

Video Games



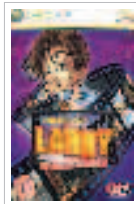
ALLA RICERCA

DI...

Ivan Fulco
www.thefirstplace.it

Leisure Suit Larry

In cerca di bionde



**Leisure Suit Larry:
Box Office Bust**
Piattaforma: PC\PS3\Xbox 360
Sviluppatore: Team 17
Genere: Avventura
**

Larry Lovage ritorna sulla scena con una nuova avventura dai temi adulti. Il «sessualmente esplicito» attrae, ma l'esito è disastroso. Un prodotto scadente, ripetitivo nelle dinamiche e insulso nell'umorismo, grossolano e scatologico. La storia dei videogiochi merita più rispetto. Cilecca.

Phineas e Ferb

In cerca di pezzi



Phineas e Ferb
Piattaforma: Nintendo DS
Sviluppatore: Altron
Genere: Azione

Da Disney Channel al Nintendo DS senza perdere ironia. Un'avventura a due personaggi, tra esplorazione, piattaforme, minigiocchi e qualche colpo di pennino, alla ricerca di pezzi per costruire marchingegni. Un mix ben equilibrato di tipologie di gioco, per giovani ma non troppo. Rollercoaster.

Trivial Pursuit

In cerca di risposte



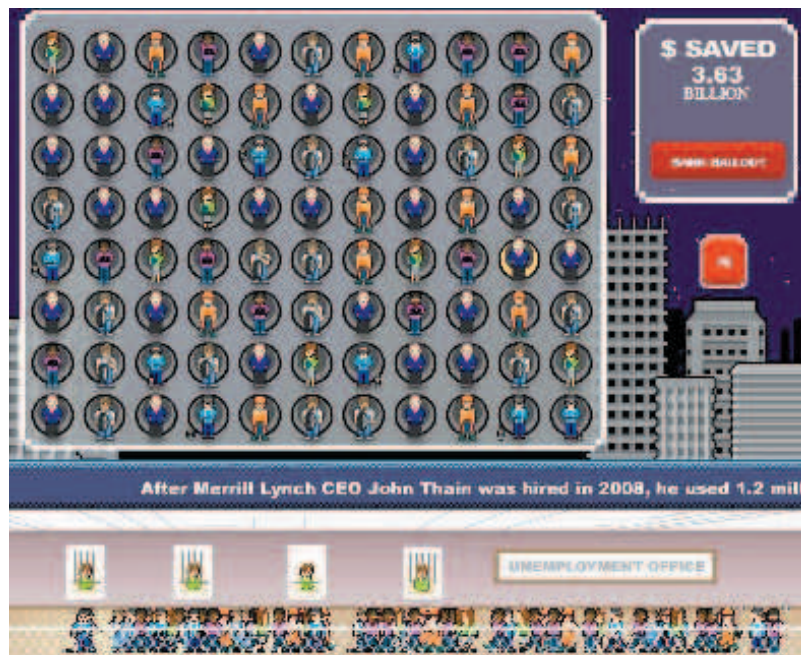
Trivial Pursuit
Piattaforma: PS3
Xbox 360\Wii
Sviluppatore: Adrenalin
Interactive
Genere: Quiz

Reinventare «Trivial Pursuit»? Missione compiuta. Lo storico quiz da tavolo torna su schermo nella sua versione originale, con in più due ottime varianti che introducono moltiplicatori, gettoni speciali e risposte «analogiche», accelerando il ritmo. Multiplayer solo offline. Laureato.

DOMENICO QUARANTA

www.domenicoquaranta.net

Per chi la sta vivendo da vittima la crisi economica odierna ha tutto l'aspetto di un gioco gestionale giocato male da amministratori incompetenti e più attenti al proprio guadagno che al benessere della società. Ma se sono stati una serie di giochi di «finanza creativa» a produrre la crisi, forse un gioco può aiutarci a risolverla, o quanto meno a capirla. È quanto hanno pensato alcune etichette indipendenti, facendo circolare in rete diversi videogame ispirati alla crisi finanziaria globale. Fra questi, il più duro e il più intriso di humor nero è senza dubbio *Layoff* («licenziare»). Prodotto da Tiltfactor Lab e dal Rochester Institute of Technology (Rit) e distribuito da Tiltfactor e Values at Play - un'iniziativa che supporta «videogiochi al servizio di principi umanistici» - *Layoff* adotta i meccanismi del classico *Bejeweled*. Lì, diversi gioielli vanno ordinati in una scacchiera: ogni volta che si allineano, con una mossa, tre o più gioielli la scacchiera si riconfigura e il gioco prosegue. In *Layoff* i gioielli sono sostituiti da persone, con storie umane molto diverse che ci vengono raccontate nel dettaglio ogni volta che le puntiamo col mouse. Il giocatore è un manager che deve riconfigurare l'assetto aziendale, accorpando lavoratori simili in gruppi di tre e lasciandoli a casa per migliorare l'efficienza del processo produttivo. I lavoratori licenziati vanno a intasare un ufficio di collocamento sorta di bolgia infernale pronta ad accogliere le vittime della crisi. Il gioco è complicato dal fatto che nella scacchiera compare un numero



Sullo schermo del computer i lavoratori da licenziare di «Layoff»

**DIVENTA
UN
MANAGER
SADICO**

Capire la crisi economica
con due giochi on line:
Layoff e The Bailout Game

crescente di banchieri e finanziari, che a poco a poco sostituiscono le classi lavoratrici e che non possono essere licenziati. Quando il gioco arriva a un punto morto, possiamo chiedere aiuto alle banche: l'assetto aziendale si riconfigura e il gioco può riprendere.

DIPENDENTI O PEDINE?

Layoff è stato definito deprimente, ma sarebbe più esatto parlare di sadismo. A poco a poco, infatti, le dinamiche di gioco rendono il giocatore indifferente all'umanità delle sue vittime, solo le pedine di un organigramma che va mantenuto pulito e efficiente. Gli autori sottolineano come il sistema di salvataggio delle aziende abbia portato gli Stati Uniti a spendere più risorse di quante ne abbiano investite nelle guerre, nel Piano Marshall, nel New Deal e nel programma spaziale della Nasa messi assieme. Questa logica demenziale è al centro di *The Bailout Game*, prodotto da Blue Earth Interactive Llc. Qui vestiamo i panni del governo americano, decidendo come rispondere alle richieste di finanziamento che fioccano da gruppi bancari e grandi aziende - nella consapevolezza che troppi salvataggi possono generare insoddisfazione sociale, ma che rispondendo negativamente possiamo causare fallimenti, e quindi licenziamenti. Se siamo lacerati dai dubbi possiamo sempre «chiedere un Greenspan», ma non contate troppo sui surreali suggerimenti dell'ex capo della Federal Reserve. Il gioco, condito di notizie, informazioni e ironici contributi video, è divertente e didattico, ma anche un tantino propagandistico, sbilanciato com'è a favore dei salvataggi.
Layoff: <http://tiltfactor.org/layoff/>
The Bailout Game: <http://www.thebailoutgame.us/> ●