

THE GAMES MACHINE
Gennaio '08
€ 7,90
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, DOB MILANO

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CNP DI ROVERETO PER LA RESTITUZIONE ALL'INTELENTE

THE GAMES machine



SOLO SU TGM!

JUICED 2

THQ tenta di sorpassare Need for Speed

ESCLUSIVA!

ALONE IN THE DARK

Da Lione, il futuro dell'horror secondo Atari

SPACE SIEGE

Chris Taylor porta Dungeon Siege nel futuro!

ESCLUSIVA!

UNIVERSE AT WAR

Lo strategico di SEGA sfida Supreme Commander e Command & Conquer!

DOSSIER

GENERAZIONE MOD: ECCO COME NASCONO GLI SVILUPPATORI!

THE GAMES MACHINE N°230 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90



9 771129 232306 80230
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO
WWW.TGMONLINE.IT v. 6-9

DERIVE AGONISTICHE

■ Stefano Silvestri stefanosilvestri@sprea.it

Scrivo in una tranquilla e soleggiata domenica mattina; tutto sembra calmo e splendente dalla mia finestra, e cerco di gustarmi le ore di relax che mi separano dal consueto delirio lavorativo che mi attenderà domani. In un simile contesto, quasi mi sembra lontana anni luce la serata spesa ieri a duellare online con altre persone sparse per il globo, il che mi induce a qualche riflessione...

Complice un'uscita non proprio allettante propostami dalla mia fidanzata, infatti, ieri ho speso il mio sabato sera a giocare "a quel gioco lì", come lo chiamerebbe il buon Adso, espressione che con meno pudori chiarifico indicare il longevo World of Warcraft. Ricordate quando qualche editoriale fa vi raccontavo del grind selvaggio che mi aveva portato a "rerollare" un altro personaggio? Ecco, il mio Hunter gode attualmente di splendida salute ma purtroppo per opinabili regolamenti interni alla mia gilda, essendo un secondo personaggio non può fruire dei benefici del primo, il che ne tarpa decisamente le ali in ottica PvE. A questo punto, darsi al PvP è stata una scelta quasi obbligata, il che mi ha portato a entrare in una spirale di duelli e combattimenti che, come da tradizione nei MMORPG, si è fatta via via più esaltante. In questo genere di giochi il proprio personaggio, raggiunto il massimo livello di esperienza, è infatti vestito con oggetti che potremmo definire di carta velina, i quali ci pongono alla mercé dei PG meglio equipaggiati. Battaglia dopo battaglia, però, un po' si impara a usare la propria classe, un po' si riesce finalmente a entrare in possesso di ricompense più sostanziose, e il discorso inizia a cambiare. Quegli avversari che originariamente parevano imbattibili, grazie alle nuove armi fanno meno paura, mentre i nuovi pezzi di armatura ci consentono di affrontare la mischia con sempre minori indugi.

Possiamo dunque fermarci qui? Ovviamente no, perché ormai ci abbiamo preso gusto e vogliamo vedere fino a che punto sia possibile spingerci: eccoci allora a "gridare" ancora più arene e campi di battaglia per vincere quell'anello che pare ormai imprescindibile, quella cintura che ci farà senz'altro vincere il prossimo duello e così via, in una spirale psicologica ben studiata che alla fine farà del nostro avatar un portatore di morte e distruzione dal quale gli avversari preferiranno stare alla larga. Il problema però, e qui mi riallaccio al vero senso di questo editoriale, è che in questa fase non cambia solo il nostro personaggio ma in qualche modo cambiamo anche noi. Le timide e circospette matricole che si calavano inizialmente in battaglia lasciano il posto a indomiti e aggressivi guerrieri pronti a dare filo da torcere a chiunque. Anzi, una volta conseguita l'ennesima vittoria non è raro vedere comparire sul volto dei diretti interessati, tra i quali mi ascrivo pure io, un ghigno satanico a testimoniare una sorta di delirio di onnipotenza. Della serie: hai provato ad attaccarmi? Ora ti faccio vedere io...

A titolo di esempio ho finora preso World of Warcraft, ma le prime sensazioni di invincibilità in multiplayer le ho provate per prima volta al mitico "G2" di Midgard, quando in Dark Age of Camelot il mio gruppo sconfisse un numero di avversari tre volte superiore in uno dei migliori combattimenti che io ricordi. I titoli che si prestano alla competizione non sono però solo i MMORPG: grazie a sparatutto in soggettiva, strategici, sportivi e persino puzzle game, chiunque coi videogiochi può trovare una propria collocazione agonistica e competere nel contesto che più gli aggrada. E non c'è bisogno che debba sottolineare la democrazia insista in questo sistema: il destino può essere più o meno clemente col nostro patrimonio genetico ma i videogiochi offrono una seconda chance a chi nella "real life" si trovi a mal partito.

Tutto bene allora? In generale direi di sì, non fosse che all'orizzonte si stagliano delle nubi che un po' rovinano il panorama. A differenza di altri media come ad esempio il cinema o la televisione, cui i videogiochi amano paragonarsi o contrapporsi, questa componente competitiva può portare

a derive agonistiche che involontariamente finiscono per allontanare dal fine ultimo, che dovrebbe consistere proprio nel divertimento. Perché finché il livello della competizione si mantiene basso, il gioco può essere affrontato con leggerezza, ma più sale la posta in palio, più la questione si fa seria. Quando la mia gilda di Dark Age of Camelot sui server americani si sciolse, mi trovai per qualche settimana videoludicamente disoccupato. Poi mi proposi a un gruppo di persone davvero molto brave in PvP, grazie alle quali vissi attimi davvero esaltanti ma che in compenso chiedevano presenza fissa un certo numero di giorni alla settimana ed equipaggiamento di primissimo ordine. Il mio Druido aveva 318 di agilità e il massimo ottenibile era 321, con un miglioramento nella velocità di lancio degli incantesimi che potete immaginare: eppure non ci fu nulla da fare, fino a quando non mi rifeci più della metà del mio "guardaroba" rimasi fuori dalle mura di Hibernia a guardare i miei compagni che partivano per le loro scorribande serali. Con World of Warcraft il discorso è analogo: mi sono trovato estromesso da un gruppo con cui disputavo le Arene perché il mio Rogue non aveva abbastanza "resilience", una statistica che indica l'assorbimento dei danni ricevuti. E quando la mia gilda si è sciolta a maggio scorso, convinto di potere ambire all'end game, ho cominciato a interpellare i gruppi "pro" del mio server. Risultato: mi è stata richiesta la presenza fissa sei giorni su sette e disponibilità dalle otto di sera alle due del mattino, per un totale di 36 ore settimanali: inutile osservare che in Francia un dipendente ne lavora una in meno, e viene anche pagato per farlo. Ho fortunatamente trovato una gilda più "umana" ma anche qui i

miei capogilda storcono un po' il naso di fronte alle due, massimo tre serate che riesco a garantire settimanalmente. In un tale contesto, avere una fidanzata, un lavoro e degli interessi rappresenta paradossalmente un ostacolo. Cambiando genere, il discorso resta immutato: gli aspiranti campioni di FPS si allenano ore e ore al giorno per mante-

nerne i riflessi affinati e "imparare" le mappe coi relativi power up, le cui temporizzazioni vanno rigorosamente mandate a memoria; i piloti virtuali, così come quelli veri, spendono buona parte del tempo a rifare lo stesso circuito provando quelle variazioni al setup delle loro monoposto capaci di far guadagnare qualche millesimo di secondo. E così via scorrendo per qualsiasi possibile genere videoludico.

Questo impegno richiede numerose energie nervose, concentrazione e sacrifici, diventando a tutti gli effetti un'attività agonistica. Il problema però è che per la maggior parte delle persone, per coloro che vedono nei videogame i "giochini", tutto ciò è difficile da capirsi, perché la vera competizione per costoro ha luogo solo nella real life. E vaglielo a spiegare che non si vive di solo Panariello e Wii Sports, e che magari quella sera devi restare a casa per garantire la presenza fissa o per allenarti in vista della prossima competizione. Per quanto i videogiochi siano un medium sulla via dello sdoganamento presso il mass market, la loro deriva agonistica è ancora lontana dall'accettazione sociale. Per una mamma è normale che suo figlio rischi i menischi su un campetto di periferia, un'anomalia se l'unico pallone cui gioca è quello virtuale, anche se con questo potrà un giorno partecipare ai World Cyber Games.

Nel chiudere questo editoriale, però, ripenso al ghigno satanico di cui sopra nel momento in cui col mio Hunter ho abbattuto i miei nemici... dietro a questa reazione non c'è solo la soddisfazione per un duello vinto ma anche l'inevitabile sfogo di tensioni, arrabbiate, sacrifici e, in generale, ore passate a gridare combattimenti. Ne è valsa dunque la pena? È per questi brevi attimi che investiamo giorni della nostra esistenza? Ci siamo realmente divertiti o abbiamo perso di vista l'obiettivo primario, ovvero il gioco fine a se stesso?

La risposta che do a questa domanda varia a seconda dei momenti; lascio a voi trovare la vostra...

***È per questi brevi attimi
che investiamo giorni della
nostra esistenza? Ci siamo
realmente divertiti?***

ADSO!	145
BACKSTAGE	146
BOVABYTE	138
BUDGET ZONE	108
CONSOLEMANIA CORNER	128
DOSSIER	22
EUFORIA PARADOSSA	137
FRAGZONE	110
GIOCO ALLEGATO	6
HARDWARE	118
INTRO	32
LAST MINUTE	28
MEDIA MACHINE	130
MOBILE ZONE	134
RAFFO SENTI QUA	143
REPLAY	132
SILVER ZONE	12
TALENT ZONE	135
TECNOTGM	126
TGM AFTER	106
TGM MAIL	140
TGM ONLINE	16
TRY & BUY	109
VISTA DA VICINO	133
VOCI DI CORRIDOIO	18

SOMMARIO

ALONE IN THE DARK

Il buon Metalmark vola in quel di Lione per raccontarci degli ultimi ritocchi ad Alone in the Dark, survival horror che pare avere le carte in regola per lasciare un segno nel nostro panorama. Purtroppo di giochi con queste credenziali ne abbiamo visti passare un po' troppi sotto i nostri occhi, ultimamente, quindi una certa cautela è d'obbligo. Un plauso comunque per le foto degli sviluppatori con in mano TGM, una mossa molto "vintage" della quale dovremmo ricordarci più spesso nei nostri press tour.



HARDWARE

118

Mese veramente ricco per la rubrica dell'hardware che, eccezionalmente, occupa la bellezza di otto pagine, in cui il Paolone si è confrontato con schede video, mouse e periferiche assortite. Se siete in procinto di effettuare un upgrade del vostro computer, non fatelo prima di aver letto le nostre recensioni!

GUITAR HERO III

Pur non essendo mai stato un fanatico di Guitar Hero, una bella schitarrata me la sono sempre fatta con piacere. Certo che quando si leggono recensioni come quella del buon Kikko, viene da guardare al futuro del PC con sospetto. Se ormai non sono più capaci di programmare una conversione come questa...

60



VIVA PIÑATA

Discutevo oggi a pranzo di giochi di successo che, fosse stato per me, sarebbero probabilmente falliti al primo episodio. Non faccio qui volutamente i nomi, perché se ve ne menzionassi qualcuno mi verreste a prendere sotto casa coi forconi. Nel caso di questo titolo della Rare qualche dubbio ce l'ho, eppure piace!

68



JUICED 2

Quando in copertina titolo che il gioco corsaiolo di THQ insidia quest'anno la serie Need for Speed, do incidentalmente un'idea della performance ottenuta quest'anno dal blockbuster di Electronic Arts. Poco male, venderà probabilmente uno sproposito come sempre: il marchio è forte, le recensioni accessorie.

70



WWW.TGMONLINE.IT
ANNO 19 N. 230 GENNAIO 2008

RESPONSABILE DI REDAZIONE

Davide Tosini iltoso@sprea.it
Claudio Todeschini (Vice TGMonline) keiser@sprea.it

REDATTORI

Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE

Riccardo Reccagni

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Marina Albertarelli, marinaalbertarelli@sprea.it

HANNO COLLABORATO

Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it

Jacopo Prisco, jps@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Giuliana Molteni, giulianamolteni@sprea.it
Massimo Monti, ilvlad@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Matteo Sacchi, the_nite_rider@hotmail.com
Paolo Lumia, mascalzonelatin@gmail.com
Dario Ronzoni, ildario@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it



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

CDA

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

DIRETTORE EDITORIALE

Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR

Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE

Stefano Silvestri, stefanosilvestri@sprea.it

UNIVERSE AT WAR



Lo ammetto, quando me l'hanno presentato allo scorso E3 di Los Angeles, mi aveva davvero convinto, da cui l'idea di farne una copertina. Sulla carta infatti sembrava prendere Supreme Commander e migliorarne alcuni punti, alle volte semplificando, altre introducendo migliorie. Stando a sentire il Nik, però, in Universe at War c'è troppa carne al fuoco e si sa che chi troppo vuole nulla stringe. Promosso, ma con riserva...



BLACKSITE

...ma potrei anche scrivere, questo mese, "Painkiller: Overdose" o "Soldier of Fortune: Payback". Della serie, quando nel mondo PC le licenze di giochi belli si sprecano, nel senso letterale del termine. Eppure, fare videogame validi, almeno concettualmente parlando, non è così difficile. Ci consultassero prima...



GENERAZIONE MOD

Il buon Elvin questo mese ci propone un pezzo molto interessante, non solo per l'argomento che tratta (come le modificazioni rappresentino una palestra per i giovani programmatori) ma anche per come lo fa. Della serie: c'è sempre una porta aperta sul successo, e non sempre questa è quella più facile da aprire...



ADSO

Il nostro alfiere dell'hardcore gaming questo mese ci delizia con uno dei suoi pezzi più gustosi, nei quali parla del sogno proibito di molti giocatori: la fidanzata bella e appassionata di videogame, al limite magari del nerd.

Sarà tutto oro quel che luccica? Forse sì, forse no...



PREVIEW

ALONE IN THE DARK	34
EMPIRE: TOTAL WAR	40
SECRET FILES 2	50
SPACE SIEGE	46
STARGATE WORLDS	42
WARHAMMER: BATTLE MARCH	38

REVIEW

BATTLESTRIKE - FORCE OF RESISTANCE	87
BLACKSITE	88
CULPA INNATA	64
DEATH TO SPIES	100
DESERT LAW	103
EVERQUEST: RISE OF KUNARK	80
FUORISTRADA 4X4 ESTREMO	73
FURY	84
GUITAR HERO III	60
JUICED 2	70
PAINKILLER: OVERDOSE	90
PIRATES OF THE CARIBBEAN	83
RAIL SIMULATOR	104
SCUDETTO 2008	78
SHERLOCK HOLMES	
VS ARSENE LUPIN	66
SOLDIER OF FORTUNE - PAYBACK	94
SPEEDBALL 2	74
TYPHOON 2001	77
UNDERCOVER	96
UNIVERSE AT WAR	54
VIVA PIÑATA	68

ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD. Si risponde solo alla mail abbonamenti.tgm@sprea.it o al fax 02/92432.356; www.spreamedia.it/abbonamenti

ARRETRATI

Disponibili solo in versione con DVD, entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it o al fax 02/92432.356

STAMPA

Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA

Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUTORE

M-Dis Distribuzione Media S.p.A. - Milano

THE GAMES MACHINE

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 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: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE

Luca Sprea

COORDINATORE DI REDAZIONE

Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

COPYRIGHT

Sprea Editori S.p.A. è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione. Per i diritti di riproduzione, l'Editore di dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato 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 "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco s/N via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati 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 nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. 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 Editori S.p.A. e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.



SVILUPPATORE: Big Huge Games PUBLISHER: Microsoft/Ubisoft
 MULTIPLAYER: LAN LOCALIZZAZIONE: Completa

IN ALLEGATO CON TGM:

RISE OF NATIONS GOLD

Uno dei più grandi capisaldi della strategia su PC si infila nel cellophane che avvolge l'edizione "argentea" della rivista, con tanto di espansione!

Rise of Nations è davvero uno dei più bei giochi di strategia mai usciti, reso ancora migliore dalla successiva espansione Thrones and Patriots. È dunque con grande soddisfa-

zione che The Games Machine può proporvi entrambi in allegato, forte anche del fatto che, sui PC di oggi, questi due giochi possono dare davvero il massimo!

CON L'ESPANSIONE POSSIAMO ANCHE DECIDERE CHE TIPO DI GOVERNO ADOTTARE NEL NOSTRO IMPERO

CD QUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, potete mandare un'email all'indirizzo giocoallegatotgm@sprea.it. Prima di richiedere la sostituzione, però, controllate sempre il box "TGM\SUPPORT" e il sito <http://giocoallegato.tgmonline.it>, magari la soluzione del problema è già lì!

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 500 MHz (1,2 GHz) RAM: 128 MB (512 MB) Spazio su HD: 2 GB
 Commessione: Nessuna Scheda Video: Accelerata, 16 MB (Radeon/Geforce, 64 MB)

<http://www.microsoft.com/games/pc/riseofnations.aspx>..... Paolo Besser giocoallegato@sprea.it

CITTÀ E CIVILTÀ

Una volta installati il gioco e l'espansione, possiamo affrontare combattimenti rapidi personalizzati oppure cinque diverse campagne (Conquista del Mondo, Alessandro il Grande, Napoleone, la Guerra Fredda e il Nuovo Mondo), affrontando ogni scenario con oltre 100 tipi di unità differenti, scegliendo una tra le ventiquattro

civiltà totali a disposizioni e i trenta e più edifici che ognuna di esse può costruire. Non solo, ma con l'espansione possiamo anche decidere che tipo di governo adottare nel nostro impero e, per migliorare ancora di più il nostro tessuto sociale, costruire anche dei "patrioti" pronti a immolarsi per la nostra causa. Ciò che conta veramente sapere di Rise of Na-



All'inizio della nostra avventura, ci troveremo di fronte a una società primitiva, esclusivamente rurale. A noi il compito di plasmarla in una civiltà moderna!



⬆ Che ne dite, è ben difesa Salisbury?

⬆ Una meravigliosa città che presto, molto presto, finirà in mano nostra!

tions Gold è che, in ogni caso, il primo tassello per la costruzione di un florido impero consiste nella fondazione di più città, ognuna dotata di alcune infrastrutture sociali e commerciali di basilare importanza, con cui è possibile aumentare non solo la capacità di popolazione complessiva del nostro stato, ma anche la sua ricchezza e la sua potenza militare. Proprio la conquista delle singole città, nelle successive manovre belliche, sarà la nostra arma migliore per indebolire gli stati avversari, fino ad annetterli ai nostri confini. Ma per raggiungere questo scopo dobbiamo anche compiere un lungo cammino evolutivo, partendo da una società rurale quasi del tutto disorganizzata a una splendida civiltà

dell'era moderna, dotata di edifici in muratura e armi tecnologiche. Insomma, dobbiamo passare dalla preistoria al presente, con tutte le difficoltà che la cosa comporta. Vediamo come...

CENTRO CITTÀ E BIBLIOTECA

I primi due edifici, in ordine di apparizione e di importanza, sono il centro della città e la biblioteca. Il primo serve a creare nuovi cittadini e il secondo a gestire l'evoluzione della nostra società. Ci basta una sola biblioteca in tutto l'impero anche se, per comodità, quando il nostro stato si fa particolarmente grande è possibile costruirne più di una. Facendo clic sulla biblioteca comparirà, nell'angolo in basso a

INSTALLAZIONE E CODICI

Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore, la procedura di installazione dovrebbe partire automaticamente. Altrimenti avviate l'installazione di Rise Of Nations manualmente, per mezzo delle risorse del computer. Per una corretta installazione, sarà opportuno installare prima il gioco completo Rise of Nations, quindi l'espansione Thrones and Patriots. Dovrà essere specificata una cartella comune per entrambe le versioni. Al termine dell'installazione di gioco ed espansione sarà possibile giocare all'edizione originale avviando l'icona sul desktop "Rise of Nations", oppure alla versione ampliata con un doppio click sull'icona "Rise of Nations Thrones and Patriots", anch'essa posizionata sul desktop. Il manuale in italiano, in formato PDF, di entrambi i prodotti si trova sul DVD del gioco completo, oppure sul sito www.tgmonline.it. Durante l'installazione dei due titoli, andranno specificati i seguenti codici:

Rise of Nations (gioco originale)
JXCCQ-7G2DV-BBWW9-894G9-2FQDJ

Thrones & Patriots (espansione)
WGYTF-8MWT2-JCW87-RJM2C-J847Y

Con questi due codici è possibile avviare le campagne per singoli giocatori, tuttavia non è possibile giocare on line, almeno via Internet.

I PRIMI DUE EDIFICI, IN ORDINE DI APPARIZIONE E DI IMPORTANZA, SONO IL CENTRO DELLA CITTÀ E LA BIBLIOTECA



⬆ Cuzco sta per alzare definitivamente bandiera bianca. Il colosso che ha di fronte al municipio, infatti, può poco contro i nostri cannoni...

⬆ Uno degli aspetti più intriganti del gioco è l'incredibile dettaglio grafico degli edifici: ogni popolazione ha i suoi elementi caratteristici.

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** di TGM Online, 2) il forum omonimo all'indirizzo <http://giocoallegato.tgmonline.it>, e 3) l'indirizzo email giocoallegatotgm@sprea.it. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.**

- Ho un processore grafico integrato Intel 740, 810 o 815, e il gioco non funziona!

Questo processore grafico, purtroppo, non è supportato dal gioco. Se si sta usando un computer desktop, fornito di un alloggiamento AGP, si consiglia di installare nel medesimo una scheda video supportata, preferibilmente con processore Radeon/GeForce e almeno 16 MB di memoria. I problemi con il chipset Intel 845 e successivi, invece, di solito si possono risolvere installando un driver più recente dal sito www.intel.com.

- Quando avvio il gioco, compare l'errore "Graphics services failed to initialize"

In questo caso è necessario installare i driver più recenti per la scheda video, e assicurarsi che il desktop sia impostato con una profondità di colore a 16 bit o 32, vale a dire rispettivamente "migliaia" e "milioni" di colori.

- Quando avvio il gioco, compare l'errore "Video card is not recomen-

ded/Supported"

In questo caso è necessario installare i driver più recenti per la scheda video. Se non dovesse bastare, è altamente consigliato rimuovere la scheda video e sostituirla con un modello più recente.

- Ogni tanto compare l'errore "Visual C++ Runtime Error!"

Anche in questo caso, di solito, il problema deriva dai driver della scheda video: occorre aggiornarli alla versione più recente e assicurarsi che il desktop di Windows sia impostato a una risoluzione pari o superiore a 1024x768 pixel, possibilmente con 32 bit (milioni) di colori. Se il problema occorre con schede video S3 Savage/SuperSavage, bisogna utilizzare una profondità di colore a 16 bit (migliaia).

- Non posso giocare in multiplayer su Internet, il codice è già in uso.

Il codice fornito con la versione in allegato di Rise of Nations Gold è universale e, per tanto, è plausibile che ci sia sempre qualcuno che lo stia già usando. Di conseguenza non è possibile giocare on line su Internet con questa versione.

- Il gioco si blocca ed esce al desktop con il messaggio "abnormal termination"

Le cause possono essere molteplici. Si consiglia di aggiornare Rise of Nations e relativa espansione alle versioni più recenti, usando l'apposita opzione nel menu iniziale del gioco.

- Il gioco non si avvia, "Msxml file is not correctly installed and a file is missing"

Perché il gioco funzioni correttamente, la componente di sistema MSMXML versione 4.0 deve essere installata. Rimuovere Rise of Nations e relativa espansione, collegarsi alla pagina <http://msdn2.microsoft.com/en-us/xml/bb190622.aspx> e scaricare i componenti necessari, quindi leggere sul sito <http://support.microsoft.com/kb/324460> come aggiornare il parser XML. A questo punto, reinstallare il gioco e l'espansione.

NON FACCIAMO GLI IMPULSIVI! IL GIOCO OFFRE DIVERSI TUTORIAL PER PRENDERE CONFIDENZA CON TUTTI I SUOI ASPETTI

sinistra dello schermo, un casellario suddiviso in righe e in colonne. Ogni riga gestisce un aspetto della nostra civiltà: era, milizie, sviluppo civico, commercio e scienza. Ogni colonna (ce ne sono otto), invece, il livello di ciascuno di essi. Dobbiamo dunque far

evolvere ognuno di questi aspetti, costruendo gli edifici necessari, raggranellando le dovute risorse e popolando le città con un numero sufficiente di cittadini, per poi fare clic sul casellario della biblioteca. Due suggerimenti: per aumentare il numero massimo di

cittadini consentiti nell'impero, è necessario far avanzare il livello di sviluppo militare, ma da sole le milizie possono fare ben poco. Occorre dunque cercare di fare evolvere più o meno omogeneamente ogni aspetto, evitando cioè di avere - per purissimo esempio - un sesto livello militare e un terzo livello del commercio. Inoltre, quando abbiamo già una "struttura di base" formata da centro, biblioteca, segheria, fat-

torie e miniera, è bene costruire appena possibile una nuova città, dotarla delle medesime strutture e poi creare una rotta commerciale.

I CITTADINI

I cittadini sono il secondo argomento da conoscere. Possiamo crearli nel centro città e ognuno di essi avrà bisogno di un lavoro. Se non gliene diamo uno, se lo cercherà andando a occupare uno dei posti disponibili nelle infrastruttu-



↑ Gli armamenti dell'età moderna non sono romantici come quelli del medioevo, ma mettere a ferro e fuoco una città coi carri armati è molto più semplice!



↑ Abbiamo appena raggiunto l'età della polvere da sparo, e ci siamo dati subito da fare per costruire dei bei cannoni: sicuramente più efficaci di catapulte e trabucchi!

LA MAPPA STRATEGICA

Rise of Nations si può giocare in due modalità: a scontri singoli contro il computer, oppure in cinque meravigliose campagne su suoli internazionali. In questo caso, avanzare di età e ammassare risorse non basta più, occorre spostare le proprie truppe – un po' come si fa con il Risiko – su uno scenario che va ben oltre i nostri confini. In questo caso ci aiuta la mappa strategica, che ci permette di allocare le nostre truppe e avviare contatti diplomatici con le altre nazioni. Una volta che decidiamo di affrontare una battaglia, basterà porre i nostri soldati sul territorio da conquistare e avviare la normale modalità strategica in tempo reale.



IL GIOCO COMPLETO SU TGM ONLINE

I visitatori più attenti di TGM Online avranno certamente notato una fantastica novità: la sezione **Gioco Allegato**, un tempo riservata unicamente a chi accedeva all'area Silver Club per mezzo dei nostri DVD, da qualche tempo è stata posta in chiaro, liberamente accessibile a chiunque e con qualsiasi browser abbastanza moderno da visualizzare correttamente anche il resto del sito. In questo modo è sempre possibile recuperare tutti i file contenuti nei vecchi Silver DVD a sostegno dei giochi allegati, i mod, le patch e le mappe aggiuntive, nonché i manuali d'uso e tutto ciò che era di esclusiva pertinenza dell'area Silver Club. D'ora in avanti, anche cercare le soluzioni ai problemi dei vecchi giochi allegati sarà molto più semplice, visto che tutto verrà archiviato per sempre in quest'area. Che state aspettando, quindi? Se avete un problema con qualche titolo allegato a The Games Machine, il vostro punto di riferimento è questo!



➤ Quando assimiliamo una città, la linea di confine del nostro stato si allarga.

di solito non hanno bisogno di personale per funzionare. Fanno eccezione le università, selezionando le quali sarà possibile generare fino a sette studiosi ciascuna. Gli studiosi aumentano considerevolmente la velocità con

cui le nuove tecnologie vengono sviluppate e, per tanto, sono decisamente importanti. La loro presenza è necessaria anche per aumentare di livello, non solo in campo scientifico, ma anche in tutti gli altri. Una sola università

re di base, vale a dire segherie e miniere. Se nessun posto è disponibile, rimarrà lì a fare niente – e naturalmente noi non vogliamo che ciò accada. Selezionando un cittadino, in basso a sinistra, comparirà tutta la serie di azioni che può svolgere. Le più interessanti sono quelle di costruzione: ordinandogli di costruire una fattoria provvederà a coltivare un campo per ottenere cibo (ogni città può ospitare al massimo cinque fattorie), facendogli costruire una segheria (vicino alle piante) o una miniera (vicino a una montagna), ne diventerà automaticamente il primo impiegato

una volta terminata la costruzione. Ma una volta finita la costruzione di altre strutture, come il mercato, l'università e via dicendo, tornerà a essere "disoccupato" rientrando nelle regole di cui sopra. Una buona strategia, dunque, consiste nel creare almeno quattro fattorie, una segheria e una miniera, quindi aggiungere il granaio, il mercato, l'università, il tempio e la caserma, per poi rimettere i cittadini al lavoro nelle miniere e nelle segherie.

LE ALTRE STRUTTURE

Gli edifici, una volta costruiti,

PIÙ CAROVANE AUMENTANO IL GIRO DI AFFARI E I SOLDI A DISPOSIZIONE, MA È NECESSARIO EVOLVERE IL LIVELLO DEL COMMERCIO NELLA BIBLIOTECA



➤ I nostri soldati si avvicinano a Sevastopol. Ma i russi hanno le ore contate.



➤ Dopo aver creato un porto, possiamo lanciarcene anche nella costruzione di navi e in scenografiche battaglie marine!



↑ Al termine dello scenario compaiono le solite statistiche. Inutile commentare oltre: qui abbiamo dominato.

UNA NAZIONE NON È GRANCHÈ AL SICURO SE NON C'È UN NUTRITO ESERCITO A DIFENDERLA

non basta: per raggiungere i massimi livelli di eccellenza ne servono almeno due o tre, ma ricordiamoci sempre che ogni scienziato occuperà comunque un posto all'interno del nostro tessuto sociale, sottraendoci un cittadino o un soldato. Le università non

sono gli unici luoghi preposti allo studio: alcuni palazzi permettono di sviluppare delle 'arti' e delle 'professioni' tutt'altro che secondarie, che dipendono strettamente dall'epoca in cui ci troviamo. Il tempio, per esempio, permette di sviluppare la tassazione nell'età classica, ma anche l'imposta sul reddito nell'età moderna.

LE ROTTE COMMERCIALI

Per arricchirci è necessario sfruttare il commercio. La struttura che ci permette di farlo è il mercato, che a sua volta può generare due tipi di professionisti: il commerciante e la



↑ Il carro dei rifornimenti è un elemento davvero importante: l'esercito si comporta decisamente meglio se ha da mangiare durante le trasferte.



↑ Lo stile delle costruzioni segue i gusti dell'epoca e della nazione. Niente di strano, quindi, in questo enorme palazzone a Cuba.

carovana. Il primo serve unicamente se, nei paraggi, c'è un giacimento di risorse rare. Ce ne sono di vari tipi, dai branchi di cavalli alle pietre preziose; se siamo così fortunati da trovarne uno, creiamo subito un commerciante e spediamolo lì a prelevare le risorse. Dopodiché, realizziamo una carovana. In questo modo potremo generare una rotta commerciale tra tutte le città del nostro impero (purché abbiano un mercato). Le carovane si muovono automaticamente, tuttavia è possibile aggiungere una nuova destinazione selezionando una convoglio e facendo clic con il tasto destro del mouse sul mercato della città da aggiungere. Più carovane aumentano il giro di affari e i soldi a disposizione, ma per disporre è necessario far evolvere il livello del commercio nella biblioteca. Con un porto, è possibile anche sfruttare le risorse ittiche e attivare rotte commerciali via nave.

LE MILIZIE

Ovviamente una nazione non è grande al sicuro se non c'è un nutrito esercito a difenderla. Inoltre, le nostre mire espansionistiche non si potranno esprimere più di tanto, se non abbiamo una forza militare sufficiente a piegare i nemici che pullulano ai confini. Un esercito è indispensabile sia per conquistare, sia per difendersi dalle invasioni altrui e, naturalmente, sarà tanto più micidiale quanto progredita la nostra era. L'efficacia dei soldati dipende anche dal livello tecnologico dei nostri armamenti, per cui non dimentichiamoci di sviluppare appena possibile le nostre capacità militari, in tutti i campi: dalla fanteria alla cavalleria, passando per le armi d'assedio. È inutile aggiungere che un esercito di picchieri può veramente poco, se oltre i confini ci sono dei soldati armati di bazooka pronti ad accoglierli.



↑ Le battaglie di Rise of Nations si fanno subito spettacolari, soprattutto se abbiamo creato un esercito particolarmente grande.

essedi
shop

quando pensi informatica

www.essedi.it

Selecta Phenom QUANDO IL GIOCO SI FA DURO

Grazie al processore AMD Phenom™ 9600, al chipset AMD 790FX e alla scheda video ATI Radeon™ HD3870, puoi avere oggi una piattaforma scalabile per nuove esperienze multimediali in alta definizione.

S/Madre Sapphire GameOn

Da Sapphire la nuovissima scheda madre con chipset AMD 790FX con supporto di:

Processore AMD Phenom™ Quad-Core
CrossFire X fino a tre schede video

Overclocking estremo al tuo servizio



S/Video Sapphire ATI Radeon™ HD3870 512MB

Il top della potenza video in tre schede grafiche con supporti Crossfire X e Dual DVI/HDMI.

