SETTEMBRE 2008
146

DEVIL MAY CRY 4 ■ AVENCAST ■ DRACULA ORIGIN ■ WOLFENSTEIN ■ SPACE SIEGE ■ DIABLO III ■ CHAMPIONS ONLINE

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CASSIANGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

www.gamesradar.it - Settembre - n°146 - Edizione DVD €7,90

SPECIALE!

## E3 2008

Da Diablo III a Rage, 24 pagine sulla fiera delle meraviglie!

SOLO SU GMC!

## SPACE SIEGE

Il nuovo GdR d'azione ambientato nello spazio profondo!

ESCLUSIVA!

## WOLFENSTEIN

Torna lo sparatutto 3D che ha fatto la storia del genere!

INOLTRE...

**10 giochi recensiti** tra cui
Devil May Cry 4
Avencast
Dracula Origins
iRacing

**53 pagine** di anteprime, speciali ed E3 tra cui
Champions Online
Left 4 Dead
Dawn of War 2

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°146 - MENS - ANNO XII-08 €7,90

Sprea editori ITALY 9 771125 601762 80146

Siamo materia stellare che medita sulle stelle. (Carl Sagan)

Assumi il comando di uno squadrone formato da unità d'élite





Combatti per ottenere oggetti e abilità che ti renderanno più potente





Fai gioco di squadra per sconfiggere i temibili "Boss"







Entra nella Comunità e misura le tue forze in intensi duelli multiplayer



*UMANI, ALIEN E MUTANTI IN LOTTA PER LA SUPREMAZIA SULLA TERRA*




*CODICE ON-LINE ESCLUSIVO PER ENTRARE NELLA COMUNITÀ*



*COMPLETO MANUALE CON GLI INDIZI PER CONSEGUIRE LA VITTORIA*

SCOPRILO A SOLI

19'95€

FX

FXINTERACTIVE.COM

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# SOMMARIO

# DEVIL MAY CRY 4

**92** **Un nuovo carismatico eroe è pronto ad affrontare sfide e duelli infernali, nel quarto capitolo della saga di Capcom!**

**136 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE DVD**
**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE**
Nuove razze e l'eccezionale modalità strategica in stile "Risiko" per l'RTS capolavoro di Relic ambientato nel mondo fantascientifico di "Warhammer 40.000".

**130 ESPLORA E GIOCA**
Nel DVD vi attendono la versione dimostrativa di *Spore Creature Creator*, i due nuovi demo di *Race Driver: GRID* e altre incredibili meraviglie.

**130 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET**
**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR**
Imperdibile! Il primo RTS di Relic dedicato all'universo di "Warhammer 40.000", con quattro fazioni e una tonnellata di mappe da provare.

**Scoop!**

**LOTR: Conquest**



pag. 16


Wolfenstein - pag. 52


Diablo III - pag. 58


Champions Online - pag. 70

## SCOOP


**16 THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST**
I talentuosi ragazzi di Pandemic Studios svelano a Matteo Bittanti il loro nuovo progetto ambientato nella Terra di Mezzo.


## ANTEPRIME


**23 COMMAND & CONQUER RED ALERT 3**
EA Los Angeles sta dando gli ultimi ritocchi al terzo episodio della serie *Red Alert*.

**24 LEFT 4 DEAD**
Abbiamo provato i primi tre livelli del prossimo blockbuster di Valve.

**26 WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING**
L'espansione più desiderata dell'anno 2008 non ha più segreti per il nostro Paolo Cupola.


## SPECIALI


**18 ITALIAN VIDEO GAME AWARD**
Il reportage sulla serata di gala organizzata da Sprea Editori e dedicata ai prestigiosi Italian Video Game Award, votati dai videogiocatori italiani.

**28 E3 2008 UNA STAGIONE DA GIOCARE**
Il nostro Raffaello Rusconi è volato a Los Angeles per partecipare all'annuale edizione della prestigiosa fiera videoludica.

**52 WOLFENSTEIN**
Raven e id Software sollevano, per i lettori di GMC, il velo di segretezza che avvolge il prossimo episodio della serie *Wolfenstein*.

**58 DIABLO III**
Dopo tante voci di corridoio è arrivata la conferma: ci sarà un terzo episodio per la leggendaria saga di *Diablo*!

**64 SPACE SIEGE**
*Dungeon Siege* in versione fantascientifica, con tonnellate di alieni da eliminare? Scopritelo nel nostro speciale.

**70 CHAMPIONS ONLINE**
Vincenzo Beretta è andato a trovare i ragazzi di Cryptic Studios, per parlare del loro nuovo MMORPG dedicato ai supereroi.


## RUBRICHE


**5 EDITORIALE**
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

**6 LA POSTA IN GIOCO**
Più pronta che mai, Nemesis risponde ai lettori!

**12 L'ANGOLO DI MBF**
Il filosofo Matteo Bittanti risponde ai propri adepti.

**14 BOTTA & RISPOSTA**
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Primoz corre in aiuto.

**20 ABBONAMENTI**
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

**116 I PARAMETRI**
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

**118 NEXT LEVEL**
Il gioco dopo il gioco: come allungare la vita dei vostri titoli preferiti, con notizie dalla Grande Rete, Mod, Total Conversion, cronache dall'estero e reportage dagli e-sport.

**130 ESPLORA E GIOCA**
Scoprite cosa vi riserva il DVD demo: la versione dimostrativa di *Spore Creature Creator* e due nuovi demo di *Race Driver: GRID*, per esempio.

**136 GUIDA AL GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE DVD WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR - DARK CRUSADE**
Tutti i consigli per giocare al meglio questo stupendo RTS.

**130 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR**
Le battaglie del futuro secondo Games Workshop rivivono nell'RTS capolavoro di Relic.

**140 GMC TRUCCHI**
I trucchi per superare ogni avversità videoludica, oltre alla **soluzione del cruciverba** pubblicato sullo scorso numero.

**142 CRUCIVERBA**
Cosa sarebbe l'estate senza il mitico cruciverba a tema videoludico di GMC?

**143 NEL PROSSIMO NUMERO**
Le sorprese che ha in serbo per voi il prossimo numero di GMC.

**144 TITOLI DI CODA**
Il nostro filosofo Matteo Bittanti mette a fuoco il tratto caratteristico dei videogiochi.


## HARDWARE


**77 OPTOMA HD65**

**78 COOLERMASTER UCP900**

**79 SAPPHIRE HD 4870**

**80 GAINWARD GTX 280**

**82 NOKIA N82**

**84 SISTEMA GIUSTO**
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

**86 SCHERMO BLU**
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i vostri problemi di hardware.


## Le prove di questo mese


96 Avencast
112 Birth of America 2 Wars in America
106 Chaos Theory
105 Crazy Machines 2
92 Devil May Cry 4
100 Dracula Origin
111 Geo-political Simulator
108 iRacing
103 Samurai Warriors 2
104 Trials 2: Second Edition


### Giochiamo Spendendo Poco


113 Juiced
113 MotoGP Ultimate Racing Technology 3



iRacing - pag. 108

## QUESTO MESE GMC PARLA DI


Avencast 96
Birth of America 2 – Wars In America 112
Blair Witch Volume 3 15
Champions Online 70
Chaos Theory 106
Command & Conquer: Red Alert 3 23
Crazy Machines 2 105
Devil May Cry 3 SE 15
Devil May Cry 4 92
Diablo III 58
Dracula Origin 100
Dungeon Siege II: Broken World 14
Geo-political Simulator 111
iRacing 108
Juiced 113
Left 4 Dead 24
LEGO Indiana Jones 140
Mass Effect 140
MotoGP Ultimate Racing Technology 3 113
Quake 4 15
Rise of Nations: Thrones and Patriots 141
Samurai Warriors 2 103
Space Siege 64
The Longest Journey 15
The Lord of the Rings: Conquest 16
The Movies 14
Trials 2: Second Edition 104
Turok 141
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade (Ed. DVD) 136
Warhammer 40.000: Dawn of War (Ed. Budget) 130
Wolfenstein 52
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 26
WorldShift 126

# ARRIVANO I DISNEY MANGA.




©DISNEY

TORTUGA - covo creativo

**Quando la magia Disney incontra la tradizione fumettistica giapponese nascono i Disney Manga.** Una fantastica collezione delle storie Disney più emozionanti interpretate con tutta l'energia e l'inconfondibile tratto dei manga giapponesi. Si comincia con **Kingdom Hearts**, la miniserie di 4 uscite ispirata al videogame che ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo, un manga entusiasmante finalmente in edizione italiana. **Presto arriveranno Witch, Monsters, Lilo & Stitch e tanti altri fantastici eroi!**

## MAGIA DISNEY•STILE MANGA

dal **10 agosto** in edicola e nelle migliori fumetterie

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 146 SETTEMBRE 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Notte" Paglianti
**paolopaglianti@sprea.it**

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Er Carota" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Raffy" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Fateme passa'!" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Grafici" Spinelli, Mattia "Saluto" Ravanelli, Andrea "Scommessa" Babich, Marco "Mamma" Salvaneschi, Ugo "Salvezza" Laviano, Ualone "Gianluca" Loggia, Ivan "Fruginet" Conte

IMPAGINAZIONE
Luca "Er Breccola" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "Abbonamento" Albertarelli (**marinaalbertarelli@sprea.it**)
Dario "Er Frappa" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "Vacanza" Beretta, Primoz "Wii" Skulz, Matteo "Mail" Bittanti, Alessandro "Wii, Wii" Galli, Nemesis, Francesco "Stranamore" Mozzanica, Roberto "Vacanza" Camisana, Davide "RAM" Giulivi, Paolo "El Diablo" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Intervista" Leanza, Danilo "Dove sei?" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Jonti "dal Sol Levante" Davies, Antonio "Extended" Colucci, Davide "Finalmente Scoop" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè Viero, Claudio "Cappello" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Frigorifero" Cardillo, Fabio "Crucio" Bortolotti, Tito "Biblioteca" Parrello

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
**www.sprea.it - editori@sprea.it**

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
**www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti**

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672

**STAMPA:** Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

**CARTA:** Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

**DISTRIBUZIONE:** M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
**stefanosilvestri@sprea.it**

**Copyright Sprea Editori S.p.A.**
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

**Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03)**
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

# E3 o non E3?



Ci permettiamo di parafrasare forse il più celebre verso shakespeariano per introdurre l'argomento più "caldo" di questa estate videogiocosa, ovvero l'appuntamento con l'E3, la fiera di videogiochi più importante dell'anno.

Dopo l'edizione "ridimensionata" del 2007, la fiera è tornata agli antichi splendori? I corridoi del Convention Center di Los Angeles, che hanno ospitato nuovamente gli stand di Electronic Arts, Atari, Activision, Take 2, Vivendi e di tutti gli altri attori protagonisti delle nostre nottate di gioco, hanno rivissuto l'incontenibile caos entropico delle migliaia di giornalisti accorsi da mezzo mondo per scoprire le ultime novità?

Come potrete vedere a pagina 28 di questo numero di GMC, i giochi non sono mancati: il nostro prode inviato, Raffaello Rusconi è tornato con materiale sufficiente per riempire oltre venti pagine, e ne avanzava.

Ciò che è cambiato rispetto al passato, come già si era intuito nell'edizione 2007, è che i publisher si sono focalizzati sui titoli che usciranno entro Natale, o poco dopo. La stagione che va da settembre a dicembre è quella dove i giochi vendono di più, e quindi dove si concentrano le uscite più interessanti e attese dell'anno solare dei videogiochi. Invece di puntare su titoli che arriveranno tra 12 mesi o più, il nostro reporter ha visto soprattutto giochi ormai quasi completi. Ecco, quindi, che lo speciale E3 di quest'anno è un utile "riassunto" di quanto ci siamo detti fino a oggi per ciò che riguarda i debutti previsti nella seconda metà del 2008.
E sarà preziosissimo, visto che, dal prossimo numero, GMC si concentrerà sui titoli in uscita, come *Spore*, *Clear Sky*, *Crysis Warhead*, *Call of Duty: World at War*, il nuovo *Prince of Persia*, e via dicendo, che ci attendono proprio dietro l'angolo.

Dal punto di vista dei "grandi annunci" sui titoli che, invece, arriveranno dopo Natale, assumerà più importanza la Fiera di Lipsia, che da quest'anno seguiremo con maggior attenzione, probabilmente con uno speciale simile a quello dell'E3 di questo numero, ma focalizzato sui titoli di cui sappiamo – al momento – poco o nulla. Per una volta, l'Europa potrebbe essere più "avanti" degli Stati Uniti.

Un'altra bella notizia è che il servizio Games for Windows – LIVE di Microsoft, che finora era a pagamento, è diventato gratuito: chiedere 50 dollari all'anno per giocare online e "riscuotere" gli obiettivi dei giochi era decisamente pazzesco.

Fateci sapere cosa ne pensate, e quali giochi attendete di più, al solito posto: il forum di GamesRadar.it!

**Paolo Paglianti**
paolopaglianti@sprea.it



# La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

## L'INDIRIZZO GIUSTO

**Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:**

**La Posta in Gioco**
**(per scrivere alla bella Nemesis)**
**nemesis@sprea.it**

**L'angolo di MBF**
**(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)**
**matteobittanti@sprea.it**

**Botta & Risposta**
**(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)**
**botta&risposta@sprea.it**

**Schermo Blu**
**(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)**
**schermoblu@sprea.it**

*Con l'estate, il mercato dei videogiochi prende fiato in attesa dei fuochi d'artificio natalizi. Come ribadisco ogni anno, questo è il momento migliore per dedicarsi a quei giochi che, nel corso dei mesi passati, ci sono sfuggiti a causa di impegni scolastici o lavorativi. La sottoscritta ha deciso di rigiocarsi la prima stagione di* Sam & Max, *poiché non ha avuto il tempo di dedicare la giusta attenzione a tutti gli episodi, tralasciandone un paio. In attesa di scoprire qual è stato il gioco (vecchio o nuovo) che ha allietato le vostre vacanze, rinnovo l'invito a inviarmi le vostre recensioni affinché possano essere pubblicate fra queste pagine. Non è necessario che l'oggetto della recensione sia un titolo recente, vanno benissimo anche giochi "storici", purché se ne parli con passione e un pizzico di competenza!*

## ANCORA SULLA PIRATERIA

Cara Nemesis,
inizio con una premessa: riprodurre opere dell'ingegno è contro il nostro Ordinamento. Fin qui nulla da dire. Ora, vorrei analizzare le cause della pirateria e proporre delle soluzioni. La molla che spinge a utilizzare questo "canale alternativo" per procurarsi qualsiasi tipo di media (musica, film, giochi, libri, eccetra) è fondamentalmente la richiesta eccessiva in termini di danaro degli autori. Si potrebbe rispondere che c'è un gran lavoro dietro ogni prodotto e che, quindi, è giusto pagarlo. Sono ancora troppi soldi per me. Si potrebbe allora dire che esistono le edizioni budget per i giochi, la radio per la musica, le rassegne cinematografiche con i film a un euro, le biblioteche o le edizioni economiche per i libri. Ma andiamo ancora oltre: c'è chi non ha tempo per questo, chi vive in città

## "Perché nelle biblioteche non si trovano copie di certi videogiochi?"

da: Videogiochi, film e libri: mezzi di comunicazione – Francesco Dalla Gassa




**ANCORA SULLA PIRATERIA**
**Sull'iTunes Store è possibile acquistare e scaricare singoli brani musicali spendendo pochi euro.**

## dal Forum di gamesradar.it

### LA PERFEZIONE ESISTE?

Tra tutte le discussioni "insolite" in cui siamo soliti imbatterci nel **Forum** di GamesRadar.it, quella apparsa di recente nel **Canale** "Games Contact" le batte tutte. Il nostro amico Irishfire ha pensato bene di intitolare il suo **Thread** "La discussione perfetta per GMC", e si è chiesto: Quale potrebbe essere la discussione perfetta che possa essere pubblicata su Giochi per il Mio Computer? Per chi non lo sapesse, la rivista pubblica ogni mese delle parti di discussioni da questo Forum, e io penso che il **Thread** migliore debba essere d'interesse popolare e di facile comprensione, poi non so quali criteri realmente usi GMC per la pubblicazione. Secondo Lastmanstanding: I criteri sono di gusto personale, ma alcune volte pubblicano delle discussioni anche per la loro originalità o per la semplicità nelle risposte. Dunque, è chiaro che la discussione perfetta non esiste; diciamo che, in linea generale, cerchiamo di stuzzicare i lettori con chiacchiere cui tutti possano sentirsi pronti a partecipare. Enricoros dice giustamente che: Un **Thread** significativo sarebbe quello ufficiale del numero in edicola, ma ha il problema di essere lunghissimo e difficile da sintetizzare in poche righe. Poi, tanto per chiudere con il sorriso, interviene quel furbetto di Nick Stone, che riferendosi a Irishfire, scrive: Di' la verità, hai aperto questo Thread con la speranza che ne pubblichino qualche parte.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# Il "mago" dei GDR

Ciao Nemesis,
scrivo per illustrarti un problema di fondo dei GdR. Forse io e i miei amici siamo matti, ma nel corso degli anni abbiamo notato che tutti i giochi di ruolo, sono "obbligati". Obbligati nel senso della scelta dei personaggi. In *Oblivion*, *Morrowind*, *Neverwinter Nights 2*, *Gothic* e in tanti altri GdR, farsi un personaggio che usa esclusivamente (o in gran parte) la magia è pressoché inutile. Ho l'impressione che sia un grande problema, perché un purista dei giochi di ruolo non può accettare che i personaggi migliori siano solo quelli in grado di menare e di combattere con le armi. Ti faccio un esempio banale: *Oblivion* (il mio titolo preferito) è un capolavoro. Grafica, sonoro, sistema di controllo del personaggio... tutto bellissimo, ma prova a farti un mago o uno stregone e dimmi se riesci ad arrivare alla fine del gioco e a completare gran parte delle missioni secondarie senza problemi utilizzando la magia. Poi, crea un eroe che usa armi o abilità "contundenti" e dimmi se noti o meno una certa differenza.
Lo so, tutti possono approfondire le proprie abilità in *Oblivion* e anche lo stregone, dopo un po' di esercizio, è in grado di diventare un esperto di lama. Ma lo stregone è fatto per usare la magia no? Come se non bastasse, la gran parte degli incantesimi in *Oblivion* fa veramente pena, mentre in *NWN 2* le magie sono buone sono ai livelli più elevati. A mio avviso, questo è un grande limite dei giochi di ruolo e gli sviluppatori non dovrebbero sottovalutarlo. Dovrebbe essere un aspetto più curato e più approfondito nei GdR, perché siamo ancora all'età della pietra da questo punto di vista. Ciao, un saluto a tutta la redazione.

**Lucien Lachance**

Caro Lucien,
la tua critica è interessante, anche se per molti aspetti non la condivido. Il bilanciamento delle classi è da sempre un argomento scottante, che si parli di GdR cartacei o digitali, ed è praticamente scontato che gli appassionati discutano di questo argomento.
Ma affronterò la tua idea trattando ogni gioco come un mondo separato. Anche se spesso si parla di "giochi di ruolo" come di un unico, grande genere, bisogna tenere presente che ogni titolo ha un approccio diverso alla questione, che non necessariamente rispetta i canoni classici. Partirò parlando di *Oblivion*, che ho giocato interamente con un mago (da sempre la mia classe preferita, per la cronaca). L'ho finito da cima a fondo e per farlo ho, effettivamente, dovuto addestrarmi nell'uso della spada. Come si spiega che un grande mago debba ricorrere a una volgare lama per sopravvivere? A mio avviso è semplice: nel mondo di *Oblivion* la magia esiste ed è potente, ma per forza di cose anche un mago deve riuscire a difendersi nel corpo a corpo. Questo discorso funziona bene a livello di ambientazione, ma trova ancor più giustificazioni nel sistema di gioco, rigorosamente in tempo reale. Come avrebbero fatto gli sviluppatori a implementare incantesimi complessi, senza rischiare di rendere il tutto troppo faticoso e macchinoso? Capisco il tuo punto, ma personalmente approvo la scelta di Bethesda.
Il mio potente mago si è aggirato per i dungeon massacrando mostri a suon di palle di fuoco, ma non gli è dispiaciuto, di tanto in tanto, sferrare qualche colpo di spada.
Passando a *NWN 2*, invece, affronterò il tuo discorso da un'altra prospettiva. Hai mai giocato di ruolo alla vecchia maniera, con carta e matita e dadi? Se sì, saprai sicuramente che i rapporti di potere tra le classi variano con l'accumularsi dell'esperienza. Ai primi livelli, un guerriero ha molte probabilità di sopravvivere rispetto a un mago, che si ritrova con pochi incantesimi e un pugno di punti ferita, a differenza di altre classi che sono già in grado di maneggiare armi pericolose e di resistere a qualche attacco ben portato. Eppure, ai livelli più alti, i maghi riescono a lanciare combinazioni devastanti di incantesimi, surclassando gran parte dei guerrieri. *NWN 2* è la versione digitale di "D&D" e, come tale, riflette questo fenomeno. Come vedi, potremmo parlare all'infinito di questo argomento, molto interessante e ricco di sfaccettature, ma in ultima analisi arriveremmo sempre alla stessa conclusione. Ogni GdR è un mondo a sé stante, con delle sue regole e dei suoi equilibri, e il compito dei giocatori è capire, accettarle e sfruttarle per divertirsi.

senza cinema (che facciano rassegne) o senza biblioteche; chi sostiene poi, in estremo, di volere tutto, subito e senza sborsare un centesimo. Io sono di questa corrente di pensiero. E non perché non apprezzi il lavoro di chi crea gli strumenti di cultura o d'intrattenimento, anzi. Ma visto che si continua a scaricare giochi, film, musica o a fotocopiarsi i libri (emblematico è ciò che succede nelle università), si potrebbe pensare, piuttosto che a stigmatizzare tout court questi comportamenti, a inventare soluzioni alternative che siano remunerative per i creatori, ma al contempo favoriscano la fruizione gratuita delle opere dell'ingegno per il consumatore. Ritengo che ciò sia possibile. Prendiamo, per esempio, i videogiochi: hanno un potenziale pubblicitario pressoché infinito. Se le software house si mettessero d'accordo con i colossi del mercato, potrebbero creare pubblicità ad hoc, magari in computer grafica, da inserire nei contesti giusti (ricordo i cartelloni di *Duke Nukem*), in modo da azzerare i costi per i consumatori. Niente scatole (tranne che per i collezionisti), manuale online ed è fatta. Lo stesso dicasi per i libri. Cosa ci vuole a mettere una pubblicità obbligatoria, magari di 15 secondi, all'inizio di un libro in pdf, alla fine di ogni capitolo, eccetera? Oppure, per ogni download, ricevere 10 messaggi di posta elettronica da dieci società diverse, con l'obbligo di risposta. O, ancora, fissare un tetto "politico" di un euro per ogni download, magari decurtandolo dal credito telefonico (per i ragazzini che non hanno carte di credito), piuttosto che "prendere" loro i soldi per le suonerie dei cellulari (denaro che sembra venga speso, e anche alla grande). Se, come viene definita, la pirateria è una piaga, l'utilizzo controllato della "gratuitizzazione" delle opere dell'ingegno potrebbe eliminarla completamente. Tutti sarebbero liberi di scegliere, senza limiti, il meglio per loro, evitando di venire indirizzati verso la fruizione di un prodotto piuttosto che un altro, solo perché di più facile accesso (mi riferisco agli eroi ignoranti dei tempi nostri, che spingono i giovanissimi alla fruizione i prodotti altrettanto ignoranti). Se tutti potessimo scegliere, senza preclusioni, magari si aumenterebbe anche la diffusione di una certa cultura, come dimostrano gli appassionati che si dedicano alle traduzioni, ai Mod, eccetera, senza nulla in cambio. Sarebbe un mondo libero.

dal Forum di gamesradar.it

## CONSOLE NON PORTA PENA

Dopo la breve sortita nel **Canale** "Games Contact" ci tuffiamo a capofitto in "Mondo Computer" per ascoltare il discreto lamento di jippa_lippa, che nel **Thread** "Star Wars: The Force Unleashed. Solo Per Console?" così si esprime: Avete presente *Star Wars: The Force Unleashed*? Mi sono innamorato di questo gioco sin dal primo trailer. Il solo pensiero di poter sbatacchiare in aria i nemici, per poi vederli tentare di aggrapparsi a qualsiasi sporgenza mi fa venire la bava alla bocca! Qualcuno sa, per caso, se è prevista una versione per PC? Che io sappia no, però forse qualcuno ha informazioni diverse. Purtroppo già dalla prima risposta di Mattiakly Refreg emerge una triste realtà: Mi sa proprio che non uscirà per PC. Gli sviluppatori l'hanno ripetuto più e più volte. È un vero peccato! E qui assistiamo al punto di svolta di jippa_lippa: Allora andrà a finire che mi comprerò anche una console... dannate console! Ma no, dai. Perché dannate? Spassarsela sia sul PC, sia sulle console non è un reato, né tanto meno una sconfitta per un appassionato di PC.

## IN BREVE

Cara Nemesis,
seguo la vostra rivista ormai da anni, ma è la prima volta che vi scrivo per togliermi una curiosità. Quando dovete recensire un titolo quanto ci giocate? E lo finite? Lo chiedo perché ci sono giochi che possono essere lunghi e complessi, tanto da lasciarti bloccato in un punto per parecchio tempo. Quindi, voi come fate a essere sempre così precisi e puntuali? Attendo con ansia una tua risposta e ti ringrazio in anticipo.

**Tayron**

**Come, credo, abbiano scritto alcuni miei colleghi sul forum di GamesRadar a proposito di una discussione su questo argomento, cerchiamo sempre di finire tutti i titoli di una certa**

Vorrei sapere cosa ne pensate, senza però trincerarvi dietro il più facile degli: "è sbagliato", oppure "se lo vuoi lo paghi".

**Antonio De Lorenzo**

Nessuna risposta banale, caro Antonio, poiché le tue osservazioni sono intelligenti, puntuali e non dettate dalla semplice voglia di "non spendere soldi". La sensazione che provi è, comprensibilmente, dettata dall'accorgersi che i mezzi per ridurre il prezzo della maggior parte delle opere letterarie, virtuali, eccetera, esistono, ma forse non vengono sfruttati. Ti do ragione quando sostieni che basterebbe un euro simbolico per ogni download per assicurare una diffusione di MP3 legale e capillare allo stesso tempo e, in tal senso, il mercato si è già mosso con il cosiddetto download digitale (vedi lo store di iTunes, per esempio o, ancora, l'acquisto di videogiochi tramite Steam). Ma sai qual è la verità? Che il download selvaggio degli MP3 continuerebbe comunque, perché c'è anche chi non è disposto a sborsare nemmeno quell'euro simbolico, se può avere lo stesso risultato gratis.
La buona notizia è, però, che in molte città è già attivo un servizio di pagamento del parcheggio – le cosiddette "strisce blu" – tramite cellulare: perché non usare lo stesso metodo per altri tipi di acquisti? Suppongo che, con il tempo questo, sistema si diffonderà sempre più e, presto, non si dovranno sborsare gli euro del proprio traffico telefonico solo per alimentare la "piaga" delle suonerie dei cellulari a pagamento. Riguardo, invece, l'inserimento della pubblicità, nutro qualche dubbio. Il primo è di tipo "estetico": non mi piacerebbe ritrovarmi a sfogliare le pagine di un libro con delle pubblicità fra un capitolo e l'altro o ascoltare un CD con uno spot all'inizio di ogni traccia. Per quanto riguarda i videogiochi, il discorso può ancora starmi bene se viene inserito in un contesto realistico: se mi aggiro fra le strade di Liberty City non ho problemi a "sopportare" un cartellone pubblicitario, ma con GdR o altro con ambientazione fantasy come la mettiamo? Infine, permettimi un po' di polemica, Antonio: se questa

## La redazione risponde Il tema fuori dal tema

Ciao Nemesis,
ti scrivo questa mail non per parlarti del solito tema, ma per proporti uno spazio in più nella rivista.
Sei consapevole che il tuo lavoro e quello di tutto lo staff non è di poco conto? Voi date voce a coloro che hanno da dire la loro su un'argomentazione. Siamo in un paese civile, dove vige la libertà di opinione, dirai, ma quanti ti permettono di farlo in realtà ?
In questo mondo, dove tutti più o meno ti chiudono le porte in faccia, rischi quasi di rimanere soffocato da questa "falsa libertà", ma voi offrite di più. È proprio da questo che nasce il successo della vostra rivista: conosco molti che acquistano Giochi per il Mio Computer solo per leggere la posta (e io sono fra quelli), la considerano come un modo di evasione dalla realtà. Quindi ti chiedo (gira questa mail a qualcuno più in "alto" di te nella redazione): perché non creare uno spazio dove si possano inserire anche altri temi, sempre scritti da videogiocatori.
Per esempio, gli stati d'animo degli utenti, il loro rapporto con la società, la loro vita sentimentale.
Naturalmente, da sola non potrai rispondere a tutti, poiché già ti occupi delle altre mail, quindi questa sezione sarà curata da altri.
Ho già in mente il titolo di questo spazio: Il tema fuori dal tema. Che te ne pare?
Confido in una tua risposta.

**unknownboys**

Caro RagazziSconosciuti,
la tua idea è molto affascinante, dato che ampliare i nostri scambi epistolari con i lettori a tutto lo scibile umano, invece che circoscriverli ai soli videogiochi è una tentazione stuzzicante. Purtroppo, temo che una rubrica del genere diventerebbe presto una "terra di nessuno", dove ognuno potrebbe scrivere qualsiasi cosa, e Nemesis dovrebbe comunque scegliere tra temi molto diversi (indubbiamente tutti interessanti). Riservare obbligatoriamente uno spazio per le lettere non legate ai videogiochi non mi sembra fattibile; quando capita l'occasione, va benissimo, ma quando invece non arrivano lettere "fuoritema" che Nemesis apprezzi in modo particolare, non vorrei dover comunque pubblicarne una per forza. Tuttavia, non demordere: per esperienza, come sanno tutti i nostri lettori di lunga data, Nemesis non ha preconcetti, quindi una lettera interessante che non abbia come oggetto i videogiochi ha comunque possibilità di essere pubblicata. Infine, complimenti per il simil-impaginato, è davvero simile a quelli di GMC.

**Paolo Paglianti**







dal Forum di gamesradar.it

### VOGLIA DI AVVENTURA

Ecco un genere di **Thread** che piace tanto ai frequentatori del **Forum**, che si dimostrano sempre pronti e disponibili quando si tratta di elargire consigli ai loro colleghi dubbiosi. In "Consigliatemi avventure grafiche" ShadowAlex ci informa che ha: Già *The Longest Journey*, *Syberia 2*, *Still Life* e suppongo anche qualcos'altro che ora non ricordo. Avventure grafiche belle lunghette, ben fatte, con una buona trama. Consigliatemi, che sono in astinenza. Il primo a dire la sua è stato eXoduS90s: *Runaway 1* e *2*, *Black Mirror* (bellissimo), *Jack Keane* (uscito da poco), *Obscure* (più survival horror) e *Fahrenheit*. Poi, è la volta di Inox: Se posso consigliarti anche titoli di vecchia data, senza ombra di dubbio *Amerzone* e *Grim Fandango*, seguito a ruota da AdamWarlock: Bene o male le ho giocate tutte, quindi ti suggerisco di provare *Tunguska* e di tenerti pronto per il seguito imminente. L'ho trovato gradevole, mai noioso o frustrante, e abbastanza lungo. La grafica è più che degna, gli enigmi sono logici e la storia affascinante.




**VIDEOGIOCHI, FILM E LIBRI: MEZZI DI COMUNICAZIONE**
La simulazione di vita offerta dai Sims potrebbe persino rivelarsi educativa per i ragazzini?

## "I videogiochi: hanno un potenziale pubblicitario pressoché infinito"

da: Ancora sulla pirateria – Antonio De Lorenzo

teoria fosse realmente attuabile nella realtà senza far degenerare le cose, non saremmo costretti a sorbirci tutta la pubblicità di alcuni canali televisivi per cui sborsiamo già del denaro, non credi? Il tuo discorso, mi duole ammetterlo, è a tratti utopico. Ci sono mille modi per far funzionare meglio il mondo, ma non sono semplici da attuare e, certe volte, non si vuole farlo.

dal Forum di gamesradar.it

### GRAFICA SÌ O NO?

L'eterno dilemma che si anima nella mente dei videogiocatori è il protagonista del Thread aperto da gamba nel Canale "Mondo Computer". In "Ma la grafica conta così tanto?" il nostro amico dice di essersi: Fatto parecchie domande sul fatto di come i nuovi giochi siano piatti e vuoti: non hanno nient'altro che la grafica! Ho un computer che sta diventando vecchio e mi sono accorto che tutti i titoli nuovi puntano sulla grafica. Dove sono finiti i vecchi giochi come *Arcanum*, *Dungeon Keeper*, *Diablo*, quelli che ti lasciavano emozioni anche se erano pieni di pixel? Il discorso trova subito conforto nelle parole di Matteo de Marinis: Sfortunatamente è così, anche se qualche volta escono giochi che uniscono un grafica, gameplay e trama. Ormai c'è questa sfrenata corsa al realismo e quasi tutte le software house si preoccupano solo di migliorare i motori grafici, realizzando spesso dei titoli noiosi che si finiscono in poche ore. Per me, la grafica è un aspetto secondario: mi basta che non sia orripilante, per il resto esigo una giocabilità impeccabile, una trama brillante e la possibilità di divertirmi almeno per 30 ore prima di arrivare alla fine.

### IN BREVE

importanza. **In virtù del nostro lavoro, riusciamo a mettere le mani su una versione definitiva dei giochi ben prima della loro uscita sugli scaffali, per cui abbiamo tutto il tempo per testarli approfonditamente.**

Cara Nemesis,
sono un lettore affezionato (e di lunga data) di GMC e vorrei proporre un'idea per arricchirne ancora di più i contenuti. Spero che il suggerimento venga valutato, sono sicuro che molti altri lettori condividerebbero l'iniziativa: potreste aggiungere più filmati (trailer, ma anche realizzare delle videorecensioni dei titoli più importanti) per impreziosire maggiormente la sezione video del DVD, di certo non ci sarebbero problemi di spazio. Grazie, continuate così.
Saluti

**Alessandro C.**

**Quando confeziona il DVD demo allegato alla rivista, il nostro Raffaello Rusconi fa i salti mortali per incastrarne al meglio i contenuti, dovendo fare i conti con i demo dell'ultimo minuto. Nonostante le cospicue dimensioni del supporto dual layer, infatti, capita di dover tagliare qua e là i file meno importanti per fare spazio ai demo (che godono di una corsia preferenziale). Per cui, quando è possibile cerchiamo di farcire il DVD con i filmati più succulenti, in base anche alla disponibilità o meno degli stessi. Per le "videorecensioni", in futuro chissà...**

### VIDEOGIOCHI, FILM E LIBRI: MEZZI DI COMUNICAZIONE

Cara incantevole Nemesis,
la risposta di Elisa Leanza nel GMC di luglio 2008 è stata interessante. È vero, ci sono alcuni programmatori che si possono definire veri artisti, ma non dovremmo essere più esigenti proprio noi, che abbiamo a cuore questo argomento? Pretendere che anche i videogiochi ci insegnino qualcosa di noi stessi, oppure ci sensibilizzino verso un problema comune cui non facciamo attenzione, come accade con certi film o certi libri? Questo potrebbe nobilitare l'arte dei videogiochi e tacciare di ignoranza coloro che criminalizzano un videogioco solo per alcune scene in esso contenute.
Com'è noto, una delle prime opere stampate da Gutenberg con la tecnica dei caratteri mobili fu la Bibbia nel 1455. Uno dei primi corti cinematografici dei fratelli

dal Forum di gamesradar.it

### SCRUTIAMO L'ORIZZONTE

Per tenersi informati sui titoli che verranno è sufficiente sfogliare con amore e attenzione la presente rivista, ma è anche giusto farsi sentire sul **Forum** con un **Thread** tipo "Mi fate il punto sui migliori giochi che stanno per uscire?". Così ha fatto shallisettledown: Dicembre 2007 – luglio 2008 è stato un periodo veramente scarno, dopo titoloni come *World in Conflict*, *Bioshock*, *The Witcher*, *Half-Life 2 Episode 2*, *Call of Duty 4* e, solo per la grafica, *Crysis*, era lecito aspettarselo, ma ora cosa bolle in pentola? Sono al corrente di *Spore*, *World in Conflict: Soviet Assault* e *Starcraft 2*... e per il resto?
Suvvia, qualcosa di interessante all'orizzonte si profila. DOTTOR HANNIBAL tiene a sottolineare la presenza di titoli come: *Brothers in Arms 3*, *Devil May Cry 4* e *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, un buon elenco, cui 666_Dark Chidori_666 aggiunge: *Far Cry 2*. Tuttavia, va precisato che, come scrive traod: *Starcraft 2* non lo vedremo nel 2008...
O forse sì, perché invece secondo shallisettledown: È altamente probabile che arriverà entro la fine dell'anno, in modo da celebrare i 10 anni dal primo *Starcraft*. Chi leggerà GMC, saprà...

Lumière fu quello di un treno che entrava in stazione, proiettato sul finire del XIX secolo. Come sappiamo, nel 1962 sei ricercatori del MIT riuscirono a creare un programma che rendeva interattive alcune porzioni di schermo, inventando così *Spacewar!*.
Tre grandi invenzioni che hanno portato altrettante rivoluzioni nei modi di comunicare la cultura. Tra gli altri meriti, la tecnologia della stampa ha reso possibile l'ampia diffusione di racconti e di cronache che hanno poi seguito l'evoluzione dei vari generi letterari. La tecnologia del cinema è riuscita a dare luce alle parole, mostrando a video storie sempre più vicine o sempre più lontane dalla realtà. La tecnologia dei videogiochi ha fatto un passo in più. L'utente stesso è entrato nel racconto, superando la staticità del lettore e portando a un livello ulteriore le potenzialità del cinema. Da Google Earth al Web 3.0, i videogiochi hanno fatto da apripista. Se ciò è vero, se quell'interattività ha aperto le frontiere della comunicazione, perché mi trovo sempre dalla parte della difesa quando se ne parla? Perché nelle biblioteche non si trovano copie di certi videogiochi? Perché le mamme dicono "leggi che fa bene" o "esci a giocare altrimenti ti stordisci"? Siamo noi che conosciamo e gli altri che ignorano, oppure è qualcos'altro?
Provo a dare una risposta non definitiva. Lasciamo che i videogiochi maturino. L'esplorazione delle potenzialità dei videogiochi è solo all'inizio. Letteratura e cinematografia hanno dato prova di saper spaziare in tutti i campi dello scibile. Sono diventati il simbolo di talune fasi della nostra esistenza perché in quel particolare momento quel libro, o quel film, ha avuto un significato per noi, per la nostra vita. Sono riusciti a prendersi delle responsabilità nei confronti della società e della politica. Credo che non si possa dire la stessa cosa per i videogiochi. Non ancora, almeno. Qualcuno può dire che non è il loro ruolo, che sono solo "entertainment". È mia opinione che qualsiasi sia il mezzo di comunicazione, si tratta di uno strumento e, come tale, può servire molte finalità. Intrattenere, educare o provocare: lo hanno fatto cinema e libri, perché non i videogiochi?
Immaginiamo un titolo in cui il motore grafico di *Far Cry 2* ci faccia vivere le peripezie di un profugo del Darfur che viaggia tra deserti e guerre civili per arrivare in Europa. Pensiamo a un *The Sims* che insegni alle bambine che Biancaneve o Cenerentola oggi non sono gli unici modelli, bensì esistono donne che sono mamme lavoratrici, che gestiscono il rapporto con i dipendenti, rispettano le scadenze e quando sono a casa lavano, stirano, amano i propri figli e il marito. Proviamo a immaginare un videogioco vissuto al cinema, in cui il film proiettato è arricchito da esperienze interattive.
Così facendo, credo che i videogiochi potranno assumere il loro ruolo ed entrare nei cuori e nelle menti di chi ci gioca come "L'Alchimista" di Coelho o "La vita è bella" di Benigni. E le mamme potranno cominciare a dire "basta stare sui libri: gioca mezz'oretta con il PC, che ti insegna qualcosa".
Idealista? Ditemi voi.

**Francesco Dalla Gassa**

Mio caro Francesco,
credo tu ti sia ben risposto da solo: sebbene agli occhi della tua generazione i videogiochi siano una realtà consolidata, ci vuole ancora del tempo prima che acquistino realmente la valenza culturale di cui parli. Dopotutto, nemmeno la televisione è riuscita ad affrancarsi dal ruolo di semplice "distrazione", eppure è in casa di ogni famiglia da decenni. Non disperare, però, perché credo che i figli della mia (e tua) generazione di videogiocatori saranno i primi a sentirsi consigliare un videogioco dai genitori. Capita anche a me di pensare che, quando avrò dei figli della giusta età, non mi priverò del piacere di far scoprire loro quei titoli che considero meritevoli di attenzione. E, perché no, qualora dovessi beccarli a passare troppo tempo sui libri suggerirò loro "di giocare mezz'oretta con il PC". Non mi stancherò mai di ripeterlo: l'importante è non esagerare.

GIOCHI COMPUTER

**"In tanti GdR, farsi un personaggio che usa esclusivamente la magia è inutile"**

da: Il "mago" dei GdR – Lucien Lachanse



■ VIDEOGIOCHI, FILM E LIBRI: MEZZI DI COMUNICAZIONE
Un salto indietro nell'era preistorica del videogioco: *Spacewar!* è considerato da molti il capostipite del mondo virtuale.

dal Forum di gamesradar.it

### REALISMO SU STRADA

Torniamo a occuparci di consigli per gli acquisti, con il **Thread** di c.snake intitolato "Simulazioni di guida... quale?": Ciao ragazzi, ho riscoperto la bellezza dei giochi di guida grazie alla simulazione *Richard Burns Rally* e vorrei provare altri titoli di simulazione. Ho il demo di *rFactor*, che sembra davvero bellissimo, ma vi chiedo se, vista l'anzianità del gioco, mi consigliate comunque di comprarlo. Oppure sapete se, da qui a poco, uscirà un seguito?. Visto che, a quanto pare, ti interessano i rally, potresti seguire il consiglio di aXelfg e dedicarti a: *Xpand Rally*, oppure sterzare in direzione dell'asfalto e seguire la rotta che ti indica GR User: Prova i due *GTR* e *F1 Challenge '99 – '02*. Quest'ultimo è un po' datato, ma è abbastanza facile aggiornarlo a colpi di Mod. Quanto al seguito di *rFactor*, per il momento ci sono ipotesi, che però presto potrebbero tramutarsi in certezze e a seguire in favolose realtà.

dal Forum di gamesradar.it

### L'ETÀ DEL PENSIONAMENTO

In chiusura della nostra sbirciatina mensile al **Forum** di GamesRadar, lasciamo da parte i videogiochi e passiamo a occuparci di sistemi operativi. Il **Thread** di simoorta93 è intitolato "Windows XP: l'ora del tramonto? Vediamo...": Sembra che Microsoft stia mandando davvero in pensione XP, cercando di convincere gli utenti a passare al suo nuovo sistema operativo. Voi che ne pensate? Siete ancora per XP? Io con Vista mi trovo più che bene.
Pensavamo di trovare una serie di accaniti sostenitori del buon vecchio XP, e invece parte subito deciso RedMaio: A dispetto dei tanti fan XP forever, io con Vista mi trovo una meraviglia, è più veloce di XP in molte situazioni. Dopo l'uscita del Service Pack 1 sono scomparsi anche alcuni problemi che lo affliggevano. Direi che XP ha svolto egregiamente i suoi sette anni di onorato servizio, diventando di fatto il sistema operativo Microsoft con più anni alle spalle.

## Redattori Per Gioco Condemned: Criminal Origins



Un tubo divelto da una parete diverrà una letale arma impropria . E non solo nelle vostre mani...

Per motivi sconosciuti, le violenze in un'anonima città della Costa Est degli Stati Uniti stanno aumentando. Le persone impazziscono e si uccidono tra loro, la polizia non riesce più a contenere la situazione e l'intera città sta marcendo. Tra tanti pazzi, spiccano alcune persone che sviluppano un modus operandi tetro e brutale commettendo diversi omicidi in serie. In *Condemned: Criminal Origins* vestiremo i panni di Ethan Thomas, detective della UCS (Unità Crimini Seriali), che riesce a risolvere i casi grazie a un potere soprannaturale. Mandato sul luogo di un omicidio commesso da un serial killer soprannominato L'Agente Matrimoniale, Ethan viene attaccato dalla gente impazzita e da un uomo misterioso che uccide i due poliziotti a copertura di Thomas con la sua stessa pistola. Incolpato dell'omicidio dei due agenti, spetterà a Ethan il compito di catturare il misterioso uomo e di scoprire il mistero che si nasconde dietro la pazzia delle persone.
Dalle immagini, *Condemned* sembrerebbe un *F.E.A.R.* di stampo investigativo, ma dimenticatevi i mitragliatori e le sparatorie adrenaliniche. Per quanto i due giochi condividano lo sviluppatore (Monolith) e anche molti dettagli, come diverse texture, *Condemned* non è uno sparatutto. La componente d'azione" sarà votata, perlopiù, al combattimento corpo a corpo utilizzando gli oggetti contundenti presenti ovunque. Un tubo staccato dal muro, la gamba di un tavolo, lo sportello di un armadietto, e così via, possono diventare oggetti letali nelle nostre mani: ogni oggetto ha una propria caratteristica e occorre scegliere il giusto attrezzo per ogni tipo di nemico. Ovviamente, non mancheranno le sparatorie, ma saranno molto rare, complice il fatto che, per quanto le armi siano presenti, avremo a disposizione un solo caricatore. Per fortuna, anche i nemici hanno un numero contato di pallottole, quindi basta nascondersi e aspettare che rimangano a secco per colpirli. Riguardo la I.A. degli avversari, non c'è da aspettarsi faville: i nemici armati si limiteranno a sparare contro a Ethan finché non esauriscono i colpi, quelli non armati gli andranno addosso, allontanandosi e nascondendosi nel caso il nostro eroe riesca a privarli di buona parte dell'energia.
*Condemned* punta tutto sull'atmosfera tetra di abbandono e desolazione, ma ciò che lo distingue dagli altri giochi di azione/horror è il lato investigativo. Come agente dell'FBI, avrete a disposizione un nutrito arsenale tecnologico per l'individuazione delle prove. Ci sarà lo scanner fotonico, che permetterà di visualizzare possibili violenze ed ecchimosi sul corpo, l'immancabile torcia UV per rivelare impronte digitali e macchie di sangue, la macchina fotografica per immortalare le prove e inviarle al QG e, infine, l'analizzatore a distanza, che rivela la composizione chimica di un liquido. Le prove raccolte, unite al potere soprannaturale di Ethan, saranno fondamentali per la comprensione della trama, ma anche per trovare la giusta strada per completare il livello.
*Condemned* impiega lo stesso motore grafico di *F.E.A.R.* (Jupiter EX), ma l'uso delle luci è stato ritoccato in modo da dare una sensazione più soffusa. Anche il sonoro svolge un ruolo fondamentale, poiché contribuisce anche a creare un'atmosfera "disturbata" da grida e suoni distorti, che aiutano a immergere sempre di più il giocatore nell'oscurità della pazzia.
Se cercate un gioco d'azione dalle ottime atmosfere cupe e horror, che si differenzi un po' dal solito spara-spara, *Condemned – Criminal Origins* fa per voi. Tralasciando qualche buco nella trama e qualche momento di noia, è un acquisto consigliato.

**TheDarkness**

### LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

### SPAZIO TIRANNO

**Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):**

**3e77**
**Andrea P.**
**Ares**
**Calendar Man**
**Chris92**
**Daniele Floriddia**
**Francesco Lo Polito**
**Giole Miscia**
**Kaos**
**Michelangela**
**Nives**
**Z-x**

### RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

# L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Salve,
Sono vecchio stile. L'ho capito qualche mese fa, cercando una batteria nuova per la mia videocamera (tre anni di età). La commessa mi ha guardato perplessa e annuendo ha avviato una ricerca interna nel database del negozio; ho sbirciato: era sotto la categoria "obsoleto". Neanche a dirlo, non ce l'avevano. È questo il mondo moderno: tre anni, due anni, qualche mese, e sei fuori. E dire che avevo sempre fatto parte della nuova élite! E ciò comprende tutto il pacchetto, compresa lotta generazionale con i genitori, una buona dose di ribellione, eccetera. Ricordo ancora quando ho visto gli spot per la prima PlayStation, quando ho dovuto lottare perché me la comprassero (dopotutto, ero l'unico in classe a non averla), quando un computer che aveva la scheda acceleratrice era la fine del mondo... E ora? Ora sono tagliato fuori. Sono un fiero possessore della PlayStation 2 e di un computer dotato di 512 MB di RAM (anche se ho passato quattro anni avendone 256), ma entrando in un qualunque negozio mi pare di essere come un disabile piazzato nella corsa a ostacoli. Ogni tanto, mi capita di passare davanti a una vetrina e, per quei pochi titoli che riescono a stuzzicare il mio interesse, la storia è sempre la stessa: "Spiacente, 512 MB è il minimo per far accettare il disco al computer: dopo, è meglio se si allontana, altrimenti le esplode in faccia...". Come se non bastasse, non sono solo i limiti tecnici ad allontanarmi, ma i giochi stessi: non mi ci ritrovo più. Ho numerosi amici molto più aggiornati di me, quindi riesco a farmi un'idea del mercato attuale, eppure non posso condividere il loro entusiasmo. Gli sviluppatori, ora, sembrano tutti sotto costante effetto di anfetamine: i loro giochi sono ancora più "fatti" di loro, la frenesia li consuma a tal punto, che uno ha paura di estrarre brodaglia fusa dal lettore. Ricordo ancora il tempo delle "cutscenes": erano una meraviglia, il respiro che serviva al giocatore per rilassarsi, aggiornarsi sulla trama, e poi ricominciare, rinfrescato. Non ci sono più neanche quelle. È tutto giocabile, è tutto interattivo: accidenti, pure i loghi introduttivi sono comandabili! Non ci sono più limiti; non ci sono più frontiere. I personaggi non sono più il nostro alter ego, sono noi stessi. Ho sempre in mente la prima volta che ho visto un Nintendo Wii in azione: camminando in un centro commerciale, ho gettato un'occhiata all'interno di un negozio. Notai immediatamente due ragazzi, forse di tredici anni, che si dimenavano menando colpi all'aria, sbavando e digrignando i denti come se stessero lottando per una femmina nella stagione degli amori. Mi resi conto solo dopo che stavano giocando a *Wii Sports*. Non trovo più quei giochi di grande respiro, quelle storie che restavano impresse nella memoria, che, anche se "subivano" un modesto sette dalla rivista, rimanevano i modelli di paragone che avrebbero influenzato i gusti futuri. Oggi è tutto in funzione della perfezione, del realismo assoluto, una lotta che più si fa accesa, più diventa patetica. È un piacere indiscutibile per gli occhi, vedere quei volti virtuali muoversi sotto l'effetto di migliaia e migliaia di pixel, ma quando si supererà il fatidico limite, quella barriera che ci separa dal mondo dietro lo schermo? Se lo sviluppo intende essere infinito, e infinite le sue conquiste, appare poi così inverosimile, questa tappa? Ed essendo questa una tappa, cosa ci aspetta dopo?
E in un contesto di scarse certezze, si ergono i falsi: quei titoli che promettono di restituire la grandezza al videogioco e che, invece, sono sanguisughe, lupi travestiti da agnelli. Non riesco a definire in altro modo i MMORPG come *World of Warcraft* o *Guild Wars*: questi titoli non regalano, non offrono, succhiano tutto quello che c'è nei loro utenti e li lasciano vuoti. E non si accontentano di questo, chiedono pure che stringano una sorta di patto liturgico, un legame sacro che li porti nel loro luogo di culto quotidianamente: solo che qui, l'unico oggetto di fede è il dio denaro.
E se in alcuni casi ciò viene risparmiato (*Guild Wars* non richiede pagamenti mensili), non si possono negare quelle migliaia di persone che spendono giorno e notte a guidare un modello tridimensionale all'interno di un altro modello più grande del primo. E, parlando di ricordi, non posso scordare quella sera in cui, passeggiando in città, vidi dietro alla vetrina di un Internet café degli individui fissare con sguardo ebete lo schermo, immedesimati in questi mondi di sublime fantasia che dovevano essere, evidentemente, più importanti di un orologio indicante le tre del mattino. Così come il mondo va avanti, anche i videogiochi, questa forma d'arte che ho personalmente sempre stimato, seguono la stessa rotta, ma li osservo con uno sguardo sempre più perplesso e amareggiato. E mentre riesco a godermi sempre meno nuovi titoli, per lo più ancorati a un passato che è tale e non tornerà, mentre gestisco intrecci politici in capolavori come il sottovalutato e, ormai, dimenticato *Republic: The Revolution*, mentre guido la mia tribù alla conquista dei totem in *Populous: The Beginning*, mentre libero l'umanità in uno dei giochi più belli mai creati, *The Nomad Soul*, mi rendo conto che un giorno dovrò riporre il joypad e spegnere la macchina definitivamente. Mi resteranno dolci ricordi, sorrisi, e tanto divertimento, ma la fine arriverà, inesorabile. Forse, la colpa è solo mia. È colpa mia se non riesco a capire l'evoluzione di quest'arte: ma, sotto sotto, si fa avanti la strisciante sensazione che non ci sia proprio nulla da capire. Ho visto costruire la ruota e l'ho vista rotolare a folle velocità, ma durante la corsa è diventata qualcos'altro, un'ellisse di portata troppo ampia perché i miei occhi la possano contenere.

**Jacopo Wassermann (wass@hotmail.it)**

Devo confessare, caro Jacopo, che non sottoscrivo il tuo pessimismo leopardiano sulla situazione attuale, né provo particolare nostalgia per i tempi andati. Ho appena creato una tribù di allegri mostriciattoli con l'editor di *Spore*. Ho terminato l'epico *Mass Effect*. Ho salvato Las Vegas dall'ennesimo attacco terroristico. Insomma, non posso proprio lamentarmi. Non dimenticare che nuovi modelli di business quali le formule di abbonamento mensili hanno salvato il mercato PC dal collasso definitivo (nella peggiore delle ipotesi, c'è sempre *Mythos*). Personalmente, guardo al domani del divertimento elettronico con un misto di eccitazione e impazienza.

## FILOSOFIA SPICCIOLA

Pubblico di seguito l'interessante contributo di Angelo "Athlas" Spinetti (**Aspinetti@tiscalinet.it**) sulla natura ed evoluzione dei giochi di ruolo, due temi che stanno infiammando i lettori: "Non critico gli attuali MMORPG, anche perché, a ben vedere, si tratta di meri giochi online, non certo di giochi *di ruolo* online. Mi spiego meglio: è inutile e forviante credere che i vari *LOTRO, WoW, Guild Wars*, *AoC* siano GdR online. Il vero GdR è ancora lontano e, in tutti i casi, non sarà la chat vocale che rovinerà il tutto. Ho giocato per circa quindici anni (appassionanti!) ai più svariati GdR cartacei da "D&D" a "GURPS", da "GiRSA" a "Warhammer", da "I Signori del Caos" ad "Ars Magica", passando per i vari "Cyberpunk", "Talislanta", "Il richiamo di Cthulhu", eccetera, e sentire la voce (reale) e vedere le facce (reali) dei miei compagni di gioco non ha mai rovinato l'esperienza fantastica che vivevo in quelle ore insieme a loro. Il target attuale dei MMORPG (meglio definirli MMOG) è 'la massa' indistinta dei giocatori, non di certo i giocatori di ruolo. Di conseguenza, non ci troviamo di fronte a GdR, ma a titoli caratterizzati da una ambientazione fantasy/futuristica e da una scheda del personaggio. Tutto qui. In breve: l'errore più comune è ritenere che i vari MMORPG attualmente in commercio siano giochi di ruolo. Niente di più sbagliato!" La conclusione di Athlas è altrettanto evidente: "Nei giochi di ruolo (se sei un Giocatore di Ruolo), non ti annoi mai, e non permetteresti mai a nessuno di usare il tuo personaggio per fargli fare soldi e/o livelli, sarebbe peggio che prestargli la ragazza."



www.gamesradar.it

# DA OGGI PUOI NAVIGARE A MENO DI 70 CENT AL GIORNO. ORA SEI LIBERO DI SCRIVERLO DOVE VUOI.



maxi ALICE

COLLEGA IL TUO TELEFONINO O LA CHIAVETTA INTERNET AL TUO PC. CON MAXXI ALICE VOLI SU INTERNET FINO A 7,2 MEGA. OGNI GIORNO AL COSTO DI UN CAFFÉ.

MAXXI ALICE 100 OGNI MESE 100 ORE DI TRAFFICO INTERNET A SOLI 20 € AL MESE, CON 5 € DI ATTIVAZIONE.

SCOPRI LA MAXXI ALICE CHE FA PER TE: TANTE DIVERSE SOLUZIONI PER NAVIGARE SENZA LIMITI GIORNALIERI.

VAI IN UN NEGOZIO TIM O CHIAMA IL 119.

www.tim.it

TIM

Tu, senza confini.

Offerte a rinnovo automatico. Per disattivare e per le altre info, chiama il 119 o vai su www.tim.it. Tariffa overbundle e fuori fascia oraria: 2 €/ora. Sessioni anticipate di 15 minuti. Velocità massima di connessione in download fino a 7.2 Mbps in condizioni di copertura ottimale con tecnologia HSDPA. Dove non ancora disponibile, puoi contare sulla presenza della rete UMTS, EDGE e GPRS senza interruzione della connessione. Verifica preventivamente la copertura del servizio chiamando il 119.

Copertura nazionale TIM (marzo 2008) GSM/GPRS/EDGE: 99,8% pop., 98% terr. Per avere informazioni su tecnologia e copertura GSM/GPRS/EDGE/UMTS/HSDPA chiama il 119 oppure vai su www.tim.it

# B&R botta & risposta



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

## LA PAROLA A SKULZ

**Va bene, cari lettori, mettiamoci d'accordo per la prossima estate: quando farà caldo, potrete sottoporre a Skulz solo problemi di facile soluzione, così il ragazzo si riposa un pochino. Poi, al ritorno dell'autunno, riprenderete con il regolare stillicidio di quesiti impossibili. Be', impossibili, diciamo impegnativi...**

## THE MOVIES

Caro Skulz,
sono un appassionato lettore della vostra rivista e ti vorrei chiedere un favore: potresti pubblicare su Giochi per il Mio Computer i trucchi di *The Movies*? Grazie Skulz e tante grazie anche a GMC!

**Mattia**

Ciao Mattia, purtroppo per *The Movies* non esistono dei codici utili a rendere più agevole il gioco, ma solo dei trucchetti per sbloccare gli oggetti di scena. Per "imbrogliare", è necessario modificare il registro di configurazione di Windows: clicca su **Esegui** nel menu **Start**, scrivi **regedit** e premi il tasto **Invio**. Ora , prima di procede fai una copia di sicurezza selezionando **Esporta** dal menu **File** e individua la stringa **Allow any Decade** all'interno del registro.
Aprila con un doppio clic e modifica il valore, che attualmente è **0**, in **1**. Chiudi il registro e avvia il gioco, per scoprire che i set, i costumi e gli elementi di scena sono subito disponibili nella modalità facilitata.

## DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

Mitico Skulz,
mi devi assolutamente dare una mano con *Dungeon Siege II: Broken World*. Sono arrivato con le mie forze, e non senza fatica, al cospetto del micidiale boss Despular il Mutilatore. Le ho provate tutte per sconfiggerlo, ma finora sono riuscito solo a indebolirlo un po', senza arrivare a capo di nulla. Il problema è che il mio nemico ricarica sempre la sua energia. Per caso, sai dove sbaglio? E se lo sai, mi puoi cortesemente illuminare? Saluto tutta la redazione e vi imploro di continuare così: siete mitici!

**Gio'**



Girare in *The Movies* è più divertente quando si hanno a disposizione tanti set. E poco importa se sono stati sbloccati con un trucco.

Caro Gio', ti ringrazio a nome di tutta la redazione di GMC per i complimenti e poi te ne faccio uno mio personale per essere arrivato al cospetto di Despular senza cedere alla tentazione di imbrogliare. Per non rendere vano il tuo sforzo, evito di darti degli sporchi trucchi e ti spiego che per sconfiggerlo devi concentrare le tue attenzioni sui mostriciattoli che continuano a spostarsi tra il boss e le vasche presenti nei pressi dell'entrata. A tal proposito, ti suggerisco di aumentare al massimo la tua resistenza


gamesradar.it

**www.gamesradar.it**
**Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.**




## Linea diretta

"Buongiorno Skulz (ho finito i complimenti)," nessun problema **NIK44**, il buongiorno va benissimo come inizio. "Ho visto la missiva di **The Gigio** riguardante *Quake 4* e volevo aiutarlo."
Mi sembra un'ottima idea, quindi procedi pure. "Per distruggere il nucleo (o meglio il nodo) devi mirare alla parte superiore di quest'ultimo, anche senza aver ucciso tutti i nemici nella stanza. Poi, devi dirigerti in un teletrasporto e arrivare al piano superiore. Dopo che avrai danneggiato la parte superiore del nucleo, per un bel po' di tempo il nucleo stesso diverrà vulnerabile, quindi continua con questa procedura fino alla sua completa distruzione. Un saluto a tutta la redazione."
E un saluto a te, grande NIK44, accompagnato da una raffica di ringraziamenti in soggettiva.

Ciao Skulz, ti scrivo in merito alla lettera di **Daniele**, che chiedeva un aiuto in *Tony Hawk's Underground 2*."
Grazie **Caesar**, non sapevo proprio come venire fuori

# La parola all'esperto Devil May Cry 3: Special Edition

Salve a tutti,
cosa devo fare o prendere o sbloccare, per proseguire nella quattordicesima missione "Avanti tutta! Carica Verso il Cielo" di *Devil May Cry 3: Special Edition*? Per favore, aiutatemi.

**Red**

Ciao Red, non disponendo di informazioni più dettagliate sulla tua posizione, cerco di darti una mano prendendo in rassegna cioè che accade sin dall'inizio del livello. Dirigiti verso l'alto per andare a prendere i guanti Beowulf sull'orlo del burrone, poi torna sui tuoi passi e, a un certo punto, sulla tua destra, noterai la Statua della Divinità. Indossa i guanti appena trovati, che peraltro sono l'arma più potente del gioco, e infilati nel sentiero per andare a distruggere una statua di metallo. Quindi, passa per la porta di colore blu e prendi l'ascensore, ma non prima di aver raccolto il cristallo rosso nella saletta attigua sulla sinistra. Giunto in cima, infilati nella grossa crepa sul muro, poi attraversa la porta rossa e procedi verso destra. Dopo aver sconfitto i nemici e aver fatto sparire le barriere di energia, percorri il corridoio sempre sulla destra e passa attraversa la porta del medesimo colore, prima di scendere per la scalinata e saltare sul vagone. Alla fine della corsa, sali per la rampa di scale ed entra nella sala con la luce viola, poi in quella verde e poi ancora in quella viola. Dopo aver mandato in frantumi gli scacchi, vai nella sala rossa, supera l'ennesimo combattimento, e, quando le porte di tutte le stanze sono aperte, entra in quella senza la luce colorata, in cui troverai il Frammento Blu. Per completare il livello, esci dalla stanza per ritrovarti alla Statua della Divinità, passa dalla porta a destra e procedi fino alla colonna di luce oltre il ponte. Non ti rimane che entrare nel "teletrasporto" per arrivare alla base della torre e concludere il livello.

nei confronti degli attacchi portati dagli incantesimi e poi di spingere il nemico nella zona dell'arena più lontana dalle vasche in questione, in modo da costringere i suoi "assistenti" a superare un percorso più lungo e avere più tempo per farli fuori.

## THE LONGEST JOURNEY

Onnipotente Skulz,
ho provato a risolvere la faccenda con le mie sole forze, ma alla fine mi sono dovuto arrendere. Sto giocando a *The Longest Journey* e sono fermo al terzo capitolo, perché non riesco a fare in modo che il poliziotto mi lasci ispezionare in santa pace i resti dell'aereo. Sono sicuro che tu mi saprai dire cosa devo fare, quindi ti ringrazio con largo anticipo.

**Angelo**

Dunque Angelo, ti trovi dalle parti della stazione di polizia, quindi è logico che i suoi occupanti non ti lascino trafficare in pace. Tuttavia, per guadagnarti un po' di spazio vitale, prova a dare all'agente la tua lattina esplosiva e poi stare a vedere che succede. Quando il campo sarà libero, utilizza il pezzo di specchio per far rimbalzare via i raggi della recinzione laser, quindi ricorri al cacciavite per raccogliere l'unità AG, che dovrai andare a consegnare a Burns.

## QUAKE 4

Caro Skulz,
sono nei pasticci in *Quake 4*. Mi trovo pressappoco nella fase in cui mi è stato dato il compito di far esplodere il sistema antiaereo dei miei nemici, gli Strogg, e per proseguire devo riuscire a trovare il sistema di apertura di una porta. Ho esplorato in lungo e in largo i dintorni, ma non riesco a capirci nulla, mi sai dire come procedere? Ciao.

**Karmak**

Ciao Karmak, la porta in questione dovrebbe essere quella che si apre mediante un pannello di controllo. L'apparato in questione si raggiunge salendo sulle casse che si trovano proprio nell'area in cui ti è stato impartito l'ordine di distruggere il cannone. Poi, devi saltare di sporgenza in sporgenza per arrivare fin sul tetto e, una volta in cima all'edificio, procedere verso destra. Infine, scendi nuovamente sul terreno e guardati attorno per individuare il pannello di controllo.

**NEL DVD**
**Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.**





**Quando in *Quake 4* la diritta via era smarrita... bastava salire sul tetto per raggiungere l'obiettivo e riveder le stelle.**

# Quesiti dal passato Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

Incredibile Skulz,
spero che te ne intenda anche di giochi non proprio famosissimi, perché solo in questo caso potrai darmi un aiuto con *Blair Witch 3*. Ho riscoperto il gioco in questo caldo periodo estivo, ma sono rimasto incastrato nel bel mezzo del cimitero degli Indiani. Sono stato in grado di eliminare i mostri, ma poi si manifestano un paio di scheletri che non riesco in nessun modo a sconfiggere, visto che sono in grado di rigenerarsi. Conto sulla tua capacità di aiutarmi e ti saluto con affetto.

**Paolo**

Caro Paolo, non ti nascondo che non è stato facile venire a capo della situazione... Tuttavia, grazie alla mia serie di contatti, ho il piacere di comunicarti dei trucchi che senza dubbio ti saranno d'aiuto nella tua battaglia contro il male. Avvia la procedura imbrogliona premendo il tasto **F10**, che attiva la console di comando del gioco, e inserisci subito il codice dell'invincibilità: **IWORKFORGOD**. Questo trucco, da solo, dovrebbe essere sufficiente ad archiviare il tuo problema con gli scheletri, ma siccome preferisco andare sul sicuro, ti comunico anche quello per sbloccare all'istante tutte le armi: **GETINTOMYBELLY**. Ecco, ora il gioco si è trasformato in una scampagnata nel bosco e mi auguro di non averti guastato il divertimento.

da quella storia dell'elicottero. "Nella missione The Equalizer bisogna arrivare all'aeroporto senza farsi beccare dalle guardie che controllano gli ingressi, quindi Daniele deve lanciarsi sui quarter pipe alle sue spalle proprio al punto d'inizio e raggiungere la velocità necessaria a salire per la rampa a destra fino al primo piano dell'edificio, da dove ci si può aggrappare all'elicottero. Da qui, deve saltare fino all'half pipe e cimentarsi in un Acid Drop che lo riporterà su fino all'elicottero. Per proseguire, Daniele deve poi eseguire di nuovo la manovra e alla fine arrivare fino al tetto, da dove deve completare la missione saltando oltre l'elicottero con uno spine transfer." Accidenti Caesar, mi sa che sei bravo con lo skateboard, altrimenti una simile guida non saresti proprio riuscito a fornirla!

"Ciao Skulz, ho davvero bisogno del tuo aiuto." Bene **Vincenzo**, vediamo cosa posso fare per te. "Sono bloccato nello stupendo *Heroes of Might and Magic V*, più precisamente nel terzo livello della campagna silvana, quella degli Elfi per intenderci. Ho sconfitto tutti e liberato i due eroi, ma per qualche inspiegabile ragione non mi dà per completato quest'ultimo obiettivo e non riesco a proseguire. Ti prego, aiutami ad andare avanti, sono veramente preso da questo gioco e non voglio abbandonarlo. Grazie in anticipo!" E io ringrazio in anticipo tutti i tuoi colleghi lettori che avranno la premura di aiutarti.

# SCOOP
## prima occhiata

# THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

Pandemic Studios reinventa l'universo de "Il Signore degli Anelli": scopriamo il gioco destinato a cambiare per sempre la storia della Terra di Mezzo!

**SVILUPPATORE** Pandemic Studios **GENERE** Azione online
**CASA** Electronic Arts **INTERNET** www.pandemicstudios.com/conquest/

### DA "GUERRE STELLARI" A "IL SIGNORE DEGLI ANELLI"

Le origini di *Conquest* sono (in)direttamente legate alle sorti di un'altra serie, quella di *Star Wars: Battlefront*. La decisione di LucasArts di proseguire *Battlefront* in esclusiva per Sony PSP (con *Renegade Squadron*) ha spinto Pandemic Studios a creare l'autentico successore della saga di "Guerre Stellari" servendosi di un'altra celebre licenza, quella de "Il Signore degli Anelli". Il motore di gioco di *Conquest*, infatti, non è che una versione migliorata di quello di *Battlefront II*. Come dire: squadra che vince...

### *THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST* VI SORPRENDERÀ PERCHÉ:

- È stato creato dagli autori di ***Star Wars: Battlefront I* & *II***.
- Permette di simulare una linea narrativa alternativa a quella "ufficiale".
- Ideale per sfide multiplayer: fino a 16 giocatori online!
- È sviluppato con i produttori degli effetti speciali della trilogia cinematografica.

**DATA DI USCITA**
**AUTUNNO 2008**

**QUELLA de "Il Signore degli Anelli" è una delle opere letterarie più influenti del XX secolo e la trilogia cinematografica di Peter Jackson ha contribuito a cementarne il successo planetario.**

I videogiochi di Electronic Arts, da parte loro, hanno ridefinito l'esperienza narrativa grazie all'interattività. Com'è noto, il romanzo di Tolkien è stato sfruttato abbondantemente negli ultimi dieci anni e creare nuovi adattamenti sta diventando un'impresa ardua. Allo stesso tempo, la "sete" dei fan non accenna scemare. Gli sviluppatori di Pandemic, Studios hanno trovato la soluzione al problema e hanno collaborato con i maghi degli effetti speciali di Weta Digital (quelli dei film, per intenderci) per mettere d'accordo racconto e azione pura. Lo studio neozelandese ha fornito a Pandemic i modelli digitali e il materiale artistico. Persino la colonna sonora è la stessa delle pellicole e porta la firma di Howard Shore.

In termini di meccaniche e interfaccia, *Conquest* riprende la formula dello sparatutto multiplayer *Star Wars: Battlefront*. Sarete liberi di schierarvi dalla parte delle forze del bene o del male e decidere il destino della Terra di Mezzo. Nella fattispecie, è possibile impedire la distruzione dell'Anello, così come stanare gli Hobbit e il loro seguito. Gli eventi simulati sono, infatti, direttamente ispirati a quelli mostrati nei film (tra cui la battaglia del fosso di Helm e lo scontro con il Balrog nelle miniere di Moria, per citarne alcuni), ma assumendo il ruolo dei cattivi, i giocatori creano una storia alternativa o

**"I GIOCATORI CREERANNO UNA STORIA ALTERNATIVA"**

parallela rispetto a quella immaginata da Tolkien e splendidamente raccontata da Jackson. In questo universo, Frodo viene ucciso dai Nazgûl prima della distruzione dell'Anello e le forze del male possono avere la rivincita. Vestirete i panni dei Troll, degli Spettri dell'Anello e, naturalmente, dello spietato Sauron e del perfido Saruman. Inoltre, *Conquest* permette di partecipare a eventi che nei romanzi vengono semplicemente accennati.

Sarete liberi di scegliere il vostro alter ego tra quattro classi: esploratore, arciere, mago e guerriero, e per vincere sarà indispensabile gestire in modo efficace i vari personaggi e padroneggiare le loro abilità. Interpreterete anche i ruoli di eroi chiave della guerra dell'Anello, tra cui Gandalf, Frodo, Aragorn e Legolas, che di fatto rappresentano la versione "iper" delle classi rappresentate. Le campagne in single player di *The Lord of The Rings: Conquest* faranno da antipasto per quelle in multiplayer, che prevedono modalità quali Cattura la Bandiera, Deathmatch, Hero Deathmatch e Ring Bearer, sviluppata appositamente.

Pandemic Studios promette oltre 150 personaggi sullo schermo, mappe gigantesche, assedi, catapulte, olifanti e duelli mozzafiato. Date le premesse, sarà un autunno incandescente per la Terra di Mezzo.

GIOCHI PER COMPUTER



*Conquest* include tutte le battaglie viste nei film, tra cui il Fosso di Helm, i campi del Pelennor e il Cancello Nero.



Tra i personaggi iper-cattivi spiccano anche Sauron, Saruman e il Balrog.



Le mappe sono particolarmente ampie: il gioco espande l'universo tolkieniano sotto tutti i punti di vista.



Accanto agli scontri tratti dai romanzi di Tolkien, ce ne saranno alcuni completamente inediti.

