

REQUIEM: LA GUIDA AI BOSS

I boss, in questo titolo targato 3DO, sono tutto fuorché semplici da battere. Come prima cosa, nel caso in cui non l'abbiate ancora fatto, scaricate da Internet la patch che porta il gioco alla versione 1.2, oppure spulciate sui nostri Silver Disk, visto che il Silvestri, da buon volpone quale è, l'avrà sicuramente pubblicata. Vi state chiedendo perché dovrete cambiare versione, vero? Beh, semplicemente perché nella versione 1.0, quella, per intenderci, che trovate in commercio, non c'è la possibilità di capire quando un boss subisce i nostri attacchi, mentre nella versione 1.2 i bestioni assumeranno un colore rossastro per ogni colpo inferto loro. Quindi... fatelo e cominciate a leggere quest'atipica guida!!!

THE GERYON

il primo livello "con boss" in cui Lilith vi spedirà sarà un pozzo poco profondo, occupato da un paio di Geryon. Queste creature hanno, fondamentalmente, due tipi di attacchi: uno ravvicinato, dove emergerà tutta la potenza delle loro "tenaglie", e uno per gli scontri a distanza, con il quale riusciranno sempre e comunque a tostarvi a dovere grazie a un fulminante lampo d'energia (piaciuto il gioco di parole? No... immaginavo!). Fortunatamente per voi, il fulmine è abbastanza lento per essere evitato facilmente... Tenete presente che, comunque, le armi convenzionali faranno solamente il solletico a questi esseri e questo vi costringerà a utilizzare il potere "banish", che congelerà per qualche secondo queste creature. Durante questo breve lasso di tempo, il loro scudo invisibile (cugino dell'amichetto invisibile del Mao) sarà disattivato e voi potrete colpirli liberamente. Un buon metodo è costituito da un massiccio lancio di granate... l'unica cosa di cui vi dovrete preoccupare in seguito, sarà di stare fuori dal raggio d'esplosione degli ordigni. Nel caso in cui non abbiate granate, potrete ottenere più o meno gli stessi effetti con il potere della Pentecoste.

TRYXINOS

Come nel caso dei due nemici affrontati prima, anche questo tizio ha due tipi di attacco. Il primo, una specie di palla di fuoco, non è molto veloce e neanche troppo doloroso. Il secondo, una sottospecie di onda "sonora", è decisamente più cattivello e veloce, ma rimane, comunque, facilmente evitabile. In linea di massima questo simpatico guascone tenderà a saltellare per lo schermo, proprio come un piccolo cagnolino che è felice di vedervi... Fin qui tutto bene, se non fosse che non è piccolo e nemmeno felice di vedervi!!! Per ovviare ai suoi istinti "salterecci", utilizzate le magie Banish o Turn to salt: la prima lo costringerà all'immobilità per qualche secondo, mentre la seconda lo rallenterà e non di poco. Nel periodo in cui sarà vulnerabile, utilizzate, come nel precedente caso, le granate, prestando la solita attenzione al raggio d'esplosione. Tutto sommato, questo sciagurato non era proprio un granché, non trovate?

LILITH

A differenza dei boss che avete affrontato sino a ora, questa Lilith è davvero cattivella, specie se considerate che è molto veloce e usa una moltitudine di attacchi differenti. Essendo un arcidemone, può utilizzare tre pentecoste contemporaneamente, ai quali si vanno ad aggiungere il "fulmine" e un'altra magia, chiamata "reflective lances of light". Oltre a tutto ciò, Lilith può anche evocare cani e Zaebo. Come nel caso dei Geryon, le armi "fisiche" sono praticamente inutili, visto che ogni singolo colpo messo a segno sarà accompagnato da una fragorosa risata rivolta a voi, stupidi presuntuosi (lei crede di essere tanto diversa? Mah, misteri dell'universo femminile...). In linea di massima, dovrete preoccuparvi di tenervi alla larga dal centro delle quattro colonne. Nel caso in cui siate lì

dentro, per Lilith sarà un giochetto da ragazzi colpirvi. Come seconda cosa statele il più vicino possibile, in modo da costringerla a rinunciare agli attacchi a lungo raggio. Lanciatele l'incantesimo BRIMSTONE e, nel caso in cui risponda con la solita risata, allontanatevi velocemente. Se, invece, non sentirete i risolini della fanciulla, osservatene la divisione, quindi scegliete un bersaglio e lanciate un paio di attacchi, magari con la pentecoste. Se il corpo del demone diventerà rosso, dateci dentro, in caso contrario giratevi e colpite l'altra immagine fino a quando non Lilith non tornerà a essere un'unica cosa. In ultimo, preoccupatevi di eliminare le sue creature non appena saranno evocate, visto che possono causarvi davvero moltissimi problemi. Le prime creature evocate saranno sei cani, mentre la seconda e la terza ondata saranno caratterizzate dalla presenza di una coppia di Zaebos.