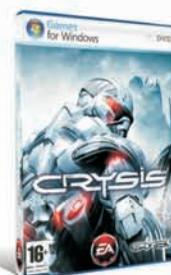


Processore AMD Phenom™ 9600

Performance al massimo con il nuovo Processore AMD Phenom™ Quad-Core, con la potenza di quattro CPU in una.



**Gioco
compreso**



CRYISIS

PC SELECTA

Aluminum Phenom D

- Case Stackert01 Aluminum Tower ATX/BTX
- Alimentatore AL-063 Galaxy 1000W
- S/Madre Sapphire GameOn, chipset AMD 790FX, 6 SATA 3.0Gbps, 3 slot PCI-Express 2.0, DDR2 800-1066MHz, due Gigabit Ethernet, audio a 7.1 canali
- Tre S/Video Sapphire ATI Radeon™ HD3870 512MB Crossfire X, GDDR4, Direct X 10.1, Universal video decoder integrato, tecnologia 55nm
- Processore AMD Phenom™ 9600 Quad-Core
- Memoria OCZ 2GB(1GBX2) DDR2 1066MHz 8500 ATI Reaper HPC
- Hard Disk Barracuda 1500GB (2X750GB) SATA2 16MB
- Floppy disk drive 3.5" 1.44 MB black
- Lettore DVD-ROM 16X 52X EIDE Black
- Masterizzatore DVD±RW 20X Dual Layer + software
- Kit Microsoft® Office Ready 2007 trial 60gg
- Sistema operativo Microsoft® Windows Vista™ Home Premium 64bit
- **Gioco EA Crysis**

2.399€

Trovi i PC Selecta in tutti i punti vendita Essedi Shop

Offerta IVA INCLUSA valida fino ad esaurimento scorte. Le foto dei prodotti sono indicative. © 2007 Crytek. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

CRYTEK



Dopo la sbronza di Natale e quella di S. Stefano, per non parlare del micidiale cenone di Capodanno e relativo trenino, il Silver DVD torna sobrio ed elegante, dimenticando i bagordi dell'ultimo periodo. Niente demo pesantissimi da segnalare (tranne l'espansione di Company of Heroes, un mattonazzo da 2 GB!), ma in compenso sembra sia iniziata l'invasione degli RTS. A proposito, buon anno!

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop, in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.

Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

DEMO DVD

Company of Heroes: Opposing Fronts

Definito praticamente all'unanimità come uno dei migliori RTS degli ultimi anni, Company of Heroes torna a far parlare di sé con un'attesissima espansione, già disponibile al grande pubblico da qualche settimana. Il titolo sviluppato da Relic è una fedele simulazione di alcune delle battaglie più famose della Seconda Guerra Mondiale, a partire dall'ormai celeberrimo D-Day, probabilmente l'evento più sfruttato di tutti i tempi a livello videoludico. Opposing Fronts segue le battaglie relative a un'operazione militare altrettanto famosa, la pluricitata Market Garden, e il dimostrativo che vi apprestate a installare vi permetterà di affrontare due missioni estrapolate dalla versione finale. Di sicuro apprezzerete le numerose novità introdotte, fra le quali vale la pena di citare tutta una serie di effetti ambientali dinamici, comprendenti il passaggio fra il giorno e la notte, e le differenti condizioni climatiche.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel/AMD 2 GHz (3 GHz) RAM: 512 MB (1 GB)
Scheda video: 64 MB (512 MB)

SELEZIONARE UNITÀ	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
ATTACCARE	A
RITIRATA	T
RIPARARE	E
RINFORZI	R
FERMARE TRUPPE	H
COSTRUIRE STRUTTURE	B
COSTRUIRE MINE	M



GENERE: RTS **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.needforspeed.com

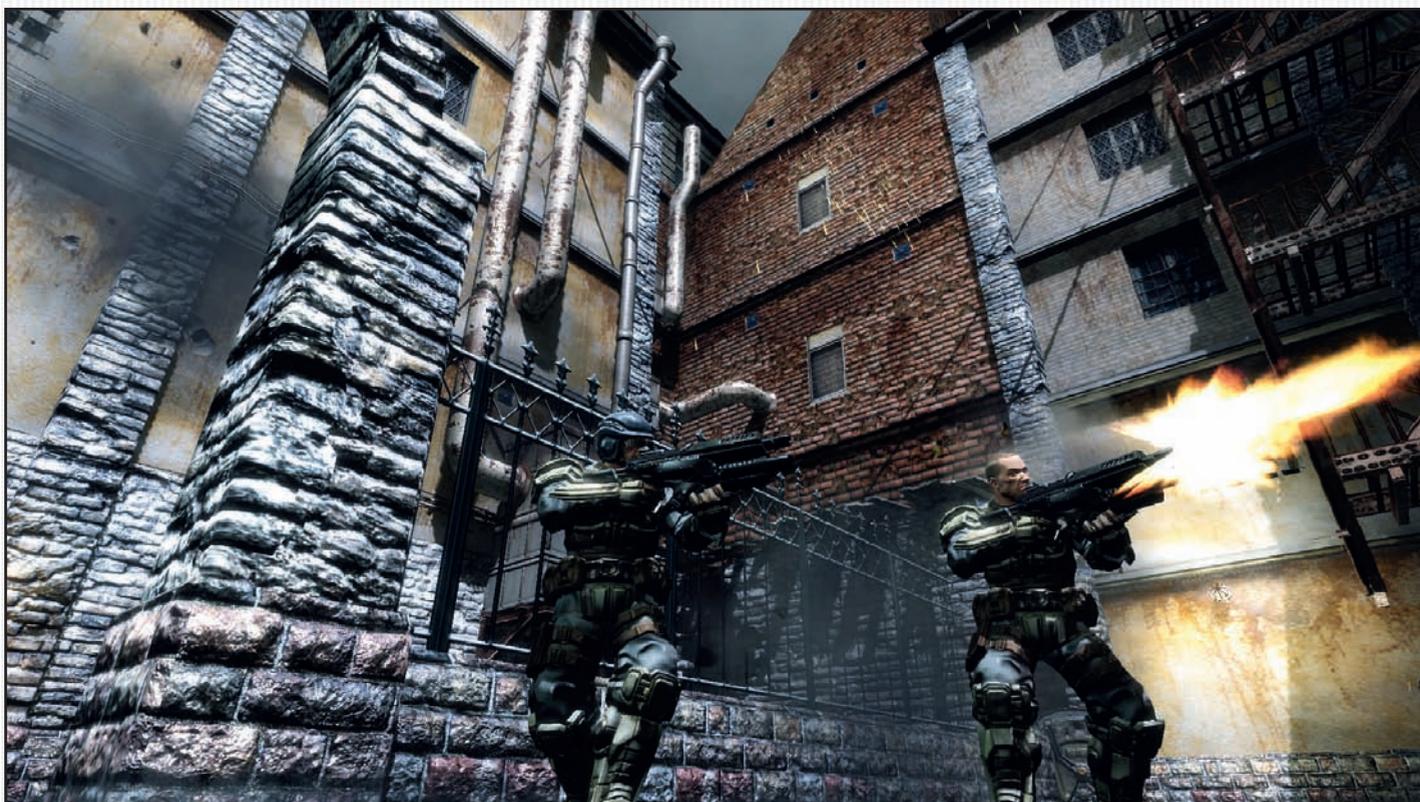
TimeShift Multiplayer

Il buon sparatutto in soggettiva sviluppato dalla Saber Interactive torna sui solchi argentei del vostro DVD preferito, questa volta in un'imperdibile edizione multiplayer (ma non solo). Gli amanti delle sfide online troveranno pane per i loro denti, potendosi sfidare su due differenti mappe (Trench Warfare e Corrupt Data), in tre modalità di gioco, che vanno dall'immane Capture the Flag all'adrenalico Deathmatch, senza dimenticare il divertente King of Time. Tutte le sfide potranno essere giocate in LAN o direttamente su Internet utilizzando i server messi a disposizione dalla software house. Se poi voleste provare l'ebbrezza del gioco in singolo, sappiate che potrete affrontare comunque il demo completo, simile in tutto e per tutto a quello pubblicato precedentemente. Unica differenza, il motore sembra un filo più leggero e meno esoso rispetto a un paio di mesi fa, quindi i possessori di PC non proprio all'ultimo grido potrebbero concedergli una seconda opportunità. Ricordatevi comunque di installare i driver più recenti per la vostra scheda video, altrimenti potreste incorrere in schermate nere e blocchi improvvisi durante il caricamento degli shader.

MOVIMENTI	W, A, S, D
SALTARE	BARRA SPAZIO
ABBASSARSI	C
ATTACCO PRIMARIO	PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE
ATTACCO SECONDARIO	PULSANTE DESTRO DEL MOUSE
CAMBIARE ARMA	ROTELLINA DEL MOUSE
LANCIARE GRANATE	Q
RALLENTARE IL TEMPO	V
FERMARE IL TEMPO	G
RIAVVOLGERE IL TEMPO	B

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

- CPU: Intel/AMD 2 GHz (Dual Core)
- RAM: 1 GB (2 GB)
- Scheda video: 128 MB (256 MB)



GENERE: FPS **MULTIPLAYER:** TCP/IP **SITO:** timeshiftgame.com

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Continua la carrellata di strategici in tempo reale con l'ultimo prodotto di Fireglow Games, sviluppatore attivissimo (questo mese ha due demo tutti suoi) particolarmente legato a questa tipologia di giochi. Ci vuole davvero poco per rendersi conto che questo è il terzo episodio della serie Sudden Strike, completamente votata alla riproduzione di un periodo storico scarsamente sfruttato: la Seconda Guerra Mondiale. Questa cosa non avrà mai fine, lo sappiamo tutti. Le innovazioni rispetto alle edizioni passate comprendono un nuovo motore grafico (Next7 Engine), completamente 3D, una marea di campagne (sbarco in Normandia, l'invasione della Crimea, la battaglia di Iwo Jima e via discorrendo), nuove unità, intelligenza artificiale migliorata, interfaccia utente semplificata, mappe più grandi e, soprattutto, un milione di posti di lavoro. Una di queste affermazioni ovviamente è falsa: per scoprire qual è la menzogna, giocatevi il demo, avendo l'accortezza di selezionare unicamente gli scenari custom (tutorial e invasione della Sicilia), visto che tutto il resto sarà disabilitato.



CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2.8 GHz (3.2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
 ■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

LISTA OBIETTIVI	F9
MAPPA STRATEGICA	F10
VELOCITÀ DI GIOCO	+, -
SELEZIONARE SPECIALISTI	Y, U, I, O, P
MOVIMENTI CAMERA	TASTI FRECCIA
ZOOM	ROTELLINA DEL MOUSE

GENERE: RTS **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.suddenstrike.com

Universe at War: Earth Assault

Oh, indovinate un po' di cosa stiamo per parlare? Ma di un altro RTS ovviamente. Non vi piace il genere? Peccato. Universe at War: Earth Assault è il primo titolo di una lunga serie (almeno nelle intenzioni degli sviluppatori) di strategici ad ambientazione fantascientifica: si parla della solita invasione da parte di alieni che, tanto per cambiare, saltano di pianeta in pianeta alla ricerca di risorse da estrarre senza il consenso degli autoctoni. Siccome però questi figli di ET (per non dire altro) stanno sulle scatole ad altre specie, ecco che a soccorrere l'umanità intera arriveranno altre due civiltà... il tutto condito con una trama degna di una soap opera. Se la curiosità vi attanaglia come un boa constrictor, troverete ad attendervi in questo demo ben due missioni complete, nelle quali dovrete proprio prendere il controllo degli alienacci cattivi, gli Hierarchy. Prima però ci permettiamo di consigliarvi una lunga full immersion nel completissimo tutorial.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2 GHz (2.8 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
 ■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

MOVIMENTI CAMERA	TASTO DESTRO DEL MOUSE PREMUTO
ROTAZIONI CAMERA	TASTO CENTRALE DEL MOUSE PREMUTO
COSTRUZIONE VEICOLI	G
COSTRUZIONE CENTRO DI COMANDO	V
COSTRUZIONE AEREI	T



GENERE: RTS **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.sega.com/gamesite/universeatwar

Battlestar Galactica

Il remake di una delle serie di fantascienza più amate (e costose) di sempre è senza dubbio un buon manifesto di come in Italia si faccia di tutto per massacrare determinate produzioni televisive. L'edizione trasmessa malamente sui canali satellitari, tradotta con criteri incomprensibili (si sono voluti mantenere i nomi dell'edizione originale, utilizzando delle voci peggiori di quelle di Heroes), difficilmente giungerà mai sulla TV tradizionale, lasciando a pochi appassionati il compito di recuperare l'edizione originale in Inglese. La trasposizione videoludica la lasciamo giudicare a voi: di certo, chi si aspettava una specie di X-Wing vs TIE Fighter in chiave moderna rimarrà parecchio deluso. Battlestar Galactica è infatti l'edizione PC di un titolo piuttosto leggero uscito qualche tempo fa su Xbox Live Arcade, dove si spara tanto e si ragiona poco o nulla. Demo da 30 minuti, finiti i quali dovrete acquistare l'apposita licenza per sbloccare la versione completa.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2.2 GHz (2.8 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
 ■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

ACCELERARE	W
RALLENTARE	GIÙ
SPOSTAMENTI	TASTI FRECCIA
RUOTARE	A, D
BLASTER	BARRA SPAZIO
MISSILE	ENTER
MODALITÀ DIFENSIVA	SHIFT DESTRO
ARMA SPECIALE	E
CAMBIARE NAVE	Z



GENERE: Sparatutto **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** battlestargalacticagame.com

Stranger

Due al prezzo di uno! Siccome siamo buoni, a questo giro abbiamo deciso di accontentare tutti i fan di Stranger offrendo loro due dimostrativi nuovi di zecca. Tutti gli altri sappiano che Stranger è un innovativo strategico in tempo reale di chiara ambientazione fantasy (e meno male, se vedevo un altro D-Day impazzivo come il cane del Raffo), con diversi elementi RPG e tattici di contorno. La versione single player, completamente tradotta in Italiano, vi permetterà di muovere i primi passi nel mondo di Kront, affrontando un tutorial nel quale dovrete portare a termine diversi compiti per il Mastro di Chiavi. Presa confidenza con le varie possibilità, potrete lanciare la versione multiplayer (questo volta tutto in Inglese), che vi metterà a disposizione una mappa, Rivers of Kront, sulla quale dare sfoggio delle vostre abilità.



CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2 GHz (2.8 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
 ■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

OBIETTIVI	F6
MENU DIPLOMAZIA	F5
MENU GIOCO	F10
SELEZIONARE PERSONAGGIO	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
MUOVERE PERSONAGGIO/AZIONI	TASTO DESTRO DEL MOUSE
APRIRE INVENTARIO	J
RIPARARE	D
MINIMAPPA	M
ZOOM	ROTELLINA DEL MOUSE



GENERE: RTS **MULTIPLAYER:** TCP/IP **SITO:** www.stranger-game.com

Ma come, siamo già nel 2008? Ma lo sapete che tra qualche mese TGM compie vent'anni?

Il 2007 si chiude all'insegna delle novità e delle sorprese: dopo l'avvento della TGM TV, il palinsesto videoludico curato da Gametribes.tv con anteprime e reportage, dopo la nascita del Negozio dove comprare tramite digital delivery i titoli più "caldi" di questo freddo inverno, debutta su TGM Online una nuova sezione dedicata ai giochi online, realizzata in collaborazione con Kalicanthus, il portale italiano che si occupa di questa particolare categoria videoludica. Ma di cosa stiamo parlando, esattamente? Di titoli prevalentemente



Il 2007 si è concluso con uno dei più grandi scandali della storia del giornalismo videoludico, che ha già preso il nome di "Gerstmann-gate". Non sapete di che sto parlando? Correte su TGM Online ad aggiornarvi!

multiplayer, che nella maggior parte dei casi non richiedono l'installazione di un client dedicato, e che per essere giocati abbisognano solamente di un browser e di una connessione a internet, e i cui requisiti minimi grosso modo sono quelli necessari a far girare Firefox o Internet Explorer. Con questa sezione si va ad ampliare quindi lo spettro dell'offerta ludica di TGM: il gioco allegato alla rivista, titolo AAA che potremmo definire "tradizionale"; la sezione Flash'n'Java, con titoli "schiacciapensieri", casual, da giocare nelle pause di lavoro, o comunque nei momenti di break; i giochi di Kalicanthus, da giocare online e via browser, per gli amanti del multiplayer e della strategia. Poi non dite che non vi vizziamo!

I primi sei titoli disponibili costituiscono un ottimo "assaggio" di un paniere che si amplierà nei mesi a venire: lo strategico spaziale Bulfleet, il gioco di carte collezionabili fantasy Berserk-Online, lo strategico/RPG Pentakor, il MMORPG con visuale in prima persona Sphere e i manageriali Cybergame e WebRacing. Tutto quel che dovrete fare è portare a termine una veloce procedura di registrazione, attivare il gioco

e cominciare a giocare!

Passiamo adesso ad anticiparvi il primo, importante evento del 2008, una ghiotta occasione per tutti gli appassionati di giochi di ruolo online. In esclusiva per TGM Online avremo infatti sul forum, disponibile per rispondere alle nostre domande, Jason Stone aka "Athelan", game designer di Age of Conan: Hybriotic Adventures, uno dei titoli multiplayer più attesi dell'anno, sviluppato da Funcom e già oggetto di venerazione da parte di molti appassionati del genere. Come si svolgerà l'evento? All'inizio di gennaio apriremo un forum dedicato ad Age of Conan, nel quale si troveranno diversi topic sui principali argomenti di cui parlare: crafting, creazione del personaggio, combattimento, PvP, grafica, attinenza alla saga, ecc. ecc. In ciascuno di questi thread potrete postare voi stessi le domande che desiderate fare agli sviluppatori; se lo ritenete necessario, potrete anche aprire nuovi topic su argomenti non

SONDAGGIO

Domanda per certi versi inevitabile, in questo periodo dell'anno. Il 2007 che si è appena concluso è stato - almeno videoludicamente

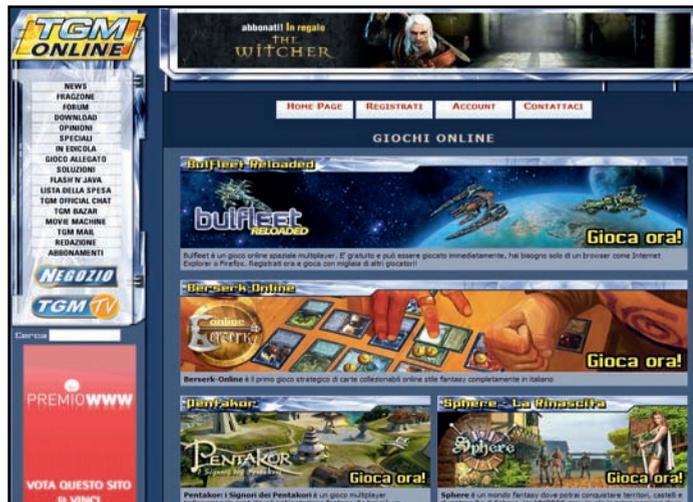
Straordinario	[6.7%]
Molto bello	[53.3%]
Sopra la media	[22.1%]
Nella norma	[11.2%]
Così così...	[4.5%]
Un vero schifo	[2.1%]

Senza lanciarmi in lunghe disquisizioni e pallose esternazioni, dico che per quanto mi riguarda non ho avuto dubbi e ho votato "straordinario". A memoria, non ricordo un'annata così ricca di proposte, di titoli importanti e per certi versi memorabili. E il bello è che questo vale tanto su PC quanto su console. Non serve fare nomi o innescare diatribe da fanboy: non ci sono vinti, solo vincitori. Nessuno è rimasto a bocca asciutta, sia che abbia una Xbox 360 che un Nintendo DS, la PS3 o il Wii, il PC o la PSP. E questa è la cosa più bella in assoluto, secondo me.

trattati altrove. Sarà possibile inviare nuove domande (sempre nei loro topic di pertinenza, mi raccomando) fino a qualche ora prima dell'arrivo di Jason; sarà nostra premura utilizzare questo tempo per accorpate quesiti simili tra loro (così da evitare duplicati e ripetizioni) e tradurre tutto quanto in inglese; provvisto di un adeguato account, il nostro "martire" comincerà a rispondere a una domanda dietro l'altra, a cui noi faremo seguire la traduzione per chi non mastica l'inglese. Il forum rimarrà ovviamente aperto anche nei giorni successivi, per permettere a chi non ha potuto seguire l'evento in "presa diretta" di sapere come è andata e leggere l'intervista che ne è scaturita. Ma volete mettere il bello di "esser-ci", anche se solo virtualmente?



Il nuovo Negozio di TGM Online: come vedete le occasioni non mancano, ci sono titoli per tutti i gusti e tutti i generi!



La nuova sezione di TGM Online dedicata ai browser game e altri titoli multiplayer, tutti giocabili gratuitamente!

GIOCO FEDELTÀ

Rinnovato e più divertente che mai, anche questo mese il Gioco Fedeltà vi regala un sacco di titoli da non lasciarvi assolutamente scappare! Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo.

CLIVE BARKER'S JERICO

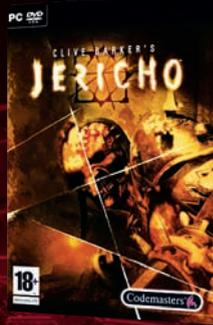
Clive Barker non ha certo bisogno di presentazioni. Dopotutto, pochi sono gli scrittori/registi horror così blasonati e creatori di miti del calibro di Hellraiser... beh, senza troppi giri di parole, diciamo che Jericho è una sua creatura e le atmosfere malsane e cupe lo testimoniano. Jericho è il nome di una squadra governativa composta da 7 uomini perfettamente addestrati sia in tecniche militari convenzionali, sia in quelle arcane: il loro compito è quello di combattere entità misteriose e soprannaturali. Se siete amanti degli sparatutto ad ambientazione orrorifica, Clive Barker's Jericho fa davvero al caso vostro, e se non siete amanti del genere orrorifico ma solo degli FPS, il gioco merita lo stesso di essere preso in considerazione (al massimo togliete il sonoro, prima di spaventarvi).

DDE

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Il secondo capitolo di Company Of Heroes fa finalmente capolino sui nostri PC. Company Of Heroes: Opposing Fronts ci mette nei panni della Panzer Elite tedesca e ci farà ripercorrere alcuni fondamentali passaggi della Seconda Guerra Mondiale. L'ultimo nato di casa THQ, oltre a mostrare una grafica di ultima generazione grazie al supporto per le DirectX10, ha la particolarità, nella modalità multiplayer, di poter coinvolgere anche i possessori del primo capitolo della serie, estendendo notevolmente la comunità di utenti e dando la possibilità di utilizzare tutti e quattro gli eserciti inseriti fino a questo momento.

THQ



UNIVERSE AT WAR

Le civiltà più evolute dell'Universo, invece che fare la guerra sui rispettivi pianeti, hanno scelto un'arena neutrale nella quale portare un po' di distruzione: la Terra.

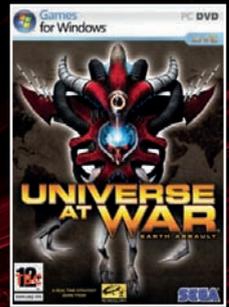
Dai creatori di L'Impero in Guerra arriva Universe At War, un RTS fantascientifico di altissima qualità nel quale il motore di gioco riesce a gestire non solo effetti grafici molto belli, ma anche ambientazioni completamente distruttibili e nelle quali i segni della battaglia restano sul campo e influenzano gli scontri. Oltre a questo, Universe At War permette di personalizzare le unità a propria disposizione (appartenti a tre fazioni completamente diverse tra loro) e di utilizzare unità eroiche con abilità speciali. Inutile dire che questo RTS vi darà modo di giocare decine di missioni in modalità single player e multiplayer.

Halifax

FIFA MANAGER 08

Se la vostra passione è quella di vestire i panni di un allenatore di calcio, FIFA Manager 08 fa al caso vostro: moltissimi campionati tra cui scegliere, un database che contiene più di 75.000 informazioni, editor degli stadi per dare vita alla propria arena calcistica, una modalità "calciomercato" divertente e molto altro fanno di questo prodotto un titolo davvero molto interessante per gli appassionati. Tra le moltissime feature non mancano elementi "psicologici", come gli stimoli motivazionali da dare ai giocatori (che li faranno cadere in depressione se non verranno mantenuti), un sistema di allenamento molto riuscito e la possibilità di assistere alle partite in 3D.

EA Sports



Dimentico qualcosa? Ma certo che sì: quando avverrà tutto questo? Al momento, per una serie di complicazioni che si stanno accumulando in questi giorni e che sicuramente non vi interessano, non possiamo darvi una data certa. In linea di massima, diciamo che dovrebbe essere intorno alla metà di gennaio, settimana più settimana meno ^__^. Sarà comunque

nostra premura segnalare su TGM Online il giorno e l'ora esatta non appena li avremo concordati con Funcom. E senza volervi rovinare ulteriormente la sorpresa, sappiate che abbiamo altri eventi in cantiere... Con chi? Eh, questo ancora non ve lo vogliamo dire!

E per questo mese è tutto, ci si becca online!



➔ Quello di Funcom sembra davvero un titolone... Se non ci credete, potete chiederlo direttamente agli sviluppatori!

A PROPOSITO DI...

GLI INTERVENTI PIÙ FICCANTI E CONTROVERSI DEL FORUM DI TGM ONLINE

Gli interventi più ficcanti e controversi del forum di TGM Online

"Da qualche tempo a questa parte, agli sviluppatori interessa molto di più costringere il giocatore a fare quello che vogliono loro, piuttosto che millantare grandi libertà. Chiedete agli schiavi della Blizzard quanto una grossa compagnia multinazionale di giochi pensi al loro bene..." xdiEsp, 10/12/2007, parlando di scenari futuri nel videoludo

"Se fosse per me altro che libertà, monterei il BEG di Doom sulle macchine da Formula 1... e poi andrei contromano" - Sleep2000, 03/12/2007, parlando di libertà d'azione nei videogiochi

"7 anni fa mi son fatto beccare dall'amministratore delegato mentre massacravo una montagna di Zerg a Starcraft. Non e' stata un'esperienza simpatica" - Pidigi, 29/11/2007

"Paura: il ragno effettivamente non fa pensare subito alla paura, la quale essendo un concetto astratto non è rappresentabile: La

cosa che ci si avvicina di più è la foto di una Multipla" - Bebbio, 28/11/2007, commentando il comunicato stampa del MOIGE che si lamenta della difficile interpretazione dei simboli del PEGI

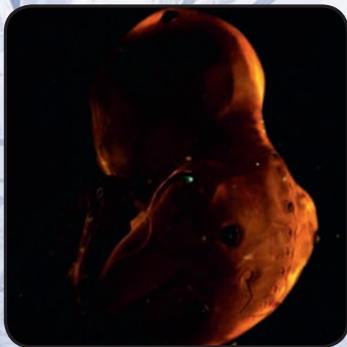
"Quanti sono i giochi che prendi, finisci, e poi non vai a comprare originali? Magari ti è anche piaciuto alla fine, ma non hai intenzione di giocarlo un'altra volta e quindi lo lasci lì" - Bobo, 28/11/2007, parlando della proposta di legge di Sarkozy contro il P2P

"Io non ho particolari preferenze. Non sono però d'accordo con la tesi che un personaggio muto aiuta l'immedesimazione. Immedesimarsi è sentirsi nei panni di qualcun altro come se si fosse nei propri, non essere effettivamente nei panni di qualcun altro. Gordon Freeman quando gioco diventa Necronomicon. Penso io per lui, agisco io per lui. Questo non aiuta me a immedesimarmi perché penso alle solite cose, dico tra me e me le solite cose che dico durante il giorno. Mi sparano alle spalle "Chi sono 'sti co****ni?". E la cosa cozza con la realtà del personaggio: è come se John McClane fosse un genio nerd del M.I.T. Non ha semplicemente senso" - Necronomicon, 22/11/2007, parlando della differenza tra personaggi "muti" e "parlanti" nei VG



Ritorna Deus Ex!

Il primo, indimenticato, Deus Ex è uscito nel 2000, ed è subito stato accolto come uno dei più coinvolgenti e complessi FPS mai realizzati. Merito soprattutto del team di sviluppo capitanato da Warren Spector e Harvey Smith, che aveva già lavorato a System Shock e Thief. Meno convincente per molti il secondo titolo della serie, Invisible War, ma pur sempre di altissimo livello. Finalmente, dopo lunga attesa e qualche indiscrezione trapelata nei mesi scorsi, Eidos ha confermato lo sviluppo di Deus Ex 3, che sarà curato da un nuovo studio aperto a Montreal, il cui organico dovrebbe presto raggiungere le 350 unità. L'obiettivo della software house è portare a termine il gioco entro un paio d'anni al massimo, senza deludere le aspettative dei numerosissimi fan. Al momento, Warren Spector non è coinvolto nel progetto. Data di uscita stimata: 2009. Sul sito deusex3.com trovate un breve teaser in CG; non molto, per ingannare l'attesa, ma pur sempre meglio di niente.



Guitar Hero per Commodore 64?!

Chi è cresciuto a pane e C64 non potrà non provare un misto di entusiasmo e tenerezza nello scoprire che c'è ancora qualcuno che si dedica anima e corpo alla macchinetta a 8 bit di casa Commodore. È il caso di Toni Westbrook, che sta lavorando a Shredz64 (freedomirc.net/~megaboz/shredz64), una versione in scala ridotta di Guitar Hero, il popolare titolo musicale di Red Octane, il cui terzo capitolo ha debuttato anche su PC qualche settimana fa.

Westbrook ha sviluppato un adattatore (il PSX64) e relativa interfaccia che permette di utilizzare il controller di GH per PlayStation 2, e di lì comandare il chip sonoro SID: come dice lo stesso programmatore, le funzioni dei tasti della chitarra sono state mappate con successo, e lo sviluppo del gioco procede per il momento senza troppi intoppi. Guardare la foto per credere!



Guai per Jack Thompson?



L'avvocato più amato dai videogiocatori di tutto il mondo rischia nientemeno che la radiazione dall'albo a cui è iscritto, quello della Florida, anche se per motivi che con il videoludico non c'entrano niente. Nel corso delle ultime settimane Thompson ha infatti preso parte (probabilmente con il solito rancoroso livore) a un processo relativo al praticantato nello stato americano, e in questo contesto l'ordine forense della Florida ha deciso di avviare il processo di radiazione per Thompson. Il giudice arbitro Tunis ha tempo fino alla fine dell'anno per prendere una decisione in tal senso, con possibilità di rinvii ulteriori. JT, dal canto suo, ha già cominciato a smoccolare a destra e a sinistra, accusando l'ordine di perseguirlo per il suo attivismo cristiano con l'unico obiettivo di condurlo al silenzio. Noi possiamo solo incrociare le dita e sperare in bene!



Race Driver One diventa GRID

Inizialmente presentato con il titolo provvisorio di Race Driver One, Codemasters ha annunciato che il nuovo capitolo della sua blasonata serie automobilistica si intollererà Race Driver: GRID, previsto per la metà dell'anno su PC, Xbox 360 e PS3. Come dice il nome stesso, GRID si focalizza su tutto ciò che accade tra la griglia di partenza e la bandiera a scacchi: gli eventi, le rivalità, i sorpassi e gli incidenti. Non sarà insomma un gioco in cui si collezionano auto o in cui si spende la maggior parte del tempo a fare "tuning" a motori e livree. Come da tradizione per la serie, in GRID ci saranno gare, campionati e circuiti come se piovesse, centinaia di auto nuove e classiche tra cui Aston Martin, Koenigsegg e Pagani. Per la prima volta compariranno i circuiti cittadini (tra cui quelli di San Francisco, Washington, Detroit, Yokohama e Milano) dove svolgere corse al limite della legalità, strizzando così l'occhio al pubblico dei vari Need for Speed e Midnight Club.

Il Team Rainbow non vuole andarsene da Las Vegas

Sarà l'innegabile fascino della città più "finta" del mondo, sarà la voglia di tentare la sorte in un casinò (arrotondare con una puntata ben messa fa sempre piacere), sarà la curiosità di assistere alle riprese di una puntata di CSI, sta di fatto che il team di soldati scelti di Ubisoft è talmente innamorato di Las Vegas da voler trascorrere anche la prossima puntata delle sue avventure tattiche, intitolata senza troppa fantasia Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2. Cosa sappiamo del gioco in sé? Poco o niente: i giocatori affronteranno una nuova campagna single player con inedite possibilità tattiche in diverse ambientazioni nei dintorni di Las Vegas. A questo si aggiungono nuove modalità co-op e multiplayer.

RSV2 uscirà a marzo, per PC e console.