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Pandemic Studios
- **Provenienza:** Los Angeles
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Pandemic è nata da una costola di Activision. Ha uffici a Los Angeles, in Illinois e a Brisbane, in Australia. Nel novembre 2005, Pandemic e BioWare hanno unito le forze, pur mantenendo marchio e identità propri. Nel gennaio 2008, Pandemic è stata rilevata da Electronic Arts.
- **Li conosciamo per:** *Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront, Star Wars: Battlefront II.*

**ATTENDERE PREGO!**

***The Lord of The Rings: Conquest*** **debutterà in autunno.**







# Italian Video Game Award

## I videogiocatori italiani hanno votato i loro titoli preferiti e i trionfatori hanno incantato la platea di Milano!

**ALLA presenza di "quelli che contano" nella cosiddetta industria dei videogiochi, supportati da "quelli che giocano", gli esponenti più illustri del nostro hobby preferito si sono contesi il prestigioso palco allestito al Just Cavalli, nel cuore di Milano.**

L'evento, come sapranno le migliaia di appassionati che, nei mesi scorsi, si sono scapicollati a votare il proprio gioco preferito presso il sito **www.italianvideogameaward.it**, era dei più importanti: la cerimonia di premiazione dell'Italian Video Game Award, in pratica l'Oscar dei videogiochi. Organizzato da Sprea Editori e preceduto da un'accesa fase di selezione in cui sono stati espressi oltre 180.000 voti, l'Italian Video Game Award ha premiato, l'8 luglio scorso, i titoli che si sono distinti agli occhi degli appassionati. A un appuntamento di tale caratura, il PC ha brillato come una stella di prima grandezza, portando a casa i massimi riconoscimenti in categorie quali Premio Rivelazione (*The Witcher*) e Miglior Grafica (*Crysis*), oltre che per il Miglior Gioco (*Call of Duty 4*, dove sicuramente hanno pesato i voti dei giocatori su PC). Ma la premiazione, mirabilmente presentata dall'incantevole Elisa Alloro, ha dimostrato che la vera trionfatrice è stata la qualità. Ulteriore testimonianza che appassionati e videogiochi sono sempre più maturi e lontani dagli stereotipi presentati troppo spesso dai media. E, a proposito, stampa e Web generalisti erano ospiti d'onore della manifestazione. Proprio i rappresentanti di "L'Espresso", "TG.com", "Gente", "La Stampa" e "La Gazzetta dello Sport" hanno decretato vincitore del Premio della Critica lo strepitoso *BioShock*.

Per scoprire tutti i "migliori", non resta che scorrere la lista completa nella pagina qui a fianco. Sicuramente, troverete il titolo, il protagonista o l'arma che avete preferito, e sono lì perché li avete votati voi. Complimenti per una vittoria che è anche, e soprattutto, vostra!

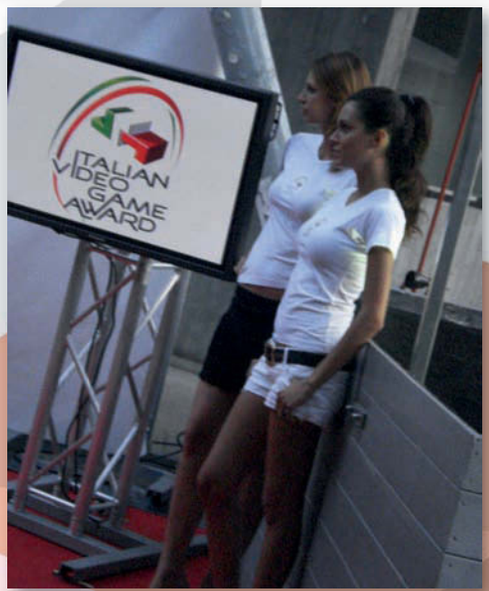





www.gamesradar.it










## I VINCITORI

| | | |
|---|---|---|
| **MIGLIOR ARMA** | Gravity Gun - Half-Life 2 | Electronic Arts |
| **MIGLIOR CATTIVO** | Big Daddy - BioShock | Take 2 |
| **MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE** | Alyx - Half-Life 2 | Electronic Arts |
| **MIGLIOR PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA** | Alyx - Half-Life 2 | Electronic Arts |
| **MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA** | Altair - Assassin's Creed | Ubisoft |
| **MIGLIOR SCENEGGIATURA** | Mass Effect | Microsoft |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO – ASSOLUTO** | Call of Duty 4 | Activision |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PC** | BioShock | Take 2 |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO – Nintendo DS** | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | Nintendo |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PS2** | God of War II | Sony |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PSP** | God of War: Chains of Olympus | Sony |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO – Wii** | Super Mario Galaxy | Nintendo |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO - XBOX 360** | Halo 3 | Microsoft |
| **VIDEOGIOCO DELL'ANNO PS3** | Call of Duty 4 | Activision |
| **MIGLIOR GIOCO D'AZIONE** | Assassin's Creed | Ubisoft |
| **MIGLIOR GIOCO DI GUIDA** | Burnout Paradise | Electronic Arts |
| **MIGLIOR GIOCO DI RUOLO** | Oblivion (GOTY Edition) | Take 2 |
| **MIGLIOR GIOCO GESTIONALE** | Football Manager 2008 | Digital Bros |
| **MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER** | Call of Duty 4 | Activision |
| **MIGLIOR GIOCO MUSICALE** | Guitar Hero III: Legends of Rock | Activision |
| **MIGLIOR GIOCO SPORTIVO** | Pro Evolution Soccer 2008 | Digital Bros |
| **MIGLIOR GIOCO STRATEGICO** | Civilization IV | Take 2 |
| **MIGLIOR MMO** | World of Warcraft: Battlechest | Vivendi |
| **MIGLIOR PUZZLE** | Portal | Electronic Arts |
| **MIGLIOR SIMULAZIONE** | Forza Motorsport 2 | Microsoft |
| **MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA** | Runaway 2 | FX Interactive |
| **MIGLIORE FPS** | Call of Duty 4 | Activision |
| **GIOCO PER LA FAMIGLIA** | Mario Party | Nintendo |
| **MIGLIOR GIOCO PER CELLULARE** | Metal Slug Mobile 3 | I-Play |
| **MIGLIOR GIOCO PSN** | GT5 Prologue | Sony |
| **MIGLIOR GIOCO XBLA** | Castlevania: Symphony of the Night | Digital Bros |
| **PREMIO INNOVAZIONE** | Portal | Electronic Arts |
| **PREMIO LOCALIZZAZIONE** | BioShock | Synthesis |
| **PREMIO RIVELAZIONE** | The Witcher | Atari |
| **MIGLIOR GRAFICA** | Crysis | Electronic Arts |
| **MIGLIOR LEVEL DESIGN** | BioShock | Take 2 |
| **MIGLIOR SONORO** | BioShock | Take 2 |
| **MIGLIOR TECNICA** | BioShock | Take 2 |
| **MIGLIORE ANIMAZIONE** | Assassin's Creed | Ubisoft |
| **PREMIO DELLA CRITICA** | BioShock | Take 2 |

# quando il gioco si fa duro




## Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** Nella versione **DVD**, **13 numeri** con soli € **77,00** invece di € **102,70**

## Ogni mese per te

Su **Giochi per il Mio Computer** trovi ricchi Speciali, Anteprime imperdibili, succulenti Scoop sui **giochi più attesi** e tante, **tantissime prove**.

## 13 GIOCHI COMPLETI all'anno

Ogni mese, un **imperdibile GIOCO COMPLETO** scelto tra i titoli di **maggior successo**, per divertirsi sempre alla grande con il proprio PC.

## 13 DVD all'anno

Tutti i mesi, il **meraviglioso DVD** con **patch, Mod, shareware** e ancora più **demo giocabili.**

***Offerta valida fino al 10 settembre 2008**

# i duri iniziano ad abbonarsi

## Con lo sconto del 25%

**Sei pronto?** Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **13 imperdibili DVD** con un numero incredibile di **DEMO** e 13 **GIOCHI COMPLETI**! Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
**Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!**

## I vantaggi

- **La rivista a casa tua quando esce in edicola!***
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 25%, praticamente 3 NUMERI GRATIS!**

## I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

*** In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in 4 giorni lavorativi + quello di spedizione, Sprea Editori è fiduciosa di poter consegnare ai propri abbonati la rivista Giochi per il Mio Computer in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve cause di forza maggiore (terremoti, inondazioni, stormi di locuste, eccetera).**

**La ricevuta del Conto Corrente Postale costituisce documento valido agli effetti contabili: conservala! Non rilasceremo nessun'altra quietanza. L'IVA è assolta dall'Editore.**

COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Sprea Editori - Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure via fax al numero: 02 700537672
Per informazioni o comunicazioni, scrivi a: abbonamenti.gmc@sprea.it oppure invia un fax al numero: 02 700537672

## COUPON DI ABBONAMENTO

**DESIDERO ABBONARMI A** **SÌ**

mi abbono per un anno a **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pagherò solamente 77,00 EURO (13 numeri + 13 DVD). Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X la modalità con cui effettuo il pagamento.

**GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

COGNOME NOME

E-MAIL DATA DI NASCITA G G M M A N N O

INDIRIZZO N°

C.A.P. LOCALITÀ

PROVINCIA TELEFONO

**ALLEGO:**

☐ Copia della ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.A.

☐ Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.

**AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:**

CARTA DI CREDITO: ☐ Tutte le carte del circuito CartaSì

N° SCAD. M M A A

FIRMA DEL TITOLARE: CVV

Il codice a 3 cifre che appare sul retro della carta di credito

Offerta valida fino al 10 settembre 2008

L'abbonamento a Giochi per il Mio Computer partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003
Ti informiamo che i dati raccolti saranno trattati, manualmente ed elettronicamente da Sprea Editori e resi disponibili agli incaricati preposti alle operazioni di trattamento finalizzate alla tua richiesta di iscrizione ai nostri servizi e per aggiornarti su iniziative ed offerte commerciali. Altresì ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopraccitato, hai il diritto di conoscere, aggiornare e cancellare i tuoi dati, scrivendoci in qualsiasi momento. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Sprea Editori o da suoi partner qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐
Consenso. Attraverso l'invio del modulo, Il/La sottoscritto/a, letta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, ai sensi dell'art. 23 del D.Lgs. 196/2003, presta il suo consenso al trattamento dei dati personali per le finalità indicate nell'informativa.

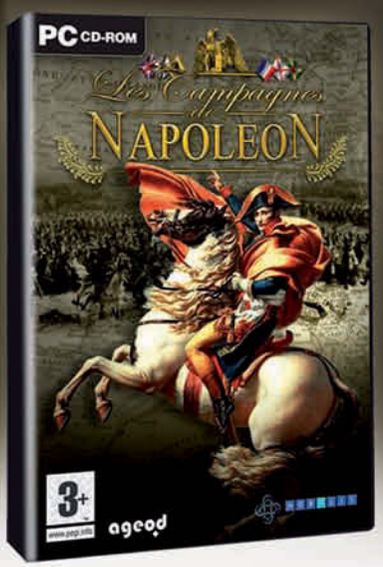
# LASCIATI CONQUISTARE...

**DISPONIBILI NEI MIGLIORI NEGOZI E CENTRI COMMERCIALI**




## DEATH TO SPIES

©2007 1C Company.
Sviluppato by Haggard Games.
Nobilis e il suo logo sono marchi registrati da Nobilis S.A.. Tutti i diritti riservati.



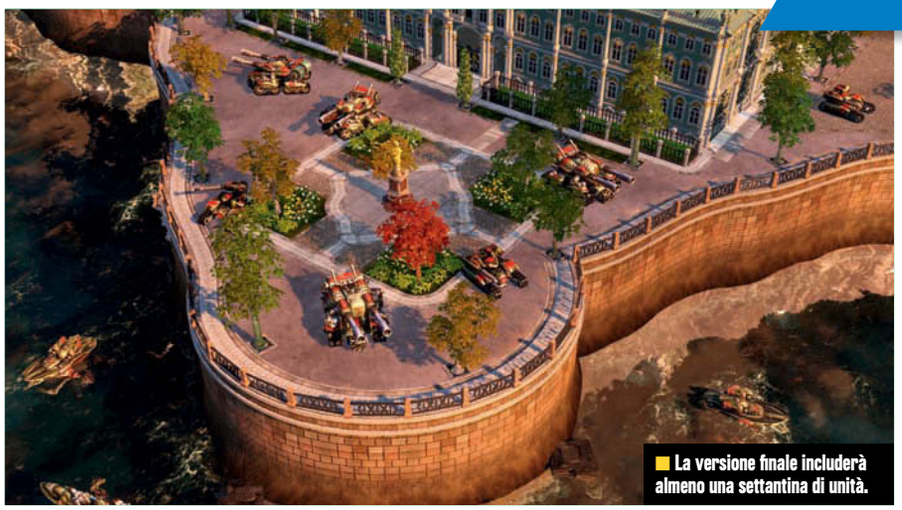

## LE CAMPAGNE DI NAPOLEONE

Le campagne di Napoleone © Ageod 2007.
Nobilis e il suo logo sono marchi registrati da Nobilis S.A.. Tutti i diritti riservati.

emcx Entertainment www.emcx.it NOBILIS







La versione finale includerà almeno una settantina di unità.



L'attenzione ai dettagli è stupefacente, ma sono le animazioni a lasciare senza fiato.

## BREVE STORIA DI UNA LUNGA GESTAZIONE

Le origini di *Red Alert 3* risalgono al 2004, quando l'allora produttore esecutivo, Marks Skaggs, annunciò ufficialmente l'inizio dei lavori. Il progetto venne tuttavia messo in stand-by in seguito all'abbandono dello stesso Skaggs. Per circa quattro anni, Electronic Arts ha mantenuto il più stretto riserbo sul destino della serie: nessuna informazione è trapelata dagli studi del colosso californiano. Ma nei primi mesi del 2008, le voci di un nuovo episodio si sono fatte sempre più insistenti, fino alla conferma ufficiale lo scorso febbraio. A maggio, EA ha distribuito il primo trailer ufficiale e all'E3 abbiamo provato una versione dimostrativa. *Red Alert* è vivo e vegeto!

## ISTANTANEA SU: COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** EA Los Angeles
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.ea.com/redalert
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** Si tratta del nuovo episodio di *Red Alert* dopo l'espansione per *RA 2* intitolata *Yuri's Revenge* (pubblicata nel lontano 2001), e promette di rilanciare la celebre saga.

# COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Paradossi temporali, orsi corazzati e battaglie navali: benvenuti nel folle mondo di *Red Alert*!

**L'essenza della saga di *Red Alert* sta tutta nei paradossi temporali. Questo nuovo episodio, sviluppato da EA Los Angeles, si apre con la decisione dell'Unione Sovietica – ormai prossima al collasso – di vendicare la sconfitta subita al termine di *Red Alert 2*.**

I russi inviano un killer per uccidere Albert Einstein, i cui precedenti viaggi nel tempo avevano influenzato gli eventi dei primi due capitoli (gli appassionati della serie ricorderanno che il celebre scienziato aveva impedito l'ascesa al potere di Adolf Hitler, facilitando tuttavia quella di Josif Stalin). Com'era lecito attendersi, l'evento determina una serie di conseguenze inaspettate, tra cui l'avvento di una nuova super potenza: l'Impero del Sol Levante.

Il già precario equilibrio tra Alleati e Russi viene definitivamente compromesso dall'entrata in gioco delle forze orientali. Ha così inizio la terza guerra mondiale, combattuta con armi esotiche e devastanti, tra cui delfini intelligenti, mecha giganti, ninja meccanici e orsi corazzati. Non a caso, i giapponesi utilizzano strumenti di distruzione che strizzano l'occhio all'immaginario dei manga e degli anime: colossali robot trasformabili, tank modulari, raggi laser e alabarde spaziali.

## "TRA LE CARATTERISTICHE PIÙ INTERESSANTI SPICCANO LE INTENSE BATTAGLIE NAVALI"

*Red Alert 3* proporrà una modalità cooperativa che consente a due partecipanti di portare a termine le ventisette missioni previste. In alternativa, chi preferisce la modalità "offline" sarà in grado di giocare insieme a uno dei generali controllati dall'Intelligenza Artificiale. *Red Alert 3*, comunque, incorporerà anche un sistema di chat vocale online per facilitare la comunicazione tra i "generali in carne e ossa".

In alcune campagne, i giocatori dovranno collaborare per sconfiggere gli avversari. In altre, invece, sarà possibile lavorare con maggiore autonomia. Tra le caratteristiche più interessanti di *Red Alert 3* spiccano le intense battaglie navali. Gran parte dei veicoli utilizzabili sono anfibi, con intuibili conseguenze a livello di giocabilità. È inoltre consentito costruire basi e raffinerie direttamente in mare. La scelta ha notevoli implicazioni sul piano pratico, oltre che estetico. Occorre tenere conto, infatti, che fortificare e proteggere le proprie strutture diventa problematico.

Sul piano grafico, *Red Alert 3* è un autentico spettacolo. L'attenzione ai dettagli è ammirevole e le animazioni stanno raggiungendo livelli paragonabili a quelli di Hollywood. Rispetto ai precedenti episodi, i colori sono intensi e sgargianti, e siamo ben lontani dallo stile più serioso della serie canonica.

Il motore di gioco si basa su una versione migliorata di quello di *Command & Conquer 3* ed EA promette almeno settanta unità differenti, oltre a un mucchio di sorprese, specie per quanto concerne le immancabili scene d'intermezzo. Ci sono tutti gli ingredienti per un'altra travolgente esperienza ludo-bellica!

GIOCHI COMPUTER

## MUSICA, MAESTRO!

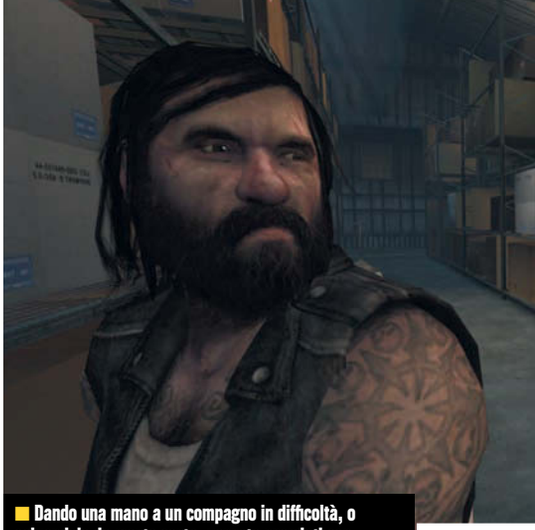
**Electronic Arts ha confermato che la colonna sonora di *Red Alert 3* sarà composta niente meno che da Frank Klepacki, autore di quelle dei precedenti episodi di *C&C* (eccezion fatta per *Tiberium Wars*). Per l'occasione, Klepacki promette una terza versione della "Marcia Infernale" ("Hell March"), l'inno ufficiale della saga. Se volete saperne di più, puntate i vostri browser sul sito ufficiale del compositore e preparatevi a dosi abbondanti di "rocktronic": www.frankklepacki.com**

**ISTANTANEA SU: *LEFT 4 DEAD***

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Turtle Rock Studios per Valve
- **Genere:** FPS di squadra
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet
- **Internet:** www.l4d.com
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** FPS di squadra intenso e adrenalinico, *Left 4 Dead* promette di reinventare la ruota, introducendo tematiche horror in un genere finora dominato dalla fantascienza o dalla guerra.



■ Per abbattere gli infetti occorre danneggiare irreparabilmente il loro cervello. Amputandone gli arti non si ottengono grandi risultati.



■ Dando una mano a un compagno in difficoltà, o salvandolo da morte certa, verrete premiati con punti extra, e i risultati positivi (o negativi) verranno memorizza nel sistema di Achievement di Steam.



■ Ogni giocatore è dotato della propria arma personale, ma strumenti di offesa più letali possono essere recuperati poco prima dello scontro con i micidiali nemici di fine livello.

## ADDIO ALLE ARMI

All'inizio del gioco, ogni sopravvissuto è dotato di un'arma primaria (un fucile Winchester 1300 Defender che può sparare fino a otto colpi, oppure una Uzi con un caricatore di cinquanta colpi), una secondaria (una rivoltella, una Springfield Armory 1911 calibro 45) e una terza (una bomba molotov o a mano). A partire dai checkpoint successivi, tuttavia, l'arsenale si amplia: il fucile semiautomatico AR15, i fucili Ruger Mini-14 Ranch e Benelli M4 Super 90 sono molto più efficaci negli incontri ravvicinati.
La differenza fondamentale tra le armi primarie e quelle secondarie è che queste ultime hanno proiettili infiniti, pur essendo relativamente deboli, specie durante le fasi di assedio. Nella parte finale del gioco, i sopravvissuti potranno recuperare un mitragliatore e falciare intere orde di infetti.

# LEFT 4 DEAD

Caos totale, infetti assetati di carne umana e un pugno di superstiti in lotta per sopravvivere. Siete pronti a diventare leggenda?

**Vi trovate nelle strade fetide di una città in preda all'isteria collettiva. Il caos è totale: auto ribaltate, palazzi in fiamme e cadaveri dappertutto. Girate l'angolo e vi imbattete in una legione di morti viventi intenti a sbranare una donna che ha avuto la sfortuna di trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato. Non vi hanno ancora notato. Valutate una possibile via di fuga quando un grido ferale vi atterrisce: siete stati scoperti! Correte come ossessi, ma gli infetti vi alitano sul collo. *Non può finire così, non può finire così* continuate a ripetervi, mentre l'orda di Non Morti si fa sempre più vicina…**

Benvenuti a *Left 4 Dead*, il nuovo FPS di squadra di Turtle Rock Studios che riprende e aggiorna l'horror di film come "28 giorni dopo" e "L'alba dei morti viventi". Non citiamo deliberatamente George A. Romero per una semplice ragione: gli zombi che infestano questo avvincente e adrenalinico sparatutto sono più simili agli "infetti" di Danny Boyle e di Zack Snyder che ai Non Morti del maestro di Pittsburgh. Detto altrimenti, in barba al rigor mortis e alle convenzioni di genere, i nostri peggiori incubi corrono come delle schegge…

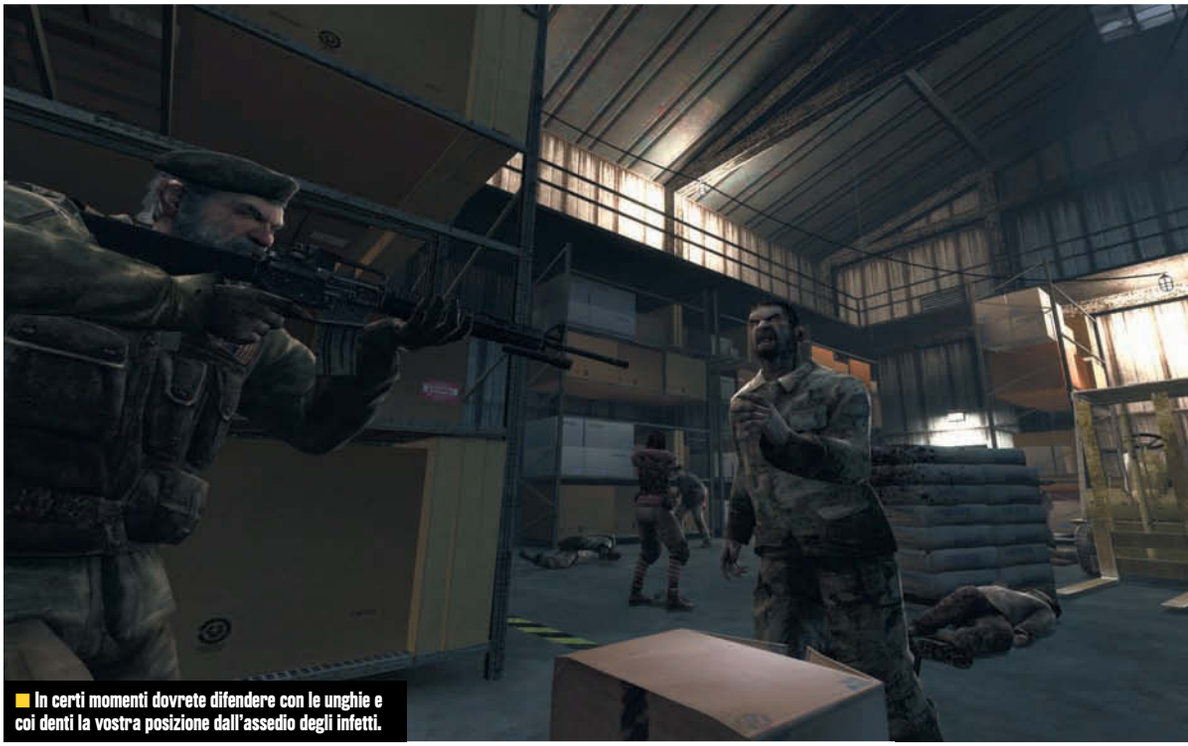
*Left 4 Dead* è ambientato in una generica città americana devastata da un'epidemia infettiva in grado di trasformare gli esseri umani in famelici zombi. Insieme a tre compagni, il giocatore deve sopravvivere il più a lungo possibile, portando a termine una serie di missioni che si ispirano a situazioni e sequenze del cinema horror delle ultime quattro decadi.

Basato sul popolare motore di gioco Source, *Left 4 Dead* combina in modo efficace il ritmo adrenalinico dei migliori FPS con la spasmodica tensione dei survival horror dell'ultima generazione. La modalità cooperativa consente a otto giocatori di sfidarsi in due team formati dai sopravvissuti e dagli infetti (che si aggiungono a quelli controllati dall'Intelligenza Artificiale).
I quattro personaggi "umani" presentano una fisionomia e delle capacità peculiari: Louis è il manager di una catena di elettronica di consumo, Zoey è la figlia adolescente di una famiglia di milionari, modellata sulle fattezze di Alésia Glidewell (usata anche per creare il personaggio di Chell in *Portal*), Bill è un veterano del Vietnam e membro più maturo del team. Infine, Francis è un motociclista iper-tatuato e amico di vecchia data dell'ex-marine.
A questi si aggiungono numerosi personaggi non giocanti (PNG) che ci aiuteranno a portare a termine le missioni. Lo stesso vale per gli infetti. In entrambi i casi, collaborare attivamente con i propri compagni è fondamentale per sopravvivere e/o falciare gli umani.

Assumendo il ruolo dei "cattivi", si beneficia di vari super-poteri, tra cui la possibilità di vedere attraverso le pareti e scorgere i sopravvissuti (se stanno correndo, parlando o usando la torcia elettrica) e di vedere nel buio. Si noti che anche i sopravvissuti possono scorgere la







In certi momenti dovrete difendere con le unghie e coi denti la vostra posizione dall'assedio degli infetti.




Le ambientazioni saranno per la maggior parte urbane e rurali. Non mancherà un ospedale e un'intera sezione del gioco si svolgerà a bordo di un elicottero.

## MERITI E DEMERITI

*Left 4 Dead* sfrutta il sistema di Achievement di Steam, che memorizza i risultati positivi (e negativi) dei giocatori. Per esempio, i sopravvissuti ottengono dei "meriti" completando un intero capitolo senza fare uso di kit medici o della torcia elettrica. Inoltre, aiutando un compagno in difficoltà o salvandolo da morte sicura si viene premiati con punti extra. Per converso, punti di demerito vengono assegnati in caso di fuoco amico o ignorando un compagno nei guai. Gli infetti, invece, ricevono punti uccidendo un sopravvissuto o contagiandolo, da soli o in gruppo. Analogamente, danneggiando un compagno di squadra (o aiutando un avversario, deliberatamente o meno) si viene puniti con una nota di demerito.

sagoma dei propri compagni attraverso i muri; una facoltà, questa, che a nostro avviso rovina la pretesa di realismo del gioco, pur bilanciando efficacemente le forze in campo.

Turtle Rock promette almeno quattro scenari costituiti da cinque mappe o "capitoli". Dominano le ambientazioni urbane e rurali, tra cui un ospedale, un campo di grano, un aeroporto e altri ancora. Il completamento di ogni capitolo richiederà da un minimo di tre quarti d'ora a un massimo di un'ora e mezza. Lo stile di gioco enfatizza la dimensione d'azione rispetto a quella "rompicapo". I sopravvissuti devono raggiungere le zone sicure spostandosi freneticamente da un punto all'altro senza prestare troppa attenzione a eventuali "enigmi ambientali". In altri momenti, il giocatore deve difendere strenuamente la propria posizione dall'assedio degli zombi. A differenza di molti sparatutto in soggettiva, in *Left 4 Dead* la disponibilità di armi e munizioni è (deliberatamente) minima.

## "LA DISPONIBILITÀ DI ARMI E MUNIZIONI È DELIBERATAMENTE MINIMA"

Occorre, pertanto, gestire in modo attento le proprie risorse per evitare una morte certa. Quando un umano viene attaccato da uno zombi, non si trasforma immediatamente in un infetto. Il provvidenziale aiuto di un compagno può consentirgli di riprendersi rapidamente (il meccanismo è analogo a quello usato in *Rainbow Six Vegas*). Dopo tre attacchi, però, il nostro personaggio muore.

A differenza dei survival horror convenzionali, che normalmente prevedono una sola vita per il protagonista, in *Left 4 Dead* sono presenti numerosi punti di "rinascita". E come in *Call of Duty*, anche qui il fuoco amico può compromettere seriamente la salute dei nostri compagni e causare un inaspettato quanto repentino game over. Fortunatamente, questa opzione può essere disattivata. In termini di giocabilità, poi, la comunicazione svolge un ruolo centrale: i sopravvissuti possono scambiarsi messaggi con comandi vocali automatici accessibili attraverso dei menu. Turtle Rock Studios promette oltre mille battute per ogni sopravvissuto: si tratta di una mini-sceneggiatura che rende le conversazioni sempre differenti o, per lo meno, varie.

Contrariamente a quanto inizialmente annunciato, non è prevista alcuna modalità di gioco cooperativa PC contro Xbox 360 (l'unica versione console attualmente confermata). Concludiamo osservando che *Left 4 Dead* presenta immagini e situazioni particolarmente intense: l'atmosfera, cupa e opprimente, lo rende del tutto inadatto a un pubblico facilmente impressionabile. Anche per questo motivo, non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.

GIOCHI COMPUTER

## IL REGISTA

***Left 4 Dead*** **propone un interessante sistema di bilanciamento del gioco che i designer hanno battezzato The Director (letteralmente "il Regista"). Il suo funzionamento è relativamente semplice: al fine di accrescere la tensione e la ripetibilità, i programmatori hanno preferito usare un meccanismo di generazione degli infetti autonomo e casuale, piuttosto che optare per situazioni "sceneggiate" come nella serie di *Half-Life*. Tradotto in pratica, anziché usare punti fissi di respawn, il Regista colloca i nemici in posizioni sempre differenti, vanificando i piani dei giocatori e compromettendone le strategie.**
**Il sistema, inoltre, modifica in tempo reale il ritmo dell'azione, alternando a momenti di particolare intensità – per esempio, un lungo assedio – fasi di relativa tranquillità.**
**Il modello di riferimento sono i film hollywoodiani o le corse sulle montagne russe: in entrambi i casi, all'adrenalina fanno seguito momenti di calma.**

**ISTANTANEA SU:**
**WOW WRATH OF THE LICH KING**

- **Casa:** Blizzard Activision
- **Sviluppatore:** Blizzard Entertainment
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.wow-europe.com/wrath/
- **Nei Negozi:** fine del 2008
- **Perché aspettarlo:** È la seconda espansione del MMORPG più famoso e giocato al mondo. Introduce un nuovo, inquietante continente con istanze terribili, ma intriganti (quali il Nexus) e, soprattutto, una nuova classe di personaggi: il Death Knight. Se la *Burning Crusade* ha aggiunto spessore al gioco, *Wrath of The Lich King* introdurrà una dimensione epica mai vista prima.



Un Death Knight umano si appresta a lanciare un incantesimo runico, una delle novità più interessanti di quest'espansione.



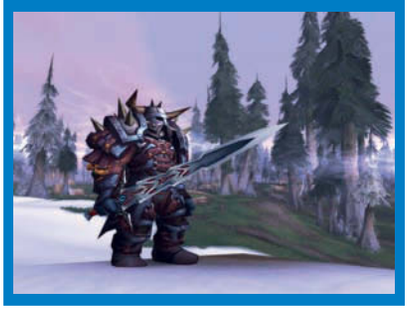
Situato all'estremo nord del mondo di *Warcraft*, Northrend è un continente quasi interamente coperto dai ghiacci.



Una delle istanze più interessanti di Northrend è il Nexus (due istanze, rispettivamente da 70° e 80° livello).

## MAGIE... RUNICHE

*Wrath of The Lich King* introduce una nuova classe di personaggi. Il Death Knight è la prima delle Classi Eroiche promesse dagli sviluppatori Blizzard a debuttare in *World of Warcraft*. Le Classi Eroiche sono classi di personaggi derivate direttamente da *Warcraft III*, ma che, semplicemente, sono troppo potenti per poter essere scelte da un personaggio di primo livello. Il Death Knight, per esempio, sarà accessibile a patto di avere sul proprio account un personaggio di livello 55 o superiore: ciò permetterà di creare, in aggiunta ai personaggi già presenti su quell'account, un Death Knight di livello 55. Noi abbiamo provato a giocare con un Death Knight umano e abbiamo notato subito un'interessante novità. I "Cavalieri della Morte" sono, infatti, dotati di potentissimi incantesimi d'attacco, ma, curiosamente, non possiedono Mana. Il sistema di gestione della magia dei Death Knight, invece, si basa sull'utilizzo di particolari rune che compaiono nella parte alta dello schermo. Ogni incantesimo "attinge" energia magica da una o più rune, consumandole lentamente. Per lanciare di nuovo gli incantesimi, il Death Knight deve semplicemente attendere che le rune "dedicate" si ricarichino spontaneamente.



# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

## Abbiamo fatto 70... facciamo anche 80!

**L'IRA DEL LICH**
***Wrath of The Lich King* introduce un continente, nuovi personaggi e approfondisce gli aspetti "politici" del gioco: come i giocatori dell'Orda (o di *Warcrft III: The Frozen Throne*) ben sanno, infatti, la razza dei Non Morti ha conosciuto una recente ribellione, che ha portato al rovesciamento del Lich King in favore della banshee elfica Sylvanas Windrunner, ora sovrana di Undercity, capitale dei Non Morti. L'ira del re dei Lich è proprio rivolta contro Sylvanas e i suoi accoliti. Tradimenti, oscuri complotti e blasfemi rituali sono perciò alla base della più epica delle espansioni di *WoW*.**

**UN anno fa (esattamente il 3 agosto 2007), al tradizionale appuntamento del BlizzCon ad Anaheim, in California, è stato annunciato *Wrath of The Lich King*, la seconda espansione ufficiale di *World of Warcraft* ovvero, per chi fosse appena sbarcato sul nostro pianeta, il Massive Multiplayer Online Role-Playing Game più diffuso e giocato al mondo (più di dieci milioni di abbonati).**

Attesa dai fan più scalmanati dell'Orda e dell'Alleanza, la versione dimostrativa di *Wrath of The Lich King* è stata presentata al recente WorldWide Invitational di Parigi e all'E3 di Los Angeles. Al momento di andare in stampa, la data ufficiale di lancio non è ancora stata confermata dai portavoce di Blizzard, anche se indiscrezioni non confermate collocherebbero il suo esordio in un periodo imprecisato tra ottobre e novembre prossimi.

Notevoli, numerose ed interessanti saranno le novità con cui i giocatori del popolare GdR online saranno chiamati a fare i conti. Così, mentre la superficie del "mondo" di *World of Warcraft* è destinata ad ampliarsi ulteriormente (dopo gli "sconvolgimenti" già introdotti con *The Burning Crusade*) per accogliere il gelido continente di Northrend, all'estremo nord del planisfero disegnato da Blizzard, razze inedite (come i Taunka, "cugini" dei Tauren) faranno capolino nel già florido bestiario delle creature del gioco e un'avvincente classe di personaggi, il "Death Knight", promette notti insonni agli avventurieri più ambiziosi e tentati dal "lato oscuro" di *WoW*.

*Wrath of The Lich King* riprende le vicende già raccontate con successo in *The Frozen Throne*, espansione dell'RTS *Warcraft III*, con il ritorno del principe Arthas, nel cui corpo si è infuso lo spirito di Nerz'hul, la sua lotta contro i demoni della Legione Infuocata e contro i ribelli fedeli a Sylvanas Windrunner. Questa nuova espansione porta a 80 i livelli di esperienza raggiungibili dai personaggi (il massimo livello precedente, introdotto con *The Burning Crusade* era 70), mentre il livello minimo per accedere al nuovo continente sarà il sessantottesimo. Altra grande novità, oltre alla classe di personaggi, è rappresentata dall'introduzione di edifici distruttibili e di mezzi pesanti d'assedio, capaci di abbattere anche le difese più rocciose e resistenti.

**"PORTA A 80 I LIVELLI DI ESPERIENZA RAGGIUNGIBILI DAI PERSONAGGI"**

Un'altra professione è stata inserita tra i "mestieri" disponibili nel gioco. Inscription sarà una professione non dissimile da quella dell'Enchanting, ma, a differenza di quest'ultima, permetterà di modificare permanentemente parametri e attributi di incantesimi e abilità, come il tempo di cooldown, per esempio.

A presto, naturalmente su GMC, una tenebrosa recensione completa.



www.gamesradar.it

# Il Poker Digitale finalmente è online



## Prova il primo Poker online legale in Italia. Vai su giocodigitale.it e vivi le emozioni del grande Poker.

Entra e scopri il primo sito tutto italiano con concessione **AAMS** dove trovi il **Poker online** legale e sicuro. **Giocodigitale.it** è anche **Gratta e Vinci**, **Scommesse**, giochi online che premiano la tua voglia di divertirti. Fino a **33 € GRATIS** di bonus dopo il primo versamento.

*Scopri i grandi tornei quotidiani e vinci fantastici premi!*




gioco digitale

**mi diverto e vinco online!**

**www.giocodigitale.it**

Facile. Sicuro. Legale.

concessione gs n°4210




# E3 2008
# Una stagione da giocare!

**Il nostro Raffaello Rusconi è volato fino al Los Angeles Convention Center, per seguire da vicino l'edizione 2008 dell'E3, la fiera dei videogiochi che domineranno la scena PC nei prossimi mesi. Scoprite quali titoli monopolizzeranno la vostra attenzione da qui fino alla fine dell'anno... e oltre!**

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **id Software** ■ Data di uscita **Quando sarà pronto**

# RAGE



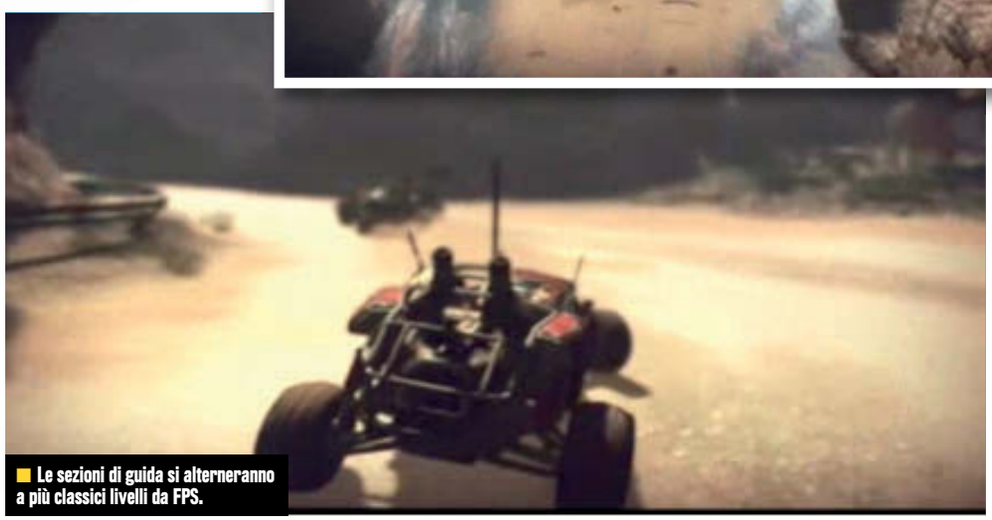


Clamoroso colpo di scena durante la presentazione di Electonic Arts: John Carmack, figura leggendaria di id Software, ha fatto la propria sorprendente apparizione annunciando che il suo *Rage*, verrà pubblicato dalla casa di Redwood.

Il gioco sfrutterà il motore grafico Tech 5, creato dallo stesso Carmack, e dovrebbe garantire un nuovo livello di dettaglio grafico ed espressioni facciali ancor più realistiche. Il tocco magico del creatore di *Doom* e *Quake*, da sempre ammirato per la sua capacità di creare motori all'avanguardia, emerge chiaramente dal breve trailer mostratoci. *Rage* spremerà a fondo le nostre schede grafiche, ma come potete vedere dalle immagini, le promesse sono davvero incredibili.

Anche l'ambientazione, pur essendo lievemente inflazionata, è interessante, e si ben si presta alla commistione di generi studiata dagli sviluppatori. Le vicende, infatti, si svolgeranno in un futuro prossimo, su una terra devastata dall'impatto di un meteorite. I giocatori si caleranno nei panni del "Mad Max" di turno, alternando dei classici livelli da FPS a delle sezioni di guida ispirate a titoli come i due *FlatOut* e il futuro *Burnout Paradise*.





■ Le sezioni di guida si alterneranno a più classici livelli da FPS.

## TUTTI I GIOCHI CHE VI TERRANNO INCOLLATI AL PC


| | |
|---|---|
| ALPHA PROTOCOL | 40 |
| BATTLESTATIONS: PACIFIC | 50 |
| BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY | 32 |
| BURNOUT PARADISE | 49 |
| CALL OF DUTY: WORLD AT WAR | 32 |
| CRYSIS WARHEAD | 31 |
| DAMNATION | 34 |
| DAWN OF WAR 2 | 45 |
| DC UNIVERSE ONLINE | 43 |
| DEAD SPACE | 34 |
| DRAGON AGE: ORIGINS | 40 |
| EMPIRE TOTAL WAR | 46 |
| FAR CRY 2 | 32 |
| FIFA 09 | 48 |
| HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE | 39 |
| I AM ALIVE | 39 |
| LEGO BATMAN | 37 |
| LITTLEST PET SHOP | 51 |
| MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION | 38 |
| MIRROR'S EDGE | 30 |
| MOSCOW RACER | 49 |
| MY SIMS MADE FOR PC | 51 |
| NBA LIVE 09 | 48 |
| NHL 09 | 48 |
| OPERATION FLASHPOINT 2 | 33 |
| POSTAL 3 | 37 |
| PRINCE OF PERSIA | 36 |
| PROJECT ORIGIN | 30 |
| PURE | 49 |
| RED FACTION GUERRILLA | 33 |
| S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY | 30 |
| SACRED 2: FALLEN ANGEL | 42 |
| SHAUN WHITE SNOWBOARDING | 48 |
| SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION | 46 |
| SINGULARITY | 31 |
| SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS | 37 |
| SPORE | 51 |
| STARCRAFT II | 45 |
| STORMRISE | 45 |
| THE AGENCY | 44 |
| THE LAST REMNANT | 40 |
| THE WHEELMAN | 39 |
| THE WITCHER: ENHANCED EDITION | 40 |
| THIS IS VEGAS | 38 |
| TOM CLANCY'S H.A.W.X. | 50 |
| TOMB RAIDER UNDERWORLD | 37 |
| TWO WORLDS THE TEMPTATION | 42 |
| VELVET ASSASSIN | 34 |
| WANTED | 38 |
| WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING | 43 |

■ Casa **Koch Media** ■ Data di uscita **settembre**

## S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

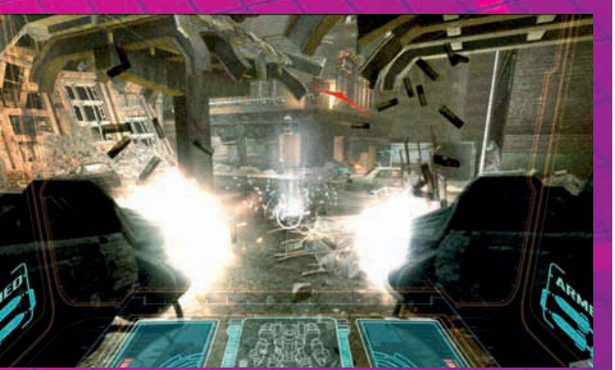
Dopo averci fatto intravedere buone potenzialità con il primo *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* i ragazzi di GSC Game World sono pronti a riportare i giocatori all'interno della famigerata Zona. Di questo interessante prequel abbiamo parlato in modo piuttosto dettagliato nei mesi scorsi, su GMC, e ormai mancano poche settimane per gustare *Clear Sky*. Abbiamo avuto la possibilità di provarlo dal vivo, apprezzando soprattutto i progressi del comparto grafico e il supporto alle DirectX 10.



■ Casa **Warner Bros Interactive** ■ Data di uscita **ottobre 2008**

## PROJECT ORIGIN

Dopo aver visto, qualche mese, fa *Project Origin* a Seattle, nel quartier generale di Monolith, e aver scambiato quattro chiacchiere con il famoso game designer John Mulkey, eravamo piuttosto curiosi di saggiare la tanto attesa modalità multiplayer di questo devastante FPS. Purtroppo, Monolith ha deciso di non svelare ancora le sue carte, e si è limitata a mostrare un altro livello di gioco. *Project Origin* si propone come il seguito spirituale del pauroso *F.E.A.R.*, e promette una distruzione senza precedenti, un'Intelligenza Artificiale di nuova generazione e un ritmo di gioco rapido e serrato. Abbiamo potuto ammirare la piccola Alma in azione: preparatevi a scappare!





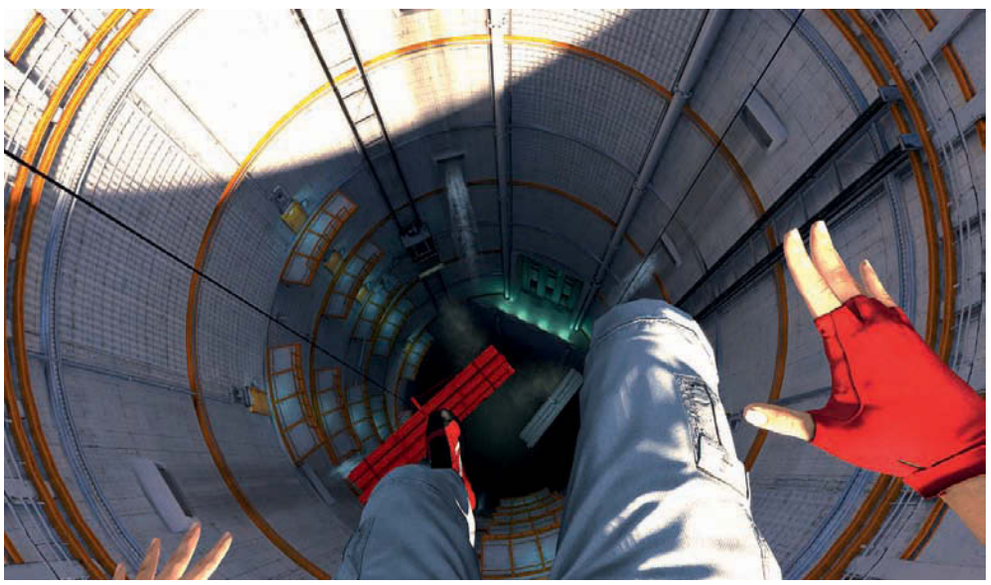
■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **DICE** ■ Data di uscita **novembre 2008**

# Mirror's Edge



■ Il titolo di DICE ha le carte in regola per rinfrescare il panorama degli FPS.

Con *Mirror's Edge,* il brillante team svedese dei DICE ha proposto uno dei titoli più accattivanti di questo E3, in grado di rinfrescare lo stereotipato genere degli FPS. La protagonista del gioco è la bella Faith, una sorta di corriere impegnata in avventurose "consegne" all'interno di una moderna città, oppressiva e controllata come quella descritta da George Orwell in "1984". Faith dovrà correre da una parte all'altra di questa spettacolare metropoli, esibendosi nelle acrobazie tipiche del parkour (anche noto come Free Running) per recapitare preziosi messaggi o completare missioni speciali. Il tutto è reso con una modalità in soggettiva, abbinata a una struttura di gioco che ricorda più un gioco di piattaforme che un FPS, con salti complessi e luoghi "elevati" da raggiungere. Anche la grafica è all'altezza della situazione, sia per la potenza dell'Unreal Engine 3, sia per le scelte cromatiche che alternano i bianchi e i grigi della città a tonalità intense quali il rosso e l'azzurro. Oltre a saltare, arrampicarsi e correre, Faith conterà su alcune abilità speciali, come la Runner Vision. Per rendere la vicenda credibile i ragazzi di DICE hanno ingaggiato una sceneggiatrice d'eccezione, Rhianna Pratchett, figlia del mitico Terry Pratchett (autore della saga di Mondo Disco), nonché responsabile delle trame di giochi come *Overlord*.



■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Crytek Budapest** ■ Data di uscita **ottobre 2008**

# Crysis Warhead

Un nuovo titolo firmato Crytek e legato alle vicende dei soldati della Delta Force spediti sull'isola di *Crysis* è in fase di sviluppo, come GMC vi ha già rivelato sullo scorso numero. *Warhead* non sarà l'atteso *Crysis 2*, bensì un episodio che correrà parallelo al primo, e si concentrerà sulle avventure del sergente Michael "Psycho" Sykes. Il tutto si svolgerà durante lo stesso lasso di tempo coperto da *Crysis*, e avrà luogo dall'altro lato dell'isola.
Le principali innovazioni di gioco riguarderanno le armi, che saranno personalizzabili, i nemici, più intelligenti e agguerriti, e i veicoli. Naturalmente, gli sviluppatori stanno lavorando anche a nuovi contenuti interamente dedicati al multiplayer, che, poggiando sulle solide basi di *Crysis*, potrebbero regalare soddisfazioni ai patiti degli scontri online. Quel che è più importante, però, è il motore grafico, una versione ottimizzata e migliorata del CryEngine 2, che consentirà a *Warhead* di girare più facilmente e con prestazioni più elevate. Cosa possiamo chiedere di meglio, mentre inganniamo l'attesa per il secondo e il terzo episodio della serie?





■ **Molti "ambienti" (circa la metà) di *Clear Sky* saranno ripresi dall'originale.**

■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **2009**

## WOLFENSTEIN

Non perdete, su questo stesso numero, il ricco speciale di GMC dedicato al nuovo atteso capitolo della serie *Wolfenstein*, lo storico FPS di id Software, ora sviluppato da Raven.



■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **N.D.**

## SINGULARITY

Senza dubbio uno degli annunci a sorpresa della fiera losangelina. Il nuovo progetto di Raven Software (studio responsabile di titoli come *Soldier of Fortune* e *Return to Castle Wolfenstein*) è uno sparatutto in prima persona con un'ambientazione futuristica e una funzione di manipolazione del tempo, analoga a quella vista nel recente *TimeShift*. I dettagli sono ancora piuttosto scarni, ma si tratta di un FPS che merita di essere tenuto d'occhio.







■ Casa **Ubisoft** ■ Data di uscita **estate**

## BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Terzo episodio della serie *Brothers in Arms* di Ubisoft in arrivo per tutti gli appassionati della leggendaria squadra appartenente alla 101esima Divisione Aviotrasportata. I giocatori rivivranno l'operazione Market Garden, supportati da un motore grafico e fisico che promette un realismo senza precedenti. Sul prossimo numero attendetevi una sugosa anteprima o addirittura la recensione completa di *Hell's Highway*.



■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **novembre**

## CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Abbiamo toccato con mano uno dei titoli più attesi dai giocatori su PC. Stiamo parlando del nuovo episodio della serie *Call of Duty*. Le innovazioni proposte dal team di sviluppo Treyarch e l'ambientazione scelta, ovvero entrambi i fronti della Seconda Guerra Mondiale, difficilmente mancheranno il bersaglio. Insomma, *Call of Duty: World at War* è quasi pronto, riuscirete ad aspettare fino a novembre?





■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **Fine 2008**

# Far Cry 2



■ Muoversi di notte è comodo, se si vuole procedere non visti... a patto che vengano usate armi un po' più discrete di questa.

*Far Cry* non è più sviluppato dal team Crytek, ma il gruppo allestito da Ubisoft per il seguito dello sparatutto "tropicale" non è certo da meno. Si parla di quasi 200 persone coinvolte, che comprendono sia gli artisti, sia gli ingegneri e programmatori che hanno lavorato a un motore tutto nuovo, Dunia. Il demo giocabile che abbiamo potuto testare, pur mostrando qualche incertezza nel frame rate, era decisamente impressionante, e permetteva di intuire il potenziale del gioco. Nonostante la piccola area esplorabile, abbiamo apprezzato la possibilità di affrontare in differenti maniere l'unica missione disponibile, rimanendo colpiti dal ciclo giorno notte. Interessante il fatto che sarà il giocatore a decidere a che ora iniziare le missioni, scegliendo quindi se attaccare durante le ore notturne, protetto dal buio, o durante il giorno, quando è più facile scorgere i nemici, ma anche venire avvistati dalle sentinelle disposte un po' ovunque. Eccellente la possibilità di segnare sulla mappa la posizione di depositi di munizioni, di veicoli e di sentinelle, permettendo quindi al giocatore un approccio più strategico agli scontri. Un titolo decisamente promettente, ma bisogna ancora valutare l'Intelligenza Artificiale: sarà quest'ultima a decretare o meno il successo del gioco.



■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Volition** ■ Data di uscita **2009**

# Red Faction Guerrilla

Dopo due episodi rigorosamente in soggettiva, *Red Faction* cambia stile e diventa uno sparatutto in terza persona, con un forte accento sulla libertà d'azione lasciata al giocatore. Il Geo-mod, il motore dedicato alle esplosioni e alla fisica che da sempre caratterizza la serie, è stato potenziato e aggiornato, e promette un realismo senza precedenti, destinato inevitabilmente a riflettersi sulle meccaniche di gioco. Il protagonista, infatti, dovrà dedicarsi alla demolizione di edifici di importanza strategica per il regime militare che combatte, piazzando esplosivi e ricorrendo alle armi pesante.
Gli sviluppatori promettono che ogni "demolizione" sarà diversa dall'altra, e che cambierà radicalmente in base alle scelte del protagonista. Le missioni proposte non saranno lineari, quindi sarà possibile rivisitare dei luoghi precedentemente distrutti, che rimarranno nello stesso stato per tutta la durata della campagna, conferendo continuità e realismo al mondo di gioco.





■ La serie *Red Faction* ha cambiato visuale.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters Studios** ■ Data di uscita **2009**

# Operation Flashpoint 2 Dragon Rising

Dopo *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*, Codemasters è al lavoro su un nuovo capitolo intitolato *Dragon Rising*.
È importante sottolineare che gli sviluppatori del primo episodio, Bohemia Interactive, si sono dedicati a un altro gioco, *ArmA Armed Assault*, in diretta concorrenza con *Dragon Rising* e già in vendita. La trama di *Operation Flashpoint 2* sarà ambientata in un'isola ricca di petrolio, a ovest della Russia e a nord del Giappone, in cui combatteranno dei temibili soldati cinesi, la truppa Dragon che dà il nome al gioco. Il tutto, ancora una volta, sarà centrato sul realismo, tanto nelle meccaniche di gioco quanto nel dettaglio con cui saranno realizzati i veicoli e le armi.



■ *Dragon Rising* si propone come un degno seguito di *Operation Flashpoint*.

■ Casa **Codemasters** ■ Data di uscita **Fine 2008**

## DAMNATION

In occasione dell'E3, Codemasters ha mostrato delle nuove immagini di *Damnation*, un titolo d'azione ambientato in un mondo dalle forti tinte steampunk. Il protagonista, Hamilton Rourke, sarà libero di girare liberamente per il mondo di gioco, combattendo e ricorrendo alla Spirit Vision, un potere che gli consente di vedere attraverso i muri per individuare i nemici.





■ Casa **Gamecock Media Group** ■ Data di uscita **ottobre**

## VELVET ASSASSIN

Inizialmente conosciuto con il titolo *Sabotage*, il titolo d'azione di Replay Studios è stato recentemente "ribattezzato" con il più intrigante nome *Velvet Assassin*. Si tratta di un gioco stealth (in stile *Splinter Cell*, per intenderci) ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. La protagonista sarà la bella e letale Violette Summer, agente segreto del governo britannico pronto a tutto pur di fermare la macchina bellica tedesca. Da notare che le vicende narrate si ispirano alla storia vera di Violette Szabo, un'affascinante figura degna delle migliori storie di spionaggio.





■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Redwood Shores** ■ Data di uscita **ottobre**

# Dead Space

*Dead Space*, il fantascientico survival horror di EA Redwood Shores, era uno dei titoli più attesi di questa edizione dell'E3. Sfortunatamente, non sono stati svelati nuovi dettagli sulla trama del gioco, ma abbiamo avuto la gradita possibilità di scambiare due chiacchiere con il suo produttore esecutivo, Glen Shofield.

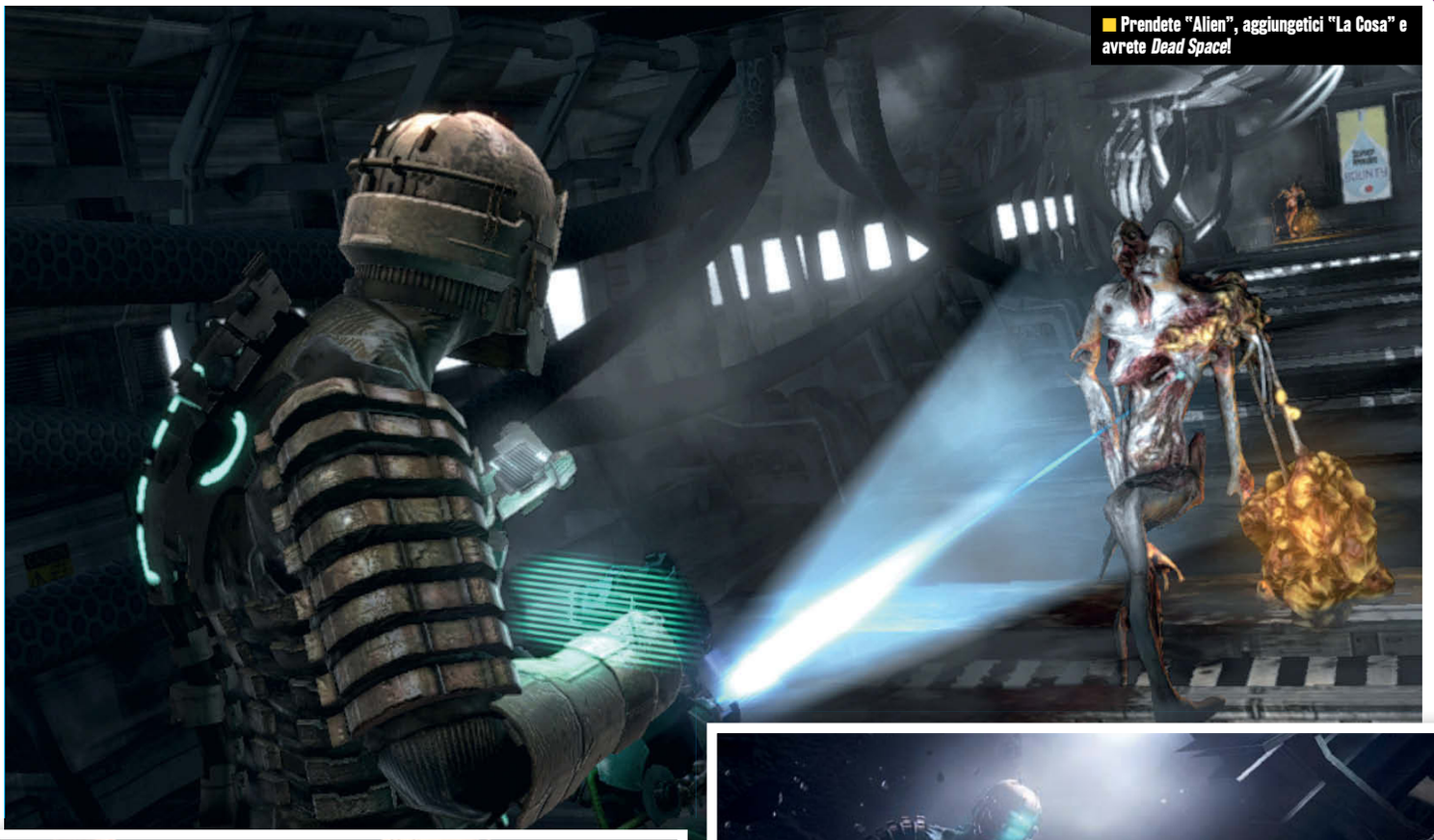
**Puoi descriverci le origini di *Dead Space*?**
**Glen Schofield:** I lavori sono ufficialmente cominciati due anni fa. Il mio sogno era di creare qualcosa di completamente nuovo, anziché sfruttare una licenza esistente, visto che avevamo appena finito di lavorare su *Il Padrino*. Il nostro team è formato da appassionati di horror e di fantascienza: *Dead Space* rappresenta il tentativo di fondere questi due generi. Inizialmente, il gioco doveva essere ambientato in una specie di prigione su un pianeta alieno, ma quando ci siamo resi conto che stavamo realizzando qualcosa a metà tra "Alien 3" di David Fincher e *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (trovo entrambi fantastici, detto per inciso), abbiamo deciso d'intraprendere un'altra direzione.

**È stato difficile convincere EA a investire in un progetto completamente inedito?**
**G.S.** Molti osservatori esterni pensano che Electronic Arts preferisca andare sempre sul sicuro, per così dire, limitandosi a produrre giochi basati su licenze sportive e cinematografiche. In realtà, l'azienda premia da sempre la cultura dell'innovazione. Intendo dire che solo EA potrebbe pubblicare giochi come *The Sims* o *Spore*. Per rispondere alla tua domanda, è stato relativamente facile ottenere il via libera. Semmai, i dirigenti erano un po' perplessi per via dei contenuti violenti di *Dead Space*. D'altra parte, si tratta di un videogioco horror, rivolto a un pubblico maturo, per cui scene grottesche ed estreme sono parte integrante dell'esperienza.



■ L'abbiamo visto dal vivo a questo E3: il nuovo gioco di EA è davvero terrificante!





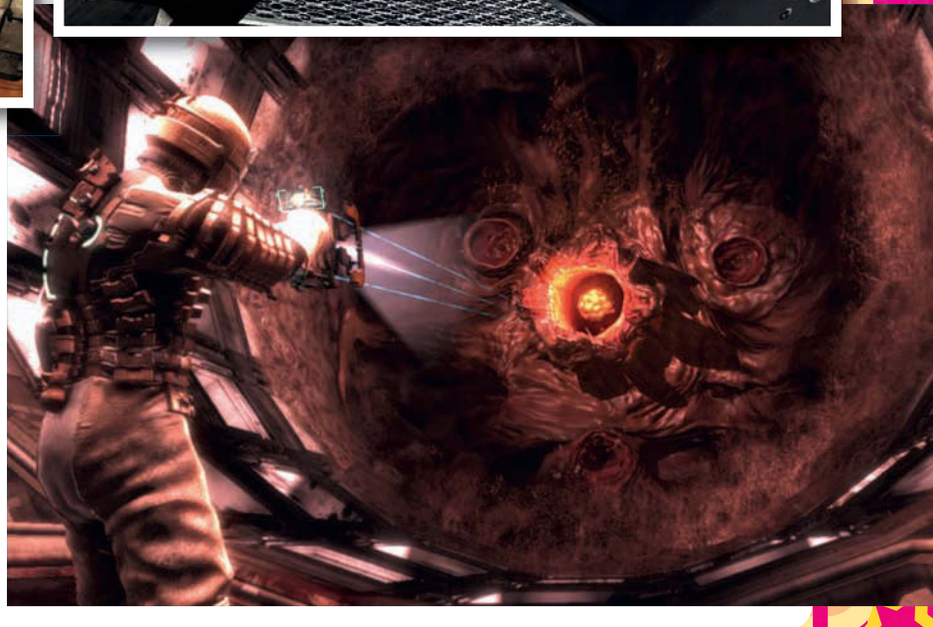
■ Prendete "Alien", aggiungetici "La Cosa" e avrete *Dead Space*!







■ Violenza e paura domineranno ogni istante di gioco di *Dead Space*.



■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **Fine 2008**

# Prince Of Persia

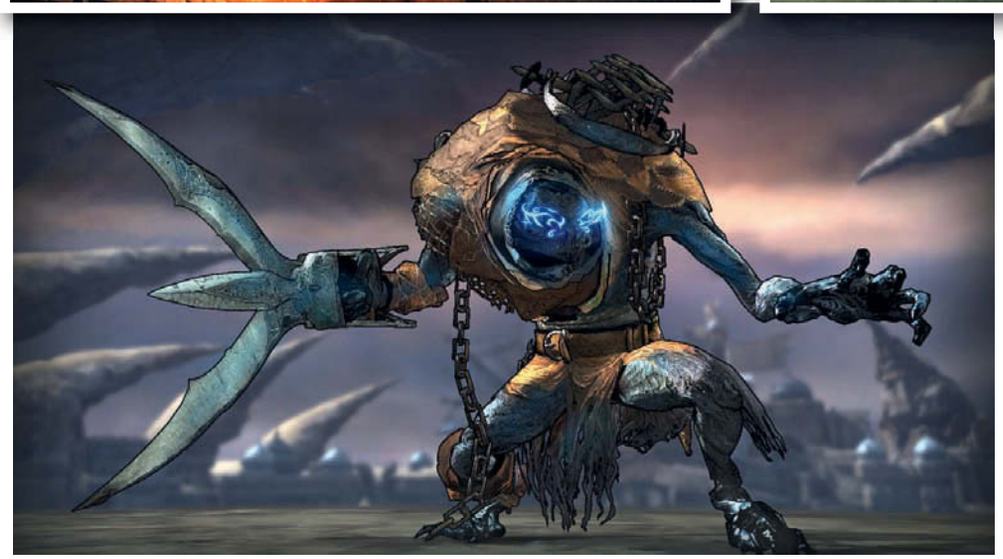
Niente sottotitoli per le nuove avventure dell'ormai noto principe persiano, quasi a voler evidenziare lo stacco con i precedenti capitoli. Di differenze, in effetti, ne abbiamo viste parecchie, a partire da una bella alleata di nome Elika, che avrà un ruolo decisamente più importante rispetto alle comprimarie che hanno affiancato il Principe in passato. Passando al motore grafico, *Prince of Persia* sfrutterà quello usato per *Assassin's Creed,* sebbene pesantemente modificato per supportare il rendering di tipo Cel-Shading. Se state pensando ad atmosfere ovattate, però, siete fuori strada. Il nuovo *PoP* è molto maturo, con tinte a tratti cupe, e più vicino allo stile del fumetto americano che ai "pastellosi" manga.

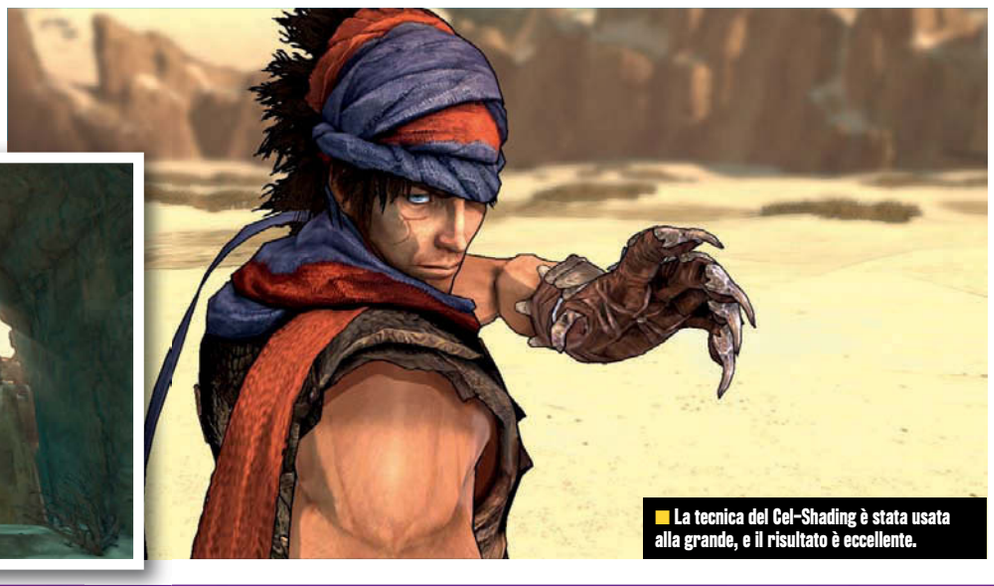
Per la prima volta, questo *Prince of Persia* ci è stato mostrato in azione e bisogna ammettere che graficamente e stilisticamente fa una splendida figura. Parte del merito va ascritta all'eccellenza delle animazioni, che come da tradizione della serie sono estremamente curate. Il protagonista salta, combatte e si muove con estrema leggiadria, il tutto senza alcuna incertezza, con un approccio molto cinematografico. La gestione della telecamera è ottima, ma anche l'assenza di barre di energia o di qualsivoglia indicatore sullo schermo contribuisce ad accrescere la sensazione di "vivere" un film d'animazione. Solo sporadicamente tale illusione viene spezzata dalle indicazioni a schermo, che guidano il giocatore nei primi passi del gioco, indicandogli i comandi per muoversi o combattere.

In *Prince of Persia*, infine, il protagonista non potrà morire e ciò si rifletterà sul sistema di salvataggi. In pratica, ogni volta che precipiterete in qualche burrone, o che qualche malefico avversario avrà ragione di voi, verrete salvati in extremis dalla bella Elika, che vi riporterà sull'ultima piattaforma toccata, o all'inizio del duello. Un approccio interessante, che dovrebbe mettere d'accordo chi detesta il cosiddetto quick save e chi non ne può fare a meno.









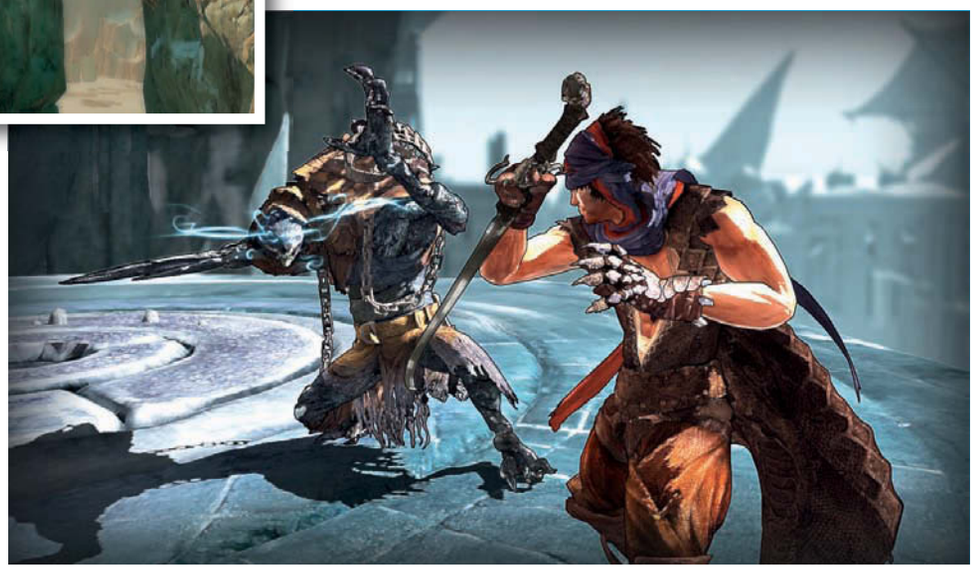
■ La tecnica del Cel-Shading è stata usata alla grande, e il risultato è eccellente.













■ I combattimenti del Principe avranno un'impronta decisamente cinematografica.

■ Casa **Eidos** ■ Data di uscita **2008**

## TOMB RAIDER UNDERWORLD

Le nuove avventure di Lara Croft, l'eroina più famosa del mondo dei videogiochi, si svolgeranno immediatamente dopo quelle narrate in *Legend*, e saranno ambientate in un mondo più vivo e realistico, che farà dell'interattività il proprio punto forte. Al momento, i dettagli sul gioco vero e proprio sono piuttosto scarni, ma considerando la buona qualità degli ultimi episodi possiamo sperare in un altro successo per la nostra amata archeologa.

■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **autunno 2008**

## SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Anche quest'anno, Spider-Man tornerà su PC con una nuova impresa, *Web of Shadows*. La caratteristica principale riguarda la possibilità di passare in tempo reale tra i due costumi dell'Uomo Ragno: quello rosso, che consente di esibirsi in agili e aggraziate acrobazie, e quello nero, che conferisce una forza bruta e inarrestabile. Cambiando costume durante i combattimenti, sarà possibile dare luogo a un gran numero di diverse combinazioni di attacco.

■ Casa **Warner Bros.** ■ Data di uscita **settembre**

## LEGO BATMAN

Dopo il successo stratosferico della serie *LEGO Star Wars* e l'exploit del recente *LEGO Indiana Jones*, non poteva mancare all'appello un altro "nome" cinematografico di grande fascino: stiamo parlando di Batman. Il nuovo gioco firmato dai Traveller's Tales promette di essere il migliore del genere dedicato ai mattoncini della LEGO: una quindicina di livelli accompagneranno le avventure del dinamico duo, impegnato a ripulire Gotham City dai super-criminali che hanno fatto la fortuna del fumetto firmato DC Comics. La software house inglese ha perfezionato ulteriormente le meccaniche di gioco collaudate con i precedenti titoli della serie *LEGO* e non resta che controllare il cielo in attesa del bat-segnale per poterci giocare!



■ Casa **Running With Scissors** ■ Data di uscita **fine 2008**

## POSTAL 3

*Postal* è un titolo che, da sempre, punta sull'eccesso e sulla provocazione per fare parlare di sé. Quest'anno, in parallelo a un film diretto da Uwe Boll (regista di altre pellicole basate su videogiochi e fortemente criticato dalla comunità dei videogiocatori), uscirà il terzo episodio della serie, che ancora una volta punterà sulla violenza gratuita, sul cattivo gusto e sullo humour politicamente scorretto. A giudicare da quanto visto all'E3, la grafica di *Postal 3* è stata migliorata visibilmente, ma l'esperienza ci insegna che per fare un buon gioco non è sufficiente una manciata di poligoni in più.

■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **2009**

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2: FUSION

Per gli appassionati di supereroi Marvel, il primo episodio di *Marvel Ultimate Alliance* ha rappresentato una sorta di rimpatriata, in cui tutti i nomi più noti del fumetto americano si sono riuniti in un'avventura a base di battaglie cooperative e superpoteri. Il secondo capitolo proseguirà sulla stessa linea, permettendo di combinare le abilità dei vari eroi per ottenere effetti inaspettati e coreografici.