LUCIFERO

Sarete chimati ad affrontare Lucifero per ben due volte, una nella Creazione e una nel Chaos. Durante la battaglia, i suoi poteri malefici faranno in modo di continuare a "cambiare" stanza, teletrasportandovi continuamente in due stanze differenti. È capace, proprio come Lilith di evocare dei cani nel Chaos e dei Peacemaker nella Creazione e, nel caso in cui vi "costringa" a cambiare stanza, le creature cambieranno di conseguenza. Il re dei Caduti combatterà la sua battaglia volando, sospeso a mezz'aria grazie alle sue poderose ali. Lo shockwave, che si era dimostrato molto efficace contro Lilith, non gli procura alcun danno e dovrete prepararvi, tra le altre cose, a evitare i suoi fulmini, le palle infuocate e, più in generale, tutto quello che vi scaglierà contro. In linea di massima, Lucifero è abbastanza veloce da evitare qualsiasi tipo di attacco che proverete a sferrare, anche quando "accelererete" i vostri tempi. L'unico modo di sconfiggerlo consiste nello sparare con il lanciarazzi nei suoi paraggi, proprio come fate per eliminare i vostri nemici in Quake III Arena. In pratica, il raggio dell'esplosione dovrebbe lentamente condurlo alla morte. Nel caso in cui evochi qualche creatura, disinteressatevi di Lucifero e concentratevi sulla nuova minaccia, visto che il cattivone, in questi momenti, non vi attaccherà. Utilizzate spesso il potere APOCALYPSE e, altrettanto frequentemente, lo strafe (spostamento laterale per chi non conoscesse l'inglese). Continuate in questo modo e Lucifero cadrà... per la seconda volta.

CURIOSITÀ

DIRETTAMENTE DALLA BIBBIA...

Visto e considerato che Requiem è un gioco che si ispira a temi biblici, ho pensato di girovagare un po' nella madre delle reti per cercare le differenze e le analogie tra il prodotto 3DO, la Bibbia e le sue interpretazioni. Cominciamo dall'aspetto più appariscente...

LA GUERRA IN PARADISO

Nella Bibbia, la grande guerra comincia in un periodo molto vicino alla creazione dell'universo. Satana, che in Ebraico significa Avversario, decide di ribellarsi a Dio e raccoglie tra le sue fila, circa un terzo della schiera angelica. Da allora il demone cerca di fare di tutto per tenere Dio e l'umanità separati e i mezzi che utilizza sono: il peccato, l'odio, la rabbia, la scienza e cose di questo genere. In Requiem, invece, la guerra comincia molti anni dopo e sembra coinvolgere ben più di un terzo degli angeli o, sicuramente, non una ristretta minoranza.

LILITH

Lilith non è mai menzionata nella Bibbia. La sua prima apparizione si ha nella letteratura di Midrash, un tipo di interpretazione della Bibbia, dove viene rappresentata come un demone della notte. La leggenda dice che Dio creò prima l'uomo, poi la donna. Questa donna era Lilith che, a differenza di Eva, generata da una costola di Adamo, fu creata con la stessa terra che aveva dato vita all'uomo. Lilith non si sottomise al volere di Adamo e per questo venne cacciata dall'Eden. Da allora presta particolare attenzione ai bambini, che uccide nel sonno. Altre leggende vogliono che Lilith sia la moglie di Caino e che sia una delle più belle figure femminili mai generate. In Requiem, invece, Lilith è tutto fuorché graziosa...

PUNTI DI CONTATTO

Molti dei nomi che sono stati utilizzati in Requiem, sono stati direttamente presi dalla Bibbia:

Malachi: un profeta minore dell'Antico Testamento.

Judith: Un personaggio dell'Antico Testamento.

Elijah: Un'importante figura dell'Antico Testamento. Evocò una pioggia di fuoco dal Paradiso per eliminare una schiera di preti di Baal. In Inglese la pronuncia corretta sarebbe "ee-LIE-jah", mentre nel gioco viene pronunciato come "eh-LEE-jah"

Jonah: Jonah e la balena... qualcuno si ricorda di questa storia?

Aaron: Nell'Esodo e nei Numeri, Aaron fu un aiutante di Mosé e Joshua durante la conquista di Caanan.

Leviathan: Un grosso mostro marino.

"Azazel" (il fucile d'assalto): in alcuni testi giudaici, l'Azazel è un forte demone.

Pentecoste: Durante la nascita della chiesa del Nuovo Testamento, lingue di fuoco caddero sulla testa dei discepoli e questi cominciarono a parlare le lingue del mondo...