In sordina, Leisure Suit Larry si prepara a tornare



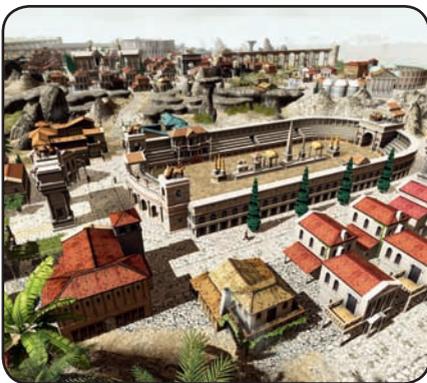
Mentre cerchiamo ancora di dimenticare l'ultimo capitolo delle avventure dello sfigato playboy di Sierra, scopriamo che durante un'intervista radiofonica trasmessa nel corso di una puntata dell'Howard Stern Show di fine novembre, il comico americano Artie Lange ha ammesso di aver appena ultimato la registrazione di alcune parti di dialogo per un nuovo gioco della serie Leisure Suit Larry, nel quale interpreta il personaggio di un non meglio precisato "Big Al".

A seguito di questa dichiarazione non ci sono state conferme o smentite da parte di Sierra; a ogni buon conto, le probabilità che ci sia davvero un nuovo Larry in arrivo battono quelle che la dichiarazione di Lange sia una banfa, più che altro perché non si vede il motivo per cui millantare una cosa del genere... Voglio dire, stiamo parlando di un nuovo videogame di Leisure Suit Larry, non di avere una storia con Angelina Jolie...



Ancora strategia romana

Non sembra esaurirsi l'onda di RTS ambientati durante il periodo della Magna Grecia e dell'Impero Romano: Haemimont Games è infatti al lavoro su un nuovo strategico in tempo reale il cui titolo provvisorio è Imperium Romanum, e che dovrebbe uscire tra pochi mesi. Come sempre, all'inizio della partita ci troveremo nei panni e nei sandali di un governatore romano, il cui primo compito sarà costruire un prospero e virile insediamento romano accumulando risorse e organizzando il proprio esercito. L'obiettivo finale sarà naturalmente l'espansione e la conquista di ogni angolo di mondo conosciuto. Diverse le modalità di gioco, la più importante delle quali sarà naturalmente quella storica, che seguirà i reali avvenimenti dell'Impero Romano. Gli sviluppatori hanno prestato particolare attenzione alla cura e alla fedeltà storica, sia nel bilanciamento e nel tipo di unità disponibili, sia nella parte grafica.



Una trilogia ancor più "pompata" per Crysis

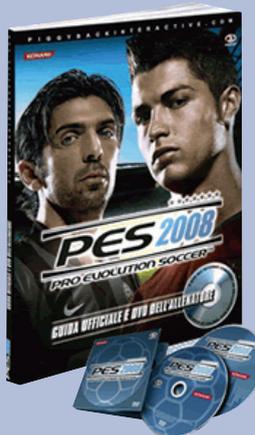
Il gioco che è diventato il nuovo punto di riferimento per gli sparatutto in soggettiva, specialmente dal punto di vista tecnico, è solo il primo capitolo di una trilogia. Il che dovrebbe fare la felicità di tutti coloro che sono rimasti delusi da come si è concluso. A confermarlo è Cevat Yerli, CEO di Crytek, nel corso di una chiacchierata informale su IRC, durante la quale ha ammesso che "il finale del primo Crysis era stato pianificato deliberatamente in questo modo". Cosa dobbiamo aspettarci? A livello narrativo non lo sappiamo ma per quanto riguarda il resto, Crysis 2 punterà molto sulla grafica. Il che sembra assurdo, considerati gli stratosferici requisiti minimi del primo capitolo...

Dice Steven Bender di Crytek: "ci saranno diversi miglioramenti relativi a texture (specialmente quelle del volto) e le animazioni 3D. L'ambizioso obiettivo degli sviluppatori è spingersi ancora più in là dal punto di vista visivo, così da avvicinarsi il più possibile alla qualità di un film".

Avete appena fatto l'upgrade? È tempo di tornare a riempire il salvadanaio...

Pro Evolution sotto controllo

Visto che gli appassionati di Pro Evolution Soccer sono sempre tantissimi, è bene precisare che giocando a PES è facile imbattearsi in super pro e in pippe colossali. Ora, questo messaggio è rivolto unicamente alla seconda categoria di utenti, dal momento che ci apprestiamo a parlare di un'ottima guida importata in Italia da Youtoo.it. Con quattordici euro vi porterete a casa 168 pagine di puro sapere, accompagnate da due DVD tutti da guardare. Sul primo disco trova posto un Making Of del titolo di calcio più famoso di sempre, che ospita una serie di interviste al team di sviluppo e alla mente che lo governa, Shingo "Seabass" Takatsuka. Nel secondo DVD avrete invece modo di approfondire la tecnica di base, studiando 10 partite "pro", corredate da suggerimenti per affinare i movimenti. Insomma, è stato fatto davvero un ottimo lavoro, sotto ogni punto di vista... e un fanatico di PES che aspiri a diventare un vero campione dovrebbe dare un'occhiata a questo prodotto.



Un nuovo RPG piratesco da Akella

Insieme ai centurioni romani e ai muscolosi soldati spartani, quello dei bucanieri che solcano i mari è uno dei trend che va per la maggiore in questo periodo. Il publisher russo Akella ha deciso di dire la sua con *The City of Abandoned Ships*, a cui va fin da subito riconosciuta l'originalità del titolo.

Il gioco, previsto per l'inizio del 2008, ci mette nei panni di un bucaniere intento a solcare i mari di mezzo mondo ammassando denaro, saccheggiando villaggi e città costiere, sfidando avversari ed eserciti, con l'unico obiettivo di ritagliarci un posto nella storia degli uomini della filibusta, accanto al Corsaro Nero e Jack Sparrow.

La crescita del personaggio verrà gestita dall'inedito sistema P.I.R.A.T.E.S., che raccoglie: Potere, Impresione, Reazione, Autorità, Talento, Resistenza (in inglese *Endurance*) e Successo.

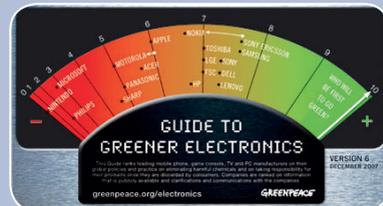


Greenpeace se la prende con Nintendo

Dallo scorso anno, tramite il suo sito web, Greenpeace pubblica la "Guide to Greener Electronics", una sorta di lavagna dei buoni e dei cattivi dell'industria elettronica, sulla base dell'impegno di ciascuna azienda verso l'ambiente. La valutazione si basa sulla composizione dei prodotti (per esempio relativamente all'impiego di sostanze tossiche) e sullo

smaltimento dei rifiuti e il conseguente impatto ambientale. Ebbene, quest'anno a ricevere il punteggio peggiore è stata la Nintendo (addirittura con 0), mentre poco meglio ha fatto Microsoft, terzultima (con 2,7).

All'altro capo della scala si segnala Sony Ericsson (7,7). Appare tuttavia poco chiaro il metodo di valutazione, che in massima parte sarebbe legato alla lettura di materiale informativo proveniente esclusivamente dai siti web delle compagnie: in tal senso lo zero affibbiato a Nintendo sarebbe da ascrivere allo scarso grado di dettaglio con cui la FAQ aziendale spiega le policy ambientali dell'azienda giapponese. Il sistema funziona, per esempio, su uno dei parametri che fanno guadagnare punti in positivo, cioè l'istituzione di programmi di riciclaggio: Sony Ericsson ne ha appena iniziato uno per i vecchi telefoni cellulari, ed è chiaramente ben pubblicizzato sul sito. Per il resto, però l'approccio sembra manchevole: ci auguriamo comunque che tutto ciò possa contribuire ad una condotta più eco-consapevole anche da parte delle aziende del nostro settore.



Annunciato Corrosion: Cold Winter Waiting

Mai sentito parlare della software house inglese Viperante? No? Manco io! Però mi piacciono le avventure grafiche, in particolare quelle "de paura", per cui sapere che questo manipolo di ragazzi sta sviluppandone una non può che rendermi gaio.



Corrosion: Cold Winter Waiting (www.coldwinterwaiting.com) ci metterà nei panni di Alex Truman, uno sceriffo annoiato dalla routine di tutti i giorni. Sarà proprio il tedio a convincerlo a riaprire un caso irrisolto riguardante la vittima mai identificata di un incidente stradale, morta all'arrivo dei soccorsi, un istante dopo aver sussurrato il nome della fattoria Cold Winter. L'intera avventura si svolgerà proprio in un complesso sotterraneo costruito sotto di essa, al cui interno si celano misteri e orrori di ogni sorta. Corrosion è previsto per la fine dell'estate.

La PS3 respira (almeno in Giappone)

Per la seconda settimana consecutiva, nel mese di Novembre, la PlayStation 3 è stata la console di nuova generazione più venduta in Giappone, davanti al Wii (ed era la seconda volta in assoluto che accadeva) e all'Xbox360 (che, al contrario, nella terra del Sol Levante va sempre malissimo). Più precisamente, nella settimana terminata il 18/11, PS3 è stata venduta in 53mila unità contro le 36mila del Wii (e le 5,700 del 360). Segno, dunque, che l'introduzione sul mercato del nuovo e più economico modello da 40GB sta avendo i primi effetti tangibili, anche se rimane ancora drammatica la carenza di software di livello (almeno in termini di esclusive). Nel frattempo la console viaggia bene anche negli USA, dove nelle due settimane successive all'abbassamento di \$100 del prezzo sono state vendute 175mila unità. Vedremo più avanti come andranno le cose in Europa, dove la raccolta dei dati di vendita richiede molto più tempo. Interessante notare come, comunque, questi numeri non diano alla console Sony il primato settimanale delle vendite nipponiche: al primo posto resta stabilmente il Nintendo DS (81mila unità), sorprendentemente seguito dalla PSP (anch'essa lanciata in un nuovo modello, 66mila unità), segno che gli handheld in Giappone hanno sempre saldamente in mano la testa della classifica.



Activision e Vivendi sono una cosa sola

La notizia è di quelle grosse, tanto che dubitiamo vi sia sfuggita: Activision e Vivendi si sono fuse, dando vita a una nuova società (quotata in borsa) che prenderà il nome di Activision Blizzard. Tecnicamente è una fusione in piena regola (nessuna delle due ha "comprato" l'altra), anche se Vivendi avrà il 52% della nuova società, e sarà quindi l'azionista di maggioranza. Si tratta ovviamente di una mossa che crea il più grande publisher di videogiochi del mondo, superiore anche a Electronic Arts, capace di un valore complessivo di quasi 24 milioni di euro e accreditato di un fatturato annuale combinato vicino ai 4 milioni di dollari. Quel che più conta però è che la nuova entità rappresenta un mix ideale di forze, perché se da un lato Activision era una delle software house più in forma del periodo, non si può dire che fosse troppo vincente nel mercato PC, specie a livello di MMORPG; invece, acquisendo gli asset intellettuali di Vivendi si porta a casa un certo World of Warcraft e, nel prossimo futuro, nientemeno che Starcraft 2. Dal canto suo, Vivendi acquisisce invece una posizione di leadership nel settore console, e incamera alcuni dei team di maggiore successo e talento nel campo (come Infinity Ward e Bizarre Creations). Che succederà adesso? Occorre attendere che gli azionisti diano il via libera, ma il "nuovo mostro" ha già mostrato gli artigiani preannunciando un 2008 costellato da Call of Duty 5, Guitar Hero 4, un nuovo Tony Hawk e un ancora impalpabile gioco di corse dei Bizarre. L'industria dei videogiochi, come tutti gli altri settori, va verso il consolidamento: non è difficile vedere questa fusione come una sorta di risposta all'acquisizione di Bioware da parte di EA di qualche mese fa. La torta è grossa e per mangiarsi la fetta più larga occorre avere la bocca grande: se tutto questo sarà un bene anche per noi gamer, lo scopriremo presto.



I giochi sono una questione morale?

La curiosa domanda ci arriva dalla lettura di Level Up, il blog sui videogame del sito di Newsweek. I videogiochi dovrebbero prevedere una reprimenda di stampo morale per chi "si comporta male" giocando? Prima di gridare un ovvio diniego, state a sentire. La società civile ha una serie di strumenti per rendere poco appetibile un comportamento moralmente scorretto: se uccidete qualcuno, ci sono conseguenze a livello giuridico, sociale e personale. In un gioco ciò ovviamente non accade, e anzi – inutile negarlo – spesso è proprio l'infrangere queste regole sociali che genera buona parte del divertimento. Ma sempre più spesso i giochi ci mettono di fronte a scelte di carattere morale: prendete ad esempio le Little Sisters di BioShock o il bilanciamento fra Paragon e Renegade di Mass Effect. I nostri amici di Newsweek si chiedono cosa accadrebbe se le nostre scelte di ordine morale venissero rese note agli altri giocatori; ora che chi ha un Xbox può scorrere la lista degli amici di ogni suo conoscente (in modo simile a un sito di social networking come Facebook o MySpace), cosa accadrebbe se oltre agli obiettivi sbloccati potessimo avere, che so, un bollino "Ammazzabambine" per chi ha deciso di sterminare le sorelline in BioShock? Come giochereste a GTA IV se sapeste che – dietro vostro consenso s'intende – altri giocatori potessero conoscere la natura delle vostre malefatte per le strade virtuali del gioco? In altre parole: i giochi moderni sono ingegnerizzati per farci sentire bene, per ripagarci degli obiettivi raggiunti anche quando questi includono comportamenti amorali. Che succederebbe se un gioco provasse invece a farci stare male? A farci ponderare le conseguenze reali delle nostre azioni? Pensateci.



Sei stupido? Colpa dei videogiochi

Stupiti? No, avete letto male, c'è scritto "stupiti", non "stupidi": in realtà noi non lo siamo. Che cosa? Né stupiti né, ci auguriamo, stupidi. Forse perché non siamo cresciuti in Inghilterra dove i videogiochi sono di nuovo sotto tiro, stavolta perché sarebbero il motivo, appunto, della stupidità dei bambini. Spieghiamoci meglio: uno studio condotto sulle scuole elementari di 41 nazioni europee ha rivelato che i giovani inglesi sono passati dal terzo al quindicesimo posto nella "classifica" dell'abilità nella lettura in soli cinque anni. Lo studio ha però esposto altri dati, dimostrando da un lato che i virgulti di Sua Maestà leggono ben poco quando sono a casa, e dall'altro che il 37 per cento di loro usa videogiochi per 3 ore al giorno o più. Ipso facto, sarà colpa dei videogiochi se i nostri figli sono stupidi! È stato il quotidiano The Sun a lanciare la notizia sottolineando questa correlazione ("Video games ruining reading", dice il titolo); lasciamo a voi ogni commento. La risposta del governo è stato un investimento di 5 milioni di sterline per il circuito delle biblioteche pubbliche, e una raccomandazione ai genitori di controllare le attività dei piccoli quando sono a casa. Noi non siamo certo convinti che i videogiochi servano a migliorare le abilità di lettura o possano rivaleggiare con l'apporto didattico ed educativo di un buon libro, ma siamo sicuri che ci sono altre attività ugualmente poco utili in tal senso. Per la cronaca, nella stessa classifica l'Italia è quinta (e al primo posto c'è la Russia).



La migliore line-up della storia?

La migliore line-up della storia?

Non è la prima volta che se ne parla, ma ora è "ufficiale": in un recente comunicato stampa, Microsoft asserisce che il 2007 ha consentito all'Xbox 360 di proporre la migliore line-up di titoli della storia dei videogiochi. Oltre a blockbuster scontati come Mass Effect e BioShock, la press release cita anche giochi apparentemente meno brillanti come Naruto e Scene It?, oltre ad alcuni titoli multiplatforma come i classici FIFA e PES. Microsoft fa notare poi come molti dei titoli di questo periodo stiano raggiungendo medie voto altissime (citando i siti che si occupano di questi calcoli, come Metacritic e Gamerankings), quali per esempio quelle di The Orange Box e Halo 3. Siete d'accordo? Senza dubbio stiamo attraversando un periodo d'oro per i videogiochi con questo 2007, e il 360 è forse la piattaforma che ne sta beneficiando di più. In termini di vendite la console è tuttavia ancora leggermente dietro al Wii, a livello mondiale, con 12,7 milioni di unità vendute contro 13,2 (dati: nexgenwars.com). Ben più arrancante la PlayStation 3, per ora ferma a quota 5,4 milioni.





GENERAZIONE MOD

Dalle cantine umide con qualche PC in rete e un tavolo pieno di merendine, agli studi di sviluppo da quaranta persone con segretaria, moquette e tramezzini doppio ripieno. I migliori sviluppatori del 2007 arrivano da un passato fatto di passione, dedizione e mod di successo.

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

GTR2, Quake Wars e Battlefield 2. Cos'hanno in comune i tre prodotti che oggi possiamo considerare come veri e propri punti di riferimento di simulazioni di guida e soprattutto nel mercato PC? Semplice, tutti provengono dalle dita di tre sviluppatori entrati a far parte dell'industria dei videogiochi grazie al lavoro svolto su modification di successo. Alla maggior parte del pubblico pagante questo genere di precisazione non dirà nulla di nuovo se non l'andare oltre una semplice curiosità degna di nota. Da qualche tempo, tuttavia, il settore ha silenziosamente imboccato una strada piuttosto interessante da analizzare: la creatività in senso assoluto ora arriva da giocatori incalliti e non da annoiati manager pronti a gettarsi come lupi mannari sul segmento di mercato di maggiore appetibilità. Semplice coincidenza o svolta epocale nel modo di concepire e sviluppare i videogiochi? È presto per dare una risposta certa ma un'analisi attenta su come i publisher si sono mossi in questi ultimi anni evidenzia che la realizzazione di un videogioco leader nel suo genere sta seguendo canoni ben precisi a livello di concezione del gameplay e tecnologia alle spalle del prodotto stesso.

TECNOLOGIA E IDEE

In tutti e tre i casi appena citati, la ricetta per sfornare un prodotto di successo è la stessa: un gruppetto di appassionati (che da soli non sarebbero mai riusciti a realizzare un videogioco completo) dà fondo a tutta la sua esperienza in un genere specifico per arrivare ad affermarsi come sviluppatore a tutti gli effetti. A questa grande sensibilità nel realizzare un prodotto di qualità che deriva dalla creatività e dall'esperienza a contatto con la community, fanno in genere da contraltare scarse capacità in ambito di programmazione. Il problema viene sempre sorpassato acquistando la tecnologia necessaria già

LA RICETTA PER SFORNARE UN PRODOTTO DI SUCCESSO È LA STESSA: UN GRUPPETTO DI APPASSIONATI DA FONDO A TUTTA LA SUA ESPERIENZA IN UN GENERE SPECIFICO PER ARRIVARE AD AFFERMARSI COME SVILUPPATORE



creata da altri per realizzare prodotti simili, costo ampiamente ammortizzato dall'evitare di dover scrivere un motore grafico partendo da zero. A questo punto è "sufficiente" aggiungere allo staff le persone giuste nelle vesti di

↳ **Counterstrike: il successo planetario nelle vesti di uno sparattutto multigiocatore. E non si tratta di un prodotto commerciale...**



"L'INDIPENDENZA CREATIVA È ALLA BASE DI BUONA PARTE DEL LAVORO CHE SVOLGIAMO IN BLIMEY! GAMES" IAN BELL - BLIMEY! GAMES



⬇️ Ecco il GTR dei Simbin nella sua prima incarnazione: il modello di guida fece immediatamente scalpore, l'annuncio della versione commerciale molto meno.

programmatore e tester, e la squadra è praticamente pronta per mettersi al lavoro. Ah no, prima bisogna firmare un contratto capestro con il publisher... Di questo e molto altro abbiamo parlato con i tre massimi esponenti della categoria dei modder in grado di arrivare al successo, quello vero. Ci riferiamo a Paul Wedgewood, CEO e Lead Game Designer di Splash Damage (Quake Wars), Brian Holinka, Lead Technical Designer di Kaos Studios (Battlefield 2) e Ian Bell, CEO di Blimey! Games (GTR, GT Legends, GTR2). Ecco il percorso che hanno seguito per arrivare dal nulla ai vertici dell'industria...

TGM: Ian, quanto è difficile passare da una mentalità amatoriale a un'organizzazione lavorativa professionale?

Ian Bell: Organizzare un team di sviluppo efficiente non è facile e, soprattutto, arrivando dal nulla come abbiamo fatto noi può essere terribilmente dispendioso. Per questo motivo abbiamo optato (meglio dire "siamo stati costretti") per un modello di azienda "decentrato", permettendo a buona parte dei membri del progetto di lavorare tranquillamente da casa: un'operazione non facile se pensiamo a uno staff che aveva molti membri chiave sparsi in quattro continenti. Abbiamo fatto di necessità virtù e siamo riusciti ad abbattere notevolmente i costi iniziali e a progettare lo sviluppo della prima versione di GTR giungendo a una cifra abbordabile. Questo tipo di lavora-

⬇️ Oblivion e Morrowind sono stati due tra gli RPG più moddati di sempre.



⬆️ Il mod capolavoro di rFactor: in molti prevedono un futuro piuttosto roseo per i CTDP nell'industria...

zione decentrata ha però i suoi limiti: l'assenza di un gruppo completo con cui rapportarsi, i ritardi nello scambio delle informazioni dovuti ai fusi orari e i possibili malintesi che possono nascere dall'assenza del contatto umano creano spesso notevoli difficoltà lavorative non facili da superare.

TGM: Quanto ha influito la partnership con gli ISI?

Ian Bell: In assenza degli ISI, i Simbin prima e i Blimey! poi non sarebbero mai esistiti. Grazie alla loro esperienza nella programmazione dei motori grafici e fisici sono arrivati a realizzare quel capolavoro di flessibilità e adattabilità che è il gMotor (1 e 2, ndElvin), su cui abbiamo costruito tutti i nostri prodotti. Credo che questa sia la conferma migliore di come sia possibile arrivare a realizzare racing game di qualità acquistando da terze parti la tecnologia giusta. Certo, poi occorre avere il talento per plasmare un prodotto commerciale di successo; da questo punto di vista gli insegnamenti di Doug Arnao sono stati essenziali per conseguire questi risultati. A differenza di altri





↑ I due anni trascorsi su Desert Combat hanno letteralmente arricchito i Trauma Studios, anche se loro ancora non lo sapevano...

studi di sviluppo, dove la ricerca di un determinato gameplay è affidata al gusto personale dei game designer, noi abbiamo la fortuna/sfortuna di porci come obiettivo il massimo realismo possibile. Questo ci permette di lavorare in una sola direzione, anche se il "target" è terribilmente difficile da raggiungere nonostante anni di esperienza alle spalle.

TGM: La creazione di Blimey! Games denota grande fiducia nelle proprie capacità di saper raccogliere le risorse giuste senza vendere i propri servizi a nessuno. Pensi riuscirete a restare indipendenti a lungo?

Ian Bell: Gran bella domanda. Sicuramente l'indipendenza creativa è alla base di buona parte del lavoro che svolgiamo in Blimey!, poiché i nostri titoli non sono mirati al mass market. Allo stesso tempo, senza le risorse economiche di cui dispongono le grandi case, difficilmente si riescono a pianificare cicli di sviluppo in grado di garantire la massima qualità possibile per un gioco moderno. Per il momento, le nostre ridotte dimensioni e la capacità di concentrarci con efficienza su un singolo prodotto ci permettono di stare tranquilli anche grazie ai contratti di distribuzione che possiamo firmare con diverse aziende in varie parti del mondo.

TGM: Paul, cosa puoi dirci dell'esperienza accumulata realizzando il tuo primo mod, Quake 3 Fortress, a livello tecnico e di impostazione del lavoro?

Paul Wedgewood: È stata una scuola assolutamente fondamentale nella preparazione del lavoro svolto in seguito per la realizzazione della prima versione di Enemy Territory. La crescita dal punto di vista tecnico è andata di pari passo con la possibilità di accedere ai consigli di un mentore in grado di aiutarci fin dall'inizio. Nel nostro caso si è trattato di Kevin Cloud, una delle menti di id Software dietro ai loro prodotti di maggiore successo. Oltre agli input dall'alto, ci siamo resi conto di come sia necessario dare la massima importanza anche al feedback della community facendoci coinvolgere attivamente nelle discussioni. Solo dimostrandosi accessibili è stato possibile guadagnarsi la credibilità dei fan, che si è tradotta nell'integrità professionale che ti permette di iniziare una collaborazione ad alto livello. Stiamo cercando di ripetere la stessa cosa in questi giorni, trascorrendo quanto più tempo possibile sui forum di Quake Wars.

TGM: Quando sei entrato nell'industria lavorando per id Software sulla prima versione di Enemy Territory per Return to Castle Wolfenstein, qual è stato il primo

"SOLO DIMOSTRANDOSI DISPONIBILI È POSSIBILE GUADAGNARSI LA CREDIBILITÀ DEI FAN, FACENDO IN MODO DI TRADURLA POI IN INTEGRITÀ PROFESSIONALE"
PAUL WEDGEWOOD - SPLASH DAMAGE



↑ Dal vincere l'Nvidia Contest al contratto con Valve, il passo è stato breve. Red Orchestra di Tripwire Interactive è l'unico FPS "sponsorizzato" su Steam che non fa uso del Source Engine.

impatto con le problematiche di business?

Paul Wedgewood: Cerco sempre di evitare di occuparmi di questo genere di cose, in quanto mi ritengo uno sviluppatore a tutti gli effetti e tendo a vedere solo il lato tecnico delle "situazioni". Per questo motivo ho assunto due esperti di marketing che si preoccupano di gestire l'aspetto economico, permettendomi di concentrarmi maggiormente sul mio lavoro di game design. Anche se sono a capo dell'azienda, ogni volta che in una riunione si comincia a parlare di prodotto, marchio, curva di decadimento e cose del genere, tento di individuare il percorso per l'uscita il più rapidamente possibile!

TGM: A tuo parere, qual è il segreto per riuscire in questa industria?

Paul Wedgewood: Ci sono essenzialmente tre modi per "farcela": il più difficile è quello di avere un'ottima idea di base che permetta di realizzare un prodotto in grado di staccarsi dalla produzione di massa, perlomeno a livello concettuale.

Sviluppare un mod di successo per conto proprio è un altro ottimo sistema, ma quello che più conta per i publisher è la tua affidabilità in termini di competenze tecniche. L'ultimo, e probabilmente più importante, riguarda il metodo di lavoro: per fare le cose al

LA FORGIA DEI TALENTI

Che Valve sia una vera e propria forgia di talenti è confermato da anni di supporto alla community, autrice di vagonate di mod per i due titoli della serie Half-Life.

L'ultima conferma di quanto il modding sia alla base della filosofia commerciale della casa americana traspare perfettamente dall'Orange Box appena pubblicato: Gabe Newell ha capito che per giustificare un esborso economico degno di un gioco completo non basta affidarsi esclusivamente alle potenzialità di Episodio 2, ma occorre proporre un bonus aggiuntivo in grado di alzare il rapporto "qualità/prezzo" dell'acquisto. Oltre alla longevità di Team Fortress 2, colpisce l'ottima idea alla base di Portal e di come sia stata sufficiente a far mettere sotto contratto gli autori del mod (che in prima battuta si erano proposti a Valve con una Tech Demo ai limiti del ridicolo). L'operazione simpatia ha salvato la casa americana da una nuova ondata di critiche feroci, simili a quelle giunte dopo le quattro ore di gioco scarso proposte da Episodio 1. Che l'Orange Box sia solo il primo di una lunga serie di "pacchi" comprendenti mod inediti tirati a lucido per l'occasione?



IL MOTORE PREFERITO

All'interno di questo articolo sono citati mod ispirati in varia misura a sparattutto e giochi di guida. Il motivo è presto spiegato: da ormai quattro anni, la stragrande maggioranza dei mondi tridimensionali con cui sono realizzati prodotti commerciali e non, è costruita sui motori grafici di Valve (Source), Epic (Unreal Engine 3) e id software (Id Tech 4). Ciclicamente, studi di sviluppo indipendenti e semplici appassionati spostano la loro attenzione sulla piattaforma in grado di garantire le massime prestazioni e un buon grado di flessibilità in termini di programmazione. Il triennio 2007-2009 pare essere terra di conquista per Epic grazie alla straordinaria portabilità multiplatforma dell'Unreal Engine 3, messo a punto per far girare Gears of War e una miriade di altri titoli di grande spessore come Bioshock, Unreal Tournament 3 o Frontlines: Fuel of War. Il Source di Half-Life 2 è ancora in testa alle preferenze dei dilettanti, come testimonia il numero di mod prodotti, ma è molto probabile che nel prossimo futuro la competizione diverrà ancora più accesa...



“LO SFORZO INIZIALE SI È RIVELATO UN INVESTIMENTO A LUNGO TERMINE, CONCRETIZZATOSI CON LA CHIAMATA DI DICE PER LA REALIZZAZIONE DI BATTLEFIELD 2” BRIAN HOLINKA - KAOS STUDIOS



↳ **Concept originale e padronanza assoluta del motore grafico: ecco Dystopia, una delle migliori total conversion per Half-Life 2.**

meglio non esistono scorciatoie. La dedizione assoluta al lavoro che si sta svolgendo è l'ingrediente fondamentale per arrivare alla qualità necessaria per farcela. Se lo si fa con un mod non commerciale, allora si è perfettamente in grado di farlo anche con un titolo tripla A.

TGM: I Kaos Studios sono ben noti al pubblico per l'eccezionale lavoro svolto nella realizzazione di Desert Combat per Battlefield 1942; quanto tempo vi è servito per sviluppare uno dei mod più importanti di tutti i tempi?

Brian Holinka: Come molti appassionati, siamo impazziti la prima volta che abbiamo potuto mettere le mani su Battlefield 1942: l'idea di espanderlo ci è venuta immediatamente e, iniziando dal nulla, abbiamo posto le basi del progetto che si sono concretizzate con la pubblicazione della prima demo di Desert Combat. Per nostra fortuna, Rex Hill ha preso in grande considerazione la community che stava nascendo, mettendo a disposizione un editor di grande qualità e supportandoci in tutti i modi. A quel punto Frank Delise, Tim Brophy e io abbiamo dato vita al nucleo iniziale dei Trauma Studios, cui si sono aggiunti numerosi collaboratori. Frank, in partico-

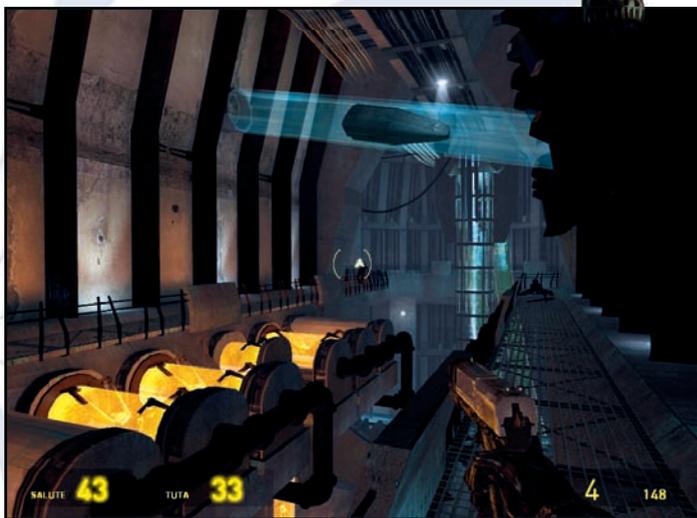
lare, si è dimostrato un grande coordinatore, riuscendo ad attrarre un sacco di modder di talento, al punto di far diventare il progetto un secondo lavoro per tutti. Il giorno della pubblicazione mi sentivo come se fosse nato il mio primo figlio, ma le soddisfazioni giunte con i premi e i riconoscimenti di community e stampa specializzata sono state altrettanto gratificanti.

TGM: C'è mai stato qualche momento della gestazione di Desert Combat in cui hai pensato di mollare tutto?

Brian Holinka: Diverse persone sono entrate e uscite dal progetto di Desert Combat, in quanto la vita di tutti i giorni pone ostacoli non sempre superabili. Quello che ha complicato notevolmente lo sviluppo è stato l'autoimporsi la pubblicazione di nuovo materiale ogni quarantacinque giorni. Questo da un lato ci ha permesso di tenere alta l'attenzione del pubblico, ma dall'altro ha anche peggiorato i nostri rapporti interpersonali. Anche io, a un certo punto, avevo quasi rinunciato al progetto, dopo diciotto mesi di sviluppo filato, in quanto la mia vita privata stava andando a rotoli

↳ **Anche in virtù della sua natura episodica, Minerva è largamente considerato uno dei migliori mod single player per Half-Life 2. Non vediamo l'ora esca il secondo capitolo...**

↳ **Quanti mod sono in lavorazione per Unreal Tournament 3? In teoria un sacco. Il problema è che la terza versione dell'engine di casa Rein non è facilissima da programmare.**

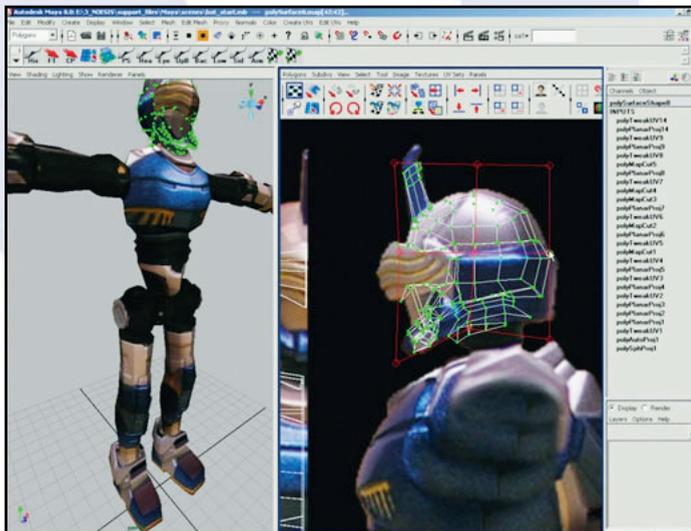




⬆ No, non ci siamo dimenticati degli strategici. Il gioco più moddato di sempre in questo senso è probabilmente Civilization. Se non ci credete, fate un salto su www.civfanatics.com.

e una pausa era ormai necessaria. Per fortuna sono rientrato in squadra giusto in tempo per Battlefield 2.