■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Surreal** ■ Data di uscita **Inverno 2008**

# This Is Vegas

Midway ha deciso di abbracciare al 100% lo stile di vita di Las Vegas, proponendo un gioco basato sui suoi eccessi e sui suoi vizi. Il protagonista, tra una sparatoria e l'altra, avrà modo di arricchire il proprio conto in banca ai tavoli del poker nei casinò, per poi scialacquare i guadagni con decadenti feste a base di alcool e donnine "disinibite". Dulcis in fundo, nel caso vi stancaste della vostra vita da VIP malavitoso, potrete cimentarvi in rapide corse a bordo di bolidi di lusso, sfrecciando per le vie della città. L'idea alla base di *This is Vegas* è interessante, e la varietà del sistema di gioco, se ben realizzata, potrebbe rivelarsi un elemento vincente. Naturalmente, sarà da vedere se gli sviluppatori riusciranno a far convivere tutti gli ingredienti di questo bizzarro cocktail, trovando il giusto equilibrio tra le varie sezioni di gioco. Lo scopriremo durante l'inverno, periodo in cui è previsto l'arrivo sugli scaffali di *This is Vegas*.



■ Che ne dite di un "tranquillo" week-end nella città del vizio?



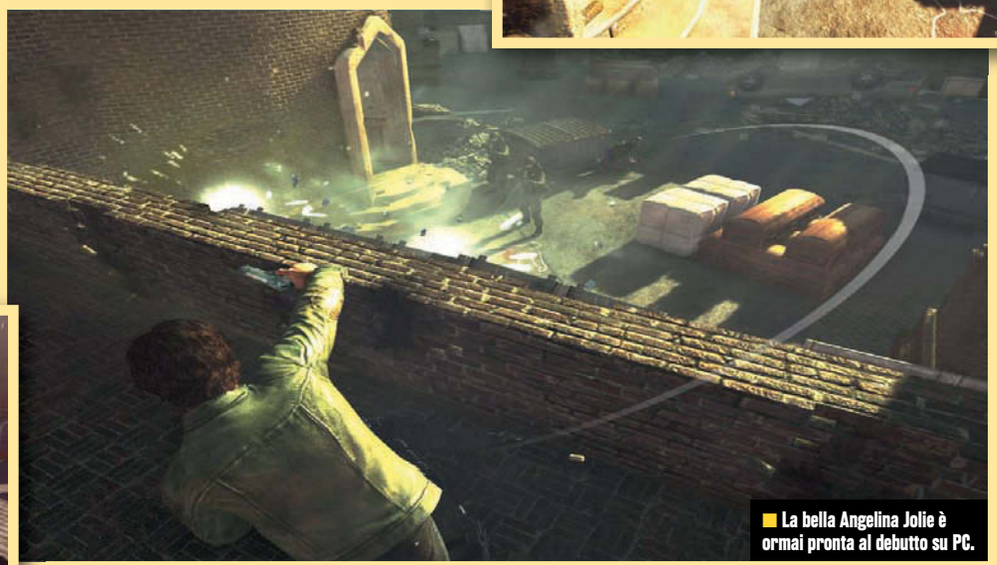
■ Casa **Warner Bros. Interactive** ■ Sviluppatore **Grin** ■ Data di uscita **2009**

# Wanted

Dopo il successo riscosso al cinema da "Wanted", Warner Bros ha deciso di produrre un gioco d'azione in terza persona ispirato all'omonimo film. La trama di *Wanted* inizierà esattamente dove finisce la pellicola, e lo sviluppo sarà curato da Grin, studio che abbiamo già apprezzato per *Ghost Recon Advanced Warfighter*, al lavoro anche su *Bionic Commando*. L'idea è quella di dare vita a un titolo nuovo e interessante, ben diverso dagli adattamenti da cinema a videogioco che impazzano negli ultimi tempi.







■ La bella Angelina Jolie è ormai pronta al debutto su PC.

■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Data di uscita **2008**

# The Wheelman

Il rapporto tra Vin Diesel e i videogiochi, iniziato con l'ottimo *The Chronicles of Riddick*, continuerà presto con *The Wheelman*, un gioco di corse e azione completamente sopra le righe. Il protagonista, che altri non è se non una versione digitale del buon Vin, si esibirà in folli inseguimenti in giro per le vie di Barcellona, vedendosela con poliziotti e criminali di ogni tipo. Lo stile di gioco, a tratti simile a *FlatOut*, prevede tamponamenti, incidenti spettacolari, e l'impiego di mosse speciali, attivabili con la pressione di un tasto. Per esempio, il protagonista potrà eseguire una brusca rotazione di 180 gradi, proseguendo in retromarcia e sparando direttamente sul cofano dei suoi inseguitori. Il tutto sarà condito da una buona dose di Bullet Time (il tempo al rallentatore in stile "Matrix"), che aiuterà a prendere la mira e a coordinarsi durante le manovre più impegnative. Possiamo aspettarci un'altra sorpresa videoludica firmata da Vin Diesel? Lo scopriremo nel prossimo autunno.



■ Un Vin Diesel digitale salterà da una vettura all'altra.



■ Casa **Electronic Arts** ■ Data di uscita **fine 2008**

# HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

In concomitanza con l'uscita del sesto film, ispirato a sua volta alla celebre serie di libri della Rowling, Electronic Arts farà debuttare un nuovo gioco dedicato al giovane mago più famoso del mondo. Si chiamerà *Harry Potter e il Principe Mezzosangue* e, come al solito, ripercorrerà i passi salienti della pellicola con un sistema di gioco basato sull'azione e l'esplorazione.





■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **2009**

# I Am Alive



■ Il nuovo progetto segreto di Ubisoft è stato svelato a questo E3.





L'E3 di Ubisoft ha visto l'annuncio di *I Am Alive*, un gioco centrato sulla difficoltà di sopravvivere in un ambiente ostile. Il teatro degli avvenimenti è la città di Chicago, devastata da un misterioso cataclisma, in cui i pochi superstiti dovranno lottare per impossessarsi di cibo e acqua, ingegnandosi per adattarsi ai pericoli che si nascondono tra le macerie e i palazzi diroccati. Per il momento, è stato mostrato soltanto un breve trailer, e noi non vediamo l'ora di scoprire di più su questo titolo, che potrebbe rivelarsi una delle grandi sorprese del 2009 di Ubisoft. Riuscirà la bella Jade Raymond, producer del progetto, a replicare il successo di *Assassin's Creed*?

■ Casa **Atari** ■ Data di uscita **settembre**

## THE WITCHER: ENHANCED EDITION

Lo scorso anno, la gemma *The Witcher* della software house CD Projekt aveva sconvolto il mondo dei GdR. Dopo il buon riscontro ottenuto sia in termini di pubblico, sia di critica, il team polacco ha deciso di produrre una versione speciale, ulteriormente rifinita e potenziata del suo capolavoro. In *The Witcher Enhanced Edition* sono stati risolti numerosi bug grafici che affliggevano la prima versione del gioco, perfezionate le meccaniche, aggiunti nuovi dialoghi e un editor per creare le proprie campagne o i propri Mod.



■ Casa **Sega** ■ Data di uscita **2009**

## ALPHA PROTOCOL

Nuovo interessante progetto per Obsidian Entertainment, la software house che vanta nel suo palmares titoli quali *Neverwinter Nights 2* e *Star Wars Knights of the Old Republic II*. *Alpha Protocol* è ambientato nel mondo delle spy-story alla "Alias" per intenderci, e il giocatore vestirà nei panni dell'agente Michael Thorton impegnato a sventare un complotto tra il Medio Oriente e la Russia. *Alpha Protocol* si propone come uno sparatutto in terza persona con una struttura alla GdR, simile a quanto visto recentemente in *Mass Effect*.



■ Casa **Square Enix** ■ Data di uscita **2009**

## THE LAST REMNANT

Di recente, Square Enix ha acquisito i diritti per l'uso del sempre più diffuso Unreal Engine 3, e il primo titolo che lo sfrutterà sarà *The Last Remnant*, un gioco di ruolo giapponese con battaglie in tempo reale e delle sezioni basate sui cosiddetti Quick Time Event, in cui sarà necessario premere con tempismo i tasti che appaiono sullo schermo. Il gioco uscirà a novembre su Xbox 360, e poco dopo arriverà anche sui nostri PC.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **BioWare** ■ Data di uscita **2009**

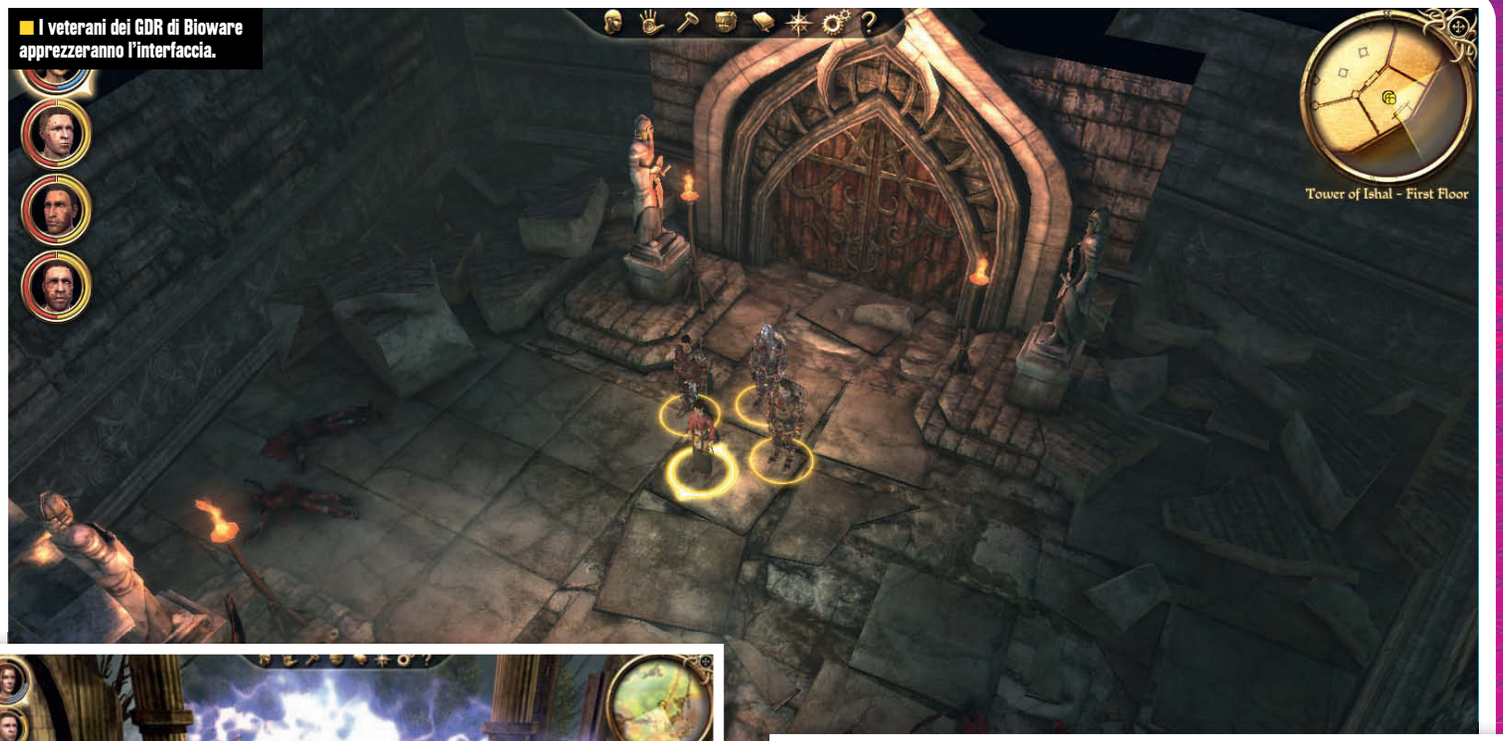
# Dragon Age Origins

Non c'è dubbio che Electronic Arts sia riuscita a catalizzare l'attenzione con una serie di annunci e, soprattutto, con la possibilità di farci vedere alcuni titoli particolarmente attesi. Tra questi, *Dragon Age: Origins* è forse il titolo che ci ha colpito di più: dopo i spettacolari filmati, EA e BioWare ci hanno fatto vedere dal vivo quello che possiamo considerare come il vero erede della famosa serie *Baldur's Gate*. Anche in questo caso, si parla di qualcosa di completamente nuovo, sulla falsariga di quanto già visto nel recente *Mass Effect* della stessa BioWare. Abbandonata la storica e prestigiosa licenza di "Dungeons & Dragons", il team di sviluppo ha proposto per *Dragon Age: Origins* un'ambientazione fantasy classica, ma al tempo stesso piuttosto dark, l'interfaccia di gioco ci è sembrata funzionale e alquanto azzeccata (è possibile personalizzarla a proprio piacimento), mentre la telecamera (si parte dalla classica visuale da dietro, ma è possibile cambiarla, per esempio, per averne una più ampia del campo di battaglia) si muove in modo convincente negli scontri nelle roccaforti cui abbiamo assistito. La compagnia rivestirà un ruolo fondamentale in *Dragon Age: Origins* (ogni personaggio potrà essere sviluppato ed equipaggiato secondo i propri gusti), soprattutto negli scontri con i nemici (si annunciano altamente spettacolari).
In base alle scelte del vostro alter ego nel corso dell'avventura, dovrete fronteggiare una serie di eventi: il tutto sarà cesellato da un intreccio narrativo che si annuncia estremamente curato da parte degli sceneggiatori di BioWare. Durante la presentazione, siamo rimasti favorevolmente impressionati dalla bellezza delle ambientazioni (decisamente evocative), dalla qualità delle animazioni e dalla spettacolarità degli effetti speciali (le "combo" magiche, per esempio). Insomma, le premesse sembrano ottime e se BioWare riuscirà a mescolare sapientemente una trama avvincente con una giocabilità collaudata, ci troveremo di fronte a un altro capolavoro dopo *Mass Effect*.



■ Che rappresenti l'ideale terzo episodio della serie *Baldur's Gate*?






I veterani dei GDR di Bioware apprezzeranno l'interfaccia.









■ Casa **Sega** ■ Data di uscita **agosto**

## SPACE SIEGE

Manca poco per gustare la nuova opera del brillante game designer Chris Taylor: stiamo parlando di *Space Siege*, una versione "Sci-Fi" della famosa serie fantasy *Dungeon Siege* sviluppata da Gas Powered Games. Un gruppo di umani in fuga, alieni pronti a distruggere qualsiasi cosa si muova e tanta azione in perfetto stile "hack and slash" sono gli ingredienti di questo promettente titolo. Per saperne di più, gustatevi lo speciale su questo stesso numero.

■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **2009**

## DIABLO III

L'annuncio a sorpresa, a giugno, del terzo episodio della saga *Diablo* di Blizzard non ci ha colto impreparati: i nostri inviati erano in prima fila alla presentazione di *Diablo III* e hanno parlato con il lead designer del nuovo capitolo. Correte a leggere tutte le notizie nello speciale in questo numero.



■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Ascaron** ■ Data di uscita **2008**

# Sacred 2 Fallen Angel

Proprio come il suo predecessore, *Sacred 2: Fallen Angel* sarà un gioco di ruolo improntato all'azione, ambientato in un vasto mondo fantasy. Per questo seguito, gli sviluppatori promettono centinaia di dungeon, pieni zeppi di nemici con una Intelligenza Artificiale sofisticata e il cui numero cambierà in base all'abilità del giocatore. Oltre a questo, come sempre, tutto l'aspetto tecnico è stato aggiornato e sistemato, anche se questa volta non si parla di un semplice aumento del dettaglio grafico. Ascaron, infatti, ha preso un'interessante posizione e ha deciso di pensare appositamente a chi, per abitudine o necessità, gioca su computer portatili. *Sacred 2: Fallen Angel*, pur essendo in grado di sfruttare anche i PC più sofisticati, girerà bene anche su PC con schede integrate o di fascia bassa. Inoltre, sarà possibile attivare un indicatore della durata di batteria, e il multiplayer consentirà la rapida creazione di partite ad-hoc, ideali per chi ama giocare in movimento.



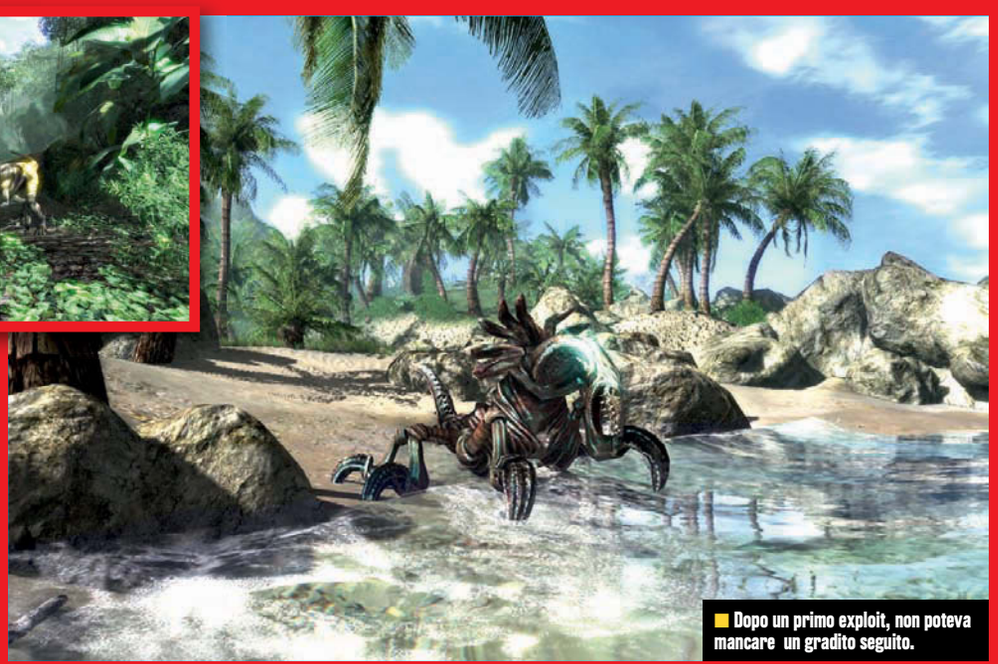
■ Il seguito del tanto atteso *Sacred* è in dirittura d'arrivo.

■ Casa **Southpeak** ■ Sviluppatore **Reality Pump** ■ Data di uscita **2009**

# Two Worlds: The Temptation

Il seguito di *Two Worlds* si chiamerà *The Temptation* e sarà, ancora una volta, ambientato ad Antaloor, subito dopo gli avvenimenti del primo episodio. La vicenda prenderà il via nelle regioni dell'est, intorno a Oswaroh e il deserto Drak'ar, e proporrà svariate ore di quest e avventure. Dal punto di vista del sistema di gioco, gli sviluppatori hanno lavorato a una serie di miglioramenti, che coinvolgono tutti gli aspetti di *The Temptation*. Troveremo missioni più lunghe e complesse, un doppiaggio più curato e una grafica rinnovata. La speranza è che Reality Pump abbia fatto tesoro degli errori commessi nel primo capitolo e che questo nuovo episodio di *Two Worlds* riesca nell'ardua impresa di eguagliare capolavori quali *Oblivion*.





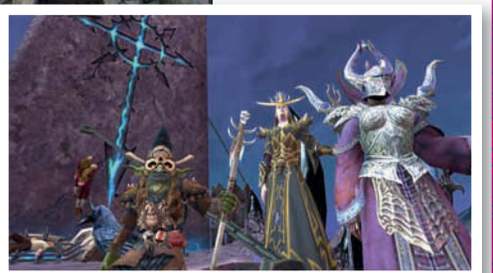
■ Dopo un primo exploit, non poteva mancare un gradito seguito.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Mythic Entertainment** ■ Data di uscita **settembre**

# Warhammer Online: Age Of Reckoning

Manca ormai poco al debutto dell'atteso MMORPG di EA dedicato al mondo fantasy di "Warhammer", un titolo che ha tutte le carte in regola per scalfire il dominio di *World of Warcraft*. Il progetto ha avuto una gestazione piuttosto travagliata, almeno fino al passaggio sotto l'ala protettiva di Electronic Arts, che l'ha affidato alle sapienti mani del team che aveva creato lo storico *Dark Age of Camelot*. Dopo il recente annuncio della stessa Mythic Entertainment di aver tagliato alcune classi di personaggi e alcune città all'interno del gioco, siamo andati a controllare nello stand di EA cosa fosse successo. Le razze sono divise in Ordine e Distruzione e la loro caratterizzazione farà la gioia di tutti gli amanti di "Warhammer". *Age of Reckoning* ha dalla sua enormi potenzialità, soprattutto a livello di giocabilità (soprattutto grazie al "Realm vs Realm"), ma anche per quanto riguarda il comparto grafico e alle animazioni.







■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Data di uscita **fine 2008**

## WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

C'è chi conta i minuti che lo separano dall'uscita della nuova espansione *Wrath of the Lich King* per *World of Warcraft*. Se siete tra questi, non perdete la nostra Anteprima a pagina 26.



■ Casa **2K Games** ■ Data di uscita **2009**

## CHAMPIONS ONLINE

Tra i MMORPG più interessanti in uscita prossimamente, segnaliamo *Champions Online*, il nuovo titolo supereroistico sviluppato dai creatori di *City of Heroes/City of Villains*. Il nostro speciale vi aspetta a pagina 70.

■ Casa **Sony Online Entertainment** ■ Data di uscita **2009**

## DC UNIVERSE ONLINE

Vi piacerebbe creare il vostro campione e vederlo combattere a fianco di celebrati supereroi come Batman o di famigerati ultra-malvagi come Lex Luthor? I sogni diventeranno realtà nel nuovo MMORPG in fase di sviluppo presso Sony Online Entertainment e basato sui personaggi della DC Comics.





■ Casa **Valve** ■ Data di uscita **novembre**

## LEFT 4 DEAD

Tra gli stand della fiera losangelina, quello di Valve ci ha regalato una gradita sorpresa: la possibilità di provare l'atteso survival horror multiplayer *Left 4 Dead* nei primi tre livelli di gioco. L'impressione generale è stata ampiamente positiva, così come la caratterizzazione dei personaggi e le ambientazioni da film del terrore. Per saperne di più, vi rimandiamo alla nostra anteprima su questo numero.



■ Casa **EA** ■ Data di uscita **ottobre**

## THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Dopo aver realizzato titoli di grandi successo come la serie *Star Wars: Battlefront* o quella *Full Spectrum Warrior*, Pandemic Studios si è cimenta con l'universo de "Il Signore degli Anelli" di J. R. R. Tolkien. La grande novità di questa produzione è la possibilità di decidere in che modo si compierà il destino della Terra di Mezzo. Per saperne di più, non perdete lo Scoop a pagina 16.





■ Casa **Sony Online Entertainment** ■ Sviluppatore **SOE Seattle** ■ Data di uscita **dicembre 2008**

# The Agency

Si tratta sicuramente di uno dei MMOG più attesi del momento: stiamo parlando di *The Agency* di Sony Online Entertainment. All'E3, abbiamo avuto l'occasione di vedere in azione una versione dimostrativa e ne siamo rimasti ben impressionati. Il gioco si presenta come una spy story che si ispira ai film del leggendario James Bond, con una struttura in grado di garantire una sfida aperta tra i giocatori esperti e quelli che si avvicinano per la prima volta a un titolo del genere. In *The Agency* controllerete un gruppo di agenti segreti (suddivisi in due fazioni, la Unite e la Paragon) impegnati in molteplici missioni speciali che andranno dalla semplice infiltrazione al classico recupero, alle stragi e agli attentati. Per portare a termine i vostri compiti, conterete su un gran numero di armi e gadget speciali, il tutto in perfetto stile 007. Il demo che abbiamo visto era spettacolare, con tante sparatorie cruente e inseguimenti adrenalinici. Insomma, *The Agency* ha le carte in regola per portare una ventata d'aria fresca nello stereotipato mondo dei MMOG/MMORPG.







■ Il titolo di SOE sembra piuttosto divertente e sufficientemente adrenalinico.

■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Sviluppatore **Blizzard Entertainment** ■ Data di uscita **2009**

# Starcraft II

La prima impressione, dopo una breve sessione di gioco all'atteso *StarCraft II*, è che a livello d'Intelligenza Artificiale ci sia ancora qualcosa da mettere a punto (i nostri Terran hanno avuto facilmente la meglio, in pochi minuti, contro l'agguerrita fazione Zerg avversaria) mentre, per il resto, non si può che confermare quanto già notato in passato: *StarCraft II* è sostanzialmente una versione graficamente migliorata di *StarCraft*. Le razze del gioco sono rimaste esattamente le stesse mentre, come conseguenza dello sviluppo della trama e degli eventi visti in *Brood War* (come l'evacuazione di Aiur, il pianeta madre dei Protoss) alcune unità sono scomparse e altre, viceversa, hanno fatto il proprio esordio (come gli Immortali, che sostituiscono i Dragoni Protoss). Purtroppo, al momento è davvero tutto qui: il nuovo motore grafico 3D, i cui fasti potete ammirare dalle immagini, è la sola modifica strutturale degna di nota. Resta ancora incerta la data di lancio della versione definitiva.



■ Tutte le unità, i veicoli e gli edifici hanno subito un rigoroso restyling grafico.



■ Casa **Sega** ■ Data di uscita **2009**

## STORMRISE

Dai creatori della storica serie *Total War* (Creative Assembly), è in arrivo un nuovo RTS completamente 3D che vedrà contrapposte due fazioni in lotta tra loro per il predominio del pianeta Terra in versione post-apocalittica. Graficamente, il gioco è una gioia per gli occhi, soprattutto nelle fasi di combattimento. Da verificare il bilanciamento delle fazioni e le modalità che verranno proposte.





■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Data di uscita **Inizio 2009**

# Dawn of War 2

La presentazione dell'E3 ha mostrato – finalmente – le prime unità Eldar. Abbiamo visto le splendide e conturbanti Howling Banshee, un Falcon e un Farseer con tutto il Consiglio di veggenti. Per il resto, abbiamo avuto la conferma che *Dawn of War 2* si discosterà parecchio dal precedente episodio (che trovate allegato a questo numero di GMC in versione Budget, mentre nella versione DVD c'è lo splendido seguito *Dark Crusade*). Nella campagna, guiderete al massimo sei squadre di Space Marine, in cui ogni sergente, il "capo" del plotone, può crescere quasi come in un GdR, acquisendo nuove abilità e capacità distruttive. Piuttosto che fare da baby sitter alla "solita" base da costruire e difendere, in *Dawn of War 2* sarà necessario gestire al meglio le squadre sotto il nostro comando: per esempio, sarà possibile mettere gli Space Marine in copertura (utilizzando un sistema simile a quello di *Company of Heroes*) e sfruttare gli avvallamenti del terreno, che sarà completamente modificabile da cannonate e armi di ogni tipo. Nel demo, abbiamo visto anche un "nemico di fine livello", incontrato dopo una missione "da killer"! Questo approccio simulerà più da vicino gli scontri sui tavoli da gioco di "Warhammer 40.000", in cui le squadre sono preziosissime ed è necessario proteggerle a tutti i costi – se vengono massacrate, non tornano. L'uscita è prevista per inizio 2009.





■ Il nuovo *Dawn of War 2* sarà spettacolare e devastante.

■ Casa **2K Games** ■ Data di uscita **settembre**

## SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION

Si tratta del remake di un classico gioco sviluppato dal geniale Sid Meier per la storica Microprose nel lontano 1994. Nella sua incarnazione 2008, *Colonization* è previsto come espansione "stand alone" per *Civilization IV*, il popolare e meraviglioso strategico a turni della Firaxis di Sid Meier. Quattro imperi coloniali (Spagna, Inghilterra, Olanda e Spagna) pronti alla conquista del Nuovi Mondo, 300 turni per completare la propria partita, una struttura più snella (rispetto a *Civilization IV*) e maggiormente orientata allo sviluppo economico e alle trattative diplomatiche rendono *Colonization* uno dei titoli più attesi dalla redazione di GMC.





■ Casa **EA** ■ Data di uscita **ottobre**

## COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Il terzo capitolo della serie *Red Alert* di EA (subentrata da tempo allo storico team di sviluppo Westwood Studios) è ormai sulla rampa di lancio: abbiamo visto da vicino in azione la fazione dell'Impero del Sol Levante e ne abbiamo tratto un'ottima impressione. Le meccaniche di gioco rimangono quelle storiche della serie, mentre il comparto grafico e il design delle nuove unità si sono rivelati sugli standard abituali delle produzioni di EA. Per saperne di più, non perdete la nostra anteprima su questo numero.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Data di uscita **2009**

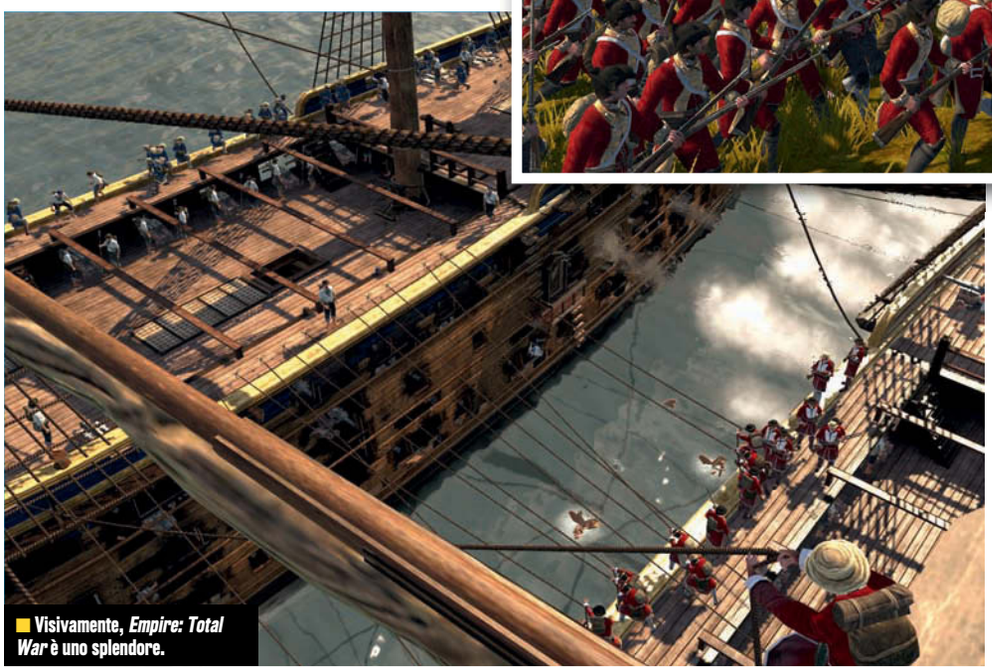
# Empire:

Dopo fantastico *Medieval II: Total War*, Creative Assembly è pronta a stupire gli appassionati della strategia e della Storia con il nuovo capitolo della sua prestigiosa e blasonata serie *Total War*.

*Empire* sarà ambientato a cavallo tra il diciottesimo e il diciannovesimo secolo e punterà forte sui combattimenti navali. Durante la presentazione ufficiale all'E3, abbiamo avuto la possibilità di gustare da vicino un tentativo di arrembaggio tra due velieri e ne siamo rimasti completamente affascinati. Il fumo della polvere da sparo, le vele che vengono ammainate dall'equipaggio, la bellezza delle acque del mare increspate e le imbarcazioni superbamente rifinite ci hanno letteralmente lasciato a bocca aperta durante la nostra intervista al team di sviluppo.

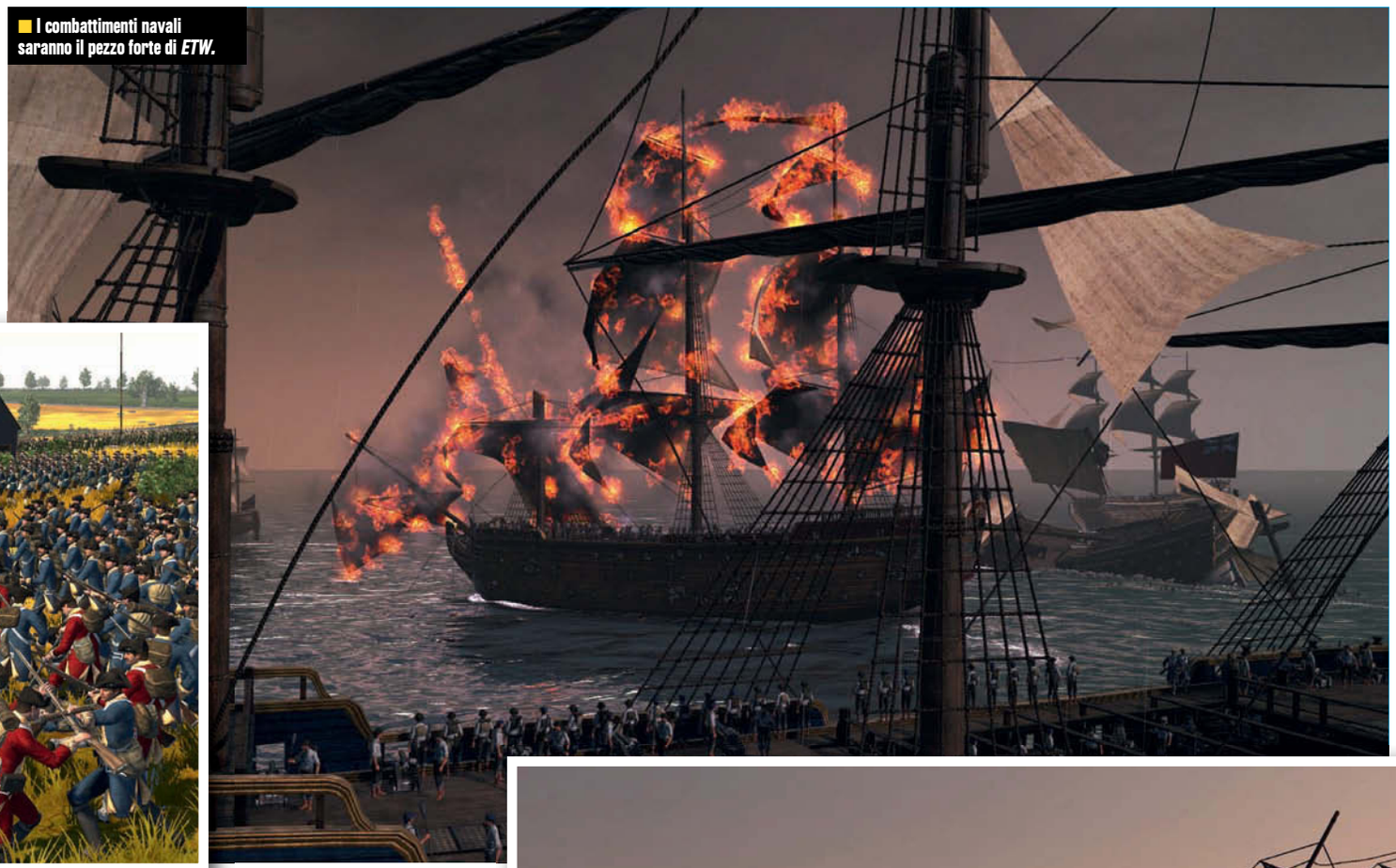
Il demo che i ragazzi di Creative Assembly ci hanno fatto vedere prevedeva, appunto, uno scontro navale: la fisica delle imbarcazioni, la cura per i dettagli (osservare i comandanti muoversi nervosamente sul ponte è qualcosa di impagabile o i marinai impegnati disperatamente con i secchi per cercare di spegnere un incendio), la potenza da fuoco, la gestione dei danni e lo stesso motore di gioco sono qualcosa di strabiliante (a tal proposito, non ci hanno voluto svelare le specifiche su cui veniva mostrato il demo di *Empire: Total War*). Il titolo di Creative Assembly non presenterà solo battaglie in mare aperto, ma anche i più tradizionali scontri campali: si parla di oltre 10.000 unità pronte a massacrarsi e di condizioni climatiche variabili che dovrebbe aggiungere ulteriore pathos e strategia all'esito degli scontri, oltre a un'Intelligenza Artificiale ulteriormente perfezionata così come l'interfaccia di gioco. Non sono stati svelati altri particolari sulle campagne e sulle modalità previste da *Empire: Total War*, né sono state aggiunte nuove informazioni sulla giocabilità. *Empire* è stato posticipato da Sega al 2009.





■ **Visivamente, *Empire: Total War* è uno splendore.**

# Total War



I combattimenti navali saranno il pezzo forte di *ETW*.







■ Casa **EA** ■ Data di uscita **ottobre**

## NBA LIVE 09

Il pezzo forte della serie cestistica *NBA Live* di EA sembra essere l'introduzione del "Dynamic DNA", un'opzione di gioco che garantirà – a detta degli stessi sviluppatori – un realismo simulativo senza precedenti. Sfruttando una tecnologia sviluppata per la maggior parte delle squadre professionistiche della NBA, la CPU sarà in grado di elaborare un comportamento realistico dei vari Bryant, Duncan e Garnett sul parquet. In che modo? Semplicemente tenendo conto delle loro prestazioni reali durante il campionato NBA.
Se Paul Pierce, per esempio, continuerà a segnare 40 punti a partita, aspettatevi di vedere replicati i suoi "quarantelli" in *NBA LIVE 09*.

■ Casa **EA** ■ Data di uscita **ottobre**

## NHL 09



La simulazione di EA dedicata all'hockey su ghiaccio della NHL si prepara a una stagione di profondo rinnovamento. Dopo aver rivoluzionato la fase offensiva in *NHL 08*, i ragazzi di EA Canada hanno lavorato sodo per migliorare il controllo difensivo dei giocatori nella versione 2009. Tra le altre novità, segnaliamo l'introduzione di una nuova modalità Be A Pro, che permetterà ai giocatori di scendere sul ghiaccio nei panni di un giovane di belle speranze che inizia la propria carriera nella lega minore della AHL, con il sogno di arrivare, un giorno, nella NHL.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Data di uscita **settembre 2008**

# FIFA 09



■ **Sulle punizioni, si potrà far correre un uomo della barriera verso il battitore.**



■ **Gli attaccanti sono più bravi a smarcarsi e sbracciano che è un piacere.**

La fiera di Los Angeles ci ha fornito un'ulteriore, gradita conferma: su PC il nuovo capitolo della saga calcistica più famosa del globo non sarà una semplice trasposizione della versione PlayStation 2, come era capitato nelle ultime edizioni. Grafica ultradettagliata, animazioni all'avanguardia e una scoppiettante I.A. sono il biglietto da visita di quello che è, finalmente, un *FIFA* al passo coi tempi, nel magnifico formato che sinora eravamo costretti a invidiare ai possessori di PlayStation 3 e Xbox 360.

Qualche annotazione che farà piacere ai calciofili: i portieri sono in grado di correggere il loro intervento al volo se un tiro subisce un'improvvisa deviazione; c'è un nuovo tipo di marcatura "a distanza" sul portatore di palla, in modo che le superstar non vi piantino sul posto troppo facilmente con i loro funambolismi; dulcis in fundo, è confermato il realistico multiplayer online 10 contro 10 per la modalità Professionista, praticamente un vero e proprio "evento" per i videogiochi di calcio.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Data di uscita **Fine 2008**

# Shaun White Snowboarding

Shaun White è uno dei più acclamati campioni di snowboard, oltre che testimonial di questo nuovo gioco di Ubisoft, disponibile per più piattaforme, PC compreso. Il motore grafico è quello di *Assassin's Creed*, che a detta dei programmatori si rivela perfetto per simulare le immense distese innevate riprodotte in *Shaun White Snowboarding*. Le discese, infatti, non avvengono su piste da sci limitate e lineari: il giocatore verrà portato con l'elicottero sulla cima di un monte e, da lì, starà a lui scegliere quale strada prendere per arrivare fino a valle, saltando profondi crepacci e sfruttando rampe naturali e artificiali per esibirsi in evoluzioni al limite delle leggi fisiche. Al contrario di alcuni titoli simili apparsi per console, *Shaun White Snowboarding* vuole essere più realistico: niente effetti stroboscopici, nessuna acrobazia "impossibile", tutto è stato studiato per rendere il titolo il più verosimile possibile. Sempre che si possa definire "verosimile" un gioco che permette al protagonista di ritentare l'acrobazia dopo essere finito in un burrone...

■ **Nessuno direbbe che si tratta del motore di *Assassin's Creed* guardando queste immagini.**



■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Criterion** ■ Data di uscita **2009**

# Burnout Paradise

La serie di *Burnout*, uno dei più apprezzati giochi di corse arcade del mondo delle console, non è mai arrivata sui nostri PC. Ora, però, con l'ultimo episodio, EA ha deciso di tentare la fortuna anche sui nostri monitor, proponendo una versione riveduta e corretta del gioco uscito qualche mese fa su Xbox 360 e PS3. I giocatori saranno chiamati a competere sulle strade di Paradise City, girando liberamente in cerca di sfide da superare e di bolidi avversari da annientare. Il sistema di gioco prevede corse ad alta velocità, incidenti spettacolari e acrobazie spericolate, con un emozionante sottofondo musicale a base di musica rock. La versione PC includerà una modalità multiplayer più sviluppata, con maggiore attenzione rivolta alle partite online e una serie di funzioni dedicate alla community del gioco. Considerando la qualità sopraffina dell'originale, la versione PC di *Burnout Paradise* darà del filo da torcere al suo diretto concorrente *FlatOut*, regalando soddisfazioni agli appassionati di giochi di guida arcade.





■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Data di uscita **settembre 2008**

## PURE

È la prima volta che Disney Interactive Studios si cimenta con un gioco di corse, ma, a giudicare da quanto è stato mostrato all'E3, i risultati sono molto interessanti. *Pure* sfoggia una grafica estremamente realistica, abbinata a un sistema di gioco divertente e sopra le righe. A bordo di piccole moto a quattro ruote (i quad), sarà necessario cimentarsi in gare di velocità in giro per il mondo, senza dimenticare di esibirsi in qualche acrobazia mozzafiato tra un salto e l'altro. Lo sviluppo di *Pure* si avvia verso la conclusione e il gioco sembra pronto ad arrivare sugli scaffali entro settembre.





■ Casa **Akella** ■ Data di uscita **primo trimestre 2009**

## MOSCOW RACER

Come il titolo suggerisce, *Moscow Racer* proporrà una serie di spericolate gare clandestine in giro per le strade di Mosca, riprodotte fedelmente per l'occasione. I sedici tracciati disponibili saranno resi ancor più imprevedibili dalla presenza del traffico, che varierà in base all'ora del giorno, e gli sviluppatori promettono un modello di guida estremamente realistico e rispettoso della fisica del mondo reale.





■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Romania** ■ Data di uscita **2009**

# Tom Clancy's H.A.W.X.



■ **Lo stile di gioco ricalca i titoli per console quali la serie *Ace Combat*.**




I numeri parlano chiaro: oltre 50 modelli avveniristici di velivoli pilotabili per un nuovo gioco di combattimenti aerei firmato Tom Clancy. Il team di sviluppo di *Tom Clancy's H.A.W.X.* ha alle spalle altri titoli del genere (come la serie *Blazing Angels* ambientata nella Seconda Guerra Mondiale) e ha sfruttato la propria esperienza per creare un "simulatore di volo" molto più accessibile, improntato all'azione e ai duelli aerei. *Tom Clancy's H.A.W.X.* è ambientato in un ipotetico 2012 e il giocatore vestirà i panni di un ex pilota dell'aeronautica statunitense entrato a far parte di un'organizzazione privata che lo porterà a combattere in un diverse zone calde del pianeta. Si parla di una massiccia campagna single player per *Tom Clancy's H.A.W.X.*, di una modalità multiplayer "sostanziosa" con i classici duelli in volo (fino a 16 giocatori) e di una in cooperativa. Uno dei punti di forza di *Tom Clancy's H.A.W.X.* è senza dubbio l'Enhanced Reality System, un sistema di gestione di comando e tattico della propria squadriglia assolutamente innovativo. Abbiamo avuto modo di scorrazzare in una missione ambientata a Rio de Janeiro, rimanendo colpiti dal comparto grafico spettacolare e anche dal modello di volo (la CPU può aiutare il pilota nelle manovre più rischiose e difficili) semplice, ma in grado di regalare un buon feeling. Non ci resta che attendere il 2009 per il decollo.

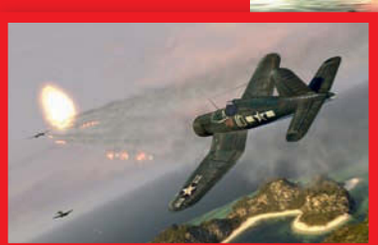
■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Eidos Studios (Ungheria)** ■ Data di uscita **primo trimestre 2009**

# Battlestations Pacific

Dopo il buon successo da *Battlestations: Midway*, Eidos torna alla carica con un nuovo episodio del suo simulatore di volo/strategico in tempo reale. Si chiamerà *Battlestation: Pacific* e proporrà due lunghe campagne single player. La prima sarà dedicata agli americani, impegnati in una serie di battaglie per ottenere il controllo dell'oceano Pacifico, mentre la seconda coinvolgerà le forze giapponesi, ripercorrendo momenti storici come l'attacco a Pearl Harbor. In termini di gioco, le più grandi novità saranno rappresentate dai kamikaze, la famigerata arma segreta dell'Imperatore, e i paracadutisti, che potranno essere schierati con estrema precisione sul campo di battaglia. Non mancherà nemmeno una ricca sezione online, pensata per dare vita a frenetiche schermaglie tra amici e rinfrescata da cinque modalità completamente nuove.

■ **Due saranno le lunghe campagne single player nel nuovo titolo di Eidos.**



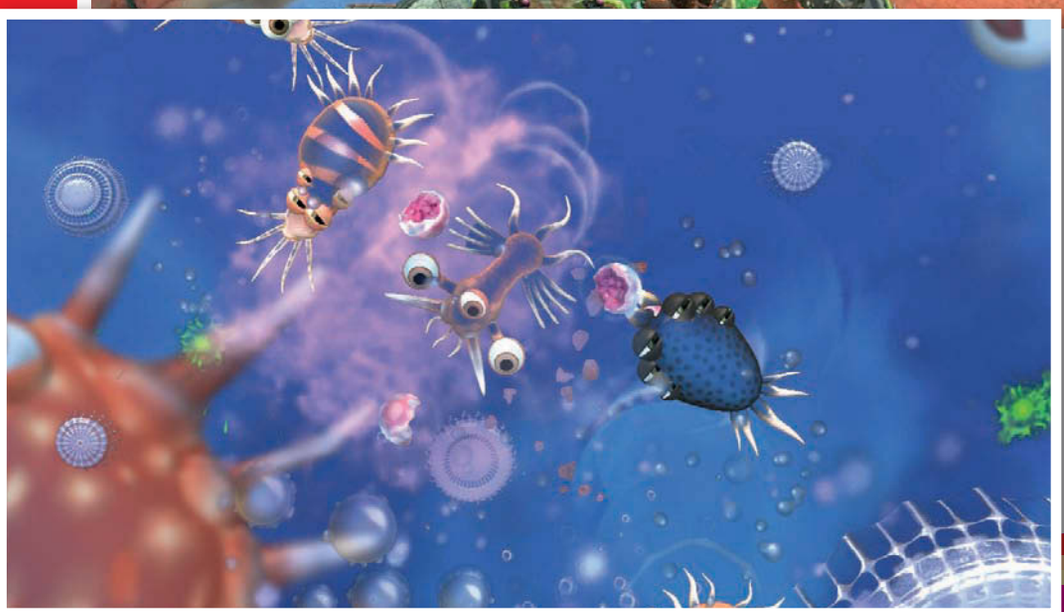


■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Data di uscita **settembre**

# Spore

Uno dei momenti più entusiasmanti di questo E3 è stato senza dubbio quello della conferenza stampa di EA, tenutasi all'Orpheum Theatre. A parte l'annuncio a sorpresa del nuovo titolo di id Software, *Rage*, e la presenza di John Carmack sul palco, a calamitare l'attenzione degli addetti ci ha pensato il discorso di "sua maestà" Will Wright. Il geniale game designer americano ha parlato della recente pubblicazione dello *Spore Creature Creator* (di cui trovate una versione dimostrativa sul DVD di GMC) e dell'impatto che ha avuto sulla comunità degli internauti.
Gli sviluppatori di Maxis hanno distribuito questo programma per popolare l'universo di *Spore*, prima della sua uscita nei negozi il prossimo settembre. Sarà l'ennesimo successo firmato da Will Wright e da Maxis? Noi ne siamo convinti e, dopo aver provato una versione giocabile, siamo sicuri che *Spore* rivoluzionerà per sempre il modo di concepire le "simulazioni di vita".





■ Casa **Electronic Arts** ■ Data di uscita **Autunno 2008**

## MY SIMS MADE FOR PC

Dopo una serie pressoché infinita di espansioni per *The Sims 2*, l'anno scorso la serie creata da Will Wright è stata rivisitata in chiave nipponica. Gli sviluppatori hanno optato per un look "kawai" (che in giapponese significa "carino") e hanno proposto personaggi simili a cartoni animati immersi in un mondo allegro e colorato. Ora, dato il successo riscosso da questa bizzarra incarnazione di *The Sims*, EA ha annunciato *My Sims Made for PC*. Si tratta di una versione su PC del titolo apparso su console, migliorata dalla possibilità di visualizzare il tutto in alta risoluzione e di giocare online, condividendo contenuti con i propri amici. I fan di *The Sims*, dunque, avranno modo di ingannare la lunga attesa per *The Sims 3*.



■ Casa **Electronic Arts** ■ Data di uscita **ottobre 2008**

## LITTLEST PET SHOP

La moda dei giochi a base di cuccioli non accenna a svanire, così come la tendenza del mercato a fornire prodotti per fasce demografiche ben diverse da quella dei videogiocatori classici. *Littlest Pet Shop* è pensato per i giovanissimi, e darà loro modo di coccolare tanti piccoli cagnolini nonché di cimentarsi con alcuni semplici minigiochi.





# WOLFENSTEIN

## Nazisti, raggi della morte, realtà parallele: Paolo Paglianti scopre che il Giorno più Lungo è quello di Blazkowicz.

**DI FPS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale ne abbiamo visti in tutte le salse: siamo sbarcati almeno tre volte su Omaha Beach, ci siamo paracadutati su una mezza dozzina di villaggi sparsi nel "bocage" francese, siamo arrivati a Berlino con i carri russi. Nemmeno il fronte del Pacifico è rimasto inesplorato, con sortite tra le giungle piene di soldati nipponici pronti a tutto pur di sbudellarci.**

Non ci dobbiamo stupire, dato che il primo FPS della storia dei videogiochi, *Wolfenstein 3D*, era ambientato in una specie di castello-prigione nazista. Era il 1992, e parlare oggi del suo seguito, battezzato semplicemente *Wolfenstein*, non può che farci riflettere su come questo genere si sia evoluto profondamente, dalla grafica stilizzata a 16 colori alla resa prossima al fotorealismo che vedete in queste pagine.

Abbiamo intrapreso questo primo viaggio in *Wolfenstein* in compagnia di Eric Biessman, creative director di Raven, il quale ci ha mostrato porzioni di due livelli del gioco finale.
La nostra prima domanda ha riguardato proprio l'affollamento di FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, in un periodo in cui uno dei "capostipiti" storici, Infinity Ward, ne è appena uscito con un *Call of Duty 4* ambientato nelle guerre moderne. "*Wolfenstein* è un intenso thriller sovrannaturale, in cui l'oscura ossessione dei nazisti per il paranormale metterà continuamente a dura prova il giocatore.
Al contrario degli FPS ordinari ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, *Wolfenstein* ha una marcia in più grazie alla trama originale, che offre diverse scelte e percorsi all'utente.
Il mondo di *Wolfenstein* è un universo imprevedibile, dove si mischiano scienza, creature paranormali e misteri oscuri. Ognuno di questi elementi renderà il gioco più profondo del solito FPS militare".

D'altra parte, dal '92 a oggi, i giochi si sono fatti più "seri", e presentare uno sparatutto 3D con Hitler in una specie di tenuta da palombaro, circondato da zombi mutanti con gatling che spuntano dallo stomaco potrebbe non essere la mossa più astuta.

### Il ritorno di Blazkowicz

Vediamo, dunque, com'è questa trama originale. Chi ha giocato i precedenti *Wolfenstein*, sarà felice di sapere che torna B.J. Blazkowicz, una specie di MacGyver ante-litteram, un uomo che da solo è meglio di un esercito d'invasione. Fuggito, entrato e scappato di nuovo dal *Wolfenstein* dei titoli precedenti, l'agente segreto alleato deve tornare nel cuore del Reich per scongiurare una delle peggiori minacce alla libertà del mondo. Quindi, niente di favolosamente nuovo.

Facezie a parte, i nazisti hanno scoperto una nuova fonte di potere occulto, il Black Sun (letteralmente, "sole nero"). Per fortuna del mondo libero, tra i piani dei nazi e questa immensa fonte di potere esiste una dimensione parallela, la Shroud ("il Velo", anche se Shroud è il termine con cui viene tradotto in inglese "sindone"), che fa da scudo tra la realtà così come la conosciamo e il potere contorto del Black Sun. E mentre la macchina bellica tedesca sta lavorando febbrilmente per portare nel nostro piano di esistenza frammenti di potentissima energia Black Sun, nei panni di Blazkowicz dovrete fermare le camicie brune prima che riescano nel loro malvagio intento.
"Grazie a un oggetto speciale che riceverete abbastanza presto, sarete l'unico essere al



## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** id/Raven Software
- **Sito Internet:** www.ravensoft.com
- **Data di uscita:** Quando sarà pronto". Noi scommetteremmo sull'inizio del 2009
- **Storia degli sviluppatori:** L'accoppiata id/Raven Software ha creato dei capolavori; chi gioca da parecchio tempo su PC si ricorderà di *Heretic* e *Hexen*, indimenticabili FPS fantasy sviluppati sui motori grafici di id Software. Più di recente, hanno dato vita ai primi due *Soldier of Fortune*, a *Jedi Knight II* e a *Jedi Academy*; l'ultimo loro lavoro è *Quake 4*.

## STORIA DI WOLFENSTEIN – Parte 1

Il primo gioco di questa saga, *Wolfenstein 3D*, viene ricordato come il primo FPS della storia dei videogiochi, creato da id per Apogee Software. Uno dei motivi del suo successo è dovuto al fatto che fu distribuito shareware: era possibile scaricare il primo "episodio" gratuitamente, poi decidere di acquistare gli altri due dopo aver giocato per ore e ore nei panni di Blazkowicz. L'altro, ovviamente, è che il gioco era eccezionale, nel 1992. Potete provarlo anche oggi: il file shareware è disponibile nei meandri della Rete, e anche su Steam, se avete un account con il sistema di digital delivery di Valve. Oppure, potete provarlo su cellulare, grazie a un accordo stretto recentemente tra Apogee e Koch Media.










■ Le creature della dimensione Shroud fluttuano tra gli ignari nazi, pronte a scaricare fulmini e altre oscure energie mortali.



■ Il raggio della morte, creato dai nazi attingendo al Black Sun, può essere ritorto contro i suoi legittimi spietati ideatori.



**"Qualcosa di più del solito bullet time che abbiamo visto in decine di altri giochi"**

## I CANNONI DI NAVARONE

Dato che il gioco è ambientato in un passato alternativo e fantasioso, avremo a disposizione sia armi convenzionali già viste in decine di altri FPS simili, sia obbrobri tecnologici, come il "raggio della morte", che il protagonista ha strappato – durante la presentazione – a un nemico più corazzato di un palombaro di Rapture. Per ora, abbiamo visto l'onnipresente mitra leggero MP43 e il fucile 98K, con tanto di ottica di precisione; tra le armi "alternative", il raggio di cui abbiamo parlato, in grado di smaterializzare gli esseri umani. E non dimenticate i "poteri" cui Blazkowicz avrà accesso!



mondo a poter entrare e uscire liberamente dalla Shroud. Blazkowicz dovrà penetrare in una città tedesca e scoprire cosa stanno complottando gli scienziati nazisti. L'unica soluzione sarà quella di utilizzare le loro stesse armi per seminare distruzione e panico".

In effetti, il nostro tour guidato nel 1943 di Raven Software inizia con un livello piuttosto standard, che ricorda molto i passaggi di *Call of Duty 2* o *MoH: Airborne* (a parte la grafica, di cui scriveremo in seguito). I nemici sembrano ordinari soldati tedeschi, quanto lo sono le loro armi. Il crepitio dell'MP43 ci segue per quasi tutta la presentazione.

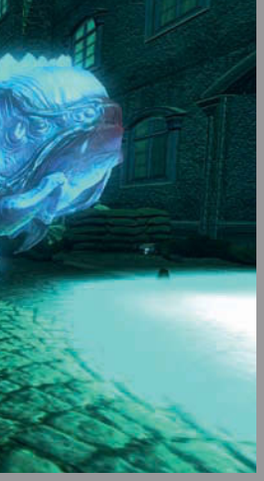
A un tratto, giunti in una enorme piazza con tanto di statua centrale, scopriamo che il nostro alter ego si sposta tra le due dimensioni, con un effetto grafico piuttosto piacevole e convincente: la visuale mostra dei "tagli" da cui affiorano come delle bolle dai colori soprannaturali sul verdognolo, e in pochi istanti abbiamo una panoramica della versione "alternativa" dello spiazzo. I nemici umani sono ancora presenti, ma rallentati; in compenso, esseri che ricordano enormi occhi fluttuano tra le case diroccate e le auto distrutte. "Si tratta della dimensione Shroud, da cui Blazkowicz è in grado di entrare e uscire a piacimento: il vostro alter ego acquisirà una serie di poteri durante la sua missione, su cui per ora preferiamo tenere un po' di riserbo".

Utilizzando anche solo il potere "base", che gli permette di spostarsi tra le due dimensioni, Blazkowicz diventa un super soldato: corre verso il nemico senza essere visto, ritorna nel mondo reale e lancia una granata. Oppure, è capace di vedere attraverso alcune pareti, che non hanno una consistenza nella dimensione Shroud. O attaccare le creature fluttuanti che, a loro volta, lanciano fulmini agli ignari nemici più vicini. Insomma, qualcosa di più del solito bullet time che abbiamo visto in decine di giochi.

### Partigiani e false pareti

Oltre a questi "poteri", che sicuramente rendono *Wolfestein* un po' più vario e originale rispetto ad altri FPS, Blazkowicz conterà anche su dei gruppi di partigiani che si oppongono allo schiacciante potere della svastica. Sebbene nella Germania del '43 la loro attività fosse ridotta al minimo, dopo 10 anni di dominio nazista, non si tratta di una trovata narrativa, e il gruppo più vicino a Blazkowicz, il Kreisau Circle, non è inventato dal nulla.

Durante il gioco, questi gruppi ci affideranno delle missioni secondarie, che potremo decidere di completare o meno. Oltre al buon senso che imporrebbe di aiutare in tutti i modi i nemici casalinghi del Führer, dovrete però ricordarvi che esiste un sistema economico in *Wolfestein* e, per





Il bello di un gioco ambientato in un passato oscuro e alternativo è che i programmatori possono inserire tutto quello che passa loro per la mente.

## STORIA DI WOLFENSTEIN – Parte 2

Il ritorno alla grande di Blazkowicz avviene quasi 10 anni dopo, alla fine del 2001, quando id pubblica *Return to Castle Wolfenstein*. Il gioco è particolarmente interessante sia per la qualità del motore grafico, sia per lo "spin off" multiplayer, *Enemy Territory*. Quest'ultimo, uscito gratuitamente, ha introdotto diverse novità nelle arene multiplayer, ancor oggi in voga nei giochi più "moderni".



Per ora, i soldati tedeschi si assomigliano un po' tutti. Il gioco è in fase di sviluppo e siamo certi che, nella versione finale, ci saranno parecchie differenziazioni.





## QUANDO UNO CE L'HA NEL SANGUE

Il "tour" di cui abbiamo dato resoconto in queste pagine è stato intrapreso in compagnia di Eric Biessman, creative director di Raven per *Wolfenstein*. Eric non è certo un novellino per quanto riguarda gli FPS: nella sua lunga carriera, che parte del 1994, ha collaborato ai due *Heretic*, ai due *Hexen*, ai migliori *Soldier of Fortune*, *Elite Force*, *Jedi Knight 2*, *Quake 4*. Non fallire, Eric!

poter "acquistare" armi più efficaci e munizioni dal mercato nero, dovrete risolvere queste missioni. Un altro sistema per rimpinguare il vostro gruzzolo di spia oltre le linee nemiche è di trovare le "stanze segrete", per cui sono diventati famosi i primi giochi della serie. Invece che spingere forsennatamente contro tutte le pareti, dovrete utilizzare la vostra abilità di passare dalla realtà alla dimensione Shroud per "visualizzare" i passaggi segreti, dietro cui si celano, spesso, barre d'oro.

E di armi ne avrete bisogno: rispolverando la solida tradizione di "boss di fine livello" che ha reso celebri quasi tutti i titoli di id e di Raven, in *Wolfestein* troverete pane per i vostri denti. Senza svelare nulla sui veri e propri "super-cattivi", troverete numerosi esemplari di Heavy Trooper, ovvero di "fante pesante", armato con un corazza speciale in grado di deflettere la maggior parte degli attacchi convenzionali, e di uno speciale cannone a particelle, che smaterializza letteralmente tutto ciò su cui viene puntato. Lo spasso è riuscire a eliminare il fante pesante e raccogliere la sua arma, per poi devastare le linee nazi in pochi secondi.

"Il bello di lavorare su un'ambientazione di questo tipo, in cui Storia e invenzione si fondono totalmente, è che non esiste un limite oltre cui non possiamo spingerci. Possiamo prendere a piene mani dalla tradizione occultista e paranormale, aggiungendo veri e propri strati alla giocabilità, dai poteri speciali agli effetti mozzafiato".

### Il mondo là fuori

D'altra parte, quando un FPS porta la firma congiunta di id e di Raven, si pensa subito alla grafica: un FPS può essere ambientato in un universo splendido e godere di una trama fantastica e originale, ma se la grafica non è all'altezza, deluderebbe irrimediabilmente i fan delle due software house americane. Basta considerare che il precedente *Return to Castle Wolfestein* è stato il primo titolo a utilizzare il motore grafico di id che poi sarebbe stato impiegato, con opportune modifiche, in titoli del calibro di *Call f Duty 2*.

Ecco, quindi, che la grafica di *Wolfenstein* e tutto il suo contorno (quindi, motore fisico e sonoro) non sono importanti solo per il gioco stesso, ma anche per quello che vedremo e giocheremo su PC nei prossimi tre-quattro anni. Eric Biessman fuga subito ogni dubbio: "*Wolfenstein* viene sviluppato utilizzando una versione modificata dell'engine idTech 4. Abbiamo aggiunto parecchie novità, che secondo noi renderanno ancora più splendente e dettagliato il gioco nella sua veste finale. Tra queste, sono importantissimi gli effetti di post-processing, come le soft-shadow, il bloom e le

## NAZI INTELLIGENTI?

Secondo Eric Biessman (creative director di Raven), l'Intelligenza Artificiale del gioco è studiata per integrarsi perfettamente con la struttura del gioco: "La I.A. reagirà alle azioni del giocatore. Dato che si potrà decidere di agire in modi molto disparati, come superare un nido di mitragliatrici passando per i tetti o per le fogne, l'Intelligenza Artificiale dovrà essere in grado di reagire a seconda se il giocatore arriverà dal basso o dall'alto. Vedrete i soldati nemici correre alla ricerca di un riparo, oppure tentare di prendervi sul fianco, tenendovi sempre sotto pressione. È anche molto divertente distruggere gli oggetti che usano come copertura, e poi osservare i nazi fiondarsi letteralmente alla ricerca di un altro riparo!". Se colpiremo l'ufficiale al comando di un plotone, vedremo i soldati disorientati e incapaci di reagire con la stessa prontezza di prima.







La guerra, in *Wolfenstein*, passa anche per i tetti.



Eliminando gli ufficiali, i plotoni rimarranno disorientati e privi di guida.



**"Il gioco potrebbe essere descritto come un'esperienza di combattimento pilotata da una intensa trama" – Eric Biessman, creative director di Raven**

## DE RERUM SHROUDORUM

Ci perdonerete il latino maccheronico, ma scoprire che dietro lo sviluppo di un gioco come *Wolfenstein* esiste uno studio quasi "rinascimentale" ci ha colpito non poco. In questa tavola, potete vedere come gli sviluppatori si immaginano una miriade di mostri di un'altra dimensione.



luci in tempo reale, di cui siamo veramente molto contenti". Questo motore è stato utilizzato in *Doom 3* (e in *Prey*), ma è con *Enemy Territory: Quake Wars* che ha dato il meglio di sé, con le cosiddette MegaTexture. Di fatto, id Software ha introdotto queste enormi texture per realizzare e rendere efficacemente zone estese all'aperto, che mancavano totalmente in *Doom 3*.

Al di là dei tecnicismi, ciò che possiamo dire dopo esserci gustati due livelli di *Wolfenstein* è che la grafica è molto accurata e particolareggiata, anche se non ci sentiamo di gridare alla rivoluzione, come è successo per *Call of Duty 4*, *Crysis* e *Bioshock* nel 2007. Gli ambienti sono ricchi di dettagli e la resa complessiva del comparto visivo è splendida, ma le qualità di *Wolfenstein*, secondo noi, staranno nella capacità dei programmatori di creare un FPS "aperto" in cui il frame rate non scenda vertiginosamente ogni volta che ci spostiamo da una strada stretta in una piazza. Il fatto che il gioco sia sviluppato contemporaneamente su PC e su console (Xbox 360 e PlayStation 3) ci fa star tranquilli da questo punto di vista, dato che il fido computer è senz'altro più potente. Biessman ci ha rassicurato sul fatto che la versione PC potrà raggiungere risoluzioni maggiori rispetto alle console, e che sarà consentito giocare con mouse e tastiera. Purtroppo, per il sistema di salvataggio si sta pensando a uno organizzato a "punti". Speriamo che la luce liberi dalle tenebre le menti dei programmatori, e ritornino sui propri passi con un bel sistema quicksave che tanto amiamo su PC.

### Un'intera città

Eric Biessman puntualizza che: "Il gioco potrebbe essere descritto come un'esperienza di combattimento pilotata da un'intensa trama. *Wolfestein* offre diverse scelte al giocatore e ciò crea un universo che non è mai uguale. Per prima cosa, abbiamo la città stessa, il fulcro di *Wolfestein*, progettata per dare al giocatore la possibilità di scegliere come muoversi nel mondo, quali missioni affrontare, e come risolverle". Per esempio, potremo scegliere se attraversare il sistema di fogne cittadino per superare un posto di blocco sti, oppure di passare dai tetti, o di attaccare i nemici frontalmente.

"Ovviamente, la trama avrà una sua evoluzione, quindi sarà presente un livello di linearità. Anche in questo caso, però, vogliamo che in *Wolfenstein* il giocatore possa scegliere come muoversi, quali missioni completare e in che ordine".
La città è divisa in "zone", ed è persino consentito far sì che alcune di queste aree siano liberate temporaneamente dalla presenza dei soldati tedeschi per permettere al nostro eroe di darsi a un minimo di esplorazione. "Tuttavia, *Wolfenstein* rimane focalizzato sul combattimento, quindi



Il Mega-Soldato di *Wolfenstein*, armato di raggio della morte disgregante, è corazzato come un piccolo carro Tigre.



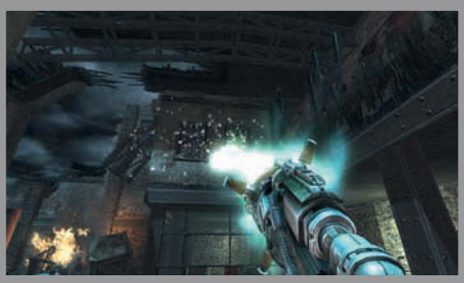
Per fortuna, il nostro Blazkowicz non sarà solo: gruppi di partigiani gli offriranno supporto e aiuto nei combattimenti.

## CONTENUTI MATURI

Non abbiamo grossi dubbi: *Wolfenstein* sarà un gioco particolarmente "spinto". Se i titoli passati della saga hanno fatto discutere per la presenza di svastiche e di toni tra il surreale e il cattivo gusto, non crediamo che il nuovo episodio si preoccuperà di evitare scene da "Pulp Fiction".







## LE DUE REALTÀ DI WOLFENSTEIN

Ecco come si presenta una delle piazze principali della città di *Wolfenstein* nel mondo "normale" e in quello della dimensione parallela Shroud. Se aguzzate la vista, noterete che le due realtà sono simili, ma non identiche: per aggirare il nemico è molto utile sfruttare queste differenze.





faremo di tutto per tenere continuamente sotto pressione il giocatore". Mentre ci muoveremo per le strade delle città, potremo "attivare" degli eventi pre-programmati da Raven, ma anche delle situazioni casuali, studiate appositamente per tenerci sulle spine di continuo.

Alcune ambientazioni saranno all'aperto, come la città che appare in molte immagini in queste pagine; altre saranno addirittura claustrofobiche. "Ogni zona è stata pensata per evocare una reazione specifica nel giocatore: grazie alla nuova tecnologica di cui disponiamo, possiamo creare facilmente il carattere di un'ambientazione". Sembra tutto molto promettente.

### Quando sarà pronto?

È difficile giudicare le potenzialità di un gioco della portata di *Wolfenstein*. Siamo ottimisti, dato che Raven ha creato dei veri capisaldi negli FPS, alcuni storici, come *Hexen*, altri meno riconosciuti ma splendidi, come *Star Trek: Voyager*. Le premesse per stare tranquilli ci sono tutte.

Anche la filosofia di base del gioco è molto convincente: normalmente, gli FPS di questo tipo sono dei "tunnel" in cui, tranne che per poche deviazioni, il giocatore è spinto in una serie di "corridoi" stretti come un cunicolo o ampi come un canyon, ma sempre unidirezionali. *Wolfenstein* tenta, invece, di creare delle aree realistiche e convincenti, a metà strada tra un livello multiplayer di *Quake Wars* (con cui condivide il motore e – si spera – le MegaTexture) e una città come quelle dei *GTA*, anche se su scala minore. Senza dubbio, Raven deve aver preso spunto dal successo di *Enemy Territory*, l'FPS online gratuito sviluppato su *Return to Castle Wolfestein* e che ha segnato una tappa fondamentale nell'evoluzione del gioco, non solo online. La "circolarità" delle mappe ritorna nella città di *Wolfenstein*, che da quanto abbiamo visto sembra in grado di essere un crocevia di missioni e azioni coordinate fra loro. La grafica, come abbiamo detto, non ci ha fatto gridare al miracolo, ma è normale: dopo *Call of Duty 4* e *Crysis*, sarà difficile stupirsi ogni sei mesi per un nuovo FPS. E, ci permettiamo di aggiungere, preferiamo di gran lunga un FPS rivoluzionario per la trama e per la giocabilità, a un benchmark che scatta sui PC ultrapotenti, in grado di affascinare per i primi dieci minuti, e poi risultare sempre uguale a se stesso.

*Wolfenstein* entra, da questo mese, nell'elenco dei titoli che aspettiamo con ansia qui a GMC, e che non vediamo l'ora di provare di nuovo. Magari l'occasione sarà il Gameshow di Lipsia, che si svolgerà a fine agosto. D'altra parte, come è prassi comune in casa id Software, *Wolfenstein* uscirà "quando sarà pronto", non prima.

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** GdR/Azione
- **Casa:** Activision/Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Sito Internet:** www.diablo3.com
- **Data di uscita:** 2010
- **Storia degli sviluppatori:** Blizzard Entertainment è una casa di produzione americana, con sede a Irvine, in California. Fondata nel 1991 con il nome di Silicon & Synapse, assunse il nome attuale solo nel 1994. Pur avendo esordito con alcuni giochi per console (SNES e MegaDrive) come *Lost Vikings* e *BlackThorne*, la fama di Blizzard è legata a tre tra le più famose saghe della storia dei videogiochi: *Warcraft*, *StarCraft* e *Diablo*. Il primo *Warcraft* è del 1994, mentre l'anno successivo esce il seguito, *Warcraft II*. Il 1996 vede invece l'esordio del primo *Diablo*, mentre nel 1998 arriva *StarCraft*, subito seguito dall'espansione *Brood War*. Il 2000 è la volta di *Diablo II* e, nel 2002, arriva anche il terzo capitolo di *Warcraft*. Nel 2004 c'è la svolta: viene pubblicato *World of Warcraft*, il gioco di ruolo online più famoso e giocato al mondo. Blizzard ne ha pubblicato, l'anno scorso, la prima espansione ufficiale: *The Burning Crusade*.

# DIABLO III

Preceduto da inattendibili indiscrezioni di Rete, da "voci di corridoio non confermate" e da un fitto chiacchiericcio tra gli addetti ai lavori, l'ultimo capitolo della saga di *Diablo* è stato presentato ufficialmente. L'inviato di GMC, **Paolo Cupola**, era in prima fila! Ecco cos'ha visto...

**PARIGI, 28 giugno 2008. Su un enorme parco allestito nella hall centrale del Parco delle Esposizioni, alle porte di Versailles (Parigi), davanti a un pubblico di più di duemila persone, Mike Morhaime, presidente di Blizzard, dà l'annuncio ufficiale che tutti aspettavano: esattamente otto anni dopo l'ultimo capitolo della saga di *Diablo* (solo sette, dalla pubblicazione dell'ultima espansione ufficiale: *Lord of Destruction*), il terzo episodio di uno dei GdR d'azione più amati e conosciuti dal pubblico è attualmente in fase di sviluppo. *Diablo III* è ufficialmente in arrivo!**

È in arrivo sì, ma quando? È questo il quesito principale che tutti i partecipanti si sono posti al termine dell'evento. Se è vero che il nuovo engine grafico è stato completato, è anche evidente che la realizzazione di *Diablo III*, delle sue ambientazioni, dei nemici, delle quest e persino dei protagonisti sono ancora in alto mare. Interrogati più volte in proposito, i portavoce di Blizzard hanno dato tutti, invariabilmente, lo stesso salomonico responso: "quando sarà pronto!". Nessuna data è perciò trapelata, nemmeno ufficiosamente, da dipendenti e collaboratori della casa di sviluppo californiana. A giudicare dallo stato d'avanzamento dei lavori, però, una pubblicazione antecedente il 2010 appare altamente improbabile, mentre su "nuova carne sul fuoco" potrebbe centrarsi, nell'immediato, l'attenzione di Blizzard. Il riferimento va a *Wrath of The Lich King*, seconda espansione di *World of Warcraft* la cui pubblicazione, pur non ancora annunciata, sembra imminente, e a *StarCraft II*, atteso con impazienza dai fan degli RTS di ogni parte del globo.

Del resto, per quanto irritante, la criptica riservatezza dimostrata dai portavoce di Blizzard appare pienamente comprensibile: *Diablo III*, in effetti, appare come un progetto grandioso ed estremamente ambizioso. Sarebbe sciocco sprecare con una realizzazione tecnica frettolosa e avventata le potenzialità offerte da un marchio che, a 11 anni dal suo esordio, è in grado di suscitare ancora tanto entusiasmo.

