

VideogioQ Tre pezzi facili (5)

Author : Dott. Monge

Date : 21 settembre 2014



È un freddo mattino di Febbraio del duemilanove. Carlo, trentadue anni, modesto rappresentante di alogenuri sfusi, cammina sul marciapiede tutto chino sul suo smaffo, mentre gode del suo applicativo da intrattenimento per dispositivi mobili preferito. In quel mentre, gli si para davanti Sonia, trent'anni, esperta in razze neglette di cani osseti, tutta china sul suo smaffo, mentre gode del suo applicativo da intrattenimento per dispositivi mobili preferito.

Lo scontro risultante manda in aria i rispettivi smaffi, che non sopravvivono allo schianto. È tutto un accusarsi a vicenda, una richiesta di risarcimento, un'angoscia su angoscia per non poter più godere, nell'immediato, del proprio applicativo da intrattenimento per dispositivi mobili preferito. Ma non passa molto tempo che, in coda dal rivenditore di smaffi, i due si conoscono meglio mediante le ben note affinità elettive. Oggi sono il signore e la signora Smaffi, e che la loro storia vi serva di lezione, mentre compulsate queste righe che trattano di applicativi da intrattenimento per dispositivi mobili.

Hoppy Bobby (AgameAweek) ci racconta di un guaglione salterino che zompetta mentre lascia dietro a sé un arcobaleno. Lungo un muro molto grande sono infisse delle prode: esse roteano in eterno attorno un asse ballerino. Quindi Bobby (quando spingo sullo schermo il mio ditone) si produce in un balzello di durata equipollente. Se il tapino non atterra sulla proda sottostante, certo è il fatto ch'egli schiantasi e una vita lo abbandona. Io desidero finire l'acrobatico certame: c'è una serie di punteggi da sfidare per diletto. Ergo attendo che si allinei la desiata piattaforma, per spedire su in parabola il minuscolo coglione.

Il labirinto di tunnel generati casualmente di **Caves & Creatures** (Relaxy) vi chiama, in quanto baldi eroi medievisti, alla ricerca di un leggendario drago, da ridurre a più miti consigli a suon di nocchini. A questo scopo è bene potenziarsi col ciarpame che si raccatta per terra e andare a sbattere contro tutto ciò che si muove. Il gioco fa parte degli epigoni del buon vecchio Rogue, che per l'appunto, era tutto costruito in maniera procedurale, e che ha dato origine (come vedremo prossimamente) anche alla serie di *Pokémon Mystery Dungeon*. Visto che il punto di forza del genere è l'imprevedibilità delle situazioni che si creano lungo la vostra strada, sarete circondati di creature, amichevoli o meno, che spesso interagiscono tra loro. Per di più, non essendo voi i soli avventurieri in giro, avrete la facoltà di produrvi in esilaranti comportamenti antisociali come avvelenare un succulento polpettone e mollarlo per terra, in attesa che la concorrenza se lo pappi.

Per ultimo abbiamo **Chicanery** (Anna Anthropy/Bennett Foddy), un raro esempio di gioco da farsi in quattro sullo stesso schermo, diviso in settori. Premendo il proprio settore si mantiene sospesa una ghigliottina sulla testa di un

avatar; inutile dirvi cosa succede se mollate la presa. Per vincere una manche si deve quindi restare vivi e costringere i rivali al forfait. E come? Con tutti i metodi leciti e illeciti, nella migliore tradizione di titoli come Il gioco del silenzio. Se siete in due, potete usare due dita al posto di uno. Occhio, in ogni caso, all'integrità del vostro dispositivo mobile, quando usate questo applicativo da intrattenimento!

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net