TGM: Hai iniziato a lavorare fin dall'inizio con l'intenzione di entrare nell'industria?
Brian Holinka: Non posso parlare per tutti all'interno del team di sviluppo, ma riuscire a entrare nell'ambiente è stata sicuramente la mia motivazione principale. Una volta che il mod ha cominciato ad andare bene, lo sforzo iniziale si è rivelato un investimento a lungo termine che si è concretizzato con la chiamata di Dice per la realizzazione di Battlefield 2. Questo ci ha ripagato anche a livello economico di tutti gli sforzi fatti in precedenza: l'aspetto più bello, tuttavia, non riguarda solo la consistenza del nostro conto in banca: parlare con addetti al marketing, publisher o semplici giocatori ci permette ogni giorno di tastare con mano il rispetto e



⬆ Mod o Total Conversion? Il lavoro sulla parte grafica è quasi sempre preponderante rispetto a tutto il resto. Se questo mondo vi affascina, provate i tutorial presenti su www.modcenter.com.

la considerazione di cui ora godiamo nell'ambiente per come siamo riusciti ad arrivare in alto grazie alla passione per i videogiochi.

Giunti alla fine di questa carrellata, non c'è dubbio che le tre autorevoli opinioni appena riportate diano un'idea piuttosto chiara su come sia possibile arrivare ad alti livelli partendo dalla pura e semplice passione. Da qui ad affermare che il futuro dello sviluppo per PC e console sia in mano a chi è riuscito a fare del proprio hobby una professione ce ne corre: com'è facile intuire, chi entra nel mercato con queste conoscenze specifiche tende a concentrarsi esclusivamente sul genere che conosce al meglio. Al momento queste software house sono sicuramente il top che il mercato è in grado di offrire, ma rischiano di mancare della flessibilità capace di portarle a esplorare con successo generi completamente diversi in tempi brevi. La "generazione mod", dopo essere giunta all'apice in un tempo relativamente breve, è attesa dalla sfida più difficile: nei prossimi anni vedremo se sarà in grado di adattarsi alle esigenze del mercato oppure no. Considerate le umili radici da cui arrivano i suoi componenti, ce lo auguriamo vivamente.

UFFICIO VIRTUALE OFFRESI

Ormai quella del modding è una pratica che coinvolge una consistente fetta di pubblico, interessato a prolungare la vita dei videogiochi acquistati con denaro sonante. Sulla rete, oltre a svariati "fansite" dedicati esclusivamente a prodotti specifici, sono presenti due realtà di un certo interesse: la più imponente è sicuramente Moddb (www.moddb.com), vera e propria cassaforte contenente i più importanti mod pubblicati e in lavorazione per tutti i titoli usciti sul mercato. Il segreto del suo successo è stato quello di offrire a chiunque la massima visibilità per le proprie realizzazioni, con spazio web, download e copertura mediatica in grado di portare all'attenzione dei professionisti di settore le opere di maggior valore. Il secondo sito, nato di recente e citato all'interno della FragZone di un paio di mesi fa, è Modcenter (www.modcenter.com), una sottosezione di Fileplanet che punta a fare da ufficio virtuale per tutti gli appassionati che vogliono intraprendere la carriera dei modder. Tool di sviluppo, utility, FTP e stupendi tutorial su grafica, programmazione, scripting e gestione degli engine sono liberamente scaricabili. E voi che magari non sapevate da dove cominciare...



⬆ Se la forma è eccezionale, non importa quanti anni ha la sostanza: un gran gioco sarà sempre un gran gioco. Team Fortress 2 ne è la perfetta

CHI ENTRA NEL MERCATO CON CONOSCENZE SPECIFICHE TENDE A CONCENTRARSI ESCLUSIVAMENTE SUL GENERE CHE CONOSCE AL MEGLIO

HELLGATE

LONDON

WELCOME TO LONDON

DAI CREATORI DI DIABLO, LA NUOVA RIVOLUZIONE DELL'UNIVERSO RPG.
COMBATTE I DEMONI IN TEMPO REALE IN UNA LONDRA POST-APOCALITTICA,
SVILUPPANDO IL TUO PERSONAGGIO ONLINE INSIEME A GIOCATORI DI TUTTO IL MONDO.
BENVENUTO ALL'INFERNO...BENVENUTO AD HELLGATE: LONDON!



WWW.ELECTRONICARTS.IT



Hellgate™ London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™ London and the Hellgate™ London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and 'Games for Windows' and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. Pentium and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The Way It's Meant To Be Played Logo and other NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. Pingo and the Pingo logo are trademarks and/or registered trademarks of Pingo, LLC throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner.

18+

www.pegi.info



THE PATH



■ SVILUPPATORE: Tale of Tales ■ DISTRIBUTORE: Tale of Tales
■ PUBLISHER: N.D. ■ USCITA: Inizio 2009



Dietro a un titolo tutto sommato anonimo si nasconde un horror game single player che ha già stregato buona parte del circuito underground. The Path, sviluppato da Tale of Tales, è riuscito a entrare nella lista dei finalisti dell'Independent Games Festival nella categoria Excellence in Visual Art e i suoi programmatori sono in trepidante attesa dei risultati, che verranno comunicati il 20 di febbraio, nel corso della prossima Game Developers Conference di San Francisco. Previsto per i primi mesi del 2009, il titolo dello studio belga ci permetterà di rivivere, in una chiave decisamente inedita e "moderna", la vecchia e famosissima storia di Cappuccetto Rosso. I ragazzi del team di sviluppo, contentissimi per essere entrati nelle selezioni finali dell'IGF, ci hanno detto che The Path metterà sul piatto una violenza estrema, da analizzare in una chiave psicologica ancora avvolta dal mistero. Quello che fa specie è quanto dichiarato sul sito ufficiale del gioco... "There is one rule in the game. And it needs to be broken. There is one goal. And when you attain it, you die", che suona più o meno così: "C'è una sola regola nel gioco, e va infranta. C'è un solo obiettivo, e una volta raggiunto, morirai". Insomma, come è facile intuire, non si tratta di qualcosa di usuale. C'è solo da sperare che i Tale of Tales riescano a tradurre fedelmente in bit le loro visioni. Se così fosse, potremmo trovarci davvero di fronte a un capolavoro. **ToSo**



AION TOWER OF ETERNITY

■ SVILUPPATORE: NCsoft ■ DISTRIBUTORE: NCsoft
 ■ PUBLISHER: DDE ■ USCITA: Primavera 2008

Qualche mese fa TGM vi ha deliziato gli occhi con tre pagine di preview dedicate al sempre più interessante Aion – Tower Of Eternity, l'ormai imminente MMORPG di casa NCsoft, la cui peculiarità è senza dubbio legata al fatto che ogni personaggio sarà dotato di un bel paio d'ali per volare dove meglio crede. In questo veloce Last Minute, non solo vi mostriamo qualche nuovo screenshot che (se ce ne fosse ancora bisogno) conferma per l'ennesima volta l'estrema bontà del motore grafico, ma ne approfittiamo per aggiungere un paio di notizie sfiziose, uscite direttamente dalla bocca di Kyoung Won Choi, Senior Game Designer di Aion. Nel rimarcare la forte componente PvPvE del titolo, Choi spiega che nell'Abyss (la zona più pericolosa del gioco) saranno presenti diverse fortificazioni, alternativamente controllate dalle gilde o da NPC. Tali roccaforti potranno essere messe sotto assedio e conquistate (si parla di battaglie epiche con centinaia di giocatori coinvolti), così da aver accesso a oggetti particolarmente succulenti che i mercanti ivi residenti metteranno a disposizione dei "proprietari" del castello stesso. Parimenti, i terreni "harvestabili" all'interno della zona conquistata saranno in grado di produrre materiali unici per i crafter di gilda. Lo stesso Choi ha anche chiarito che è in progetto un sistema di housing, ma che, per ragioni di tempo, non sarà incluso nel titolo base, bensì nella prima espansione, prevista entro un anno dalla prima pubblicazione. Le premesse per un buon titolo, insomma, ci sono tutte. A quando l'accesso a una open/closet beta? **Kikko**



FRONTLINES FUEL OF WAR



SVILUPPATORE: Kaos Studios ■ DISTRIBUTORE: THQ
PUBLISHER: DDE ■ USCITA: Febbraio 2008



Cosa succederebbe se le riserve petrolifere mondiali si esaurissero? Una domanda che non pochi esperti si stanno ponendo in questi anni, con l'oro nero arrivato a quotazioni folli e la crescente richiesta dai cosiddetti "paesi emergenti" in forte aumento. Prevedibilmente, scoppierebbe una crisi mondiale senza precedenti, ottima da prendere come spunto per un FPS futuristico ma non troppo (siamo nel 2024), con una fortissima componente multiplayer. Del resto gli sviluppatori sono gli stessi di Battlefield 2, quindi non ci si può attendere che grandi cose sotto il profilo dell'online. Gli ultimi aggiornamenti ci dicono che la versione PC vanterà enormi mappe di gioco (le più grandi di sempre, a quanto pare), dove potranno sfidarsi fino a 64 giocatori contemporaneamente, in battaglie che si preannunciano a dir poco concitate. Le novità non si fermeranno qui, dato che molti sforzi sono stati fatti per rendere il meno rigide possibile le varie classi di appartenenza dei soldati, con una flessibilità davvero invidiabile. Frontlines, inoltre, vanterà una modalità single player davvero molto interessante, caratterizzata da obiettivi multipli, una notevole libertà d'azione (niente corridoi, in altre parole) e una trama più che solida. Non il solito contentino modello Unreal Tournament 3, insomma. Non ci resta che attendere con impazienza le ultime settimane di sviluppo, confidando di metterci sopra le mani quanto prima. E se volete sapere che ne pensiamo della Open Beta Multiplayer, fiondatevi a leggere la Beta Machine! **TMB**



A STROKE OF FATE



SVILUPPATORE: SPLine ■ DISTRIBUTORE: Akella
 PUBLISHER: N.D. ■ USCITA: Primo quarto 2008



La Seconda Guerra Mondiale ha spessissimo ispirato il mondo dei videogiochi, ma rarisimamente le avventure grafiche (io ricordo solo Indiana Jones and the Last Crusade e Undercover: Operation Wintersun, ma vedrete che arriverà qualcuno a dirmi che ce ne sono a decine). A Stroke of Fate parla proprio di questo periodo storico e promette di farlo con particolare efficacia. Vestirete i panni di una spia che, con grande fatica, è riuscita a intrufolarsi nell'entourage del Führer per ficcanasare un po' in giro (compito assai arduo visto che verrà costantemente sorvegliato dalla Gestapo) e successivamente per fare luce sulla sua prematura dipartita.

Non dovrebbe mancare molto alla pubblicazione di A Stroke of Fate, avventura grafica dalla storia piuttosto intrigante che pone l'accento sull'accuratissima ricostruzione storica delle ambientazioni e dei personaggi. Nel corso del gioco infatti vi capiterà di visitare edifici ricreati sulla base di archivi fotografici originali e di interagire con personaggi come Muller, Goebles e lo stesso Hitler (prima della sua morte). La parte grafica è sicuramente uno degli aspetti che più attraggono di questa, e propone scenari ultradettagliati e poco distanti dal fotorealismo. Un po' meno convincenti sono le fattezze dei personaggi e soprattutto l'utilizzo di ombre precalcolate. Non ci resta che attendere qualche settimana per stabilire con precisione la bontà di questa interessantissima avventura grafica... **Raffo**



FRONTLINES FUEL OF WAR



SVILUPPATORE: Kaos Studios ■ DISTRIBUTORE: THQ
PUBLISHER: DDE ■ USCITA: Febbraio 2008



Cosa succederebbe se le riserve petrolifere mondiali si esaurissero? Una domanda che non pochi esperti si stanno ponendo in questi anni, con l'oro nero arrivato a quotazioni folli e la crescente richiesta dai cosiddetti "paesi emergenti" in forte aumento. Prevedibilmente, scoppierebbe una crisi mondiale senza precedenti, ottima da prendere come spunto per un FPS futuristico ma non troppo (siamo nel 2024), con una fortissima componente multiplayer. Del resto gli sviluppatori sono gli stessi di Battlefield 2, quindi non ci si può attendere che grandi cose sotto il profilo dell'online. Gli ultimi aggiornamenti ci dicono che la versione PC vanterà enormi mappe di gioco (le più grandi di sempre, a quanto pare), dove potranno sfidarsi fino a 64 giocatori contemporaneamente, in battaglie che si preannunciano a dir poco concitate. Le novità non si fermeranno qui, dato che molti sforzi sono stati fatti per rendere il meno rigide possibile le varie classi di appartenenza dei soldati, con una flessibilità davvero invidiabile. Frontlines, inoltre, vanterà una modalità single player davvero molto interessante, caratterizzata da obiettivi multipli, una notevole libertà d'azione (niente corridoi, in altre parole) e una trama più che solida. Non il solito contentino modello Unreal Tournament 3, insomma. Non ci resta che attendere con impazienza le ultime settimane di sviluppo, confidando di metterci sopra le mani quanto prima. E se volete sapere che ne pensiamo della Open Beta Multiplayer, fiondatevi a leggere la Beta Machine! **TMB**



TERMOMETRO DELL'HYPE

- ▲ 1. ALAN WAKE
- ▲ 2. ASSASSIN'S CREED
- ▲ 3. SPORE
- ▲ 4. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
- ▲ 5. AGE OF CONAN
- ▲ 6. ELVEON
- ▲ 7. DRAGON AGE
- ▲ 8. STAR TREK ONLINE
- ▲ 9. STARCRAFT 2
- ▲ 10. HAZE
- E 11. MAFIA 2
- ▲ 12. PROJECT OFFSET
- ▲ 13. SACRED 2 - FALLEN ANGEL
- E 14. FAR CRY 2
- E 15. BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
- E 16. POSSESSION
- E 17. VOODOO NIGHTS
- E 18. DARKFALL
- E 19. AION
- E 20. OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
- E 21. HUXLEY
- E 22. EMPIRE: TOTAL WAR PAG. 82



LA LISTA DELLA SPESA DI TGM ONLINE!

TITOLO	DATA	GENERE
Lost Planet Ex. Cond. Colonies	Gennaio 2008	Azione
Dracula: Origin	Gennaio 2008	Avventura
RIS	Gennaio 2008	Simulazione
Dead Rising	Gennaio 2008	Azione
Pirates of the Burning Sea	Gennaio 2008	MMO
Phantasy Star Universe 2	Gennaio 2008	MMO
Agatha Christie 3 - Delitto sotto il sole	Gennaio 2008	Avventura
Anno 1701 Gold	Febbraio 2008	RTS
Turning Point: Fall of Liberty	Febbraio 2008	FPS
Frontlines: Fuel of War	Febbraio 2008	RTS
Perry Rodhan	Marzo 2008	Avventura
Alone in the Dark	Marzo 2008	Survival horror
Agon II Il Codice del Mistero	Primo quarto 2008	Avventura
Agon The Lost Sword of Toledo	Primo quarto 2008	Avventura
Aurora	Primo quarto 2008	Avventura
Combat Mission: Shock Force	Primo quarto 2008	RTS
Determinance	Primo quarto 2008	Azione
Making History: The Calm and the Storm	Primo quarto 2008	RTS
Memento Mori	Primo quarto 2008	Avventura
Overclocked	Primo quarto 2008	Avventura
TARR Chronicles	Primo quarto 2008	FPS
Theatre of War	Primo quarto 2008	RTS
Trainz Classics Harlem Line	Primo quarto 2008	Simulazione
Trainz Classics Metropolis Ed.	Primo quarto 2008	Simulazione
Universe at War	Primo quarto 2008	RTS
XIII Century	Primo quarto 2008	RTS
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	Primo quarto 2008	RTS
7th Kingdom III	2008	RTS
Alan Wake	2008	FPS
SPORE	2008	Simulazione
Duke Nukem Forever	Quando sarà pronto	FPS

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se non trovate prodotti particolarmente datati.

1 - GTA San Andreas	TGM 197	97
2 - Half-Life 2	TGM 190	96
3 - Company of Heroes	TGM 213	96
3 - Pro Evolution Soccer3	TGM 177	96
3 - Scudetto 02/03	TGM 170	96
3 - Tony Hawk's Pro Skater 4	TGM 177	96
7 - Call of Duty 4: Modern Warfare	TGM 228	95
8 - Everquest 2: Echoes of Faydwer	TGM 217	94
8 - Half Life 2: Episode One	TGM 211	94
8 - Rome: Total War	TGM 188	94
8 - World of Warcraft	TGM 192	94
8 - Prey	TGM 211	94
8 - Galactic Civilization 2 Gold	TGM 220	94
8 - Bioshock	TGM 226	94

FutureGamer.it

TGM ti aspetta in edicola con il GIOCO COMPLETO

LISTA DELLA SPESA

A cura di Claudio "tossin" Todeschini

In questa pagina trovate l'elenco delle date di uscita dei giochi così come lo riceviamo dalle software house e dalle case di distribuzione. È nostra premura tenere questa lista più aggiornata possibile, ma è inevitabile che qualche modifica o variazione possa comunque esserci.

Le date di uscita dei giochi possono variare senza preavviso.
Sprea Media Italy S.r.l. non è responsabile di eventuali variazioni operate dalle software house.

Visualizza lista per:

TITOLO	LINGUA	DATA	GENERE	SW HOUSE	PREZZO
Lucky Luke Go West!	n.d.	22/11/2007	Azione	Atari	n.d.
Bee Movie - The Game	ITA	23/11/2007	Azione	Activision	n.d.
Final Fantasy XI Expansion 4	ENG	23/11/2007	RPG	Square Enix	n.d.
Kane & Lynch: Dead Men	ITA	23/11/2007	Azione	id@e	n.d.
Need for Speed Prostreet	ITA	23/11/2007	Racing	EA Games	n.d.
The Sims 2: Deluxe Gift Edition	ITA	23/11/2007	Simulazione	EA Games	n.d.
Blacklist	n.d.	30/11/2007	FPS	Midway	n.d.
Emergency 4	n.d.	30/11/2007	Simulazione	2K	n.d.
Galactic Assault: Prisoner of War	ITA	30/11/2007	RTS	Paradox/BLE	39,99 €
Il Signore degli Anelli - Gold Ed.	ENG	30/11/2007	MMO	Gobanmaster	n.d.
La bussola d'oro (Golden Compass)	ITA	30/11/2007	Azione	SEGA	n.d.
Nostradamus: L'ultima profetia	ITA	30/11/2007	Avventura	ElektronGames/BLE	29,99 €
Pacific Storm: Allies	ITA	30/11/2007	RTS	Buka/BLE	29,99 €
Red Dawn	ITA	30/11/2007	FPS	Ap@LE	n.d.
SurGe	n.d.	30/11/2007	RTS	LightHouse/BLE	29,99 €
Supreme Commander Forged Alliance	n.d.	novembre 2007	RTS	THQ	n.d.
Trans Driver	n.d.	06/12/2007	Simulazione	Aur@BLE	29,99 €
Just 2: Hot Import Nights	n.d.	07/12/2007	Racing	THQ	n.d.
UFO: Extraterrestrials	n.d.	14/12/2007	RTS	Paradox/BLE	29,99 €
Barbie: Principessa dell'isola perduto	ITA	20/12/2007	Kid	Activision	n.d.
Stranger	n.d.	dicembre 2007	RPG/RTS	Fing@w/Koch	n.d.
Sudden Strike 3	n.d.	dicembre 2007	RTS	Fing@w/Koch	n.d.
Guitar Hero III Legendi di Rock	ITA	q3 2007	Musicale	Activision	n.d.
Lost Planet Ex. Cond. Colonies	n.d.	01/01/2008	Azione	Capcom	n.d.
Duke Nukem Forever	n.d.	01/01/2008	Azione	Force Game	n.d.

FUOCO CAMMINA CON ME

iltoso@sprea.it

Lo so, lo so, portate ancora addosso i segni dei cenoni di Natale, Capodanno ed Epifania. Si vede, non c'è bisogno nemmeno di sforzarsi a immaginarlo. E noi, alla fine, siamo qui per darvi una mano a rientrare in contatto con il mondo PC: quello che vi aspetta, in questo nuovo anno, non è niente male, e le varie software house, dopo l'abbuffata natalizia che ci hanno concesso, si preparano a riaffilare le armi, in vista dei prossimi periodi caldi. L'analisi del numero non può che cominciare dalle preview e, più precisamente, da uno dei titoli che più caramente mi ricordano l'infanzia da videoggiatore. Mi sto riferendo ad **Alone in the Dark**, titolo che ha saputo – prima e meglio degli altri – definire il concetto di Survival Horror. Atari è pronta a ritornare in pista e quanto abbiamo avuto modo di vedere, in esclusiva, ci ha lasciato davvero a bocca aperta. Edward Carnby è lì, più vivo e più bello che mai, e ha dalla sua un alleato prezioso: il fuoco. Descritto a parole non rende, davvero. E poi, ci sono le quattro pagine che il neo-acquisto Metal Mark ha vergato in una notte di passione per raccontarci che effetto fa, stare a Central Park con un impermeabile indosso. Sempre per rimanere in tema di "ritorni", spostiamo i riflettori su **Space Siege**: no, tranquilli, non vi siete persi il primo capitolo... in questo caso, è l'autore che rientra in scena. Non vi sarete mica già



dimenticati di Chris Taylor, vero? Dario "ildario" Ronzoni (sì, ok, non ha molta fantasia per i soprannomi) ci racconta i segreti di questa produzione a pagina 46, e sempre dalla stessa penna arrivano le prime grosse indiscrezioni su **Empire: Total War**, titolo che probabilmente toglierà il sonno agli amanti di strategia sparsi per il pianeta. Visto che lo spazio a mia disposizione va via via esaurendosi, abbandoniamo le anteprime e saltiamo a piè pari nel calderone delle recensioni. Il titolo di copertina, **Universe at War**, ha suscitato emozioni contrastanti nel sempreverde Nikazzi, che decide di condividerle con noi in cinque, intensissime pagine. Il Raffo si è invece spupazzato **Juiced 2** e **Battlestrike – Force of Resistance**, che trovate sviscerati a pagina 70 e a pagina 85. Gli appassionati di **EverQuest 2** (blablabla... tutti chiacchiere e distintivo!) troveranno assolutamente esaustiva la recensione di **Rise of Kunark**, vergata dalle sapienti mani di quel pacco del Conte. E per il resto? Beh, **Fury**, **Viva Pinata**, **Painkiller Overdose**, **Blacksite** e molti altri sono lì, ad aspettare che li scopriate cominciando a sfogliare le pagine della rivista...

Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

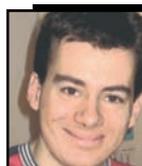
IL CENONE DI NATALE

Visto che siamo in tema, ci pare giusto raccontarvi quali sono i piatti che faranno parte del nostro Cenone NatalizioTM.



IVAN "KIKKO" CONTE

Il miglior personaggio sportivo del 2007: Roger Federer
La miglior cantante del 2007: Loreena McKennitt
La migliore attrice del 2007: Giovanna Mezzogiorno



STEFANO "SS" SILVESTRI

Il miglior personaggio sportivo del 2007: Kakà
Il miglior cantante del 2007: Tom Yorke
Il migliore attore del 2007: George Clooney (nel finale del film "Michael Clayton")



DAVIDE "TOSO" TOSINI

Il miglior personaggio sportivo del 2007: Alex Del Piero
Il miglior cantante del 2007: Bon Jovi
La migliore attrice del 2007: Sarah Michelle Gellar



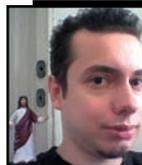
RICCARDO "TENERO RIKY" RECCAGNI

Il miglior personaggio sportivo del 2007: Kimi Raikonen
La miglior cantante del 2007: Elisa
La migliore attrice del 2007: Elena Varesi (Sprea Recitazioni)



RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Il miglior personaggio sportivo del 2007: Totò Schillaci
La miglior cantante del 2007: Rita Pavone
La migliore attrice del 2007: Gegia



MIRKO "TMB" MARANGON

Il miglior personaggio sportivo del 2007: Ciccio Graziani
Il miglior cantante del 2007: Cristiano Malgioglio
La migliore attrice del 2007: Jenna Haze

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.



Questi sono i quattro bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.

Bronze Award: da 80 a 84 punti di globale.

Silver Award: da 85 a 89 punti di globale.

Gold Award: da 90 a 94 punti di globale.

Platinum Award: da 95 a 100 punti di globale.

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.



QUALITÀ/PREZZO:

si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA:

esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO:

indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ:

sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ

rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interessamento nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA:

è l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

QUALITÀ/PREZZO ●●●●●
GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●



Il "Computer della Morte"™ redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast OX6700, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del nostro: CPU Intel Core 2 Extreme OX6700, (quad core), Motherboard Intel D975XB2, 2 ATI Radeon X1900 in crossfire, 2 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

ALONE IN THE DARK

REPORTAGE

ESCLUSIVA!

www.centraldark.com

Alone In the Dark, la saga che diede i natali alle moderne avventure horror, si appresta a compiere il suo trionfale ritorno. Noi di The Games Machine siamo volati a Lione per scoprire, in esclusiva, che cosa si nasconde nel buio di Central Park.

■ Marco "Metalmark" Accordi Rickards
metalmark@idraediting.com

Mi fa sempre uno strano effetto quando sento un giocatore console parlare di Resident Evil, lo zombie game di Shinji Mikami prodotto da Capcom per PlayStation, come del primo survival horror. Come ogni buon

PCista sa, infatti, questo è un record saldamente nelle mani di Alone In the Dark, titolo Infogrames che, nel lontano 1992, rivoluzionò per sempre il genere, introducendo tutti quegli elementi che i nostri cari cugini giapponesi avrebbero copiato così bene in Resident Evil: personaggi poligonali, inquadrature fisse estremamente suggestive,

■ SVILUPPATORE: Eden Games ■ PUBLISHER: Atari
■ DISTRIBUTORE: Atari ■ USCITA: Marzo 2008

una grande magione dalla quale fuggire e svariati colpi di scena atti a farci saltare sulla sedia durante il gioco! Alone In the Dark, insomma, era un prodotto rivoluzionario, che faceva dell'innovazione il suo cavallo di battaglia. Dopo una serie di capitoli più o meno riusciti e un

certo offuscamento della popolarità della serie, Atari (la stessa società francese che un tempo si chiamava Infogrames) tenta di rilanciare la saga, affidando lo sviluppo del nuovo capitolo al team Eden Games di Lione, già responsabile della serie V-Rally, del

IL BELLO È CHE IN ALONE IN THE DARK NON CI SONO FORZATURE. UNA PORTA VI BLOCCA LA VIA? TROVATE UN OGGETTO ABBASTANZA PESANTE E SFONDATELA



⬆ Tenete una sedia vicino al fuoco e avrete una sorta di torcia molto utile... almeno finché le fiamme non vi scoteranno e dovrete posarla a terra!



⬆ Questo è l'inventario del gioco: niente astrazioni ma solo un semplice sguardo agli oggetti posseduti.

SICCOME LE ARMI TRADIZIONALI CHE TROVERETE SONO BEN POCHE, DOVRETE INGEGNARVI E USARE GLI OGGETTI PIU' DISPARATI



Edward Carnby è tornato e rientra sulla scena con un titolo che ha tutte le carte in regola per strapparci le mascelle...

platform Kya e di Test Drive Unlimited. Dopo quasi quattro anni di sviluppo e a pochi mesi dall'uscita di marzo, siamo andati in visita esclusiva agli studios francesi per provare il gioco e cercare di capire di che pasta è fatto questo nuovo Alone In the Dark. Il risultato, per nostra fortuna, è stato decisamente sorprendente...

VIVA LA RIVOLUZIONE

La prima cosa che puntualizza David Nadal, regista del gioco e responsabile di Eden Games, è che il nuovo titolo imprime una svolta alla serie sotto quasi tutti i punti di vista. Se i primi giochi erano horror puri ispirati ai romanzi di H.P. Lovecraft, con tanto di ambientazione negli Anni Venti, qui si passa al filone mystery action (con una spruzzatina di horror) in un contesto contemporaneo. La trama,

ancora avvolta nelle tenebre, verte attorno ai temi della vita dopo la morte ma il tutto sarà complicato da una questione non di poco conto: il protagonista è quello stesso Edward Carnby che, nel gioco del 1992, cercava di fuggire da Der-ceto, la magione maledetta. Qual è il problema? Che dal primo gioco a oggi sono passati ottanta e rotti anni, ma Edward è ancora giovane! Gli sviluppatori ci assicurano che questo mistero è fondamentale nella trama di Alone In the Dark e che tutto sarà spiegato in maniera coerente. David Nadal, pressato al riguardo, ha anche aggiunto che Edward è lo stesso uomo anche a livello fisico, quindi ogni ipotesi di semplice reincarnazione è da scartare. Il povero Carnby, in effetti, comincia il gioco senza sapere chi sia né dove si trovi... Ciò che invece imparerà presto a

CI VUOLE UNA FISICA BESTIALE

David Nadal, simpatico regista del gioco nonché studio manager di Eden Games, è un uomo dalle mille risorse, innamorato del suo lavoro e dei suoi giochi. Di Alone In the Dark apprezza soprattutto la libertà di azione che concede, spesso oltre le stesse aspettative del team di sviluppo! "Avevamo previsto che gli utenti potessero riempire un contenitore di benzina praticando un foro sul serbatoio di una macchina, ma i tester hanno subito escogitato un modo totalmente diverso di sfruttare questo spunto", ci racconta David, che prosegue: "Bucato il serbatoio, il tester è saltato a bordo della macchina, guidando in modo da lasciare una traccia di carburante a terra. Poi, dopo essersi gettato dall'auto in corsa, ha fatto fuoco sulla scia di benzina, incendiandola. Le fiamme hanno raggiunto il veicolo e... non è successo niente, perché il gioco non permetteva al fuoco di colmare il piccolo tratto dal terreno sottostante al foro fino al foro stesso. L'idea ci è così piaciuta che abbiamo implementato una piccola modifica nel codice per ovviare al problema..." David Nadal ghigna compiaciuto. "Dovreste vedere che esplosione, adesso!"

proprie spese è che qualcosa di terribile sta accadendo intorno a lui. Il mondo sembra letteralmente cadere in pezzi e strane creature, decisamente poco propense a fare amicizia, emergono dal buio! Dopo una rocambolesca fuga, Edward Carnby scoprirà di essere a New York, nei pressi di Central Park, ed è proprio in questa location che si svolgerà tutto il gioco.