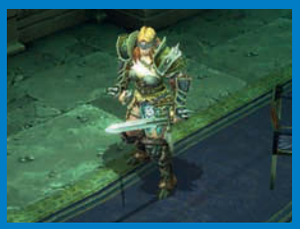
Dal punto di vista della continuità narrativa, l'ultimo episodio della trilogia si colloca esattamente vent'anni dopo le vicende raccontate in *Diablo II*. I pochi superstiti che hanno preso parte alle vicende "infernali" che hanno costituito l'epilogo del capitolo precedente vagano confusi per le terre di Sanctuary, in gran parte sconvolti e disturbati dalla terribile esperienza vissuta, mentre la memoria stessa di quei terribili eventi, pur relativamente recenti, si è già in gran parte persa. La storia è diventata mito; il mito leggenda, semplice spunto per le filastrocche strimpellate pigramente dai cantastorie agli angoli delle strade. Nonostante l'apparente svagatezza di questi giorni, però, qualcosa di profondamente maligno giace ancora nel cuore della città di Tristram, in attesa di essere risvegliato. E questo è tutto. Nessun altro dettaglio della trama, ancora una volta, è trapelato dalle bocche avare di Mike Morhaime e soci.

La curiosità in merito, però, è tanta. A differenza del primo *Diablo*, infatti, il cui finale "aperto" appariva evidentemente pretestuoso e

continua a pagina 62

## CINQUE PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

Così come in *Diablo II*, anche nel nuovo capitolo della saga saranno cinque le classi di personaggi a disposizione dei giocatori. La lista completa non è ancora disponibile, a Parigi tuttavia, gli sviluppatori di Blizzard hanno fatto un'anticipazione su due dei personaggi che, sicuramente, saranno presenti nella versione finale.



### IL BARBARO

La presenza del barbaro in *Diablo III* rappresenta una sorpresa: erano in molti ad aspettarsi che, così com'era avvenuto nel passaggio tra *Diablo* e *Diablo II*, il set di personaggi selezionabili subisse un radicale rinnovamento. Il Barbaro, invece, è un personaggio "ripescato" da *Diablo II*. Nonostante l'accurata operazione di restyling grafico (il Barbaro, così come qualsiasi altro personaggio del gioco, potrà essere di sesso maschile o femminile), questa classe non sembra aver subito modifiche strutturali di particolare rilievo, con la sola eccezione delle nuove armi che, disponendo anche di poteri magici, ne aumentano sensibilmente il potenziale offensivo.



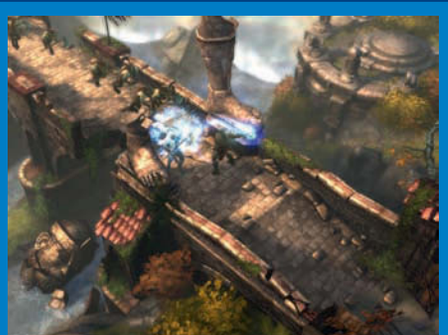
### LO SCIAMANO

È il personaggio del Witch Doctor (Sciamano) la prima vera novità di *Diablo III*. Lo Sciamano è, in un certo senso, la nemesi del Barbaro: del tutto privo di forza e resistenza fisica, fa della magia la propria unica risorsa, sia difensiva, sia offensiva. Proveniente dalla misteriosa giungla di Teganze, nel Kejhistan, lo Sciamano è dotato di nuovi, terribili poteri, nati da una sorta di bizzarro incrocio tra la tradizione magica Voodoo e i riti tribali africani. Tra gl'incantesimi che ci sono parsi più spettacolari e interessanti, citiamo lo Sciame di Locuste, che attacca automaticamente il nemico più vicino spolpandolo in pochi secondi, il lugubre Muro di Zombi, e il Mietianime (Soul Harvest), che permette di resuscitare i corpi di amici e nemici defunti facendoli combattere al proprio fianco come zombi alleati.



Il "turbine" è una delle abilità a disposizione del nuovo Barbaro, o della nuova barbara, come in questo caso.

## LA FORZA DELLA DEBOLEZZA...



... La debolezza strutturale degli edifici e delle ambientazioni: è questa, infatti, una delle grandi novità di *Diablo III*. A differenza dei capitoli precedenti, il nuovo GdR/Azione di Blizzard utilizza Havok per la gestione della fisica di gioco, al fine di rendere distruttibili gran parte delle ambientazioni e degli edifici. La possibilità di distruggere parti "mirate" di alcune delle strutture presenti nei dungeon, inoltre, apre la strada a nuove scelte tattiche nelle fasi di combattimento: come si vede nel video di gioco contenuto nel DVD demo di GMC di questo mese (o scaricabile dal sito **www.diablo3.com**), il Barbaro riesce a eliminare nove zombi in un colpo solo, facendo franare loro addosso un'intera parete pericolante.

# ASCIA BIPENNE E VOODOO

**Barbaro e Witch Doctor sono le due classi di personaggi di *Diablo III* mostrateci, per ora, dagli sviluppatori. Il primo di affida ai muscoli e alle proprie letali armi (quelle nuove dispongono anche di poteri magici) per spacciare i nemici. Il Witch Doctor, invece, sfrutta le arti arcane per scatenare spettacolari incantesimi d'attacco e difensivi. L'eroe, come già capitava nei primi due capitoli, si muoverà all'interno di livelli generati dal gioco in maniera casuale, assemblando in tempo reale elementi strutturali disparati, ma coerenti con l'ambientazione circostante. Vi avventurerete in tetri dungeon infernali, in misteriose foreste o nei tortuosi vicoli di città tentacolari. E il Male, sarà sempre lì ad attendervi dietro ogni angolo. In queste pagine, vi anticipiamo un po' dell'azione che vi troverete ad affrontare in *Diablo III*. Mettetevi comodi e gustatevi queste succulente immagini!**



## Spade...





## ... nelle terre di Sanctuary











## ... e Stregoneria...











## DIABLO: STORIA DI UN CONFLITTO EPICO

La trama di *Diablo* è, con ogni probabilità, la più epica delle storie mai raccontate in una saga di videogiochi. Narra, in buona sostanza, la storia stessa dell'universo e dell'antico, interminabile conflitto tra le forze del Bene e quelle del Male.

**L'antefatto**
In principio, prima dell'avvento della razza umana, era in atto un conflitto tra il cielo e gli inferi noto come la guerra del Peccato, che si protrasse per millenni e che portò all'imprigionamento in tre pietre magiche (chiamate "dell'anima") dei tre demoni più potenti, detti i Primi Maligni: Diablo (il Signore del terrore, è da lui che il gioco prende nome), Mephisto (il Signore dell'odio) e Baal (il Signore della distruzione). Diablo, nel corso dei secoli, riuscì a corrompere la pietra dell'anima in cui era imprigionato e a iniziare a pianificare un modo per ottenere un corpo e recuperare, così, il suo antico potere.



**Diablo (1997)**
La vicenda ha inizio presso la cittadina di Tristram, nel cui monastero è custodita la pietra dell'anima prigione di Diablo. Utilizzando i suoi poteri mentali e grazie alla complicità dell'arcivescovo della città, Diablo riesce a possedere il corpo del figlio del re, e comincia a creare una nuova legione di demoni.
Nel primo *Diablo*, i giocatori, nei panni di uno dei tre personaggi disponibili (un mago, una ladra o un guerriero) affrontano i demoni nel corso di un lungo viaggio che li porterà al cospetto di Diablo stesso. Dopo averlo sconfitto, l'eroe di turno conficca la pietra dell'anima (con il demone imprigionato dentro) nella propria fronte e decide di partire per le terre magiche del lontano est, alla ricerca di un modo per sconfiggere definitivamente il demone.

**Diablo II (2000)**
L'eroe del primo *Diablo*, che conserva sulla propria fronte la pietra dell'anima con imprigionato il demone, soccombe ben presto alla sua influenza. Diablo si impossessa del corpo dell'eroe, liberando contemporaneamente una legione infernale che provoca la completa distruzione della città di Tristram. Pienamente padrone del suo nuovo corpo, Diablo decide di ricongiungersi ai suoi due fratelli, iniziando un lungo viaggio che lo porterà a ritrovare e liberare Baal e Mephisto e ad aprire un portale per gli Inferi. I giocatori, nei panni dei nuovi personaggi (sono cinque, questa volta, ma diventano sette con l'espansione *Lord of Destruction*), seguono Diablo nel tentativo di fermarlo e, dopo una sfida epica nelle fondamenta degli inferi (dopo aver attraversato il Portale), riescono a sconfiggere i tre Primi Maligni e a distruggere le pietre dell'anima, liberando (per sempre?) il mondo dalla minaccia dei tre demoni.





L'abilità dei ghoul di arrampicarsi sulle pareti li rende particolarmente temibili anche se, di per sé, non dispongono di un potenziale offensivo preoccupante.

## "Diablo III *potrà essere affrontato in modalità cooperativa o competitiva*"

ammiccava a un prevedibile seguito della trama (l'eroe, con la gemma della vita in cui era stato nuovamente imprigionato Diablo, si allontanava da Tristram, alla ricerca di un espediente per annientare definitivamente il demone), l'epilogo di *Diablo II* appariva invece "risolutivo".
Con la sconfitta definitiva dei tre Primi Maligni e la distruzione delle tre Pietre dell'Anima, ogni minaccia appariva completamente sgominata e il mondo di Sanctuary finalmente libero dalle influenze demoniache. Sono in tanti, perciò, a chiedersi cosa s'inventeranno i game designer per giustificare questo nuovo capitolo.

Su un piano della giocabilità, *Diablo III* non si distacca dall'impostazione, vincente, che aveva caratterizzato gli episodi precedenti: si tratta, essenzialmente, di un GdR d'azione, interamente controllato con l'uso del semplice mouse.
Il giocatore comanderà un singolo personaggio, scelto da un set di cinque classi, che si evolverà con l'accumulo di punti esperienza al progredire dell'avventura. Nel corso del suo viaggio, però, l'eroe potrà contare su alcuni alleati: personaggi non giocanti pronti a fornire aiuti concreti, ma anche mercenari e creature magiche, che combatteranno fianco a fianco col giocatore.

Resta assolutamente immutato anche il sistema di generazione casuale dei livelli. Con la sola eccezione dell'ultimo dungeon, tutti i livelli di *Diablo III* saranno originati mediante l'impiego di un sofisticatissimo algoritmo, in maniera assolutamente casuale, assemblando in tempo reale elementi strutturali (edifici, massi, alberi, caverne, eccetera) disparati, ma coerenti con l'ambientazione.

Il livello di Tristram, perciò, collocherà i giocatori in oscuri vicoli, affollate stradine, monasteri diroccati o taverne malfamate, mentre quelli infernali saranno tutti ambientati in tetre caverne male illuminate, con ponti in bilico su spaventosi baratri o inquietanti tunnel infestati da oscure presenze. Ogni partita a *Diablo III* sarà del tutto diversa dalle precedenti e non potrà essere di alcun aiuto, per i giocatori, la stesura di una mappa dei livelli: a ogni inizio di partita, quella mappa sarà del tutto inutilizzabile. Al fine di rendere ancora più viva, realistica e longeva l'esperienza di *Diablo III*, gli sviluppatori hanno integrato l'algoritmo di generazione casuale delle ambientazioni con un analogo sistema per i mostri, gli incontri con personaggi non giocanti e persino per le quest che gli eroi saranno chiamati



Il Siegebreaker è uno dei nemici più temibili nei livelli iniziali del gioco. I cosiddetti boss, oltretutto, sono spesso accompagnati da un piccolo drappello di guardie personali, come questi goatmen.



Un Witch Doctor alle prese con alcuni accoliti fa sfoggio di uno dei suoi poteri più spettacolari ed efficaci: lo Sciame di Locuste, capace di polverizzare in pochi secondi qualunque avversario.

a intraprendere. Maggiormente centrato, rispetto ai capitoli precedenti, sulla "vita" degli eroi, *Diablo III* vedrà poi il debutto di quest basate sulle classi dei personaggi. Ci saranno, perciò, missioni disponibili unicamente per i barbari, o avventure che solo gli sciamani potranno essere chiamati a intraprendere, e così via.

Anche da un punto di vista grafico, *Diablo III* non si discosta in maniera radicale dai predecessori: pur adottando un nuovo raffinato engine grafico 3D, più realistico e dettagliato, con un sistema d'illuminazione e proiezione in tempo reale di luci e ombre, e nuovi algoritmi capaci di offrire un'animazione particolarmente fluida e realistica (persino delle pieghe dei vestiti di mostri ed eroi), il gioco mantiene la stessa visuale isometrica che aveva caratterizzato i capitoli *I* e *II*. Restano, così, disattese le speranze (e le voci che giravano da tempo su Internet, spesso accompagnate da presunte schermate di gioco) di chi avrebbe preferito disporre di una nuova visuale di gioco, con una telecamera virtuale liberamente posizionabile o un sistema dinamico d'inquadrature.

Molta più enfasi, invece, è stata posta alla modalità multiplayer. *Diablo III* sarà giocabile (gratuitamente), come i suoi due predecessori, su Battle.net, il server online di Blizzard. Lo stesso Battle.net è destinato a subire modifiche strutturali "importanti" (così le hanno definite gli addetti di Blizzard) per supportare alcune delle nuove caratteristiche di gioco. Come al solito, quali saranno queste innovative caratteristiche non c'è ancora dato di sapere; quello che sappiamo, però, è che *Diablo III* potrà essere affrontato in modalità cooperativa o competitiva e che una speciale arena sarà prevalentemente riservata ai "progamer", una realtà che, a detta di Blizzard, sta acquisendo un'importanza sempre maggiore nell'industria dei videogiochi.

Al termine dell'estenuante due giorni parigina, le notizie riguardo il nuovo GdR/Azione di Blizzard sono poche. Per il momento, non possiamo fare altro che accontentarci dei dettagli usciti col contagocce dalla conferenza stampa di Blizzard, ma che lasciano ben sperare. Resta da vedere quando nuove informazioni o qualcosa di più concreto sarà messo a disposizione di stampa e pubblico. A questo proposito, abbiamo chiesto a Blizzard quando avremmo potuto mettere la mani sul primo demo giocabile di *Diablo III*. "Quando sarà pronto!" è stato il loro laconico commento.

GIOCHI COMPUTER

## QUATTRO CHIACCHIERE CON...

# JAY WILSON



In occasione del lancio ufficiale del gioco, lo scorso giugno a Parigi, siamo riusciti a strappare una breve intervista "fuori programma" a Jay Wilson, lead designer di *Diablo III*, la mente che sovrintende allo sviluppo del nuovo GdR di Blizzard. Ecco cosa ci ha detto, a "microfoni spenti":

**In Italia, così come in altri Paesi europei (in Germania, per esempio), i giornali, la TV e l'opinione pubblica sembrano molto preoccupati dell'influenza negativa che la presenza di contenuti violenti o raccapriccianti in alcuni videogiochi può esercitare, soprattutto sui giocatori più giovani. Qual è la posizione ufficiale di Blizzard in proposito, e come viene recepita in *Diablo III*?**

**J.W.** Molte case di sviluppo mostrano, a nostro giudizio, scarsa sensibilità verso questo tema. Blizzard condivide, almeno in parte, le preoccupazioni di sociologi e opinionisti. Il problema è che l'evoluzione tecnica dei giochi, specie a livello grafico, rende incredibilmente realistiche le scene e le immagini di violenza, con un impatto assai più invasivo sugli utenti. Negli Anni '80, quando i videogiochi erano fatti da una manciata di pixel sullo schermo, nessuno si preoccupava più di tanto. Da parte nostra, c'è massima attenzione su quest'aspetto: *Diablo III* ne è un esempio calzante perché, nella sua versione definitiva, il gioco permetterà di personalizzare il livello di realismo e di violenza. Sarà consentito, per esempio, eliminare il sangue o lo smembramento dei corpi dei nemici e persino l'animazione del combattimento potrà essere "ammorbidita", con un livello di violenza meno cruento. Sarà persino possibile salvare le impostazioni e proteggerle con una password, così che un genitore, se lo vorrà, sarà in grado di impostare un livello minimo di violenza e lasciar giocare i propri figli in tutta tranquillità.

**Come vi è venuta l'ispirazione per un personaggio così originale, perlomeno per un gioco d'ambientazione horror/gotica, come il Witch Doctor?**

**J.W.** Il Witch Doctor è il primo personaggio a essere stato ufficialmente selezionato da una lista di potenziali nuove classi. È una lista su cui non posso dirvi di più, perché ne usciranno, probabilmente, i tre personaggi che ancora mancano all'appello (il che ci permette di dire che il Barbaro sarà probabilmente l'unico personaggio "ripescato" in *Diablo III* – N.d.R.]. La lista è stata stilata e condivisa da un piccolo gruppo di sviluppatori che amano dedicare una parte considerevole del proprio tempo libero al fantasy/horror: libri, film, musica, ma soprattutto giochi da tavolo e giochi di ruolo come "Dungeons & Dragons".

**Mike Morhaime (presidente di Blizzard) durante la presentazione del gioco, ha più volte messo l'accento sul fatto che il sistema di controllo di *Diablo III* sarà notevolmente più semplice e intuitivo rispetto a quello utilizzato nei due capitoli precedenti. Dobbiamo interpretare questa scelta come l'inizio di una nuova strategia commerciale, da parte di Blizzard, finalizzata a spingersi sempre di più verso un pubblico di "giocatori occasionali"? Se è davvero così, non temete una reazione negativa da parte dei vostri vecchi fan?**

**J.W.** Ci sono titoli caratterizzati da un livello di complessità minimo "implicito", sotto il quale è impossibile andare. *StarCraft* o *Warcraft* possono subire delle piccole semplificazioni a livello di sistema di controllo, ma la loro stessa natura li renderà inevitabilmente preclusi alla platea dei cosiddetti "casual gamer". *Diablo*, al contrario, è concettualmente semplice. La possibilità di proporlo a un pubblico ancora relativamente digiuno di videogiochi di "alto livello" ci è sembrata quasi una scelta naturale. Siamo del tutto convinti, però, che *Diablo III* (che avrà più livelli di difficoltà) sarà un titolo che anche i giocatori di vecchia data ameranno, grazie alla sua profondità, che permetterà delle "raffinatezze" apprezzabili solo dai cultori. Perciò, più che di uno "spostamento", credo sia più opportuno parlare di un "allargamento" del bacino di utenza.

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo/Azione
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Gas Powered Games
- **Data di uscita:** fine estate 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Fondato nel 1998 da Chris Taylor, il team Gas Powered Games ha esordito con la pubblicazione, risalente al 2002, di *Dungeon Siege*. Appartenenti alla stessa serie sono *Legends of Aranna*, *Dungeon Siege 2* e *Broken World*. Nel febbraio 2007, Gas Powered ci ha offerto l'epico RTS *Supreme Commander*, cui ha fatto seguito l'espansione *Forged Alliance*. Tra i progetti in cantiere figurano *Space Siege* e *Demigod*.

### PC SPAZIALE? NON SERVE

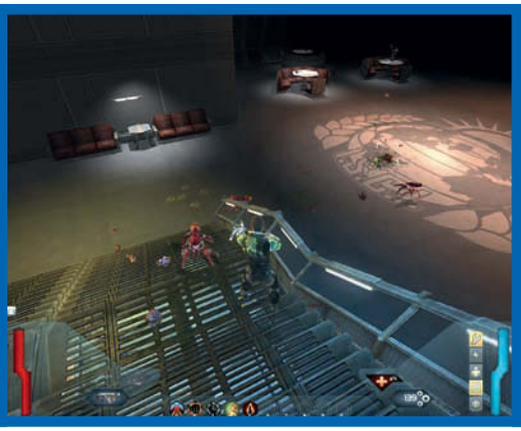
Siamo felici di segnalarvi che *Space Siege* non richiede un computer particolarmente potente per essere gustato al meglio. Una non recentissima ATI X1900 XT, accompagnata da un dual core AMD e da 2 GB di RAM, ci ha permesso di giocare al massimo del dettaglio, impostando una risoluzione di 1280x1024. Un sistema dotato di quad core e scheda video di ultima generazione, si è rivelato in grado di garantire il massimo della fluidità anche a risoluzioni più elevate e con i filtri attivi.



### IL MULO SMARRITO

Gli appassionati dei due *Dungeon Siege* ricorderanno con affetto il mulo adibito al trasporto dell'equipaggiamento. Se il cocciuto quadrupede non è stato tramutato, per l'occasione, in un futuribile *M.U.L.E.* (mille punti a chi indovina il riferimento), è anche perché in *Space Siege* gli oggetti da trasportare non sono molti. Nessun inventario, quindi: solo qualche medikit, armi in esemplari unici e munizioni infinite. Una scelta che non ci dispiace, visti i grattacapi che spesso causa un inventario poco capiente o male organizzato.






# SPACE SIEGE

**CERTO, il buon capitano Kirk aveva del talento nell'evitare i pericoli delle nebulose e nel tenere a bada vulcaniani dalle orecchie posticce. Ma come se la sarebbe cavata a bordo della Armstrong? L'ultima astronave-colonia della flotta terrestre, un claustrofobico incubo di metallo alla deriva nello spazio profondo, oltre ogni speranza di salvezza.**

Quadretto di per sé ridente, reso ancora più roseo dalla presenza dei Kerak, possenti alieni responsabili della distruzione della Terra e decisi a proseguire nell'opera buona, sterminando i superstiti che hanno trovato scampo sul vascello.

A risolvere la situazione non può che intervenire un eroe d'eccezione: il sergente Seth Walker. Un sottufficiale del genio, probabilmente imparentato con l'omonimo e nerboruto ranger texano, divenuto improvvisamente l'estremo baluardo della nostra infelice razza. Suo sarà il compito di aprirsi una strada insanguinata tra le file dei Kerak per salvare il resto dell'equipaggio, contando sulle proprie abilità ingegneristiche, su un arsenale di tutto rispetto e su una granitica armatura potenziata – ben più adatta alla bisogna delle uniformi in stile pigiama, care ai protagonisti di "Star Trek".

Coloro che già simpatizzano per gli illuminati extraterrestri si ritroveranno, dunque, delusi: *Space Siege*, gioco di ruolo d'azione attualmente in sviluppo presso gli studi Gas Powered Games, è centrato sulla gustosa attività di massacrarne a frotte.

***Dopo averci condotto tra draghi inferociti e umidi sotterranei, Gas Powered Games ci offre una nuova epopea del massacro, ambientata là dove nessun uomo è mai giunto prima. Il nostro Claudio Chianese è reduce da una sortita a bordo dell'astronave infestata da alieni di* Space Siege.**

## Dagli abissi alle stelle

I potenti mezzi di GMC ci hanno permesso di provare per voi una versione di *Space Siege* che, pur non essendo definitiva, appare relativamente completa e pronta per essere esaminata in ogni dettaglio, proprio come l'alieno di Roswell. Prima, però, proviamo a ricostruire la genealogia del titolo in questione.

Chris Taylor, la mente dietro *Space Siege*, non è certo l'ultimo arrivato. La più celebre tra le opere che portano la sua firma è *Total Annihilation*, indiscusso capolavoro della strategia in tempo reale, la cui tradizione è stata rinnovata dal recente, e altrettanto splendido, *Supreme Commander*. Risale al 2002, in seguito alla fondazione di Gas Powered Games, la prima incursione di Taylor nell'ambito dei giochi di ruolo d'azione – quelli che gli anglofoni definiscono "hack and slash": *Dungeon Siege*, con i suoi elementi di controllo tattico del gruppo di avventurieri, si poneva come rinfrescante alternativa in un genere dominato dalla formula di *Diablo*.

La serie fu completata, su PC, da un seguito e due espansioni, titoli nel complesso non deprecabili, ma privi del mordente che caratterizzava l'originale. La nuova proposta del vulcanico Taylor, solo in parte ispirata alle meccaniche di *Dungeon Siege*, mira a tagliare i ponti con il mondo fantasy delle origini e a colonizzare il territorio vergine del combattimento fantascientifico. Nella storia del videogioco, infatti, è

## IO, ROBOT

Il petulante C3PO (o D3BO) di "Star Wars", pur dotato della saggezza del pessimismo, non si rivelava troppo abile nel restituire al mittente i raggi laser. Di tutt'altra pasta (o meglio, metallo) è fatto Harvey: silenzioso e letale. L'unità robotica HR-V, riattivata da Seth Walker durante le prime battute della campagna, potrà essere diretta tramite comandi basilari, nonché potenziata ed equipaggiata secondo le necessità del momento. Osservare il meccanico combattente mentre rovescia sugli alieni un torrente di proiettili infuocati è, credeteci, una visione che riscalda il cuore. Harvey eccelle anche nell'attività definita, in gergo, come "tanking": più prosaicamente, il gramo compito di attirare su di sé il fuoco nemico. Niente paura, però: qualora il bellicoso ammasso di ferraglia dovesse cadere, basterà visitare una delle officine della nave per rimetterlo in sesto.



*Space Siege* è capace di offrire momenti di elevata spettacolarità.



**FRAMMENTI DI STORIA**

Le sale devastate della Armstrong celano le storie degli sventurati passeggeri, in forma di datapad abbandonati: scovandoli, Seth potrà gettare luce sugli aspetti più oscuri e marginali del dramma in cui è coinvolto. Un'altra idea chiaramente ispirata a *Bioshock:* sembra che il capolavoro Irrational abbia fatto scuola quanto a tecniche narrative.

Se i coloni umani evitassero di profanare pianeti altrui, la nostra specie non rischierebbe l'estinzione una volta alla settimana.




avvenuto molto di rado che un'ambientazione spaziale venisse declinata secondo i canoni del GdR d'azione classico – ricordiamo, tra le offerte recenti, solo *Space Hack*.

### Guida galattica per guerrieri

Nel confezionare la loro ultima fatica, i Gas Powered hanno scelto di mediare fra innovazione e tradizione. *Space Siege* si presenta come un tradizionale "hack and slash" dalla visuale isometrica, ma zoomabile e ruotabile a piacere. Un sistema di gestione delle telecamere, questo, che appare perfezionabile: capita di dover sopportare repentini avvicinamenti dell'inquadratura qualora si salga una rampa di scale, e la visuale più distanziata risulta occasionalmente scomoda durante i combattimenti da lontano.

I movimenti del valoroso Seth sono gestiti secondo il più classico dei sistemi punta e clicca, adeguato alla frenesia dell'azione ora, come ai tempi di *Diablo*. Gli sviluppatori hanno contemplato la possibilità di combattere in mischia, occasione in cui entra in scena la "magblade", una sorta di spada magnetica capace di penetrare la più solida delle armature. Qualora sia necessario ingaggiare il nemico da lontano, gli scontri di *Space Siege* non perdono in visceralità. Immaginiamo di trovarci con le spalle al muro, mentre tentiamo furiosamente di abbattere l'ultimo Assassino alieno, prima che le sue mortali lame ci siano addosso: l'adrenalina non manca, ma il ricorso a una visuale in prima persona, come nel caso di *Hellgate: London,* avrebbe forse agevolato il coinvolgimento. Taylor ha però deciso di rifiutare le contaminazioni FPS proposte dal titolo di Bill Roper, anche a costo di sacrificare una maggiore naturalezza nell'impiego delle armi da fuoco.

Com'è tradizione del genere, alla semplice attività balistica si aggiunge una selezione di abilità speciali, facilmente attivabili tramite la pressione di un tasto, a patto di voler pagare il relativo costo in energia. Nulla di particolarmente approfondito, a dire il vero: quelle cosiddette "di combattimento" consentono di usufruire di proiettili incendiari, di scattare a grande velocità per evitare gli assalti nemici, o di assestare colpi particolarmente duri; quelle "ingegneristiche", invece, consistono in trappole, granate e scudi deflettori. Tale volontà di semplificare la gestione del personaggio si identifica anche e soprattutto nel meccanismo di crescita, centrato sull'attribuzione di "punti caratteristica" in determinati frangenti della trama. Punti, questi, da investire secondo uno schema lineare, che non va oltre il consentire una preferenza per la perizia marziale piuttosto che per le competenze tecniche di Seth.

## "Tra le novità più intriganti figura la presenza di un aiutante robotico"

Tra le novità più intriganti di questo *Space Siege* figura certamente la presenza di un aiutante robotico. L'unità HR-V, per gli amici Harvey, si affiancherà al nostro prode Walker piuttosto presto, e lo accompagnerà fedelmente nel corso dell'avventura. Al mite robottino dedichiamo uno spazio apposito in queste pagine, nella speranza che non si senta trascurato e venga a stanarci con un doppio cannone al napalm.

### Extraterrestre portami via

"Conosci te stesso e il tuo nemico, e non verrai sconfitto in cento battaglie", sostiene Sun Tzu. Chi sono, dunque, gli alieni destinati a darci filo da torcere?

Esteticamente, ci hanno ricordato alcuni tra i Covenant di *Halo*, con l'aggiunta di un tocco insettoide. A detta dello stesso Taylor, intervistato in proposito, si tratta di una specie molto intelligente, suddivisa in diverse caste combattenti e decisa a



Essere assistiti da altri soldati umani è un'eventualità molto rara: di norma, ci ritroveremo soli contro il nemico.



## SEMIDEI IN GUERRA

Se *Space Siege* non vi sembra abbastanza innovativo, vi suggeriamo di seguire con noi lo sviluppo di *Demigod*, nuovo e ambizioso progetto degli instancabili Gas Powered. Il titolo pare pensato per essere una curiosa amalgama di generi diversi, dalla strategia in tempo reale al gioco di ruolo, passando per l'azione, con un occhio di riguardo per le sfide multiplayer. Nel frattempo, lo spettro di *Dungeon Siege* 3 già aleggia su alcune dichiarazioni di Chris Taylor, anche se non c'è ancora nulla di ufficiale a riguardo.



Non saranno inquietanti come gli Alien, ma vi assicuriamo che i Kerak picchiano duro.

## LA CHIAVE INGLESE E IL FUCILE PROTONICO

Il fatto che Seth Walker passi gran parte del proprio tempo imbracciando armi di grosso calibro non deve trarre in inganno: il protagonista di *Space Siege* è, innanzitutto, un ingegnere, esperto conoscitore della cibernetica. Se, da un lato, sarà possibile investire i "punti caratteristica" guadagnati per trasformarlo nel più classico dei marine spaziali, il giocatore lungimirante vorrà investire anche nello sviluppo di abilità più raffinate, quali la costruzione di droni o l'approntamento di trappole. Ampliare il ventaglio delle opzioni tattiche non è strettamente necessario per prevalere, ma aiuta nel caso di scontri particolarmente ostici. E poi, come insegnano i cultori del fai-da-te, fabbricare un ordigno esplosivo robotizzato con le proprie mani dà soddisfazione.




sterminare l'umanità in seguito a un grave sacrilegio perpetrato dai coloni terrestri.
Supponiamo che la genialità dei Kerak li renda imbattibili a *Brain Training*, ma, onestamente, non ci sono parsi particolarmente brillanti in ambito guerresco: non li abbiamo visti adottare tattiche sofisticate, sfuggire alle granate o cercare riparo. La forza dei soldati alieni, seppur eterogenei per tipologia e armamento, risiede quasi sempre nel numero e nella brutale determinazione con cui continuano ad avanzare, indifferenti al triste destino dei compagni già caduti.

Nonostante la scarsa arguzia degli avversari, le battaglie non sono del tutto prive di profondità. L'introduzione della schivata in tuffo, il supporto fornito da HR-V e il numero limitato di medikit trasportabili sono tutti elementi che aggiungono vivacità a un sistema di combattimento altrimenti piatto.

Parlando dell'arsenale a disposizione, *Space Siege* propone un approccio controcorrente rispetto alla norma del genere. Piuttosto che sommergere il giocatore con tonnellate di oggetti spesso simili tra loro, infatti, si è preferito offrire una selezione ristretta di armi, complessivamente dieci, reperibili in momenti diversi dell'avventura: tra i simpatici gingilli figurano un lanciarazzi, una coppia di mitragliette e un fantasioso "blaster sonico". Tutti i "ferri del mestiere" saranno, comunque, migliorabili in ogni aspetto, con l'ausilio dei materiali che recupereremo esplorando i corridoi e le sale della Armstrong.

L'aver scelto come protagonista un ingegnere ha consentito a Gas Powered di introdurre un esteso sistema di potenziamenti: non solo le armi, ma anche l'armatura e la resistenza agli attacchi beneficeranno di una visita ai "tavoli di lavoro" sparsi per la nave. Chi cerca un approccio radicale, potrà divertirsi con uno dei cliché più duraturi della fantascienza: gli impianti cibernetici.

### Umano, troppo umano

Cosa può fare un solitario soldato spaziale quando le orde dei Kerak divengono inarrestabili, e le ore della specie umana sembrano contate? Semplice: può trasformare il proprio corpo in una vera macchina da guerra, con tanto di riflessi potenziati, braccia biomeccaniche e impianti neurali.
Procedendo nell'avventura, Seth entrerà in possesso di alcune componenti cibernetiche, in grado di conferirgli una potenza combattiva preclusa a un semplice organismo di carne e ossa: strumenti inestimabili nella lotta contro un nemico soverchiante, ma il cui utilizzo non è privo di gravi conseguenze.

Con ogni innesto metallico, il protagonista rinuncerà a un frammento della propria umanità, rappresentata da una percentuale. Una politica di potenziamento indiscriminato, dunque, lo condurrà pericolosamente vicino a diventare un Terminator delle profondità siderali, sempre più alieno a quella razza umana che si propone di salvare. Sottoscrivere un tale "patto col diavolo" influenzerà i rapporti con gli altri superstiti e lo svolgersi della trama, fino a segnarne il finale. Un annoso dilemma morale attende, dunque, i giocatori di *Space Siege*: "a che serve conquistare il mondo intero, se si perde la propria anima?"

## LA LEZIONE DI *DEUS EX*



Tra le dichiarazioni rilasciate da Chris Taylor in riferimento a *Space Siege*, crediamo che una in particolare vada riportata e discussa. Intervistato in relazione alle somiglianze tra il suo gioco di ruolo d'azione e *Deus Ex*, titolo in cui già figurava la possibilità di ricorrere a impianti cibernetici, Taylor afferma che: "*Space Siege* non è così complesso. Abbiamo compreso che il mercato sta cambiando, i giochi sono prodotti d'intrattenimento e la gente non vuole perderci troppo tempo." Non si può dire che il creatore di *Total Annihilation* manchi di realismo. Dal canto nostro, non ci sentiamo di sottoscrivere la sua idea. Pur apprezzando la pubblicazione di titoli "leggeri" e accessibili, chi vi scrive ritiene che l'industria del videogioco non debba precludersi alcuna possibilità creativa. Grandi opere di sperimentazione, quali appunto il *Deus Ex* di Warren Spector, sono ancora in grado, a nostro parere, di ritagliarsi corpose nicchie di mercato in forza della propria qualità.

## GLI EROI NON MUOIONO MAI

La famigerata schermata del "game over" sembra essere caduta in disgrazia presso gli sviluppatori. Dopo *Bioshock*, anche *Space Siege* adotta, infatti, un sistema più indulgente nel gestire la morte del protagonista. Una volta caduto sotto il fuoco nemico, Seth si risveglierà presso il più vicino centro medico, in piena salute e pronto a proseguire gagliardamente nella lotta. In più, i danni inflitti alle truppe aliene permarranno: sarà dunque possibile sopraffarle con la mera guerra d'attrito. Una scelta che, a nostro parere, incide negativamente sul livello di sfida. Staremo a vedere...





Lo scarso numero di medikit trasportabili rende le tattiche più spavalde poco sagge.



Le texture non sono certo un capolavoro, ma l'architettura di alcune sale cattura l'immaginazione.

### I COMPAGNI DEL GUERRIERO SOLITARIO

Sebbene la campagna single player resti il fulcro di *Space Siege*, Gas Powered non ha certo trascurato il comparto multiplayer. Una modalità cooperativa online, aperta a un massimo di quattro giocatori, è stata infatti annunciata e sarà presente nella versione definitiva del titolo. Sappiamo, inoltre, che le battaglie in rete avverranno all'interno di mappe appositamente disegnate, in grado di garantire un'esperienza di gioco più rapida e compatta rispetto al single player.




I datapad raccontano storie di scarsa rilevanza, ma utilissime nella ricostruzione di un microcosmo credibile.

### Le correnti dello spazio

Dal punto di vista grafico, il titolo Gas Powered mostra modelli poligonali poveri, e le texture poco nitide contribuiscono a delineare un'apparenza datata. Oltretutto, gli sviluppatori hanno scelto di non sfruttare le potenzialità delle DirectX 10, preferendo mantenersi su posizioni più conservatrici. Pur vero che l'ambiente di *Space Siege* è arricchito da effetti di buona fattura e piacevoli giochi di luce, ma, nel complesso, c'è ben poco che possa soddisfare appieno i più intransigenti estimatori dell'estetica videoludica.

Una certa cura è stata però riposta nel ricostruire gli interni della Armstrong, capaci di veicolare con efficacia il contrasto tra le asettiche strutture metalliche e la macabra scia di cadaveri, frutto della violenza omicida dei Kerak. Le sensazioni non sono quelle, serrate e angoscianti, trasmesse dalla saga di "Alien", ma l'atmosfera si attesta comunque su buoni livelli. Interessante appare anche il motore fisico, che si avvale della tecnologia PhysX: abbiamo osservato gli elementi mobili dello scenario cadere, rotolare e saltare in aria durante gli scontri a fuoco più concitati, con discreta soddisfazione del nostro spirito distruttivo. L'impatto della fisica sulla giocabilità sembra non risultare, comunque, particolarmente incisivo, e si esplica più che altro nello sfruttamento di barili esplosivi e simili a mo' di bombe.

Se dovessimo indicare la pecca principale di *Space Siege*, la individueremmo, allo stato attuale, nella struttura relativamente lineare delle mappe: si tratta di ambienti dalla planimetria predefinita (non casuale, quindi, come nel caso di *Diablo*), articolati su più livelli collegati da scale e ascensori, ma nel complesso piuttosto semplici e privi di sostanziale varietà. Un approccio che offre dei vantaggi, ma che tende a limitare una longevità già non straordinaria – è prevista, infatti, una durata di circa quindici ore per la campagna single player. Fermi restando tali difetti, i momenti trascorsi a decimare le armate aliene si sono rivelati piacevoli. Gas Powered dispone, peraltro, di un leggero margine di manovra, che speriamo venga impiegato per limare le imperfezioni prima del lancio.

**"Space Siege *si propone come un tributo al combattimento adrenalinico*"**

Già da adesso, comunque, possiamo confermare che *Space Siege* si propone come un tributo al combattimento adrenalinico, sullo sfondo di un'ambientazione ricca di fascino. Non si tratta di un esperimento rivoluzionario, ma le innovazioni sono efficaci e ben ponderate: se il controverso *Hellgate* non ha soddisfatto il vostro appetito per l'azione più frenetica, la creatura di Chris Taylor potrebbe davvero conquistarvi.

GIOCHI COMPUTER

COOLER MASTER®

*il...*
cooler passivo







# HYPER
## 2600 CPU COOLER

**ACQUISTALO ON LINE SU:**

www.bow.it
www.chl.it
www.eprice.it
www.frael.it
www.tecnocomputer.it
www.syspack.com
www.breakpoint.it
www.it-point.it

2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies.

www.coolermaster.it

## SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** MMORPG
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Sito Internet:** www.champions-online.com
- **Data di uscita:** 2009
- **Storia degli sviluppatori:** Cryptic Studios è nota soprattutto per il GdR Online *City of Heroes* realizzato per NCsoft: uno dei migliori MMORPG mai creati per qualità, passione e seguito dei fan. Dopo un tentativo non andato a buon fine di realizzare un MMORPG di supereroi basato sull'universo Marvel, i ragazzi di Cryptic hanno acquistato i diritti dell'eccellente GdR da tavolo "Champions" e si sono messi al lavoro su un titolo che, per usare le loro parole, "terrà quanto di buono abbiamo visto in *City of Heroes* facendo al tempo stesso tesoro degli errori commessi". Considerando che *CoH* è uno dei nostri giochi online preferiti di sempre, non possiamo che attendere fiduciosi.



# CHAMPIONS ONLINE

Dopo *City of Heroes* e *City of Villains* la prossima, gloriosa impresa online di Cryptic Studios avrebbe dovuto essere un MMORPG basato sul mondo dei supereroi Marvel. Ma ragioni tanto oscure quanto i piani di un supercattivo hanno portato alla sconfitta definitiva del progetto. Esiste, però, nel mondo dei fumetti, qualcosa che sia mai morto definitivamente? Ovviamente no! E così, come una Fenice (il personaggio degli degli "X-Men" chiaramente), ecco Cryptic tornare al mondo dei superpersonaggi in tuta, con nuove, affascinanti origini, un look più strepitoso di quello di Batman, e alle spalle tutta l'esperienza di uno dei MMORPG più riusciti degli ultimi anni. **Vincenzo Beretta** usa il potere dell'invisibilità per addentrarsi nel quartier generale mondiale di Cryptic, in California, e si imbatte in una serie di avventure incredibili!

**FUORI dal finestrino del piccolo pullman vediamo solo serene colline e vaste foreste punteggiate di fiori. La principale base segreta di Cryptic Studios è celata a Los Gatos, una piccola e bellissima cittadina immersa tra il verde della California centrale, a circa 70 Km a sud di San Francisco.**

È qui che Cryptic, nota soprattutto per lo sviluppo dei popolari GdR Online *City of Heroes* e *City of Villains* per NCsoft, è oggi al lavoro sul suo nuovo piano per conquistare il mondo virtuale. Il titolo del machiavellico progetto è *Champions Online* e, come i giochi precedenti, si tratta una volta di più di un MMORPG ispirato agli albi a fumetti dei supereroi. *Champions Online* è basato sul sistema di gioco del GdR da tavolo "Champions" (di cui parliamo meglio in uno spazio apposito in queste pagine) che, a sua volta, rappresenta l'evoluzione nel campo dei superpoteri dell'Hero System – un complesso di regole pensato per rappresentare in modo coerente e compatibile ogni tipo di ambientazione: dalle più fantasiose (horror, fantasy e fantascienza) alle avventure nella realtà quotidiana (o negli Anni '30 immaginari di "Indiana Jones" e "Sky Captain and the World of Tomorrow", il film con Jude Law del 2004).

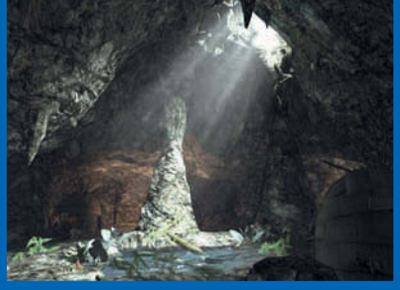
Nell'acquisire la licenza di "Champions", dunque, Cryptic non solo si è impossessata di un'ambientazione supereroistica già pronta e assai dettagliata, ma ha, di fatto, messo le mani su una vasta porzione dell'Hero System; ciò, come vedremo, ha avuto sul nuovo progetto una serie di effetti benefici.

## LE ORIGINI DELL'EROE

Uno dei più punti di forza di *Champions Online* sarà il metodo di creazione e sviluppo del personaggio. Molti giocatori di *City of Heroes* affermano ancora oggi che immaginare (e quindi realizzare con l'editor apposito) gli eroi che popolano il MMORPG di NCsoft è senz'altro tra gli aspetti più divertenti e coinvolgenti del gioco. Per *Champions*, Cryptic ha voluto portare questa fase su una dimensione ancora superiore.

Il concetto base rimane lo stesso: spendere un certo ammontare di "punti" di partenza per "acquistare" caratteristiche psicofisiche, poteri (con relative varianti che possono renderli più efficaci – e costosi – o più problematici da usare, ma più economici),







## FUMETTI SUL MONITOR

Per *Champions*, Cryptic ha elaborato uno stile grafico originale definito "Comic Shading" – in sintesi, una fusione tra il Cel-Shading e le normali tecniche 3D (come il bump mapping) con texture ad alta risoluzione. Il risultato è difficile da descrivere, in quanto il suo maggiore impatto lo dà quando si osserva il gioco in movimento, ma l'effetto è quello di ambienti e personaggi 3D nitidi e dettagliati che, pur tuttavia, mantengono l'illusione di un aspetto "piatto", con una dominanza di colori primari vivaci, sfondi sensibilmente meno definiti e un forte distacco tra ciò che avviene vicino al punto di vista del giocatore e l'ambiente circostante – il tutto senza che l'azione risulti confusa. Veramente un conseguimento notevole. Per accentuare l'impressione di stare partecipando a un "fumetto digitale", gli animatori hanno prediletto, per le "mosse" dei personaggi, pose e gesti estremamente enfatici, soprattutto nei momenti d'azione. Non mancheranno dialoghi che appaiono in "balloon" sopra la testa del personaggio (e mostrati con i caratteri tipici dei fumetti), e altri piccoli tocchi psicologici che aiuteranno il giocatore a calarsi in "un albo virtuale".





Tra i molti elementi personalizzabili, vi sarà anche il "colore" dei poteri del personaggio: chi vorrà sparare fulmini rosa, potrà farlo.



**"Il mondo di gioco comprenderà tutta la Terra, regni sotterranei, e oltre"**

### E CITY OF HEROES?

Con un impegno come *Champions Online* sulle spalle, era dubbio che Cryptic Studios potesse continuare a occuparsi di *City of Heroes* per NCsoft con lo stesso livello di attenzione garantito finora (per non parlare, dal momento che *Champions* verrà pubblicato da 2K Games, del potenziale conflitto di interessi). La questione è stata risolta nel novembre 2007 con la cessione a NCsoft, di tutti i diritti relativi a *CoH* (e *City of Villains*). I dipendenti di Cryptic hanno potuto decidere se continuare a occuparsi del vecchio gioco (abbandonando la loro società e unendosi a NCsoft) o se trasferirsi nei nuovi studi di Los Gatos e partecipare allo sviluppo di *Champions Online*. Attualmente, NCsoft sta a sua volta considerando l'apertura di un nuovo studio in California settentrionale, formato dagli sviluppatori e dai creativi di *CoH* provenienti da entrambe le società, il cui scopo sarà non solo garantire la continuità del popolare MMORPG, ma anche di ideare e realizzare nuovi progetti.

e altri vantaggi e svantaggi per l'eroe che intendiamo interpretare. In *Champions*, però, il giocatore avrà in più a disposizione una vasta serie di utility il cui unico scopo è personalizzare visivamente il personaggio. Stiamo parlando non solo della possibilità di progettare e dettagliare il suo costume e il suo aspetto fin nei minimi particolari, ma di dotarlo di un'apparenza unica, a partire dalle proporzioni del corpo fino ad arrivare alle sue peculiari capacità di movimento. Per esempio, eroi dotati di una camminata "bestiale" che alterna movimenti a due e a quattro arti (come nel caso di un personaggio ispirato a un lupo mannaro o a Nightcrawler degli X-Men), oppure figure più "spirituali" capaci di fluttuare placidamente nell'aria in varie posizioni yoga (mentre ovviamente scatenano poteri mentali di distruzione di massa contro Coloro Che Ci Vogliono Male).

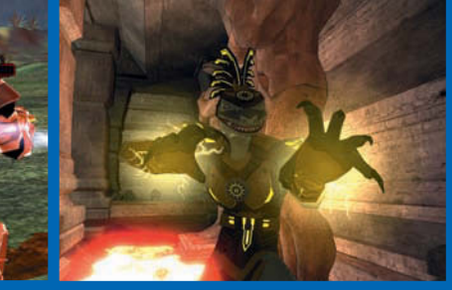
### ISOLE, CITTÀ E CACCE ALL'INSETTO

La cosa che più ci ha sorpreso durante la nostra visita è il fatto che *Champions Online* è già in fase di beta e funzionante – al punto che lo abbiamo provato personalmente, partecipando ad alcune missioni tra quelle già pronte. Le ragioni di questo largo anticipo sui tempi rispetto alla data di pubblicazione (che sarà tra non prima di un anno) sono molteplici.

"Abbiamo imparato molto dagli errori commessi nella serie di *City of Heroes*", sottolineano subito i creativi di Cryptic, "e siamo decisi sia a non ripeterli, sia a mantenere quanto di buono quell'esperienza ci ha insegnato". Considerando che *CoH* e il suo "gemello" *City of Villains* sono tra i nostri MMORPG preferiti di sempre, gli sviluppatori californiani non potevano esordire in modo migliore. Ma quali sono questi "limiti" che Cryptic ora intende superare con il nuovo *Champions Online*?

"Essenzialmente, la possibilità di espandere il gioco a piacimento negli anni a venire, creando un nucleo centrale solido e flessibile. *CoH*, sostanzialmente, era nato per simulare una cosa sola: scontri tra eroi muniti di superpoteri, ambientati in una vasta area urbana. Quando, grazie al successo riscosso, decidemmo di ampliare i nostri orizzonti, ci accorgemmo che nel programma avevamo involontariamente inserito molte "barriere" tecnologiche, limitazioni che rendevano la creazione di nuovi contenuti una procedura difficile e complessa. Con *Champions Online* questi problemi non ci saranno, e il fatto sarà evidente fin da subito... fin dalle prime ambientazioni in cui i personaggi si troveranno ad agire".

Inoltre, gli sviluppatori vogliono realizzare un prodotto il più possibile stabile, bilanciato e privo di problemi tecnici. "Troppi MMORPG potenzialmente molto buoni sono stati rovinati





Lo stile grafico di *Champions* predilige colori vivaci, luci, elementi in primo piano "iperdettagliati" e sfondi meno definiti, proprio come nei fumetti.



Le avventure, come tradizione nei fumetti, ci porteranno a combattere contro dozzine di scagnozzi tutti uguali, prima di arrivare al supercattivo di turno!

## L'OMBRA DELL'EROE

*Champions* consentirà ai giocatori di "interpretare" solo eroi che lottano per le forze del bene. Ma a chi piace immaginarsi come un cattivo? Per questa ragione, Cryptic ha introdotto un concetto assai interessante: l'Arcinemico. Ogni personaggio avrà un suo personale avversario, un secondo personaggio che opera al servizio del male e dell'illegalità, ma il cui destino, come tradizione di molti fumetti, pare essere indissolubilmente legato a quello dell'eroe (basti pensare a Batman e al Joker). L'Arcinemico viene creato dal giocatore stesso, quindi "liberato" per il mondo di gioco: egli diventerà, dunque, una minaccia per tutti i personaggi – e dobbiamo dire che l'idea di un MMORPG in cui molti avversari sono stati realizzati dai giocatori stessi è molto intrigante. Inoltre, l'editor dei personaggi consente di dettagliare fin nei minimi particolari anche la storia, la psicologia e altri elementi narrativi dei nostri eroi, e tale opportunità vale anche per i loro nemici. Dal momento che una comunità di appassionati è, da sempre, uno degli ambienti creativamente più fertili e spumeggianti, la nostra opinione è che non sarà difficile incontrare figure interessanti durante le avventure nell'universo di *Champions Online*.



### REQUISITI DI SISTEMA?

Cryptic Studios non si è sbottonata molto sui requisiti di sistema per *Champions Online*, ma la versione che abbiamo provato (e che appariva pressoché completa, almeno in termini di grafica e di motore di gioco) girava senza problemi su un PC di "fascia medio-alta". Cryptic ha comunque confermato che, a un anno dall'uscita, c'è ancora molto tempo per aggiungere "sia effetti speciali grafici nuovi, sia ulteriori ottimizzazioni che renderanno l'esperienza ancora più fluida. In ogni caso, l'obiettivo principale di Cryptic è garantire la "massima accessibilità e fruibilità dell'esperienza online", un proposito che, inevitabilmente, costringe i programmatori a eliminare ogni possibile causa di rallentamento dovuta a un motore troppo pesante. In definitiva, siamo abbastanza certi che non sarà necessario rinnovare la "stanza del PC" per godersi al meglio *Champions Online* nel 2009. Incidentalmente, il gioco sfrutta le DirectX 9c, mentre una decisione non è ancora stata raggiunta riguardo un possibile sfruttamento delle DirectX 10. Anche se ciò dovesse avvenire (e per il momento non pare probabile), Cryptic sottolinea che si tratterebbe di un elemento "assolutamente opzionale".

da un lancio eccessivamente affrettato", ci viene detto. "Per questa ragione stiamo conducendo un beta-testing interno intenso e rigoroso che continuerà per i prossimi dodici mesi". Come esempio di questo impegno sono state citate le "due settimane della grande caccia ai bug!" avvenute la scorsa primavera; in pratica, il lavoro sul gioco è stato interrotto e tutta Cryptic si è messa con entusiasmo e impegno a trovare e risolvere il maggior numero possibile di magagne nel programma. Alla fine, il risultato (orgogliosamente sottolineato da un simpatico cartello) è stato di 3.421 bug individuati e 2.734 eliminati.

"Abbiamo fatto questa scelta perché lavorare su un programma stabile è fondamentale: trovarsi a pochi giorni dal lancio con un bug così profondamente radicato nel codice da essere ormai irrisolvibile è un disastro da cui difficilmente ci si risolleva. In questo modo, invece, possiamo andare avanti serenamente nel nostro lavoro e aggiungere nuovi contenuti a *Champions Online*, sapendo di avere alle spalle una piattaforma stabile. Inoltre, avere il cuore del programma già completo e funzionante ci consente di testare immediatamente il bilanciamento di questi nuovi contenuti".

L'altra, importante, ragione dell'anticipo di cui abbiamo parlato, dunque, è il fatto che Cryptic intende creare per *Champions* uno dei mondi online più vasti e variegati mai visti in un MMORPG. Il materiale sviluppato per il GdR da tavolo nei suoi oltre 25 anni di vita è immenso, copre dozzine di volumi, e la società californiana intende farne il miglior uso possibile. Come abbiamo visto, si appoggia infatti su un sistema in grado, potenzialmente, di simulare qualsiasi tipo di ambientazione. Il risultato pratico, ai fini di *Champions Online*, è che i creativi di Cryptic possono così mettere i nostri supereroi in qualsiasi situazione che colpisca la loro fantasia: non solo scontri urbani, dunque, ma azioni in isole remote soffocate da giungle e popolate da mostri giganteschi alla Godzilla (realizzati per mezzo di esperimenti genetici dallo scienziato pazzo di turno), battaglie all'interno di astronavi ipertecnologiche stracolme di alieni malvagi, paludi radioattive popolate da mutanti di ogni tipo, rovine sotterranee dimora di orrori senza nome, e così via.

È interessante notare come il mondo virtuale che Cryptic sta creando sia, per la maggior parte, "aperto": ovvero, i personaggi saranno liberi di muoversi in cerca di avventura, da soli o in gruppo, per l'universo di *Champions*, (con l'ausilio di numerosi modi per teletrasportarsi da un punto all'altro). Non mancheranno, naturalmente, le istanze o "instance", ovvero avventure definite cui un gruppo accede spostandosi in un'area separata, ma, in generale,

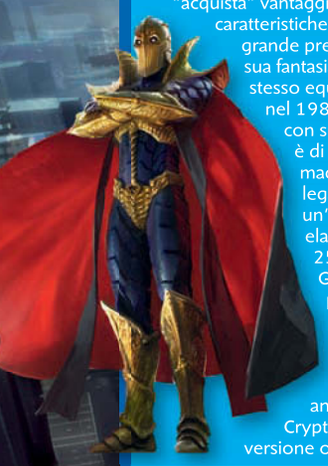






## CAMPIONI DI CARTA

Il gioco su cui è basato *Champions Online* è l'omonimo GdR da tavolo "Champions", che a sua volta si appoggia su un regolamento universale noto come Hero System, e pubblicato da Hero Games (**www.herogames.com**). Cosa significa? Che il sistema è stato creato intorno a un nucleo di regole comuni, il cui obiettivo è di permettere ai giocatori di creare personaggi e ambientazioni di ogni genere: dalla fantascienza all'horror, e dal vecchio West alla guerra tra spie e terroristi nel mondo contemporaneo. Oltre al volume-base, l'editore ha quindi prodotto una lunga lista di accessori che, nel corso degli anni, hanno approfondito ambientazioni e generi diversi, mantenendone sempre la compatibilità (quindi se, per fare un esempio, possedete materiale su fantascienza e horror potrete divertirvi a creare avventure su gigantesche astronavi invase da zombi radioattivi – o magari la vostra versione di "Alien"). I personaggi che sfruttano il regolamento dell'Hero System vengono creati non con un sistema di generazione casuale, ma partendo da un ammontare definito di punti con cui il giocatore "acquista" vantaggi, svantaggi, poteri e altre caratteristiche – così da creare con grande precisione gli eroi nati nella sua fantasia mantenendone al tempo stesso equilibrata la potenza. Nata nel 1981, e dedicata ai personaggi con superpoteri, "Champions" è di gran lunga la linea di maggior successo tra quelle legate all'Hero System, e vanta un'ambientazione vasta, ricca ed elaborata, che beneficia di oltre 25 anni di sforzi creativi. Hero Games ha già confermato che pubblicherà, parallelamente al gioco online per PC, una serie di supplementi che integreranno nell'universo "su carta" di "Champions" anche le idee addizionali che Cryptic sta sviluppando per la versione online.





**Coordinare i poteri del proprio gruppo per combattere insieme come un vero team sarà una delle principali sfide di *Champions*.**



**"Saper combinare i poteri del gruppo sarà fondamentale per vincere"**

### MOSSA E CONTROMOSSA

"Tra le prime cose che ci attendiamo di vedere su Internet ci sono le guide dettagliate su come costruire l'eroe perfetto", ci hanno detto ridendo i creativi di Cryptic, "ma, ovviamente, uno dei nostri obiettivi sarà di garantire un gioco in cui, per qualunque combinazione di poteri, potrà esserci una contro-combinazione valida. Ovvero, in cui bravura, intelligenza e capacità di giocare in gruppo avranno eguale importanza".

l'esperienza sarà più vicina a quella di *Ultima Online* e *World of Warcraft* che a quella di *Guild Wars* (un titolo NCsoft di fatto composto unicamente da instance collegate da punti di "aggregazione comune" come le città). L'ambientazione complessiva includerà "l'intera Terra, e oltre".

### LE MANI SULL'AZIONE

Una delle caratteristiche più apprezzate dai fan di *City of Heroes* era la possibilità di connettersi al gioco e avere quasi sempre l'occasione di "menare le mani" senza molti indugi. In *Champions*, i giocatori avranno la stessa opportunità: "I personaggi saranno sempre a un passo di distanza dall'azione", assicura Cryptic, "ma ciò non impedirà al giocatore, se lo desidera, di avvicinarsi a *Champions Online* in modo più rilassato: se vuole esplorare il vasto mondo che abbiamo creato per lui, fare gioco di ruolo o, semplicemente, divertirsi a creare una galleria di eroi con l'editor di personaggi, potrà farlo".

In occasione della nostra visita, gli sviluppatori avevano preparato la possibilità di partecipare a due avventure complete, interpretando personaggi già pronti. A noi sono state assegnate due "supereroine": una ragazza in tenuta paramilitare capace di controllare i poteri dell'elettricità, e una misteriosa figura ammantata di nero nota come Darkness e padrona delle forze dell'Oscurità. Le avventure, dal canto loro, hanno mostrato una struttura narrativa simile a quella di una storia a fumetti, con due situazioni "classiche": la rivolta in un carcere per supercattivi, e un parco di divertimenti popolato da robot impazziti (un omaggio diretto al film "Il Mondo dei Robot" di Michael Chricton, del 1973).
L'esperienza ha mostrato come *Champions* sia caratterizzato da un'azione veloce e furiosa (grazie anche a poteri che si "ricaricano" assai in fretta), che, però, non permette ai gruppi di eroi di trascurare l'impiego di tattiche intelligenti. In questo ci ha ricordato *Guild Wars*, un altro titolo in cui la differenza tra un team vincente e uno di sconfitti viene data non solo dalla bravura del singolo giocatore, ma da come l'intero gruppo riesce a coordinare al meglio i propri talenti. Così, se con la leggera ma potente "elettrocinetica" ci siamo trovati in prima linea a colpire con rapidità, con Darkness abbiamo utilizzato la sua capacità di muoversi non vista, di paralizzare i nemici, e di sferrare all'improvviso micidiali attacchi, per eliminare e indebolire gli avversari alle spalle mentre erano impegnati ad assalire compagni più "tosti". In sostanza, due esperienze completamente diverse. E se si considera che i poteri mostratici sono stati solo una frazione minima della lista definitiva





L'editor di personaggi è così dettagliato, che se vogliamo incrociare Iron Man con la Torcia Umana possiamo farlo.



Uomini-tirannosauro mutati geneticamente e muniti di cyberimpianti d'assalto? Con il sistema di *Champions* crearli non sarà un problema.

## DISEGNATORI IN ERBA

Secondo Cryptic, durante la fase di creazione dell'eroe, il giocatore potrà perfino decidere lo "stile grafico" cui ispirarsi per il suo personaggio. Chi preferisce i manga, dunque, riuscirà a realizzare figure snelle e minute con grandi occhioni, e smisurate orecchie "elfiche" a punta, mentre chi è più incline ad apprezzare il fumetto americano tradizionale "ipetrofico" di Jim Lee o Todd McFarlane avrà a disposizione modelli tridimensionali di partenza adeguati; anche elementi grafici da film di animazione in CG come "Gli Incredibili" sono stati considerati (con, per esempio, maschere sugli occhi che cambiano forma in base all'espressione del personaggio). Non mancherà, comunque, la possibilità di creare figure "realistiche", sebbene, per quanto abbiamo visto, i modelli attuali mostrino proporzioni del corpo comunque atletiche e aggraziate. Non escludiamo, però, che Cryptic decida di consentire, nel gioco finito, un "realismo totale" che includa personaggi sovrappeso, magrolini o, più in generale, non esattamente congruenti con il modello dell'Uomo di Leonardo: in fondo, creare un eroe così può essere ancora più divertente!











(che includerà anche la magia, per chi vuole interpretare personaggi alla Doctor Strange, nonché il volo), possiamo dire che la varietà di combinazioni strategiche, unite all'azione, sarà davvero vastissima.

*Champions Online* uscirà nel 2009 sotto etichetta 2K Games, con un lancio contemporaneo per PC e Xbox 360. Se menzioniamo la console di Microsoft non è per semplice completezza d'informazione, ma per la possibilità che i giocatori di entrambe le piattaforme avranno d'incontrarsi (e scontrarsi) in Rete a prescindere dalla versione del gioco in loro possesso (anche se sono già previsti server dedicati solo al PC o a Xbox 360). Noi, intanto, non mancheremo di pubblicare nuove puntate di questa appassionante saga, man mano che ci arriveranno.

GIOCHI COMPUTER



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

# Hard WARE

## LINGUAGGIO MACCHINA

**La fascia media di ATI insidia pesantemente il top di gamma di NVIDIA, stravolgendo il panorama delle GPU che, finora, vedeva l'azienda di Santa Clara sempre in testa. Qualunque scegliate tra le due schede 3D, l'ideale sarebbe di connetterla a un bel videoproiettore. Non fatevi spaventare dai costi: come scoprirete in queste pagine, esistono modelli abbordabili, a patto di disporre di una stanza abbastanza grande per proiettare un'immagine di dimensioni generose.**

## ERRATA CORRIGE

**Sullo scorso numero di GMC, è stato pubblicato il test della scheda video MSI R4850 T2D512 abbinato a una foto errata. Pubblichiamo qui l'immagine corretta del prodotto. Ci scusiamo per la svista.**



# NVIDIA STRIZZA L'OCCHIO AI PROFESSIONISTI

**NELLE pagine che seguono, leggerete i test relativi alla nuova architettura di NVIDIA, quella alla base delle recenti GeForce GTX 260 e 280.**

Non voglio anticipare i risultati, bensì approfondire l'aspetto più interessante della serie di GPU, che però ha poco a che spartire con i videogiochi: la tecnologia CUDA. Si parla da parecchio tempo di GPGPU (General Purpose GPU, cioè di utilizzare il chip video per calcoli non necessariamente legati al rendering dei videogiochi), solo ora, però, si iniziano a intravedere delle applicazioni reali e non semplicemente dei demo per mostrarne le potenzialità.

Fino a questo momento, ci si è limitati a dei velocissimi client per il Folding@home (un programma per l'analisi delle proteine **http://folding.stanford.edu/**, in inglese) o, al massimo, per il transcoding dei filmati (applicazione che, dopo essere stata lanciata da ATI ai tempi della X1800, sembra essere stata dimenticata). Oggi, sul sito **www.nvidia.com/object/cuda_home.html**, è finalmente possibile trovare uno strumento di sviluppo per realizzare le proprie applicazioni, oltre a programmi già pronti per l'uso. Il vantaggio è che la velocità di elaborazione è superiore a quella delle più potenti CPU attualmente disponibili, e chi ha bisogno di eseguire calcoli molto pesanti risparmierà parecchio tempo (e soldi) sfruttando la GPU al posto della CPU. Rimane il fatto che, ai giocatori, la maggior parte di queste applicazioni non interesserà molto: simulazioni di viscosità dei fluidi, analisi meteorologiche, analisi dei rischi finanziari e simulazione di molecole sono attività che appassionano studenti e ricercatori universitari, non chi vuole fraggare al meglio. Bisogna ammettere, però, che la strada è molto interessante e che, se attualmente sono poche le applicazioni che possono interessare "l'uomo della strada" (citiamo un velocissimo encoder H.264, a pagamento, ma anche un interessante – e gratuito – FIR Crossover in tempo reale, che farà la felicità degli audiofili impallinati – **http://koonlab.com/**), entro breve la situazione è destinata a cambiare.

Fra i primi esempi che ci vengono in mente, citiamo la fisica dei videogiochi. Si è accesa una polemica relativa ai risultati ottenuti dalle schede NVIDIA con il benchmark 3D Mark Vantage: usando i driver che attivano il calcolo delle librerie PhysX sulla GPU, le schede NVIDIA vedono i propri punteggi schizzare sensibilmente in alto (se siete interessati alla polemica, dirigetevi qui: **www.theinquirer.net/gb/inquirer/news/2008/06/23/nvidia-cheats-3dmark-177**). Non intendiamo entrare nel merito, della questione. Ci preme invece sottolineare come ciò si possa riflettere nei giochi che supportano le librerie sviluppate da AGEIA. Se i risultati nel "mondo reale" fossero gli stessi ottenuti con il benchmark, cioè un deciso incremento delle prestazioni, sarebbe un duro colpo per ATI, che ancora non sembra essere pronta per accelerare le librerie Hakov sulla GPU.

Per ora, tali driver sono in fase sperimentale, ma a nostro avviso non tarderanno a venire distribuiti pubblicamente. Noi, nel frattempo, stiamo facendo tutti i test del caso: nei prossimi mesi, non mancheremo di tenervi informati, anche sulle applicazioni CUDA che potrebbero solleticare l'interesse dei giocatori.




**L'encoder H.264 è l'applicazione CUDA più utile ai giocatori/appassionati di PC, ma entro breve ne saranno disponibili altre.**

**"Con i driver che attivano il calcolo della fisica sulla GPU, le schede NVIDIA vedono i propri punteggi salire"**

# OPTOMA HD65

**Produttore:** Optoma
**Distributore:** Optoma
**Internet:** www.optoma.eu
**Prezzo:** € 819

**Caratteristiche Tecniche**
**Matrice:** 1280x720
**Luminosità:** 1.600 Lumens
**Contrasto:** 4.000:1
**Formati supportati:** 480i/p, 576i/p, 720p. 1080i, PAL, PAL-M, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, HDMI (480P, 576P, 720P, 1080i, 1080P)
**Ingressi:** 1xS-Video; 1xComposito; 1xComponent; 1xVGA; 1xHDMI (V1.3)
**Peso:** 2 Kg

**PER la prima volta, la sezione hardware di GMC ospita un proiettore.**

Finora, ci siamo sempre tenuti lontani da questi particolari display, che poco si conciliano con l'utilizzo tipico di un computer, ma in questo caso la tentazione era troppo forte.

Un modello in grado di accettare segnali Full HD, e con una matrice da 1280x720 punti venduto a poco più di 800 euro è sicuramente stimolante: con questa cifra, infatti, ci si porta a casa un buon monitor da 24 pollici, o un televisore di media taglia. L'HD65 di Optoma, inoltre, è molto compatto in termini di dimensioni, tanto da poter essere facilmente incastrato anche in camerette relativamente anguste, a patto di avere una parete libera (bianca) su cui proiettare l'immagine. In assenza di un muro bianco, si può sempre puntare all'acquisto di un pannello: se ne trovano anche a cifre contenute, ormai. L'HD65 è basato sulla tecnologia DLP, attualmente quella che offre il miglior rapporto qualità prezzo: supera alcuni degli inconvenienti tipici degli LCD e, pur non arrivando alla qualità dei mitizzati tritubo (costosi, enormi e ormai scomparsi dal mercato), è in grado di riprodurre immagini molto vivide. Il modello in questione è silenzioso: le specifiche parlano di 29 dB, e possiamo confermare che – a meno di avere un PC inavvertibile – le ventole della CPU e della PSU copriranno il basso ronzio emesso dall'Optoma.

Per quanto concerne le connessioni, avrete l'imbarazzo della scelta: oltre alla VGA, è disponibile un connettore HDMI 1.3, uno component e, infine, due ingressi per le sorgenti a bassa definizione, uno composito e uno S-Video. Abbiamo subito sfruttato lo HDMI, riscontrando un segnale pulito, ben contrastato e ottimo per godersi al meglio i videogiochi e film. Se non siete dotati di lettore Blu-ray, potrebbe valere la pena di collegarlo in VGA, che al contrario dell'HDMI consente una maggior libertà nella messa a punto di contrasto, luminosità e altri parametri, bloccati invece in HDMI. Sconsigliamo, invece, il Component: nella nostra configurazione, le immagini erano impastate, con testi poco leggibili.



■ L'HD65 è talmente compatto, che potrete posizionarlo anche in stanze piccole. È predisposto per il montaggio a soffitto.

**"Offre immagini particolarmente convincenti"**




Dignitoso lo scaler, sebbene i risultati migliori si ottengano alla risoluzione nativa. 1280x720 può sembrare poco rispetto agli standard attuali, ma considerato che giocherete a una certa distanza, e che potrete proiettare un'immagine con un massimo di 7 metri di larghezza (ma dovrete avere una stanza spaziosa, per arrivare a tanto), è un dettaglio che passa in secondo piano.

L'aspetto che più ci ha convinto dell'HD65 è che l'unità, nonostante i soli 1.600 Lumens e il contrasto buono (ma non eccellente) di 4.000:1, offre immagini particolarmente convincenti anche in stanze illuminate. Naturalmente, il massimo si ottiene al buio completo, ma non ci si può lamentare della resa anche in condizioni meno estreme, che supponiamo siano quelle tipiche di chi non vuole, o non può, dedicare una stanza all'impianto home theater/PC.

Non si tratta di un prodotto in grado di soddisfare i "maniaci" di Home Theater, che si orienteranno verso modelli più costosi, ma se volete provare l'ebbrezza di uno schermo di tre metri o più di base, con immagini pulite, contrastate e "vive", senza rovinarvi il conto in banca, l'Optoma HD65 è una soluzione eccellente.

GIOCHI COMPUTER

**L'HD65 è compatto, silenzioso ed economico. Il rapporto qualità/prezzo è decisamente elevato, e l'unico neo è la scarsa qualità quando si sfrutta l'ingresso Component. Un dettaglio su cui si può tranquillamente sorvolare.**

**8½**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

## PC DA BRIVIDI

Eclissando in un sol colpo le soluzioni di VoodooPC e AlienWare, Biohazard ha reso disponibili sul mercato quelli che sono – probabilmente – i più veloci PC da gioco del pianeta. Le configurazioni dell'azienda americana utilizzano, infatti, un sistema di raffreddamento a scambio di fase noto come Rapture, capace di mantenere sotto lo zero la temperatura di CPU e GPU. Il risultato sono alcuni sistemi Skulltrail con 8 core operanti a 4,8 GHz, dotati di 2 Geforce GTX in modalità SLI e quattro SSD da 64 GB configurati in RAID 0. Il prezzo finale della configurazione più costosa è allineato alle sue stellari prestazioni, avvicinandosi ai 26.000 dollari (più di 16.000 euro).




## UN NUOVO SHUTTLE

Il nuovo Shuttle SX48P2 riesce a integrare, nelle dimensioni di un piccolo Barebone, una motherboard basata sul chipset X48 capace di accogliere due Radeon in configurazione Crossfire. L'angusto case rende impossibile utilizzare due VGA con raffreddamento a doppio slot, ma assicura il corretto funzionamento di due 4850, oltre che dei più veloci quad core di Intel con bus a 1.600 MHz e processo produttivo da 45 nm. A completare il tutto, ci sono degli slot per DDR3 capaci di raggiungere quota 8 GB, un controller Wi-Fi, un codec audio compatibile con gli standard Dolby Digital Live e DTS Connect, Bluetooth e perfino un lettore di impronte digitali. Ad alimentare il sistema è una PSU da 450 watt, in grado sostenere le richieste dei componenti più veloci anche grazie a un'efficienza superiore all'80%.

## PROCESSO ATOMICO

Il fenomeno dei MID, i computer

# COOLERMASTER UCP 900

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.it
- **Prezzo:** € 238,50

**Caratteristiche Tecniche**
**Potenza massima:** 900 watt
**+3,3V:** 25 A
**+5V:** 25A
**+12V1:** 25A
**+12V2:** 20A
**+12V3:** 22A
**+12V4:** 22A




Lo UCP 900 è anche bello a vedersi: peccato non sia modulare.

**CHI rispetta l'ambiente, sarà angosciato dai computer attuali dedicati ai videogiochi.**

Mostri che, solo per giocare al meglio, devono talvolta affidarsi ad alimentatori in grado di far fuori un terzo dei 3 KWatt garantiti dal contratto standard con il fornitore di energia fanno venire i brividi, se si considera che consumano quanto una lavatrice, o una stufetta elettrica, e spesso rimangono accesi per lunghe ore.

Vero è che non sempre sono sotto sforzo, ma sicuramente i PC dei giocatori sono ancora lontani dal concetto di "risparmio energetico", nonostante le notevoli evoluzioni compiute negli ultimi anni in questo senso.

