione. Ma non tutto andrà come previsto...

#### ROMANZO DI FORMAZIONE

Da queste premesse ha inizio un'epopea interattiva che, a tutt'oggi, è quanto di più prossimo al romanzo di formazione il videogioco abbia prodotto negli anni. Un'avventura che porterà Crono a viaggiare nel tempo e nello spazio, all'interno di un mondo in cui ogni azione avrà ripercussioni su ciò che lo circonda. E fu forse questa la chiave di volta dell'opera *Squaresoft*: l'estrema complessità narrativa dell'avventura, coerente in ogni suo passaggio, ma soprattutto in grado di toccare con maestria le corde dell'animo. E non si poteva attendere niente di meno dai suoi autori: da Hironobu Sakaguchi, creatore di *Final Fantasy*, a Yuji Horii, artefice di *Dragon Quest*, fino ad Akira Toriyama, padre di *Dragon Ball*, e Nobuo Uematsu, noto compositore. Un gruppo di artisti che produsse una sorta di *melting pot* stilistico, che combinava eroi manga e romanzo epico, animali antropomorfi e medioevo giapponese. Oggi non sono più questi i canoni del videogioco. E per chi è nuovo al genere, pare impossibile essere coinvolti in una storia raccontata con omini bidimensionali e qualche linea di testo. Ma fu proprio quello, 14 anni fa, il merito di quel gruppo di autori: trascendere il limite del videogioco del tempo per raccontare una storia dal forte coinvolgimento emotivo. Intramontabile. ●