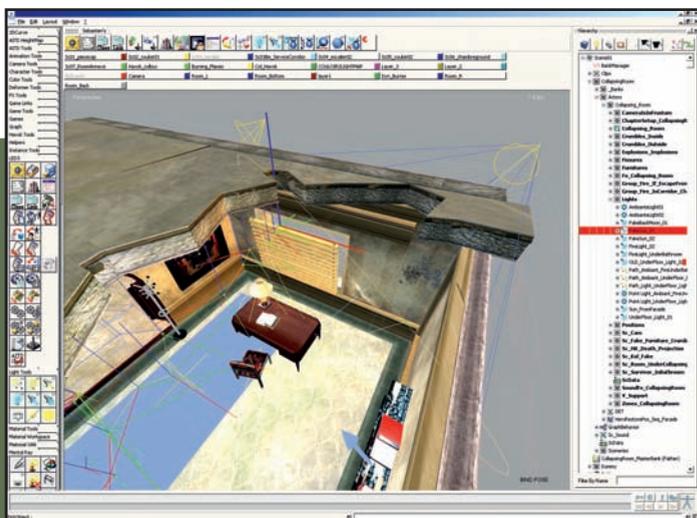
STAGIONE UNO

Un'ulteriore peculiarità di questo Alone In the Dark è la sua struttura. Dimenticate pure il concetto di film interattivo e pensate piuttosto a una serie TV, perché questa è la via imboccata dal team. Inizialmente il gioco doveva essere venduto a episodi, come sta facendo Valve con Half-Life 2 o Telltale con Sam & Max, ma poi c'è stato un cambio di rotta, per cui la confezione della fatica di Atari sarà "considerabile" come un cofanetto della stagione uno di Alone In the Dark, contenente tutta la storia divisa in puntate da circa un'ora scarse l'una (il numero totale di episodi non è stato ancora svelato). Secondo gli sviluppatori, questa scelta permetterà di avere grande varietà di gioco e di non fare mai cadere il ritmo dell'azione, poiché ogni puntata avrà il suo climax, che non necessariamente coinciderà con un boss da combattere. Gli episodi

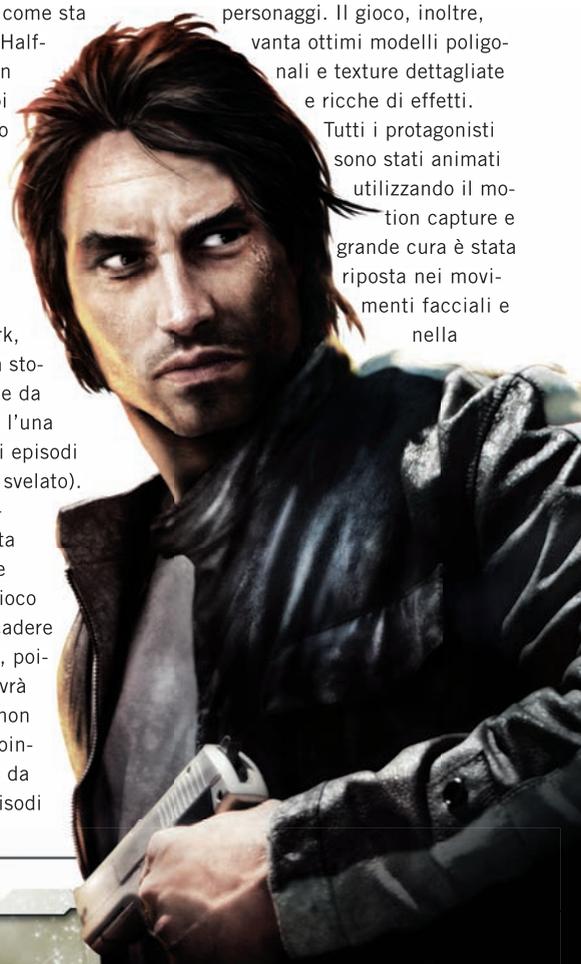
saranno addirittura introdotti da un riassunto delle puntate precedenti e seguiti da un "prossimamente"... mica male, no?

IMMERSIONE TOTALE

Se c'è un punto di forza di Alone In the Dark, è il modo in cui ci cala all'interno del mondo di gioco, cercando di ridurre al massimo ogni fattore esterno che possa spezzare la sospensione dell'incredulità e ricordarci che siamo seduti a giocare davanti a un PC. Il primo passo per ottenere questo risultato, ovviamente, è un comparto audio-visivo di grande solidità. La direzione artistica è molto ispirata, soprattutto a livello di locazioni ma anche in quanto a creature e personaggi. Il gioco, inoltre, vanta ottimi modelli poligonali e texture dettagliate e ricche di effetti. Tutti i protagonisti sono stati animati utilizzando il motion capture e grande cura è stata riposta nei movimenti facciali e nella



Per Alone In the Dark, Eden Games sta usando la sua tecnologia proprietaria Twilight. Si tratta di un tool molto potente e versatile.



DIMENTICATE PURE IL CONCETTO DI FILM INTERATTIVO E PENSAATE PIUTTOSTO A UNA SERIE TV, PERCHÉ QUESTA È LA VIA IMBOCCATA DAL TEAM DI SVILUPPO



↑ Man mano che ci inoltreremo nel gioco, di episodio in episodio, ci troveremo a esplorare luoghi sempre più inquietanti e pericolosi.



sincronizzazione del labiale durante i dialoghi: il risultato, ve lo possiamo confermare, è molto credibile e convincente. Quanto alle musiche, il team non si è risparmiato, componendo una strepitosa colonna sonora epica e di grande atmosfera, nonché introducendo una serie di interessanti novità, come potete leggere nel box di approfondimento su queste stesse pagine. Ma l'immersione si ottiene anche con l'eliminazione di ogni interfaccia superflua. Tanto per cominciare, non c'è alcuna barra della salute o dell'energia: sarà il vostro stato fisico a dirvi come siete messi e vi basterà dare un'occhiata a Edward (tutto il gioco può essere vissuto in prima o terza persona,



↑ Un estintore non è utile solo per spegnere gli incendi ma anche per sfondare porte, in mancanza di altri oggetti più idonei.

MUSICA, MAESTRO!

Un horror non è nulla senza una colonna sonora degna di questo nome, ed Eden Games ha tenuto bene a mente questa importante lezione, curando gli aspetti audio del gioco in maniera davvero impeccabile. Olivier Deriviere, il responsabile delle musiche e degli effetti sonori di Alone in the Dark, ha infatti sperimentato una tecnica brillante e originale per evitare che, dopo poche decine di minuti, la musica si faccia ripetitiva e prevedibile. A ogni azione specifica è legato un contributo sonoro, col risultato che, di volta in volta, l'accompagnamento musicale sarà sempre leggermente diverso. "È una novità assoluta che abbiamo voluto sperimentare io e David, e a mio avviso è fantastica", racconta Olivier, "perché è come avere un'orchestra interattiva perennemente a vostra disposizione!" La musica, inoltre, è di grande qualità: oltre 4 ore composte e registrate a Sofia, in Bulgaria, da un'abilissima orchestra. Il tema del gioco è epico e suggestivo, molto adatto alle atmosfere di Alone in the Dark, e i testi dei brani (che comunque sono in bulgaro!) contengono riferimenti alla trama dell'avventura e persino qualche indizio!

con libertà di passaggio da una visuale all'altra) per individuare le ferite che necessitano di essere curate. Idem per l'inventario: tutti gli oggetti trasportabili li vedrete all'interno del vostro giubbotto ed è da lì che potrete manipolarli e combinarli, in quello che si rivela uno dei punti di forza di questa produzione. Siccome le armi tradizionali che troverete sono ben poche, dovrete ingegnarvi a usare gli oggetti più disparati. Vorreste una bomba a mano? Lanciate un flacone infiammabile e colpitelo al volo con la pistola, magari dopo che gli avrete attaccato altri oggetti esplosivi con un po' di nastro adesivo! Anche gli oggetti più pesanti possono essere raccolti e manipolati, usando lo stick di un pad compatibile PC o il mouse (sfortunatamente non mi hanno fatto provare quest'ultima configurazione di controlli, ma David Nadal mi ha assicurato che

con mouse e tastiera il gioco si controlla meglio che con il pad e che lui, che a casa è soprattutto un giocatore PC, se ne sta occupando personalmente). Imprimete un movimento brusco a una sedia, a un tubo d'acciaio o, perché no, a un estintore ed ecco che avrete appena scoperto un'arma impropria di grande potenza. Ma non è solo per combattere che farete uso di questi oggetti.

FUOCO, CAMMINA CON ME

A un certo punto, troverete un cavo elettrico che, finendo in acqua, renderà impossibile il passaggio, a causa della corrente ad alto voltaggio. Raccogliendo un oggetto abbastanza lungo, potrete spostare il cavo in questione, togliendolo dall'acqua. Questo è solo un esempio di come il mondo sia regolato da rigorose leggi fisiche e di come il giocatore potrà intervenire a suo piacere, vagando per tutto il



↑ Il gioco è tutto in free roaming e ogni mostro o essere umano ha la sua bella intelligenza artificiale. Non mancano, tuttavia, ampie sequenze scriptate per dare maggiore drammaticità all'azione.

IL MONDO SEMBRA LETTERALMENTE CADERE IN PEZZI, E STRANE CREATURE EMERGONO DAL BUIO



➤ Nour Polloni è la producer di *Alone In The Dark*, colei che si occupa di coordinare il lavoro di tutti assicurandosi che il gioco proceda senza incidenti di percorso.

parco (e Central Park è immenso, un'autentica città nella città...) e scegliendo come superare i vari ostacoli. Il bello è che non ci sono forzature. Una porta vi blocca la via? Trovate un oggetto abbastanza pesante e sfondatela. Se è di legno, poi, potreste bruciarla. Il fuoco, del resto, è uno dei protagonisti del gioco, e saprà essere al tempo stesso vostro nemico o preziosissimo amico: certo, vi minaccerà spesso, propagandosi realisticamente su qualsiasi materiale combustibile, però vi aiuterà anche per fare luce, per combattere e per consumare i corpi di molti mostri che, altrimenti, tenderanno a rialzarsi e tornare a cercarvi! Nel gioco, oltre all'esplorazione, ai combattimenti (alcuni boss saranno davvero notevoli) e alla risoluzione di enigmi, non mancheranno sezioni di guida adrenaliniche, tra strade che esplodono, grattacieli che crollano rovinosamente e vora-



➤ David Nadal è l'uomo a capo di Eden Games. Aveva giocato al primo *Alone In the Dark* da studente: realizzare questo sequel è un sogno che si avvera, per lui.

gini che si aprono davanti ai nostri occhi (e alle nostre ruote!).

OLTRE LE TENEBRE

Avrete capito che di *Alone In the Dark* si potrebbe parlare per ore, tanta è la carne sul fuoco (scusate il gioco di parole) che è stata messa da Eden Games. Siccome lo spazio volge tristemente al termine, sarà bene specificare alcune informazioni finali di rilievo. Innanzitutto, il gioco sarà ottimizzato a dovere per PC, con David Nadal molto chiaro al riguardo: "Odio i giochi PC che fanno di titolo console frettolosamente adattato". Il team si sforzerà inoltre di far uscire il gioco il più possibile esente da bug, migliorando la fase di testing che era toccata, per esempio, all'ultimo Test Drive. Quanto ai requisiti hardware, *Alone In The Dark*, che non supporta in modo nativo le DirectX 10 (lo sviluppo era già iniziato da troppo

➤ Da quasi quattro anni un team di circa 70 sviluppatori sta lavorando al nuovo *Alone In the Dark*. La data di uscita, ormai, è prossima: marzo 2008 non è per niente lontano.



QUESTO PEZZO È TROPPO DIFFICILE... LO SALTO!

Quante volte vi è capitato di imprecare contro un punto impossibile di un gioco, magari finendo per piantarlo in asso senza mai arrivare all'agognato epilogo? Spesso, eh? Beh, dite addio ai tempi delle imprecazioni davanti al monitor al grido: "Ho pagato questo dannato gioco e voglio finirlo tutto!". Ebbene sì, almeno questa volta non dovrete avere problemi, perché il team ha introdotto una novità clamorosa per il mondo dei videogiochi: la possibilità di richiamare una sorta di pannello di controllo da lettore DVD e saltare a piè pari una scena, andando direttamente al checkpoint successivo. Va aggiunto che, fortunatamente, i checkpoint sono molto frequenti e ben posizionati, agevolando da un lato il giocatore desideroso di incaponirsi e passare l'ostacolo e, dall'altro evitando a chi ha saltato una sequenza troppo tosta di perdersi sezioni importanti della trama del gioco. "Per molti era un'idea assurda e ho faticato per farla passare", spiega David Nadal, "eppure è una cosa normale... Anche nei romanzi o nei DVD l'utente, se lo desidera, può subito guardare il finale della storia. Il mio obiettivo, del resto, non è quello di creare sfide ardue per il giocatore, ma di fargli vivere un'esperienza, raccontargli una trama... e possibilmente dall'inizio alla fine!

tempo), si accontenterà di un PC di potenza medio-alta: processore single core da almeno 2,4GHz e una scheda video da 256 MB. L'ultima nota prima di chiudere riguarda salvataggi e difficoltà. Il gioco è strutturato a checkpoint ravvicinati e non presenta diversi livelli di sfida. Offre, tuttavia, una caratteristica assolutamente rivoluzionaria: un tasto "avanti"

(un po' come in un lettore DVD) per saltare di scena in scena nel caso il giocatore fosse bloccato su una sequenza e non avesse più voglia di riprovare. Il team di David Nadal e di Nour Polloni, la producer del gioco, desidera infatti che tutti possano godersi per intero la ricca trama di *Alone In the Dark*, senza penalizzare i meno esperti.

➤ New York verrà devastata da ciò che sta accadendo... come questo si colleghi alle tematiche della vita dopo la morte e al primo *Alone In the Dark* lovecraftiano, è ancora un mistero.



COMMENTO

Già alla Games Convention di Lipsia di agosto, *Alone In the Dark* si era distinto come uno dei giochi più belli e interessanti della fiera; ora che abbiamo avuto modo di vederlo da vicino e provarlo con mano, possiamo confermare la validità delle nostre impressioni. Non solo il titolo Eden è una gioia per gli occhi ma sembra offrire caratteristiche autenticamente originali. Certo, il discostarsi dalle radici lovecraftiane della serie originale potrebbe far storcere il naso ai puristi, ma la trama sembra abbastanza complessa e misteriosa da soddisfare ogni amante del brivido.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Una fisica realistica funzionale al gameplay
- Saggio mix tra libertà di gioco ed eventi scriptati
- Il fuoco è l'asso nella manica di Eden

WARHAMMER: MARK OF CHAOS BATTLE MARCH

PREVIEW



www.markofchaos.com

Il gioco di battaglie fantasy per eccellenza sta per mostrarsi al mondo nell'ennesima trasposizione digitale. Si alzi il sipario sull'espansione ufficiale!

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Le miniature di Warhammer mi hanno sempre affascinato, a prescindere che si parli del classico set di eserciti fantasy piuttosto che della rivisitazione in chiave sci-fi di Warhammer 40k. È quindi con gran piacere che v'illustro i primi ragguagli disponibili su Battle March, espansione non molto lontana dedicata a Warham-

mer: Mark Of Chaos. Il titolo in questione uscì poco più di un anno fa, ottenendo buoni giudizi sia dalla stampa specializzata (il buon Gaburri staccò un più che lusinghiero 80 sullo Speciale Natale 2006), sia dalla community di giocatori appassionati.

AVANTI, MARCH!

Battle March non si discosterà molto dalla struttura introdotta da

■ SVILUPPATORE: Black Hole Games ■ PUBLISHER: Deep Silver/Namco Bandai Games America
 ■ DISTRIBUTORE: Koch Media ■ USCITA: aprile 2008

Mark of Chaos. Dopotutto si tratta di una di quelle espansioni in grado di aggiungere un gran quantitativo di contenuti, ma che poco modifica l'impalcatura generale del gameplay. A ogni modo, la versione testata dal sottoscritto è in stato sufficientemente avanzato da darmi

l'idea che sia stata posta maggior enfasi sull'azione vera e propria, e un po' meno sulla gestione parallela dell'esercito e degli eroi, anche se non curare quest'aspetto durante le partite significherebbe comunque mandare allo sbaraglio i propri soldati, destinandoli a

LE NUOVE AMBIENTAZIONI, PUR RICHIAMANDO IN MANIERA PIÙ CHE EVIDENTE LO STILE DI QUELLE GIÀ VISTE IN MARK OF CHAOS, AVRANNO UN'IMPRONTA DECISAMENTE PIÙ DARK



➤ Prima del singolo scontro, bisognerà organizzare l'equipaggiamento di ogni unità con i nuovi gadget messi a disposizione.



➤ Questo gigante ha bevuto troppa birra, e il risultato è visibile da un chilometro! (di profilo t'assomiglia anche... ihihih. ndSS)

UN'ALTRA NOVITÀ GRADITA (E ATTESA) SARÀ L'ENORME QUANTITÀ DI GADGET E PEZZI D'EQUIPAGGIAMENTO INÈDITI CON I QUALI PERSONALIZZARE AL MASSIMO LE NOSTRE UNITÀ SUL CAMPO DI BATTAGLIA



⬆ Nelle fasi avanzate di gioco si avrà a che fare con un notevole numero di unità contemporaneamente a video, tanto che se non ci fosse un'ambientazione spiccatamente fantasy sembrerebbe di aver a che fare con Total War.

morte certa. La grande novità sarà comunque una nuova campagna, che andrà ad aggiungersi alle due già viste in Mark of Chaos, e che vedrà l'esordio digitale di due nuove fazioni, quella degli Elfi Neri e quella degli Orchi e dei Goblin. Ovviamente le missioni andranno affrontate in rigida sequenza, senza poter "gigioneggiare" nella pur interessante mappa di dislocazione degli eserciti. Le nuove ambientazioni, pur richiamando in maniera più che evidente lo stile di quelle già viste in Mark of Chaos, avranno un'impronta decisamente più dark. Penso, ad esempio, a una splendida mappa che ho affrontato proprio prima d'iniziare a scrivere questa preview, dove ho dovuto costeggiare con le mie milizie il costone di un vulcano in piena eruzione, con tanto di magma incandescente che colava pericolosamente ai fianchi dello stesso.

TUTTO HA UN PREZZO

Una delle peculiarità interessanti di Mark of Chaos era il fatto che non ci si dovesse sbattere troppo per raccogliere risorse. Le monete d'oro erano l'unica merce di scambio, e grazie a esse si poteva acquistare ogni potenziamento per le proprie unità o per l'eroe di turno. Il medesimo discorso è applicato a Battle March, anche se l'impressione è che, in proporzione a quanto accadeva nella versione originale, in questa prima espansione ufficiale sarà maggiormente premiato il saccheggio in battaglia piuttosto che la pecunia elargita alla fine di ogni missione come premio per la buona riuscita delle operazioni. A ogni modo, un'altra novità gradita (e attesa) sarà l'enorme quantità di nuovi gadget e pezzi d'equipaggiamento con i quali personalizzare al massimo le nostre unità, sia dal punto di vista estetico, sia da quello delle prestazioni in battaglia.

⬇ Le ambientazioni sembrano decisamente più votate al "dark".



L'ALTERNATIVA

Sempre restando nel mondo di Warhammer, un titolo che mi ha sorpreso parecchio quando ho avuto il piacere di recensirlo è stato Dawn of War, invero non ispirato alla canonica serie fantasy, bensì alla controparte "40k", ad ambientazione fantascientifica. Le due espansioni Winter Assault e, soprattutto, Dark Crusade sono piccole perle di programmazione nel mediocre mare delle produzioni RTS degli ultimi anni.



⬆ Il sole tramonta, ma non c'è pace neanche di notte nelle terre di Battle March.

NOZIONI SPARSE

Prima di chiudere questa preview è d'uopo che vi dia qualche piccola informazione aggiuntiva di carattere generale. Innanzitutto Battle March è previsto anche per Xbox 360 (la versione console conterrà anche Mark of Chaos, visto che il titolo originale non era mai stato pubblicato su piattaforme diverse dalla nostra), il che potrebbe far supporre la possibilità di un multiplayer cross-platform. Comunque sia, è garantita una modalità "due contro due" che promette di divertire tanto quanto

il titolo uscito un anno fa. Il pacco non sarà uno stand alone, ma avrà necessariamente bisogno di Mark of Chaos installato su PC per funzionare e quindi, se ancora non lo avete giocato, questa potrebbe essere una buona occasione per riscoprire un piccolo capolavoro, che tra le altre cose dovrebbe essere ormai reperibile a un prezzo concorrenziale. Chiudo segnalandovi che la data di uscita prevista è il prossimo aprile, e quindi aspettatevi un'esauriva recensione in uno dei numeri primaverili della rivista che avete tra le mani.

COMMENTO

Battle March si preannuncia un "must have" per tutti quelli che si sono lasciati affascinare da Warhammer: Mark of Chaos. Due fazioni nuove buttate nella mischia, una campagna inedita e tutta una serie di aggiunte all'equipaggiamento di eroi e soldati dovrebbero già di per sé garantire la bontà dell'investimento. Aggiungete qualche piccola limatura al gameplay (senza stravolgere il concept originale), e avrete in mano un'espansione potenzialmente esplosiva. Staremo a vedere.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Le mappe introdotte sono visivamente superbe
- La nuova campagna pare corposa
- Inutile per chi non si è appassionato al titolo originale
- Missioni lineari

EMPIRE: TOTAL WAR

PREVIEW



www.totalwar.com

È in arrivo il quinto episodio della serie strategica che ha appassionato migliaia di fan. Con un sacco di novità al seguito...

■ SVILUPPATORE: Creative Assembly ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Autunno 2008

■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

Chi ha avuto in passato la pazienza di leggere i miei deliri su queste pagine, avrà di sicuro colto la malcelata idiosincrasia del sottoscritto verso la quasi totalità degli strategici contemporanei. In attesa di Starcraft II, in effetti, il panorama attuale del segmento appare quantomeno deprimente, basato quasi esclusi-

vamente su vecchi clichè rivisitati in tutte le salse possibili. Certo, se ti chiami Creative Assembly e hai nel tuo curriculum una certa serie chiamata Total War, il discorso cambia in un batter d'occhio, lasciando intravedere scenari infinitamente più intriganti. Se poi alla conclamata bravura del team di sviluppo aggiungi una sequela di idee una volta tanto innovative, l'interesse per il nascituro si fa

ancor più pressante.

Presentato inizialmente al GC 2007 di Lipsia, Empire: Total War è la quinta incarnazione della celebre saga, che da Shogun in poi ha stregato una vasta audience grazie a un sapiente mix di strategia in tempo

reale e a turni, con il valore aggiunto di un rigore storico difficilmente riscontrabile altrove. Dopo aver scandagliato il Giappone feudale, l'Europa dell'età oscura e i fasti dell'Antica Roma, Creative Assembly focalizza la propria attenzione

EMPIRE: TOTAL WAR È LA QUINTA INCARNAZIONE DELLA CELEBRE SAGA, CHE DA SHOGUN IN POI HA STREGATO UNA VASTA AUDIENCE GRAZIE A UN SAPIENTE MIX DI STRATEGIA IN TEMPO REALE E A TURNI



➤ Aspettiamoci una grafica infinitamente migliorata rispetto alle passate versioni di Total War.



➤ La battaglia navale sta per cominciare. Sotto con le cannonate!

IN EMPIRE: TOTAL WAR ASSISTEREMO FINALMENTE A BATTAGLIE IN MARE DEGNE DEI COMPLESSI SCONTRI TERRESTRI A CUI LA SERIE CI HA ABITUATO



Il sultano se la dorme. Farebbe bene a tenere d'occhio i nemici che si avvicinano.

su un altro periodo storico cruciale, ricco di eventi che hanno profondamente mutato l'assetto politico, economico e culturale del mondo. Signori, largo all'Età dei Lumi... Per chi fosse un tantino a digiuno di storia, diciamo subito che Empire: Total War concentra le proprie vicende tra l'inizio del 1700 e l'inizio del secolo successivo, una fase storica che vide confrontarsi a viso aperto numerose potenze per il dominio coloniale e il controllo delle nuove rotte commerciali, sullo sfondo di uno sviluppo tecnologico fino ad allora mai così impetuoso. Insomma, una fase che si presta come poche altre a un'appassionante riproduzione videoludica. Il dinamismo estremo che tutti questi elementi lasciano presagire si ritrova immediatamente passando in rassegna le principali novità che Empire porta con sé. Se in passato gli scontri navali avevano rivestito in Total War un semplice e talvolta solo abbozzato ruolo, nell'ultima fatica di Creative Assembly assisteremo finalmente a battaglie in mare degne dei complessi scontri terrestri a cui la serie ci ha abituato.

È questa la caratteristica più significativa del gioco, un valore aggiunto che da solo riesce già a calamitare l'attenzione dei fan e dei curiosi a caccia di nuove sfide. Le battaglie, rigorosamente in tempo reale (resta in Empire la suddivisione tra scontri in "real time" e campagna a turni), presenteranno fino a un massimo di venti vascelli coinvolti... non molti se presi singolarmente, un'infinità se consideriamo le centinaia di unità di equipaggio. Le varie tipologie di navi, le armi accuratamente riprodotte e, udite udite, la possibilità di abbordare le imbarcazioni nemiche fanno di questa new entry nel mondo di Total War un must assoluto. Non di sole navi vive però il comandante virtuale. Empire offre novità a iosa anche negli altri reparti, dalle battaglie di terra, ora arricchite dalla presenza di armi da fuoco, alla mappa strategica, significativamente migliorata alle



voci commercio, diplomazia e spionaggio, e abbellita da un'interfaccia molto più funzionale. Rispetto al passato, inoltre, la vastità degli scenari ha determinato una mappa mai così "planetaria", comprendente il Nuovo Mondo e l'India. A livello di gameplay, l'introduzione delle armi da fuoco porta con sé la possibilità di copertura delle unità dietro muri e altri elementi dello scenario, mentre la costituzione

delle nostre truppe non passerà più attraverso il macchinoso processo crea-raggruppa, ma beneficerà della presenza di generali attorno ai quali i soldati si riuniranno gradualmente. Empire: Total War offrirà un engine 3D nuovo di zecca, figlio dei fasti di Medieval II ma decisamente più spettacolare nella resa degli scontri bellici, con un inevitabile occhio di riguardo per le battaglie navali. Insomma, ci sono tutti gli ingredienti per far ingolosire gli amanti della strategia più raffinata. Non ci resta che aspettare presumibilmente l'inizio del nuovo anno per saggiare l'effettiva bontà di un gioco che ha già le stimmate del capolavoro.

Empire: Total War apre una finestra sul Settecento, un secolo cruciale per il destino dell'Europa.



Viste da vicino, le navi offrono un livello di dettaglio sorprendente.



COMMENTO

Solo i grandi sanno portare una ventata di aria fresca in settori dove la puzza di stantio regna sovrana da troppo tempo. Gente come Creative Assembly ha le carte in regola per pubblicare la "next big thing" strategica ed "Empire: Total War" ha già le caratteristiche del giocone: battaglie navali, scontri terrestri mai così completi, scenari enormi e una grafica del tutto nuova fanno del quinto capitolo della serie Total War un capolavoro annunciato. Facile profezia?

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Battaglie navali!
- Armi da fuoco
- Grafica totalmente nuova
- Non servirà una "bestia" di PC per farlo girare?

STARGATE WORLDS

PREVIEW



www.stargateworlds.com

Ho sempre sognato di giocare a golf davanti a uno Stargate e scagliare palline a sette miliardi di miglia di distanza...

■ SVILUPPATORE: **Cheyenne Mountain Entertainment** ■ PUBLISHER: **N.D.**
■ DISTRIBUTORE: **N.D.** ■ USCITA: **Fine 2008**

■ Matteo Sacchi the_nite_rider@hotmail.com

Buone notizie per gli appassionati di viaggi interplanetari: Cheyenne Mountain Entertainment, neonata software house americana, sta sviluppando Stargate Worlds, un Massive Multiplayer Online basato sugli eventi narrati dal film "Stargate" e dalla decennale serie televisiva "Stargate: SG-1". Mentre il titolo canalizza l'attenzione dei fan di tutto il mondo, TGM indaga su que-

sta trasposizione videoludica del già citato blockbuster cinematografico intervistando Kevin Balentine, Senior Marketing Manager di Cheyenne Mountain Entertainment.

TGM: Perché avete deciso di sviluppare un MMOG basato su Stargate e non qualcosa di completamente nuovo?

Kevin Balentine: Ci sono moltissime ragioni più o meno commerciali con cui vi potrei annoiare, ma la realtà è che l'universo di Stargate sembra

essere stato creato con un MMORPG in mente. Piccole, varie unità, la cui esistenza è continuamente minacciata da pericoli alieni, esplorano la galassia e usano lo Stargate per impadronirsi di tecnologie inaccessibili, diventare più potenti e scongiurare minacce sempre peggiori. Questa

trama avvincente si incastra alla perfezione nella struttura tradizionale dei MMORPG.

TGM: Considerando l'attuale stato dei lavori, i fan si chiedono se Stargate Worlds sarà arricchito con elementi presi esclusivamente da Stargate SG-1

"L'UNIVERSO DI STARGATE SEMBRA ESSERE STATO CREATO CON UN MMORPG IN MENTE", KEVIN BALENTINE - SENIOR MARKETING MANAGER DI CHEYENNE MOUNTAIN ENTERTAINMENT



⤴ Tutta la magnificenza di un tempio in stile egiziano. Questa immagine ricorda molto l'ambientazione del film Stargate.



⤴ Una torre Tollana in fiamme. Allo stato attuale dei lavori, i Tollan sono l'unica fazione di NPC la cui presenza nel gioco è stata confermata.

**"I GIOCATORI DOVRANNO IMPARARE A GESTIRE IL FUOCO DI COPERTURA E LE MANOVRE SUL CAMPO DI BATTAGLIA PER POTER PROTEGGERE I PROPRI COMPAGNI"
KEVIN BALENTINE – SENIOR MARKETING MANAGER DI
CHEYENNE MOUNTAIN ENTERTAINMENT**



Antiche strutture e tecnologia futuristica si fondono e danno vita a un'atmosfera unica e spettacolare.

o se la trama e le future espansioni introdurranno delle digressioni.

KB: La trama di Stargate Worlds sarà originale e non completamente basata sugli eventi narrati in SG-1. Ci saranno mondi e personaggi già presenti nello show che i giocatori riconosceranno sicuramente, ma le circostanze potranno essere completamente differenti. Aggiungeremo anche un gran numero di pianeti e ambienti che SG-1 non potrebbe mai proporre considerando il budget di una serie televisiva, ad esempio lune senza atmosfera o rigogliose foreste aliene.

Per quanto riguarda le espansioni, abbiamo intenzione di rilasciare aggiornamenti con scadenze molto severe, in seguito al lancio ufficiale del titolo. Il concetto alla base di Stargate ci permette di aggiungere

continuamente nuovi pianeti mentre la trama principale è in pieno svolgimento: questo significa che gli utenti potranno rigiocare il proprio personaggio vivendo esperienze sempre nuove e determinate esclusivamente dalle proprie scelte.

TGM: Il potenziale di un universo di gioco costituito da interi pianeti, e non da semplici zone o regioni, non è certo da sottovalutare. I giocatori potranno esplorare i mondi a loro piacimento o ci saranno restrizioni dettate dal livello del proprio personaggio e dalla trama?

KB: Uno degli aspetti migliori dello Stargate (lo strumento utilizzato per i viaggi interplanetari) è il suo essere inutile se non si hanno a disposizione delle destinazioni: i giocatori potranno sbloccare tali destinazioni in vari modi e guadagnarsi così la possibi-



Parchi e città faranno da cornice a numerosi scontri armati in cui si affronteranno le fazioni rivali di Stargate Worlds.

STARGATE IN BREVE

Ronald Emmerich scrisse e diresse il film Stargate che, già poco dopo l'uscita nelle sale, divenne oggetto di culto da parte di innumerevoli appassionati di fantascienza.

Emmerich aveva intenzione di dirigere una trilogia, ma il progetto fu abbandonato e i diritti furono acquistati dalla Metro Goldwyn Mayer per il lancio della serie televisiva Stargate: SG-1, basata appunto sull'universo di Stargate, che debuttò nel 1997 e riscosse un enorme successo. A distinguere Stargate: SG-1 dalle altre serie televisive e film fantascientifici è la collocazione temporale dei fatti: la squadra militare SG-1, comandata dal Colonnello Jack O'Neill, usa lo Stargate come scorciatoia spazio-tempo per viaggiare verso mondi alieni, ma la base operativa della squadra è ai giorni nostri. È ovvio quanto il gran numero di mondi esplorati e di razze aliene incontrate dalla SG-1, nel corso di ben dieci anni di attività sul piccolo schermo, significhi per il progetto Stargate Worlds in termini di fonte di idee dalla quale attingere.



lità di accedere a nuovi contenuti a seconda dal proprio livello e dalla trama.

TGM: Contando ben sei fazioni impersonabili, tra cui anche la Op-Core, creata appositamente per il gioco dal team creativo di Stargate Worlds, il titolo sarà indirizzato maggiormente verso un tipo di gioco cooperativo o PvP?

KB: Nel corso dei prossimi mesi renderemo pubblica la trama di Stargate Worlds e tutti potranno rendersi conto del complesso sistema di relazioni che influenzerà i rapporti tra le varie fazioni. Vi posso in ogni caso anticipare che le fazioni avranno alcuni obiettivi comuni, oppure metodi simili per perseguire i loro scopi...

TGM: Puoi svelarci qualche dettaglio riguardo ai sistemi di combattimento e di gestione dei gruppi?

KB: Alla Cheyenne Mountain Entertainment, man mano che il prodotto prende forma, crediamo che l'aspetto

a dover essere maggiormente innovato sia quello sociale. In Stargate Worlds, i giocatori avranno a disposizione una gran quantità di strumenti online e offline per poter gestire al meglio la propria esperienza, sia che decidano di affrontarla in solitaria, sia che preferiscano viverla organizzati in veri e propri eserciti.

Per quanto riguarda il combattimento, il sistema unirà elementi classici dei giochi di ruolo alle moderne tattiche da guerra: ciò significa che i giocatori dovranno imparare a gestire il fuoco di copertura e le manovre sul campo di battaglia per poter proteggere i propri compagni. Questo miglioramento del sistema di combattimento tipico dei MMOG non penalizzerà le connessioni lente e rappresenterà una sfida anche per i giocatori più abili.

TGM: La serie SG-1 non tratta esclusivamente di guerre e combattimenti: i protagonisti devono spesso decifrare



Un guardiano Goa'uld si gode il panorama offerto dalle distese desertiche del suo pianeta.



Questa oasi si affaccia su una base costruita dai Goa'uld, una delle sei fazioni giocabili in Stargate Worlds.

“NON CI SARANNO NEMICI STUPIDI DA ABBATTERE A CENTINAIA, MA AVVERSARI INTELLIGENTI CHE COMBATTERANNO CON FURBIZIA E ABILITÀ” KEVIN BALENTINE – SENIOR MARKETING MANAGER DI CHEYENNE MOUNTAIN ENTERTAINMENT

rune o risolvere rompicapi per uscire da situazioni spiacevoli. Avremo queste possibilità giocando a Stargate Worlds, o i punti esperienza saranno acquisiti principalmente sul campo di battaglia?