Se volete sentirvi un po' meno colpevoli nei confronti di madre natura, potete pensare di affidarvi a prodotti di elevata efficienza, che sprecano un po' meno energia dei modelli standard. Nel caso di Coolermaster, l'UCP 900 è caratterizzato dal bollino 80 Plus Silver, che prevede specifiche molto severe sotto questo profilo: l'unità deve essere in grado di garantire un'efficienza superiore all'85% al 20% e all'80% di carico, e superiore all'88% al 50% del carico. Attualmente, sono pochi gli alimentatori a fregiarsi di questa sigla (9 in tutto il mondo). È curioso notare che il modello più potente della stessa serie, lo UCP 1100, riporta "solo" il bollino 80 Plus Bronze. Per ottenere tali risultati, è necessario sfruttare componenti di qualità elevatissima, e non a caso l'UCP 900 si basa su condensatori a stato solido, realizzati appositamente in Giappone. Per quanto riguarda le prestazioni, il modello in esame rispetta le promesse: grazie alle sue quattro

**"È caratterizzato dal bollino 80 Plus Silver"**

linee a 12V, è in grado di erogare una potenza totale di 900 watt, sufficienti per sistemi con due o più schede video: non avrete problemi nemmeno con le configurazioni più spinte assemblabili con i componenti attualmente sul mercato. Ottima la silenziosità: sebbene sia stata usata una ventola da 120 mm (contro quelle da 140 presenti su altri modelli), questa si mantiene sugli 800 RPM sino a che l'unità viene sfruttata all'80% del carico (quindi, sino a che eroga 720 watt), per salire a un massimo di 1500 RPM quando si spinge al limite l'alimentatore. Praticamente, nel 99% dei casi la ventola girerà ai minimi regimi, rimanendo praticamente inudibile. Anche sotto sforzo, però, il ronzio è decisamente contenuto, merito della ventola silenziosa, ma anche (se non soprattutto) della struttura molto rigida dell'unità, che tende a smorzare le inevitabili vibrazioni trasferite dalla ventola allo chassis.

Potrebbe essere un alimentatore da sogno, se solo Coolermaster avesse deciso di realizzarlo in maniera modulare. Purtroppo, vi troverete con il solito fascio di cavi, molti dei quali probabilmente rimarranno inutilizzati, e che quindi dovrete faticosamente incastrare da qualche parte del case, tutto a svantaggio del riciclo ideale dell'aria. Questa è l'unica pecca di un'unità altrimenti ottima quanto a costruzione e silenziosità.

GIOCHI COMPUTER

**Un'ottima unità, che oltre ad alimentare le configurazioni più assetate di energia, è anche amica dell'ambiente, per quanto possa essere ecologica una PSU da 900 watt di potenza.**

**8½**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...




ultraportatili in cui il ruolo dell'hard disk è sostituito da unità SSD, sembra inarrestabile. Durante i primi giorni di agosto, i negozi del Bel Paese hanno salutato l'arrivo dei primi prodotti di questo tipo basati sul processore Atom di Intel, tra cui spiccano il Wind U100 di MSI e l'EEE PC1000 di Asus, grazie a schermi da 10 pollici con risoluzione 1280x600, connettività Wi-Fi 802.11g, webcam da 1,3 Megapixel e autonomia prossima alle 5-6 ore, ottenuta grazie a CPU a 1,6 GHz con 2 MB di cache L2. Curiosamente, all'interno di entrambe le soluzioni trovano posto dei classici hard disk a piatti magnetici capaci di accogliere 80 GB di dati, ma Asus propone una versione dell'EEE, chiamata 1000H, dotata di 40 GB di memoria flash. Il comparto video dei due superportatili è gestito dal medesimo GMA950 di Intel, che nonostante le prestazioni complessivamente inadeguate all'esecuzione dei giochi è già stato utilizzato con successo da alcuni utenti per giocare con le prime beta ufficiali di *Quake Live*.

## ADATTABILITÀ AGLI EVENTI

Periodo di grandi manovre in casa NVIDIA: l'azienda californiana, reagendo alle ottime recensioni dei Radeon 4850 e 4870, ha deciso di ridurre di 100 dollari il prezzo delle sue GeForce GTX 260 e 280, arrivando a spingere, negli USA, i propri partner produttivi a rimborsare gli utenti che hanno acquistato a prezzo pieno le ultime GeForce. Una mossa che ha ridotto drasticamente i margini di guadagno di aziende quali XFX ed EVGA,

# SAPPHIRE HD 4870

- **Produttore:** Sapphire
- **Distributore:** Sapphire
- **Internet:** www.sapphire.it
- **Prezzo:** € 260

**Caratteristiche Tecniche**

**Frequenza core:** 750 MHz
**Frequenza RAM:** 3,6 GHz (900x4)
**Stram Processor:** 800
**Bus:** 256 bit
**ROP:** 16
**RAM:** 512 MB GDDR5




Rispetto alla 4850, le dimensioni sono doppie, ma giustificate dalle frequenze di lavoro più elevate.

**DOPO essere rimasti favorevolmente colpiti dalle ottime Radeon HD 4850, che per meno di 200 euro offrono prestazioni impressionanti, ci aspettavamo tanto dal modello superiore HD 4870.**

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Le due GPU sono praticamente identiche: stesso numero di shader (ben 800) e di ROP; le uniche differenze sono la frequenza del chip (750 MHz, 125 in più della sorella minore) e il comparto della memoria, in questo caso basato sulle esordienti GDDR5. Queste ultime sono in grado di raggiungere una frequenza effettiva di 3,6 GHz (900 MHz moltiplicati per 4, come prevedono le specifiche di queste nuove RAM). Per raffreddare il tutto, Sapphire si è affidata a un dissipatore che occupa due slot e che sfrutta l'efficienza di quattro heatpipe per trasferire al meglio il calore.

Le prestazioni sono di livello altissimo, in molti casi vicine a quelle della costosa proposta della concorrenza, la GeForce GTX 280. Se già nessun gioco impensieriva la piccola 4850, in questo caso ci si possono permettere lussi non da poco, come quello di spingerla a 2560x1600 con la maggior parte dei titoli, senza vedere il frame rate crollare a picco. Merito delle memorie o dell'incremento di velocità del core? Dai nostri test, pare proprio che sia il core a fare la differenza: abbassando la frequenza di quest'ultimo ai 625 MHz della 4850, infatti, il margine di vantaggio si restringe notevolmente, segno che il principale collo di bottiglia è la potenza di calcolo della GPU e non certo la banda passante.

> "Ci si può permettere di spingerla a 2560x1600"

Buona la silenziosità, pur se ormai questa sembra essere una costante di tutti i modelli recenti sia di ATI, sia di AMD, anche utilizzando i dissipatori standard. Risulta dunque adeguata (fin troppo potente, oseremmo dire) persino per utilizzo Home Theater, grazie all'apprezzato UVD che si occupa della decodifica dei formati in alta definizione. Se avete un sintoamplificatore in grado di supportare segnali a 7.1 in formato Dolby True HD e DTS-HD Master Audio, potrete trasferire tali dati tramite il connettore HDMI, cosa impossibile con la precedente generazione di GPU ATI.

Il corredo software della Sapphire HD 4870, purtroppo, è limitato al solo PowerDVD 7 e alla Cyberlink DVD suite, oltre al benchmark 3DMark 06. Avremmo preferito la nuova versione di quest'ultimo, Vantage, ma non ci si deve lamentare, se si tiene conto che all'interno della confezione, almeno per quanto riguarda il primo lotto di esemplari, è stata inserita una chiave USB da 2 GB, che fa sempre comodo.

Si tratta, insomma, di una scelta eccellente per il giocatore attento al portafogli. Non è la scheda più veloce sul mercato (ci si avvicina parecchio), però è caratterizzata da un eccellente rapporto qualità/prezzo, esattamente come la sorella più piccola. Pur costando quanto un prodotto di fascia media, infatti, riesce a impensierire seriamente i nuovi modelli di NVIDIA, che per risultare competitivi dovrebbero scendere nettamente di prezzo.

GIOCHI COMPUTER

**Un campione per quanto riguarda il rapporto qualità/prezzo, ma anche una scheda velocissima per giocare, oltre che ottima in ambito Home Theater. ATI è tornata alla riscossa, dopo un periodo di sonnolenza.**

**9**

che potrebbero di conseguenza seguire le orme di Gainward e concentrarsi sulla produzione dei Radeon. NVIDIA tenterà di arginare l'emorragia con l'arrivo delle GeForce 9800 GT, in pratica delle 8800 GT rinominate (112 stream processor a 600 MHz collegati tramite bus da 256 bit a 512 MB di GDDR 3 a 1,8 GHz) e arricchite della tecnologia Hybrid Power, che sfrutta la GPU integrata nella motherboard durante l'esecuzione di ambienti bidimensionali.




Seguendo l'antico motto "se non puoi sconfiggerli, alleati con loro", gli ingegneri addetti allo sviluppo del motore PhysX stanno intanto coordinandosi con alcuni programmatori indipendenti per estendere ai Radeon la compatibilità con il motore di AGEIA, a riprova della rinnovata salute del comparto video di AMD.

## NUOVA SOUNDBLASTER

Mentre in Rete circolano le prime immagini non ufficiali di un nuovo lettore Zen chiamato Krystal (che dalla forma sembrerebbe essere una versione evoluta dello Stone Plus, con schermo da 0,7 pollici e 4 GB di memoria flash), Creative torna a concentrare l'attenzione sul suo primo amore, ovvero le schede SoundBlaster per videogiocatori. L'ultima arrivata della famiglia X-Fi si fregia dell'immancabile marchio di Fatal1ty, utilizza una connessione PCI-E 1x e protegge i propri componenti interni dalle emissioni del PC grazie a una schermatura metallica. Infine, sfrutta driver disegnati intorno alle specifiche Universal Audio Architecture di Vista. A tutte le qualità delle precedenti schede basate sul chip X-Fi, la nuova Fatal1ty Pro aggiunge la capacità di codificare in tempo reale

# GAINWARD GTX 280

- **Produttore:** Gainward
- **Distributore:** Gainward
- **Internet:** www.Gainward.net
- **Prezzo:** € 435

**Caratteristiche Tecniche**
**Frequenza core:** 600 MHz
**Frequenza RAM:** 2.21 GHz
**Stram Processor:** 240
**Bus:** 512 bit
**ROP:** 32
**RAM:** 1 GB GDDR3




Niente di nuovo, esteticamente: le schede NVIDIA esternamente sono identiche da parecchio tempo.

**NVIDIA, dopo un lungo predominio sul mercato delle schede video, inizia a perdere qualche colpo.**

Non certo per le prestazioni, dove ancora la casa californiana risulta la prima in classifica nel mercato delle GPU, bensì per quanto concerne la convenienza. Se, sino alla precedente generazione, NVIDIA poteva contare su un sensibile divario in termini di prestazioni e anche su un ottimo rapporto qualità prezzo (almeno per quanto concerne alcuni esemplari, come la 8800 GT), con questa nuova serie pare essere stata presa alla sprovvista.

Il suo esemplare di punta, la GTX 280, è sì un missile, ma non si stacca in maniera così netta dalla Radeon HD 4870, che costa poco più della metà. L'architettura della GTX 280 non è particolarmente innovativa e si limita a migliorare quanto visto in precedenza. Oltre a una lunga serie di piccole, ma importanti, ottimizzazioni, balza all'occhio il numero degli stream processor, che passano dai 128 della 9800 GTX a ben 240. I ROP passano da 24 a 32 e raddoppia anche il bus, ora a 512 bit. Le frequenze sono leggermente superiori, ma in maniera praticamente impercettibile. Nonostante queste migliorie, le differenze rispetto alla precedente generazione di NVIDIA non sono mostruose come si potrebbe pensare. Elevate, sicuramente, ma nell'esecuzione dei videogiochi, guardando gli sterili numeri, ci si aspetterebbe di più, considerata la quantità di banda passante. In realtà, tali innovazioni si notano principalmente quando si utilizza la tecnologia CUDA per far girare le applicazioni sulla GPU invece che sulla CPU, ma in termini di videogiochi, tanta potenza non viene sfruttata a pieno.

> "Le differenze rispetto alla precedente serie di NVIDIA non sono mostruose"

Non dovrete scendere a compromessi col dettaglio, sia chiaro, ma guardando le specifiche qualcuno potrebbe aspettarsi frame rate superiori rispetto a quelli effettivamente ottenibili. Certo è che, se volete sfruttare la GPU per delegare calcoli pesantissimi quali simulazione di fluidi, analisi di segnali digitali e via dicendo (trovate numerose informazioni all'indirizzo **www.nvidia.com/object/cuda_home.html#**), la GTX 280 sarà la soluzione ideale.

Come abbiamo già scritto è l'ideale anche in campo videoludico, e l'unico suo limite attualmente è il prezzo, decisamente più elevato delle Radeon 4870, più lente, ma anche molto più economiche. Se proprio volete spendere tanto, forse ha più senso spendere qualcosina in più per mettere due 4870 in CrossFire, capaci di superare la GTX 280 praticamente in tutti i test.

La GTX 280 è dunque una scheda ottima per chi lavora in ambito scientifico, ma non particolarmente conveniente per i giocatori, a nostro avviso. Non è da escludere che NVIDIA decida di ritoccarne il prezzo verso il basso (e non escludiamo che possa già averlo fatto, quando leggerete queste righe, sebbene al momento in cui scriviamo non ci siano notizie ufficiali) e, a quel punto, il giudizio potrebbe ribaltarsi. Bisogna considerare, poi, che c'è alle porte anche la Radeon HD 4870 X2, basata su due chip 4870 in parallelo, e che è in grado di funzionare su qualsiasi motherboard, anche se non supporta il CrossFire.

Sarà un'estate calda per il mercato delle GPU, insomma, e non possiamo che essere felici di assistere a un nuovo "scontro" fra i due colossi della grafica per PC.

GIOCHI COMPUTER

**Una scheda molto veloce (la più veloce), ma a nostro avviso troppo costosa rispetto alla concorrenza. La tecnologia CUDA è decisamente interessante, e potrebbe essere l'asso nella manica di NVIDIA.**

**8**

# Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

un flusso Dolby Digital inviabile a un decoder esterno tramite l'uscita TOSLINK ottica. Il connettore HD Front Panel permette finalmente di sfruttare le porte per cuffie e microfoni presenti in quasi tutti i case. La scheda è già disponibile in Italia al prezzo di 149 euro.



## I 45 NM DI AMD

Le prime CPU di AMD prodotte con la stessa geometria dei Penryn di Intel debutteranno entro ottobre 2008.

I Phenom della nuova generazione saranno dei quad core con 6 MB di cache L3, finalmente capaci di superare la frequenza di 3 GHz e pensati per funzionare correttamente su tutte le schede dotate di socket AM2+. L'azienda di Austin non si fermerà a dormire sugli allori: in Rete circolano già le specifiche del socket destinato ad accogliere i Phenom a 8 e 12 core attesi per il 2010, chiamato G34 e caratterizzato da una forma rettangolare da 1974 contatti. Punto di forza delle CPU AMD a 12 core, note con il nome di Magny-Cours, saranno 4 canali HyperTransport di terza generazione e una quadrupla connessione con le memorie DDR3, sviluppata per ridurre lo scarto in termini di prestazioni con le CPU Nehalem di Intel . Insieme al nuovo socket, dovrebbe debuttare anche la tecnologia Torrenza, pensata per avvicinare GPU e CPU, e capace, forse, di rendere obsoleto l'attuale concetto di VGA.

## DIRECTX 11 ALL'ORIZZONTE

La prossima generazione delle API DirectX potrebbe indirettamente avvantaggiare ATI. Punto di forza delle DirectX 11, che saranno compatibili solo con Vista e il futuro Windows 7, sarà infatti la tecnica Tessellation, che riducendo



www.gamesradar.it

# Analisi delle prestazioni

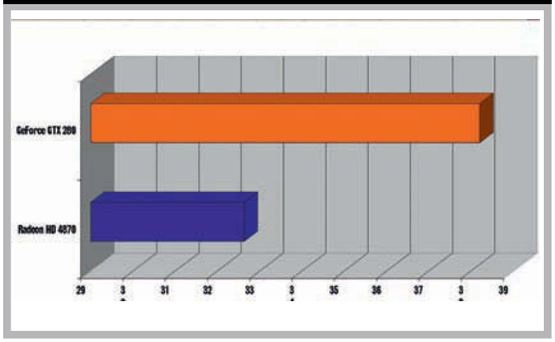
**NVIDIA non si smentisce e rimane la regina delle prestazioni, ma a che prezzo! È vero che la GeForce GTX 280 supera la Radeon HD 4870 in tutti i benchmark, ma il divario non è certo elevato, non tanto quanto la differenza di prezzo fra le due GPU, per lo meno.**

Sebbene le specifiche della GTX 280 siano per certi versi tecnologicamente superiori rispetto alla concorrente di ATI (si parla di un bus di ampiezza doppia, il doppio del quantitativo di memoria, e sempre il doppio per quanto riguarda i ROP), sono gli stream processor a fare la differenza. Non è possibile paragonare il numero di quelli della 4870 con quelli della GTX 280, essendo l'architettura completamente differente, ma è innegabile che, sotto questo profilo, la sezione di shading sviluppata da ATI sia notevolmente superiore in quanto a efficienza. NVIDIA ha puntato molto sulla banda passante e sulle capacità della RAM che, però, nella maggior parte dei casi non vengono sfruttate a pieno, in quanto è la potenza di calcolo del chip a fare da collo di bottiglia, non certo la RAM – almeno in ambito videoludico. Ciò risulta evidente rallentando la frequenza del core della 4870 ai livelli di una 4850, mantenendo invariata la velocità delle fulminee GDDR5: a dispetto di quanto si potrebbe pensare, la differenza fra le due schede si riduce a pochi punti percentuali, segno che è il core a fare la differenza.
A onor del vero, bisogna riconoscere che NVIDIA con questa generazione di schede è interessata sì ai videogiochi, ma punta anche a conquistare il mercato professionale, quello degli ingegneri e dei matematici che necessitano di enormi potenze di calcolo per le loro simulazioni. Tramite la tecnologia CUDA di NVIDIA, è possibile spostare alcuni calcoli dalla CPU alla GPU, e i risultati sono a tal proposito mostruosi, decisamente superiori anche a quelli ottenibili con il quad core più veloce sul mercato, a una frazione del prezzo. E per questa particolare utenza, la GTX 280 si può definire conveniente. Non è lo stesso per i giocatori, se non quelli che non hanno problemi di budget: anche se la GTX 280 rimane la regina delle prestazioni, spendendo poche decine di euro in più si mettono due HD 4870 in CrossFire, ottenendo frame rate ancora più elevati.

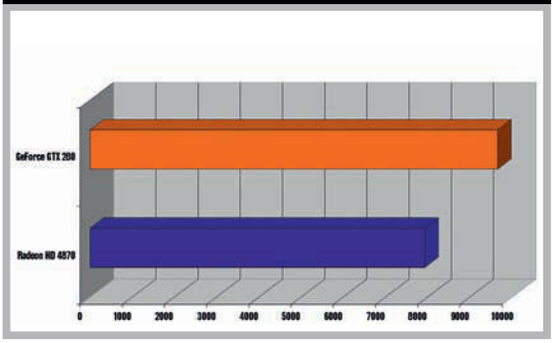
NVIDIA deve rivedere i propri prezzi verso il basso, se intende far breccia fra i giocatori con questa generazione di GPU. ATI, di contro, non ha raggiunto il primo gradino del podio delle prestazioni, ma quanto a convenienza ha da insegnare molto alla concorrente. Un calo dei prezzi potrebbe ribaltare la situazione.

GIOCHI COMPUTER

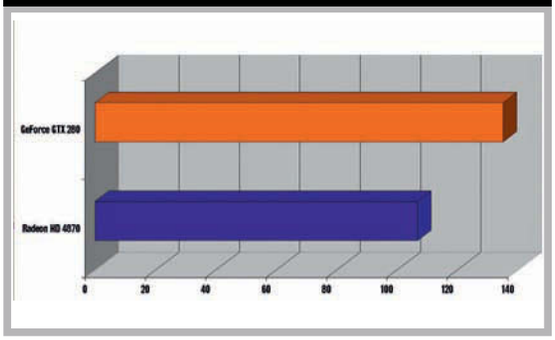
## CRYSIS



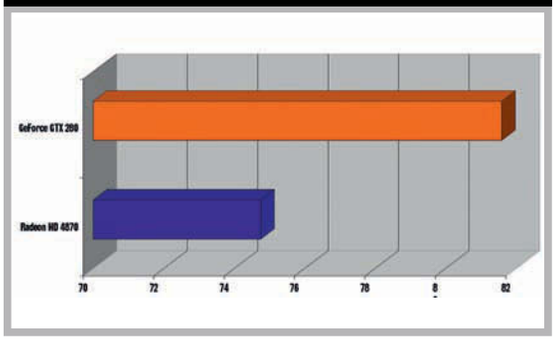

## 3D MARK VANTAGE GPU




## PREY




## DEVIL MAY CRY 4 SCENE 2




### SISTEMA DI PROVA

**Per i nostri test abbiamo utilizzato una CPU Intel quad core abbinata a ben 2 GB di RAM. Il sistema operativo installato era Windows Vista 32 bit e i test sono stati eseguiti tutti a 1600x1200, con l'esclusione di 3D Mark Vantage e *Crysis*, impostati a 1024x768. Escludendo il 3D Mark e *Crysis*, abbiamo sempre attivato l'AntiAliasing 4x e il filtro anisotropico a 8x.**

i poligoni più complessi in una serie di minuscoli triangoli dovrebbe permettere la creazione di modelli particolarmente curvilinei e naturali. Tale tecnica è supportata nativamente da tutti i Radeon successivi alla serie 2000, ma è stata volutamente ignorata da NVIDIA che la ritiene "prematura". Le altre caratteristiche degne di nota delle nuove API saranno un maggior supporto alle CPU multi core, che potranno essere sfruttate più facilmente dai motori di rendering, e la capacità di trasformare le GPU in affidabili coprocessori matematici. Microsoft, pur non annunciando una data di lancio per le nuove API, ha suggerito che queste ultime verranno modellate nei prossimi mesi, seguendo con attenzione i desideri degli sviluppatori di videogiochi, che potrebbero ritrovarsi le DX 11 non solo nei PC del 2009, ma anche nella console destinata a rimpiazzare l'Xbox 360.

### PICCOLO È BELLO



La Zotac 610i ITX è la prima scheda mini-ITX basata su chipset NVIDIA. Contrariamente alle tante soluzioni basate su piattaforma Via, la Zotac utilizza un comune socket 775 compatibile con tutti i Core 2 con bus a 133 MHz, cui abbina due slot per memorie DDR2. Il chipset impiegato è il noto nForce 610i, integrante una GPU di classe DX 9.0c non molto brillante in fase di accelerazione 3D, ma più che adeguata alle esigenze di riproduzione video di un Home Theater PC. La minuscola scheda (solo 17 cm di lato) è venduta a circa 50 euro e monta 4 porte USB, un CODEC HD Audio, due porte SATA e una PATA.

# N82

## GMCMobile

A cura di Paolo Cupola




- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** € 599

**LA nostra "carrellata" sui telefonini N-Gage compatibili non si arresta: dopo il discreto successo dell'N81, che abbiamo avuto occasione di testare qualche numero fa, è ora la volta del suo "fratello maggiore" N82, telefono che coniuga alla giocabilità di un dispositivo Symbian, la versatilità di una accessoristica da smartphone completo e di tutto rispetto. Ma a che prezzo.**

Il primo dato di questo smartphone che balza all'occhio è, infatti, il prezzo di listino (599 euro, un milione e duecentomila delle vecchie lire) francamente sproporzionato: nonostante la "completezza" del dispositivo, che vedremo tra poco, l'N82 è assemblato con materiali "poveri", tutta plastica e neanche un accenno di metallo. Il terminale, per dirla tutta, non dà una sensazione di grande robustezza il che, considerato l'uso ludico, non è proprio incoraggiante.

Per fortuna, il telefono può contare su molti punti di forza. Il sistema operativo, prima di tutto, Symbian 9.3 che garantisce un'ottima giocabilità anche con i titoli Java e non solo con i giochi del catalogo N-Gage. Il telefono è anche dotato di un efficiente sensore di posizione che è in grado di rilevare l'orientamento verticale o orizzontale del dispositivo e di adattare il formato del display di conseguenza.

Dotato di un'eccellente scheda grafica 3D (noi lo abbiamo testato con *FIFA 08*, preistallato sul terminale), dà una sensazione di maggior fluidità dell'animazione se confrontato con l'N81. L'N82, però, non è soltanto "gioco": il telefono è dotato di un'eccellente fotocamera da 5 megapixel e ottica Zeiss, di un sensibilissimo ricevitore satellitare GPS che accoppiato con Google Maps (preistallato) fa del telefono un eccellente navigatore. Ottimo anche il luminoso e nitido display da 320x240 pixel e 16 milioni di colori. Discreta la tastiera, anche se la mancanza dei tasti dedicati al gioco, come per l'N81, si fa sentire.

**L'N82 di Nokia è bello, ma troppo caro. La robustezza è discutibile e mancano i tasti dedicati al gioco.**

**7**

- Il Symbian è ottimo per il gaming
- Eccellente accessoristica incorporata
- Prezzo di listino inaccettabile
- Materiali un po' troppo poveri

**Provato**

### BEIJING 2008




**Quando leggerete queste righe, la XXIX edizione dei Giochi Olimpici dell'era moderna avrà già avuto inizio. Come di solito accade, un evento sportivo di queste proporzioni non poteva non attrarre l'attenzione delle principali major dei videogiochi ed è toccato a Sega (e a GLU, che produce la versione per telefonino del gioco) aggiudicarsi la licenza esclusiva per la realizzazione dei videogame ufficialmente ispirati alle Olimpiadi 2008. La versione per telefonino che abbiamo testato rende onore alla spettacolarità della competizione: ottima grafica, eccellente animazione, discreto audio, buona risposta del sistema di controllo. L'unico appunto che si può fare agli sviluppatori è la scarsità di discipline rappresentate, solo quattro (100 metri piani, 200 metri stile libero, lancio del martello e tennis tavolo). Anche la scelta delle nazioni (l'Italia è rappresentata) appare deludente: solo 32, contro le 205 nazioni ufficiali che partecipano a questi Giochi. Forse, si poteva fare di più.**

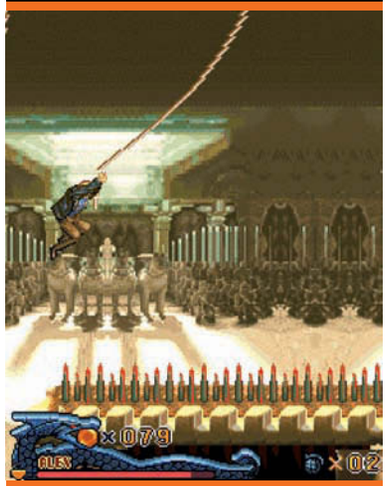
- Produttore: **GLU**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N81**
- Internet: **www.glu.com**

**Ottima grafica ed eccellente realizzazione tecnica. Quattro soli giochi sono un po' pochi.**

**7½**

**Provato**

### LA MUMMIA: LA TOMBA DELL'IMPERATORE DRAGONE



**In uscita nelle sale italiane il prossimo 26 settembre, "La Mummia: la Tomba dell'Imperatore Dragone" è il terzo capitolo della saga cinematografica interpretata da Brendan Fraser nei panni dell'impacciato "archeologo" Rick O'Connell. Abbandonati gli aridi deserti egiziani, questa volta l'avventura si sposta alle pendici dell'Himalaya dove, nella tomba del primo imperatore della Cina, un'antica, terribile minaccia giace in attesa di essere risvegliata. Il gioco sfrutta lo stesso efficace motore grafico utilizzato con successo in tutti i titoli d'azione Gameloft (da *Prince of Persia Classic* in poi). Pur adottando sfondi 3D, *La Mummia 3* è essenzialmente un gioco di piattaforme e combattimenti squisitamente bidimensionale articolato in 12 livelli adrenalinici tra inseguimenti, boss e minigiochi (ben 2 differenti) di logica e memoria. Niente di innovativo, ma piacerà agli amanti del genere.**

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N81**
- Internet: **www.gameloft.it**

**Niente di nuovo, ambientazioni a parte. Tecnicamente, però, è ineccepibile. Se vi piace il genere, non c'è molto di meglio in giro.**

**8**

# SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

## E IL VINCITORE È...



Si è svolta a Milano, agli inizi di luglio, nella cornice dell'esclusivo Just Cavalli, la serata conclusiva del primo Italian Video Game Award organizzato da Sprea Editori. Come ricorderete, tra le 40 categorie di premi assegnati, un posto è stato riservato al mondo del mobile gaming con un award dedicato proprio al "Miglior Gioco per Cellulare dell'anno". Sono giunti in finale *Prince of Persia Classic* di Gameloft, *Poppin'Panda* di GLU e *Metal Slug Mobile 3* di I-Play. Proprio a quest'ultimo, alla fine, è andata la palma di miglior gioco dell'anno.

## SI ATTENUA LA FEBBRE DEL MOBILE GAMING

Oltre alla chiusura di alcune sedi locali di prestigiose case di sviluppo, come la blasonata I-Play, un'altra conferma dell'attraversamento di una fase piuttosto negativa per l'industria del mobile gaming giunge dal rapporto annuale 2008 dell'Osservatorio "Mobile Content" della "School of Management" del Politecnico di Milano. Mentre prosegue, con un andamento "fisiologico", la crescita del mercato per quanto concerne contenuti e applicativi per telefonino (la crescita media, nel 2007, si è attestata, secondo il rapporto, intorno al 15%), è triste constatare come il settore del mobile gaming in Italia abbia conosciuto un calo pari a ben il 6%. Secondo i ricercatori del Politecnico, il calo è "l'effetto combinato di una leggera crescita dei giochi Java e di una notevole riduzione di titoli basati su altre piattaforme". Il Java continua a crescere, perciò, ma non riesce a tenere lo stesso ritmo di altri contenuti per telefono cellulare, come suonerie, sfondi, screen saver, eccetera.



www.gamesradar.it

**DISPONIBILE DAL 27 GIUGNO SU PC E PRESTO SU PSP**

# Pro Cycling Manager

## Stagione 2008



Alla guida di una delle 65 squadre ufficiali di ciclismo, prenderete parte a più di 180 competizioni di livello internazionale. Nei panni di un manager sportivo potrete pianificare tattiche e strategie della vostra squadra in tempo reale così come gestirne l'aspetto finanziario.
**Il Tour de France 2008** è fedelmente ricreato con le sue tappe più emozionanti, le entusiasmanti volate per la conquista delle maglie gialla, rosa, verde e a pois e le atmosfere elettriche delle arrampicate in montagna saranno per un'altra emozionante stagione ciclistica.

distribuito da HX HalifaX

PlayStation-Portable

PC DVD ROM

**All info on: WWW.CYCLING-MANAGER.COM**

CYANIDE studio

FOCUS HOME INTERACTIVE

"PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2008 Focus Home Interactive and Cyanide Studio. All rights reserved. Pro Cycling Manager 2008, Pro Cycling 2008 and their logos are either registred trademarks and/or trademarks of Focus Home Interactive and/or Cyanide Studio.

# Il Sistema GIUSTO



Con un brillante colpo di mano, ATI riprende possesso delle tre configurazioni, da questo mese munite di Radeon della serie 4000. In attesa della reazione di NVIDIA, il Sistema ideale si arricchisce di un monitor da 25,5 pollici, capace di trasformare le partite di *Mass Effect* in un'esperienza cinematografica.

## COLPO DI SCENA

**Con un contropiede degno delle migliori squadre calcistiche, ATI ha spazzato via NVIDIA da tutte le nostre configurazioni. Se si valutasse l'ultima generazione di schede video dal punto di vista delle semplici prestazioni, le GeForce GTX 280 dovrebbero obbligatoriamente trovare posto nel Sistema ideale, ma alcune considerazioni pratiche ci hanno convinti a optare per una soluzione CrossFire: due Radeon 4870 in parallelo costano quanto una singola GTX 280, superano la rivale nei benchmark e non consumano un quantitativo spaventoso di watt. A cosa può servire, d'altronde, una configurazione SLI costosissima (e funzionante solo in presenza di un alimentatore da 1.200 W), quando le ultime proposte di casa ATI eseguono ottimamente tutti i giochi odierni? I Radeon 4850 e 4870 sono esattamente quello di cui il nostro hobby aveva più bisogno, ovvero schede video relativamente economiche, longeve dal punto di vista del design e dotate di una programmabilità che le renderà utilizzabili anche in applicazioni diverse dai videogiochi.**

## ▼ PROCESSORE




■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9775 € 1250**
Socket 775, 3,2 GHz, quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.600 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 210**
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Core 2 E8200 € 130**
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

**I quattro core del Sistema ideale, lanciati al di sopra dei 3 GHz e accompagnati da ben 12 Mb di cache, sono pronti a "macinare" senza indugio i calcoli di qualsiasi motore fisico, facendo del multitasking spinto il proprio punto di forza. I due sistemi più economici sono ancora legati ai dual core, ma eseguono tutti i giochi odierni con estrema efficienza.**

## ▼ SCHEDA VIDEO



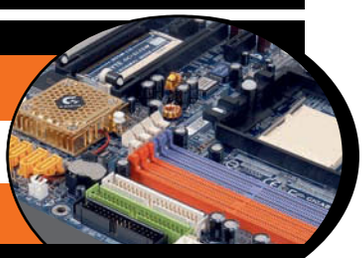
■ **SISTEMA IDEALE: due Radeon HD 4870 in CrossFire € 480**
750 MHz core – 1 GB (512x2) GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 1600 (800x2) shader 4.1

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 240**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 150**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

**ATI vince la sfida stagionale, offrendo delle GPU dotate di un cospicuo numero di shader aggiornati, consumi relativamente ridotti e prestazioni particolarmente brillanti. Le tre configurazioni offrono la medesima, eccellente, qualità di rendering, ma quelle più costose si distinguono per la capacità di supportare fluidamente le risoluzioni più elevate, tipiche dei monitor da 22" e oltre.**

## ▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: GigaByte GA-X48T-DQ6 € 240**
Intel X48 – socket 775 – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 8 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70**
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

**Le due configurazioni più costose supportano il CrossFire di ATI, ma solo la scheda madre del Sistema ideale offre 32 canali PCI-E alle due VGA, distinguendosi dai modelli più economici anche grazie al supporto delle DDR3 . La Asus e la AsRock non sono da meno sul piano della versatilità, assicurando il corretto funzionamento di tutti i Core 2 a 45 nm con FSB a 1.600 MHz.**

## ▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB OCZ PC3 16000 Platinum XTC € 400**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-28 a 2000 MHz – 1,8v

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB OCZ PC9200 € 100**
2 DIMM da 1 GB – latenze 5-5-5-18 a 1150 MHz – 2,1v

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 45**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

**Le DDR3 PC 16000, capaci di raggiungere la frequenza di 2 GHz, trovano posto nel Sistema ideale grazie a un kit da 4 GB in grado di soddisfare la voracità di dati del migliore quad core di Intel. Le due configurazioni più economiche sfruttano le più comuni DDR2 nel taglio da 2 Gb, più adatto ai sistemi operativi a 32 bit e comunque adeguato alle necessità di tutti i giochi odierni.**

## ▼ CASSE

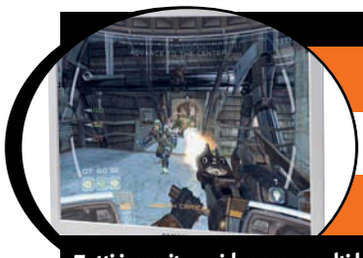


■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

**Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.**



## ▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Samsung T260 € 570**
25,5 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung 226BW € 250**
22 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: LG L207WT – PF € 220**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2ms

**Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. I 25 pollici del più costoso Samsung offrono una notevole immersione e un'eccellente fedeltà cromatica, frutto di un pannello che non riduce il numero dei colori su schermo durante le scene più movimentate.**

## ▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 € 200**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

**Arricchito da componenti di conversione analogica-digitale di elevata qualità, e dalla capacità di produrre un flusso dati Dolby Digital in tempo reale, la versione di Auzentech del processore X-Fi guadagna un posto nel Sistema ideale. Le EAX 5 si confermano come l'unica alternativa videoludica allo standard audio HD.**



## ▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Hiper HPU-4M780 € 130**
780 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 7 molex – 4 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

**Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.**

## ▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 460**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 22 750 GB € 110**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 80**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

**I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.**

## Risultato

**ATTENZIONE** Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 4.149 (limite 5.600) | € 1.350 (limite 2.200) | € 865 (limite 1.200) |

## STRAVAGANTE STEREOFONIA

Monitor sottili e case sempre più minuscoli ed eleganti sono spesso abbinati a speaker di forma tradizionale. Ecco tre set stereofonici alternativi sul piano del design.

### Razer Mako

**€ 280**

Forma vagamente clindrica, coni rivolti verso il basso e certificazione THX, per un set apprezzabile sul piano della qualità audio. 300 Watt di solidi bassi abbinati a un controllo per il volume a sfioramento.
**www.razerzone.com**



### Harman Kardon Soundsticks II

**€ 170**

Uno scheletro di plexiglass trasparente nato per accompagnare i Mac, ma adatto a tutti i case costruiti con lo stesso materiale. Il subwoofer da 60 watt è costantemente illuminato da led blu, e i satelliti producono medi soddisfacenti, considerate le dimensioni dei microdriver.
**www.harmankardon.com**



### JBL Creature II

**€ 90**

Dei "fantasmini", disponibili in diverse colorazioni, capaci di richiamare alla mente gli storici avversari di Pac-Man. I 35 watt di potenza complessiva e i microdriver singoli dei satelliti sono adatti solo all'ascolto di musica in prossimità della scrivania.
**www.jbl.com**





# schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

## VOGLIA DI RETE

**Sembrano passati decenni da quando, per collegare il PC della camera alla presa telefonica, si ripiegava sull'utilizzo di prolunghe e modem analogici tramite porta seriale. Ormai non passa mese senza che qualche lettore ci scriva chiedendo informazioni riguardanti router capaci di inviare via radio un centinaio Mb al secondo, utilizzando frequenze un tempo esclusive dei forni a microonde. Un balzo epocale che dà da pensare, e suggerisce un futuro in cui la semplice idea di utilizzare un apparecchio offline sembrerà del tutto assurda, inutile e barbaramente arretrata.**

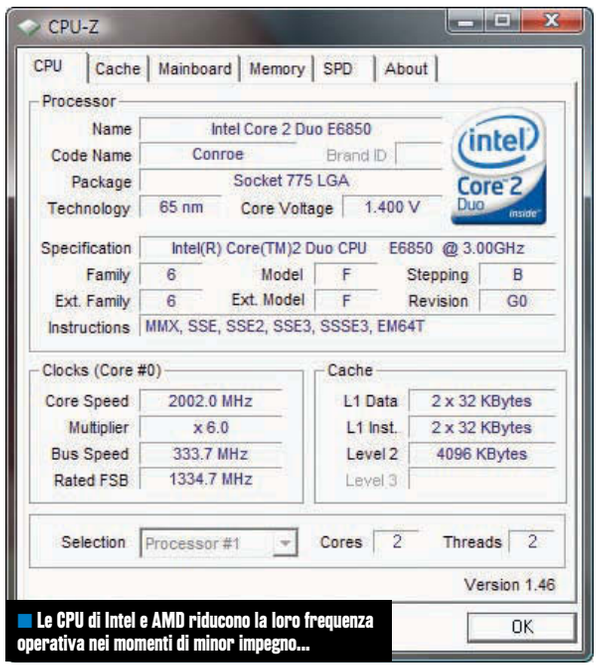
**Quedex**

## LA DOMANDA PERFETTA

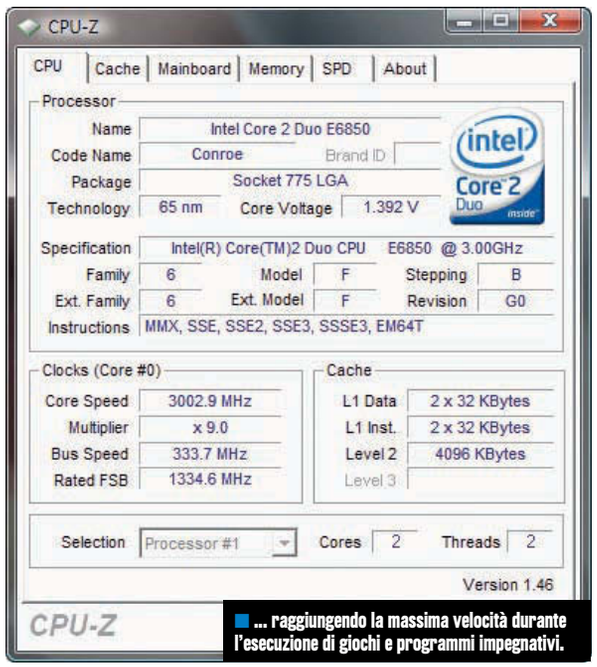
Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.




■ Le CPU di Intel e AMD riducono la loro frequenza operativa nei momenti di minor impegno...




■ ... raggiungendo la massima velocità durante l'esecuzione di giochi e programmi impegnativi.

## FREQUENZE LIMITATE

Possiedo un PC con Core 2 Q6600, 2 GB di RAM PC8500 e una scheda madre basata su chipset G33. Utilizzando CPU-Z ho scoperto che processore e RAM non lavorano a 2,4 e 1066 MHz come previsto, fermandosi rispettivamente a 1,5 GHz e 400 MHz.

**Riccardo**

L'utility CPU-Z dice il vero: il Core 2 in tuo possesso scende alla frequenza di 1,5 GHz, ma solo nei momenti di basso carico lavorativo, per azione della tecnologia SpeedStep di Intel. La CPU opera a una frequenza inferiore a quella nominale nel tentativo di ridurre i consumi del PC, raggiungendo la velocità massima nel momento in cui lanci un gioco o un'applicazione impegnativa. Puoi verificare la cosa scaricando Super PI Mod dal sito **www.xtremesystems.com/pi/**. Una volta decompresso l'archivio, lancia l'eseguibile principale e, dal menu Calculate, seleziona l'opzione 8M. Una volta avviato il piccolo benchmark, avvia CPU-Z e scoprirai che il valore Core speed è pari a 2.400 MHz, a riprova del corretto funzionamento della CPU. La velocità della RAM, invece, è determinata dalle impostazioni del BIOS, che nel tuo sistema sono quelle di default, ovvero 400 MHz, la frequenza reale di tutte le DDR2 PC6400. Per sfruttare correttamente le tue PC8500, dovresti raggiungere la sezione Advanced del BIOS e agire sulla voce DRAM Frequency. Alcune motherboard indicano la frequenza reale dei moduli, cioè 533 MHz, altri quella nominale di 1.066 MHz; a te il compito di impostare quella corretta. Se, al riavvio successivo, la scheda non dovesse funzionare correttamente, sfrutta il tasto di reset del CMOS, indicato nel manuale, e prova a impostare frequenze intermedie o, in alternativa, a elevare di un'unità i valori CAS, RAS e RAS Precharge, elencati nella sezione DRAM timing control del BIOS.

## POTENZA ININTERROTTA

Visto che sul numero di luglio avete approfondito l'argomento UPS (gruppo di continuità), volevo approfittarne per chiedervi se un modello APC da 750 VA e 500 watt può risultare adeguato a un alimentatore Enermax da 720 watt.

**Alessandro**

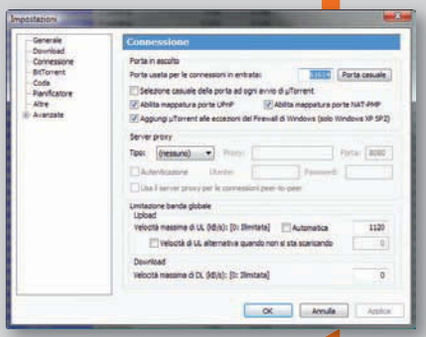
La potenza massima erogabile dalla PSU non corrisponde, fortunatamente, agli effettivi consumi del PC. Solo le più potenti configurazioni dotate di doppia VGA risulterebbero soverchianti per un UPS da 500 watt. Il problema si presenterebbe, comunque, solo in fase di black-out, dato che per il resto del tempo l'unità si limiterebbe a



www.gamesradar.it

# Un torrente sotto controllo

Alcuni lettori ci hanno scritto lamentando l'impossibilità di navigare, scaricare la posta e giocare online, durante l'esecuzione del noto client BitTorrent. Solitamente, su GMC evitiamo di trattare l'argomento del peer to peer, troppo spesso legato a doppio filo con la pirateria che tanto danneggia il nostro hobby (e, in particolar modo, gli sviluppatori di giochi per PC). I file torrent stanno però prendendo sempre più piede quali sistema di distribuzione di patch e giochi gratuiti del tutto legali, di conseguenza non sarebbe ortodosso ignorarne completamente l'esistenza. Il problema esposto è solitamente prodotto da un'eccessiva occupazione, da parte del client, della banda dati in download e upload. Ridurre il traffico prodotto da questi programmi, quasi tutti imparentati con lo stesso client ufficiale o con diffuso µTorrent è semplice: la voce Velocità massima DL, nel menu **Opzioni > Configurazione > Connessione** dovrebbe indicare un quantitativo di KiloByte al secondo pari a due terzi della banda assicurata dal fornitore Internet. Anche l'importanza del valore di Upload non va sottovalutato, considerando che l'invio di molti byte satura il numero di ACK (i segnali di conferma di ricezione dei dati che il client invia al server) disponibili all'utente, creando una situazione di stallo in fase di acquisizione dei pacchetti TCP/IP. Considerati i tipici limiti delle connessioni ADSL, la banda massima di upload non dovrebbe mai superare i 180/200 KB/s, mentre quella di download può arrivare a 800 Kb/s in presenza di connessioni a 8 Megabit.

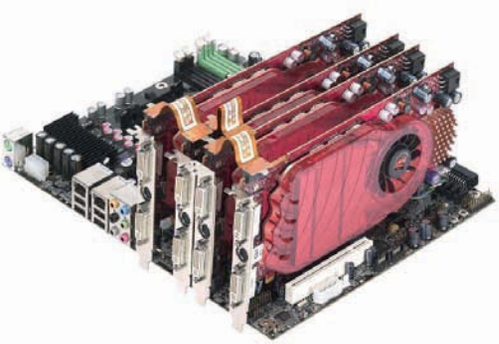


inviare al PC la corrente proveniente dalla rete elettrica. Il modello da te scelto è di tipo Line Interactive, ovvero dotato di un trasformatore pensato per filtrare picchi e cali di tensione senza attivare la batteria. L'inverter incluso nell'apparecchio produce un'onda sinusoidale pura, perfettamente compatibile con gli alimentatori Enermax, giustificando in parte l'elevato costo dell'apparecchio, prossimo ai 270 euro. Ricorda, comunque, che l'autonomia di un PC da gioco, in assenza di corrente, risulterà decisamente inferiore ai 15 minuti dichiarati dal produttore, avvicinandosi più verosimilmente ai 3-4 minuti, un tempo comunque sufficiente a salvare la partita in corso e a chiudere correttamente il sistema operativo.

## DUE GPU DI TROPPO

Il mio nuovo e potente PC basato su Core 2 E8500, 2 GB di RAM Corsair Dominator 1.333 MHz, Asus P5E3 e ben due Radeon 3870X2 in Crossfire ottiene solo 11.400 punti in 3D Mark 06. Non posso poi completare l'installazione delle utility della mia X-Fi, visto che a metà installazione il PC si spegne improvvisamente, costringendomi a ripartire da un punto di ripristino automatico.

**Luigi**



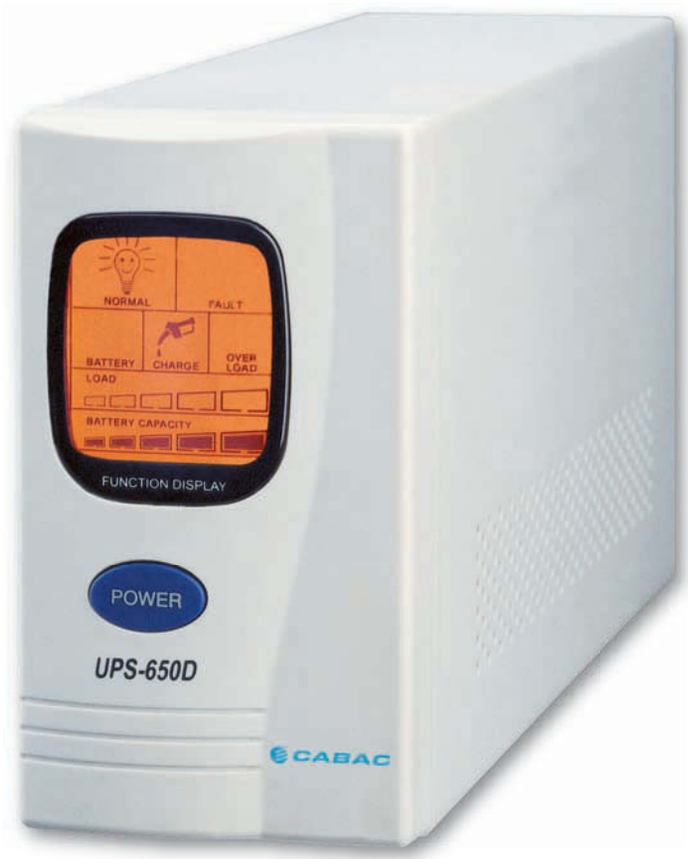
**La modalità Crossfire X a 3 o 4 GPU è compatibile solo con Vista, e probabilmente non verrà mai estesa a XP.**

Il file DXdiag da te allegato alla mail indica l'impiego di driver poco aggiornati sia per la recalcitrante X-Fi, sia per la motherboard. Invece di utilizzare i driver di Asus, sfrutta quelli offerti da Intel all'indirizzo **http://snipurl.com/2vj1r**. Procedi, poi, a disattivare il CODEC audio della scheda madre entrando nella sezione **Integrated peripherals** del BIOS, impostando su **disabled** la voce **Onboard HD audio**. Scaricando l'ultima versione delle utility Creative dal sito **http://support.creative.com**, dovresti finalmente riuscire a sfruttare correttamente di tutti i componenti dell'Audio Pack. Per quanto riguarda il funzionamento dei due Radeon 3870 X2 in modalità Crossfire X, la situazione è decisamente meno risolvibile, essendo questa funzionalità a quattro GPU compatibile solo con Vista. Il supporto per Windows XP non è stato preso in considerazione da ATI, e probabilmente non lo sarà mai. I bassi risultati ottenuti in 3D Mark dal tuo sistema sono prodotti, molto probabilmente, dall'utilizzo di una singola GPU, dato che la presenza di una seconda VGA trae in inganno i Catalyst impedendo il corretto funzionamento del Crossfire. Scollegando il nuovo Radeon e rilanciando 3Dmark, il tuo punteggio dovrebbe avvicinarsi ai 20.000 punti. Se non vuoi passare a Vista, non posso che consigliarti di rivendere una delle due schede o, in alternativa, di venderle entrambe sostituendole con una coppia di nuove 4870, ottenendo risultati più adeguati alla velocità della tua CPU.

## RETI UNIFICATE

Avvio *World of Warcraft* in finestra per lasciare attivi i programmi di Instant Messaging, e parlare così con gli amici nei momenti di pausa. Mi ritrovo, però, a dover sacrificare buona parte dello schermo, visto che l'esecuzione di Skype, ICQ e Messenger pare inevitabile. Esiste un programma in grado di raggruppare tutte le reti dei contatti?

**Carletto**

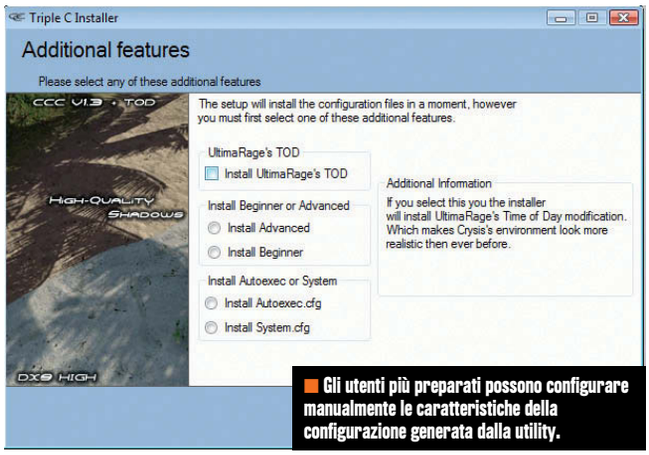



**Dopo aver approfondito l'argomento alimentatori, i lettori hanno stanno concentrando la loro attenzione sui gruppi di continuità.**

Il gratuito Miranda riesce a unificare i contatti di ICQ e MSN Messenger, oltre a quelli di altre reti meno diffuse in italia quali QQ, Gadu Gadu e Yahoo Messenger. Tutte le funzionalità riguardanti la messaggistica sono presenti nella versione base del programma, che però prende vita solo grazie ai tantissimi plug-in creati dalla comunità online. Uno di questi permette a Miranda di interfacciarsi anche alla rete di Skype,

## Solo per esperti Un Mod per domare Crysis

Mentre la sezione ungherese di Crytek porta a completamento il secondo episodio della saga di *Crysis*, i giocatori di tutto il mondo sono ancora alle prese con la prima avventura di Nomad. Il gioco, come è stato ripetuto infinite volte, gira egregiamente sulle attuali GeForce 8800 e Radeon 3870 , se si ha l'accortezza di impostare la modalità di rendering media, ma riesce a mettere ancora in ginocchio le configurazioni più potenti attivando gli effetti DirectX 10. L'assenza di patch successive alla ormai datata 1.2 non ha frenato i tentativi di ottimizzazione del gioco, che sono proseguiti grazie allo sforzo di alcuni intraprendenti giocatori, capaci di ottenere miglioramenti del framerate superiori a quelli offerti dagli aggiornamenti ufficiali. Tra i tanti Mod disponibili, spicca Cuban Ultima Doom Sword, sintetizzato in una comoda utility installabile (presente nel DVD demo di GMC all'interno della sezione Mod) e dotata di varie opzioni utili a modificare il livello di dettaglio del gioco. Lo sforzo degli sviluppatori si è concentrato soprattutto sulle ombre e sull'illuminazione globale della modalità DX 9, che grazie al Mod si avvicina a quella DX 10, pur mantenendo un ottimo framerate. I possessori dei sistemi più potenti dovrebbero selezionare l'opzione **UltimaRage Times of Day**, per ottenere dei tramonti più suggestivi, mentre tutti dovrebbero sfruttare l'opzione **Autoexec**, in modo da eliminare facilmente le modifiche create dall'utente cancellando il file Autoexec.cfg. In ogni caso, dal file di configurazione generato è bene cancellare le voci **e_recursion_occlusion_culling = 1**, **e_hw_occlusion_culling_objects = 1**, **e_hw_occlusion_culling_water = 1**, impostare rispettivamente su 2048 e 1024 le voci **e_detail_materials_view_dist_xy** e **r_TexAtlasSize**, e su 5 la variabile **r_motionblur**. In questo modo, si eliminano alcune incompatibilità apparse con l'arrivo delle versioni più recenti dei ForceWare e di PunkBuster, ottenendo un miglioramento della fluidità sia nel multiplayer, sia nella campagna single player.



Gli utenti più preparati possono configurare manualmente le caratteristiche della configurazione generata dalla utility.


Il sistema di illuminazione di *Crysis* è quello che ha subito le maggiori modifiche, guadagnando in realismo.

non sostituendo il noto programma, quanto affiancandolo e sfruttandone la connessione. Dopo aver modificato l'interfaccia, le finestre di dialogo, e aver esteso la compatibilità a reti quali l'italiana C6, è possibile scaricare il plug-in per il protocollo Xfire, in modo da raggiungere facilmente gli amici impegnati nei server di gioco e dialogare tramite Ventrilo o Team Speak, sempre mantenendo al minimo indispensabile lo spazio occupato nel desktop. Esistono perfino dei plug-in dedicati alle tastiere della serie G di Logitech, capace di mostrare sul display LCD delle stesse i messaggi provenienti dai contatti online. Miranda è scaricabile dal sito **www.miranda-im.org**



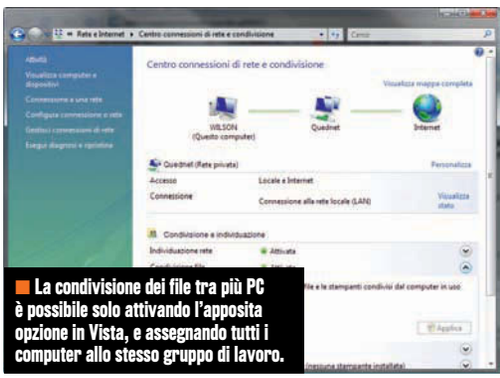
Miranda riesce a raggruppare in un'unica finestra configurabile tutte le più importanti reti di messaggistica istantanea.

### CONDIVISIONE PROBLEMATICA

Ho 3 PC (due desktop e un portatile) collegati alla rete di casa, coordinata da un Router D-Link DIR-635. Nel desktop principale e nel notebook è installato Windows Vista Home Premium, nel secondo desktop (un vecchio Athlon XP) c'è l'installazione originale di Windows XP Home Edition. Vorrei condividere l'hard disk di quest'ultimo, in modo da scambiare i file tra i tre sistemi, che però insistono a non volersi riconoscere. Sto utilizzando il DHCP del router, che sembrerebbe funzionare, visto che tutti i tre sistemi navigano in Internet. C'è un modo per conoscere gli indirizzi IP assegnati dal D-Link e definire, una volta per tutte, se i tre sistemi condividono la stessa rete?

**Black**

Sembra che l'unica cosa che tu non abbia provato a modificare sia il gruppo di lavoro dei due PC desktop. Windows XP Professional e tutte le edizioni di Vista utilizzano di default il gruppo WORKGROUP, mentre il vecchio XP Home abilitava automaticamente il gruppo MSHOME. Entra nel pannello di controllo del vecchio PC e seleziona la voce **Sistema/Nome Computer** o, in alternativa, esegui il comando **sysdm.cpl**. Premi il pulsante **Cambia** e inserisci **WORKGROUP** nella casella **Gruppo di lavoro**, poi riavvia il sistema. Nella sessione successiva, il disco condiviso dovrebbe essere visibile e accessibile da entrambi i PC. Se non lo fosse, verifica che l'opzione **Condivisione file** sia attivata nel **Centro connessioni di rete** di Vista. Per conoscere con precisione la configurazione della rete, devi solo aprire la console di Windows (scrivendo CMD nella casella Esegui) e inserire il comando **ipconfig/all**. Così facendo, ti verranno indicati gli indirizzi IP, le maschere di sottorete e il gateway predefinito di ogni PC.



La condivisione dei file tra più PC è possibile solo attivando l'apposita opzione in Vista, e assegnando tutti i computer allo stesso gruppo di lavoro.



www.gamesradar.it

# SOS Rapido Risposte brevi



*Alone in the Dark* incontra qualche difficoltà con i driver Catalyst, ma ATI sta lavorando a una soluzione.

**D** Mi accingo ad assemblare un PC dedicato all'esecuzione di *Crysis*, utilizzando GeForce 9800 GTX, Asus II Stryker Extreme, Core 2 E8500. Sono indeciso sul quantitativo di RAM da acquistare: meglio 4 GB di PC9200 o 2 GB ancora più veloci?

**Rambo111**

**R** I componenti da te scelti sono di ottima fattura e consentiranno un economico upgrade futuro tramite l'acquisto di una seconda GeForce. Per quanto riguarda la RAM, molto dipende dal sistema operativo scelto, considerando che solo la versione a 64 bit di Vista riuscirebbe a riconoscere appieno i 4 GB. Visti i prezzi bassi delle RAM, però, può avere senso acquistare 4 GB anche in presenza di XP, limitandosi inizialmente a utilizzare solo 3 GB e rimandando il pieno sfruttamento delle DIMM in fase di aggiornamento del sistema operativo. In ogni caso, i giochi attualmente in commercio girano egregiamente in presenza di 2 GB, senza dover ricorrere al file di swap, e *Crysis* non fa eccezione. Una capienza doppia di memoria ha quindi senso solo in ottica futura.

**D** L'avvio di *Alone in the Dark* è frenato da una schermata di errore relativa al file ati2dvag. Ho provato a disinstallare i Catalyst 8.6 in favore dei meno recenti 8.4, ma senza ottenere risultati utili. Possiedo un Phenom 9750, una GigaByte MA790X-DS4 e un Radeon 3870.

**Pinguino**

**R** L'errore in questione è tipicamente legato all'utilizzo di driver ATI datati o incompatibili con le applicazioni più recenti. Nel tuo caso, però, dovrebbe essere prodotto dall'utilizzo di un BIOS incompatibile con la funzionalità Overdrive di ATI. Aggiorna la motherboard scaricando il file f5C, disponibile all'indirizzo **www.gigabyte.com.tw/Support/Motherboard/BIOS_Model.aspx?ProductID=2695**, reinstalla i Catalyst 8.6 e, in seguito, effettua l'update delle DirectX raggiungendo il sito **www.gamesforwindows.com**. La tua copia di *Alone in the Dark* dovrebbe funzionare correttamente sin dall'inizio, ma potrebbe crashare alla fine del secondo episodio. Per evitare anche questo nuovo ostacolo, che affligge solo i possessori dei Radeon e che verrà risolto dai futuri driver di casa ATI, devi ridurre al minimo il dettaglio della vegetazione nel menu del gioco, elevandolo solo dopo aver superato il terzo capitolo dell'avventura.

**D** Il mio Radeon X1900GT mostra artefatti visivi mentre gioco a *Titan Quest*, bloccando del tutto l'applicazione e costringendomi a riavviare il PC.

**Roberto**

**D** Il mio sistema si spegne improvvisamente, riavviandosi, mentre eseguo i giochi, ma funziona correttamente mentre navigo a riproduco filmati. Il problema si presenta da quando ho installato il processore Core 2 E8500.

**Alessandro**

**R** Lettere come queste inondano la casella della rubrica per tutto il periodo estivo, indicando chiaramente dei problemi di surriscaldamento della GPU e della CPU. In entrambi i casi, la soluzione migliore risiede nel verificare la pulizia della ventola, smontare il dissipatore, ripulire i circuiti integrati e applicare in modo uniforme un nuovo strato di pasta termica. La sezione Hardware Monitor (o PC Health status) del BIOS può fornire utili informazioni riguardanti la temperatura del processore, che non dovrebbe mai superare i 70 gradi. I proprietari di Radeon possono invece sfruttare l'utility ATI Tool (**www.techpowerup.com/atitool**) per tenere d'occhio il comportamento del processore grafico, ed eventualmente ridurne la velocità quel tanto che basta a rendere stabili i giochi. In ogni caso, quando si incappa in problemi del genere dopo un upgrade, è bene prendere in considerazione l'effettiva capacità dell'alimentatore di sostenere i nuovi componenti installati.



Il prezzo delle DDR3 si sta finalmente abbassando, rendendo appetibili anche i kit da 4 GB.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

## La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

**GIOCO DEL MESE**
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

**GIOCO CONSIGLIATO**
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

**UN VERO AFFARE!**
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

**IMPORTAZIONE PARALLELA**
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

## Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

### REQUISITI DI SISTEMA

**LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

**Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.**

| | PC Fascia Bassa | PC Fascia Media | PC Fascia Alta |
|---|---|---|---|
| Risoluzione | 800x600 | 800x600 | 800x600 |
| | 1024x768 | 1024x768 | 1024x768 |
| | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 |
| | 1600x1200 | 1600x1200 | 1600x1200 |
| Anti Aliasing | 4x | 4x | 6x |
| | 2x | 2x | 6x |
| | 2x | 2x | 6x |
| | 2x | 2x | 6x |
| | La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione. | La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x. | Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo. |

## Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



**MASSIMILIANO ROVATI**
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*



**ALBERTO FALCHI**
Specializzato in: Avventurarsi nelle notti e nei bassifondi milanesi al grido di "Fateme passa'" e lasciando le chiavi in macchina.
Gioco Preferito: *iRacing*



**CLAUDIO CHIANESE**
Specializzato in: Citare Sun Tzu mentre si lancia all'assalto dell'ennesimo involtino primavera.
Gioco Preferito: *Europa Universalis 3: In Nomine*



**DARIO RONZONI**
Specializzato in: Trovarsi in situazioni alla *Splinter Cell*, al seguito di Pape, ma tenendo sempre ben strette le chiavi dell'automobile.
Gioco Preferito: *rFactor*



**RAFFAELLO RUSCONI**
Specializzato in: Confermarsi come vera attrazione dell'E3 2008, insieme a Salvano, naturalmente.
Gioco Preferito: *Race Driver: GRID*



**YURI ABIETTI**
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*



**ELISA LEANZA**
Specializzata in: Prodursi in brillanti stesure seguendo la grammatica di una neolingua tutta sua. Con il cellulare da un'altra parte.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*



www.gamesradar.it

# Vacanze d'Inferno

L'Inferno non è brutto come lo si dipinge. Almeno non quello di Dante.

**"PER me si va ne l'etterno dolore, per me si va tra la perduta gente". Anche se potrebbe sembrarlo, non è il messaggio di uno dei cartelli luminosi sospesi sull'autostrada del Sole, nella settimana di Ferragosto. Chi è fresco di studi, così come chi ha buona memoria, riconoscerà nell'avvertimento parte dell'iscrizione sulla porta degli inferi, dal canto terzo dell'Inferno di Dante Alighieri.**

Non che l'autostrada sia una passeggiata di salute, ma Inferno e Dante – non proprio "quel" Dante – diverranno familiari se proverete ad avventurarvi in *Devil May Cry*. Com'era accaduto per il terzo episodio di questa saga nata e cresciuta su console, anche *Devil May Cry 4* è arrivato su PC. Al contrario che in passato, però, la conversione è stata portata a termine con tutti i crismi, regalandoci un picchiaduro che si muove veloce sul monitor (soprattutto se giocato in DirectX 9), tra duelli, esplorazione e qualche enigma ogni tanto. E poi ci sono eroi carismatici come Dante e Nero, e le loro armi infallibili: lame e pistole sproporzionate quanto a dimensioni e letalità. Micidiali combinazioni di attacchi come terzine incatenate? Affondi e parate come versi endecasillabi del sommo poeta? *Devil May Cry 4* come commedia divina del genere Picchiaduro o, addirittura, del videogiocare? Un paragone tanto ardito non poteva che venire in mente al vulcanico Alberto Falchi. Voltate pagina e leggete la sua recensione; se, poi, deciderete di proporre tesi simili ai vostri professori di letteratura italiana, sappiate che non tutti hanno lo spirito del nostro "Pape" redazionale; non nella stessa concentrazione, quantomeno.

In *Devil May Cry*, satanassi e inferno sono protagonisti, ma altrettanto diabolici si rivelano i marchingegni con cui avrete a che fare in *Crazy Machines 2*, il rompicapo che, insieme a *Chaos Theory* e *Trials 2: Second Edition*, compone una trilogia ideale di titoli scaricabili da Steam (la piattaforma di digital delivery di Valve), tutti ugualmente spassosi e accessibili, sia quanto a giocabilità, sia per il prezzo. Per chi cerca un po' di tregua dalla sabbia incandescente o un'alternativa alla spiaggia trasformatasi in una bolgia... dantesca.

**Massimiliano Rovati**
**massimilianorovati@sprea.it**

## LE PROVE DI QUESTO MESE

Devil May Cry 4 .....92
Avencast .....96
Dracula Origin.....100
Samurai Warriors 2 .....103
Trials 2: Second Edition ...104
Crazy Machines 2 .....105
Chaos Theory.....106
iRacing .....108
Geo-political Simulator ....111
Birth of America 2
Wars In America.....112













## BUDGET

MotoGP Ultimate
Racing Technology 3 .....113
Juiced.....113






**VINCENZO BERETTA**
**Specializzato in:** Trascorrere le proprie vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
**Gioco Preferito:** *Europa Universalis: Rome*



**LUCA PATRIAN**
**Specializzato in:** Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo": è l'unico che conosce tutti i suoi covi.
**Gioco Preferito:** *WWF Wrestlemania C64*



**ALESSANDRO GALLI**
**Specializzato in:** Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
**Gioco Preferito:** *Civilization Special*



**FRANCESCO MOZZANICA**
**Specializzato in:** Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire: "Ops".
**Gioco Preferito:** *Brothers in Arms*



**ANDREA "MAO" DELLA CALCE**
**Specializzato in:** Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
**Gioco Preferito:** *PES 2008*

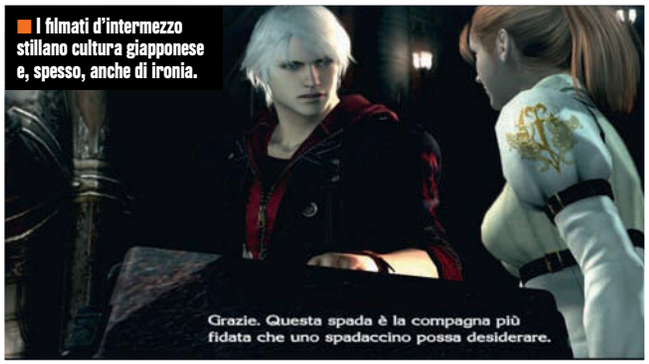


**PRIMOZ SKULJ**
**Specializzato in:** Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
**Gioco Preferito:** *Double Agent*



**ROBERTO CAMISANA**
**Specializzato in:** Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
**Gioco Preferito:** *Sam & Max in Vacanza*




I filmati d'intermezzo stillano cultura giapponese e, spesso, anche di ironia.



Il protagonista è un vero "tamarro": non c'è altro modo di descriverlo.

**GENERE:** PICCHIADURO

# DEVIL MAY CRY 4

## Dante, poeta del massacro, torna sugli schermi, e non è solo!

**IN ITALIANO**

***Devil May Cry 4* è stato tradotto in italiano per quanto riguarda manuale, menu e testo a video. I dialoghi rimangono in inglese, ma sono sottotitolati nella nostra lingua.**

**VIOLENZA!**

**Molti degli oggetti che incontrerete nel vostro peregrinare fra i livelli di *DMC 4* potranno essere distrutti a suon di spadate. Oltre a esaltare il giocatore, la violenza ha un secondo fine, decisamente più importante: acquisire le sfere rosse che vi permetteranno di comprare oggetti fondamentali, come le stelle vitali (che ridanno energia), quelle magiche (ricaricano la barra della magia), acqua santa (utile per liberarsi dei nemici) e via dicendo.**

**SE Dante Alighieri ci sapeva fare con la penna, il Dante di *Devil May Cry* non è da meno quanto a poesia.**

Se il primo riempiva pagine e pagine di splendidi versi, il secondo mostra le proprie velleità con spada e pistola. Il primo inanellava sequenze di favolose rime, il secondo combinazioni di attacchi letali. I due sono accomunati anche da una certa passione per l'Inferno, anche se il poeta italiano lo ha "solamente" visitato, al contrario del protagonista della serie *DMC* che è il figlio di un demone e, si presuppone, conosce meglio il mondo sotterraneo. Entrambi, però, sono personaggi positivi, per quanto in maniera differente: Alighieri ammonisce l'umanità raccontando le terribili sofferenze patite dai dannati nei gironi infernali, al contrario dell'omonimo videoludico che con i suoi "compari" demoni dialoga poco, preferendo farli a pezzi in maniera artistica.

Sì, abbiamo scritto artistica. Chi ha provato i precedenti episodi di *Devil May Cry*, infatti, avrà apprezzato la "regia" del gioco, che alterna spettacolari quanto surreali filmati impregnati di cultura nipponica a esaltanti e cruente battaglie contro orde di demoni, durante le quali il protagonista è premiato non solo per l'eliminazione degli avversari, ma anche – e soprattutto – per lo stile di combattimento.

Ricorrere all'infinito alla stessa combinazione di mosse, per quanto letali, vi permetterà di procedere con l'avventura, ma per ambire a premi maggiori (sotto forma di nuove tecniche o potenziamenti delle armi) bisognerà variare in continuazione la sequenza di attacchi, alternando nella maniera più spettacolare possibile spada, pistole e devastanti "combo" di colpi. Un titolo per palati fini, insomma, che al premere tasti alla rinfusa preferiscono studiare con attenzione le mosse, inanellando memorabili sequenze di attacchi.

Anche in *Devil May Cry 4*, uscito di recente per console e prontamente convertito per PC, la ricetta è la medesima: poetici filmati accompagnati da musiche epiche fanno da preludio a macelli virtuali che faranno brillare gli occhi degli estimatori del Gran Guignol e

> **"Nero non ha certo meno carisma di Dante"**

impallidire i genitori dei più piccoli, cui il gioco è decisamente sconsigliato, come testimonia la classificazione PEGI 16+ che campeggia sulla copertina.

Chi ha seguito l'intera saga di *Devil May Cry*, però, rimarrà colpito dal fatto che, nelle prime fasi di gioco, non si comanda Dante, bensì un nuovo personaggio demoniaco, Nero, e che inizialmente i due, pur molto simili fisicamente, sono antagonisti. Dante, insomma, diventa un "cattivo" che dovrete inseguire lungo tortuosi livelli. Non vogliamo anticiparvi nulla della trama, se non che, a un certo

### DIRECTX 10 VS. DIRECTX 9

Una volta installato *DMC 4*, potrete scegliere se lanciare il gioco in versione DirectX 9 o DirectX 10. Chi si aspetta di trovare una grafica migliore, rimarrà però deluso, dal momento che anche osservando a fondo le immagini, non si notano particolari degni di menzione. A detta degli stessi programmatori, il motore DX 10 non aggiunge effetti, bensì sfrutta i Geometry Shader (non supportati dalle precedenti librerie), che teoricamente dovrebbero migliorare la velocità di rendering. Una serie di test con il benchmark integrato nel gioco, però, smentisce anche questa opzione: il gioco, in modalità DX 10, è decisamente più lento. Se con un quad core e una GeForce 8800 GT in DX 9 abbiamo spesso superato i 100 FPS, senza mai scendere sotto i 60, in modalità DX 10 non abbiamo mai raggiunto un frame rate a tre cifre, e siamo scesi spesso sotto i 60 FPS, che rappresentano l'ideale. In poche parole, giocatelo in DX 9.




DirectX 9




DirectX 10




La pistola è spesso considerata un'arma poco stimolante in *DMC*, ma provate a potenziarla e ne vedrete delle belle.






Distruggete sempre tutto ciò che vi trovate davanti: potreste imbattervi in oggetti utili a ripristinare l'energia, così come in "denari" da spendere al negozio.




