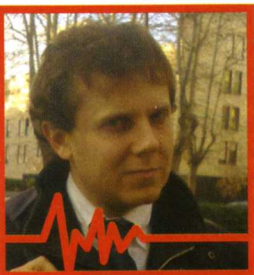


# Borderline Lettere al Limite café

**Vietato l'accesso ai non videogiocatori**

**Borderline Café**, la prima rubrica che parla di sé in terza persona, amerebbe ricevere una vostra email, meglio se profumata. L'indirizzo ormai lo sanno anche i grilli talpa: [gamepro@sprea.it](mailto:gamepro@sprea.it). Non è bellissimo? La vecchia carta, invece, a questo indirizzo: **Game Pro**, Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Non dimenticatevi inoltre del forum su Games Village. È ufficiale, eh!



## PRELUDIO

*Solo 36 anni di vita, io ne ho 34. Fa una certa impressione. Non c'è davvero un'età minima per diventare immortali. Girls and boys, gamers united... godetevi questi versi.*

"Noi siamo figli dei padri ammalati, aquile al tempo di mutar le piume, svolazziamo muti, attoniti, affamati, sull'agonia di un nome. Nebbia remota è lo splendor dell'arca, e già all'idolo d'or torna l'umano, e dal vertice sacro il patriarca s'attende invano; s'attende invano dalla musa bianca che abitò venti secoli il Calvario e invano l'esauista vergine s'abbranca a lembi del Sudario. Casto poeta che l'Italia adora, Vegliardo in sante visioni assorto, tu puoi morir!... Degli antecristi è l'ora! Cristo è rimorto! O nemico lettore, canto la Noia, l'eredità del dubbio e dell'ignoto, il tuo re, il tuo pontefice, il tuo boia, il tuo cielo, il tuo loto! Canto litane di martire e d'empio; canto gli amori dei sette peccati che mi stanno nel cor, come in un tempio, inginocchiati.

Canto le ebbrezze dei bagni d'azzurro, e l'ideale che annega nel fango... non irider, fratello, al mio sussurro se qualche volta piango: giacché più del mio pallido demone, odio il minio e la maschera al pensiero, giacché canto una misera canzone, ma canto il vero!"

**Emilio Praga (1839-1875)**

*Fa un certo effetto, non è vero? A me sì. Buona lettura.*

**Marco Accordi Rickards**  
**Metalmark**  
<http://metalmark.wingsofmagic.it/>

## KILLING THE DRAGON

Ciao Marco, ti scrivo questa mia seconda missiva (grazie per la pubblicazione sul bellissimo numero con l'Old Snake in copertina) in risposta alla lettera fiume dell'impegnatissimo (!?) Riccardo, il quale ha pensato bene di dedicare il suo poco tempo libero a noi comuni mortali fancazzisti "illuminandoci" con un'enciclica gargantuosa, finendo per occupare ben

illuminata di marketing, poiché se ad esempio un'autovettura è costruita bene, ha un prezzo concorrenziale, riceve buone recensioni e la sua casa costruttrice investe bene per promuoverla, è molto probabile che avrà successo; ma un'opera come un film/libro/album musicale/quadro/videogioco ecc. per quanto possa rispettare tutti i crismi per attecchire nel mercato, non sempre rispetta le attese e magari un prodotto con molti meno

**"Questa Era fa paura, altro che il futuro post-atomico alla Ken il Guerriero... Questa è la realtà, purtroppo, e noi non abbiamo il Salvatore, l'uomo di Hokuto. In questa Epoca dove si osannano falsi idoli, forse il videogioco è una delle poche cose davvero 'reality'"**

**David Fish**

due pagine del nostro confidenziale e intimo spazio-pausa-caffè...

Siccome non mi va di essere altrettanto prolisso esporrò le mie critiche catalogandole in sintetici punti:

1. Parti subito malissimo, caro Riccardo, quando dai per scontato che, in quanto industria, il settore dei videogiochi si possa equiparare a un qualsiasi altro settore di beni di consumo; dimentichi che un videogioco (così come un libro, un film o un album musicale) è prima di tutto un'opera culturale, bella o brutta che sia. Questo smonta tutta la tua analisi poco

investimenti e "aiuti" vende 100 volte di più...

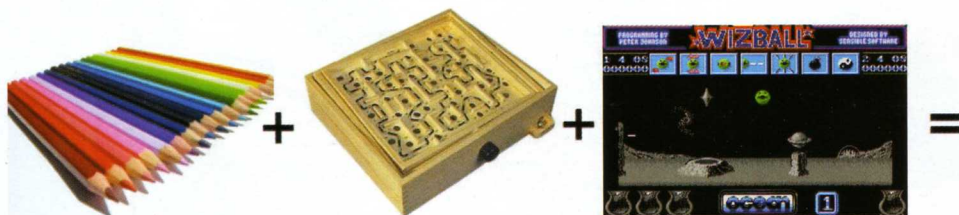
2. Le recensioni, come già scritto dal buon Marco, DEVONO rappresentare un'opinione SOGGETTIVA... mi spieghi come si fa ad essere obiettivi nel valutare un film o un libro? Ho visto recensioni di album musicali totalmente agli antipodi in riviste musicali assolutamente autorevoli, nessuna delle due aveva torto o ragione, semplicemente i due giornalisti esprimevano in modo tanto soggettivo quanto professionale il loro apprezzamento della suddetta opera...

3. Riguardo il voto di *Alone in the Dark*: vi sono giochi che molto più di altri possono essere soggetti a valutazioni molto contrastanti, nello specifico prodotti che tecnicamente presentano parecchie "falle" (caricamenti tediosi, problemi di pop-in delle texture, macchinosità dei controlli) ma contrapposte da un'atmosfera coinvolgente e una freschezza di idee di gameplay tali da mettere il recensore davanti a un bivio: stroncare il prodotto per i difetti succitati o invitare il lettore a guardare ciò che di buono il gioco offre... le due riviste da te menzionate hanno scelto strade diverse, tacciarne una di poca professionalità è semplicemente riduttivo e fuorviante (oltre che stupido, se permetti).

4. Come fai a intavolare una critica su un giudizio dato a un gioco che nemmeno hai mai giocato? E ti permetti di giudicare i punti di disaccordo delle due recensioni? E in base a cosa propenderesti per l'una o l'altra visto che di *Resistance 2* non sei in grado di valutare il valore ludico? Senza parole...

5. Evito commenti sull'assurda questione delle "metriche standard per una rivista competente", mi auguro solo che mentre scrivevi tu fossi sotto l'influsso aleatorio di una buona canna di maria...

6. Comparare l'influsso sul mercato di videogiochi italiano di **Game Pro** al pari di quello di *Quattroruote* per quello delle autovetture denota la superficialità di



"Ciao Metalmark, ti sottopongo questa mini review per *de Blob*, creata solo con immagini. Una somma algebrica emozionale, per certi versi una sorta di evoluzione dell'emozione", Claudio Redbavon Bava