KB: Rompicapi e minigiochi saranno tra gli aspetti principali del gameplay di Stargate Worlds. I giocatori che si troveranno, ad esempio, davanti alla porta chiusa di un antico edificio, non dovranno semplicemente “cliccare” per aprirla, ma parteciperanno a un minigioco che simulerà la traduzione di iscrizioni incise sulla porta stessa che spiegheranno come sbloccare la serratura.

TGM: L'intelligenza artificiale di nemici e NPC può portare l'esperienza di gioco a un livello superiore. Quanto ci renderanno la vita difficile gli avversari che incontreremo in Stargate Worlds?

KB: Abbiamo già parlato un po' della natura tattica del nostro gioco e di quanto sarà importante imparare

a sfruttare al meglio la potenza di fuoco e le manovre di combattimento per sconfiggere i nemici. Questi elementi sono fondamentali per i giocatori, dal momento che i nostri avversari utilizzeranno le medesime tecniche, si copiranno a vicenda e muoveranno le varie unità per affiancare e sconfiggere i loro oppositori. Non ci saranno nemici stupidi da abbattere a centinaia, ma avversari intelligenti che combatteranno con furberia e abilità.

TGM: Sempre considerando la natura “planetaria” di Stargate Worlds, i nostri personaggi cresceranno in un universo costituito maggiormente da campi di battaglia aperti e grandi zone esplorabili o da aree istanziate?

KB: In entrambe le tipologie di zone, persistenti e istanziate. Non vogliamo marcare eccessivamente la parte istanziata del gioco, dal momento che sminuisce la prima “M” (Massive) di MMORPG, ma sfrutteremo le istanze dove avrà senso farlo.

Questo edificio futuristico è stato colpito dai bombardamenti durante l'ultima battaglia.



UNREAL ENGINE 3

Salvo un'improbabile, ma non impossibile smentita (concedetemi una nota di sarcasmo alla Jack Sparrow), Stargate Worlds verrà sviluppato usando la tecnologia Unreal Engine 3, concessa in licenza da Epic Games. Unreal Engine 3 ha già dimostrato le sue potenzialità in capolavori come Gears of War o il recentissimo Unreal Tournament III: è un motore potente, versatile, non certo un miracolo di tecnologia, ma un'ottima e collaudata base per lo sviluppo di videogiochi. C'è da ricordare che alcune software house licenziatricie sono state costrette a rimandare l'uscita dei loro titoli a causa di versioni poco stabili per PlayStation 3 dello stesso engine, ma questo particolare potrebbe risultare problematico solo se Cheyenne Mountain decidesse di sviluppare Stargate Worlds anche per piattaforme console...



La magnificenza degli edifici Goa'uld è perfettamente in linea con l'atteggiamento di questa razza, che si proclama divina.

TGM: Alcuni MMOG danno ai giocatori uno spazio personale all'interno del mondo di gioco tramite un sistema di housing, mentre la possibilità di modificare letteralmente l'ambiente circostante non è mai stata una tra le caratteristiche principali dei titoli online. Dobbiamo aspettarci qualcosa di diverso o addirittura unico da Stargate Worlds?

KB: Siamo coscienti del fatto che un gran numero di giocatori ami i sistemi di housing. Uno spazio da poter chiamare “proprio” è una cosa meravigliosa. Allo stesso tempo, non è un elemento centrale del gameplay, quindi non è tra le priorità del nostro

team di sviluppo. Non stiamo dicendo che l'idea sia stata scartata, ma semplicemente che, ora come ora, non è nella nostra lista di priorità.

TGM: Ci sono novità riguardo all'inizio della fase di beta test o la data di lancio ufficiale di Stargate Worlds?

KB: Pensiamo di lanciare il titolo entro la fine del 2008. Non abbiamo ancora annunciato l'inizio del beta test, ma il miglior modo per essere aggiornati è visitare il sito ufficiale www.stargateworlds.com. Naturalmente informeremo The Games Machine non appena avremo delle novità a riguardo!

COMMENTO

Ottima idea, ottimi propositi da parte di Cheyenne Mountain Entertainment e ottima anche la struttura dell'universo giocabile così come ci è stata descritta. Posso solo confermare quanto già detto da Kevin Balentine, ovvero che Stargate sembra essere stato creato con un MMOG in mente, ma mi sento di esprimere qualche perplessità riguardo a un sistema di gioco dichiaratamente sviluppato partendo da una base di Massive Multiplayer classico. Il momento sembra essere propizio per le ambientazioni sci-fi e chissà se Stargate Worlds coglierà la palla al balzo o sarà l'ennesimo disarmante déjà-vù...

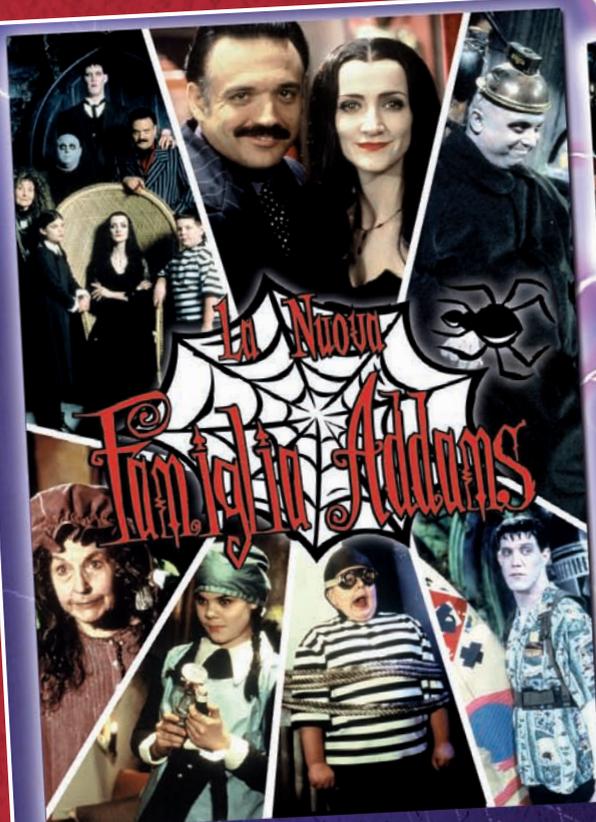
GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Ambienti virtualmente infiniti
- Sistema di combattimento dinamico
- Nessuna grande innovazione
- Procede a rilento

CORRI IN EDICOLA



90 MINUTI DI PURO DIVERTIMENTO

COFANETTO + DVD a 9,90€

LA NUOVA SERIE TV!

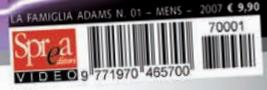
IN REGALO IL COFANETTO

COLLEZIONA LA SERIE COMPLETA!

- 52 EPISODI
- 13 DVD
- 19 ORE DI RISATE PER TUTTA LA FAMIGLIA

4 EPISODI COMPLETI

- 1 - MADONNA CHI SI FA VIVVI!
- 2 - IL PRIMO GIORNO DI SCUOLA
- 3 - UNO PSICHIATRA PER PUGSLEY
- 4 - UN GORILLA PER AMICO



GOMEZ
Ricco, affascinante, furbo e calcolatore. Avvocato di professione, fuma spesso sigari costosi. Impazzisce quando la moglie Mortisia parla francese.



ZIO FESTER
L'inconcepibile zio di famiglia. Come hobby ha quello di fare esplodere le cose. Ha la cattiva abitudine di innamorarsi di personaggi criminali.



MORTISIA
Figlia più giovane di Granny. Ama nutrire animali domestici e piante carnivore. Vera forza portante della famiglia, caratterizzata da una personalità intensa e originale.



MERCOLEDI
Una disgraziata di bambina, delicata e smunta. Figlia di Mortisia e Gomez e tra i suoi divertimenti ha quello di torturare il caro fratello Pugsley.



GRANNY
Granny Frump. La quinta-senza di una vera strega. Ha un'adorazione particolare per pozioni ed incantesimi. In cucina si diverte a preparare strane "delicatzee".



PUGSLEY
Un piccolo mostro di bambino. Si diverte a costruire ghigliottine e trappole ed è capace di tramutarsi in Mr. Hyde con la sua attrezzatura chimica preferita.



LURCH
L'altissimo maggiordomo che porta scompiglio nella casa. Bravo e fedele, va pazzo per i bambini e li protegge contro tutte le "buone influenze".



COUSA
Nulla più che una mano. Compagno ed amico d'infanzia di Gomez. Parla con la famiglia tramite chiari gesti. Molto "attaccata" ai membri della famiglia...



NON PERDERE IL PRIMO NUMERO!

SPACE SIEGE

PREVIEW



www.spacesiege.com

Avete amato Dungeon Siege? Lo avete odiato? Chris Taylor torna a pasticciare con gli action-RPG, promettendo un gioco tutto nuovo e maledettamente ambizioso.

■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

A quanto pare il mondo fantasy non basta più a Chris Taylor e alla sua Gas Powered Games. Dopo aver rimpolpato il filone degli action-RPG con Dungeon Siege, il game designer canadese si lancia in un nuovo progetto che, superata la trafilata delle kermesse video-

ludiche del 2007, si incammina a passo spedito verso la pubblicazione, prevista per il prossimo autunno. Rispetto al predecessore non cambia solo lo scenario, ora collocato in un remoto futuro, ma mutano profondamente anche le meccaniche stesse del gioco, indirizzate verso un'esperienza più completa e matura. Merito di una storyline decisamente più robusta

■ SVILUPPATORE: Gas Powered Games ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Autunno 2008

e di una marcata caratterizzazione del protagonista, aspetti assai lusinganti in Dungeon Siege, prodotto generalmente più che valido ma mai davvero convincente sul piano strettamente ruolistico. La Terra è stata messa in ginocchio da una

terribile invasione aliena e solo un manipolo di uomini a bordo dell'astronave Armstrong è riuscito a scampare alla mattanza. Nei panni dell'ingegnere cibernetico Seth Walker dovremo prendere decisioni fondamentali per la so-

NEI PANNI DELL'INGEGNERE CIBERNETICO SETH WALKER DOVREMO PRENDERE DECISIONI FONDAMENTALI PER LA SOPRAVVIVENZA DEI POCCHI ESSERI UMANI RIMASTI



➤ Sembra che la varietà dei nemici non lasci a desiderare.



➤ Un buon mix tra attacchi all'arma bianca e cannoni sarà la carta vincente di Seth.

MAN MANO CHE IL BUON SETH SI TRASFORMERÀ IN INFALLIBILE CYBORG, LA VICENDA NARRATA PRENDERÀ UNA PIEGA DIVERSA, PORTANDO CON SÉ TUTTA UNA SERIE DI VARIABILI ASSAI INTERESSANTI



Il poderoso Seth Walker sarà il nostro alter ego digitale per entrare nell'universo di Space Siege.

pravvivenza dei pochi esseri umani rimasti. La particolare commistione tra classico gioco di ruolo e plot fantascientifico si osserva con chiarezza nella figura stessa del protagonista: Walker potrà disporre di continui potenziamenti cibernetici che ne incrementeranno la forza ma che, nel contempo, ne comprometteranno la natura umana. Man mano che il buon Seth si trasformerà in infallibile cyborg, la vicenda narrata prenderà una piega diversa, portando con sé tutta una serie di variabili assai interessanti. Cambieranno la voce, le azioni e il carattere del protagonista, e di conseguenza anche le



reazioni degli NPC e le quest che Walker si troverà a dover completare. Il dilemma tra natura e tecnologia sarà così il fulcro di tutta la vicenda: meglio arrivare alla fine del gioco nei panni di un essere umano o sacrificare la propria natura per salvare l'intera specie? A voi la scelta. Di certo la rigiocabilità di Space Siege ne gioverà parecchio, indipendentemente dal successo che potrà ottenere il multiplayer, qui presente sotto forma di coop mode in livelli dedicati. Una caratteristica che salta immediatamente all'occhio nel confronto con Dungeon Siege è la



Che sarà mai questo strano dischetto volante? Lo scopriremo solo vivendo...

GIOCHI A GAS

Nata nel 1998 e di stanza a Redmond, stato di Washington (lo zio Bill è lì a due passi...), Gas Powered Games è la creatura del game designer canadese Chris Taylor, padre di Total Annihilation, e di altri transfughi di Cavedog Entertainment. Immediatamente prodotta da Microsoft, la piccola software house esordì col botto nel 2002, dando alle stampe Dungeon Siege, subito accolto con grande favore da stampa e critica. Tra espansioni e sequel, l'action-RPG ha occupato buona parte dell'attività di Chris e soci fino al 2007, anno di pubblicazione di Supreme Commander. Il passaggio a SEGA, dopo la vendita a Take-Two dei diritti di tutta la serie di Dungeon Siege, segna la nascita di un nuovo e ambizioso progetto. Space Siege, appunto...





Già in questa fase di sviluppo gli effetti di luce appaiono interessanti.

presenza di un unico personaggio da controllare in luogo di uno schema basato sul party. Certo, la possibilità di utilizzare fino a otto personaggi offriva al gameplay del predecessore una varietà maggiore, ma a detta dello stesso Taylor una simile scelta rendeva molte azioni, in primis la gestione degli inventari, troppo macchinose e confuse. Meglio allora focalizzare tutta l'attenzione su un unico eroe, aspetto che rende più diretta

l'immedesimazione, punto nodale di ogni gioco di ruolo che si rispetti, ma che nel contempo preserva quella snellezza che in un action-RPG non può mai mancare. In ogni caso, Walker non scorrazzerà sempre solo su e giù per i livelli di Space Siege: nelle fasi più complesse il nostro superingegnere potrà avvalersi dell'aiuto di Harvey, un robot dotato di un discreto livello di autonomia. Taylor ha posto grande attenzio-



Mostrici a nastro e ambientazioni hi-tech. Questo è Space Siege.



⬆ Seth coadiuvato dal fido Harvey. I mostri avranno pane per i loro denti.

SE A UN PLOT DI CERTO AFFASCINANTE SPACE SIEGE SAPRÀ AFFIANCARE UN MONDO CREDIBILE E SUFFICIENTEMENTE COINVOLGENTE, IL "RISCHIO" DI AVERE PER LE MANI UN GIOCO COMINCERÀ A FARSI DAVVERO CONCRETO

ne nello sviluppo del gioco, non solo sul versante della trama, ma anche nella struttura dei livelli, evidentemente pensata per regalare il massimo feeling senza inutili frustrazioni. Se in passato molti

videogame sembravano essere stati creati per punire l'utente, Space Siege preferisce premiare il giocatore, abbandonando il vecchio concetto del Game Over e sostituendo i salvataggi manuali con comodi "respawn point", ideali per riprendere l'azione nel punto esatto in cui si è morti. Gas Powered Games sta ancora lavorando alacremente sul comparto grafico, totalmente nuovo e ancora bisogno di aggiustamenti in corsa, ma già dotato di un certo fascino che rimanda ad alcuni celebri shooter ad ambientazione fantascientifica, da Half-Life 2 a Doom 3, specie per i giochi di luce e i modelli 3D dei personaggi. Se a un plot di certo affascinante Space Siege saprà affiancare un mondo credibile e sufficientemente coinvolgente, il "rischio" di avere per le mani un giocone comincerà a farsi davvero concreto. Anni di esperienza ci



⬇ Una sala di controllo? Forse ci toccherà smanettare con qualche terminale.



PILLOLE DI CULTURA PER VIDEOGIOCATORI CONSAPEVOLI

Dai libri ai film, passando per fumetti, cartoni animati e videogame, il tema del doppio uomo/macchina ha da sempre affascinato il pubblico più eterogeneo. Già ossessione dei futuristi a inizio Novecento, la fusione tra uomo ed elementi meccanici diventa il fulcro di tutta la letteratura cyberpunk, sviluppatasi soprattutto dagli anni Ottanta attorno alla figura di



William Gibson. Il cinema raccoglie da subito la sfida, fin dai tempi del muto. Chi non ricorda l'inquietante donna robot di Metropolis (1927)? In tempi più recenti, i vari Blade Runner, Terminator e Robocop hanno rinverdito il filone, affiancati da un nugolo di anime giapponesi a tema, da Cybernella a Jeeg Robot.



⬆ Questo è grossino. Harvey, dove sei?

hanno ormai insegnato a diffidare delle mirabolanti "feature" che una cartella stampa porta sempre con sé, ma per quanto riguarda la nuova fatica di Chris Taylor c'è qualcosa di diverso, il sentore che una volta tanto le entusiastiche parole dei PR nascondano davvero una serie di caratteristiche se non rivoluzionarie, per lo meno attraenti e solide. Del resto, la scelta tra umano e cibernetico, se da un lato ricorda un tantino i due lati della forza di lucasiana memo-

ria (Knights of the Old Republic vi dice nulla?), dall'altro promette una complessità della trama e uno spessore ruolistico che in Dungeon Siege proprio non c'erano. Insomma, pare che il concetto di action-RPG possa davvero tornare ai fasti di un certo Diablo, con il valore aggiunto di una collocazione fantascientifica piuttosto rara in prodotti del genere. Non ci resta che aspettare ancora qualche mese prima di diventare tanti piccoli Seth Walker...

COMMENTO

Valido prodotto non privo di debolezze, Dungeon Siege ha appassionato e fatto arrabbiare orde di giocatori. A distanza di tempo, Taylor rinverdisce la sua formula action-RPG passando a un futuro ipertecnologico, cambio d'orizzonte che porta con sé anche profonde novità sul versante del gameplay. Una solida storia fa da cornice a una struttura di gioco duplice, nella quale la scelta tra umano e cibernetico modificherà gran parte della vicenda, con quest e finali differenti. Space Siege sembra aver fatto tesoro degli errori del pur ottimo predecessore, ideale punto di partenza per un gioco che ha tutte, ma proprio tutte, le carte in regola per fare il botto.

PRO E CONTRO

- Ambientazione intrigante
- Gameplay aperto come non mai
- Grafica promettente
- Multiplayer apparentemente sottotono

GIUDIZIO



VIENI A LAVORARE IN SPREA WEB

- ✓ sei un **programmatore php**
- ✓ sei un **graphic designer**
- ✓ sei un **capo progetto**
di un **sito web**
- ✓ hai delle **idee** da proporci
da realizzare su **Internet**

SCRIVI A
job@sprea.it

Manda il tuo **CURRICULUM INFORMALE**
spiegando bene cosa sai fare
e qual è la tua esperienza.
Ti contatteremo noi per un appuntamento



Potrai lavorare con noi nella nostra sede
di **Cernusco sul Naviglio (MI)**
e in taluni casi anche da casa tua

THE SECRET FILES OF TUNGUSKA 2

PREVIEW



www.geheimakte-game.de/sf2_teaser/

Tunguska significa mistero ma anche e soprattutto qualità e attenzione ai dettagli. Qualità spesso latenti nelle avventure grafiche.

■ Massimo "XAM" Svanoni xam@sprea.it

Lungi da me avviare un'apologia del primo capitolo, quel Secret files of Tunguska uscito nel novembre del 2006 e capace di attirare le attenzioni degli appassionati.

Banfucchie a parte, è un fatto che Tunguska sia una delle avventure grafiche più apprezzabili della scorsa stagione, grazie a una molteplicità di fattori. Oltre a una storia intrigante e un aspetto grafico decisamente all'altezza (rapportato, ovviamente, al genere), il lavoro di Animation Arts

■ SVILUPPATORE: Animation Arts e Fusionsphere Systems ■ PUBLISHER: Deep Silver
■ DISTRIBUTORE: Koch Media ■ USCITA: Primavera 2008

e Fusionsphere Systems era capace di vantare un'attenzione ai dettagli in genere riservata a giochi di altra levatura commerciale. Una produzione sviluppata evidentemente da giocatori di avventure, gente capace di capire le esigenze di questa cerchia di appassionati.

Ok, non era mia attenzione, ma l'apologia l'ho fatta ugualmente. Pazienza. Il concetto è che questa primavera gli stessi sviluppatori (non fatemeli riscrivere, per carità)

tornano con il seguito dell'avventura, un'altra esperienza che si annuncia densa di mistero.

È NOTTE E SONO SVEGLIO, SEI SEMPRE TU IL MIO CHIODO FISSO...

Notte fonda. Il vescovo Parrey della chiesa parrocchiale della Santa Maria Vergine di Ashford sta leggendo una lettera da parte di Matthew Wakefield, proprio sottoposto. Nella cripta della vecchia chiesa di un villaggio

LA NOSTRA IMPRESSIONE A CALDISSIMO È DUPLICE: DA UN LATO UNA VICENDA CHE PARE ORCHESTRATA IN MODO MANIACALE, DALL'ALTRO UNA STRUTTURA CHE PARE REGGERE BENISSIMO



➤ L'illuminazione di certe ambientazioni è riuscita e il personaggio in tre dimensioni ci si sposa bene.



➤ Durante i dialoghi un gradevole effetto "zoom" ingrandisce gli interlocutori. Peccato che non siano modellati da favola.

SCELTA RADICALE APPARTENENTE GIÀ AL PRIMO CAPITOLO È QUELLA DI MOSTRARE TUTTI GLI HOT SPOT, DIRETTAMENTE CON LA PRESSIONE DI UN PULSANTE



Apparently it belongs to someone called William Patterson. At least that's the name on the luggage label.

E andiamo, Nina: facci 'sta bella camminata che ci fai contenti tutti!

di quattro anime, è stata trovata una pergamena vecchia di qualche secolo. Niente di che, non fosse per un paio di particolari. Al di là del suo contenuto, da quel momento la piccola parrocchia ha subito diverse irruzioni, uno dei fratelli è sparito e – quel che è peggio! - il pretuncolo di provincia non è in grado di decifrare il manoscritto. Quale idea migliore se non quella di spedire il tutto al vescovo e lasciare che lui sbrogli la situazione? Tempo di basire e il nostro riceve una telefonata inquietante: “sovrintendente Falk (maddai, che è, il tenente Colombo?), polizia di Ashford, abbiamo un cadavere che la riguarda”. Vi lascio 45 decimi di secondo per indovinare di chi si tratta. Mentre il nostro vescovo se la riflette, la finestra si spalanca nel temporale e appaiono nella notte le sagome minacciose di due uomini in abito militare antisommossa. Questa sera irruzione! Alè, tocca portare in salvo la ragione del contendere.

IL PARTICOLARE E LA PRIMA IMPRESSIONE

A volte è sufficiente il particolare; a volte è la prima impressione quella che veramente conta. Non funziona

così nel mestiere del redattore, specie con i giochi moderni che, dopo le prime ore, tendono a decadere. In ogni caso, Tunguska 2 mostra da subito carattere. Vi tocca prendere confidenza con il gioco (peraltro dalla struttura piuttosto basilare e in linea con tutte le innovazioni del genere) in una fase piuttosto concitata del racconto. Niente chiacchiere, chiacchiere e ancora chiacchiere: subito azione, per quanto con le dinamiche di un'avventura. Che nerbo! Si tratta solamente di una piccola scena introduttiva giocata però, che mostra l'antefatto della storia. Protagonista non è, infatti, il vecchiccio, quanto piuttosto i cari vecchi Nina e Max, che si trovano catapultati nella vicenda assolutamente per caso. Si sono mollati e Nina ce lo comunica al momento di imbarcarsi per una crociera che parte da Amburgo, una vacanza che dovrebbe donarle un po' di relax, nelle sue intenzioni. Prima di salpare si imbatte in un individuo trafelato, evidentemente impaurito; ne ha ben donde, dato che termina la sua corsa poco dopo stramazza al suolo. Sconvolgente,



Yes. Dad, I know.

Dialogo al telefono: Nina parla con i suoi; tra una frase e quella successiva c'è la corretta pausa, anche se non si sente la voce dell'interlocutore. Non ci vuole molto, però è un particolare che fa funzionare meglio il tutto.

ma niente a che vedere con la crociera, in apparenza. A titoli di testa terminati, la tapina si accorge però che qualcosa è andato storto: è finita nella cabina riservata a tale Matthew Wakefield... C'è modo e modo di introdurre una vicenda e queste prime battute di gioco denotano stile. Il comunicato stampa si profonde in considerazioni sui massimi sistemi di stampo tragico-sensazionalista che vi risparmi. Avrete peraltro già intuito che la trama si snoderà sull'importanza di questo fondamentale documento, riconducibile a un passato che affonda le sue radici nel Medioevo e che coinvolge fratellanze, sette e cose così. Sono solo parole. Tuttavia la nostra impressione a caldissimo è duplice: da un lato una vicenda che pare orchestrata in modo maniacale, dall'altro una struttura che sembra reggere benissimo, sorretta da numerose puntellature che fanno del dettaglio il proprio credo. Tunguska 2, come

il predecessore, affianca la bellezza di fondali bidimensionali animati a personaggi tridimensionali di discreta fattura. Come è d'uopo in questi casi, l'anello debole della catena sta proprio nelle animazioni e qui scoraggiamo subito il Paolone: Nina sculetta sì, ma non perde quella natura legnosa che tanto la vedrebbe al fianco di Pinocchio in un improbabile spin-off! Scelta radicale appartenente già al primo capitolo è quella di mostrare tutti gli hot spot, direttamente con la pressione di un pulsante. Ok, succedeva già in Simone il Sorcione 2, però da allora pochissime avventure hanno adottato questa soluzione (Ah! Ho scritto il termine “soluzione” all'interno dell'anteprima di un'avventura. E per giunta senza riferirmi al walkthrough. Orrore e... nostalgia!). Resta da vedere se l'eliminazione del pixel hunting e di tutte le sue conseguenze non faciliti eccessivamente il tutto, rendendolo risolvibile in un paio di ore anche da una rana scalza. Con questo è tutto. CRAAAAAA!

Premete l'opportuno tasto e voilà, la perdita di diottrie è scongiurata!



COMMENTO

Quando si parla di avventure, il cervello del videogiocatore si inchioda su un concetto: è sempre la solita solfa. Quindi se ne stacca e lascia correre. Ci sono avventure e avventure però, signori miei. Tunguska 2 ha tutte le carte in regola per farsi ben volere come il suo predecessore: attenzione ai dettagli, sia quelli appartenenti all'aspetto della narrazione, sia quelli concernenti la qualità dell'esperienza ludica. Io personalmente sono già arrapato all'idea di giocarlo (sarà colpa del tema musicale?).

PRO E CONTRO

- Trama che si annuncia ben curata
- Niente è lasciato al caso
- Struttura da svernare?
- Animazioni di qualità “avventura”

GIUDIZIO



Half-Life® 2: Episode Two

Team Fortress® 2

Portal™



▶ Half-Life 2 alla sua massima potenza: Half-Life 2 + Episodes One & Two



▶ Team Fortress 2 : il ritorno del gioco multiplayer più amato di tutti i tempi.



▶ Portal: aprite la vostra mente ad una nuova esperienza di gioco. Puzzle, azione, avventura.

The Orange Box®

▶ Cinque Giochi. Una Confezione.



PLAYSTATION 3



www.electronicarts.it/theorangebox



© 2007 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details. Copyright 2007, Advanced Micro Devices, Inc., ATI, the ATI logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Release date subject to change without notice.

ESCLUSIVA!

REVIEW



SVILUPPATORE: Petroglyph PUBLISHER: SEGA DISTRIBUTORE: Halifax
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli PREZZO: € 49,90

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Per millenni l'uomo ha guardato le stelle. Un bel giorno le stelle sono scese sulla Terra, hanno guardato l'uomo e gli hanno chiesto "Si può sapere che ti guardi? Ce l'hai con me? Ehi tu, ce l'hai con me?". La guerra, a quel punto, era inevitabile...

Strategico-in-temporealmente parlando, l'annata 2007 è stata la migliore dell'ultimo lustro. Una vendemmia magnifica grazie a ricercati pinot "Supreme Commander", ritorni aristocratici come il leggendario barolo C&C e aggressivi novelli scandinavi "World in Conflict", giusto per citare i casi più importanti.

Tutto questo però appartiene al passato, perché ormai siamo nel 2008 e senza nemmeno accorgercene ci troviamo già per le mani un nuovo RTS dal potenziale promettente, perfetto per inaugurare degnamente il nuovo anno. Stiamo parlando di Universe at War, uno strutturato dal tannino piuttosto aggressivo e dal retrogusto...

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 2,0 GHz o AMD equivalente (3,2 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 6 GB
Connessione: 56 Kbps Scheda Video: GeForce FX 6200/Radeon 9500 128 MB (GeForce 7600)

www.sega.com/universeatwar/..... Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Vabbè meglio smetterla con la metafora prima che decidiate di fustigarmi con un Gambero Rosso o di chiudermi gli zebedèi in una guida Michelin...

TERZA SFERA DAL SOLE, CITOFONARE TERRA

Universe at War racconta la storia del nostro amato pianeta in un futuro piuttosto prossimo ma che

UNIVERSE AT WAR RACCONTA LA STORIA DEL NOSTRO AMATO PIANETA IN UN FUTURO PIUTTOSTO PROSSIMO, CHE PERÒ NON AUGUREREI NEMMENO AL MIO PEGGIOR NEMICO ALIENO...



Universe at War racconta lo scontro tra fazioni aliene sulla Terra: gli umani hanno solo un ruolo marginale e quasi nessuna voce in capitolo...



Ogni razza ha eroi e unità speciali dotate di abilità e poteri speciali in grado di cambiare il destino di uno scontro in pochi istanti.

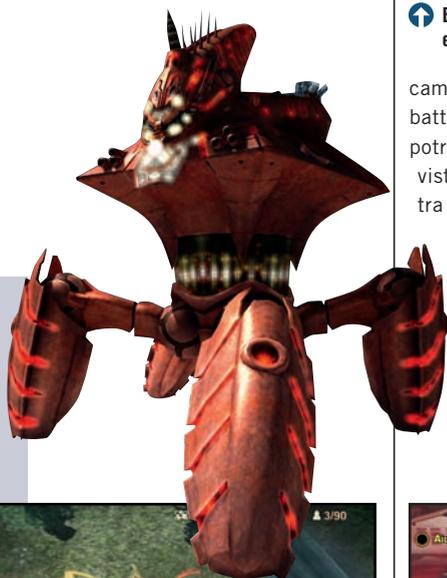
LE TRE RAZZE PROTAGONISTE DI UNIVERSE AT WAR HANNO CARATTERISTICHE MOLTO DIFFERENTI TRA LORO E MOLTO ATIPICHE ANCHE PER LA TRADIZIONE RTS



↑ I Camminatori della Gerarchia possono essere modificati aggiungendo armi, difese o strumenti per riparazione e costruzione di unità.

non augurerei nemmeno al mio peggior nemico alieno. All'alba del 2012, secondo quanto narrato nell'introduzione, la Terra verrà invasa da una razza chiamata la Gerarchia. Composta da mostri di ogni genere, la Gerarchia è una forza distruttrice dell'universo, una specie di violentissimo virus che tutto devasta e tutto assimila per i suoi scopi di conquista. I terrestri, per quanto evoluti, non possono nemmeno lontanamente competere contro questi terribili invasori, almeno non senza l'aiuto di un'altra razza più incline alla giustizia e al bene. Fortuna vuole che i Novus, un impero di macchine senzienti vagamente manga nel look, sia sulle tracce della Gerarchia

da millenni, pronto a intervenire per sconfiggere questa piaga del cosmo una volta per tutte. UAW racconta, attraverso tre distinte



↑ La Gerarchia, a differenza delle altre razze, "evoca" strutture e unità dalle navi in orbita attraverso gli incisorii di glifi.

DALL'IMPERO ALL'UNIVERSO

Universe At War è un prodotto di casa Petroglyph, un nome che nel panorama dei giochi strategici non può passare inosservato, specie considerando che buona parte di questo team è composto da esuli della Westwood, mamma di C&C, Dune e soci. E anche se passasse inosservato, sarebbe sufficiente l'assonanza con il loro altro celebre prodotto per accendere la leggendaria lampadina anche nei lettori più distratti: Petroglyph ha infatti curato la realizzazione di Star Wars: Empire At War (o se preferite "L'Impero in Guerra"). Speriamo che dopo imperi e universi, i nostri amici trovino un po' di pace, anche perché non riesco a immaginare quale possa essere il passo successivo: forse Galassie in Rissa? Suona male ma non mi stupisco più di niente, ormai...



↑ Ecco un esempio della confusione generata dalle mille variabili di UAW: un gruppo di unità e otto diverse abilità tra cui scegliere... e questo è solo uno dei primi livelli di gioco!

campagne, i vari tentativi di abbattere i cattivi e salvare la Terra: potrete vivere tutto dal punto di vista dei Novus o direttamente tra le fila della Gerarchia, dove qualche comandante un po' più compassionevole progetta di ribellarsi agli ordini di morte e devastazione imposti dai generali. Un momento, ho detto tre campagne? Ah già, oltre ai due schieramenti già citati, a un certo punto compari-

rà una terza fazione aliena: si chiamano Masari e, beh, sono una razza di esseri così potenti da aver creato la Gerarchia e gli esseri umani millenni prima. Nel terzo e ultimo capitolo impersoneremo anche loro e cercheremo di capire se questi semidei possono mettere fine alle atrocità e salvare i poveri terrestri e il resto della galassia.