## UN UTILE BENCHMARK

*DMC* 4 include un interessante strumento di benchmark, uno dei più utili e comodi da impiegare che abbiamo visto finora all'interno di un gioco. Lanciate il test delle prestazioni e attendete qualche minuto, godendovi lo spettacolo delle quattro scene renderizzate come test. Alla fine, vi verrà presentato un grafico che indicherà non solo gli FPS medi, ma vi farà notare, per ogni scena, l'andamento del frame rate. A meno di aver impostato il V-Sync, lo vedrete oscillare parecchio, ma l'importante è che non scenda mai sotto la fondamentale linea dei 60 FPS: l'ideale per giocare alla grande.






Spada o motosega? L'arma di Nero si carica con il grilletto sinistro, e il rumore pare proprio quello di una sega circolare.

### IL JOYPAD PERFETTO

**Se non avete un joypad, è praticamente inutile che vi cimentiate con *DMC* 4. La tastiera è supportata, ma l'esperienza di gioco ne risente fortemente, tanto da renderlo decisamente meno intrigante. Sono supportati i principali joypad, anche se nella maggior parte dei casi dovrete perdere qualche minuto per configurarli, dal pannello di controllo. Se, invece, siete dotati del Controller Xbox 360 per Windows, non dovrete fare alcunché: verrà riconosciuto e configurato automaticamente, vibrazione compresa.**

punto, dovrete smettere di vestire i panni di Nero e farvi a ritroso i livelli visti in precedenza, controllando però il buon vecchio Dante.

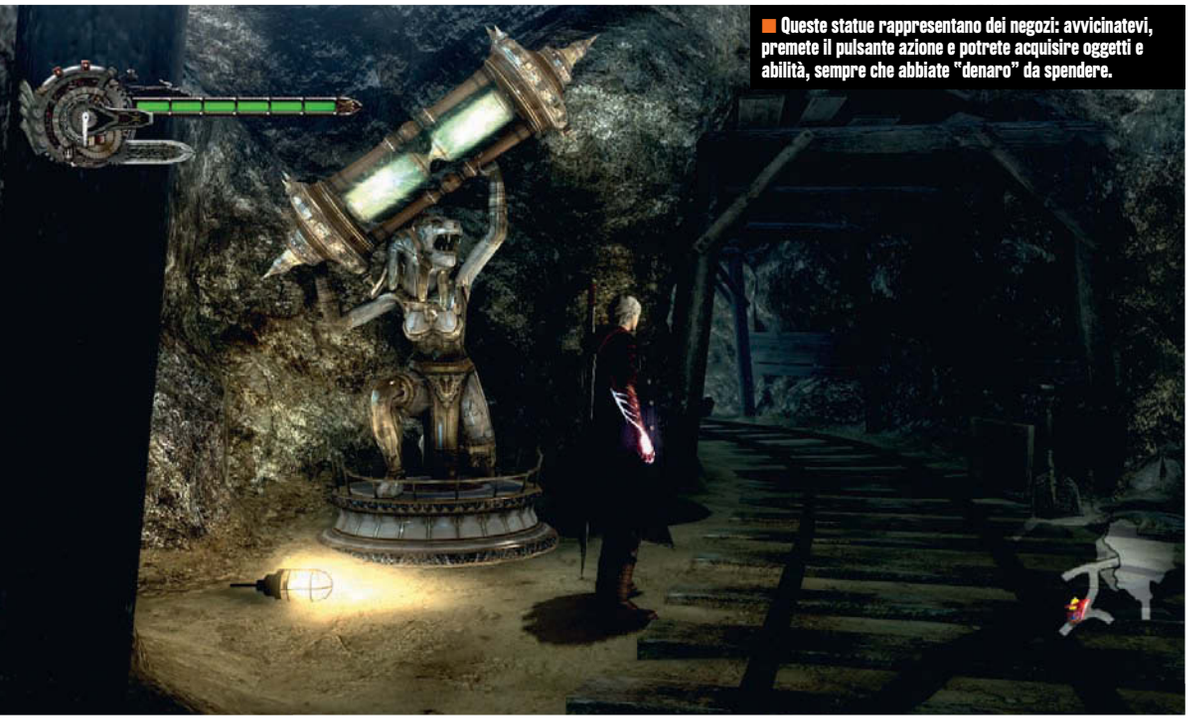
Non temete per questo cambio di direzione: Nero non ha certo meno carisma del precedente personaggio e, al contrario della sua nemesi, può contare sul Devil Bringer, un braccio demoniaco che, alternato alle tecniche con la spada (Red Queen) e con la pistola (Blue Rose), consentirà mosse ancora più spettacolari di quelle viste in precedenza. E scusate se è poco.

Finita la lunga quanto affascinante introduzione, un breve ma spettacolare tutorial vi presenterà il sistema di combattimento e da quel momento in poi sarà un tripudio di salti, piroette e mosse tanto improbabili quanto galvanizzanti da eseguire. Superare i nemici si rivelerà da subito abbastanza semplice, merito anche del sistema di autotaratura della difficoltà che, se vi vedrà soccombere troppo frequentemente agli attacchi nemici, abbasserà il loro livello per allontanare la frustrazione. Ciononostante, se volete fare le cose per bene e ottenere il massimo dei punti stile, così come superare tutti i livelli segreti, dovrete essere veramente bravi con il joypad (periferica di controllo vivamente consigliata). Così facendo, Capcom è riuscita ad accontentare i giocatori meno forti, così come gli appassionati più sfegatati, che pretendono sfide impegnative.

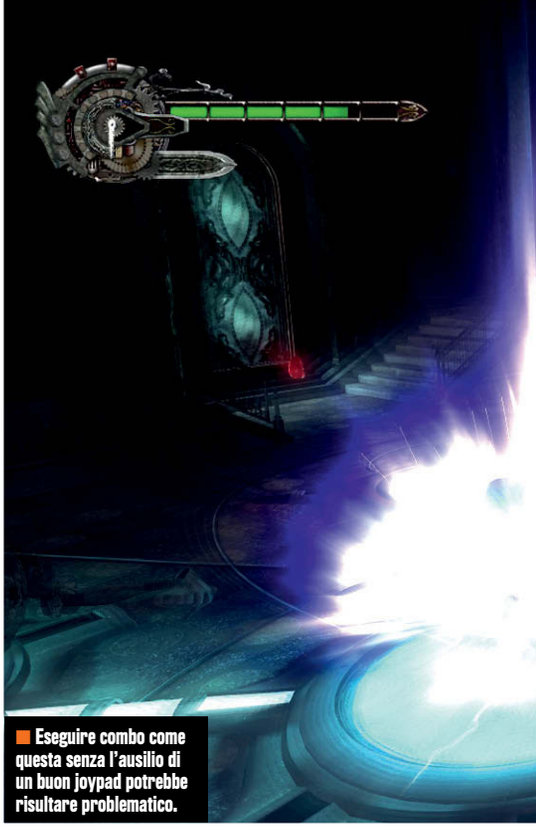
*Devil May Cry* 4 si rivela da subito sublime: un impatto visivo eccellente e una fluidità senza pari lo rendono uno spettacolo per gli occhi e anche incredibilmente giocabile. Le scene

### UMANO O ACCHIAPPADEMONI?

**Potrete decidere se affrontare l'avventura in modalità Umano o Acchiappademoni. La prima è la difficoltà "normale", mentre in modalità Acchiappademoni dovrete impegnarvi più a fondo per eliminare le orde di diavoli che vi verranno incontro.**



Queste statue rappresentano dei negozi: avvicinatevi, premete il pulsante azione e potrete acquisire oggetti e abilità, sempre che abbiate "denaro" da spendere.



Eseguire combo come questa senza l'ausilio di un buon joypad potrebbe risultare problematico.








Ogni tanto, bisognerà scontrarsi con qualche nemico più grosso e cattivo della media, che richiederà parecchio impegno.

**QUESTIONE DI STILE**

***DMC 4*** **sprona il giocatore a inanellare sequenze di combo e a far salire al massimo l'indicatore dello stile di combattimento. Alla fine del livello, quest'ultimo verrà premiato con dei punti che potranno essere spesi in nuove tecniche. Se, inizialmente, ne avrete a disposizione solo un numero limitato, andando avanti ne acquisirete a dozzine, rendendo gli scontri sempre più esaltanti. Se non avete la pazienza di mettervi a selezionare le nuove tecniche, potrete in ogni caso disinteressarvi della questione e lasciare gestire questo aspetto al computer, che si impegnerà per spendere al meglio i vostri sudati punti.**

di intermezzo aiuteranno a spezzare la tensione dei combattimenti offrendo dettagli sulla trama, oltre a deliziare il giocatore con effetti speciali impressionanti. Il tutto a una velocità incredibile: se già i 30 frame al secondo delle incarnazioni per console garantivano fluidità e giocabilità, su PC adeguatamente carrozzati si va ben oltre, arrivando facilmente a numeri a tre cifre. Dopo parecchie ore di duelli, possiamo confermare di non aver mai visto un'incertezza del motore di gioco, nemmeno nelle situazioni più calde, quando il protagonista si trovava accerchiato da un numero spropositato di avversari.

Sebbene il combattimento rappresenti il 90% di *Devil May Cry 4*, non mancano semplici enigmi da risolvere: difficilmente vi bloccherete di fronte a essi, ma pur nella loro essenzialità, spezzano bene il ritmo incalzante dell'azione, concedendovi qualche minuto di relax prima di altri scontri. La nuova fatica di Capcom riesce quindi a lasciare con il fiato sospeso fino alle ultime battute del gioco.

Ciò non significa che *Devil May Cry 4* sia perfetto, ma si riesce tranquillamente a passare sopra ad alcuni dei suoi limiti oggettivi, che in certi casi possono risultare fastidiosi. Parliamo della gestione

**"Devil May Cry 4 è ottimamente riuscito"**

della telecamera, non sempre ottimale (capita spesso in questo genere di titoli), ma soprattutto della struttura dei livelli, che a tratti ci ha fatto innervosire. Il gioco è molto lineare e difficilmente vi perderete. In certe situazioni, però, potrebbe risultare complesso intuire quale sia la via corretta da prendere, e capiterà in più occasioni di muoversi a vuoto per le numerose stanze degli enormi livelli solo per capire dove si trovi l'obiettivo successivo. Problema, questo, particolarmente evidente quando prenderete il controllo di Dante, e dovrete rifarvi il percorso a ritroso: nonostante i livelli ci fossero già noti, in più occasioni abbiamo peregrinato a lungo solamente nel tentativo di capire quale fosse la strada giusta da imboccare. Una maggior cura sotto questo profilo avrebbe sicuramente giovato al titolo.

Si tratta, in ogni caso, di peccati veniali, che siamo certi i giocatori riusciranno a perdonare facilmente, grazie all'eccellenza di tutto il resto. Soprattutto i giocatori su PC, perché, al contrario di quanto accade di solito,











■ Non basta uccidere: ci vuole stile per andare avanti.





questa conversione non è una copia "pari pari" di quanto visto su console. Capcom ha deciso di fare qualche regalo agli appassionati del computer, includendo un paio di nuove modalità decisamente intriganti, anche se dedicate principalmente agli utenti più esperti. Il Turbo Mode, come indica chiaramente il nome, aumenterà la già notevole velocità del gioco, per la felicità degli appassionati dalle dita "più veloci del mondo", mentre la modalità Legendary Dark Knight (disponibile solo dopo aver completato l'avventura) metterà a dura prova anche i più tosti (oltre alla CPU, che verrà stressata non poco), aumentando sensibilmente il numero di nemici su schermo – in certe situazioni, raggiungeranno il centinaio!

Solo queste novità basterebbero per far venire voglia di rigiocare *Devil May Cry 4* anche a chi ha terminato la versione per console, ma il desiderio crescerà ulteriormente e se aggiungiamo che la posizione dei nemici è stata leggermente modificata in questa incarnazione, evitando almeno in parte la sensazione di déjà vu.

Dal punto di vista grafico, non sembrano esserci differenze degne di nota con le versioni console (escludendo il "piccolo" particolare del frame rate mostruosamente elevato), ma non è un problema, se si considera che lo standard è comunque molto elevato. Lascia perplessi la modalità DirectX 10, che pur non presentando migliorie grafiche, diminuisce in maniera netta il frame rate, rendendola praticamente inutile. Manca, naturalmente, una sezione multiplayer, ma considerata la tipologia di gioco, questo non stupisce.

*Devil May Cry 4* è, insomma, ottimamente riuscito: bello da vedere, molto giocabile e spettacolare come pochi. Certo, alla fine risulta piuttosto ripetitivo, considerato che non farete altro che andare in giro a mazzuolare demoni e che i pochi enigmi presenti non sono particolarmente cervellotici, ma questo è connaturato al tipo di gioco. La difficoltà ben tarata e la durata, a nostro avviso perfetta, dell'avventura (dodici/quindici ore circa) lo rendono uno dei migliori esponenti dei titoli "picchiaduro", probabilmente il migliore, se restringiamo il campo al solo PC.

**Alberto Falchi** GIOCHI COMPUTER

## STRANE RISOLUZIONI

**Quando cercherete di selezionare la risoluzione, potreste faticare non poco per trovarne una che sia identica a quella del vostro monitor, soprattutto se siete dotati di LCD dalle risoluzioni particolari come 1400x900, 1680x1050 e via dicendo. Secondo il monitor, infatti, non sempre saranno disponibili e/o selezionabili, e potreste erroneamente essere portati a scegliere quella più vicina al vostro schermo. In realtà, basterà modificare la frequenza di refresh (nel nostro caso, l'abbiamo abbassata da 60 a 59 Hz, ma con altri display potrebbe essere differente) per vedere magicamente apparire anche le risoluzioni precedentemente non disponibili.**

## IN ALTERNATIVA...

***Devil May Cry 3 SE,***
Ago 06, **8**
Il precedente capitolo rimane eccellente quanto a giocabilità, sebbene la conversione PC lasci parecchio a desiderare, soprattutto rispetto a questa.

***Soul Reaver 2,***
Gen 02, **8**
Un valido gioco d'azione, bello da vedere, spettacolare e caratterizzato da un buon sistema di combattimento.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.devilmaycry.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB DX 10**
- Multiplayer **No**

- **Ottimo sistema di combattimento**
- **Motore grafico snello e spettacolare**
- **Miglioramenti rispetto alle versioni console**
- **Level design migliorabile**
- **Telecamera a tratti fastidiosa**
- **Modalità DX 10 inutile**

**Un ottimo titolo, in grado di sfruttare a pieno il potenziale del PC e caratterizzato da una giocabilità incredibile. Peccato per il level design e per qualche incertezza della telecamera, ma si tratta di limiti facilmente sorvolabili.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | SISTEMA DI CONTROLLO | LIVELLI |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 8 | 8 | 8 | 9 | 6 |

**8½**



Nella scuola di magia ci si imbatte in molti oggetti dalle forme bizzarre e misteriose.



Un traditore ha permesso alle creature demoniache provenienti da un'altra dimensione di invadere l'Accademia.

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO/AZIONE

# AVENCAST

## Sortilegi e congiure nella scuola di magia: il prezzo della gloria per un giovane eroe.

**IN ITALIANO**

***Avencast* è completamente tradotto e doppiato in italiano, manuale compreso. Solo le prime frasi dei dialoghi sono recitate, ma la qualità degli attori è tale da rendere preferibile la lettura dei testi, piuttosto che ascoltarne le voci.**

**LIBERI DI SALVARE**

**È possibile salvare la partita in qualsiasi momento ed è anzi consigliabile farlo spesso, visto che alcuni combattimenti sono particolarmente impegnativi. I salvataggi automatici sono infatti troppo diluiti nel corso dell'avventura e ci costringerebbero a ripetere passaggi ostici in caso di sconfitta.**

**IN epoca classica, miti e leggende raccontavano (e spiegavano) fenomeni naturali. L'epica dei giorni nostri, veicolata da libri, film, fumetti e videogiochi, continua a riflettere aspetti della realtà contemporanea e, forse, proprio la crescente preoccupazione causata dall'inquinamento e conseguenti cambiamenti climatici è la ragione per cui gli eroi della fantasia intervengono sempre più spesso per salvare il mondo, piuttosto che per liberare fanciulle rapite.**

Non sarà l'unica chiave di lettura, ma è certamente la sola che nobiliti le scelte di copione e giustifichi la loro proverbiale carenza di idee. Per non infrangere le tradizioni del genere, *Avencast* ci vede protagonisti nel ruolo di un trovatello indotto dal mago che l'ha allevato a frequentare la più prestigiosa scuola di arti arcane. Benché magica, tra lezioni e compiti, essa non pare diversa da quella ordinaria. La svolta giunge improvvisa appena superata la prova finale: forze oscure sconvolgono la quiete dell'accademia, facendone tremare le antiche fondamenta, rese fragili dai troppi segreti.

La trama di *Avencast* non è sufficientemente complessa per distinguersi nel panorama della produzione fantasy e stenta a decollare nelle prime fasi di gioco, ma dopo un lungo tutorial migliora notevolmente. La storia è condita di un'ironia che non sottrae intensità alla carica drammatica del racconto, ma stempera la sensazione di "già visto" di certi stereotipi inevitabili in un gioco di ruolo.

La nota dolente, per coloro che prediligono la libera azione, è proprio l'assoluta linearità della vicenda, che segue un singolo binario dal principio alla fine: l'unico modo per opporci al nostro destino è disinstallare *Avencast* o rassegnarci al game over. Non è possibile modificare in alcun modo l'aspetto esteriore del proprio alter ego (se non ricorrendo a un cambio di costume), né optare per una classe differente. L'addestramento ricevuto ci ha tuttavia preparati ad affrontare scontri corpo a corpo: la qualifica di maghi non costituisce un limite all'uso di armi (purché bastoni)

**"Si agisce da soli e si affrontano un gran numero di avversari"**

e corazze, mentre i nostri poteri magici derivano da due discipline contrapposte per stile (incantesimi a distanza per l'una, ravvicinati per l'altra), più una terza, l'Invocazione. Per aggiungere nuove magie a quelle già apprese, si utilizzano i punti esperienza ottenuti scalando di livello, che possono essere spesi anche per aumentare la riserva massima di salute e di Mana. La maggior parte delle missioni, sia quelle necessarie per far procedere la trama, sia quelle facoltative, ci coinvolgono in combattimenti impensabili per un mago che rispetti le convenzioni dei giochi di ruolo, in cui è spesso affiancato da avventurieri che compensano la sua debolezza fisica, poiché esercita più la mente che i muscoli. Il protagonista di *Avencast*, invece, agisce sempre da solo e affronta un gran numero di avversari

### MANOVRE EVASIVE

Appena avviata una nuova partita, durante il tutorial, il maestro d'armi ci inviterà a entrare in una piccola arena per imparare a combattere: mettere a segno un attacco è un buon inizio, ma non basta per trionfare sugli avversari. Benché salute e Mana si rigenerino velocemente, il cospicuo numero di nemici che ci troveremo ad affrontare costituirà una seria minaccia, aggravata dalla quantità di ferite che essi sono in grado di subire prima di soccombere. L'unica salvezza è rappresentata dalla nostra capacità di schivare gli attacchi diretti contro di noi. Premendo lo spazio insieme a un tasto di movimento, effettueremo un balzo nella direzione corrispondente, spostandoci di pochi passi. Premendo, invece, due volte in rapida successione un tasto di movimento, il nostro personaggio farà una capriola, rotolando a una distanza maggiore; durante questo movimento, la salute e il Mana non si ricaricano. La soluzione migliore nelle situazioni critiche, non è rotolare senza sosta, bensì ricorrere alla capriola solo per allontanarsi velocemente dai colpi avversari.





Questi piccoli demoni alati, invocati incautamente, stanno mettendo a soqquadro la biblioteca. Tocca a noi fermarli.

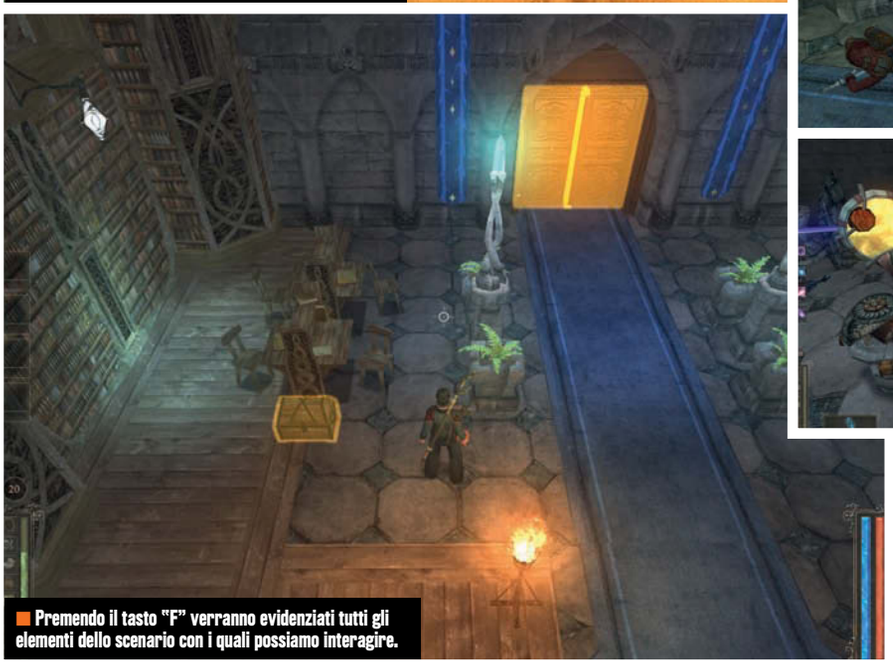




Per attraversare questa sala, dovremo seguire il giusto percorso di lettere sul pavimento a scacchiera.







Premendo il tasto "F" verranno evidenziati tutti gli elementi dello scenario con i quali possiamo interagire.

## PAGINE INCANTATE




L'universo fantasy è popolato, in buona percentuale, da individui che hanno dimestichezza con le arti arcane, ma non tutti hanno necessariamente frequentato una scuola di magia. Per Sonea è un dono innato che si manifesta nel momento in cui, scagliando una pietra durante una manifestazione di protesta, trapassa la barriera protettiva di un mago, ferendolo. La giovane orfana responsabile del gesto è la protagonista di una trilogia di libri scritti da Trudi Canavan, ammessa con oltre 500.000 copie vendute nell'Olimpo degli autori fantasy di maggior successo. La serie comincia con "La corporazione dei maghi", in cui viene narrata la fuga di Sonea, inseguita dai maghi che vogliono insegnarle a controllare il suo potere e non arrecare danni a sé stessa e al prossimo. Ne "La scuola dei maghi", ella affronta l'arduo percorso di studi. In questi romanzi, pubblicati in Italia da Nord, si respira la stessa atmosfera di *Avencast*.

per volta senza mai contare sull'aiuto di uno o più personaggi comprimari. La sopravvivenza è resa possibile da un approccio "prudente" ai nemici, caratterizzati da una discreta Intelligenza Artificiale e una notevole resistenza: per abbatterli, è necessario infliggere loro numerosi danni e, se bersagliati dalla lunga distanza, cercano riparo.

È bene, dunque, procedere eliminando le minacce più immediate, evitando nel modo più assoluto di attirare l'attenzione di altri malvagi nelle vicinanze, per non ritrovarsi circondati. Prima di cimentarsi in qualunque impresa, imoltre, è consigliabile fare ordine nell'inventario, la cui capienza massima è di soli 28 elementi, indipendentemente da dimensioni e peso. Per muovere il personaggio, si ricorre ai tasti direzionali, invece che tracciare un percorso a tappe cliccando sul terreno; per sferrare un colpo col bastone o un attacco magico, si adoperano i pulsanti sinistro e destro del mouse, mentre la rotellina centrale controlla visuale e zoom. La telecamera è puntata sul nostro alter ego e non può essere impostata in soggettiva per adottare una prospettiva in prima persona. Il fatto, poi, che l'angolo di visuale non possa essere abbassato sotto la linea d'orizzonte, impedisce di rivolgere lo sguardo al soffitto o al cielo.

Il tempo di gioco è equamente spartito tra scene d'azione e momenti di riflessione; entrambe le componenti offrono un elevato grado di sfida e mostrano un impegno, da parte dei programmatori, volto a proporre meccaniche diverse da quelle cui siamo abituati, se non addirittura originali. Gli incantesimi sono infatti generati da combinazioni di tasti che ricordano le mosse dei picchiaduro e conviene impostare la velocità d'immissione delle "combo" che meglio si adatta alla destrezza delle nostre dita. Sorprende la presenza di enigmi, in quanto puzzle e rompicapi derivano dalle avventure grafiche e si incontrano raramente nei giochi di ruolo: essi rappresentano la parte in cui il giocatore deve affidarsi alle proprie capacità di ragionamento.

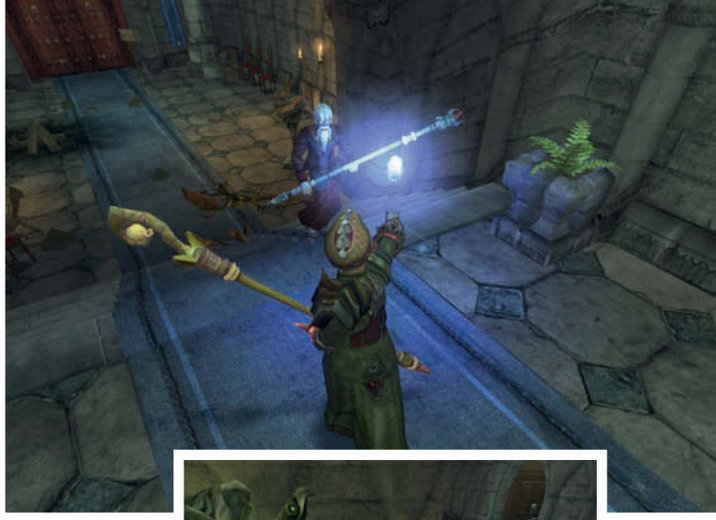
I programmatori di ClockStone Software sono solo una decina e hanno sviluppato *Avencast* in quattro anni, ricoprendo diverse mansioni contemporaneamente e realizzando un prodotto che diverte (cosa tutt'altro che scontata), riuscendo dove molti studi dotati di un organico ben più nutrito

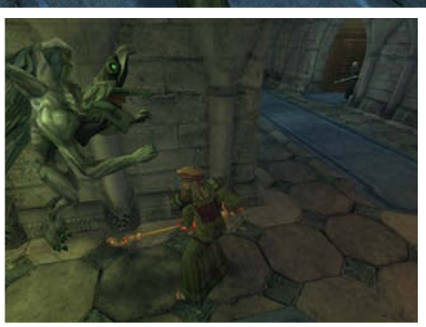
### PIÙ UNICI CHE RARI

**Esplorando, troveremo veri e propri tesori nascosti. Per sapere dove cercare, possiamo evidenziare gli elementi interattivi dello scenario tenendo premuto un tasto apposito ("F" e "Alt" sono quelli predefiniti). Gli oggetti raccolti sono catalogabili come normali, rari e unici (questi ultimi segnalati da un punto rispettivamente verde e azzurro) e possono aumentare la difesa, la riserva massima o la velocità di rigenerazione di salute e Mana, nonché modificare quantità e qualità dei danni inflitti.**



La devastazione ha cancellato l'eleganza sfarzosa dell'Accademia e la possessione demoniaca domina le menti.







Il rito di iniziazione è la prova finale e prevede l'esplorazione delle Grotte di Cristallo.



Non solo gli apprendisti, ma anche molti docenti agiscono come burattini, sotto il controllo delle forze oscure.

**LA SPECIALIZZAZIONE**

**Nel corso dell'avventura, giungerà il momento di scegliere in quale disciplina magica specializzarsi; la decisione verte fra Magia dell'Anima e Magia del Sangue: la prima comprende tutti gli incantesimi a distanza, mentre la seconda si applica al combattimento corpo a corpo, alterando temporaneamente le caratteristiche dell'eroe o potenziando i danni prodotti dal bastone.**

**QUEST NON COMUNI**

**Nelle missioni, spesso, ricorrono enigmi, rompicapi, puzzle e minigiochi che spezzano la monotonia delle solite spedizioni punitive abusate da altri titoli appartenenti al genere. Ci troveremo, per esempio, a cercare un modo per attraversare un ponte o una parete illusoria, assembleremo utensili, saboteremo strani marchingegni, viaggeremo nel tempo, allineeremo specchi per trasmettere raggi di luce, seguiremo su enormi scacchiere il percorso formato dalle sillabe di una parola, e così via.**

hanno fallito. Il motore grafico non può essere paragonato a quelli di ultima generazione, ma svolge egregiamente il proprio dovere. Modelli e scenari sono poveri di poligoni, gli ambienti piuttosto spogli e le animazioni talvolta rigide e imprecise, ma il sistema d'illuminazione e gli effetti magici sono assolutamente sbalorditivi: uno spettacolo di bagliori e colori che rendono quasi palpabili le energie mistiche che vibrano sullo schermo.

L'atmosfera che si respira percorrendo corridoi, stanze e cunicoli, piuttosto che spazi aperti, è costantemente efficace e, a tratti, persino suggestiva. Il comparto audio, però, è debole e la qualità altalenante non soddisfa del tutto: la colonna sonora comprende accompagnamenti musicali che si adattano bene all'economia del racconto, ma i campioni associati a certi rumori di battaglia (come l'impatto dell'arma che cala sul bersaglio) non convincono.

I difetti maggiori si riscontrano nella sceneggiatura, incapace di trasmettere emozioni a causa di testi piatti e banali. I dialoghi sono più simili a monologhi: l'interazione, infatti, è limitata a una scelta multipla che, il più delle volte, ci permette solo di rispondere accettando o rifiutando una missione, oppure domandando ulteriori chiarimenti. Non c'è la minima traccia di un sistema che giudichi moralmente le nostre azioni, né è consentito di agire fuori dai rigidi schemi imposti dagli obiettivi, siano le nostre intenzioni buone o cattive.

Le missioni vanno affrontate rigorosamente come sono state concepite, ma le situazioni proposte sono varie e intriganti: la presenza di enigmi non deve scoraggiare, in quanto la soluzione è spesso suggerita da indizi rintracciabili nei dintorni o da indicazioni scritte su fogli, pergamene, libri e lapidi. Di rado accuseremo frustrazione, sebbene *Avencast* non risulti facile nemmeno al più semplice grado di sfida. Il livello di difficoltà può essere modificato in qualunque istante, ma non influenza la complessità degli enigmi. Il rapporto qualità/prezzo, dunque, è più che mai conveniente: la durata del gioco si attesta sulle 10/15 ore e, per una volta, il fardello di responsabilità da eroi non farà da contraltare a un alleggerimento del portafoglio.

*Avencast* (acquistabile a soli 9,95 euro) ci farà riscoprire la frenesia dei titoli da sala giochi risparmiandoci la violenza gratuita che scaturiva da quelli di arti marziali e stimolerà la nostra abilità logica, evitando di trasformare il piacere ludico in una serie di gesti ripetitivi, salvando le nostre facoltà intellettuali mentre siamo impegnati a salvare il mondo.

**Tito Parrello** GIOCHI PER COMPUTER

**IN ALTERNATIVA...**

***Fable: The Lost Chapters,*** Nov 05, **8**
L'esistenza, dall'infanzia alla vecchiaia, di un eroe votato all'azione, attraverso scelte morali e sentimentali con relative cicatrici sul corpo e nell'anima.

***Jade Empire,*** Mar 07, **8**
Arti marziali e antiche discipline sono i mezzi per estirpare il male dal mondo immaginario che trae ispirazione dalle leggende tradizionali orientali.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **ClockStone Software** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.avencast.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,2 GHz, 512 MB di RAM (1 GB con Vista), Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM 4x**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Incantesimi graficamente spettacolari**
- **Sistema di combattimento basato su combo**
- **Missioni ed enigmi originali e impegnativi**
- **Trama poco ispirata e dialoghi irritanti**
- **Elevata difficoltà anche a livello normale**
- **Poca libertà concessa al giocatore**

**La trama ricorre a tutti i cliché del genere fantasy e il libero arbitrio pare un miraggio, ma gli scontri appassionano, le quest coinvolgono e la magia incanta. Se confrontata col prezzo, l'offerta risulta onesta e generosa.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 6 | 6 | 8 |

**7½**



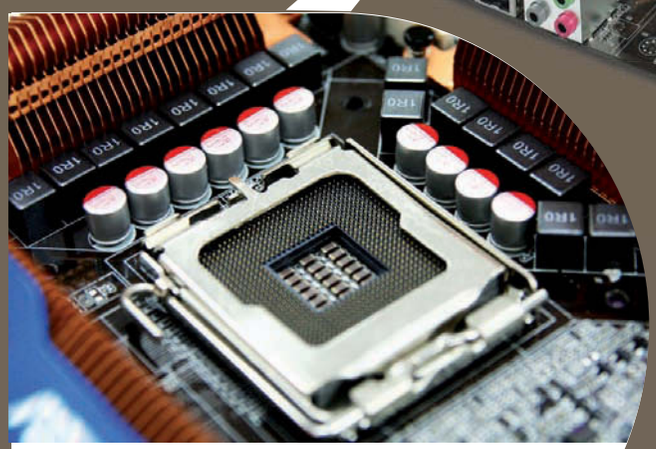
www.gamesradar.it

# Scheda madre ASUS P5Q

# 5 Secondi e sei on line !




> ASUS P5Q Deluxe è la scheda madre più ricca di tecnologia e prestazioni del mercato.
> Oltre a integrare il nuovo chipset Intel P45 è dotata di funzioni esclusive che la rendono una scheda rivoluzionaria sotto ogni aspetto.



TRUE 16 PHASE

**Nuovo ASUS Express Gate: una porta sempre aperta su internet!**

Devi leggere la posta o hai bisogno di contattare rapidamente qualcuno via internet ma non hai molto tempo? ASUS Express Gate è una tecnologia esclusiva integrata sulle schede madri ASUS P5Q che in soli 5 secondi da PC spento permette di collegarsi direttamente ai più diffusi applicativi di scambio di messaggi istantanei (MSN, Skype, Google talk, QQ, e Yahoo! Messenger), ai siti internet o alla posta elettronica. Express Gate SSD è installato su una memory flash integrata e permette quindi di accedere alle funzioni Express Gate anche senza alcun hard disk connesso.

**ASUS EPU-6 Engine**

ASUS P5Q presenta la nuova frontiera del risparmio energetico: la tecnologia ASUS EPU-6 Engine, che automaticamente gestisce il bisogno reale di energia dei 6 maggiori componenti del PC ed eroga la corrente a seconda delle necessità. I componenti costantemente monitorati da ASUS EPU-6 sono il processore, la scheda grafica, le memorie, il chipset, l'hard disk e la ventola del processore, che, nelle soluzioni tradizionali, continuano a utilizzare tutta l'energia anche quando non sono attivi o sotto carico di lavoro. Nel caso della scheda grafica ASUS EPU-6 regola il voltaggio arrivando a far risparmiare fino al 37% dell'energia. Per le memorie e il chipset la percentuale di efficienza energetica migliora del 96%. Considerando l'entità del consumo di tali componenti sul consumo totale del sistema e, il passo avanti nella riduzione dell'impatto ambientale dei PC basato su serie ASUS P5Q è inarrivabile per qualsiasi soluzione alternativa.

**Design di alimentazione a 16 fasi**

Il nuovo design di alimentazione a 16 fasi, di serie sulle nuove schede P5Q Deluxe e P5Q3 Deluxe/WiFi-AP@n, migliora l'efficienza energetica del sistema riducendo i picchi di corrente e proteggendo in questo modo il processore e memorie dal rischio di eccessivi carichi elettrici. Presenta inoltre una maggiore capacità di risposta e di stabilità di erogazione per ogni necessità, fattore chiave per la riuscita di compiti gravosi e per le operazioni di overclock estreme.

Grazie ad ASUS EPU-6 Engine e al design di alimentazione a 16 fasi si ottiene anche un minor surriscaldamento delle parti interne del PC, e la conseguente maggiore silenziosità dell'intero sistema, a vantaggio di praticità di utilizzo, prestazioni ed esperienza multimediale!




L'inventario è di semplice consultazione e per combinare gli oggetti basta trascinarli l'uno sull'altro con il mouse.



Senza dubbio è il "letto" del "padrone"...

Una bara scoperchiata e una finestra aperta possono significare solo una cosa: pipistrello assetato di sangue.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# DRACULA ORIGIN

Dalla grigia Londra all'assolato Egitto, sulle tracce di un vampiro assetato di sangue.

**IN ITALIANO**

**Sebbene il doppiaggio sia stato mantenuto nella lingua originale (inglese), tutto il testo a schermo, i menu e i sottotitoli sono disponibili in un buon italiano. Degna di nota anche la soddisfacente qualità del doppiaggio.**



**ENIGMI OCCULTI**

**I rompicapi presenti nel gioco richiedono un po' di spirito di osservazione e di cervello: in certe occasioni, però, prima di spremersi le meningi per capire il "come", bisogna azzeccare il "cosa". Non sempre, infatti, troverete delle chiare spiegazioni che suggeriscano il funzionamento e l'obiettivo dell'enigma. Ma anche questo fa parte del divertimento, no?**

**LE fosche vicende che ruotano intorno alla figura del sanguinoso conte Dracula sono da sempre spunto di racconti e leggende.**

Un soggetto così interessante non può essere stato tralasciato neanche dall'universo delle avventure grafiche, che fondano la maggior parte del proprio successo su personaggi e trame accattivanti. Con *Dracula Origin* si risale direttamente alle origini del male, per scoprire come ha avuto inizio il mito di Dracula e, soprattutto, cosa ha portato un uomo religioso e devoto a diventare il vampiro assetato di sangue che tutti conosciamo.

Disperato per la prematura morte dell'amata moglie, il conte decide di riportarla in vita servendosi di un manoscritto, per recuperare il quale lascerà dietro di sé una scia di sangue e morte. Il vostro compito, nei panni dei Van Helsing, sarà impedire il ritrovamento di tale documento. In aggiunta alla trama ben costruita e affascinante, *Dracula Origin* possiede anche altre frecce (o paletti di legno) al proprio arco. Andando con ordine, a proposito di ambientazione e atmosfera, vale la pena soffermarsi ad ammirare l'ottima fattura degli scenari. L'avventura di Van Helsing lo porterà a visitare i luoghi più disparati: partendo da Londra, il nostro eroe visiterà Il Cairo, Vienna e infine il castello del vampiro. Ogni ambientazione è impreziosita sia dalla grafica di buon livello, sia da un commento sonoro particolarmente azzeccato che sottolinea ed enfatizza i momenti salienti della vicenda.
Se siete appassionati di atmosfere gotiche, la parte iniziale e conclusiva del gioco saranno pane per i vostri denti, ma anche la sortita in un luogo soleggiato come l'Egitto non mancherà di regalare soddisfazioni. Apprezzamenti estetici a parte, *Dracula Origin* si distingue anche per l'agilità del sistema di controllo del personaggio e di gestione dell'inventario. L'avventura è vissuta attraverso una visuale in terza persona che segue il protagonista da angolazioni fisse. Com'è consuetudine, cliccando con il mouse su un punto dello schermo, il personaggio lo raggiungerà

> "Si distingue anche per l'agilità del sistema di controllo"

camminando, ma, per velocizzare le cose in certe occasioni (per esempio, nel passaggio da un'inquadratura all'altra), sarà sufficiente fare doppio clic e la destinazione verrà raggiunta in un attimo.

Per aprire e chiudere l'inventario, che viene mostrato a tutto schermo, basterà cliccare con il pulsante destro del mouse e si accederà all'ultimo menu consultato (oggetti, documenti, appunti, eccetera). Per combinare gli oggetti è sufficiente trascinarli l'uno sull'altro con il puntatore, mentre per utilizzarli all'interno dello scenario basta selezionarne uno, cliccare con il pulsante destro per tornare al gioco e cliccare

## RIMBOCCHIAMOCI LE MANICHE

A quanto pare, Van Helsing non è solo un fine intellettuale, ma anche un ingegnoso inventore. In questo caso, dovrete costruire di sana pianta una misteriosa chiave in legno armandovi di righello, sega, lima e martello. Purtroppo, non è stata prevista la possibilità di "mimare" le azioni con il mouse e basta cliccare con l'oggetto giusto per eseguire l'azione. Peccato.







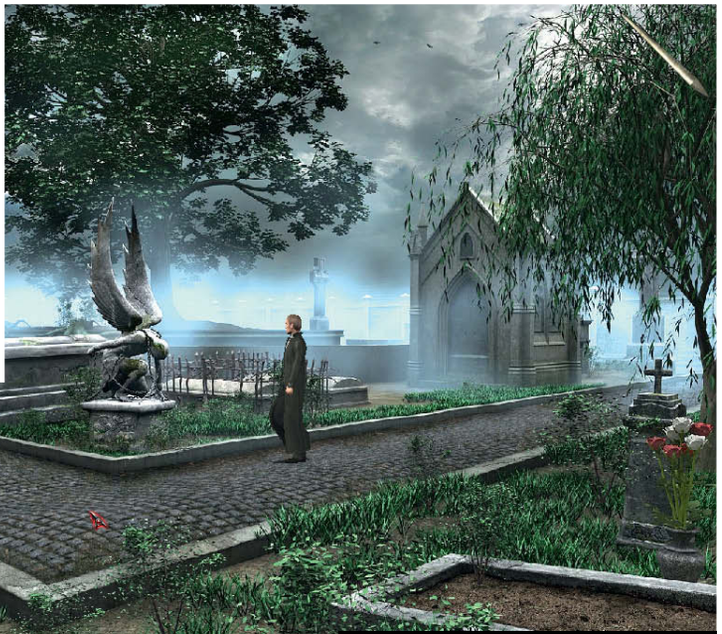


Le ambientazioni sono curate nei dettagli e garantiscono la giusta atmosfera.

## QUANDO LA VISTA FA CILECCA

La ricerca minuziosa di oggetti all'interno dello scenario di gioco è una delle componenti fondamentali delle avventure grafiche. In certi casi, ciò si riduce a una frustrante "caccia al pixel" che rende impegnativo anche il rompicapo più semplice. Fortunatamente, non è il caso di *Dracula Origin* per due motivi: il primo è che l'oggetto che cercate non sarà mai posizionato in modo da risultare difficile da scovare; il secondo è la presenza di una comoda funzione che, con la semplice pressione di un tasto, vi rivelerà i punti dello scenario con cui interagire.

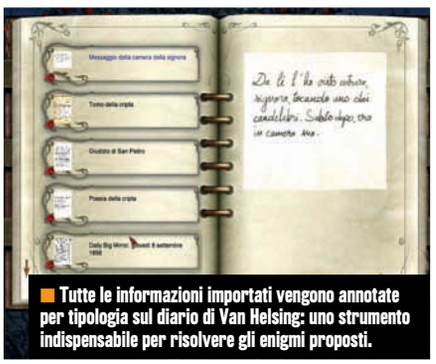




Un bel cimitero è il luogo ideale dove muovere i primi passi dell'investigazione. Inutile dire che ci saranno tombe da scoperchiare.



Un rompicapo abbastanza complesso da risolvere, per via dei numerosi passaggi logici previsti.



Tutte le informazioni importati vengono annotate per tipologia sul diario di Van Helsing: uno strumento indispensabile per risolvere gli enigmi proposti.

### LE ORIGINI DI DRACULA

**Nonostante il titolo, *Dracula Origin* non è la prima avventura grafica ispirata al personaggio nato dalla penna di Bram Stoker. È la casa di produzione Microids che ci fa andare indietro nel tempo fino al 2000 e al suo *Dracula – La Resurrezione*, ambientato nella Londra del 1904. Gli avvenimenti dell'anno seguente vengono poi raccontati in *Dracula 2 – L'ultimo santuario*. L'ultima avventura di questa saga, *Dracula 3 – Il Sentiero del Drago*, invece, scomoda persino il Vaticano e la Chiesa Cattolica.**

con il sinistro sull'elemento desiderato. Perché soffermarsi tanto su queste dinamiche? È presto detto: uno dei punti di forza del gioco è rappresentato proprio dal ritmo sostenuto. La storia si dipana seguendo una narrazione lineare, ma l'interesse del giocatore è mantenuto alto sia dalla trama coinvolgente, sia dall'agilità dell'azione. Gli enigmi richiedono muscoli e cervello: in certi casi, dovrete assemblare, costruire e modificare oggetti, ma spesso sarete chiamati a mettere in moto la maniera grigia per risolvere quesiti "da studiosi". L'interazione con gli elementi dello scenario avviene nella maniera più disparata, nonostante le azioni siamo limitate ai semplici comandi parla/usa/osserva: dovrete tracciare dei percorsi sulla cartina, costruire chiavi e risolvere serie di indovinelli. Il livello di difficoltà di queste prove è senz'altro ben equilibrato e raramente capiterà di sentirsi spaesati e incapaci di proseguire. Per coloro i quali necessitano di una spintarella (o, più semplicemente, non amano spulciare lo schermo in cerca di oggetti) è presente la cosiddetta funzione di hot spot, che evidenzia i punti importanti dello scenario. Tale opzione, comunque, è talmente discreta che occorre consultare il manuale di istruzioni per venirne a conoscenza: premendo SPAZIO, infatti, appariranno per pochi secondi le icone d'azione disponibili.

Un'avventura grafica riuscita, quindi? Pare proprio di sì, visto che non spiccano difetti evidenti o capaci di compromettere quelli che sono gli aspetti cruciali del genere: grafica, enigmi, trama e sistema di controllo. Occasionalmente, però, capita di imbattersi in alcuni rompicapi capaci di mettere alla prova il cervello, non tanto per via di un livello di difficoltà elevato quanto, piuttosto, per colpa dell'assenza di indizi e spiegazioni per risolverli.

Alla qualità non corrisponde, infine, altrettanta quantità: il tempo necessario per portare a termine il gioco è inferiore rispetto alla media delle altre avventure grafiche e otto ore sono sufficienti per leggere la parola "Fine". Per i fan delle avventure grafiche classiche *Dracula Origin* merita di essere giocato fino in fondo, poiché soddisfa sotto molti punti di vista e regala un'esperienza coinvolgente e ricca di atmosfera. Non aggiunge e non toglie nulla ai tipici cliché del genere e, secondo i punti di vista, ciò potrebbe rivelarsi sia un pregio, sia un difetto.

**Elisa Leanza** GIOCHI COMPUTER

### IN ALTERNATIVA...

***Dracula 3: Il Sentiero del Drago,*** Giu 08, **7**
Un'altra avventura dedicata al famoso vampiro e ambientata in Transilvania, negli anni che seguono la prima guerra mondiale.

***Jonathan Danter – Nel sangue di Giuda,*** Nat 06, **7 ½**
Ancora misteri che coinvolgono personaggi storici controversi, in un'avventura grafica che affonda la sue radici al tempo di Gesù Cristo.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Frogwares** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.halifax.it/best/DraculaOrigin**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera gotica
- Comandi pratici e veloci
- Grafica evocativa
- Durata inferiore alla media
- Enigmi talvolta poco chiari
- Sistema di gioco datato

**Una buona avventura grafica, caratterizzata da una trama affascinante e da una struttura di gioco collaudata e agile, grazie al sistema di controllo che neutralizza tempi morti ed evita ogni macchinosità.**

**7 ½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 |

# Finalmente in edicola la prima rivista di grafica 3D che svela le tecniche esclusive dei più grandi artisti del rendering




Sprea editori ITALY

## In edicola il N°1

VALE € 2

## BUONO SCONTO

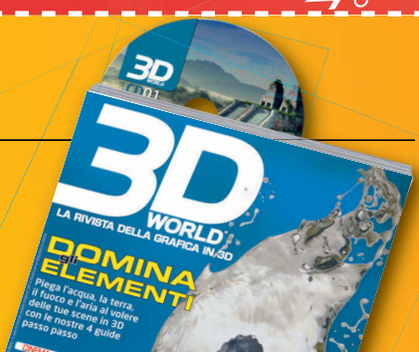
Con questo coupon puoi avere

**3D WORLD** N°1 a soli **€ 5,00** anziché € 7,00

Da utilizzare nei punti vendita autorizzati fino all'esaurimento delle copie disponibili presso ciascun punto vendita entro e non oltre il 29 agosto 2008. Buono non cumulabile con altri.

**Q2D008B001** **VALIDO SOLO IN ORIGINALE**









■ I modelli poligonali e le animazione sono di scarsa qualità, proprio come il resto del gioco.




■ L'Intelligenza Artificiale dei nemici è pari a zero, e il livello di sfida è pressoché nullo.



**CONTENUTI SBLOCCABILI**

**In *Samurai Warriors 2*, ogni campagna completata sblocca uno dei ventisei personaggi, ognuno dei quali ha abilità e armi da conquistare a suon di uccisioni.**

**GENERE:** AZIONE

# SAMURAI WARRIORS 2

## Koei ci ricorda, a modo suo, che i samurai sono morti e sepolti.

### IL MONOPOLI DEI SAMURAI

Per chiunque si stufi di fare a fette centinaia di soldati senza istinto di conservazione, gli sviluppatori hanno inserito una modalità a dir poco atipica. Si tratta del Sugoroku, un gioco da tavolo molto simile al nostro "Monopoli", in cui ci si muove con un dado su un tabellone e si acquistano delle caselle per spillare denaro agli altri partecipanti. I più maligni potrebbero dire che il Sugoroku è la modalità più divertente di *Samurai Warriors 2*, mentre noi ci limitiamo a lamentare il fatto che non si possa giocare online.




**MOLTO spesso, nella vita, è la prima impressione che conta. Da una stretta di mano ci si può fare un'idea del tipo di persona che si ha davanti, e da una semplice chiacchierata si può intuire lo spessore del proprio interlocutore.**

In *Samurai Warriors 2*, l'equivalente della stretta di mano di cui sopra è il menu principale, quello che accoglie gli intrepidi giocatori al primo avvio. È poco elegante, i caratteri sono grandi e sgraziati, e soprattutto non supporta l'uso del mouse.

È il 2008, ormai, e anche il più misero dei titoli implementa l'uso di un puntatore per compiti più o meno basilari. Perché ci impuntiamo su un dettaglio simile, all'apparenza futile, e su una "prima impressione" così striminzita? Semplice, perché *Samurai Warriors 2*, tristemente, è all'altezza del suo menu principale. Basta una sola partita per capire che ci si trova

> **"Una miriade di personaggi da sbloccare e armi da acquistare"**

davanti alla conversione approssimativa di un gioco uscito su console, per giunta due anni fa. Esattamente come gli sviluppatori non si sono preoccupati di implementare l'uso del mouse nel primo dei menu, non si sono nemmeno presi la briga di aggiornare le dinamiche del gioco per farle funzionare su un PC, decisamente diverso da una console, nuova o vecchia che sia.

Il sistema di controllo predefinito, quello con la tastiera, è assolutamente inavvicinabile, e ricorda quello del recente *Warriors Orochi*, nato da un infelice connubio tra le serie *Samurai Warriors* e *Dynasty Warriors*. Il motore grafico, oltre a sfoggiare dei bug fin troppo vistosi, offre modelli poligonali scarni e texture di bassa qualità, assolutamente ridicole se paragonate alla media dei giochi su PC moderni. Come se non bastasse, attivando l'AntiAliasing si crea una serie infinita di problemi, dalla compenetrazione di solidi alla misteriosa scomparsa di poligoni in primo piano. Sono difetti grossolani, che non ci si aspetta di vedere in un prodotto confezionato e messo in bella mostra sugli scaffali.

Se quanto avete letto non basta a dissuadervi, sappiate che *Samurai Warriors 2* propone lo stesso sistema di gioco del suo predecessore, per cui è necessario premere tasti all'impazzata per farsi strada tra centinaia di soldatini stupidi come sassi. La quantità di contenuti è incredibile, con una miriade di personaggi da sbloccare e armi da acquistare, ma possiamo assicurarvi che, a meno che per qualche strano motivo non siate dei fan sfegatati della serie, la vostra voglia di giocare svanirà dopo pochi minuti, e farà posto alla delusione per avere acquistato un titolo a dir poco mediocre.

**Fabio Bortolotti** GIOCHI COMPUTER

**IN INGLESE**

**L'avvincente trama di *Samurai Warriors 2* potrà essere compresa nella sua pienezza solo da chi parla un po' di inglese. Dialoghi e menu, infatti, non sono stati tradotti.**

**IN ALTERNATIVA...**

***Warriors Orochi,*** Giu 08, 5
Un gioco della stessa famiglia di Samurai Warriors 2. Di scarsa qualità, ma adatto ai fan della serie.

***Devil May Cry 3 SE,*** Ago 06, 8
Un gioco con meccaniche simili, ma infinitamente più valide.

info ■ Casa **KOEI** ■ Sviluppatore **Omega Force** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **34,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.koei.com/launch/samurai_warriors2/main.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Un paio di partite al Sugoroku divertono
- Tanti personaggi da sbloccare
- Molti contenuti per i fan della serie

- Motore grafico imbarazzante
- Meccaniche di gioco noiose
- Alcuni bug vistosi

***Samurai Warriors 2* si dimostra un gioco mediocre convertito alla meglio su PC, con un motore grafico scadente e pieno di bug, e una profondità di gioco risibile. Solo i fan della serie riusciranno a tollerarlo.**

**4**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | CONTROLLI | LEVEL DESIGN |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 7 | 4 | 5 |



■ Nella sua semplicità, la grafica di *Trials 2* è ben curata, con ottimi effetti di illuminazione, di profondità di campo e di motion blur.



■ Se alcuni percorsi ricordano da vicino quelli realmente affrontati dai campioni di Trial, altri sono decisamente esagerati.





**TANTE VISUALI**

**Sono parecchie le telecamere virtuali disponibili in *Trials 2*, alcune delle quali anche in prima persona. La maggior parte sono sì spettacolari, ma inutilizzabili se si vuole arrivare alla fine del livello: meglio godersi l'azione dalle angolature strane solo in fase di replay.**

**GENERE:** PIATTAFORME

# TRIALS 2: SECOND EDITION

## Non tutte le moto sono fatte per correre.

**IN INGLESE**

***Trials 2: Second Edition* è disponibile solo in lingua inglese, ma considerata la semplicità del gioco, anche chi non conosce la lingua di Albione non dovrebbe avere problemi a navigare fra i menu. Si acquista tramite Steam, la piattaforma di download digitale di Valve. Indirizzo: www.steampowered.com**

**IN ALTERNATIVA...**

***TrackMania United,***
Feb 07, 8½
Auto al posto delle moto, ma i tracciati rimangono assurdi.

***Edgar Torronteras Extreme Biker,***
Gen 00, 8
Un gioco di moto molto frenetico, nel quale le acrobazie saranno al centro dell'attenzione.

**Il catalogo dei giochi distribuiti tramite Steam cresce di continuo, e a fianco a titoli altisonanti quali *Call of Duty* o la serie *Unreal Tournament*, si trovano una miriade di piccole perle, solitamente vendute a prezzi molto interessanti.**

Fra le più recenti, segnaliamo *Trials 2: Second Edition,* che vi vedrà impegnati a controllare un'agile motocicletta su circuiti molto particolari. I comandi sono semplicissimi: accelera, frena, sposta il peso avanti o indietro. Combinati fra loro, però, sono più che sufficienti per richiedere un impegno notevole al giocatore. Se vorrete produrvi in un salto più lungo, dovrete spostare il peso del pilota sulla ruota anteriore poco prima di staccarvi da una rampa, mentre per raggiungere zone più elevate, sarà necessario caricare tutto il peso sul posteriore della motocicletta, per poi muoverlo bruscamente in avanti mentre spiccherete il balzo. Inizialmente, bisognerà farci l'abitudine, ma i livelli di tutorial saranno un ottima introduzione e vi sveleranno tutti i trucchi che dovrete conoscere per affrontare le piste.

Sulle prime, *Trials 2* sembra fin troppo semplice, complice la presenza di numerosi checkpoint lungo ogni livello, che evitano di ripetere le sezioni già superate. Arrivati alla fine, però, viene indicato il vostro punteggio in una classifica ufficiale online, e a quel punto ci si rende conto che bisognerà rimboccarsi le maniche per risultare competitivi con gli altri giocatori. Perché un conto è arrivare al traguardo con mille tentativi, un altro è riuscire a fare l'intero percorso senza mai ripetere una sezione. Spesso, infatti, bisognerà eseguire balzi con precisione millimetrica, preoccupandosi non solo di saltare abbastanza in alto o in lungo, ma anche di atterrare

**"La giocabilità è a livelli stellari"**

correttamente, senza ribaltarsi dalla moto non appena si appoggiano le ruote a terra. E c'è da dire che le animazioni del centauro che si sfracella, così come il contatore delle ossa rotte dopo una manovra sbagliata, sono quantomeno esilaranti.

Concludere la modalità standard di *Trials 2* non richiede troppo tempo, a meno di volersi piazzare bene in classifica: sono solo 27 tracciati, più tre di tutorial. A questi se ne aggiungono tre per la modalità Flip (dovrete fare il maggior numero di capriole possibili in aria – e poi atterrare in perfetto equilibrio), altrettanti per quella Wheelie (in cui rimanere in equilibrio il più possibile, impennando sulla ruota posteriore) e quattro per quella Dynamic (quella in cui mettere alla prova le abilità acquisite in tutte le altre modalità).

A meno di essere fanatici del record, insomma, la longevità non è infinita, ma bisogna considerare che *Trials 2* costa poco più di 6 euro (10 dollari) e può contare su una realizzazione grafica di tutto rispetto, su animazioni spettacolari e – soprattutto – su una giocabilità a livelli stellari.

**Alberto Falchi** GIOCHI COMPUTER

### I TRUCCHI SVELATI

In *Trials 2* capiterà di incastrarsi in qualche sezione, senza riuscire a trovare una via di uscita. Fortunatamente, per ogni livello è disponibile una guida, che vi mostra non solo il computer che affronta alla perfezione il tracciato, ma anche quali tasti schiacciare in ogni istante. Certo, ripetere il percorso con il joypad o la tastiera non sarà banale, ma quantomeno si avrà una "traccia" da seguire nei momenti di sconforto.

**info** ■ Casa **RedLynx** ■ Sviluppatore **RedLynx** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 6,30 (10 dollari)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.redlynxtrials.com/GameFeatures.action**

**specifiche tecniche**

- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con PS, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Immediato**
- **Divertente**
- **Graficamente molto curato**

- **Longevità ridotta**
- **Manca un editor di livelli**
- **Alcune sezioni dei livelli sono troppo scure**

***Trials 2: Second Edition* è un gioco semplice, ma ben realizzato sia tecnicamente, sia sotto il profilo delle meccaniche e dei controlli. Non è molto longevo, ma considerato il prezzo non ci si può lamentare.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LIVELLI | ANIMAZIONI |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 9 | 6 | 8 | 8 |



www.gamesradar.it





■ Potevano mancare i pezzi del domino, in un gioco del genere?



■ Il metodo migliore per accendere una radio? Utilizzare specchi, laser e archi voltaici, ovviamente.

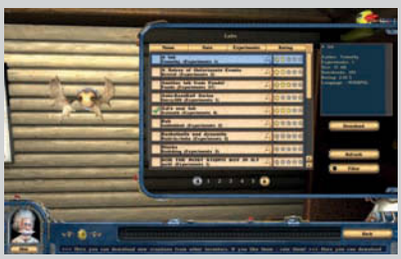
**GENERE:** ROMPICAPO

# CRAZY MACHINES 2

## Come costruire macchine folli per svolgere compiti semplici.

### INTUIZIONE GENIALE

Gli sviluppatori di *Crazy Machines* danno più peso all'intuito che alla rapidità nel maneggiare gli elementi sullo schermo. Per questo motivo, l'unico punteggio preso in considerazione è quello ottenuto durante il primo approccio ai livelli. La rigiocabilità degli stessi è comunque promossa da alcuni obiettivi secondari, che assicurano, se completati, degli ottimi posizionamenti nella classifica online mondiale.



**IDEARE e costruire macchine composte da candele, binari circonvoluti, sfere metalliche e altri accessori è sempre stata una prerogativa degli scienziati più geniali di film e fumetti.**

Non a caso, il protagonista di *Crazy Machines 2* è un non meglio identificato "dottore" dalle einsteiniane fattezze, tutto intento a proporci una serie di puzzle logici basati sulla costruzione di apparecchiature tanto complesse, quanto creative.

La base di partenza di ogni sfida è un piano di lavoro tridimensionale, in cui trovano posto alcuni componenti slegati tra loro. Utilizzando gli attrezzi a disposizione, bisogna coordinare l'azione dei vari elementi in modo da raggiungere una serie di obiettivi, quali accendere apparecchiature elettriche, deviare il percorso di una palla da bowling o far esplodere delle casse utilizzando della dinamite. Gli attrezzi sono lungi dall'essere quelli tipici a disposizione di un meccanico: si passa dalle balestre alle candele, senza dimenticare rampe metalliche, molle respingenti, dardi infocati, ruote dentate, cariche esplosive, piccoli dirigibili e perfino sensori di movimento e robot. In pratica, dopo aver completato i primi livelli di addestramento, si sfruttano gli oltre 200 componenti

**"200 intriganti livelli che mettono a dura prova l'intuito"**

dell'inventario per risolvere gli enigmi. L'interfaccia di gioco è intuitiva: si può zoomare sugli elementi preesistenti del livello e guardarli da diverse angolazioni, posizionando e ruotando nel modo più consono gli attrezzi in nostro possesso. I segni che inizialmente indicano il miglior posizionamento degli oggetti scompaiono nella sfida principale, suddivisa in 15 ambientazioni e 150 "laboratori", ma la curva di difficoltà rimane ben calibrata, anche perché il giocatore può sacrificare parte del punteggio finale in favore di alcuni suggerimenti. In realtà, l'ostacolo principale consiste nel riconoscere gli attrezzi descritti in inglese dal dottore, dato che non in molti conosceranno l'equivalente anglosassone di "giunto cardanico" o "becco di bunsen". Nella gran parte dei casi, comunque, la semplice raffigurazione degli oggetti è sufficiente a suggerirne l'utilizzo.

*Crazy Machines 2* offre 200 intriganti livelli (e diventano 220 per i fortunati possessori di una scheda video o fisica compatibile con lo standard PhysX di NVIDIA) che mettono a dura prova l'intuito, ma offrono grandi gratificazioni nel momento del successo, integrando anche un editor e un comparto online tramite cui è provare le creazioni altrui. La possibilità di votare i laboratori più ingegnosi e di ottenere degli attestati nel momento in cui si risolve un enigma in modo creativo compensano alcuni difetti del titolo, quali l'automatismo che rende impossibile ripetere l'ultimo livello affrontato senza dover tornare al menu del gioco, o la monotonia dei sottofondi musicali. Uno dei migliori puzzle game dell'anno, insomma.

**Davide Giulivi** GIOCHI COMPUTER

### IN INGLESE

***Crazy Machines 2* è in lingua inglese e si può acquistare tramite Steam, la piattaforma di download digitale di Valve, all'indirizzo: www.steampowered.com. Il prezzo è di 19,99 dollari, circa 13 euro.**

### IN ALTERNATIVA...

***The Incredible Machine***
Una serie di giochi nata negli Anni '90 e basata sulle stesse folli creazioni meccaniche protagoniste di *Crazy Machines*. L'episodio *Even More Contraptions* è del 2001.

***Clack***
Gratuito e disponibile all'indirizzo **http://casualgameplay.com/cgdc1/?puzzleID=15** rappresenta una vera sfida per chi ama innescare reazioni a catena.

info ■ Casa **Via Media** ■ Sviluppatore **Fakt Software** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 13** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.steampowered.com**

specifiche tecniche

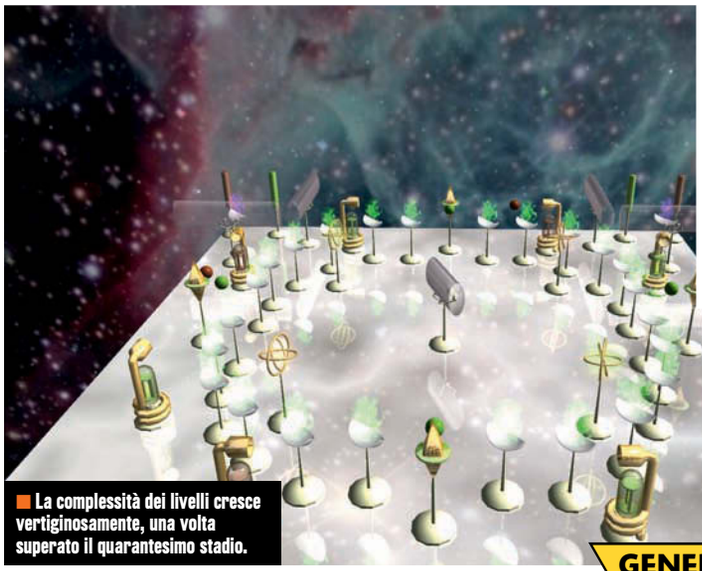
- Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 512 MB, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, Scheda 3D 256 MB, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- **Livelli appassionanti**
- **Mai frustrante**
- **Editor eccellente**
- **Macchinoso menu di navigazione**
- **Musica monotona**
- **Richieste hardware relativamente elevate**

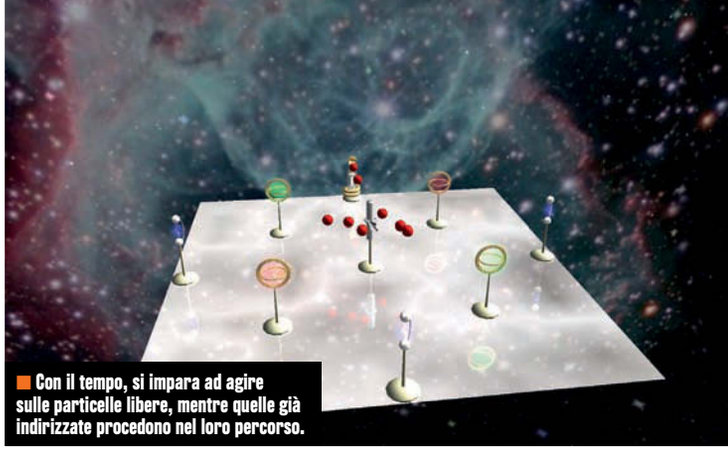
**Un gioco economico, che offre molte ore di divertimento mettendo a dura prova l'intuito di chi ha sempre desiderato costruire macchine bizzarre. Il comparto online è particolarmente comodo e ricco.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LEVEL DESIGN | ORIGINALITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 9 | 9 | 8 |

**8½**



La complessità dei livelli cresce vertiginosamente, una volta superato il quarantesimo stadio.



Con il tempo, si impara ad agire sulle particelle libere, mentre quelle già indirizzate procedono nel loro percorso.

**IN INGLESE**

***Chaos Theory*** **è in lingua inglese. Si acquista tramite Steam, la piattaforma di download digitale di Valve, all'indirizzo: www.steampowered.com. Il prezzo è di 9,99 dollari, circa 6 euro.**

**GENERE:** PUZZLE

# CHAOS THEORY

## La difficile arte di domare particelle e forze magnetiche imbizzarrite.

**NON è improbabile che gli infiniti mattoncini colorati, protagonisti di tanti puzzle game degli ultimi anni, siano composti delle medesime particelle subatomiche alla base tutta la materia dell'universo.**

Proprio sul comportamento di queste particelle si è concentrata l'attenzione dello sviluppatore tedesco Blurredvision, al suo debutto con questo *Chaos Theory*. Fortunatamente, i minuscoli elementi in questione non hanno la forma di complesse equazioni matematiche, ma quella di più semplici palline colorate di verde o di rosso, secondo la loro polarità. Tutti i livelli del gioco trovano posto in un quadrato fluttuante nello spazio, in cui soggiornano dei distributori di particelle e alcuni nuclei magnetici, controllabili dall'utente in modo da attrarre o respingere le sfere vagabonde.

L'obiettivo finale è di inviare le particelle vaganti verso i corrispettivi collettori, così da inserirle in un'orbita stabile. Un'operazione piuttosto lineare nelle prime fasi, ma destinata a diventare più complessa con l'arrivo di scambiatori di polarità, distributori che fanno il proprio dovere solo se sono circondati dal giusto numero di particelle, portali dagli ignoti punti d'ingresso e di uscita. In pratica, l'azione tipica consiste nello scegliere correttamente il percorso delle particelle attraverso gli elementi disponibili, in una gara contro il tempo che richiede logica e tempismo.

Con il procedere dei livelli, entrano in campo anche delle barre capaci di deviare il tragitto delle particelle, orientabili solo tramite l'impatto di palline lanciate alla giusta velocità. I sempre più contorti percorsi di queste ultime rappresentano il vero punto debole di *Chaos Theory*, diventando frustranti

> **"Una gara contro il tempo che richiede logica e tempismo"**

nel momento in cui una sola particella lanciata nella direzione sbagliata manda a monte la strategia dei minuti precedenti, interferendo nell'orbita di un collettore già stabilizzato e rendendo il riavvio del livello la via più rapida per tentare di raggiungere nuovamente l'obiettivo.

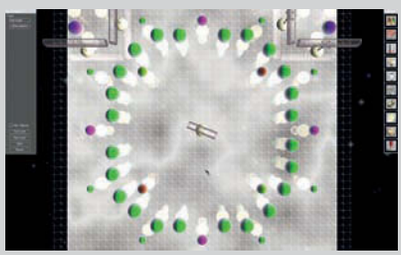
Poco sintonizzati con il resto dell'ambiente sono i magneti intorno a cui le sfere fluttuano fluidamente (e non, come nella maggior parte dei casi, in poche definite direzioni), unici elementi con cui i riflessi contano più di qualsiasi tipo di strategia. Inconvenienti, comunque, abbastanza sporadici. Per la maggior parte del tempo, *Chaos Theory* riesce a essere godibile, soprattutto dopo aver padroneggiato appieno il cambio di polarità dei magneti e quando si inizia a dare maggiore peso ai nomi dei livelli, in cui si nasconde sempre un suggerimento relativo al rompicapo che si va ad affrontare.

*Chaos Theory* è spartano sul piano dell'audio (i flebili rimbalzi delle particelle affogano in un unico tema musicale) e della grafica, soprattutto se si utilizza la telecamera dall'alto per ottenere una visuale migliore degli elementi in campo, ma comunque originale e in grado di offrire una buona sfida ai giocatori casuali, stanchi di impilare quadretti colorati a tempo di musica.

**Davide Giulivi**

### CAOS CREATIVO

La longevità di *Chaos Theory* è dilatata dalla presenza di un editor di livelli, con cui è possibile creare rompicapi estremamente complessi e sintetizzarli in file di pochi KB. Lo sviluppatore Blurredvision invita gli utenti a spedire le loro migliori creazioni all'indirizzo **level@blurredvision.de**, dove un'apposita pagina raccoglie i livelli più spettacolari. L'editor, così come il gioco, è completamente in inglese, ma risulta facilmente utilizzabile anche da chi non mastica perfettamente la lingua d'Albione. In tedesco, invece, è la sezione del sito comprendente le istruzioni per l'importazione dei livelli aggiuntivi, che per essere riconosciuti dal gioco devono essere inseriti nella cartella **steamapps\common\chaostheory\data\customlevel**



**IN ALTERNATIVA...**

***Lumines,*** Lug 08, **8½**
Il più recente pronipote di *Tetris* unisce mirabilmente logica e ritmo musicale, diventando il nuovo riferimento del genere.

***Zuma Deluxe,*** Mar 08, **9**
Azione decisamente più semplice, ma sempre a base di palline colorate. Un successo nato nel Web e consolidato su Steam.

info ■ Casa **Blurredvision** ■ Sviluppatore **Blurredvision** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blurredvision.de**

**specifiche tecniche**

- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista), Scheda 3D con shader 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Meccanica originale
- Sfida prolungata grazie all'editor
- Richieste hardware minime

- Grafica e audio minimalisti
- Il solo avversario è il tempo
- A tratti frustrante

**Offre una sfida in cui ragionamento e riflessi hanno quasi lo stesso peso. Il design di certi livelli rende alcune situazioni frustranti, ma, essendo il tempo l'unico avversario, tutte le sfide possono essere superate.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | LEVEL DESIGN | ORIGINALITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 5 | 7 | 8 | 7 | 8 |



www.gamesradar.it




# Tiscali Adsl Gaming.
## Per chi fa sul serio, quando gioca on-line.

Sei pronto alla sfida? Sei pronto a provare il brivido di una nuova velocità?
Allora, sei pronto per Tiscali Adsl Gaming. Adsl 10 Mega configurata in modalità fast: diminuiscono i tempi di latenza (Ping) e aumenta il divertimento.
Metti alla prova i tuoi riflessi e i tuoi avversari. La sfida ha inizio on-line e molto oltre.

**VAI SU http://promozioni.tiscali.it/sprea**
**o CHIAMA IL 130.**

Per copertura, costi e limitazioni vai su http://promozioni.tiscali.it/sprea

tiscali.




Il motore grafico non ci delizia con effetti di luce straordinari, ma la riproduzione di tracciati e vetture è molto precisa.



Le gare su ovale sono affascinanti, ma anche particolarmente difficili, complice l'assenza di spotter.

**GENERE:** SIMULAZIONE DI GUIDA ONLINE

# iRACING

## Finalmente, nelle simulazioni di guida su quattro ruote si fa sul serio!

### IN INGLESE

**Il gioco, così come il manuale, i termini di licenza e lo sporting code FIRST, sono tutti in inglese. Anche in gara, che si scrivano messaggi o si usino le cuffie, la lingua franca rimane quella di Albione. Una conoscenza almeno basilare dell'inglese risulta quindi fondamentale per capire il significato di ogni parametro dell'assetto, nonché per scambiare informazioni con i giocatori. L'italiano, nonostante non manchino utenti provenienti della Penisola, è praticamente bandito.**

### LE AUTO E I TRACCIATI

***iRacing* è un gioco americano in tutto e per tutto. Le auto, per fare un esempio, sono modelli molto noti oltreoceano, e tolto Silverstone, tutti i tracciati sono riproduzioni di quelli USA, molti dei quali ovali (lunghi o corti). A nostro avviso, si tratta di vetture e circuiti emozionanti, ma ci rendiamo conto che non a tutti bastino Lime Rock e Laguna Seca, così come possiamo capire che per alcuni correre su un ovale rappresenti un'esperienza noiosa.**

**IL nuovo, atteso, simulatore di Dave Kaemmer (ex guru dei Papyrus) è finalmente disponibile al pubblico.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

*iRacing* non vuole essere un semplice gioco, ma una sorta di strumento di allenamento per professionisti o, più semplicemente, un modo economico per dilettarsi con il costoso hobby degli sport motoristici. Se, infatti, per partecipare anche solo alle leghe più economiche, o per farsi un vero pomeriggio in pista, bisogna investire cifre notevoli, per dilettarsi in maniera virtuale con *iRacing* sono sufficienti pochi euro al mese, più o meno quanto un abbonamento a un MMORPG. Al contrario delle simulazioni di guida viste finora, in questo caso si paga un servizio (di conseguenza, si devono accettare le regole descritte nel FIRST Sporting Code) e, anche per fare un semplice giro di test su un tracciato, bisognerà collegarsi ai server di iRacing.com, che terranno traccia di tutti i progressi del pilota, delle patenti acquisite, e del suo Safety Rating (SR, ovvero il parametro che indica la "pericolosità" di ogni giocatore). Solo incrementando tale parametro si avrà accesso alle serie aggiuntive, gareggiando con auto in grado di offrire prestazioni superiori, ma anche più difficili da domare.

