



Far Cry 2, il free roaming di Ubisoft che ha avuto il coraggio di lasciarsi alle spalle i nemici mutanti del primo capitolo, evidentemente ereditati da un modo “vecchio” di concepire gli sparatutto in prima persona, **ci cala in un contesto sin troppo poco sfruttato nei videogiochi, quello di un’Africa in costante guerra** punteggiata da fogliame che si piega al nostro incedere, fili d’erba che prendono fuoco e lo propagano nella direzione del vento e animali esotici che fuggono nella savana.

Tutto è “magico” e “ispirato”, dalla valuta del gioco - scintillanti diamanti grezzi - al gunplay frenetico con avversari umani che, finalmente, non sono superuomini... e non usano il lanciarazzi a distanza zero! Per non parlare del buddy system: un ingegnoso stratagemma che ci assegna alcuni amici fidati in grado di proporre una variante al modo per completare le missioni, con il secondo “best buddy” che corre in aiuto del giocatore quando questi viene atterrato dai nemici, donando alla dipartita in-game un gusto unico che non si appoggia al solito “ricarica la partita”.



BEN VENGA IL MORE OF
THE SAME, MA NON
ALL'INTERNO DI UNO
STESSO GIOCO

Poi qualcosa inizia ad incepparsi, ben presto ti accorgi che il gioco è composto da quelle poche idee citate reiterate fino alla nausea, che c'è un respawn ossessivo dei nemici ai checkpoint e che le missioni principali sono, bene o male, tutte identiche. Anche gli incontri con "lo Sciacallo", personaggio che - da solo - si fa carico di sostenere una narrazione povera, sono troppo pochi e distanziati. In definitiva, ti accorgi che in Africa il sole sorge sempre alle 06:00 in un ciclo che sapore non ha. **Il colpo finale alla voglia di giocare a Far Cry 2 giunge quando, terminato il primo atto, viene presentata la seconda mappa che, pur con una topografia diversa, è concettualmente identica alla precedente**: ancora abbiamo una chiesa al centro del villaggio, ancora c'è un paese diviso in due fazioni... e ancora ci sono gli stramaledetti checkpoint!

Giusto un paio di settimane fa, **proprio in questo editoriale**, il buon Kikko si **interrogava sul perché abbandoniamo un videogioco**, e certo quello del backlog “ingrassato” è un ottimo motivo. Tuttavia credo che esista un argomento ben più valido a spiegazione del ludus interruptus: **i videogiochi sono noiosi!** Non tutti, beninteso, e anche quelli poco “stimolanti” raggiungono il picco di sbadigli solo in alcune e particolari fasi. Però, in seguito all’esperienza, comunque tardiva, con **Far Cry 2**, mi viene da ripensare alla Rickenbacker e ai labirintici livelli nel Corpo di Molti, quando **System Shock 2** aveva forse già detto tutto sulla Von Braun, e a quei portali di **Oblivion** da chiudere “per forza”, pena non poter completare la storia.

Ben venga il more of the same, ma non all’interno di uno stesso gioco, perché è proprio la ripetizione a uccidere il divertimento e la voglia di proseguire l’esperienza. A volte, invece dell’ennesimo filler combat, del centesimo enigma spacca-cervello, o di uno scampolo di trama stiracchiato, sarebbe bene “far calare il sole”, prima che un titolo rimanga sui nostri schermi oltre la fase di benvenuto.

Articolo precedente



Flusso interrotto

Articolo successivo



Nerdo ergo sum