TATTICO E GLOBALE, SINGOLO E MULTIPLO

Le tre campagne appena citate,



↑ I Novus sono robot senzienti votati al bene: le armi energetiche, gli scudi e gli aggiornamenti software sono una loro prerogativa.



Unità volanti e dotate di abilità speciali possono superare montagne e fiumi per colpire il nemico di sorpresa.



Come se non bastassero upgrade, ricerche scientifiche e abilità degli eroi, ogni razza possiede anche una superarma che si carica a tempo...

LA STORIA NARRATA NEL GIOCO PUÒ APPARIRE CONFUSA E POCO APPROFONDATA

benché formino un unico arco narrativo, presentano alcune differenze sostanziali. O meglio, le prime due campagne (Novus e Gerarchia) differiscono nettamente dalla storia dei Masari: missioni sequenziali con obiettivi ben definiti per le prime, una modalità globale con tanto di mappa tridimensionale della Terra per l'ultima campagna. Questa modalità offre un gameplay già visto in altri RTS recenti (volendo citare l'ultimo, direi Empire Earth III, ma di esempi illustri non ne mancano): territori da conquistare, palazzi da costruire, fondi globali e ricerche per ampliare e potenziare le armate, eroi usati come generali con i quali invadere le regioni nemiche e via di questo passo. A differenziare questa



sezione del gioco dalle controparti di altri titoli troviamo due aspetti fondamentali: la gestione in tempo reale di tutti gli eventi (e quindi l'assenza di turni di gioco) e l'estrema limitatezza delle opzioni a disposizione. Ogni razza (nella campagna sono giocabili in questo modo solo i Masari, ma esiste un'opzione Scenario che permette di affrontare la modalità globale anche con Novus e Gerarchia) possiede solo tre diversi palazzi edificabili (uno di ricerca, uno per generare risorse e uno per costruire unità), può sviluppare poche tecnologie "universali" e dispone di un numero di eroi (e quindi di armate) davvero limitato. Il tutto, per dirla in parole povere, sembra più un assaggio di quanto potrebbe essere, una specie di demo di un altro titolo non ancora sviluppato. Sensazione fortemente confermata

dalla stessa campagna Masari, che nonostante territori ed eroi offre praticamente una serie obbligatoria di zone da conquistare in sequenza senza alcuna libertà: consideriamolo una specie di tutorial per la modalità Scenario, quindi, più che una vera e propria caratteristica di gioco. Un difetto comune di tutte e tre i capitoli è quello di svilupparsi in un numero di missioni piuttosto limitato, che immancabilmente impediscono di esplorare al meglio le potenzialità di ogni razza, finendo ben prima del previsto: per godere appieno di tutto l'arsenale di ogni "specie", le uniche alternative sembrano quelle del multiplayer, dello skirmish o della già citata modalità Scenario...

MOSTRI, MACCHINE E DIVINITÀ

Le razze protagoniste di UAW hanno caratteristiche e peculiarità diverse tra loro e molto atipiche



I Masari, esseri tutto equilibrio ed energie cosmiche, possono costruire edifici e "potenziarli" grazie agli architetti.



L'alba dei morti viventi? No, è un potere speciale di un'unità della Gerarchia, che trasforma gli esseri organici in schiavi-zombie.

L'INSIEME DI UPGRADE, RICERCHE, ABILITÀ DI EROI E OPZIONI SPECIFICHE DI OGNI RAZZA RISCHIA DI CONFONDERE UN PO' LE IDEE, TRASFORMANDO ANCHE BATTAGLIE PIUTTOSTO SEMPLICI IN UNA GIMCANA DI OPZIONI E COMANDI



Quelle piramidi hanno dato vita a qualche specie di frequenzal

⬇ I Masari si son svegliati e le piramidi egizie iniziano a inviare segnali. Il Re Scorpione, nel frattempo, sta presentando un reality su TeleGiza...

anche per la tradizione RTS in generale. In comune hanno soltanto il genere di unità a disposizione: ogni fazione è composta da un numero variabile di milizie (non meno di otto, mai più di dieci) suddivise in fanteria, mezzi corazzati, unità aeree ed eroi. A parte questo, ogni altro aspetto, dalla gestione delle risorse alle abilità a disposizione, è completamente differente.

I Novus, per esempio, collegano ogni palazzo a una specie di rete globale, che può raggiungere anche punti lontani della mappa grazie a ripetitori e antenne: molte unità possono usare questa rete per trasferirsi da un punto all'altro a velocità incredibili. Non solo: grazie alla ricerca scientifica, è

possibile per i Novus installare software diversi per migliorare alcune caratteristiche globali di tutto l'esercito, consentendo di cambiare configurazione a seconda dei casi. Decisamente diverso l'approccio della Gerarchia: unità di raccolta risorse che smembrano letteralmente qualsiasi cosa, nemici compresi, e giganteschi robot chiamati Camminatori (o meglio Walker, con buona pace del sempre mitico Chuck Norris). Queste enormi unità sono il fulcro degli eserciti della Gerarchia: possono essere configurate assemblando su ogni appendice diversi gadget capaci di trasformarle in pericolose macchine d'assalto corazzate, in veloci fabbriche di unità più piccole o in un misto di entrambe.

NEMMENO KIRK AVEVA OSATO TANTO

Cosa c'azzecca il panzuto capitano del futuro con Universe At War? Poco o niente, onestamente, ma in un miscuglio di elementi di fantascienza, mitologia e cinematografia sfusa come quella presente nella trama di questo RTS, poteva benissimo arrivare anche l'alter ego di Shattner e nessuno avrebbe battuto ciglio. Divertendoci un po' a citare in ordine sparso, potremmo dire che le razze aliene che invadono la Terra ricordano almeno due decine di film differenti. Il più recente? Transformers direi, anche a causa dei Novus, macchine senzienti create da una razza ormai estinta per difendere l'universo. La Gerarchia riporta alla mente, invece, le centinaia di alieni cattivi che vogliono papparsi il nostro pianeta: a causa della loro arma capace di convertire materia in energia (il Pacificatore) viene però in mente Galactus, il "divoramondi" nemico dei Fantastici Quattro. Ma la razza in assoluto più ricca di influenze è senza dubbio quella dei Masari: un popolo di semidei dormienti (vagamente vestiti in stile Grecia Antica, giusto per confondere le idee) nelle viscere della Terra che ha costruito le piramidi come strumenti di comunicazione (chi ha detto Stargate?) e che sotto il mare nasconde una gigantesca nave madre (se non è Atlantide, è quella di Cocoon...). Ora, ditemi voi se Spock e un Klingon avrebbero sfigurato in questa foto di gruppo...

Se la strategia di gioco della Gerarchia vi pare particolare, aspettate di sentire come si comportano sul campo i Masari: nessuna unità per raccogliere risorse (generate regolarmente da specifici palazzi) ma soprattutto una modalità Luce/Oscurità capace di modificare completamente il comportamento di edifici, unità ed eroi. Se in modalità "luce" le armi Masari arrecano più danno, alcuni palazzi producono ricerche e unità più velocemente e gli eroi possiedono abilità prettamente offensive. Attivando l'oscurità, invece, ogni unità si dota di uno scudo di energia rigenerante, gli eroi acquistano abilità diverse ma purtroppo le unità aeree (vero fiore all'occhiello dell'armata Masari) sono costrette a terra. Passare da

Luce a Oscurità è quasi immediato, quindi la strategia migliore di gioco sembra essere quella di alternare rapidamente le due situazioni in base alle circostanze.

IL TROPPO STROPPIA

Con tre razze così diverse e ricche di differenze si potrebbe facilmente arrivare alla conclusione che



⬇ La grafica pulita e gradevole di UAW è resa ancor più piacevole da effetti luce ed esplosioni ben realizzate e credibili.



⬇ La modalità globale: la Terra è divisa in regioni, ognuna conquistabile e utilizzabile per allestire una base.



È possibile seguire gli scontri in modalità "Live", con tanto di bande nere per simulare l'effetto video: peccato che da questa distanza si notino i difetti delle unità e degli edifici...

ESTETICAMENTE UNIVERSE AT WAR SEMBRA RICCO DI NUMEROSE CARATTERISTICHE POCO OTTIMIZZATE O SFRUTTATE AL DI SOTTO DELLE POTENZIALITÀ

UAW sia incredibilmente divertente e vario. Invece, andando a mettere insieme tutto quanto detto finora, si ottiene un risultato molto differente. Il quadro complessivo del gioco è tutto sommato confuso e poco approfondito: la quantità e la diversificazione delle unità, salvo casi particolari come i Camminatori e gli eroi, sono quasi nulle (fanteria, carri e unità aeree, ovvero sasso, forbici e carta...), mentre l'insieme di upgrade, ricerche, abilità di eroi e opzioni specifiche di ogni razza rischia di confondere un po' le idee, trasformando anche scontri piuttosto semplici in una gimcana di opzioni e comandi. Se questo ancora non bastasse a trasformare

l'enorme potenziale di UAW in un titolo solo discreto, mettiamoci tranquillamente alcuni piccoli bug dell'interfaccia (per il resto chiara e funzionale) come l'impossibilità di utilizzare i tasti per le code di costruzione degli edifici quando si seleziona un gruppo di unità o la difficoltà di alcune milizie ad accettare con velocità gli ordini di movimento e attacco. In definitiva, UAW propone sicuramente varietà e una vagonata di caratteristiche intriganti, ma lo fa con così poco approfondimento e con talmente tanta superficialità da rendere gran parte di questi contenuti quasi un fardello da gestire più che una ricchezza di cui godere.

Abbattere un Camminatore è un'impresa titanica: meglio colpire le armi o mirare subito ai generatori di energia?



LIVE FOR WINDOWS?

Stando alle informazioni in nostro possesso, UAW supporta Live! William, famoso PR di Halifax che avete imparato a conoscere nelle recensioni di Elvin, ci ha assicurato che il multi proposto dai Petroglyph sarà cross-platform, il che significa che potremo umiliare gli utenti di 360. La nostra versione (il gold master) ha mostrato però qualche problema con l'autenticazione al servizio Live!, e non ci è stato quindi possibile registrare sul nostro profilo alcun achievement. Quello che possiamo dirvi è che gli "obiettivi", una volta sblocati, daranno modo di indossare delle medaglie sul campo di battaglia che conferiranno bonus unici e tangibili. Interessante, no?

STERMINIORAMA, LA TIVVÙ DELLA GUERRA

Per gli aspetti tecnici di UAW è possibile fare un discorso simile a quanto appena pronunciato per il game-play. Anche esteticamente, infatti, il titolo dei Petroglyph sembra un mezzo incompiuto, ricco di



GIUDIZIO

Criticare un gioco tutto sommato piacevole e per certi aspetti unico come Universe at War non è certo divertente. Peccato però che sia necessario, perché in un'ipotetica bilancia che pesa opzioni e varietà da una parte, efficacia e profondità complessiva dall'altra, ci troveremmo molto sbilanciati verso il primo "piatto". UAW mette insieme tutto, robot e alieni, eroi e superarmi, upgrade e alberi di ricerca, gestione globale dell'impero e tank rush. Tutto, senza approfondire almeno una di queste sfaccettature con il risultato di creare solo un po' confusione e generare un filo di delusione. Ciò nonostante ci sentiamo di consigliare il gioco a tutti gli appassionati del genere: senza aspettative esagerate, UAW rimane comunque un titolo più che discreto.

PRO E CONTRO

- Tre razze dal gameplay molto particolare
- Molte modalità di gioco oltre alle campagne single player
- Poche unità disponibili
- In alcune situazioni confuso e superficiale

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

73

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

“Tutte le **recensioni**,
le **anteprime** e i **consigli**
per i giochi più importanti
del **Nintendo DS!**”



IN EDICOLA DALL' 11 GENNAIO

Spr.e.a.
ditori
ITALY



SVILUPPATORE: Aspyr
PUBLISHER: Activision
DISTRIBUTORE: Leader
MULTIPLAYER: TCP/IP
LOCALIZZAZIONE: Completa
PREZZO: € 89,90

GUITAR HERO III


[clicca qui e guarda il trailer!](#)

Guitar Hero fa finalmente capolino anche su PC. Cosa c'è di meglio di una jam session a quattro mani da parte dei due musicisti redazionali più quotati sulla piazza?

Abbiamo dovuto aspettare l'avvento del terzo episodio della serie per avere la grazia di non necessitare di una Xbox 360 o di una PlayStation 2 o 3 per dare sfogo alle nostre frustrazioni di rocker repressi. Ora la domanda che tutti ci dobbiamo porre con convinzione e ragionevole obiettività è: "ne è valsa davvero la pena"? Beh, diciamo "ni"!

TOSO, ATTACCA L'AMPLI CHE COMINCIAMO

Per quei pochi di voi che vivono su Marte, Guitar Hero è IL gioco di chitarra per eccellenza. Si tratta a tutti gli effetti di un "rhythm game", dove una partitura scorre su schermo, e al chitarrista neofita è chiesto di premere a tempo determinati tasti, così da suonare in modo corretto le note che mano

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Dual Core 2,8 GHz o AMD equivalente (3 GHz)
RAM: 1 GB - con Vista 2 GB (2 GB - con Vista 3 GB)
Spazio su HD: 6 GB
Connessione: ADSL
GeForce7600/RadeonX800 (Geforce8800/Radeon2600XT)

www.guitarherogame.com
■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

a mano si susseguono su schermo senza soluzione di continuità. Per fare questo è possibile utilizzare sia la tastiera del PC (ma pensare di ottenere buoni risultati in questo modo sarebbe come pretende-

re di vincere una partita di calcio senza un portiere di ruolo), sia la chitarra presente nel bundle con il quale Guitar Hero III si presenta sugli scaffali. Per i felici possessori del precedente capitolo su

PER QUEI POCHI DI VOI CHE VIVONO SU MARTE, GUITAR HERO È IL GIOCO DI CHITARRA PER ECCELLENZA




 Quando si riescono a infilare un "tot" numero di note in sequenza, il punteggio lievita come la birra col luppolo.




 Lo Star Power raddoppia il valore di tutte le note per un breve ma intenso lasso di tempo.

L'ECCELLENTE SELEZIONE MUSICALE SPAZIA DA BRANI STORICI FINO AD ARRIVARE A PEZZI PIÙ RECENTI, MA NON PER QUESTO MENO INTERESSANTI DA SUONARE



Le note lunghe possono essere sovente l'occasione buona per aumentare il punteggio totale, a patto di darci dentro con la leva del vibrato.

Xbox 360 non è stata pensata una confezione con il solo gioco, ma è altrettanto vero che in quel caso difficilmente verrebbe spontaneo acquistare la versione PC. La prima cosa che salta all'occhio è l'eccellente selezione musicale che contraddistingue la track list di Guitar Hero III. Si spazia da brani storici quali l'incalzante One dei Metallica, Paint It Black dei Rolling Stone (tra le altre cose colonna sonora portante di Full Metal Jacket), The Number of The Beast degli Iron Maiden o la conturbante Black Magic Woman del sempreverde Santana, fino ad arrivare a pezzi più recenti ma non per questo meno interessanti da suonare, quali When You Were Young dei Killers o Rock You Like a Hurricane degli Scorpions. Una settantina di brani da affrontare tutti d'un

fiato, attraverso quattro carriere di difficoltà progressiva che, col loro incedere, mettono a dura prova le falangi anche del roccettaro più esperto e navigato. Se i livelli "Facile" e "Medio" si possono aggredire senza troppo esercizio, la musica cambia parecchio quando ci si cimenta con "Difficile" o soprattutto con "Esperto", dove non solo serve imparare bene a memoria la partitura, ma occorre avere la padronanza delle tecniche avanzate di "hammer-on e "pull-off", che permettono di suonare le note più ravvicinate con una sola pennata, così da non perdere prematuramente l'uso della mano destra. A tal proposito, una comoda modalità di pratica ci permette di provare ogni singolo refrain o assolo, anche a velocità ridotta, così da allenarsi con comodo e

IO TI SFIDO!

La novità più interessante introdotta in questo terzo capitolo della serie Guitar Hero è senza dubbio la possibilità di sfidare alcune delle leggende della chitarra più celebri dei giorni nostri. Tom Morello (Rage Against The Machine, Audioslave) e Slash (Guns'n'Roses, Velvet Revolver) sono due esempi di artisti con i quali scambiare riff e assoli fino all'ultima nota. Se nelle prove canoniche alcune note speciali consentono di accumulare il cosiddetto "Star Power" (utile per aumentare il punteggio e recuperare i favori del pubblico quando le cose si mettono male), nel caso delle sfide ci si imbatte, invece, nel "Battle Power". Azzeccare la giusta sequenza di note consente al giocatore di lanciare dei "malus" all'avversario con il semplice innalzamento verticale della chitarra. Ecco quindi che si può provocare un sovraccarico all'amplificatore del nostro avversario, piuttosto che rompergli una corda, facendo in modo che non possa suonare un determinato colore fino all'avvenuta riparazione, e via di questo passo. Ovviamente anche lo sfidante si diletterà a lanciarsi un po' di tutto, trasformando la nostra partitura in una sorta di campo di battaglia. Se riusciremo ad avere la meglio, il premio sarà quello di ottenere gloria imperitura, deliziando le orecchie degli astanti con un duo congiunto con il chitarrista appena battuto.



senza avere l'ansia da prestazione che coglie l'inesperto chitarrista davanti all'esigente pubblico di Guitar Hero III. La modalità Carriera, completabile sia in solo sia in cooperativa, permette di accumulare denaro col crescere della fama del gruppo, così da sfogare la propria mania da acquisto impulsivo all'Emporio, dove si possono comprare una pletera di brani aggiuntivi, personaggi, chitarre, vestiario e tutto quello che vi può venire in mente legato al mondo del rock.

KIKKO, ALZA UN PO' I BASSI!

Per quanto scritto finora, Guitar Hero III potrebbe assurgere a ca-

polavoro senza il minimo indugio, grazie a una longevità illimitata, garantita anche dalla possibilità di partecipare alle classifiche online gestite da Aspyr e Neversoft. Ma (perché c'è sempre un "ma", purtroppo), a causa di una realizzazione tecnica quanto mai approssimativa, Guitar Hero III si ferma allo stato di diamante grezzo, non riuscendo a raffinarsi definitivamente per brillare nel firmamento dei videogiochi, almeno nella sua incarnazione PC. Se avete dato una veloce occhiata ai requisiti minimi necessari per giocare vi sarete certo resi conto di come una buona fetta della popolazione sia tagliata fuori già in partenza. A prescindere da ciò,



L'assolo rappresenta spesso il momento più emozionante di un brano. Da suonare a occhi chiusi, conoscendolo a memoria.



All'Emporio si trova di tutto, anche brani nuovi di zecca da aggiungere alla tracklist.



↑ Azzeccare la sequenza di note stellate permette di accrescere l'indicatore dello Star Power.

IL PARERE DEL TOSO

Guitar Hero 3 arriva ufficialmente su PC ma lo fa con un mezzo passo falso che ne pregiudica la valutazione finale. Capiamoci subito: se il titolo fosse stato convertito in maniera decente, sarebbe da Platinum Award, perché propone una tracklist senza precedenti ed è concepito in modo geniale, con gli scontri con i "boss" che rappresentano il punto più alto di una serie praticamente perfetta su console. Purtroppo, però, tocca constatare come Activision e soci abbiano buttato alle ortiche un'occasione fantastica per farci vedere di che pasta sono fatti. E non ci vengano a dire che su PC non è possibile replicare un titolo come Guitar Hero, visto che nel vasto e validissimo panorama freeware c'è un "giochino" che si chiama Frets on Fire che dà la paga a Guitar Hero 3 come tempi di risposta della chitarra. Certo, non ha fronzoli dietro, e tutto si limita a una serie di "colori" che scorrono, però almeno si lascia giocare alla grande. Sarebbe bastato comprare quel programmino, mettergli dietro due chitarristi che si dimenano e GH3 sarebbe stato bello che pronto. Invece hanno fatto una conversione che pecca proprio sui tempi di risposta, rendendo ingiocabile il titolo da chi vuole spingersi oltre ai livelli Medio e Facile. Intendiamoci, se siete dei chitarristi della domenica, vi ci divertirete parecchio con GH3, ma se volete qualcosa di più meglio andare su console. E senza chitarra wireless, che fa laggare tutto pure lì. **ToSo**

A CAUSA DI UNA REALIZZAZIONE TECNICA APPROSSIMATIVA, GUITAR HERO III SI FERMA ALLO STATO DI DIAMANTE GREZZO

anche sull'Amiraglia di casa Kikko (un Core Duo 3 GHz, 2GB di RAM DDR3 e GeForce 8800GTX con 768 MB di VRAM, SoundBlaster X-Fi e Windows Vista 64bit),

Guitar Hero III ha mostrato cali di frame rate microscopici ma fastidiosi, in maniera proporzionale alla quantità di note presenti sullo schermo. Stessimo giocando

↓ La folla è in delirio, e ci stiamo preparando a suonare un pezzo dei Sonic Youth. Cosa volere di più dalla vita?



↓ Al termine di un brano tutta una serie di statistiche ci dice quanto siamo stati bravi o inetti.

↓ Nelle fasi avanzate della Carriera abbandoneremo gli scantinati per suonare in posti come questo.



a briscola o a Sudoku potremmo anche sorvolare sulla faccenda, ma trattandosi di un titolo che fa della precisione e del "timing" estremo la sua ragion d'essere, le scusanti sono davvero poche. Tra l'altro, tale insulso comportamento da parte dell'engine non è giustificato in alcun modo da quanto si vede sul monitor. Se è vero che il comparto grafico è realizzato con stile, è altrettanto rimarcabile che non si nota una così elevata quantità di poligoni o texture ultra dettagliate tali da comportare un evidente calo delle prestazioni anche su PC di fascia altissima. Se ai livelli di difficoltà bassi questo difetto è meno inficiante, e si corregge con un po' di fortuna e anticipo sulla pennata, in presenza del grappolo di note che caratterizza le prove avanzate la frustrazione supera di gran lunga il piacere di suonare, visto che non arrivare in fondo a un brano perché il motore grafico ha perso qualche frame proprio nel momento tipico dell'assolo, lascia un grande senso di amarezza. Peccato davvero. E dire che sarebbe bastata un po' di voglia in più in sede di programmazio-

ne e beta testing per accorgersi dell'errore, e magari porvi rimedio per tempo. Non è detto che non lo si faccia con patch future, ma così com'è adesso, Guitar Hero III è un prodotto fruibile solo da chi si ritrova in casa un PC mozzafiato... e decide di giocare a livello medio.

GIUDIZIO

È con l'amaro in bocca che ci apprestiamo a declassare Guitar Hero III da capolavoro annunciato a semplice buon gioco. A un gameplay consolidato e libidinoso come non mai, fa da contraltare una realizzazione tecnica che ha dell'incredibile per la pochezza con la quale è stata realizzata questa conversione da console. Anche in presenza di un PC ben al di sopra degli assurdi requisiti minimi, Guitar Hero III non riesce a essere fluido come dovrebbe, soprattutto in presenza di molte note sullo schermo. Peccato che in un rhythm-game come questo la fluidità della partitura e la perfetta risposta sui tasti della chitarra, in relazione a quello che accade a video, siano pressoché tutto. Un omicidio a sangue freddo, soprattutto pensando al fatto che le controparti per console sono invece quasi perfette sotto ogni punto di vista.

PRO E CONTRO

- Guitar Hero sbarca finalmente in modo ufficiale su PC
- I duelli con i personaggi famosi sono fuori di testa
- Tracklist da urlo
- Convertito in modo davvero approssimativo

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

73



■ SVILUPPATORE: Momentum DMT ■ PUBLISHER: Strategy First Inc. ■ DISTRIBUTORE: Strategy First Inc.
■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 19,90

CULPA INNATA

L'egoismo non più come una colpa ma come una necessità sociale; dietro a un'estetica limitata e qualche altro difetto non da poco, si nasconde un'avventura per certi versi sorprendente.

La prima mezz'ora di gioco vi farà rimpiangere l'acquisto. Ve lo dico subito, a scampo di equivoci e scazzottando contro la cortese scaletta di ogni articolo. Culpa Innata è un'avventura investigativa con un involucro che pare uscito dalla macchina del tempo del retrogaming. Al di là delle valutazioni sul motore

tridimensionale, sono proprio la modellazione dei personaggi, la scelta delle texture e la creazione dei dettagli a riportare alla mente vecchie opere ludiche e a far sorgere una domanda: non era meglio il caro vecchio fondale bidimensionale, a questo punto? Senza ombra di dubbio. Ma ogni scelta ha le sue ragioni, all'interno

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel 800 MHz o AMD equivalente (1 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 3,5 GB
■ Connessione: Nessuna ■ Scheda video: Una qualsiasi con 128 MB (una qualsiasi con 128 MB)

www.culpainnata.com..... ■ Massimo "XAM" Svanoni xam@sprea.it

di un titolo più profondo di quanto inizialmente non appaia.

UNITE WE STAND

Corre l'anno 2047 e le nazioni

si sono organizzate secondo una nuova Unione Mondiale, a cui si sottraggono alcuni stati poveri, soggetti ad arretratezze economiche e sociali, oltreché disordini. La

I DIALOGHI DIVENTANO GARE DI INTERPRETAZIONE DELLE PERSONALITÀ; ARRIVERETE A CHIEDERVI QUALE SIA L'APPROCCIO MIGLIORE PER OTTENERE IL MAGGIOR NUMERO DI INFORMAZIONI



⬆ La modellazione delle ambientazioni è dozzinale e i personaggi presenti sono orpelli; oltretutto, spostarsi è un disastro.

⬆ I dialoghi sono non lineari; dalle vostre scelte dipenderanno alcune conseguenze. I volti reagiscono emotivamente: questo immigrato, durante l'interrogatorio, mi ha fortemente colpito.

L'AVVENTURA È ORGANIZZATA PER GIORNI MA È PIUTTOSTO APERTA E POCO LINEARE: POTRETE TRANQUILLAMENTE DECIDERE DI SEGUIRE UNA PISTA E TRASCURARNE UN'ALTRA



⬆️ Negli interni la situazione migliora un poco ma la scelta delle texture resta discutibile.

società è completamente riorganizzata attorno a una novella teoria: il successo è solo per i migliori e i cittadini vengono educati all'Egoismo e all'esaltazione di se stessi. Ognuno viene contraddistinto da parametri di intelligenza (il QI) e di sviluppo umano, che lo porta ad ambire al massimo livello possibile: gli Arrivati. Sopra, esistono solo i Saggi. La scala sociale estremamente rigida prevede duri tirocini ed esami obbligatori per promuovere il passaggio dalla casta dei Novizi a quella dei Discepoli. Il mondo vive in un contesto di pace ovattata: per le grandi malattie si è scoperta una cura, i conflitti all'interno della Grande Unione sono un ricordo; da oltre 15 anni non ha luogo un omicidio.

A rompere questa quiete, ecco l'imprevisto: per l'appunto, un assassinio. Nei panni di Phoenix Wallis, una discepola in odore di promozione, dovrete battere a tappeto la città di Adrianopolis, cercando di portare alla luce la verità dietro all'utopia.

SEI TUTTO CHIACCHIERE E DISTINTIVO

L'ambientazione, tratta dai racconti Schrodinger's Cat dello scrittore turco Alev Alati, è indubbiamente uno dei punti di forza del gioco. Oltre alla notevole quantità di idee presenti, ciò che colpisce è il modo in cui vengono esposte: non solo le mere descrizioni che passano dalle tavole appese alle pareti, dall'intro o dai testi, ma i dialoghi. Quel che



⬆️ Gli asili nido diventano Centri Sviluppo dell'Infanzia; la visione dello scrittore Alev Alati funziona bene.

LA SCIMMIA DELL'INDICE DI SVILUPPO UMANO

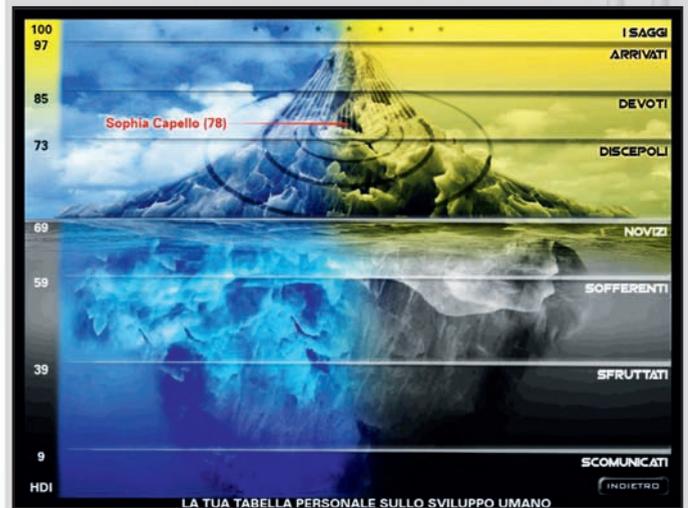
Nella società mondiale occidentale del 2047, il valore chiave è l'egoismo e le fondamenta sono costruite sul concetto di competitività. Il modello si potrebbe riassumere come un'estremizzazione dell'odierno sistema capitalistico o piuttosto una delle sue possibili evoluzioni.

Bene, all'interno di questa infrastruttura la misura del successo individuale è l'Indice di Sviluppo Umano. Ogni cittadino possiede in casa o sul luogo di lavoro un pannello che ne certifica il livello: una specie di iceberg sovrastato da una piramide, simbolo di perfezione (non a caso la Piramide, il centro commerciale del futuro, è anche il punto di riferimento di ogni città).

Posto che i Saggi sono persone irraggiungibili, ciascuno è tenuto ad ambire al rango di Arrivato: quelli che "ce l'hanno fatta" possono vantare un tatuaggio in fronte (la bamba del Centro Sviluppo per l'Infanzia ne ha uno finto e lo ostenta per evidenziare il suo obiettivo).

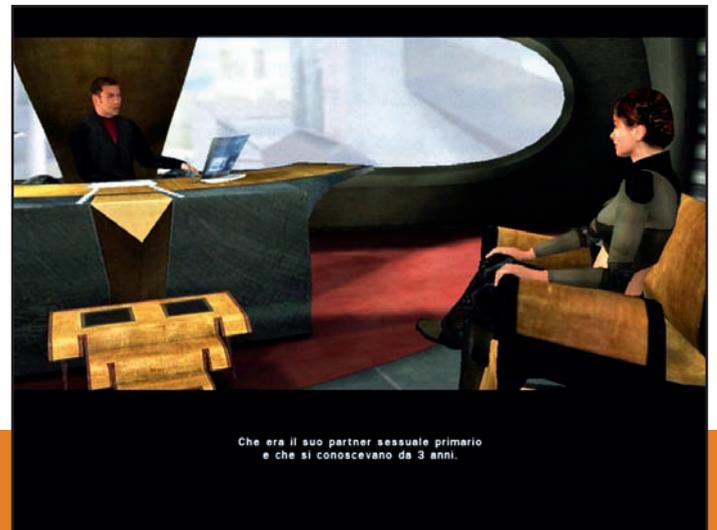
Al contrario, coloro che vivono al di fuori dell'Unione vantano gli epiteti più disparati (sofferenti, sfruttati, scomunicati) e rappresentano la feccia del genere umano. Gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro nello stendere i dialoghi e nel radicare nelle parole di ciascuno dei personaggi queste convinzioni. Voi, come giocatori, sarete chiamati a confrontarvi spesso e volentieri con questa cultura mettendo al bando il concetto di "altruismo", ritenuto grave e dannoso.

Che tutto questo possa essere anche una critica alla società attuale è indubbio.



avvince è il fatto che i personaggi non si limitano a descrivere l'ambientazione ma la vivono, nelle loro contraddizioni umane. Giudicare un titolo del genere è piuttosto difficile, perché a ottime trovate si contrappongono legerezze difficilmente perdonabili o

giustificate dalla scarsa esperienza degli sviluppatori (è il loro primo titolo). I dialoghi sono indubbiamente il cuore del gioco; durante le conversazioni, le inquadrature sono molto curate ma gli sfondi e le texture sono quello che sono. I volti



⬆️ Ogni appartamento è pensato per avere una grande finestra rivolta alla piramide al centro della città; nel dialogo notate l'equivalente di "fidanzato": partner sessuale primario.



↻ In *Culpa Innata* trova posto anche qualche incubo, peraltro di qualità stilisticamente superiore alle altre scene animate.



↻ Alcune location offrono un impatto decisamente migliore ma la media del gioco è bassa. Ogni personaggio non giocante è dotato di un proprio volto, particolare non da poco.

LE VOSTRE INDAGINI SARANNO PERIODICAMENTE INTERROTTE DA INTERROGATORI D'OBBLIGO AI CITTADINI IMMIGRATI, QUALCOSA CHE RICORDA DA VICINO I TEST AGLI ANDROIDI VISTI IN BLADE RUNNER

sono ben animati e godono della sincronizzazione del labiale anche in Italiano; i muscoli facciali reagiscono alle parole, creando una molteplice quantità di espressioni adatte alle varie circostanze (ed eccola, la ragione del 3D!). Peraltro il doppiaggio è altalenante e alterna momenti ispirati ad altri di una certa piattezza (com'è lecito attendersi da un titolo a budget ridotto).