*iRacing* è quanto di più vicino alla vera carriera di un pilota in erba che, partendo dalle classi inferiori, si farà strada fino alle più esclusive serie motoristiche. E, anche in questo "gioco", bisogna meritarsi tale privilegio. Non necessariamente arrivando primi alle gare, o battendo i record dei circuiti, bensì mostrando sangue freddo, abilità e, soprattutto, prudenza. Piazzatevi nelle prime posizioni in una gara, ma guidando sporco (mettendo le ruote fuori circuito, perdendo il controllo o toccando gli avversari) e rischierete di vedere scendere il vostro SR. Arrivate ultimi, ma guidando alla perfezione e senza sbavature, e tale punteggio aumenterà in maniera sensibile. Un simile approccio rende le gare ben diverse da come si è abituati a viverle in altri titoli: non ci sarà la cosiddetta "ressa alla prima curva" e i sorpassi saranno meno azzardati, per quanto non meno spettacolari. Il sistema di Safety

> **"Segna il confine fra le simulazioni classiche e quelle moderne"**

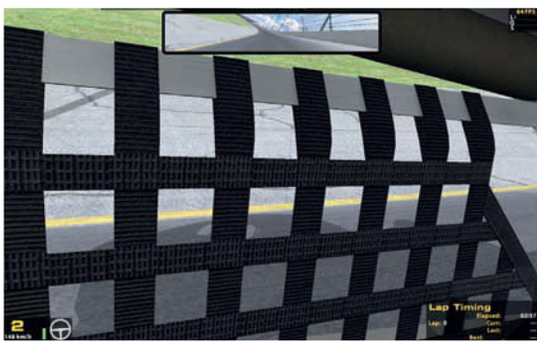
Rating, praticamente, obbliga tutti a quella prudenza che nelle competizioni reali scaturisce dal timore di distruggere l'auto o – peggio – di farsi male per aver guidato in maniera sconsiderata.

Certo, per alcuni potrà essere fastidioso non accedere immediatamente alle categorie superiori, magari sudando per alzare il SR a causa dei piloti meno esperti che, nelle classi inferiori, commetteranno errori grossolani coinvolgendo anche quelli più attenti. A nostro avviso, però, si tratta di un problema di poco conto: anche le vetture che si hanno a disposizione all'inizio, infatti, sono molto divertenti. Il passo successivo sarà di guidare delle versioni evolute delle stesse auto, su circuiti nuovi e avendo accesso ad alcune modifiche dell'assetto. Se sarete tanto bravi e pazienti da andare oltre, avrete accesso a quattroruote sempre più stimolanti e difficili da domare, certi di trovarvi di fronte ad avversari di una certa esperienza, che raramente vedrete andare in testacoda perché intimoriti dal vostro sorpasso (cosa che ogni tanto accade nelle gare Rookie).

Il sistema funziona e, nonostante imponga tempo e dedizione, a noi è piaciuto e ci ha insegnato a essere molto più prudenti, nonché rispettosi degli avversari. Esattamente come accade nelle gare vere, crea quella tensione che effettivamente prova un asso del volante a ogni sorpasso donando enormi soddisfazioni ogni qualvolta si finisce una corsa senza errori, magari ottenendo un buon piazzamento.

### I COSTI

Al contrario delle simulazioni di guida viste fino a ora, con *iRacing* non si paga il gioco, bensì un servizio. Di conseguenza, bisognerà abbonarsi, più o meno come si fa con i MMORPG. L'abbonamento base include le auto delle prime categorie, così come i circuiti. Andando avanti con le serie, bisognerà anche acquistare le nuove auto e i nuovi tracciati, con prezzi che oscillano fra i 10 e i 15 dollari (dai 6 ai 10 euro) ciascuno. Esistono varie formule di abbonamento e più a lungo si sottoscrive il servizio, minore sarà la quota mensile da pagare. Avremo quindi 20 dollari al mese (circa 12 euro) se si sceglie di rinnovare ogni 30 giorni, contro i 156 dollari annuali (circa 100 euro) se ci si abbona per 12 mesi. Chi sottoscrive il servizio per un solo mese, avrà, a ogni rinnovo, un bonus di 2,5 dollari (1,5 euro) da investire in vetture e tracciati, mentre chi punta alla formula annuale avrà in regalo 60 dollari (38 euro), sempre riservati all'acquisto delle "espansioni".









■ Capiterà di commettere errori e, magari, di coinvolgere altri giocatori che avevano la sfortuna di esservi vicini: fate i gentiluomini e scusatevi.

## UN GIOCO IN CONTINUA EVOLUZIONE

*iRacing* è ben fatto, ma anche ben lungi dalla perfezione. Ciò che è presente è curato all'inverosimile, ma mancano ancora molti aspetti che ci si aspetta di trovare in simulazioni di questo calibro. Le condizioni meteorologiche non mutano mai, e si corre sempre sotto il sole cocente. La frizione non è ancora implementata completamente (non è necessario, per esempio, ricorrere alla "doppietta" per scalare marcia con le Skip Barber, come invece accade nella realtà), e manca completamente uno strumento di analisi della telemetria. Gli sviluppatori sono al corrente di queste limitazioni e ammettono che, nonostante l'ingente investimento di ben 18 milioni di dollari e quattro anni di lavoro, ancora non sono riusciti a inserire tutto. Le novità, però, arriveranno pian piano, con successive patch. A quanto dicono, entro breve verrà inserita la possibilità di selezionare contro chi correre (attualmente è deciso dai server sulla base del rating dei vari giocatori), verranno aggiunte le soste ai box e i fondamentali spotter (degli osservatori a bordo pista), che negli ovali aiutano non poco.




■ Dal punto di vista visivo, i danni non sono molto evidenti, ma ogni contatto rovinerà l'aerodinamica e, spesso, anche lo sterzo.




■ Guardatevi sempre attorno, soprattutto negli ovali, prima di tagliare la curva: potreste avere qualcuno che si accinge a sorpassarvi. Non vorrete andargli addosso...

### COME SI COMPERA?

**Per dilettarsi con le corse virtuali di *iRacing* bisogna abbonarsi al servizio: collegatevi al sito www.iracing.com, registratevi, selezionate l'opzione di abbonamento che preferite (se siete indecisi, consigliamo di fare un test per un mese, così da non impegnare troppo denaro) ed entro pochi minuti avrete la vostra login e password, tramite cui accedere al servizio. Allo stato attuale, l'unico metodo di pagamento accettato è la carta di credito.**

### LONTANA EUROPA

**Attenzione a chi non ha una connessione più che buona: i server di gioco sono negli USA, almeno per ora, e non sempre è facile ottenere un ping basso. I nostri test hanno evidenziato che, con un'eccellente connessione in fibra ottica, difficilmente si scende sotto i 110-130 ms di ping, quindi occhio nel caso possediate una connessione ADSL meno che valida. Bisogna anche segnalare che gli algoritmi deputati alla gestione del multiplayer sono comunque fatti molto bene, ed escludendo sporadici episodi, il lag durante le nostre prove risultava contenuto e rendeva possibili scontri testa a testa sul filo del centesimo.**

Se *iRacing* ci ha rapito, comunque, è anche perché tutto il contorno è ottimo. La fisica ci è apparsa deliziosamente realistica: ogni auto ha il proprio carattere e sarà un piacere impegnarsi per imparare a tirarne fuori il meglio. Chi ha apprezzato i vecchi titoli di Papyrus, come *GP Legends* e *NASCAR Racing,* riconoscerà subito la base comune, ma scoprirà ben presto anche le innovazioni apportate. Gli pneumatici, ora, sono simulati alla grande, e sarà una gioia imparare a scoprire il limite di ogni macchina, scaldando le gomme giro su giro e osando leggermente di più: tirando al limite quando sono in temperatura e rallentando l'andatura quando ormai si inizia a far sentire l'usura. Gran parte del merito è da ascriversi all'eccellente Force Feedback (il volante è un requisito fondamentale, se è dotato di ritorno di forza, ancora meglio), a nostro avviso il più comunicativo fra quelli implementati fino a oggi, ma anche l'eccellente riproduzione dei suoni delle gomme che stridono aiuta non poco a capire i limiti dell'automobile.

Tecnicamente, *iRacing* è ben realizzato e, pur senza stupire l'occhio del giocatore, offre una grafica pulita, verosimile e dettagliata, con circuiti mai spogli e identici in ogni più piccolo particolare alle controparti reali. Una menzione per il sonoro, che oltre a offrire rombi e stridii di gomme particolarmente verosimili, sfrutta magnificamente i sistemi audio multicanale (a patto di possederne uno), offrendo indizi sulla posizione degli altri contendenti che né *GTR*, né *rFactor* sono in grado di regalare.

*iRacing* segna il confine fra le simulazioni classiche e quelle moderne, grazie alla fisica eccellente, ma soprattutto allo Sporting Code, che responsabilizza i piloti virtuali tramite sanzioni. Non è perfetto: mancano ancora l'implementazione delle condizioni meteorologiche, la telemetria e la simulazione della frizione, ma è un prodotto in continua evoluzione, e queste funzionalità potrebbero essere aggiunte quanto prima. Chi vuole correre in maniera seria, in ogni caso, ne rimarrà estasiato.

**Alberto Falchi** GIOCHI COMPUTER

### IN ALTERNATIVA...

***Race 07,*** Dic 07, **7 ½**
Una buona simulazione, decisamente più adatta ai gusti europei quanto ad auto e tracciati.

***rFactor,*** Sett 07, **9**
Una simulazione in costante espansione, grazie all'opera dei modder, che continuano ad aggiungere contenuti.

info ■ Casa **iRacing.com Motorsport Simulations** ■ Sviluppatore **iRacing.com Motorsport Simulations** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **vd. box I Costi** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.iracing.com**

**specifiche tecniche**

- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0, volante e pedaliera, Internet**
- Sis. Cons. **Dual Core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0, volante FF, Fibra ottica**
- Multiplayer **Internet**

- **Realismo senza pari**
- **Ottimo Force Feedback**
- **Lo Sporting Code aggiunge professionalità**
- **Più costoso delle solite simulazioni**
- **Assenza di server europei**
- **Basato sulla realtà delle corse americane**

**Una simulazione eccellente abbinata a un servizio che non mancherà di far discutere, ma che noi abbiamo trovato ammirabile. Sfiora l'eccellenza, ma l'assenza della pioggia gli ha impedito di puntare al massimo dei voti.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | PISTE | FORCE FEEDBACK |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |

**8 ½**

# Schemi, fumetti, enigmi

# SUDOKU MESE:

## tutto IL MEGLIO

## per IL TUO DIVERTIMENTO




NUOVA!
N° 1

Sprea editori ITALY

**Chiedila subito al tuo edicolante!**




Investire con troppa liberalità nello stato sociale può condurre alla bancarotta in breve tempo.




La mappa globale può essere configurata per offrire informazioni di ogni genere.

## GUERRA GLOBALE

La componente militare di *GPS* è forse la meno curata in assoluto. Il tutto si riduce allo spostamento di una serie di unità molto generiche sulla mappa di gioco, senza che sia possibile adottare strategie particolarmente sofisticate. D'altro canto, i risvolti politici delle guerre contemporanee sono adeguatamente rappresentati, soprattutto grazie alla presenza delle Nazioni Unite. Come nel mondo reale, la conquista fine a se stessa difficilmente potrà essere giustificata: meglio farla passare per "esportazione della democrazia". La modalità multiplayer di *GPS*, detta appunto "wargame", si concentra sullo scontro bellico fra giocatori, risultando niente più che un limitato diversivo.




**GENERE:** STRATEGIA/GESTIONALE

# GEO-POLITICAL SIMULATOR

Il potere logora, si dice. Eversim ha pensato bene di ribadirlo.

**PROVATE a immaginare un gioco astrusamente complicato e difficile al punto da far imprecare un maestro Zen. Aggiungete una curva di apprendimento impervia quanto la "Critica della ragion pura" di Kant, un'interfaccia diabolica che semina informazioni in decine di schermate e sottoschermate, e infine qualche bug, tanto per gradire: ecco a voi *Geo-political Simulator* (*GPS*, d'ora in poi).**

Vi sorprenderà sapere, alla luce di tutto ciò, che il titolo della francese Eversim non è solo l'idea-regalo perfetta per il compleanno del vostro peggior nemico, ma anche un'opera decisamente profonda e, in qualche modo, geniale.
L'essenza di *GPS* è tutta racchiusa nel nome: si tratta di un simulatore della situazione geopolitica contemporanea, che pone il giocatore di fronte a una mappa tridimensionale del pianeta, con l'obiettivo di condurre una nazione a scelta verso la prosperità. Nulla di straordinario nelle premesse, dunque – la realizzazione, però, lascia a bocca aperta. Praticamente ogni aspetto della vita politica è gestibile, dal sistema pensionistico fino ai trattati commerciali internazionali, in un crescendo di complessità e minuziosità che ha pochi

> **"Ogni aspetto della vita politica è gestibile"**

uguali nella storia recente del videogioco. Il governo della nazione passa attraverso i nove ministeri, ognuno competente in più di un'area specifica: agendo all'interno del ministero del tesoro, per esempio, è consentito ritoccare i vari tipi di tassazione, monitorare le uscite, stabilire gli stipendi dei dipendenti pubblici e prendere decisioni riguardo alla moneta nazionale.

Questa mole immensa di opzioni è anche, realisticamente, un campo minato. Tanto per dirne una, modificare la legislazione sanitaria può causare manifestazioni di piazza, feroci attacchi da parte della stampa e, infine, il crollo del governo.

Un approccio radicale e temerario, quello scelto dagli sviluppatori, che non concede quasi nulla alla giocabilità e ricorda, fatte le debite proporzioni, il rigore delle simulazioni aeronautiche. Nell'ambito di un congegno videoludico tanto delicato, la confusione causata da meccaniche sbilanciate può rivelarsi fatale: questo è appunto il caso di *GPS*, che conserva una certa indecifrabilità di fondo, anche dopo molte ore di pratica.

Temiamo che il mal di testa causatoci dal titolo Eversim sia diventato cronico; nonostante ciò, ci sentiamo di considerare con benevolenza questo coraggioso tentativo. Si tratta, in definitiva, di un prodotto sviluppato in sordina che, pur trovandosi allo stato di diamante grezzo, ha tutti i crismi per divenire il punto di riferimento del genere. Se appartenete, come chi vi scrive, a quella cerchia di giocatori per i quali la poltrona di primo ministro val bene un'emicrania, vi consigliamo di affrontare stoicamente *Geo-political Simulator,* nella speranza che le patch non si facciano attendere.

**Claudio Chianese** GIOCHI COMPUTER

### ACCURATO, MA NON TROPPO

**Sebbene *GPS* presenti un vasto database di informazioni relative alle varie nazioni del mondo, i nomi di partiti e uomini politici restano fittizi e non tutte le notizie possono dirsi accurate. In qualche caso, l'imprecisione può rivelarsi imbarazzante: l'Iran degli Ayatollah, per esempio, viene classificato come un'improbabile "teocrazia di orientamento comunista". L'effetto sulla giocabilità non è rilevante, ma si tratta comunque di errori piuttosto pacchiani.**

### IN INGLESE E IN RETE

***GPS* è acquistabile unicamente in formato digitale sul sito di Eversim, all'indirizzo www.geo-political-simulator.com, in quattro lingue diverse, tra cui non figura l'italiano. Segnaliamo il particolare sistema di protezione adottato: l'autenticità della copia è verificata via Internet a ogni avvio, cosicché risulta impossibile giocare su sistemi sprovvisti di connessione alla Rete.**

### IN ALTERNATIVA...

***Democracy 2,***
Apr 08, 7
Un simulatore politico dalla struttura astratta. Decisamente più accessibile di GPS, anche se meno ambizioso.

***Europa Universalis 3,***
Mar 07, 8
Guerra, commercio, politica e religione: l'Evo Moderno secondo Paradox, in un titolo di grande profondità, arricchito da due espansioni.

**info** ■ Casa **Eversim** ■ Sviluppatore **Eversim** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,95 (download)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.geo-political-simulator.com**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- + Ricchissimo di dettagli
- + Longevità potenzialmente illimitata
- + Estremamente realistico...
- − ... ma fin troppo frustrante
- − Meccaniche difficili da interpretare
- − Interfaccia macchinosa

**Giudicare un titolo come *GPS* è quanto mai difficile. La grandiosità della struttura potrebbe preludere a profondi miglioramenti, ma, allo stato attuale, frustrazione e soddisfazione stanno in equilibrio sui piatti della bilancia.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | REALISMO | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 5 | 5 | 8 | 8 | 7 |

**7**



■ Il "piatto forte" del gioco è sempre la rivoluzione americana, dalle prime avvisaglie nel 1775 al Trattato di Parigi del 1783.



■ Chi vuole iniziare in modo poco impegnativo può rivolgersi ai "piccoli" scenari che ricostruiscono le guerre coloniali contro i nativi.

**IN INGLESE**

***BoA 2: Wars in America* è disponibile solo in lingua inglese e francese. Attualmente, può essere ordinato su Internet in digital download dal sito di AGEOD all'indirizzo www.birth-of-america2.com/ageod/eu/, al prezzo di 39,99 euro. Al momento, non è prevista una versione inscatolata.**

**GENERE:** WARGAME

# BIRTH OF AMERICA 2 – WARS IN AMERICA

## AGEOD amplia il suo wargame sulle guerre che condussero alla nascita degli Stati Uniti.

**UN periodo della storia militare un po' ignorato da noi europei è la convulsa sequenza di guerre avvenute nelle terre del Nuovo Mondo che, tra il 1600 e gli inizi del 1800, portarono alla nascita e alla consolidazione degli Stati Uniti d'America e del Canada.**

Queste guerre, se si esclude la rivoluzione americana vera e propria del 1776, erano generalmente la prosecuzione nei territori coloniali dei conflitti che scoppiavano nel continente europeo. Per esempio, le guerre franco-indiane (1754-1763) che videro i francesi e i loro alleati nativi americani schierati contro gli inglesi, vengono a tutti gli effetti considerate "il capitolo nordamericano" della guerra dei Sette Anni (1756-1763).

Se, per noi, questi eventi sono un'appendice delle vicende europee, per gli americani si tratta dei pilastri su cui la storia della loro nazione è basata. È stato, così, curioso osservare come ci sia voluto uno sviluppatore francese, AGEOD, per creare *Birth of America*, il più bel gioco mai pubblicato su questo periodo e uno dei migliori wargame per PC mai realizzati. Ora, con *BoA 2: Wars in America*, gli sviluppatori tornano sul loro titolo, ampliandone sia gli orizzonti, sia le meccaniche di gioco.

*WiA* impiega un sistema di movimento simultaneo a turni: i due contendenti (uno dei quali può essere controllato dall'Intelligenza Artificiale) inviano ordini alle unità sotto il loro comando, quindi il PC elabora i risultati del turno (ognuno dei quali pari a un mese). La mappa di gioco è divisa in zone con specifiche qualità geografiche, climatiche e politiche (presenza di forti, città, installazioni portuali, eccetera). Il regolamento è molto dettagliato e include elementi quali clima e stagioni, importanza dei comandanti sul campo di battaglia, tattiche di "terra bruciata" (per impedire al nemico vittorioso di rifornirsi dall'area appena conquistata), un sofisticato sistema di guerra navale, unità europee, coloniali e native, attrito (ovvero, l'effetto di clima, mancanza di rifornimenti e malattie sulle truppe), eventi speciali di importanza politica e strategica, e molto altro.

**"Il sistema di gioco è bello ed elegante"**

Malgrado ciò, la bellezza e l'eleganza del sistema di gioco consentono di gestire tutto in modo intuitivo, decidendo cosa far fare alle proprie unità e quindi lasciando che sia il PC a calcolare i dettagli. Naturalmente, imparare l'importanza di tali "dettagli" è fondamentale per vincere, ma ciò viene con l'esperienza – e sia il numero relativamente basso di unità da gestire anche nelle campagne più lunghe, sia la quantità di scenari più piccoli e contenuti, rendono *WiA* un wargame adatto per i principianti, senza rinunciare alla verosimiglianza storica e alla profondità strategica richieste dai veterani. Un gioiello consigliato senza esitazioni, tranne nel caso che abbiate già il primo *BoA*.

**Vincenzo Beretta**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

## EVOLUZIONE IN ARMI

Se possedete già *Birth of America* e siete incerti se acquistare a prezzo pieno questo seguito (di fatto equivalente a un'espansione), vale la pena di sintetizzare i miglioramenti inseriti in *Wars in America*. Il periodo storico ora include, oltre alla rivoluzione americana e alle guerre franco-indiane, gli scontri dei primi anni del 1600 e la guerra tra Stati Uniti e Inghilterra del 1812. La mappa è grande circa il doppio, si estende fino al Mississippi, e include nuovi "box" per rappresentare regioni distanti dall'area principale. Nuove nazionalità giocabili includono Canada, Francia, Spagna e numerose tribù di nativi americani, con un relativo ampliamento del parco-unità. Nel regolamento, troviamo nuovi ordini per le nostre formazioni, regole per blocchi navali, impiego di corsari e unità speciali, sbarchi dal mare, una migliore gestione dei comandanti, e altro ancora. Infine, è stato introdotto un sistema di attivazione "a punti" delle unità, che simula in modo semplice i fattori economici della guerra: se le vostre azioni colpiscono duramente l'economia nemica, l'avversario potrebbe trovarsi senza più "punti" sufficienti per muovere tutte le sue unità.



**IN ALTERNATIVA...**

***Birth of America,*** Giu 06, **8**
Il primo titolo copre un periodo storico meno ampio e ha un sistema di gioco meno raffinato, ma è sempre un wargame di grande qualità. AGEOD lo vende dal proprio sito per soli 9,99 euro.

***AGEOD American Civil War,*** Ago 07, **8**
Basato sullo stesso sistema di *BoA 2*, ricostruisce la grande epopea della guerra civile americana con un livello di dettaglio senza precedenti.

**info** ■ Casa **AGEOD** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.birth-of-america2.com/ageod/eu/**

**specifiche tecniche**

- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

**PRO**
- Semplice da imparare, ma strategicamente profondo
- Storicamente molto accurato
- Ottima Intelligenza Artificiale

**CONTRO**
- L'argomento potrà non interessare tutti
- Le novità non giustificano il prezzo pieno
- Requisiti di sistema elevati

**Non tutti possono essere interessati alla "guerra del 1812", e chi ha già *Birth of America* troverà che le novità non valgono il prezzo pieno. Tolto questo, *Wars in America* è uno dei wargame più belli e accessibili degli ultimi anni.**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | STORICITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 8 | 8 | 8 | 9 |

**8½**



www.gamesradar.it



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

# Giochiamo spendendo POCO

■ **Casa:** THQ ■ **Sviluppatore:** Climax ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Set 05, **8½**

## MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

**NON ci sono dubbi che *MotoGP Ultimate Racing Technology 3* rappresenti ancor oggi un ottimo gioco, caratterizzato com'è da un riuscito compromesso tra simulazione, accessibilità e divertimento.**

Come ragionevole aspettarsi, la porzione principale del lavoro dei ragazzi di Climax va ricercata nella modalità Grand Prix. Grazie a essa sarà possibile affrontare un'intera stagione di MotoGP, gareggiando sui tracciati ufficiali e confrontandosi con tutti i campioni che hanno partecipato alla competizione a bordo delle loro moto perfettamente riprodotte (i diritti ufficiali sono quelli della stagione 2004).

A rendere il tutto ancora più interessante ci pensa la possibilità di creare un proprio pilota, personalizzando le livree della moto, il casco e la tuta. Addirittura, si potranno utilizzare i punti esperienza guadagnati in gara per migliorarne le caratteristiche (velocità, accelerazione, abilità in curva e frenata).

Il vero elemento di novità rispetto al precedente episodio, però, è rappresentato dalla modalità Extreme. Grazie a essa, abbandonati circuiti e moto reali, ci si cimenterà su spettacolari e adrenaliniche piste urbane. Tale modalità rappresenta una scelta quasi obbligata per chi preferisce la spettacolarità al rigore della MotoGP classica.

GIOCHI PER COMPUTER



■ Per risultare davvero competitivi occorrerà prendere confidenza con la moto.

**VERDETTO**

€ € € € €

**Un titolo adatto a tutti, sia agli appassionati del Motomondiale, sia a chi sogna di sfrecciare a 300 all'ora per le strade di una città.**

■ **Casa:** THQ ■ **Sviluppatore:** Juice Games ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Lug 05, **7**

## JUICED

**DOPO il fallimento di Acclaim, sembrava che Juiced fosse destinato all'oblio. Fortunatamente, l'intervento di THQ ha permesso ai ragazzi di Juice Games di completare il loro lavoro.**

Il risultato è un buon gioco di guida, a metà strada tra arcade e simulazione, dotato però di una struttura di gioco un po' meno varia e articolata rispetto a quella dei suoi concorrenti diretti (come per esempio *Need for Speed o Midnight Club*).

L'ambientazione, anche se non particolarmente originale, ha stile. Il mondo di *Juiced* è quello delle corse clandestine e il compito del giocatore sarà quello di recuperare quante più automobili possibile ed elaborarle per renderle più competitive. Non si tratta di una serie di sfide fini a loro stesse. *Juiced* catapulta il giocatore all'interno di un complesso "ecosistema" di piloti e di team in cui ciò che più conta è il rispetto guadagnato in pista.

Uno degli elementi migliori rimane, comunque, la sezione dedicata all'elaborazione della vettura. Anche se il parco macchine è abbastanza esiguo, infatti, sarà possibile sostituire, tarare o personalizzare qualsiasi componente di meccanica, elettronica e carrozzeria.

GIOCHI PER COMPUTER



■ Elaborare la vettura è un passaggio fondamentale per mantenere alta la propria reputazione.

**VERDETTO**

€ € € € €

***Juiced* è un gioco di guida adrenalinico e divertente, caratterizzato da un'ottima sezione per elaborare la propria vettura.**

### ANCORA BUDGET

**Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.**

### UBISOFT

| | |
|---|---|
| **Beyond Good & Evil** | **€ 12,99** |
| **Brothers in Arms:** | |
| **Road to Hill 30** | **€ 12,99** |
| **Cold Fear** | **€ 12,99** |
| **CSI Miami** | **€ 12,99** |
| **CSI Dark Motives** | **€ 12,99** |
| **Delta Force** | |
| **Black Hawk Down** | |
| **Gold Pack** | **€ 29,00** |
| **Destroyer Command** | **€ 12,99** |
| **Far Cry** | **€ 12,99** |
| **Ghost Recon** | **€ 12,99** |
| **Hyperblade** | **€ 26,79** |
| **IL-2 Sturmovik** | **€ 12,99** |
| **King Kong** | **€ 12,99** |
| **Might & Magic IX** | **€ 12,99** |
| **Myst 3: Exile** | |
| **Collector's Edition** | **€ 49,90** |
| **Myst IV** | **€ 12,99** |
| **Myst V** | **€ 12,99** |
| **Pacific Fighters** | **€ 12,99** |
| **Playboy Gold** | **€ 12,99** |
| **Prince of Persia** | |
| **Le Sabbie del Tempo** | **€ 12,99** |
| **Prince of Persia** | |
| **Spirito Guerriero** | **€ 12,99** |
| **Racing Simulation 3** | **€ 12,99** |
| **Rainbow Six 3 Gold Edition** | **€ 30,00** |
| **Rayman 10° Anniversario** | **€ 12,99** |
| **Riven** | **€ 12,99** |
| **Sea Dogs** | **€ 12,99** |
| **Silent Hunter III** | **€ 12,99** |
| **Speed Rage** | **€ 12,99** |
| **Splinter Cell** | |
| **Pandora Tomorrow** | **€ 12,99** |
| **The Settlers: L'Eredità dei Re** | **€ 12,99** |
| **Xpand Rally** | **€ 12,99** |

### LEGENDA VOTI

**1 Euro** - Davvero mediocre
**2 Euro** - Appena sufficiente
**3 Euro** - Solo per gli appassionati del genere
**4 Euro** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
**5 Euro** - Compratelo prima che si esaurisca!

# Wor


IL PIACERE DI ESSERE DONNA
Woman
HEALTH/FITNESS
FERMA IL TEMPO
MELATONINA
PER NON INVECCHIARE
TEST
CARICA EROTICA
scopri qual è la tua!
10 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica
per essere
IN FORMA
Speciale sole
i segreti di una perfetta abbronzatura
Amore
perché non si bacia più?
BOOM agriturismo
dove come e cosa offrono
I PIACERI
CUCINA LIGHT
MODA
LA CAMPAGNA FA TENDENZA
SPORT TRENDY

nan

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

## I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

**Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!**



**Mass Effect**
**BANNED.Neon**
"Con la Normandy, per la galassia!"



**LEGO Indiana Jones**
**GMC.Homer**
"A me capita sempre!"



**Race Driver: GRID**
**GMC.Pettinato**
"In attesa di sfidare Pape a *iRacing*!"



**iRacing**
**GMC.Pape**
"La strada per tutte le patenti è ancora lunga!"

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

**1) CRYSIS**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
**Trucchi:** Feb 08
**Demo:** Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



**LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

**2) BIOSHOCK** Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
**Trucchi:** Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

**3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX** Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

**4) CALL OF DUTY 4** Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
**Trucchi:** Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

**5) F.E.A.R.** Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
**Trucchi:** Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

## SIMULATORI DI CALCIO

**1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!



**LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

**2) FIFA 08** Dic 07 VOTO 7 ½
Casa: EA Distributore: DDE
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nov 07
*FIFA* è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente.

**3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005** Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

**4) VIVA FOOTBALL** Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

**5) ACTUA SOCCER 3** Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
**Trucchi:** Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

**1) ARMA: ARMED ASSAULT**
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
**Trucchi:** Set 07
**Demo:** DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



**LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

**2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2** Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

**3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

**4) HIDDEN & DANGEROUS 2** Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

**5) RAINBOW SIX VEGAS 2** Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

## SIMULATORI DI GUIDA

**1) GTR 2**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



**LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

**2) RFACTOR** Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

**3) GT LEGENDS** Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

**4) NASCAR RACING 2003 SEASON** Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
**Trucchi:** Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer.

**5) COLIN MCRAE: DIRT** Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

**1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR**
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
**Trucchi:** Apr 07
**Demo:** DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.



**LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

**2) COMPANY OF HEROES** Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

**3) SUPREME COMMANDER** Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

**4) WORLD IN CONFLICT** Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

**5) AGE OF EMPIRES III** Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
**Trucchi:** Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

## STRATEGIA A TURNI

**1) CIVILIZATION IV**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
**Trucchi:** Mar 06
**Demo:** DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



**LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

**2) EUROPA UNIVERSALIS ROME** Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

**3) AOW SHADOW MAGIC** Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

**4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2** Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
**Trucchi:** Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

**5) HEROES OF M&M V** Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Gioco completo:** Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.



www.gamesradar.it

## GESTIONALI

■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

**1) THE SIMS 2**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



**2) SIMCITY 4** Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

**3) THE MOVIES** Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

**4) FOOTBALL MANAGER 2008** Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

**5) CAESAR IV** Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

## AVVENTURE

■ **LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight**

**1) THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



**2) CULPA INNATA** Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

**3) THE MOMENT OF SILENCE** Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

**4) SYBERIA II** Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

**5) JACK KEANE** Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

## AZIONE/AVVENTURA

■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia**

**1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI**
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



**2) MAX PAYNE 2** Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

**3) LOST PLANET** Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

**4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

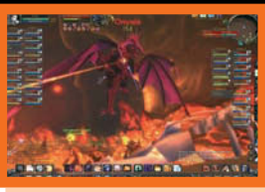
**5) STRANGLEHOLD** Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

## MMORPG

■ **LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call**

**1) WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



**2) GUILD WARS** Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

**3) AGE OF CONAN** Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

**4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE** Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

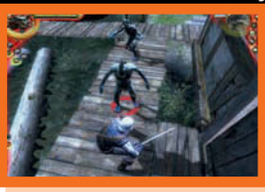
**5) TABULA RASA** Nat 07 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

## GIOCHI DI RUOLO

■ **LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment**

**1) THE WITCHER**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!



**2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

**3) NEVERWINTER NIGHTS 2** Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

**4) MASS EFFECT** Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

**5) VAMPIRE: BLOODLINES** Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

## GIOCHI SPORTIVI

■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis**

**1) MADDEN NFL 2005**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



**2) NHL 06** Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

**3) NBA LIVE 06** Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

**4) TOP SPIN 2** Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

**5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND** Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

# GLI ALTRI GIOCHI...

### SPARATUTTO ONLINE

**1) BATTLEFIELD 2142** Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

**2) UNREAL TOURNAMENT 3** Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

**3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

### SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

**2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

### PICCHIADURO

**1) VIRTUA FIGHTER 2** Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

**2) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

**3) FIGHTING FORCE** Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

### PIATTAFORME

**1) PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

**2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

**3) EVIL TWIN** Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

### PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**2) BUST-A-MOVE 4** Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

**3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO** Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

### FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA SAN ANDREAS** Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

**2) SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) GEOMETRY WARS** Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

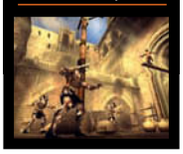
## I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Hells Angel**
**I migliori giochi**
1. Crysis
2. Prince of Persia (tutti!)
3. Need for Speed (tranne ProStreet)
4. Timeshift
5. Mafia

■ **AlexF.RS3**
**I più attesi**
1. Operation Flashpoint 2
2. Empire: Total War
3. Far Cry 2
4. GTA IV
5. Brothers in Arms: Hell's Highway

■ **Beriol**
**Migliore ambientazione**
1. Mass Effect
2. Bioshock
3. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
4. The Witcher
5. Half-Life (la serie)

■ **prince.88**
**Le migliori serie**
1. Prince of Persia
2. Splinter Cell
3. Pro Evolution Soccer
4. Grand Theft Auto
5. Need For Speed



## CONTATTI

**Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.**

**ACTIVISION ITALIA**
0331/452970
**ATARI**
02/937671
**BLUE LABEL ENT.**
02/45408713
**BRYO**
199443817
**EMC ENTERTAINMENT**
071/2916445
**DDE**
199106266
**HALIFAX**
02/413031
**KOCH MEDIA**
02/934669
**LEADER**
0332/874111
**MICROFORUM**
06/33251274
**MICROSOFT**
02/703921
**NEWAVE ITALIA**
055/72504
**VIVENDI**
0332/870579
**TAKE TWO ITALIA**
0331/716000
**UBISOFT**
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

# next LEVEL



## FATAL1TY E LA SUA SECONDA VITA

Nel più grande spettacolo mediatico relativo al netgaming, non poteva mancare la superstar, l'ambasciatore degli sport elettronici nel mondo, nonché unico vero personaggio a essere noto al di fuori della scena. Stiamo parlando di Fatal1ty, al secolo Jonathan Wendel, uno dei più grandi giocatori del pianeta nella serie *Quake*, trasformatosi in opinionista fisso delle Championship Gaming Series. L'età avanza: riflessi e concentrazione non sono più gli stessi, quindi è impossibile tenere i ritmi degli avversari più giovani. Poco male, Fatal1ty probabilmente rimarrà una leggenda e intanto si gode una seconda vita da telecronista sportivo, sfoderando tutto il suo accento californiano e una passione non certo sopita. Proprio come nel mondo del calcio, dove molti ex giocatori fanno gli allenatori (Fatal1ty aveva anche tentato la carriera come "boss" di una delle squadre) o provano la strada della televisione. A Wendel, questo passo è riuscito, anche se sicuramente al "gladiatore" manca l'arena. Chissà se, a telecamere spente, non si concede un deathmatch come ai vecchi tempi; nel 2003, Fatal1ty era allo SMAUILP di Milano come ospite speciale internazionale. Alla fine della sua esibizione, si era accomodato come chiunque altro a un PC e, dopo aver caricato *Quake 3 Arena*, si era gettato nella mischia, scegliendo un server a caso. Ma anche da telecronista la partita è affascinante: tendere all'estremo le corde dell'emozione degli spettatori, senza spezzarle con un colpo di railgun.

CGS 2008

# NETGAMING SUL PICCOLO SCHERMO

*La stagione 2008 delle CGS sarà trasmessa in tutto il mondo.*

**MENTRE molti si interrogano sul reale valore commerciale dei videogiochi competitivi o sull'importanza del consolidamento delle community online, gli sport elettronici sono riusciti a conquistare un nuovo importante palcoscenico.**

Dopo essere diventati spettacolo mediatico in paesi lontani quali la Corea del Sud, con l'avvento delle Championship Gaming Series americane preparano l'assalto alle frequenze televisive di tutti i continenti.



La cornice dello show è eccezionale.

### Campanilismo e-sportivo

Le Championship Gaming Series sono nate l'anno scorso da un'idea di Andy Reif. Non un'idea innovativa, sia chiaro: si tratta di un torneo di videogiochi che si svolge unicamente all'interno di studi televisivi, senza eventi LAN o online. La competizione è tra varie "franchigie", ognuna propria di una città differente. Ci sono i San Francisco Optx, oppure i New York 3D, proprio come nell'NBA, da cui è stato importato anche il "draft" iniziale.

A inizio stagione, ogni squadra, a turno e con regole prefissate, può scegliere tra la rosa di giocatori professionisti il cui cartellino è presente all'interno delle CGS. Quella sarà la sua scelta di mercato, da aggiungere alla rosa già in possesso. In questo modo, i giocatori più forti girano da una squadra all'altra garantendo sempre livelli altissimi di spettacolo. La sfida televisiva si svolge tra due franchigie sui campi virtuali di cinque titoli differenti: ogni team quindi deve schierare in campo dei giocatori per *CounterStrike: Source*, *FIFA 08* e *World of Warcraft: The Burning Crusade* per PC, *Dead or Alive 4* e *Forza Motorsport 2* per Xbox360. Ogni partita vale un certo numero di punti, secondo l'importanza e la difficoltà del gioco; la squadra che ne ottiene di più, vince.

Le Championship Gaming Series sono quindi un'emozione galoppante: un singolo gol in una partita a *FIFA* potrebbe significare l'accesso al turno successivo, o l'eliminazione. In un simile contesto, sia i giocatori, sia i supporter delle varie squadre si gustano momenti di pura esaltazione come se stessero vivendo una sfida di uno sport più blasonato. L'appartenenza alle varie città, la presenza di giocatrici di sesso femminile e l'estrema spettacolarità del contorno delle CGS hanno fatto registrare un'ottima audience per la prima stagione 2007, andata in onda solo negli Stati Uniti d'America su Direct TV. Ora, nel 2008, le CGS, sbarcheranno in tutto il mondo grazie all'accordo con Sky e Asia TV. Sarà un'ottima opportunità per i videogiochi multiplayer, "il grande salto" che tutti aspettano si avvicina sempre di più: da gioco a spettacolo mediatico.

### Regole e trucchi del piccolo schermo

Nonostante sia chiaro che le Championship Gaming Series

EVENTO

# WCG 2008: si avvicina la finale nazionale

Continuano le selezioni per entrare a far parte della squadra nazionale che rappresenterà l'Italia alle Finali dei World Cyber Games di Colonia, il prossimo novembre. Come avevamo già ricordato in precedenza, quest'anno saranno sei le discipline su cui i cyberatleti italiani saranno chiamati a confrontarsi: gli strategici *StarCraft: Brood War e Warcraft III – The Frozen Throne*, il gioco di calcio *FIFA 08*, il simulatore di biliardo *Carom 3D* e il gioco di guida *Need for Speed: Pro Street*, il gioco musicale *Guitar Hero* e *Halo 3* per Xbox 360. Per la prima volta, farà ingresso nella scena competitiva un videogioco per cellulare, *Asphalt 3*. Le finali si svolgeranno a Roma, dal 2 al 5 ottobre, in seno a "Romics", festival del fumetto e dell'animazione presso la Nuova Fiera della Capitale. 100 finalisti, qualificatisi nel corso delle undici tappe preliminari nel corso del tour itinerante dei WCG, avranno così occasione di confrontarsi nel "Gran Final" romano. Da questa rigorosa selezione uscirà, infine, la Squadra Azzurra, composta esattamente da 11 cyberatleti che riceveranno il biglietto per la finale mondiale tedesca. Ricordandovi che la partecipazione alle selezioni per la Nazionale è aperta a tutti i cittadini italiani ed è assolutamente gratuita, quando leggerete queste pagine avrete ancora due tappe a disposizione per provare a entrare a far parte del team italiano. Scoprite calendario e tappe sul sito di World Cyber Games Italia.

**sito di riferimento:**
**www.wcg-italy.com**

rappresentano una grande opportunità, nonché il punto d'arrivo massimo del netgaming mondiale, molti puristi hanno storto il naso. Le esigenze televisive si sono scontrate spesso con le esigenze dei giocatori e, soprattutto, dei giochi, le cui regole sono state letteralmente piegate per rendere la trasmissione sempre più spettacolare.

Per esempio, per *CounterStrike: Source* le differenze con il regolamento degli altri tornei mondiali sono evidenti. Alle Championship Gaming Series è stato eliminato il round a pistole, il primo, dove le squadre non hanno soldi per comprare armi più potenti; al torneo americano la quantità iniziale di denaro per acquistare armi non è nulla e la partita entra subito nel vivo. Inoltre, la durata dei singoli round è minore, favorendo un gioco meno tattico e più semplicistico. Ma se è vero che esiste solo ciò che va in televisione, allora solo adesso il netgaming esiste e sarà ben visibile a tutti. Con un contorno stratosferico: le CGS hanno un grande budget, utilizzato per trasformare una sfida a *Dead or Alive 4* in un novello Wrestling. L'ingresso dei giocatori è accompagnato dalla loro scheda tecnica e l'arrivo ai PC avviene dopo una passerella vicino ai loro tifosi; l'arena a quel punto esplode e un centinaio persone cominciano a scandire i loro nomi. Netgamer in vetrina, pronti a un taglio di capelli più alla moda per non sfigurare. Ma il bersaglio è centrato: la curiosità del pubblico è stimolata.

## Un'occasione d'etere

La seconda stagione delle Championship Gaming Series, negli USA, è già entrata nel vivo. Come la precedente edizione, il torneo è vibrante e presenta dei personaggi molto televisivi, così come una conduzione magistrale e una telecronaca che incolla alla poltrona.

Il piccolo schermo ha trovato grandi budget e il torneo ha già oltrepassato i limiti statunitensi, arrivando a mettere sotto contratto alcuni clan Europei, soprattutto inglesi. La battaglia ora è mondiale, così come mondiale sarà la sua distribuzione nell'etere televisivo. Anche se con un po' di ritardo, questa stagione verrà trasmessa su Eurosport 2 in autunno anche in Italia (sarà commentata in italiano): peccato che non ci sia alcuna squadra dello Stivale per cui tifare. C'è, però, un campione talmente versatile, e inguaribilmente tricolore, che non ha saputo resistere al fascino di un torneo simile. È Alessandro "Stermy" Avallone, che da *Quake* è passato a *FIFA*, per provare a eccellere nelle CGS con i suoi San Francisco Optx. Il netgamer nostrano è stato reclutato già nella prima stagione. Quest'anno è tornato molto più preparato di prima e si sta rivelando una pedina importante per la sua squadra. Per il netgaming italiano (e soprattutto per Stermy), le CGS rappresentano un'occasione da non perdere: un'automobile cui attaccare il proprio umile skateboard, per guadagnare un po' di velocità.

**Simone "AKirA" Trimarchi**

**sito di riferimento:**
**www.thecgs.com**

Evento

# PARIGI VAL BENE UNA MESSA (A PUNTO)!

*Si è svolto a Parigi il WorldWide Invitation 2008, che ha attirato i più forti progamer del mondo.*

Definirlo un appuntamento tradizionale potrebbe sembrare pretestuoso, visto che è soltanto alla sua quarta edizione. Di certo, il WorldWide Invitational di Blizzard è uno degli eventi più attesi dalla community internazionale di giocatori e progamer. Spettacolare kermesse che attrae fan dei titoli Blizzard da tutte le parti del mondo, il WWI 2008 si è svolto, lo scorso giugno, nel palazzo delle esposizioni di Parigi, prima edizione europea (l'anno scorso la manifestazione si è svolta a Seul) di questo bizzarro evento-contenitore. Il momento clou della manifestazione è stato l'annuncio ufficiale al pubblico della realizzazione di *Diablo III*, i cui "rumori di Rete" hanno infestato per mesi i newsgroup di tutto il pianeta.
Ma il popolo, sempre più numeroso, dei progamer nutriva in questo WWI un interesse assai meno mondano: oltre alla presentazione del demo giocabile di *Starcraft II*, su cui si concentrano le aspettative degli appassionati di RTS, il WWI 2008 è stato teatro di tre tornei entusiasmanti ed esclusivi di progaming, con un montepremi complessivo di ben 100.000 dollari (circa 64.000 euro). Tre le specialità di gara: oltre a *StarCraft: Brood War* e *Warcraft III: The Frozen Throne*, grande enfasi è stata posta nel torneo di *World of Warcraft: The Burning Crusade Arena*, disciplina a squadre di tre giocatori. Articolata nella consueta struttura a torneo a doppia eliminazione (con un winner e un loser bracket) tipica dei tornei eSport, la competizione ha proposto la sfida tra 16 giocatori per le due specialità singole, e 16 squadre per l'Arena di *WoW*. Nonostante la presenza di team e giocatori provenienti da ogni parte del mondo (spagnoli, francesi, scandinavi, americani, eccetera), tutto il montepremi è andato, come da pronostico, a giocatori di nazionalità coreana. Così, a contendersi il ricco bottino messo in palio da Blizzard, sono stati i ragazzi del team Council of Mages (per *World of Warcraft*), Song "Stork" Byung-Goo (per *Starcraft*) e Jang "Moon" JaeHo (per *Warcraft III*). Quasi tutte le finali, del resto, sono state disputate da giocatori coreani. Unica eccezione, a difesa dei colori del Vecchio Mondo, i ragazzi del team spagnolo Improved Clicks di *WoW* che, tuttavia, sono riusciti a vincere un solo match contro gli asiatici, i quali sono si sono imposti con un facile 3 a 1, tra il boato assordante dei tifosi connazionali, arrivati in massa a Parigi per sostenere i propri beniamini. Nonostante la delusione per le squadre e i giocatori europei (nessun giocatore o team italiano, in ogni caso, è stato ammesso ai tornei del WWI), l'evento è stato spettacolare, con una fila di oltre un chilometro ai cancelli d'ingresso dell'enorme quartiere fieristico parigino. A quando un evento di questa portata nel Bel Paese?

**Sito di riferimento:**
**http://eu.blizzard.com/wwi08/**

*Mod per* Dawn of War *e* Dark Crusade

# ANCORA GUERRA NELL'ANNO 40.000

*Nella galassia della Grande Rete, Space Marine, Orki, Caos, Eldar e compagnia continuano a combattere grazie alla comunità degli appassionati della serie* Dawn of War. *GMC ha scelto per voi i Mod migliori!*




**Daemonhunt**
Le infrastrutture dei cacciatori di demoni mostrano un'architettura quasi rinascimentale.

**QUESTO mese, trovate due eccezionali RTS allegati alle versioni di GMC. *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* vi attende nell'edizione DVD, mentre *Warhammer 40.000: Dawn of War* in quella Budget.**

Per questo abbiamo deciso di dedicare due pagine dell'Area Download per segnalare i migliori Mod in circolazione per questi titoli. Per rendervi la vita ancora più semplice, inoltre, li abbiamo inseriti all'interno del DVD demo allegato alla versione DVD di GMC. La comunità di *Dawn of War* è molto attiva e ha realizzato un gran numero di contenuti aggiuntivi. Una volta che avrete giocato all'inverosimile i Mod presenti nel DVD demo di GMC, vi consigliamo di consultare il sito: **http://search.filefront.com/warhammer%2040000**

## Daemonhunt

- **Mod per:** Dark Crusade
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 250 MB
- **Internet:** http://files.filefront.com/Daemonhunters+DC+Full+Mod/;9006089;/fileinfo.html

NEL DVD Si tratta di uno dei migliori Mod per *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*. *Daemonhunt* aggiunge una nuova fazione a quelle già presenti nel gioco. Si tratta dei Cacciatori di Demoni, molto divertenti da comandare. Le armi a disposizione, le infrastrutture e i veicoli sono parecchio evoluti e anche l'albero delle tecnologie non sfigura di fronte a quello delle fazioni rivali. Pur se non è possibile utilizzare questa "razza" nella campagna single player, questi potenti guerrieri possono venir impiegati nella modalità schermaglia e nelle partite online.

### Installazione

**1.** Fate doppio clic sul file **daemonhunt_DC_full** che troverete, come gli altri Mod per *Dark Crusade*, all'interno del DVD di GMC, nella cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\dark crusade**
**2.** Cliccate su **Next** per due volte e spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza. Selezionate **Next** e premete **Start** per dare il via al processo di copia dei file
**3.** Avviate il gioco originale, premete il pulsante **Gestore partita** presente nel menu principale, selezionate il Mod e cliccate su **Attiva** e quindi su **Sì** per riavviare il gioco.

## DowXP

- **Mod per:** Dark Crusade
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 130 MB
- **Internet:** http://dowxp.110mb.com/

NEL DVD Un Mod che aggiunge numerose nuove unità, prendendole dall'originale gioco da tavolo. In questo modo, gli eserciti delle varie fazioni in campo diventano ancora più versatili ed efficaci. Le aggiunte sono interessanti (come per esempio i Devastatori degli Space Marine e i Land Raider delle truppe del Caos) e si integrano alla perfezione con il gioco originale. Come se non bastasse, questo Mod aggiunge anche alcune nuove abilità e tecnologie che, nel complesso, rendono ancora più bilanciati gli scontri tra le diverse fazioni.

### Installazione

**1.** Fate doppio clic sul file **DowXP**, premete per 3 volte su **Next** e poi su **Start** per dare il via al processo di copia dei file
**2.** Avviate normalmente il gioco e, dopo aver cliccato sul pulsante **Gestore partita**, presente nel menu principale, selezionare il Mod chiamato **DowXP**
**3.** Premete su Attiva e su **Sì** per riavviare il gioco.

## Steel legion

- **Mod per:** Dark Crusade
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 50 MB
- **Internet:** http://files.filefront.com/The+Steel+Legion/;9358033;/fileinfo.html

NEL DVD La Steel Legion, o Legione d'Acciaio di Armageddon, è uno dei famosi reggimenti della Guardia Imperiale, il corpo di soldati più vasto dell'Imperium umano del quarantunesimo millennio. *Steel Legion* è dedicato proprio a questo reggimento. Tra le unità aggiunte da questo Mod, le più interessanti sono rappresentate dai veicoli da guerra, degli specie di tank che possono montare le armi più disparate. Sono proprio questi mezzi a rappresentare il cuore della Legione d'Acciaio. Per questa ragione, occorrerà imparare a utilizzarli al meglio.

### Installazione

**1.** Scompattate la cartella **Steel_Legion_DC_Setup_1**, esplorare la directory e fate doppio clic sul file **Steel_Legion_DC_Setup**
**2.** Premete su **Next**, spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza e quindi cliccate più volte su **Next** e infine su **Install**
**3.** Lanciate il gioco originale e, nel



**DowXP**
**Queste nuove unità sono perfette per creare un fuoco di sbarramento.**



**Steel legion**
**Pronti a condurre gloriosamente in battaglie la famosa Legione d'Acciaio della Guardia Imperiale?**

menu principale, dopo aver cliccato sul pulsante **Gestore partita** selezionate questo Mod e premete su **Attiva** e quindi su **Sì**.

## DoW40k-FoK

- **Mod per:** Dark Crusade
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 230 MB
- Internet: http://files.filefront.com/DoW40K+FOK+Beta+1rar/;8686508;/fileinfo.html

NEL DVD Sebbene si tratti di una versione non ancora definitiva, questo Mod attua un eccezionale bilanciamento tra le fazioni in campo, introducendo anche interessanti scelte legate alla giocabilità. Per esempio, mano a mano che si aumenterà l'esercito, diminuiranno le risorse ottenibili. Oltre a questo, *DoW40k-Fok*, rende gli scontri ancora più realistici e strategici. Non capiterà più di vedere carri armati distrutti da unità di fanteria, a meno che queste non siano dotate di specifiche armi, come i lanciarazzi. Tale aumento di potenza, però, viene pagato con un incremento nel prezzo di ogni mezzo. Attenzione: su alcuni PC potrebbe verificarsi un errore. Al posto del nome delle unità, infatti, potrebbero comparire dei numeri.

### Installazione

**1.** Scompattate la cartella e copiate il file **.module** e la cartella chiamata **DoQ40K** all'interno della directory originale del gioco (predefinita **C:\Programmi\THQ\Dawn of War – Dark Crusade)**
**2.** Aggiornate il Mod scompattando la cartella **DoW40K-FOK_Beta_2_Update** e copiandone il contenuto all'interno della directory originale del gioco
**3.** Avviate il gioco normalmente, fate clic su **Gestore partita**, selezionate il Mod, premete su **Attiva** e su **Sì.**

## Wrath of Chaos: Iron Warriors

- **Mod per:** Dawn of War
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 120 MB
- **Internet:** http://files.filefront.com/Wrath+of+Chaos+Iron+Warriors+Mod+v01/;5182205;/fileinfo.html

NEL DVD Quest'ottimo Mod aggiunge gli Iron Warrior, inarrestabili marine del Caos che potranno contare su un gran numero di unità diverse e su tecnologie molto evolute.
In questo modo, la longevità di *Dawn of War* viene ulteriormente incrementata, visto che sarà possibile utilizzare la nuova fazione sia nei combattimenti contro il computer, sia in quelli online. Attenzione, però, su alcuni PC potrebbe verificarsi un errore. Al posto del nome delle unità, infatti, potrebbero comparire dei numeri.

### Installazione

**1.** Scompattate la cartella **iron_warriors_mod** (che si trova all'interno del DVD demo, nella cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\dawn of war)**
**2.** Copiate le cartelle chiamate **Locale** e **Data**, contenute della cartella scompattata, all'interno della directory principale del gioco (predefinita **C:\Programmi\THQ\Dawn of War\W40k)**
**3.** Avviate *Dawn of War* normalmente. Su alcuni computer, però, al posto dei nomi delle unità e delle costruzioni, compariranno dei numeri.

## Wrath of Chaos: Death guard

- **Mod per:** Dawn of War
- **Genere:** RTS
- **Dimensioni:** 73 MB
- **Internet:** http://files.filefront.com/Wrath+of+Chaos+Deathguard+Mod+v01/;5182224;/fileinfo.html

NEL DVD Analogamente al precedente, anche questo Mod aggiunge una fazione con cui giocare (o da affrontare). Si tratta della Deathguard, un'altra legione di space marine del Caos. Anche la Deathguard conta su una serie di interessanti armamenti, capaci di dare del filo da torcere a tutte le fazioni in gioco. Attenzione, però, su alcuni computer potrebbe verificarsi un errore. Al posto del nome delle unità, infatti, potrebbero comparire dei numeri.

### Installazione

**1.** Scompattate la cartella **iron_warriors_mod** (che si trova all'interno del DVD demo, nella cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\dawn of war)**
**2.** Copiate le cartelle chiamate **Locale** e **Data**, contenute della cartella scompattata, all'interno della directory principale del gioco (predefinita **C:\Programmi\THQ\Dawn of War\W40k)**
**3. Avviate** *Dawn of War* normalmente. Su alcuni computer, però, al posto dei nomi delle unità e delle costruzioni, compariranno dei numeri.

GIOCHI COMPUTER

Simulatore di gioco da tavolo

# KINGSBURG

*Alla guida di un piccolo feudo, tra invasioni barbariche e intrighi di corte.*



- **Autore:** Thomas Arnold
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 9,6 MB
- **Internet:** http://mitglied.lycos.de/thunderfall/

**SU questo numero, esordisce in via sperimentale un piccolo spazio dedicato agli emulatori per PC di giochi da tavolo.**

Il mercato dei boardgame, pur muovendo incassi e budget risibili se confrontati con le cifre da capogiro che girano intorno all'industria dei videogiochi, ha conosciuto un'importante crescita a partire dalla fine del 2000; una crescita non solo commerciale, ma anche di qualità dei prodotti offerti. Di alcuni titoli di particolare qualità, del resto, esistono diverse versioni, molte autoprodotte, che possono essere giocate in solitario o multiplayer online, su PC. In questa rubrica, cercheremo di darvi una visione delle proposte più interessanti, offrendovi la possibilità di giocarle direttamente, inserendo quando possibile il gioco nel DVD demo o indicandovi il link per il download diretto. Buon divertimento!

## INSTALLAZIONE

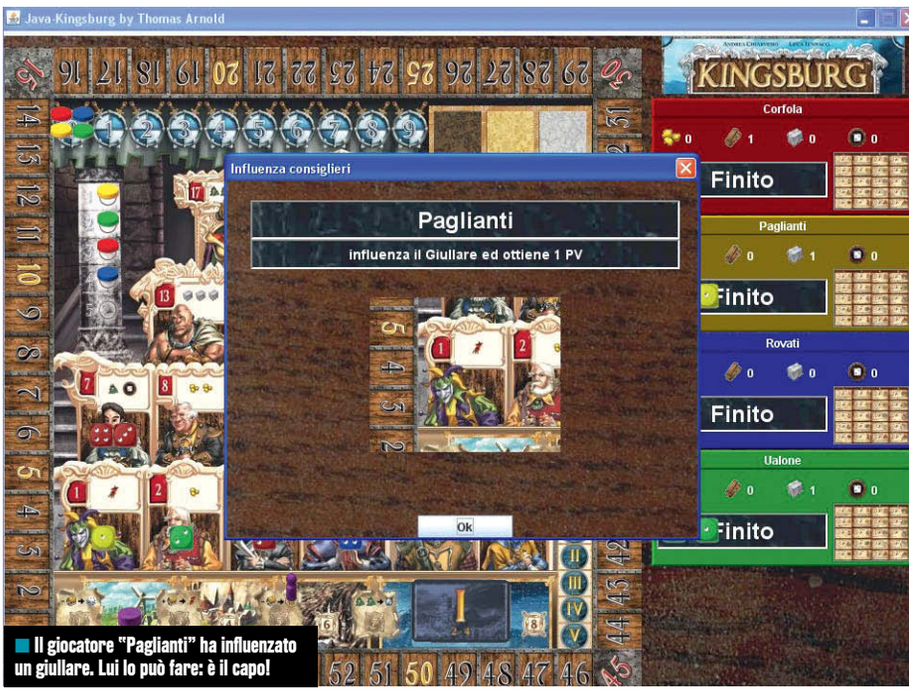
**Importante**: per giocare a *Kingsburg* è necessario avere istallato **Java Runtime Environment** di Sun sul vostro PC. Lo potete trovare nel DVD in allegato o, in alternativa, lo potete scaricare da **http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp**

**1** Scaricate il file **Kingsburg.jar** dal sito **http://mitglied.lycos.de/thunderfall/,** in una cartella a scelta sul vostro PC

**2** Fate un doppio clic sul file e, se avete istallato correttamente l'emulatore Java, il gioco dovrebbe avviarsi automaticamente

**3** **Nel menu iniziale cliccate su options** e selezionate **italiano** come lingua. In questa schermata avrete anche la possibilità di effettuare altre personalizzazioni. Cliccate **indietro** e siete pronti per iniziare la vostra prima partita a *Kingsburg!*

**4** Il manuale per giocare a *Kingsburg* è contenuto anch'esso nel DVD demo di GMC, in formato PDF e in italiano.




**Il giocatore "Paglianti" ha influenzato un giullare. Lui lo può fare: è il capo!**

Eravamo indecisi con quale titolo inaugurare questa iniziativa, ma la scelta è caduta, quasi all'unanimità, su un ottimo titolo italiano di recente produzione, l'accattivante *Kingsburg*. Immaginate un regno lontano, in un'epoca di spiccata connotazione medievale, ma infestata da demoni, zombi, orchi e goblin; immaginate di essere un giovane, ma ambizioso signorotto locale cui il re ha assegnato, per cinque anni, l'amministrazione di un piccolo feudo di frontiera, minacciato da orde di malvagi invasori.
Questo è il tema di *Kinsburg* e una partita su PC dura al massimo 20 minuti. Il meccanismo è semplicissimo: ogni match si articola in un arco temporale di 5 anni, ognuno dei quali suddiviso in 4 stagioni. Ogni stagione corrisponde a un turno e il gioco dura, così, esattamente 20 turni. A ogni stagione, il giocatore ha modo di costruire edifici e fortificazioni a difesa del proprio feudo. La costruzione degli edifici permette di ottenere dei punti vittoria che, sommati al termine della partita, determineranno il vincitore. Ogni anno in inverno, però, un'orda di mostri tenterà d'invadere il feudo da voi amministrato. Riuscirete a difendere i confini del regno e a far prosperare al meglio il vostro dominio? Scopritelo affrontando l'ottima l'Intelligenza Artificiale del gioco.

**Paolo Cupola**

GIOCHI COMPUTER

## Il gioco da tavolo

**Realizzato nel 2007 da due giovani autori italiani, "Kingsburg" è un brillante gioco da tavolo prodotto da Stratelibri (storico editore ludico del nostro Paese). Il gioco si è guadagnato anche il prestigioso premio di Gioco dell'Anno al tradizionale appuntamento autunnale di LuccaGames, la scorsa edizione. Tradotto in sette lingue, il gioco è andato rapidamente esaurito ed è attualmente in fase di ristampa. Di "Kingsburg" è in fase di sviluppo anche un modulo di espansione, per il momento senza nome, che introdurrà nuove modalità di gestione dei soldati mandati dal re e nuovi consiglieri di corte. Da due a cinque partecipanti, una partita a "Kinsburg" da tavolo dura circa un'ora e, grazie alla semplicità delle regole, al sistema di gioco accuratamente bilanciato (che tende a minimizzare gli effetti aleatori del lancio dei dadi) e anche all'ottima qualità grafica e del materiale contenuto nella scatola, rappresenta un'ottima occasione di divertimento anche per chi si accosta al genere. Se vi è piaciuta la versione su PC, date un'occhiata a quella da tavolo.**



**VERDETTO**

**Il gioco da tavolo è fantastico. Il suo emulatore è persino meglio. L'unico difetto è che non si può giocare online.**

# Finalmente una novità nel mondo SuperBike

## La rivista che costa meno e ti dà di più




**IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO!**







Sprea editori ITALY

# Pura adrenalina

Tutti i mesi in edicola

*Mod per Crysis*

# LOST WORLD: RETURNS

*Sull'isola di Crysis stanno per arrivare degli abitanti decisamente scomodi.*

- **Sviluppatore:** Lost_World_Returns
- **Genere:** FPS
- **Gioco richiesto:** *Crysis*
- **Percentuale di completamento:** 20%
- **Internet:** http://lostworldreturns.co.uk

**DA qualche tempo, è in lavorazione un Mod che utilizza il CryEngine2, con la sua grafica estremamente realistica, per generare una situazione che di realistico ha ben poco.**

Il Mod di cui stiamo parlando è *Lost World: Returns* e ha intenzione di popolare i nostri PC con dei dinosauri. Nessun legame con i vari "Jurassic Park", come tengono a sottolineare fin da subito gli sviluppatori e come si evince comunque dalla trama: nel 1942, scompare un sommergibile americano, dato per disperso dopo una presunta collisione.

Sedici anni più tardi, in Irlanda, viene ritrovata una bottiglia contenente i messaggi di 8 dei marinai di quello stesso battello, che parlano di un'isola abitata da creature considerate scomparse da millenni. Un giovane scienziato britannico si mette alla ricerca dell'isola, dopo quasi tre anni di vagabondaggio per i mari si dà per vinto, ma scompare prima di tornare a casa. Infine, nell'agosto del 1998, una nave da ricerca giapponese sta facendo rotta per casa quando, sorpresa da una tempesta, naufraga. A bordo ci sono anche Johann van de Beer, un mercenario sudamericano, che si stava facendo dare un passaggio verso casa, e la dottoressa Saskia Brezhnev, una paleontologa albanese che lavorava per la spedizione scientifica del Sol Levante.

L'impostazione, da qui in poi, pare abbastanza classica: i due personaggi principali hanno chiaramente caratteristiche molto diverse l'uno dall'altra e sarà necessario utilizzare le abilità peculiari di ciascuno per riuscire a risolvere il mistero che ammanta l'isola e riuscire, nel frattempo, anche a sopravvivere e a trovare un modo per tornare a casa.

Gli sviluppatori di *Lost World: Returns* non si sono sbottonati più di tanto sulla trama, ma si sono lasciati sfuggire di voler creare un'esperienza in cui la tensione farà da padrona, specialmente per quanto riguarda i dinosauri. Non aspettiamoci, quindi, cariche dissennate di raptor da fare a pezzi con mitragliette dai caricatori inesauribili. Piuttosto, sembra più verosimile uno scenario in cui non si saprà mai da dove possa spuntare (ma si può dire, di una creatura così grande?) il prossimo lucertolone.

La resa grafica si preannuncia stupefacente, quantomeno a giudicare da immagini, renderizzazioni, modelli 3D e animazioni (poche) che ci è stato dato di vedere; è certo, però, che il CryEngine2 è più che in grado di gestire una grafica spettacolare, anche se per farlo sarà necessario avere un PC decisamente potente.

In *Lost World: Returns* è prevista una campagna single player, anche se parrebbero in preparazione delle modalità in cooperativa online e, addirittura, una libera ed ecologista tipo bird watching: scorrazzeremo liberi e belli sull'isola armati di macchina fotografica e con l'unico scopo di realizzare belle foto dei giganti (non più) estinti.

GIOCHI PER COMPUTER



Una scena di quieta vita familiare da brachiosauri, che sta per essere rovinata da un ospite inatteso.



Un altro modello: una delle creature innocue che, forse, vedremo scorrazzare liberamente per l'isola – fa molto atmosfera.







Notate la qualità delle texture: non vediamo l'ora di vedere tutto questo in movimento... Sullo schermo del PC, chiaramente.

FPS Multiplayer

# DAY OF DEFEAT: SOURCE

## Seconda guerra mondiale, ora con motion blur.

- **Sviluppatore:** Valve
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** www.dayofdefeatmod.com

**Il primo *Half-Life* deve parte della sua fama ai bellissimi Mod, che hanno da sempre proliferato attorno al gioco base. Fra questi, *Day of Defeat* ha fatto breccia nel cuore degli appassionati sin dai primi tempi, diventando tanto popolare da raggiungere lo status di gioco commerciale vero e proprio, con scatola e manuale.**

La trasposizione del Mod sul Source, il motore grafico di *Half-Life 2*, non è stata totalmente indolore, condita da critiche provenienti da una parte dei vecchi appassionati, principalmente relative a numerosi dettagli inspiegabilmente assenti. Valve, per dimostrare di non aver abbandonato il titolo, ha pubblicato un aggiornamento che contiene una nuova mappa, Palermo, e implementato caratteristiche introdotte per la prima volta con l'Orange Box (*Team Fortress 2*, in particolare), quali gli obiettivi (Achievement) o gli avatar di Steam visibili all'interno del gioco, oltre all'inquadratura che permette di immortalare il nemico che vi ha appena ucciso. *Day of Defeat: Source* gode ora anche di qualche effetto grafico in più, frutto dell'aggiornamento alla più recente versione del motore grafico: il motion blur è una di queste chicche. Speriamo che lo sviluppo di *Day of Defeat* non entri nuovamente in stallo, dato che gli appassionati sognano ancora l'Esercito Britannico (grande assente di questa versione) e altre novità.

**Antonio Colucci**



Dopo *Team Fortress 2*, ora anche *DoD: Source* gode della telecamera che inquadra il nemico che vi ha appena eliminato.



Questo aggiornamento introduce nuovi effetti grafici, come il motion blur.

Azione nello Spazio

# LUMP

## Una buona idea tutta italiana.

- **Sviluppatore:** Bernardino Frola
- **Genere:** Azione nello spazio
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** http://bernardinofrola.altervista.org/lump/project/index.html

**SIAMO felici di segnalare un progetto tutto italiano, sviluppato per un corso universitario e con la prospettiva di evolversi in qualcosa di più.**

L'autore è uno studente dell'Università degli Studi di Salerno, Bernardino Frola, dotato di una genuina passione per i modelli comportamentali e la simulazione di sciami e flotte. *Lump*, il titolo in questione, è basato su meccaniche piuttosto semplici, ma potenzialmente promettenti: il giocatore è alla guida di una navicella e la sua arma principale consiste in una "flotta" composta da numerose unità, da scagliare contro i gruppi di nemici che popolano i diversi settori. Le modalità d'attacco sono due: premendo il tasto sinistro del mouse lancerete la flotta verso il nemico, mentre con il destro attiverete il "single-shot attack", regolato da una barra che ne determina la potenza. La versione di *Lump* al momento disponibile è piuttosto scarna, ma se l'autore continuerà a lavorare sul progetto con costanza, sviluppando ulteriormente l'idea in modo da rendere il tutto più giocabile, siamo certi che avremo un titolo in più di cui parlar bene. Per scaricare l'ultima versione disponibile, puntate il browser su: **http://bernardinofrola.altervista.org/lump/media/**, mentre per il manuale (in lingua inglese) e qualche ulteriore approfondimento, visitate la pagina: **http://bernardinofrola.altervista.org/lump/project/index.html**

**Antonio Colucci**




I livelli di gioco sono pieni di asteroidi: nelle prossime versioni ne vedremo di forma più complessa.



*Lump*, al momento, è più un esperimento che un gioco vero e proprio – le idee di base sono un ottimo punto di partenza.

**GENERE:** RTS ONLINE

*Rigiocato per voi*

# WORLDSHIFT

*Alieni, mutanti e umani: tutti insieme appassionatamente, online!*

## LA SALA D'ATTESA

Uno dei punti di forza di *WorldShift* è sicuramente l'impostazione della lobby: c'è tutto ciò che serve, organizzato in modo intelligente e a portata di clic. Una chat, la lista amici, la classifica dove confrontare le proprie performance con quelle degli utenti più bravi, e anche qualche opzione per personalizzare l'icona giocatore.

## IL VIOLA ATTIRA

Chi di voi gioca a qualche MMORPG, conoscerà sicuramente i celebri colori dell'equipaggiamento. In molti titoli, un oggetto viola (detto anche epico) è dotato di caratteristiche migliori, e rappresenta l'obiettivo più ambito dalla maggior parte dei giocatori. Questa peculiarità è riproposta in *WorldShift* e riguarda gli oggetti che potenziano le abilità della propria squadra, ottenibili sconfiggendo un boss (in pieno stile GdR) nella modalità cooperativa, completando le missioni single player o tramite crediti.

## SPECIALITÀ

Il senso di progressione del personaggio, tipico dei MMORPG, è riproposto in *WorldShift* tramite gli oggetti, ma non solo. All'inizio del gioco avrete accesso a due Specialità, molto simili ai "talenti" di *World of Warcraft* e *Age of Conan*: acquisendo xenoshard potrete sbloccarne di nuove, insieme alle stelle necessarie al loro potenziamento. La disposizione di queste ultime è a vostra discrezione, potendo così personalizzare ulteriormente lo stile di gioco, strettamente legato alle unità che deciderete di usare.



La collaborazione con i compagni è uno degli elementi chiave per la sconfitta dei boss.



La lobby è semplice e funzionale: tutto quello che serve è a portata di clic.

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Black Sea Studios
- **Distributore:** FX Interactive
- **Provato su:** Ago 08, **7**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB per Vista), Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 1,65 GB HD, connessione a Internet
- **Internet:** www.worldshift-game.com

**SULLO scorso numero di GMC, abbiamo pubblicato la recensione di *WorldShift*, un titolo strategico che prova a varcare i confini del genere, attingendo dalle meccaniche di gioco tipiche dei MMORPG.**

È proprio per tale particolarità che il recente prodotto sfornato da Black Sea deve essere giocato online, con tanto di nome e password da immettere per accedere alle varie modalità. I tempi di stampa non hanno permesso di approfondire l'aspetto "comunitario" di *WorldShift* in sede di recensione, e questa pagina funge da naturale complemento all'articolo originale.

Come accennato, prima di giocare è necessario creare un profilo online con GameSpy, scegliendo nome utente e password. Una volta connessi, *WorldShift* mostra subito una lobby (una sorta di sala d'attesa) che colpisce per la sua completezza e leggibilità: è presente una chat, suddivisa in diversi canali (internazionale, italiano, eccetera), necessaria per comunicare con gli altri giocatori, aggiungerli alla lista amici e invitarli in una partita. Attorno, i pulsanti per consultare le statistiche (una classifica che riporta le prestazioni di tutti gli utenti), e per selezionare le modalità di gioco.

## "Non aspettatevi sfide banali, bensì combattimenti serrati"

Una delle peculiarità di questo titolo risiede proprio nello stretto legame fra le varie componenti, multiplayer e non. Completando le missioni single player, non di rado frustranti, data l'impossibilità di salvare una volta giunti ai checkpoint (è possibile ricominciare da questi solo durante la partita in corso), sbloccherete nuove mappe cooperative (9 in totale), da affrontare fino a un massimo di tre giocatori. Si tratta di vaste zone da esplorare, al cui interno risiedono numerosi boss, tutti dotati di abilità particolari: non aspettatevi sfide banali, bensì combattimenti molto serrati, che richiedono una buona dose di strategia ed esperienza nell'usare la propria squadra (che consta di pochi elementi, selezionabili prima di una partita), oltre alla conoscenza delle armi di cui il nemico dispone. I giocatori alle prime armi potrebbero trovare queste sfide molto difficili, quasi frustranti: in assenza di un compagno che ha già sconfitto il boss, spesso l'unica strada percorribile è morire cercando di carpire la giusta strategia da attuare. La sconfitta di questi "grossi nemici" premia con diversi oggetti, utili a potenziare le abilità delle proprie unità: trascinandoli nell'apposita finestra, li "incastonerete" in uno degli 8 slot compatibili (alcuni oggetti sono dedicati al capo o agli ufficiali, mentre altri sono generici).

I duelli rappresentano l'altra faccia di *WorldShift*, quella più competitiva: classici scontri fra giocatori (massimo 6), che prevedono la raccolta di xenolite, l'unica risorsa necessaria per reclutare nuove unità.

Nonostante una profondità che potrebbe deludere i veterani degli strategici e l'assenza di una modalità LAN (rimossa dalla versione italiana per impedire fenomeni di pirateria), *WorldShift* riesce a divertire, se giocato con altre persone: i ragazzi di Black Sea promettono nuovi contenuti, necessari a donare al titolo la necessaria longevità, specialmente nella modalità cooperativa.

GIOCHI PER COMPUTER

**VERDETTO**

**Forse poco profondo per i giocatori più navigati, *WorldShift* offre una solida componente online e una modalità cooperativa interessante.**

# Tutte le RISPOSTE ai TUOI PROBLEMI




Sprea editori ITALY

**Chiedila subito al tuo edicolante!**

*Dal Sol Levante*

# GIAPPONE ED EMULATORI

*Emulatori, ROM e le contraddizioni del mercato giapponese dei videogiochi.*

**INVIATO DAL GIAPPONE**



**Jonti Davies è il nostro inviato dalla terra del Sol Levante. Dalla lontana Kyoto, ci racconta cosa significhi essere videogiocatori PC in Giappone.**

**In buona parte del mondo, gli emulatori che permettono di gustare su PC i giochi console o da sala giochi (addirittura, i titoli originariamente pubblicati per altri computer) sono conosciuti ma non pubblicizzati, né apertamente caldeggiati.**

In Giappone, le cose funzionano in modo leggermente diverso. Mentre BitTorrent è talmente malvisto che si può finire interdetti dall'uso di un provider giapponese se si viene scoperti a condividere contenuti digitali pirata di qualsiasi genere (anche le ROM dei giochi), paradossalmente, emulatori e ROM sono facilmente reperibili "nell'angolo giapponese di Internet" e riportano ben pochi ammonimenti sulle conseguenze di un uso illegale.

Ancora più esemplare, il fenomeno dell'emulazione è alimentato e tenuto in vita da riviste ampiamente diffuse e da libri che trattano specificatamente di come giocare i titoli console e da sala giochi su Windows. Alcune di queste pubblicazioni sono persino vendute accompagnate da dischi contenenti emulatori e ROM, o link a ROM, e molte possono essere trovate sugli scaffali dei rispettabilissimi video-store Tsutaya e libreria Maruzen.

Nelle pagine di questi libri e riviste, che hanno titoli come "SFC 1445" e "GB 1236", con riferimento al numero di giochi (rispettivamente per Super Famicom e Game Boy) che riescono a "offrire" ai lettori, si trovano guide estremamente dettagliate a come far funzionare gli emulatori e i loro plug-in. Queste riviste celebrano la storia dei giochi giapponesi su console, con slogan che incoraggiano i lettori a tornare ai titoli della loro giovinezza e ad apprezzarli con un gusto diverso (anche attraverso codici, trucchi o altri plug-in). Si possono apprezzare simili appelli: è un bene ricordare la storia dei videogiochi. Il metodo, però – spronare i lettori a procurarsi qualcosa senza pagarne il prezzo (o limitandosi al costo della rivista) – lascia perplessi, soprattutto quando ciò accade in una società corretta come quella giapponese.




In Giappone, il controverso fenomeno dell'emulazione dei titoli da sala giochi e da console è alimentato da riviste diffuse sugli scaffali di librerie e video-store.

È sorprendente, poi, che i produttori giapponesi di console – Nintendo in testa – non facciano nulla per frenare tale promozione dell'emulazione tramite ROM generalmente usate in modi illegali, soprattutto quando è proprio Nintendo a offrire un accesso legittimo alle proprie glorie del passato tramite la Virtual Console del Wii.

Forse, l'emulazione è solo uno di quei fenomeni tacitamente accettati in Giappone e, forse, ai grandi giocatori tutto questo va bene.
In ogni caso, è una situazione bizzarra.

GIOCHI COMPUTER

**GIOVANI RIBELLI**

**Il titolo è nuovo, ma le caratteristiche per attirare l'attenzione e far passare ore e ore giocando con il PC ci sono tutte. *Yantama* è un'abbreviazione per "animo Yankee (o delinquente minorenne)". Lo scopo, in questo MMORPG, è di condurre una banda di giovani mascalzoni alla conquista dei quartieri giapponesi. Bisogna, naturalmente, modificare automobili per scorrazzare in giro e per lanciarsi in competizioni illegali: in pratica, è uno spasso.**






*Yantama* è un MMORPG centrato sulla rivolta urbana in chiave giapponese.

*Mondi virtuali*

# LUCI E OMBRE

*Shayia è un elegante MMORPG gratuito dove ci si può alleare con le forze della Luce o con quelle delle Tenebre.*



I personaggi non giocanti che possono darci missioni da compiere sono identificati con un simbolo particolare.



In *Shayia* possiamo giocare da soli, o organizzarci in compagnie di avventurieri e gilde.

**L'esplosione di popolarità dei cosiddetti F2P MMORPG (ovvero Free to Play MMORPG – Giochi di ruolo online gratuiti) sta producendo titoli sempre più curati e interessanti.**

Tra le società che operano nel settore, una delle più attive è attualmente Aeira Games Entertainment (**www.aeriagames.com**), che, tra le sue numerose proposte, offre come titolo di punta un GdR online che sta raccogliendo un notevole consenso presso la comunità: *Shayia*.

Siamo in un mondo fantasy classico, la cui veste grafica, i costumi e le architetture barocche ricordano un po' classici come *Guild Wars* o *Lineage II*. Teos (questo è il nome del mondo) in tempi antichi era governato da una divinità giusta e benevola di nome Etaine. Varie vicende, inclusa la ribellione di alcune delle razze di Teos, portarono però alla morte di Etaine e alla divisione del suo spirito in due essenze distinte: due divinità, una di luce e una di tenebra, cui le razze di Teos giurarono fedeltà in base alla propria inclinazione. Umani ed Elfi si unirono nell'Alleanza di Luce, mentre Nordein (esseri umanoidi giganti, contorti e brutali) e Vail (creature intelligenti e agili che ricordano gli Elfi Oscuri di molte mitologie) formarono l'Unione della Furia. Come è facile immaginare, queste due fazioni stanno oggi ingaggiando una lotta senza quartiere per il controllo del loro mondo.



Scelta la razza (e di conseguenza la fazione) cui appartiene il proprio personaggio, il giocatore può decidere una delle tre professioni disponibili. Queste variano in base alla razza, ma, fondamentalmente, possono essere caratterizzate come "guerriero" (specializzato nell'attacco), "difensore" (in grado di assorbire una grande quantità di danni) o "incantatore" (maestro di incantesimi).

Il gioco vero e proprio si svolge in un ambiente 3D che ricorda *Guild Wars*. I personaggi ricevono "quest" dai numerosi personaggi non giocanti che popolano le (vaste) lande di *Shayia*, fanno esperienza e passano di livello, accedendo a poteri ed equipaggiamenti sempre più potenti. Sono inoltre in grado di formare gruppi, allearsi in gilde, partecipare a scontri tra reami (Luce contro Oscurità) e, in generale, avere un "assaggio" di quanto offrono MMORPG più sofisticati (e a pagamento).

Lo schema, se esaminato nei suoi termini essenziali, resta quello classico di *Diablo*, ma a rendere *Shayia* insolitamente coinvolgente è un mondo che, al tempo stesso, è vasto e piacevole da esplorare, ma offre comunque sempre qualcosa da fare ai personaggi.

La densità delle quest è assai elevata e, mentre si esplorano le diverse locazioni, non mancano mai personaggi con cui parlare (raccogliendo notizie sulla ricca ambientazione) o mostri da affrontare – sia perché legati a qualche missione, sia per fare esperienza e raccogliere tesori. Complessivamente, un'ottima introduzione a MMORPG più complessi, e a pagamento.

GIOCHI PER COMPUTER

## LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

*Shaiya* è disponibile in lingua inglese. Giocare è completamente gratuito, e per farlo basta scaricare e installare il client da uno dei link del sito ufficiale (**http://shaiya.aeriagames.com**). Attenzione: il programma di installazione "pesa" ben 950 MB! I requisiti di sistema minimi sono un processore 1,5GHz, scheda 3D 128 MB, 512 MB RAM e 1,8 GB liberi su disco fisso. Inoltre, a causa della presenza di scene particolarmente violente, e di elementi di nudità maschile e femminile **il gioco è vietato ai minori di 18 anni.** Infine, *Shaiya* ha riscosso abbastanza successo da portare alla creazione di una "Wiki" dedicata al gioco da parte della comunità; la troverete (in lingua inglese) all'indirizzo: **http://wiki.aeriagames.com/shaiya/**; il forum italiano, invece, è all'indirizzo **http://shaiyaitalianforum.forumfree.net/**

## Un mondo in evoluzione



**Il successo riscosso da *Shayia* è stato tanto inatteso quanto, immaginiamo, confortante per Aeira Games Entertainment, che senza dubbio starà utilizzando questa esperienza in vista di progetti più ambiziosi. Ciò non significa che il gioco sia privo di problemi. Graficamente, c'è una marcata differenza tra le architetture dei luoghi (ricche e fantasiose) e paesaggi naturali graficamente spogli e ripetitivi. I personaggi, una volta indicato loro dove andare, si muovono solo in linea retta, e scordatevi che siano capaci di trovare da soli la strada intorno anche al più semplice degli ostacoli. Ancora più riduttivo è il fatto che per ogni razza corrispondono solo tre classi – e chiamarle in modo diverso in base alla razza non cela il fatto che si tratta di semplici varianti delle tre professioni di base. La possibilità di personalizzare il personaggio con le abilità scelte al passare di livello esiste, ma, ai livelli più bassi, il percorso di crescita è più o meno uguale per tutti. Infine, anche la personalizzazione dell'aspetto fisico e dell'abbigliamento è minima, ed è facile avere la sensazione di vivere in un mondo composto da tanti cloni degli stessi eroi. Aeria sta però pubblicando aggiornamenti regolari per *Shayia*, e i limiti elencati non intaccano il fatto che l'esperienza complessiva è assai coinvolgente… nonché, non dimentichiamolo, gratuita.**




I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

# esplora e GIOCA

**A cura di Elisa Leanza**

## PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sincerateVi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

## AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

**I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.**

Gestionale

# SPORE CREATURE CREATOR

*Sguinzagliate la vostra creatività e date vita a nuove specie di creature!*

**IN attesa dell'imperdibile uscita di *Spore*, il titolo che, con ogni probabilità, sarà il nuovo capolavoro di Will Wright, potrete stemperare (o aumentare ulteriormente!) la vostra curiosità con un assaggio del gioco.**

*Spore Creature Creator* offre, infatti, l'opportunità di cimentarsi con la sua parte più divertente: la creazione delle varie specie di creature. Per il vostro lavoro di "assemblaggio" avrete a disposizione varie parti del corpo da combinare a piacimento. Se ne avrete voglia, infatti, potrete decidere di dotare la vostra creatura di tre teste, due bocche, cinque zampe... e poi, stare a vedere come si comporterà. L'editor è zeppo di opzioni che consentono di personalizzare ogni aspetto della creatura, e i vari componenti possono essere distorti (allungandoli, ruotandoli, eccetera) a volontà. Una volta terminata la creazione dell'animaletto di turno, sarà il momento di colorarlo, dotarlo di eventuale prole e vederlo interagire con l'ambiente circostante tramite diversi tipi di comportamenti, sociali e non. Le opzioni di personalizzazione disponibili nel demo sono comunque limitate rispetto a quelle previste nel vastissimo gioco completo, di cui troverete una dettagliata recensione nel prossimo numero di Giochi per il mio Computer.

Durante la fase d'installazione vi sarà chiesto di accettare o meno anche l'aggiunta del software EA Download Manager, utile per il download e l'installazione di eventuali patch.

**COMANDI PRINCIPALI**
Con il semplice uso del mouse potrete trascinare le varie parti sul corpo della creatura, modificarle e attivare le opzioni.

**Casa: Electronic Arts**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**




**Se la vostra creatura non vi convince, potete sempre dare un'occhiata a quelle predefinite inserite nell'apposita sezione dell'editor.**



**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Electronic Arts\SPORETM Creature Creator Demo\ Rimuovi SPORE Creature Creator Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.
Per disinstallare EA Download Manager, dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **EA Download Manager**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Gioco di guida

# RACE DRIVER: GRID

*Due versioni di prova per le corse a tutta velocità di Codemasters.*

**GLI appassionati di gare automobilistiche si preparino a riscaldare i motori.**

Questo mese, la sezione del DVD dedicata ai demo propone ben due demo per *RaceDriver: GRID*, che si presenta in versione "classica" ed "eBay Motors".

Le due versioni di prova sono altrettanti programmi separati e possono essere installate entrambe sullo stesso PC. Per farlo, è sufficiente decomprimere i file in una cartella del vostro hard disk, accettare i contratti di licenza e optare per una procedura di installazione tipica (consigliata) o personalizzata.

**COMANDI PRINCIPALI**
**FRECCIA SU –** Accelera
**FRECCIA GIÙ –** Frena
**FRECCIA SIN/DX** Sterza
**SPAZIO –** Freno a mano
**A –** Aumenta marcia
**Z –** Diminuisci marcia



Il demo eBay Motors è single player e consente di provare due tracciati della eBay Motors Muscle series; il secondo demo, invece, prevede anche il multiplayer e una maggiore varietà di opzioni. Potrete scegliere, infatti, fra tre diverse vetture che corrispondono a classi e percorsi differenti. Le automobili a disposizione sono BMW 3201 (BMW Team), Nissan Silvia (Team Orange) e Ford Mustang GT-R Concept (Span-K Racing), da guidare nei percorsi di Jarama (Touring Cars), Yokohama (Drift GP) e San Francisco (Pro Muscle).

Per giocare in multiplayer sono richieste la connessione a Internet e la creazione di un account: la procedura va effettuata direttamente all'interno del gioco, inserendo un nome utente e una password nell'apposito menu. Poiché la fluidità e velocità rappresentano una caratteristica importante di *GRID*, provare i demo del gioco è il modo ideale per testare la configurazione del vostro PC per l'eventuale acquisto del prodotto completo.

**Casa: Codemasters**
**Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **GRID Demo** (oppure **eBay Motors GRID Demo**), e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.




I due demo propongono tracciati simili, ma classi diverse.

## UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

**L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.**

**Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.**



**Insieme agli immancabili puzzle game, come Fishdom, avrete modo di provare la versione shareware di uno strategico in tempo reale (*Harvest Massive Econounter*), un "simulatore di hostess" e un gioco dedicato al commercio sulla Via della Seta. Se siete degli appassionati dei *Puzzle Quest*, provate subito il puzzle game/GdR *Puzzle Hero*.**



**Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.**



**I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.**



**Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.**



**Fra i Mod spicca un software dedicato al poker online (per poter giocare è indispensabile aver compiuto il diciottesimo anno di età). Seguono il MMORPG *Dofus* e la versione digitale del gioco da tavolo "Kingsburg". Gli add-on veri e propri sono due mappe per *Half-Life 2*, un Mod grafico per *Crysis* e il materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC.**



**Questo mese, la sezione dedicata ai video propone due, succulenti filmati per l'attesissimo *Diablo III*: uno di essi propone un quarto d'ora di gioco effettivo per permettervi di apprezzare l'ottimo lavoro svolto dal team di Blizzard. Ma c'è spazio anche per un filmato di *Crysis: Warhead*, la nuova incursione nell'isola di *Crysis*, in uscita in autunno.**



DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI SPACE SIEGE E MOLTI ALTRI!

*Piattaforme*

# TRIALS 2 SECOND EDITION

*Una moto, un cervellotico percorso di fortuna e una buona dose di acrobazie.*

**UN demo assolutamente da provare, che vi darà un assaggio dell'ottimo gioco sviluppato da Redlynx e che vi metterà alla guida di una moto da trial con cui affrontare dei percorsi acrobatici pieni di ostacoli.**




*Trials 2: Second Edition* riprende le dinamiche di gioco del più spartano *Elasto Mania* arricchendole di un'ottima fisica. Per provare la versione dimostrativa di *Trials 2*, una volta avviato il demo, cliccate sul pulsante **Evaluate demo**. Altrimenti, se possedete il codice di acquisto del gioco completo, inserite il numero seriale, i vostri dati e cliccate **OK**. Nel demo sono disponibili solo il tutorial e due mappe di livello facile, ma potrete assistere a dei filmati riguardanti i percorsi più difficili e particolari. La versione completa di *Trials 2* vi permetterà di cimentarvi con ben cinquanta percorsi, creare un profilo utente e cercare di scalare le classifiche online. Per leggere la recensione di *Trials 2* andate nell'apposita sezione di questo numero di GMC.

**COMANDI PRINCIPALI**
**W –** Accelera
**D –** Impenna
**A –** Solleva ruota posteriore
**S –** Frena
**R –** Ricomincia percorso

**Casa:** Redlynx
**Requisiti:** CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\RedLynx Trials 2 Second Edition\ Uninstall Trials 2 Second Edition** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.




■ Ogni superficie è buona per fungere da rampa di lancio.

*Gioco gestionale*

# SIMCITY SOCIETIES

*La società dei Sims si espande in nuove, bizzarre città.*

**VERSIONE di prova per il nuovo capitolo della serie *SimCity*, che presenta alcune novità strutturali rispetto ai precedenti episodi.**

**COMANDI PRINCIPALI**
La società dei Sims è interamente gestibile attraverso il mouse.

Stavolta, l'interesse è focalizzato sul fattore sociale, piuttosto che su quello strettamente legato all'edilizia. Grazie al demo, avrete modo di provare la nuova veste grafica del gioco e vagliare le varie modifiche alla struttura di gioco introdotte da Tilted Mill, il team di sviluppo subentrato a quello storico, Maxis. Per farsi un'idea delle caratteristiche di *Societies* è utile cimentarsi nel dettagliato tutorial disponibile dal menu principale, ma nel demo è prevista anche la possibilità di generare una mappa casuale indicandone i requisiti fondamentali. Per provare il demo, dovrete scompattare il file in una cartella sul vostro hard disk e avviare la procedura di installazione cliccando sul file **EASetup.exe**. A questo punto, potrete scegliere la lingua e il percorso d'installazione: cliccando su **Uso del disco rigido**, avrete modo di verificare lo spazio libero sul vostro HD e decidere, così, dove sia più opportuno installare il demo.





**Casa:** Electronic Arts
**Requisiti:** CPU 1.7 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista




■ Ogni città ha un suo "carattere sociale" che si rispecchia nello stile e nel tipo di edifici.

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce Installazione applicazioni, scorrete l'elenco fino a trovare **SimCity SocietiesTM Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

# Gli altri demo

## DEATH TRACK: RESURRECTION

**Genere: Gioco di guida**
**Casa: 1C company**
**Requisiti: CPU 1 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista**

Velocità, motori potenti e la violenza di armi non convenzionali montate sulle vetture. In *Death Track: Resurrection* non dovrete semplicemente arrivare per primi al traguardo, ma anche eliminare gli avversari. Per farlo, potrete selezionare le vostre armi preferite (primaria, secondaria e posteriore) e lanciarvi in questa corsa al massacro. Il demo comprende le modalità quick race e challenge: nel secondo caso, sarete chiamati a svolgere alcune missioni, principali e secondarie, prima di raggiungere la fine del tracciato. La modalità quick race, invece, prevede varie opzioni che possono essere completamente personalizzate (customize) o impostate in automatico scegliendo uno dei tre stili di gioco (modern, classic o rally).

## WALL-E

**Genere: Azione/Piattaforme**
**Casa: THQ**
**Requisiti: CPU 1.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

In attesa dell'uscita nelle sale cinematografiche del nuovo film di animazione della Disney, potrete provare una versione dimostrativa dell'omonimo videogioco. In *Wall-E* sarete al comando di un piccolo robot incaricato della pulizia della Terra, ormai inquinata oltre ogni limite, che si caccia in una serie di bizzarre avventure per coronare il proprio sogno d'amore. Il demo propone due scenari del gioco: Sandstorm sprint ed Eva Pursuit. Nel primo, avrete due minuti di tempo per percorrere un circuito sabbioso; nel secondo, invece, dovrete rincorrere l'amata EVE attraverso un percorso ricco di salti e ostacoli. Per installare il demo, cliccate **Esegui** e, successivamente, indicate una cartella in cui compattare il file. Accettate il contratto di licenza, sebbene ci sia la possibilità che il testo del contratto non venga visualizzato, e scegliete l'installazione completa o personalizzata.

## SUPREME RULER 2020

**Genere: Strategico**
**Casa: Paradox Interactive**
**Requisiti: CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP/Vista**

Nuovo episodio per la serie *Supreme Ruler* che, dalla sua nascita (più di vent'anni fa) come strategico testuale si è riproposto con il titolo di *Supreme Commander 2010* e, recentemente, con quello di *Supreme Commander 2020*. Anche in questo caso, si tratterà di prendere il controllo di una regione per sfruttarne il potere politico e militare a scopi di conquista. La versione demo di *Supreme Ruler 2020* non consente di provare né il multiplayer, né la modalità Campagna, ma mette a disposizione solo quella Scenario. Le mappe previste sono tre, ambientate in altrettanti paesi: California Dreaming, Italia votes e Preventive Strike. La prima ha luogo nel nord e del sud della California, la seconda delle città italiane di Milano, Roma, Napoli e nelle isole, la terza in Israele.



DEATH TRACK: RESURRECTION

# Driver

## AMD/ATI Catalyst 8.5

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

# Utility

**3d Analyze V2.36b**
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

**Adobe Acrobat Reader 8.10**
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

**ATI Tool V0.26**
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

**AVIVO Video Converter**
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

**CCleaner V1.41**
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

**Deep Burner V1.8.0.224**
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

**Dr TCP**
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

**Fraps 2.91**
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

**Irfanview V4.10**
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

**Motherboard Monitor V5.08**
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

**Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP**
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

**Process Explorer 9.25**
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

**Riva Tuner V2.0 RC 15.8**
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

**Speedfan 4.33**
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

**Starforce Clean**
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

**Tiscali**
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

**Trillian V3.1.5.1**
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

**Utility per Overlock**
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

**WinZip 10.0 Sr-1**
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

**WinRar 3.71**
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

**Zoom Player**
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

*Informazione a cura di GIOCO DIGITALE*

# IL POKER SPORTIVO

**Dimenticatevi le bische fumose e i bari da film western: il poker sta cambiando faccia. In tutto il mondo si è affermato il poker sportivo, ovvero giocato in forma di torneo.**

VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI

Questa formula prevede che tutti i partecipanti paghino la stessa quota d'iscrizione e ricevano una quantità di chips (gettoni) uguale per tutti.
Le chips hanno un valore esclusivamente nominale che non corrisponde a denaro reale. Il montepremi finale è costituito dalla somma delle quote d'iscrizione, dalla quale viene detratta una piccola percentuale destinata al gestore della poker room. Chi esaurisce le proprie chips viene eliminato, mentre il montepremi viene diviso sulla base della classifica finale fra un numero di giocatori stabilito all'inizio del torneo.
Tale meccanismo permette di limitare le puntate al valore della quota d'iscrizione (prevista dalla legge fra 0,5 e 100 euro), evitando così ai meno esperti di rovinarsi.
Non solo: questo tipo di poker è una vera sfida atletica, un gioco di abilità e non d'azzardo, pertanto è consentito dalle normative italiane.
Il poker sportivo ha trovato un terreno di gioco ideale sul Web: una poker room online consente infatti a giocatori fisicamente distanti fra loro di confrontarsi, di comunicare attraverso le chat, di giocare in modo facile e sicuro grazie a una piattaforma tecnologica che garantisce il rispetto delle regole, della legalità e la gestione dei pagamenti.
Quanto detto è valido solo se il gestore del sito è concessionario autorizzato da AAMS (l'autorità pubblica che amministra i giochi). Purtroppo sulla rete si trovano alcuni siti non autorizzati che offrono forme di poker non legali e potenzialmente rischiose. AAMS sta lavorando per certificare gli operatori autorizzati a condurre poker room in Italia.
In pole position c'è **www.giocodigitale.it**, giovane sito di giochi e scommesse che si sta affermando come una delle realtà più dinamiche e sicure del mercato.
Su Gioco Digitale è già disponibile il client (facile da scaricare, installare e utilizzare) per partecipare a tornei gratuiti, che permettono ai giocatori di allenarsi in vista della partenza della versione a pagamento. Per rendere questi tornei gratuiti più accattivanti, Gioco Digitale ha pensato di organizzare concorsi che gratificheranno i giocatori più abili con premi di grande prestigio (è stato da poco assegnato un viaggio a Las Vegas!).
Le prospettive per il futuro sono ancora più divertenti: la normativa sui cosiddetti "skill games" (ovvero quei giochi il cui esito si basa sul confronto di abilità tra i giocatori) entrata in vigore consente il futuro ampliamento dell'offerta di giochi. Troveremo presto giochi per tutti i gusti dal backgammon, al sudoku, ai giochi di carte della tradizione italiana.




# Mod e Add On

## HALF-LIFE 2 LE VOSTRE MAPPE DEATHMATCH

Due nuove, interessanti mappe deatmatch (fino a 24 giocatori, modalità cooperativa) per *Half-Life 2* inviateci dai nostri lettori.

## KINGSBURG

All'interno della cartella **Kingsburg** presente sul DVD troverete il manuale in italiano e l'apposita applet java necessaria per il funzionamento del gioco. Per maggiori informazioni, fate un salto alla rubrica Next Level, sezione Area Download, a pagina 122.

## DOFUS



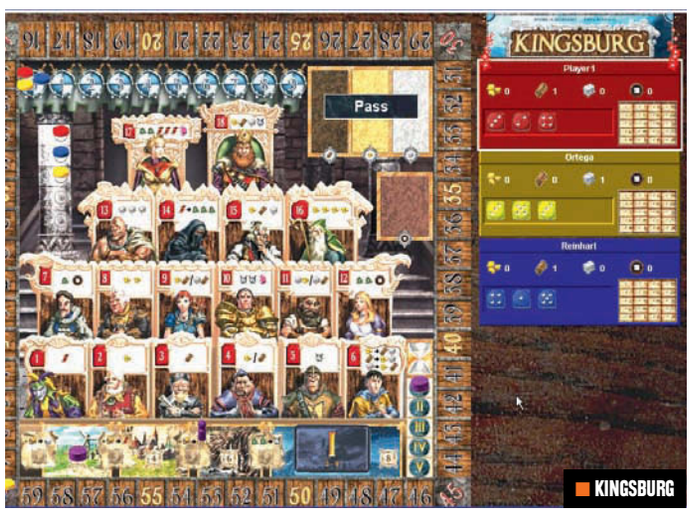

Un nuovo e divertente MMORPG tattico di cui abbiamo pubblicato la recensione sullo scorso numero di GMC. Per iniziare a giocare a *Dofus* non è richiesto alcun abbonamento a pagamento: è sufficiente effettuare la registrazione. Visitate il sito Internet **www.dofus.com/it** per scoprire l'universo di *Dofus* e avere accesso alla community e a un'utile guida in italiano.

## MOD PER CRYSIS: CUBA ULTIMA DOOM SWORD

Un Mod che migliora le prestazioni grafiche del gioco garantendo maggiore fluidità sia in modalità singolo giocatore, sia multiplayer. Il livello di dettaglio risulta più elevato, mentre ombre e illuminazione della modalità DirectX 9 si avvicinano ai risultati ottenibili con le DirectX 10.

## MATERIALE AGGIUNTIVO PER DARK CRUSADE

I contenuti extra selezionati dalla redazione di GMC per *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*, il gioco completo allegato a questo numero. All'interno della cartella troverete i migliori Mod, fra cui segnaliamo: *Daemonhunt* (che aggiunge i Cacciatori di Demoni) DownXP (con nuove unità ispirate a quelle del gioco da tavolo) e Steel Legion (aggiunge una fazione umana). Per ulteriori dettagli a proposito dei Mod e delle procedure di installazione, vi rimandiamo alla rubrica Next Level, sezione Area Download (pagina 120).






www.gamesradar.it

# Patch

## CALL OF DUTY 4 V1.7
Patch di aggiornamento che risolve vari bug e crash occasionali nel corso della mappa Chinatown Sabotage.

## RAINBOW SIX VEGAS 2 V1.03
Aggiornamento che attua modifiche al bilanciamento di armi e gadget, al respawn e alla voice chat. In più, inserisce un indicatore per il lancio delle granate e nuovi rank.

## WORLD IN CONFLICT V1.009
Patch di aggiornamento per *World in Conflict* che risolve alcuni bug di lieve entità.

## SBK08 V1.1
Patch per *SBK08 Superbike World Championship* che migliora le prestazioni generali e la compatibilità con le schede ATI.

## RACE DRIVER: GRID V1.1
File per risolvere alcuni bug di rete e che integra anche modifiche generali al gioco. Aggiunge il supporto per certi modelli di volante e risolve l'assenza del Force Feedback in Windows Vista.

## CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD V3.17
Nutrita schiera di modifiche e miglioramenti per il titolo di Sid Meier, che riguardano sia la struttura di gioco, sia l'Intelligenza Artificiale. Aggiunge anche la modalità "no espionage".

## DIABLO II V1.12A
Aggiornate *Diablo II* alla versione 1.12, che vi permetterà di giocare senza CD nel caso in cui abbiate installato il titolo in modalità "Full Installation".

## WARCRAFT III V1.22A
Due patch per *Warcraft III: Reign of Chaos* e per la sua espansione *The Frozen Throne*. L'aggiornamento prevede l'inserimento di una modalità di salvataggio automatico in caso di disconnessione, attua alcune modifiche al bilanciamento e propone quattro nuove mappe (MeltingValley, RoadToStratholme, CentaurGrove, TidewaterGlades).



CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD


SBK08

# Shareware

## FISHDOM

Un puzzle game ambientato in un acquario, che vi richiederà di formare file di tre elementi marini (conchiglie, stelle marine e cavallucci) uguali. Per completare i vari livelli proposti, dovrete abbinare e far sparire le tessere dorate: per ciascuna di queste tessere, otterrete anche delle monete d'oro con cui acquistare elementi decorativi per l'acquario.

## PUZZLE HERO

Vagamente ispirato all'ottimo *Puzzle Quest*, *Puzzle Hero* unisce le dinamiche da puzzle game a quelle dei combattimenti a turni tipiche dei GdR. Per avere la meglio sui mostri visualizzati a scorrimento orizzontale sulla parte superiore dello schermo, dovrete realizzare delle combinazioni di tre elementi uguali (alcuni dedicati all'attacco, altri alla difesa e così via).

## FIRST CLASS FLURRY

La vita delle hostess è tutt'altro che facile e accontentare i desideri di tutti i passeggeri richiede velocità e pazienza. Provate a cimentarvi anche voi nell'impresa, salendo a bordo di un aereo e occupandovi del servizio di bordo. Seguendo le istruzioni del breve tutorial iniziale, imparerete tutti i segreti per diventare un'assistente di volo di prima classe.

## TRADEWINDS CARAVANS

Un'ora di tempo per provare questo shareware ambientato in un mondo esotico, che vi introdurrà nell'universo del commercio e degli scambi fra mercanti. All'inizio del gioco, potrete scegliere uno dei quattro protagonisti disponibili, ciascuno con una sua personale storia e, nel corso dell'avventura, avrete modo di acquistare armi e potenziamenti.

## HARVEST MASSIVE ENCOUNTER

Versione dimostrativa per lo strategico in tempo reale sviluppato da Oxaye Game Studio. All'inizio del gioco, sarete liberi di selezionare uno dei tre pianeti disponibili (in base al livello di difficoltà preferito) e, successivamente, di scegliere una delle cinque modalità di gioco: normal, wave, insane, rush e creative.

# Video

*Diablo III*
*Crysis Warhead*




La Crociata Oscura è cominciata: liberate i mastini della guerra!

guida al GIOCO COMPLETO

# WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

## Come giocare

Per giocare a *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Dark Crusade***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > THQ > Dawn of War Dark Crusade > Dark Crusade**.

## Manuale e tutorial

Troverete il manuale in italiano e in PDF di *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* nel DVD demo allegato a GMC, all'interno della cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\Manuale in italiano Dark Crusade**. Il file può essere letto con Acrobat Reader (nel caso in cui il programma non fosse già installato sul vostro PC, potete trovarlo all'interno del DVD demo, nella sezione Utility). Nella directory **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\Albero Tecnologico DOW**, invece, troverete il PDF con l'albero tecnologico di *Dawn of War*, che potrebbe esservi utile nel corso del gioco. In ogni caso, basta consultare attentamente questa guida per cavarsela benissimo in ogni situazione di *Dark Crusade*. Per quanto riguarda il tutorial, esiste nel gioco una vera e propria sezione dedicata.

## In italiano

*Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* è tradotto nella nostra lingua, testi a schermo compresi. La recitazione dei dialoghi è rimasta in inglese, ma sono comunque sottotitolati in italiano.

**CON *Dark Crusade* i ragazzi di Relic hanno posto un'altra pietra miliare nel panorama dei giochi strategici in tempo reale. *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*, infatti, non è solo un'espansione stand alone (cioè che non richiede l'installazione del gioco originale per essere giocata) di *Dawn of War*, bensì un titolo completo, innovativo, pieno di idee interessanti e ben realizzate.**

L'ambientazione, naturalmente, è quella dell'anno 40.000 visto con gli occhi dei maestri di Games Workshop e mirabilmente portato in vita sui tavoli da gioco di tutto il mondo dalle miniature del loro "Warhammer 40.000". L'Imperium umano è in lotta contro razze aliene ed eresie del Caos. Guerrieri fanatici dalle corazze variopinte e sterminate legioni di soldati pronti a sacrificare la vita per i loro generali sciamano sui più remoti pianeti della galassia, contendendoseli palmo a palmo. Questo è l'universo perennemente in bilico sull'orlo dell'apocalisse che vi attende in *Dark Crusade*!

Le modalità di gioco sono molteplici. Nella Campagna, per esempio, vi metterete alla guida di una delle sette fazioni disponibili (Space Marine, Orki, Eldar, Caos, Guardia Imperiale, Tau e Necron) e il vostro compito sarà quello di prendere il controllo di un intero pianeta. Al posto della solita campagna strutturata a missioni, però, *Dark Crusade* propone una mappa strategica in stile "Risiko" che rappresenta il pianeta Kronus e i venticinque territori in cui è diviso.

Grazie a questa mappa, sarà possibile pianificare tutti gli attacchi del turno e, una volta fatto, scendere direttamente in campo per guidare personalmente le proprie armate alla vittoria. In questi casi, la struttura di gioco torna quella tipica degli RTS e dovrete raccogliere risorse, costruire un esercito e investire sui miglioramenti tecnologici, pur di avere la meglio sui nemici.

È giunto il momento di forgiare le vostre qualità di condottieri nel fuoco della guerra: imbarcatevi nella Crociata Oscura di *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*!

GIOCHI PER COMPUTER



Quando avvierete una nuova Campagna single player, dovrete decidere quale fazione comandare.




Filmati d'intermezzo ricchi di stile servono per raccontare la trama di *Dark Crusade*.

# Installazione e disinstallazione di Dark Crusade

Per installare *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup**. Fate clic su **Avanti**, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e quindi premete su **Avanti** per due volte. Inserite il codice di installazione che trovate riportato sul retro della custodia del DVD di gioco, cliccate su **Avanti** e poi su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. Al termine dell'installazione, decidete se installare il programma Xfire e fate clic su **Fine**.
Per disinstallare *Dark Crusade*, basta seguire il percorso **Start > Programmi > THQ > Dawn of War Dark Crusade > Disinstalla Dark Crusade**. Una volta aperta la finestra di dialogo, spuntate la casella **Rimuovi**, premete su **Avanti** e quindi su **OK**. Scegliete se mantenere i vostri profili salvati e al termine del processo cliccate su **Fine**.

# Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Dark Crusade* è costituito da un processore a 2 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con Transform & Lighting (GeForce 2, Radeon 7500 o superiori), una scheda audio 16-bit compatibile DirectX 9.0c, 4 GB su disco fisso e un lettore DVD-ROM 4x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2.4 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader e una connessione Banda Larga a Internet per giocare online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

# La patch

Il modo migliore per eliminare i bug presenti nella versione originale del gioco è quella di aggiornare *Dark Crusade* con l'ultima patch disponibile (la 1.20). Per farlo, bisognerà innanzitutto procurarsi il file **dowdc-110-111.exe**. Lo troverete all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella **\Dati\Mod\ Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\dark crusade\patch**. Fate doppio clic sul file e si avvierà la procedura di installazione. Scegliete per prima cosa la lingua, cliccate su **Avanti** e su **Continua**. Al termine dell'installazione, premete sul pulsante **Riavvia**. Essendo il primo avvio, comparirà il menu di configurazione del gioco che vi consentirà di impostare le vostre preferenze grafiche, come per esempio la risoluzione. A questo punto, installate la patch **1.20** facendo doppio clic sul file **DXP2-111-120.EXE**. Scegliete la lingua italiana e, al termine dell'aggiornamento, fate clic su **Riavvia**.

# L'alba della guerra




*Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* è un RTS a dir poco eccezionale, ma se sentite la mancanza di una campagna legata da un filo conduttore, allora potreste voler installare anche il gioco base *Dawn of War*.
Così facendo, avrete modo di affrontare la campagna degli Space Marine composta da una serie di battaglie legate da una trama. Troverete *Warhammer 40.000: Dawn of War* allegato all'edizione **Budget di Giochi per il Mio Computer di questo mese**, venduta al prezzo di 3,90 euro!

# Consigli generali

**Puntate sulla tecnologia:** per vincere una guerra è indispensabile contare su unità ben addestrate e all'avanguardia. Per questa ragione è consigliabile investire i propri fondi nella ricerca di aggiornamenti tecnologici, visto che questi assicurano degli importanti vantaggi alla propria fazione.
**Salvate:** le missioni proposte in *Dark Crusade* si rivelano molto lunghe e impegnative. Meglio, quindi, salvare i propri progressi per evitare che, in caso di sconfitta, si debbano riaffrontare parti già viste di una missione.
**Eroici aiuti:** nella modalità Campagna, il vostro esercito potrà avvalersi di alcuni condottieri, capaci da soli di modificare l'esito di una battaglia. Imparare a sfruttarne i poteri è un passaggio obbligato per uscire vincitori.
**Conquistate le risorse:** sparsi per la mappa si trovano numerosi punti strategici. Conquistarli è la chiave per la vittoria, visto che solo in questo modo si potranno guadagnare risorse. È una buona tattica, quindi, quella di accaparrarsi il maggior numero di questi punti sin dall'inizio della battaglia.
**Tattica prima di tutto:** anche se il vostro esercito è potente e ben armato, per uscire vincitori dalle sfide proposte da *Dark Crusade* occorre dimostrare delle buone abilità tattiche, indispensabili per coordinare al meglio gli attacchi.

## Il codice di installazione

Durante le prime fasi di installazione, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza cui il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di installazione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito:

**607e-48a3-67f8-3e47-ba4c**

**ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online**, serve solo per permettervi di divertirvi con *Dark Crusade* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.





A ogni turno, sarà possibile eseguire un attacco in modo da conquistare una regione avversaria.

## Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.





■ L'esercito Tau può contare su alcuni potenti mech.

# Interfaccia di gioco




L'interfaccia di *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* permette di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle.

**1 Minimappa:** questo utile strumento consente di avere una visione d'insieme del campo di battaglia, consentendovi di individuare rapidamente i punti strategici e le eventuali unità nemiche. Attenzione, però, le zone non esplorate rimangono coperte dalla cosiddetta nebbia di guerra.
**2 Unità:** qui sono riportate tutte le informazioni utili sull'unità selezionata, come per esempio la sua forza di attacco.
**3 Ordini:** in questo riquadro vengono elencati tutti i comandi disponibili per l'armata selezionata.
**4 Risorse:** in alto a sinistra, potrete visualizzare le risorse attualmente a vostra disposizione e la loro velocità di accumulo.
**5 Punti strategici:** queste icone mostrano l'elenco dei punti strategici e delle reliquie che avete conquistato.
**6 Menu:** in questa barra trovano posto i pulsanti che servono per visualizzare gli obiettivi della missione, modificare le impostazioni diplomatiche e accedere al menu principale.
**7 Eventi:** gli eventi più importanti vengono riassunti tramite dei brevi messaggi di testo.
**8 Rinforzi:** in questa sezione sono presenti i pulsanti che servono per rinforzare le proprie unità, aggiungendo uomini, capitani o migliorando le armi.

# Come si gioca a Dark Crusade

Ci sono numerose modalità di gioco in *Dark Crusade*.

### Campagna

Nella campagna single player, dopo aver scelto quale delle 7 fazioni utilizzare, il vostro compito sarà quello di conquistare il pianeta. Proprio per questa ragione, dovrete pianificare i vostri attacchi in modo da eliminare per sempre la minaccia avversaria. Il principale strumento della campagna è rappresentato dalla mappa strategica che mostra tutte le 25 province di Kronus e consente di pianificare i propri attacchi, muovere le armate e rinforzare gli insediamenti già sotto il vostro controllo. Oltre a fornire informazioni sulla posizione delle armate in campo, la mappa strategica contiene numerose informazioni utili:

**Forza militare:** ogni provincia è classificata con un numero da 1 a 15, secondo la potenza della guarnigione che la occupa. Tale numero si modifica in relazione sia al numero di armate presenti, sia al tipo di edifici costruiti nella zona.

**Requisizione planetaria:** rappresenta le risorse sotto il vostro controllo. Ogni provincia fornisce una certa quantità di Requisizione planetaria per turno, che potrà essere utilizzata per rinforzare le proprie province o lanciare attacchi.

**Bonus provincia:** alcune province, una volta conquistate, forniscono particolari bonus, come per esempio unità o abilità aggiuntive.

**Roccaforti:** rappresentano il centro nevralgico degli eserciti in campo. Conquistarne una determina la sconfitta della fazione.

Per vincere la partita, dunque, occorre conquistare tutte le roccaforti avversarie. A tale scopo, bisognerà agire con intelligenza, soppesando attentamente tutte le proprie mosse. La campagna, infatti, è suddivisa in turni, in ognuno dei quali è consentito eseguire alcune mosse, come per esempio attaccare un territorio confinante. Una volta pianificati gli attacchi, poi, basterà cliccare su **Fine turno** per accedere a una schermata in cui combattere contro i propri avversari. Naturalmente, capiterà anche che i nemici decidano di attaccare uno dei territori che si trova sotto il vostro controllo. In questo caso, si potrà combattere personalmente la battaglia, oppure far decidere l'esito dello scontro al computer. Le forze che si avranno a disposizione per difendere una provincia sono determinate da diversi fattori:

**Rinforzi:** sono presenti se la provincia è presidiata dalle vostre truppe.

**Edifici esistenti:** ogni struttura costruita quando avrete attaccato la provincia sarà ancora presente nel momento in cui bisognerà difenderla, permettendovi in questo modo di addestrare le unità più in fretta.

**Esercito:** nel caso il vostro esercito fosse schierato in una provincia vicina a quella attaccata, il vostro comandante si unirà alla difesa.

### Schermaglia

Grazie a questa modalità di gioco sarà possibile confrontarsi contro il computer su una qualsiasi delle mappe multigiocatore presenti.

### Partite multigiocatore

Utilizzando una LAN o appoggiandosi ai server di GameSpy potrete divertirvi contro avversari in carne e ossa, in divertenti sfide all'ultimo sangue.



www.gamesradar.it

# Le risorse di Dark Crusade

Come nel gioco originale *Dawn of War*, anche in *Dark Crusade* esistono solo due risorse disponibili: l'Energia e la Requisizione. La prima è accumulabile costruendo, all'interno dell'area della base, dei generatori. Ne esistono di due tipi, uno di base e un altro che, sebbene più potente, può essere edificato solo in alcuni punti della mappa. Per quanto riguarda, invece, la Requisizione, è possibile accumularne in grandi quantità solo a patto di conquistare particolari posizioni strategiche o reliquie. Entrambe le risorse sono fondamentali al buon funzionamento del proprio esercito perché, nella maggior parte dei casi, servono per addestrare nuove unità o costruire edifici.

# Le forze in campo

In *Dark Crusade*, dovrete conquistare il pianeta Kronus. Inizialmente sotto il dominio dell'Impero Tau, una razza giovane, ma potente che è riuscita a espandersi nella galassia con grande velocità, questo pianeta nascondeva un terribile segreto. Nelle viscere della terra, infatti, riposavano i Necron, un esercito terribile, il cui unico scopo è di distruggere per sempre la vita. Questa situazione di instabilità ha richiamato su Kronus altre potenze, interessate a conquistare questo ricco corpo celeste diventato il teatro di scontro tra 7 temibili fazioni: oltre a Tau e Necron, troverete Space Marine, Orki, Eldar, Caos e Guardia Imperiale.

# I comandi

In *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*, tutto può essere gestito tramite il mouse. Esistono però numerosi comandi rapidi che vi permetteranno di essere ancora più veloci nei combattimenti.

### Ordini delle unità

**Q –** arresta
**A –** movimento d ' attacco
**V –** muovi
**Z –** attacco corpo a corpo
**B –** costruisci
**T –** associa/rimuovi
**G –** attacca posizione
**Canc –** fuggi
**N –** scarica
**R –** rinforza
**L –** leader
**E -** ripara

### Regole d'ingaggio

**F1 –** mantieni la zona
**F2 –** mantieni posizione
**F3 –** ardi
**F4 –** cessa il fuoco
**F5 –** attacca

### Postura delle armi

**F6 –** postura d ' assalto
**F7 –** postura da distanza

### Ordini generici

**Ctrl + P –** ping
**Ctrl + E –** cambia tipo ping
**Maiusc –** accoda ordine
**Pausa –** pausa
**F10 –** menu di pausa
**F11 –** menu obiettivi
**F12 –** menu diplomazia
**Invio –** chat con alleati
**Maiusc + Invio –** chat con tutti
**Barra spaziatrice –** scorri informazioni eventi
**, –** scorri soldati disponibili
**. –** scorri unità da costruzione
**Ctrl + R –** scorri ricerche
**Ctrl+numero da 0 a 9 –** assegna una selezione a un gruppo numerato
**Numero da 0 a 9 –** seleziona un gruppo numerato

### Controlli della visuale

**Backspace –** ripristina visuale
**Alt + movimento mouse –** ruota visuale
**Rotellina mouse –** zoom

# Contenuti aggiuntivi

La comunità di appassionati di *Dark Crusade* è molto attiva e ha creato numerosi contenuti aggiuntivi, quali Mod perfetti per aumentare ulteriormente la longevità di questo titolo. GMC ha selezionato le migliori produzioni e le ha inserite all'interno del DVD demo allegato alla rivista, nella cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Crusade\dark crusade\ mod**. Dentro la directory, insieme a 4 ottimi Mod per *Dark Crusade*, ne troverete anche 2 per *Warhammer 40.000: Dawn of War* che viene allegato all'edizione Budget di GMC di questo mese. Per una descrizione dettagliata di questi Mod e per i consigli su come installarli, vi rimandiamo alle pagine della rubrica **Next Level**, nella sezione **Area Download**.

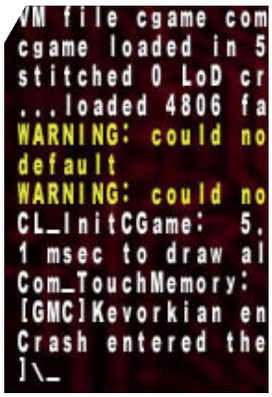
# Le partite in multiplayer

A rendere ancora più interessante *Dark Crusade* ci pensa l'ottima modalità di gioco in multiplayer, grazie a cui confrontarsi contro altri strateghi in carne e ossa in partite fino a 8 giocatori. Per farlo, basta selezionare l'opzione **Multigiocatore** e, una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, comparirà una finestra contenente tutte le partite disponibili. A questo punto, dovete solo decidere se partecipare a una partita già esistente o se crearne una per conto vostro, scegliendo la mappa su cui combattere e l'eventuale password necessaria per collegarsi. Attenzione, però, *Dark Crusade* sfrutta i server di GameSpy e per giocare online è necessario possedere un account.



A ogni vittoria conquistata, verrete premiati con abilità aggiuntive o nuovi soldati.


La conquista di un punto strategico assicura un aumento nella velocità di immagazzinamento delle risorse.




# GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

## LEGO INDIANA JONES: LE AVVENTURE ORIGINALI

**Password: Codici per lo sblocco dei personaggi**

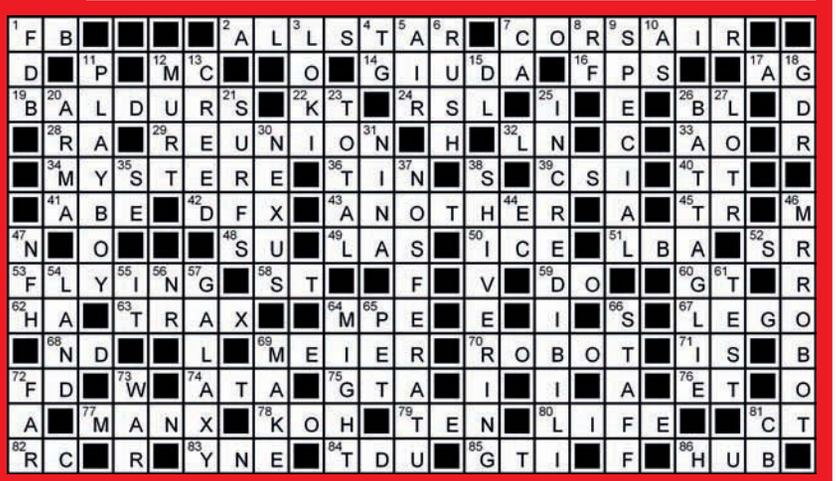
Come negli altri titoli Traveller's Tales basati sul mondo LEGO, è possibile sbloccare un'infinità di personaggi segreti. Per farlo, in qualsiasi momento del gioco, tornate al Barnett College ed entrate nell'aula di matematica. Avvicinatevi alla lavagna e inserite le seguenti password:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **04EM94** | Barranca |
| **CHN3YU** | Belloq (tenuta da deserto) |
| **TDR197** | Belloq (tenuta da jungla) |
| **VEO29L** | Belloq (abiti da prete) |
| **8246RB** | Boxer |
| **VJ5TI9** | Ufficiale britannico |
| **DJ5I2W** | Soldato britannico |
| **VJ3TT3** | Captaino Katanga |
| **ENW936** | Chatterlal |
| **3NK48T** | Chucin |
| **2K9RKS** | Colonello Dietrich |
| **8EAL4H** | Colonello Vogel |
| **C7EJ21** | Danzatrice |
| **12N68W** | Scavatore del deserto |
| **N48SF0** | Bandito mascherato del deserto |
| **3RF6YJ** | Uomo con scimmia |
| **4NSU7Q** | Soldato |
| **1MK4RT** | Spadaccino |
| **3NFTU8** | Donovan |
| **JSNRT9** | Dottoressa Schneider (tenuta da deserto) |
| **VMJ5US** | Dottoressa Schneider (tenuta da ufficiale nazista) |
| **V75YSP** | Fedora |
| **0GIN24** | Primo Ufficiale |
| **NE6THI** | Cavaliere del Graal |
| **H0V1SS** | Uomini della tribù Hovito |
| **VJ85OS** | Indiana Jones (tenuta da ufficiale) |
| **4J8S4M** | Indiana Jones (deserto) |
| **24PF34** | Guida della giungla |
| **WMO46L** | Kaokan |
| **3M29TJ** | Kazim (tenuta da deserto) |
| **NRH23J** | Kazim (Venezia) |
| **2NK479** | Lao Che |
| **NFK5N2** | Maharaja |
| **13NS01** | Maggiore Toht |
| **FJUR31** | Mola Ram |
| **2NKT72** | Assassino Pankot |
| **VN28RH** | Guardia Pankot |
| **KD48TN** | Diplomatico Punjabi |
| **4682E1** | Anziano del villaggio |
| **VJ37WJ** | Lottatore Sherpa |
| **ND762W** | Soldato Sherpa |
| **0E3ENW** | Schiavi bambini |
| **VM683E** | Thuggee |
| **CNH4RY** | Chatterl Lal (Thuggee) |
| **T2R3F9** | Sacerdote Thuggee |
| **VBS7GW** | Schiavista Thuggee |
| **VK93R7** | Willie DJ |
| **MEN4IP** | Willie (in pigiama) |
| **3NSLT8** | Wuhan |

Inoltre, nello stesso punto potrete anche attivare alcuni trucchi, richiamabili durante la partita in modalità extra inserendo le seguenti password:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **VNF59Q** | Bip Bip |
| **4ID1N6** | Travestimenti |
| **B1GW1F** | Fertilizzante |
| **33GM7J** | Pista di pattinaggio |
| **B83EA1** | Invincibility |
| **3X44AA** | Personaggi Segreti |
| **3HE85H** | Silhouette |

## SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO DI AGOSTO




## MASS EFFECT

**Modalità Trucchi**

Salvare la Galassia di *Mass Effect* nei panni del comandante Shepard non è tra le imprese più semplici. Ecco perché vale la pena di continuare a leggere queste righe e utilizzare qualche trucchetto non approvato dal Consiglio per portare a termine la missione. D'altro canto, siete o non siete uno Spettro?

Innanzitutto, dovrete abilitare la console di comando andando nella vostra cartella documenti ed entrando nella cartella **Bioware\Mass Effect\Config**. Ora dovrete aprire il file **BIOImput** con il Blocco note e, dopo averne fatta una copia di sicurezza, cercare all'interno del listato la sezione **[Engine. Console]**. Aggiungete la linea di codice **ConsoleKey=** (o un qualsiasi tasto a vostra scelta). Non vi resta che iniziare a giocare e premere in qualsiasi



www.gamesradar.it

momento il tasto deputato all'apertura della console, per poi inserire i seguenti codici:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **fly** | Attiva la modalità "Volo" in cui potrete volteggiare per i livelli |
| **GiveAllArmor** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte le armature |
| **GiveAllGrenades** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte le granate |
| **GiveAllArmorHuman** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte le armature per umani |
| **GiveAllArmorKrogan** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect* potrete ottenere tutte le armature per la razza Krogan |
| **GiveAllArmorQuarian** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte le armature per la razza Quarian |
| **GiveAllArmorTurian** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte le armature per la razza Turian |
| **GiveAllXMods** | Permette di ottenere tutte le armi e tutti i moduli di personalizzazione |
| **GiveAllWeapons** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi dei 5 costruttori di armi nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte le armi |
| **givesuperarmor** | Permette di ottenere la Super Armatura |
| **givesupergun** | Permette di ottenere la Super Gun |
| **GiveAllArmor** | Permette di ottenere tutte le armature |
| **GiveAllBioamps** *nomeproduttore* | Sostituendo a *nomeproduttore* uno dei nomi delle compagnie che producono moduli Biotici nel mondo di *Mass Effect*, potrete ottenere tutte gli amplificatori Biotici |
| **giveall** | Vi permette di ottenere tutti gli oggetti a eccezione delle armature |
| **AdjustCredits** *numero* | Sostituendo a *numero* una cifra, porterete il vostro ammontare di crediti a quel valore |
| **teleport** | Vi permette di teletrasportare la vostra squadra al punto più vicino possibile alla direzione indicata dal puntatore del mouse |
| InitSalvage 999 | Vi accredita 999 unità di Medigel nell'inventario |
| **givexp** *numero* | Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di punti esperienza |
| **walk** | Disattiva le modalità "Volo" e "Fantasma" |
| **ghost** | Attiva la modalità "Fantasma", che vi permette di attraversare le pareti e di volare |

## TUROK

**Modalità Trucchi**

Noi di GMC abbiamo il rimedio per rendere la vita di Turok un po' più semplice, tra mercenari cattivi e dinosauri affamati. La procedura per attivare la console di comando è molto simile a quella di *Mass Effect*. Se avete installato il gioco con le opzioni predefinite, andate nella cartella che si trova al percorso **C:\Programmi\Touchstone\Turok\Turokgame\Config** e aprite il file **TurokImput.ini** con il Blocco note (dopo averne fatto una copia di sicurezza). All'interno del listato, cercate la sezione **[Engine.Console]** e aggiungere la linea di codice **ConsoleKey=Tab** (o un qualsiasi altro tasto a vostra scelta). Ora, non vi resta che iniziare a giocare e premere in qualsiasi momento il tasto deputato all'apertura della console, per inserire i seguenti codici:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **Behindview 0** | Attiva la visuale in prima persona |
| **Behindview 1** | Attiva la visuale in terza persona |
| **Allammo** | Porta il contatore delle munizioni a quota 999 |
| **loaded** | Sblocca tutte le armi |
| **Walk** | Disattiva le modalità "Volo" e "Fantasma" |
| **playersonly** | Congela l'Intelligenza Artificiale che governa i nemici |
| **Allweapons** | Aggiunge tutte le armi al vostro inventario |
| **God** | Attiva la modalità "Invincibile", che impedisce al protagonista di essere colpito |
| **God 0** | Disattiva la modalità "Invincibile" |
| **ghost** | Attiva la modalità "Fantasma", che vi permette di attraversare le pareti e di volare |
| **oneshotkill** | Permette di eliminare tutti i nemici con un solo colpo |
| **Fly** | Attiva la modalità "Volo" in cui potrete volteggiare per i livelli premendo il pulsante di salto |
| **teleport** | Teletrasporta al punto più vicino a quello indicato dal puntatore del mouse |
| **alwaysammo** | Dona al protagonista munizioni infinite |

## Rise of Nations: Thrones & Patriots

**Modalità Trucchi**

Anche per l'RTS allegato allo scorso numero di GMC Budget siamo riusciti a scovare qualche gabola interessante, che vi permetterà di gustare tutto ciò che il gioco ha da offrire, pur senza essere degli strateghi sopraffini.
Vi basterà premere Invio in qualsiasi momento della partita e inserire uno dei seguenti codici:

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **cheat diff** *numero* | Sostituendo a *numero* un valore che va da 0 a 5, potrete modificare la difficoltà del gioco, rendendolo tanto più impegnativo, quanto più alta sarà la cifra inserita |
| **cheat bird** | Permette di creare un volatile nel punto indicato dal puntatore del mouse |
| **cheat defeat** *nomegiocatore* | Sostituire a *nomegiocatore* quello di uno dei partecipanti alla battaglia, vi permetterà di sconfiggere le sue armate |
| **cheat die** | Permette di distruggere l'unità o l'edificio selezionato al momento dell'inserimento del codice |
| **ffwd** *numero* | Sostituire a *numero* una cifra, vi permetterà di andare avanti nel tempo di gioco del numero di minuti corrispondenti al valore inserito |
| **cheat finish** | Permette di finire istantaneamente la costruzione degli edifici o degli oggetti selezionati nella coda al momento dell'inserimento del trucco |
| **cheat safe** | Aggiunge una mitragliatrice d'assalto al vostro equipaggiamento |
| **cheat resource all+***numero* | Sostituire a *numero* una cifra, vi permetterà di ottenere un aumento di tutte le risorse pari alla cifra inserita |
| **cheat library** *numero* | Sostituire a *numero* una cifra, vi permetterà di ottenere un livello tecnologico pari alla cifra inserita |
| **cheat nuke** | Permette di far esplodere una testata atomica nel punto indicato dal puntatore del mouse |
| **cheat reveal** 1 | Mostra la mappa di gioco |
| **cheat victory** *nomegiocatore* | Sostituendo a *nomegiocatore* il nome di uno dei partecipanti alla battaglia, il gioco assegnerà la vittoria a quel giocatore |
| **cheat keys** | Attiva i codici rapidi |

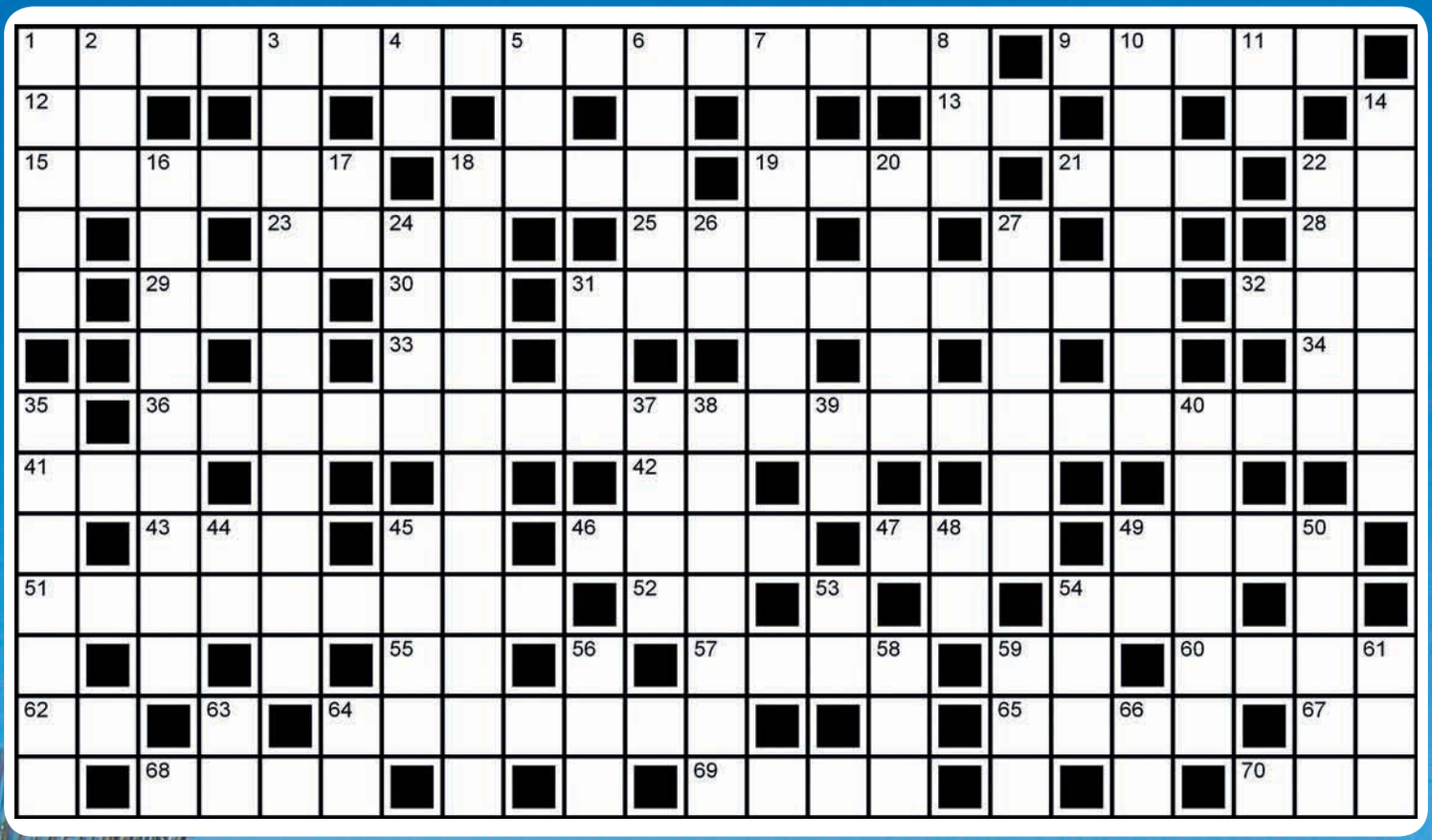
**Codici Rapidi**

Si tratta di gabole attivabili con una combinazione istantanea, che funzionano nelle modalità Battaglia Rapida o Campagna. Per usufruirne, bisogna attivarli inserendo il codice **"Cheat Keys"** nella console di comando.

| CODICE | EFFETTO |
|---|---|
| **ALT + F5** | Vi fa ottenere 1.000 unità per ciascun tipo di risorsa |
| **ALT + F9** | Permette di completare istantaneamente i processi di ricerca e di costruzione di edifici o unità. Inoltre, velocizza radicalmente queste operazioni per il futuro |

# GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!



**ORIZZONTALI**

**1.** Sparatutto di Empire Interactive ispirato all'omonimo film di Verhoeven.
**9.** L'Heli di Taito, vecchio gioco da bar.
**12.** Estremi di *Archlord*.
**13.** Le prime di *Avernum*.
**15.** Una raccolta di minigiochi che sfruttavano la webcam.
**18.** Lo è lo spazio profondo di EA.
**19.** Jack di *Sinking Island*.
**21.** Un tipo di memorie RAM.
**22.** All'inizio di *Postal*.
**23.** Protagonista di *Devil May Cry 4*.
**25.** Sigla di un gioco della serie di *Monkey Island*.
**28.** Mediocre gioco ispirato a un noto telefilm "medico".
**29.** Tipo di RAM dinamica.
**30.** *Air Warrior*.
**31.** Il re dei "percorsi fai da te".
**32.** La sigla delle schede per il digitale terrestre.
**33.** Gli estremi di un indimenticabile McRae.
**34.** Famoso strategico di Paradox Entertainment (iniziali).
**36.** Avventura grafica di Kheops Studio.
**41.** L'inizio di *Another World*, negli Stati Uniti.
**42.** Nel bel mezzo di *Croc*...
**43.** Uno degli storici protagonisti di *Street Fighter*.
**45.** La prima e l'ultima davanti a *Six*.
**46.** La versione più popolare del Nintendo DS.
**47.** Uno dei primi giochi a sfruttare le schede grafiche accelerate.
**49.** Super Video Graphics Array.
**51.** Precede *Fields of Thunder* in un RTS di Paradox.
**52.** Sigla usata nei GdR per indicare i personaggi non comandati dal computer.
**54.** Il sottotitolo del secondo *Rayman* (sigla).
**55.** All'inizio di *Crysis*.
**57.** Insieme agli *Allies*, dà vita a un noto strategico.
**59.** Una versione del GBA.
**60.** Il terzo capitolo della serie è *La biblioteca segreta*.
**62.** *Creature dell'incubo* (iniziali).
**64.** È "live" un famoso sito dedicato ai blog.
**65.** Il servizio di Microsoft dedicato al gioco online.
**67.** Quando non funziona, gli FPS ne risentono.
**68.** I suoi figli sono i protagonisti di uno strategico/gestionale ambientato in Egitto.
**69.** Uno dei grandi classici del calcio, firmato Sensible Software.
**70.** La fiera del videogioco organizzata da Penny Arcade.

**VERTICALI**

**1.** Lo sono gli anelli di *Aura*.
**2.** RTS di G5 Software (iniziali).
**3.** In quello di Evany troverete la chiave per questi mondi.
**4.** *La valle del vento gelido* (iniziali).
**5.** Il prossimo episodio di *Diablo*.
**6.** È "*of Dawn*" in *Spellforce*.
**7.** Le guerre di *Imperium*.
**8.** L'amico di Max.
**10.** Il Jones più amato dai nostalgici dello SCUMM.
**11.** Finisce così il re del vaporware su PC.
**14.** I *Soldier of*... di Raven Software.
**16.** RTS post-apocalittico di Codemasters.
**17.** Il centro di KOEI.
**18.** Gioco di corse di Ubisoft del 2003.
**20.** Le mitiche Alfa di *SCAR*.
**22.** Il Moore di EA, ex di Microsoft.
**24.** Precede *Driver: GRID* in un recente gioco di corse.
**26.** Payne senza "x".
**27.** Lo sono i Game Artists che hanno sviluppato *Rez*.
**31.** Un formato per le immagini.
**35.** I *Pirati dei Caraibi* raggiungono quelli del mondo.
**37.** Il nome di uno dei fondatori di EA, nonché creatore della defunta 3DO.
**38.** *Hotdogs* e...
**39.** Iniziali del pistolero più veloce della sua stessa ombra.
**40.** A volte, i giocatori di *WoW* si dimenticano di farlo.
**44.** Una scelta molto frequente, ai tempi del DOS.
**45.** Il nome del protagonista di *Just Cause*.
**48.** Fuori tema nei forum (sigla).
**49.** Uno dei modelli di chitarra disponibili in *Guitar Hero III*.
**50.** Il produttore delle prime schede dedicate alla fisica.
**53.** Le vocali di *Heist*.
**54.** Gestionale ad ambientazione tropicale (iniziali).
**56.** Prima di *War* in un gioco di Tom Clancy.
**58.** Videogioco futuristico in 3D di Malfador Machinations.
**59.** Una sigla che riguarda l'uso di più schede grafiche insieme.
**61.** Il temibile Rovati, censore redazionale (abbreviaz.).
**63.** Si ripetono nel Wii.
**64.** *Joint Operations*.
**66.** Una scritta molto frequente nei picchiaduro.

**La soluzione vi attende sul prossimo numero**



www.gamesradar.it

# nel prossimo NUMERO



RECENSIONE ESCLUSIVA!

## SPORE

**Il gioco più atteso dell'anno: l'evoluzione nelle simulazioni di vita!**

RECENSITO!

## CRYSIS: WARHEAD

**Nuove avventure nell'isola di Crytek!**

RECENSITO!

## S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

**La Zona non avrà più segreti, per i lettori di GMC!**

**CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!**

**NON PERDETE IL NUMERO DI OTTOBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 10 SETTEMBRE**

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

www.gamesradar.it



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 12!

# Titoli di CODA

# Seimila videogiochi in cerca di autore

**MOLTI sapranno che Junoz Díaz è il quarantenne newyorkese vincitore del Premio Pulitzer 2008 per la narrativa.**

Pochi tuttavia saranno a conoscenza del fatto che, il 28 giugno scorso, l'autore del bellissimo romanzo "La breve favolosa vita di Oscar Wao" (edito in Italia da Mondadori) ha firmato un articolo per il "Wall Street Journal" interamente dedicato a *Grand Theft Auto IV* (**http://online.wsj.com/article/SB121460385251911957.html?mod=2_1578_topbox**).

Nel suo intervento, Díaz afferma che il best-seller di Rockstar Games non vanta lo spessore de "I Soprano", l'epica serie televisiva di David Chase, o di alcuni leggendari gangster movie. Scrive Díaz: "Pur trattandosi di un titolo eccezionale, *Grand Theft Auto IV* non offre la medesima malvagità bipolare de 'I Soprano' ed é sicuramente privo del pathos epico e malsano che caratterizza film come 'Il Padrino' e il suo sanguinolento fratello, 'Scarface'. La vera arte annulla le apparenze e ci permette di scorgere il mondo nella sua cristallina limpidezza. La vera arte ci sconvolge per poi ricomporci, spesso contro il nostro stesso volere. Così facendo, ci rammenta in modo viscerale i nostri limiti, le nostre vulnerabilità, rendendoci, a tutti gli effetti, più umani. Mi chiedo se *GTA IV* riesca a fare altrettanto... Non certo per me".

Il commento di Díaz trova una conferma (e, insieme, una smentita) nelle parole di Peter Travers, il critico cinematografico di "Rolling Stone", che sul numero di luglio ha definito *GTA IV* "il miglior popcorn movie dell'estate". Secondo Travers, ci troviamo di fronte a un videogame che "si muove nel territorio di Scorsese e Tarantino", "l'equivalente videoludico di un film noir [...] che svolge la funzione di critica sociale".

A scanso di equivoci, vorrei precisare che provo grande rispetto e stima per entrambi gli autori. Allo stesso tempo, non posso nascondere le mie perplessità per questo tipo di interpretazione. Ancora una volta, il ricorrente paragone cine-ludico – assai popolare tra i critici – rischia di mettere in secondo piano la natura peculiare del medium interattivo.

La peculiarità, come sa benissimo chi frequenta gli spazi virtuali, riguarda il ruolo fondamentale dell'utente, qui "promosso" al ruolo di co-autore. Le implicazioni sono, al tempo stesso, ovvie e radicali: anziché insistere sul confronto tra Francis Ford Coppola e Dan Houser (vicepresidente di Rockstar Games), sarebbe utile ricordare che la forza di *Grand Theft Auto IV* e, più in generale, dei videogiochi, risiede nel potenziale narrativo attivato in tempo reale dall'utente. Parliamoci chiaro: quello che rende la serie di *GTA* così interessante sono le modalità di consumo degli utenti, non il melange di stereotipi e cliché proposti dai game designer.

"My Trip to Liberty City", un machinima di Jim Munroe (**www.machinima.com/film/view&id=561**), ha mostrato un aspetto del gioco che la maggior parte dei critici ha ignorato o trascurato – le implicazioni squisitamente urbanistiche e sociologiche. Analogamente, ciò che rende *World of Warcraft* così interessante sono le performance sbarazzine degli utenti (uno su tutti, Leroy Jenkins) rispetto alle dinamiche propriamente ludiche definite a monte dagli "autori". Per questo motivo, un confronto tra Niko Bellic, il protagonista di *Grand Theft Auto IV*, e l'Al Pacino di "Scarface", per fare esempio, è del tutto privo di senso.

Un avatar è una maschera, una protesi, un veicolo, una strada da percorrere. Un attore cinematografico è una persona, un ruolo definito, una storia già scritta, sempre uguale. Il videogame, a differenza del cinema, trasforma gli utenti in *designer narrativi.* Se un film racconta una storia, il videogioco offre spazi di possibilità. Se lo specifico del cinema è il montaggio, si potrebbe affermare che quello del videogame è l'editor. Si pensi, per esempio, allo *Spore Creature Creator*, il programma distribuito da Electronic Arts che precede il lancio del videogame più atteso del decennio. Grazie a una semplice interfaccia punta e clicca, gli utenti possono creare i personaggi che andranno a popolare l'universo concepito da Will Wright.

È evidente che ogni singolo utilizzatore del programma diventa, a tutti gli effetti, un autore, uno sceneggiatore. Stando ai dati forniti da Electronic Arts, a una settimana dal lancio dello *Spore Creature Creator,* legioni di co-autori hanno prodotto oltre un milione di personaggi, caricandoli in quel gigantesco archivio in espansione che è la Sporepedia, e li condividono in rete su YouTube (**http://youtube.com/spore**), a conferma del potenziale del videogame.

*Spore* avrà un proprio canale YouTube dove i video delle creazioni degli utenti, importati dal gioco, saranno presentati alla comunità online, pronti per essere condivisi, valutati e commentati. In questo senso, YouTube sta diventando il cinema, o meglio, la *televisione* dei videogiochi. Questo straordinario successo – che non presenta alcun equivalente in ambito cinematografico – ci rammenta, ancora una volta, la natura fortemente creativa (e post-narrativa) del nostro hobby preferito. Finché ci ostiniamo a usare metafore cinematografiche per spiegare il divertimento elettronico, perdiamo di vista l'essenza di questo mezzo di comunicazione. La "vera arte" del videogioco sta tutta qui. Non sottovalutiamola.

GIOCHI COMPUTER

## IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.



www.gamesradar.it