Lo scripting è decisamente buono e, come ho già sottolineato, dona spessore ai personaggi che si discostano dalle consuete macchiette che adornano le avventure grafiche, per brillar di luce propria.

Quel che più colpisce dei dialoghi, però, è la loro natura dinamica: non esiste la possibilità di ritornare su una frase scomparsa e spesso e

volentieri sarete chiamati a fare delle scelte. Oltretutto, la regola vigente impedisce agli ufficiali giudiziari di far perdere troppo tempo alle persone sul posto di lavoro, così, spesso dopo qualche domanda, sarete costretti a lasciarle andare, senza aver ottenuto nulla. Al termine di ogni chiacchierata, la protagonista rifletterà su quanto scoperto, lasciandovi intuire se è il caso di proseguire con questo personaggio il giorno dopo, oppure no. Questi lunghi momenti assumono quindi un significato centrale e diventano piccole gare di interpretazione delle personalità; arriverete a chiedervi quale sia l'approccio migliore per ottenere il maggior numero di informazioni. Finalmente un'innovazione in grado di ravvivare uno degli aspetti da

↻ Spesso gli enigmi coinvolgono una visuale in prima persona fissa di questo genere. Niente di nuovo, sotto questo punto di vista.



sempre più desolanti sotto il profilo del gameplay!

ALTERNE VENTURE

Se eccelle nei dialoghi, *Culpa Innata* pecca tuttavia in qualche fondamentale. Lo spostamento all'interno delle locazioni è quanto di più snervante ci sia: il personaggio reagisce male ai click ravvicinati e le inquadrature sono decisamente poco felici, con un gran numero di scavallamenti di campo da far storcere il naso anche al più fallimentare dei registi. Già nella sede dell'ufficio di controllo governativo (costruita all'interno di un'antica cattedrale...) perderete più volte l'orientamento. E, come se non bastasse, sarete afflitti da una location deprimente in tutti i sensi. A valle di queste sconsiderate sviste, tornerete di nuovo ad applaudire il lavoro di Momentum per quanto concerne enigmi e struttura di gioco. L'avventura è organizzata per giorni ma è piuttosto aperta e poco lineare: potrete tranquillamente decidere di seguire una pista e trascurarne un'altra. La sera, dopo aver scelto l'abito adatto nell'armadio, vi concederete qualche riflessione al bar con la vostra migliore amica oppure al ristorante con un aiutante giovanotto. Le vostre indagini saranno periodicamente interrotte da interrogatori d'obbligo ai cittadini immigrati, qualcosa che ricorda da vicino i test agli androidi visti in *Blade Runner* (il vostro scopo è smascherarli!). Occasionalmente vi imbatterete in qualche puzzle fondato sulla logica; ce n'è per ogni gusto e sono tutti piuttosto divertenti (è evidente come gli sforzi degli sviluppatori siano stati indirizzati alla qualità di questi momenti).

Completano il variegato quadro ludico qualche sporadico utilizzo di oggetti e la strumentazione del computer in ufficio, utile all'indagine sulle prove. Direi che ho sfiorato, ma era assolutamente necessario. Salut.

GIUDIZIO

Sotto un involucro piuttosto insoddisfacente nell'estetica e in alcuni "fondamentali", si nasconde una delle avventure più interessanti degli ultimi tempi. Finalmente qualcuno con il coraggio di innovare uno dei momenti centrali di questo genere: il dialogo! A una struttura aperta e poco lineare, a una serie di scelte felici sotto il profilo del gameplay (essenzialmente quelle concernenti gli enigmi e "quello che c'è da fare"), a un'ambientazione decisamente riuscita, si contrappongono leggerezze che lasciano obiettivamente basiti. La semplice operazione di muoversi all'interno di una locazione riesce a volte a diventare un supplizio; certo, la mappa aiuta negli spostamenti lunghi, però il problema permane e si fa sentire. *Culpa Innata* è il lavoro di uno studio con buone idee ma limitata esperienza. Da giocare con molta pazienza. Secondo noi ne vale la pena.

PRO E CONTRO

- Ambientazione ottima e personaggi credibili
- Dialoghi non lineari
- Grafica poco ispirata
- Spostamenti fastidiosi

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

76



SVILUPPATORE: Frogwares ■ PUBLISHER: Focus Home Interactive ■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO: € 29,90

SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN

Sherlock Holmes ha finito i nemici. Ora è il turno di Arsenio Lupin: ed è nuovamente Inghilterra-Francia!

Sherlock Holmes è alla frutta; stanco, annoiato, non sa più con chi prendersela, dato che nell'intero regno inglese non trova un solo avversario all'altezza della sua intelligenza. Ecco allora che Frogwares decide di fondere due figure letterarie tra le più riuscite, manco si trattasse di un paio di supereroi Marvel. Nonostante un concept che a me fa cascare le brache, il modo in

cui è sviluppata la vicenda riesce a essere piuttosto interessante: mentre un lungo piano-sequenza adagiato sulle morbide note di un violino ci conduce al 221b di Baker Street (dove non a caso, il caro Sherlock sta suonando il suo strumento preferito), il loquace Watson scova una lettera diversa dalle altre. Non è il solito spam del genere "enlarge your penis", quanto

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 1,3 GHz o AMD equivalente (2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 1,7 GB
 Connessione: Nessuna ■ Scheda video: GeForce 4MX/Radeon 8000 (GeForce 7800/Radeon X1800)

www.sherlockholmes-thegame.com/..... ■ Massimo "XAM" Svanoni xam@sprea.it

piuttosto una missiva dalla penna di Arsenio Lupin in persona; il celebre ladro francese (creato da Maurice Leblanc) lancia un guanto di sfida a tutto il popolo inglese e,

in particolare, al suo più significativo alfiere. Ha infatti intenzione di rubare 5 tra i più importanti simboli del regno, per prendersi quella vendetta

NON È UN CASO CHE IL COMLOTTO ABBA INIZIO AI PIEDI DI TRAFALGAR SQUARE, DOVE TRONEGGIA LA STATUA DI NELSON, IL CELEBRE AMMIRAGLIO CHE RIDIMENSIONÒ LA POTENZA DI NAPOLEONE



⬆ Le strade di Londra hanno un aspetto troppo pulito, squadrato e poco popolato; insomma, non trasmettono realismo...



⬆ I personaggi sono dei manichini, come al solito; ma i volti, a differenza dei corpi, sono realizzati e animati piuttosto bene.

SARETE CHIAMATI A USARE LA VOSTRA LOGICA IN DIVERSE CIRCOSTANZE; QUELLE CHE PIÙ MI HANNO COLPITO RIGUARDANO GLI ENIGMI BASATI SULL'INSERIMENTO DI UN TESTO

che la Francia brama da circa un secolo.

Non è un caso che il complotto abbia inizio ai piedi di Trafalgar Square, ove troneggia la statua di Horatio Nelson, il celebre ammiraglio che ridimensionò la potenza di Napoleone, scongiurò l'invasione della Gran Bretagna grazie alla Battaglia di Trafalgar e, in un'ultima analisi, diede il via al successivo secolo di dominio sui mari da parte della corona britannica.

AGEIA RULEZ

Il lavoro dei Frogwares è essenzialmente un'avventura in prima persona che si avvale della tecnologia di Ageia; il primo particolare che si nota è quindi un ambiente tridimensionale discretamente dettagliato e ombreggiato, ricco di elementi di interazione (più che altro citazioni alle passate avventure di Holmes).

Niente male, specie se considerate che lo spostamento da una stanza all'altra non prevede tempi di caricamento (e neppure verso l'esterno!).

I personaggi sono discretamente modellati; presentano animazioni abbastanza dozzinali nel corpo, ma vengono raggiunti livelli più che buoni nei volti: oltre a essere meglio dettagliati, sono anche bene animati e dotati di lip-synch. Se vi spostate all'interno di una stanza, noterete che i personaggi secondari seguono il vostro movi-

mento con lo sguardo. Anche gli occhi, e in particolare le pupille, si spostano in modo discretamente realistico e direi che nel complesso, rispetto agli standard del genere, non possiamo proprio lamentarci. Durante i dialoghi le tre dimensioni vengono sfruttate in modo onesto, con numerosi cambi di inquadratura che arricchiscono questi momenti.

La nota amara iniziale, invece, concerne il doppiaggio in Inglese, decisamente poco ispirato, specie nella voce di Watson. Nondimeno, la maggior parte dei testi (presenti in gran quantità) non è letta da alcuno e vi toccherà sorbirvela senza voice-over.

Questa è una prima piccola nota: i Frogwares non hanno badato a limare i momenti non interattivi (come l'intro) o i momenti di lettura; è richiesta, in questo senso, estrema abnegazione.

Tutti i documenti, gli indizi e le conversazioni sono raccolti all'interno di un menu che affianca l'inventario. L'avventura è di carattere fortemente investigativo e sarà molto utile esaminare anche a più riprese quanto raccolto per riuscire a scovare la soluzione a un enigma.

Oltre ai dati di questo tipo, è presente anche una mappa piuttosto utile, in grado di scarrozzarvi per Londra (ma prima dovrete sempre trovare una carrozza) e soprattutto negli interni di un edificio che state esplorando; quest'ul-



↳ L'utilissima mappa interna dell'edificio; almeno quella viene fornita dal gioco che, altresì, consiglia di prendere appunti e segnare particolari!

timo accorgimento si rivela un toccasana quando siete alle prese con i vari tentativi di risoluzione di un enigma. Ho già menzionato quest'ultimo termine in due occasioni: è venuta l'ora di affrontare il discorso.

TYPE IN RIGHT WORD

Gli enigmi sono vari; essenzialmente si tratta di esplorare e scoprire indizi. E questo ci sta perfettamente, trattandosi di un'avventura di Sherlock Holmes. Peraltro non lo farete esclusivamente vestendo i suoi panni, ma vi capiterà di muovervi in quelli di Watson o addirittura Lestrade e, in quel caso, sarà divertente notare la differenza nei rilievi: quelli di Holmes sono infinitamente più dettagliati, mentre l'ispettore di Scotland Yard è dipinto come un "cretinetto" piuttosto borioso.

Sarete chiamati poi a usare la vostra logica in diverse circostanze; quelle che più mi hanno colpito riguardano gli enigmi basati sull'inserimento di testo. Che si tratti di anagrammi o di metafore nascoste all'interno di uno scritto, dovrete inserire il termine esatto per proseguire (magari un sinonimo). Non ci sono aiuti in-game e potrebbe essere necessario un salto su Wikipedia, il che, strutturalmente parlando, è un male.

Ho trovato questa idea molto buona, ma sviluppata senza attenzione. Indubbiamente il tentativo di ravvivare la difficoltà di un'avventura facendo direttamente appello alla nostra intelligenza è meritorio, ma un sistema di suggerimenti per gradi è quantomeno necessario in un caso come questo, così come lo è in tutti quei frangenti

in cui il ventaglio di possibili soluzioni si estende oltre l'umano limite. Siete avvisati, dunque; ma spero, anche stimolati, almeno tanto quanto me.

GIUDIZIO

Sherlock Holmes vs Arsenio Lupin è un'avventura che compie delle scelte piuttosto radicali e quindi, in parte, apprezzabile. Purtroppo non riesce completamente nel suo intento, mostrando il fianco alla principale nemica degli avventurieri: la frustrazione. Sotto il comparto estetico, la Londra vittoriana è ben rappresentata, ma il motore Ageia è meglio sfruttato negli spazi interni (in cui si alternano ottime texture a qualche piccola caduta di stile); la relativa "desertificazione" delle vie della City la fa somigliare più che altro a un gigantesco teatro di posa, togliendole credibilità. Un'avventura dalle alterne fortune, dunque, peraltro non venduta a prezzo pieno. Consigliata ai tenaci.

PRO E CONTRO

- ✚ Fa molto molto Sherlock Holmes
- ✚ Idee interessanti...
- ✚ ...ma qualche aiutino sarebbe stato gradito
- ✚ Animazioni ed esterni migliorabili

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

74

↳ Watson vi sta suggerendo di prendere la lettera: per come si muove, era meglio se stava fermo; gli interni di 221b Baker Street sono però molto buoni.





■ SVILUPPATORE: Rare/Climax ■ PUBLISHER: Microsoft Games Studios ■ DISTRIBUTORE: Microsoft
■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 49,90

VIVA PIÑATA

Lo strategico/gestionale per console più pazzo di tutti i tempi arriva finalmente sui nostri bistrattati PC. Sarà valsa la pena di attendere quasi un anno?

Le pignatte, queste sconosciute! Rare si è divertita davvero parecchio a reinventarsi questi animaletti pupazzosi (con tanto di etichetta di produzione!), che nelle sagre paesane vengono prese letteralmente a botte a suon di bastonate, liberando una pioggia di caramelle per la gioia di grandi e piccini. Nel caso del titolo Rare invece, le piñata non si malmenano quasi mai, e anzi sono la testata

d'angolo attorno alla quale è costruita tutta l'impalcatura che regge il gameplay. Il giocatore prende possesso di un giardino abbandonato, e viene inizialmente chiamato a ripristinarne le funzioni primarie, pulendolo e seminando erba verde e nuova semenza. Ecco che, come d'incanto, il rinnovamento in atto attira una "Whirlm" (la prima piñata vermiforme) la quale troverà subito il modo d'integrarsi con l'ambiente

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel 1,8 GHz o AMD equivalente (2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ Spazio su HD: 10 GB
■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: GeForce 5900FX/ Radeon 9800 Pro (GeForce 6800 G1/ Radeon X800)

www.vivapiñata.com..... ■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

appena trovato, occupandone gli spazi e godendo liberamente della sua nuova "location". E allora, perché non trovarle una compagna con cui farla riprodurre? Detto, fatto. Il pargolo è nato, ma ha anche attirato dalla foresta circostante una nuova specie di piñata,

la "Sparrowmint", guarda caso ghiotta proprio di vermi. Quello che vi ho appena descritto è il primo passo verso la gestione di una catena alimentare che coinvolge una sessantina di specie di piñata e altrettante varietà vegetali. Siete pronti a impazzire?

TENERE A BADA TUTTE LE PIÑATA È COME GESTIRE UN'AULA D'ASILO



⬆ La casa dei Whirlm è la prima con la quale avrete a che fare. Notate la Sparrowmint e la Taffly che si sono appollaiate in attesa degli eventi...



⬆ Innaffiare le piante è un lavoro noioso, ma va fatto se volete che crescano rigogliose e attirino nuove piñata nel nostro giardino.

VISIVAMENTE, VIVA PIÑATA È UN TURBINIO DI COLORI E LUCI DAVVERO ESPLOSIVO E D'EFFETTO



Due piñata stanno litigando, e probabilmente una delle due avrà qualcosa da mangiare nel giro di poco.

CORRI DI QUA, CORRI DI LÀ

Tempo un paio d'orette di gioco e ci si ritrova ad aver già a che fare con una decina di piñata (e altrettante piante di diversa natura), ognuna con le proprie preferenze a livello socio/alimentare. Tenerle tutte a bada è un po' come gestire un'aula d'asilo, giacché alla minima distrazione un piccolo diverbio rischia d'innescare a cascata una serie di eventi a incastro, con le più diverse conseguenze. Ovviamente, per poter disporre a pieno delle piñata bisogna che queste siano effettivamente residenti nel perimetro del giardino. Per ognuna di esse può essere richiamata una pagina enciclopedica, grazie alla quale possiamo conoscere le condizioni di comparsa, di visita, e infine di residenza definitiva. In questo ultimo caso, le piñata vengono definite "stanziali", e si può dare inizio alla riproduzione, non prima di averne almeno una coppia e aver fornito loro l'opportuno

nido d'amore. Durante il corteggiamento un divertente minigioco permette di accumulare qualche moneta in più da mettere in sacoccia e conservare per le numerose spese necessarie al mantenimento dell'ecosistema. La buona riuscita della riproduzione porta, come detto, alla nascita di una nuova piñata stanziale, che può essere sia utilizzata come cibo per altre piñata (così da soddisfare qualche particolare requisito), sia essere venduta all'emporio, accumulando ulteriore denaro utile per acquistare altri beni necessari alla buona conduzione del giardino. Oltre alla strozzina dell'emporio, il variopinto mondo di



LIVE FOR WINDOWS, QUESTO SCONOSCIUTO!

Viva Piñata è uno di quei pochi giochi che si fregia dell'etichetta "Live For Windows". Questo significa che, secondo quelle che sono le direttive della piattaforma "Live Anywhere", non solo esistono degli obiettivi che vanno a riempire il calderone della propria gamercard, ma anche che in qualsiasi momento è possibile interagire con gli account Live della nostra lista amici, indipendentemente dal fatto che questi stiano giocando (o facendo altro) con il PC o con Xbox 360. Inoltre, a voler proprio fare i preziosi, si possono scambiare oggetti o piñata con altri appassionati, anche se in "differita", attraverso l'ufficio postale. L'unico difetto di tutto questo bendiddio è che Viva Piñata necessita obbligatoriamente di un profilo Live attivo per poter salvare la partita. Sappiate quindi che, se vi portate a casa il gioco e non avete una connessione Internet e un account Live, ogni vostro sforzo nella costruzione di un giardino decente andrà a cozzare con l'impossibilità di salvare i vostri progressi. Pace e bene.

Viva Piñata ospita altri personaggi più o meno utili, a cominciare da un improbabile dottore in grado di curare le creature malate, fino all'agenzia di collocamento ove assumere manovalanza in grado di sostituirci nei lavori più noiosi, come l'innaffiare le semenze e cose così.

A incasinare ancora di più le cose ci si mette anche quel gran rompiscatole di Stardos. Invidioso del nostro successo, il (ba)Stardos (fine come un Conte, direi... ndToSo) fa di tutto per metterci i bastoni tra le ruote, intervenendo di soppiatto nel nostro giardino e scombinate in un battito di ciglia l'ordine faticosamente organizzato in lunghe sessioni di lavoro agreste.

COLORE SEMPRE VIVO

Visivamente Viva Piñata è un turbinio di colori e luci esplosivo e d'effetto. La conversione da Xbox 360 è perfettamente riuscita, e consente di godere di un titolo davvero accattivante dal punto di vista tecnico. L'esuberanza nella palette cromatica riesce a rendere il tutto estremamente gradevole, pur non sfociando mai nel pacchiano. Ogni evento del nostro giardino è facilmente identificabile, e comunque immediatamente raggiungibile per mezzo di appositi avvisi che appaiono nella parte bassa dello schermo. Il design completamente fuori di zucca delle piñata fa il resto, restituendo alla vista un titolo godibilissimo.

L'interfaccia di gioco funziona invece solo in parte. La derivazione "consolara" si sente parecchio, tanto che risulta stranamente quasi più semplice mettersi al lavoro con un pad in mano, piuttosto che con i più intuitivi mouse e tastiera. Non ho neppure gradito la mancata possibilità di rimappare i tasti a piacimento. La configurazione di default risulta discretamente organizzata per un destro, ma un mancino come il sottoscritto ha sofferto non poco nelle

situazioni dove bisognava muoversi rapidamente con la telecamera.

In conclusione, comunque, Viva Piñata è un titolo che si lascia giocare alla grande, anche se nelle fasi avanzate potrebbe risultare caotico e un po' complesso per chi non ha gran dimestichezza con i gestionali dove bisogna tenere sott'occhio un sacco di cose, ed avere prontezza di azione. Se non lo avete già giocato su Xbox 360, fateci davvero più che un pensiero!

GIUDIZIO

Viva Piñata è una conversione da Xbox 360 splendidamente riuscita. Lo spirito goliardico e un po' fuori di testa che contraddistingue da sempre i titoli di Rare è copiosamente presente anche in questo loro ultimo sforzo. Gestire il giardino, con tutto il caos di piñata e altri ammennicoli assortiti che lo riempiono, è assolutamente gratificante, anche se non è certo un mestiere adatto a tutti. Viva Piñata è un titolo difficile, che richiede contemporaneamente velocità di pensiero e di azione. Certo, ci vuole un po' per sincronizzarsi con l'interfaccia un po' troppo legata alle origini "consolare" del gioco, ma tutto sommato, a patto di non essere mancini, ci si fa abbastanza presto l'abitudine. Consigliatissimo.

PRO E CONTRO

- Fuori di testa
- Assolutamente divertente
- Servono un account Live e una connessione Internet attiva per salvare i progressi
- Interfaccia un po' scomoda

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

80

Il minigioco che si attiva durante il corteggiamento è abbastanza semplice, e consente d'intascare 20 monete di cioccolato facili facili.





SVILUPPATORE: Juice Games ■ PUBLISHER: THQ ■ DISTRIBUTORE: THQ
 MULTIPLAYER: TCP/IP ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 34,90

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Corse folli su tracciati urbani... sì, Juiced torna con un bel carico di macchine da elaborare.

Il mio carattere cosmopolita e un po' ribelle (entrambi aspetti sopiti da tempo) fece sì che, verso i vent'anni, finii in una compagnia (per chi non ha presente il concetto, sono quei gruppi di ragazzi che si incontrano sempre in un luogo preciso, possibilmente dotato di panchine) che aveva tre obiettivi principali: pestarsi in discoteca, elaborare le proprie vetture (in quel periodo il film *Fast & Furious* ancora

non era uscito nelle sale) e stringere relazioni con ragazze. Chiaramente l'ultimo proposito finiva sempre drammaticamente in qualche rissa o in amare sessioni canore stimolate dall'alcool. Focalizzandoci sull'argomento "macchine elaborate", anche allora non potevo fare a meno di chiedermi come mai coloro che mi scarrozzavano (io non avevo ancora la patente - ma avevo la macchina, muahaha) non spendessero i

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 3 GHz o AMD equivalente (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ Spazio su HD: 5,7 GB
 Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI X1600/nVidia 7600GS (ATI X1600/nVidia 7600GS)

<http://www.juiced2hin.com/> ■ Raffaele Sogni raffo@sprea.it

soldi necessari alla costosissima elaborazione delle loro utilitarie per comprarsi una vera auto sportiva (che magari avrebbe catalizzato maggiormente su di noi l'attenzione di lascive donzelle). Ma è giusto che ognuno butti al vento i suoi soldi

come vuole e anzi, farli finire dentro a un macchinino probabilmente non è neppure il modo peggiore. Sta di fatto che quella di intamarrare le macchine è una moda che resiste ormai da parecchi anni, introducendo "mod" sempre più estremi e

LA PARTE GRAFICA È INDUBBIAMENTE IL TALLONE D'ACHILLE DI JUICED 2



La mitica Gran Torino potenziata in maniera imbarazzante... queste sì che son soddisfazioni.



Nel gioco non mancano turbo e satelliti assortiti. Ocio ai pilastri!

VISTA LA NOTEVOLE QUANTITÀ DI VETTURE A DISPOSIZIONE ERA LECITO ASPETTARSI ANCHE QUALCHE CIRCUITO IN PIÙ



Il Peppo non è prontissimo ma l'esperienza lo porta spesso ad arrivare secondo su 2 (quanta pazienza... ndToSo).

favorendo la nascita di veri e propri "circhi" itineranti delle quattro ruote... tipo l'Hot Import Nights, per intenderci. Le manifestazioni targate HIN riescono a coinvolgere migliaia di persone ma, soprattutto, hanno il pregio di portare alla nostra attenzione modelline che si mostrano in abiti poveri di tessuto.

IL GIUOCO GIUOCO

Per entrare nel vivo del gioco, voi dovrete impersonare uno dei partecipanti a queste manifestazioni, dando dapprima vita a un personaggio decidendone sesso e fisionomia (nonostante i miei tentativi, il risultato non si è mai allontanato dallo scimmione plastico. Mah. Le ragazze invece è più facile farle carine). Come vuole ogni modalità Carriera che si rispetti, inizierete con

un budget limitato (anche se più che sufficiente per comprare una bella macchinazza) e da una categoria di dilettanti; man mano che le vittorie si susseguiranno potrete passare di livello e comprare vetture sempre più performanti.

ELABORIAMO DAI DAI!

Ora che avete (spero) capito lo scopo del gioco, facciamo un passo indietro così vi spiego tutta la pappardella che sta in mezzo. Per prima cosa va detto che ci sono davvero un sacco di categorie e una enorme quantità di vetture, copie piuttosto fedeli di veicoli realmente esistenti (anche se solo nella carrozzeria) che spaziano da modelli europei come Seat Leon, Fiat Coupè (ma la fanno ancora?), Mini e BMW per arrivare a supercar del calibro di Saleen,

OCIO ALL'USATO

Non sto parlando di scassoni elaborati che fanno 3 chilometri con 1 litro di benzina, ma proprio di Juiced 2. Tutti i problemi derivano dall'obbligatorietà di associare al codice per giocare online fornito con la confezione una User ID utilizzato per MSN (e se non lo si possiede, va creato). Questo sistema, già di per sé piuttosto macchinoso, fa sì che il gioco venga indissolubilmente legato alla nostra persona e che quindi all'atto pratico, una volta venduto al negozio di turno che ritira prodotti usati, impedisca al nuovo acquirente di giocare online a Juiced 2 (a meno che non abbiate voglia di mettere un bel foglietto all'interno della confezione contenente il vostro user ID e password, cosa che naturalmente non va fatta). C'è in realtà un modo per "sbloccare" il gioco cancellando la registrazione a Windows Live, però è un'operazione che può essere completata solamente da chi vende il gioco, lasciando esposto al rischio di una copia inutilizzabile l'eventuale acquirente.

Corvette, Pagani e via discorrendo, passando per muscle car americane particolarmente votate alla derapata. Insomma, ci sono più di 100 veicoli, tutti da potenziare e intamarrare (e che, incredibile a dirsi, si ammaccano e perdono pezzi - pur non compromettendo le prestazioni). Ogni categoria vi propone una serie di sfide da portare a termine, che possono richiedere semplicemente di vincere una competizione o di ottenere tot punti derapando o ancora di arrivare primi in un minitorneo di 4 gare. Buona l'idea di "obbligarvi" ad acquistare varie tipologie di vetture: per capirci, alcune sono adatte alle derapate, mentre altre a sfrecciare veloci.

Va comunque detto che la mia prima macchina è stata la Ford Gran Torino (sì, quella di Starsky & Hutch), auto veloce e adatta alle derapate, che con potenziamenti vari sono riuscito a portare fino alla seconda categoria (quindi fin quasi alla fine della carriera).

Entriamo nel vivo dei pluricitati potenziamenti, sui quali non c'è molto da dire. Insomma, state tranquilli, non date fuoco a TGM e ascoltate: per elaborare la vettura in vostro possesso dovrete acce-

dere all'officina, luogo mistico che vi permetterà di intervenire su potenza, maneggevolezza e peso. Ognuna di queste voci è divisa in tre potenziamenti, il primo dei quali è liberamente acquistabile. Gli altri due, invece, li dovrete guadagnare uscendo vincitori da competizioni a tema variabile (completare un giro senza mai scendere sotto una determinata velocità, raggiungere un certo punteggio in derapata e via di 'sto passo); una volta vinta la gara, sbloccherete quel potenziamento e sganciando la grana (della quale, vi assicuro, avrete sempre grandi scorte) il vostro veicolo diventerà più cattivo e potrete accedere alla classe successiva. Va detto, inoltre, che ci sono dei potenziamenti speciali da sbloccare nel corso del campionato, appartenenti alla categoria "Prototipo". Inutile dire che questi "add-on" rendono la macchina un vero e proprio missile, specie se usati congiuntamente alla nitro (da sbloccare), che vi darà modo di partecipare a gare dove la userete di continuo. Oltre al potenziamento, potrete ovviamente intervenire sull'estetica, modificando il colore della vettura, il tipo di verniciatura, elementi della carrozzeria (alcuni



Il pubblico a bordo pista sembra uscito da un B-Movie con gli alieni.



Con grande gioia dei parigini, sotto la Torre Eiffel è stato allestito un circuito di derapate.



⬇ Ci sono situazioni molto dannose per la nostra velocità. In questo caso, la sabbia ci rallenta notevolmente.

LA LONGEVITÀ È GARANTITA DA DECINE DI GARE SEMPRE INTRIGANTI

dei quali sbloccabili vincendo delle gare) e decalcomanie assortite.

MACCHININA ROSSA E GIALLA DOVE VAI?

Quanti chilometri farai? Ah, bei tempi quelli dell'infanzia. Ricordo che per dimostrare che avevo lo stomaco di ferro bevevo acqua e sabbia davanti ai miei amichetti. Come ero furbo... ma torniamo a parlare di questo titolo. Juiced 2: Hot Import Nights è un gioco divertente. L'IA degli avversari non è davvero nulla di clamoroso (salvo nelle gare in cui ci si gioca la macchina, dove probabilmente divento cretino io... ne avrò perse una decina), ma permette ai nemici di giocarsela bene. Quel che rende piacevole il titolo THQ va comunque ricercato in un modello di guida che regala qualche sana soddisfazione, nelle gare ben ideate e originali, nella discreta varietà di competizioni e in una modalità derapata che, una

volta capito come affrontarla, regala momenti esaltanti. Intendiamoci gente bella, il termine "giocone" non passa nemmeno lontanamente per il mio crapino.

Il prodotto THQ è sì piacevole, ma presenta anche un po' di magagne. La prima si riscontra nel sistema denominato DNA, una sorta di carta d'identità del giocatore che ne evidenzia la vocazione corsaiola votata all'aggressività piuttosto che alla fredda analisi delle situazioni. In realtà il DNA non si capisce mai bene a cosa serve e nemmeno che differenza possa fare conoscere l'indole del pilota, dal momento che, una volta in pista, non cambia praticamente niente.

Ma passiamo oltre... vista la notevole quantità di vetture a disposizione, era lecito aspettarsi anche qualche circuito in più. I tracciati, invece, sono piuttosto pochi e quasi sempre sfruttano un'ambientazione in notturna, col risultato che la

⬇ Delle belle portiere con un'apertura inusuale e la nostra vettura acquista una classe inarrivabile.



⬇ Questo sciagurato con la faccia di gomma ci ha appena sfidato. Ahaha sono imbattibile! Sì, ho perso.



⬇ Tyrone, il tipo lì davanti, è nostro acerrimo nemico. Non sarà il caso di fargli abbassare un po' la cresta?

varietà se ne va un po' a ramengo. La parte grafica è indubbiamente il tallone d'Achille di questo prodotto, mentre il sonoro è discreto (il commentatore lo vorrete strozzare dopo poche gare, ve lo garantisco, ma il resto ce la fa). La longevità è garantita da decine di gare quasi sempre intriganti e da un supporto multiplayer ben realizzato (anche se macchinoso come solo Windows Live sa essere) e che riesce a enfatizzare i progressi ottenuti in single player (è necessario però, badate bene, che fin da subito si dia vita a una carriera online). Tornando sulla parte grafica, possiamo dire che non è uno schifo totale, ma a stento raggiunge la sufficienza e questo perché i circuiti proposti sono nel complesso poco dettagliati, gli interni delle vetture sono osceni, il contachilometri a video è uguale per tutte le macchine, il pubblico è composto da tre tifosi in croce duplicati all'infinito e in preda a visioni mistiche e, infine, il manto stradale per dare l'effetto bagnato (effettivamente piacevole in movimento) sembra bucherellato

e sovrapposto a un pannello luminoso. Fortunatamente la maggior parte di questi difetti si notano prima di partire, ma l'impressione generale è di avere a che fare con un gioco poco curato.

GIUDIZIO

Sono dell'idea che un gioco debba essere valutato considerando le alternative presenti in quel momento e in un periodo come questo, dove il nuovo capitolo della saga Need For Speed ha clamorosamente toppato, Juiced 2 rappresenta il punto di riferimento per gli appassionati del genere di corsa arcade/tuning. Questa considerazione naturalmente non ci deve distogliere dal giudizio tecnico, che è soggetto a parametri oggettivi; Juiced 2 dunque è un prodotto tecnicamente poco riuscito, dove gli scenari appaiono poco vari e scarsamente caratterizzati e dove i discreti modelli delle vetture vengono sviliti da interni anonimi e mal riprodotti. Si salva la giocabilità, grazie a un modello di guida marcatamente arcade ma intrigante e a una riuscita commistione tra la modalità online e offline. Se siete amanti del genere, per quest'anno non vi resta che turarvi un po' il naso e puntare al titolo THQ.

PRO E CONTRO

- ⊕ Un sacco di gare da disputare
- ⊕ Modelli di auto realmente esistenti
- ⊖ Grafica appena sufficiente
- ⊖ La sezione "DNA" è poco comprensibile e utile

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●



SVILUPPATORE: Avalon Style Entertainment PUBLISHER: 1C Company DISTRIBUTORE: Bryo
 MULTIPLAYER: LAN LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 19,90

FUORISTRADA 4X4 ESTREMO

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Pentium 1,3 Ghz o AMD equivalente (2 Ghz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 5 GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: GeForce 3 o ATI Radeon 9200 (128 MB)

Dario Ronzoni ildario@sprea.it
www.bryo.it

Avete sempre adorato i fuoristrada russi? No? Fa lo stesso. Grazie a Bryo, la "mitica" UAZ sbarca sui nostri monitor.

Diciamocela tutta: non è che la UAZ, storica marca di fuoristrada russa, abbia mai stimolato più di tanto la fantasia dei patiti del 4X4, vuoi per la scarsa pubblicità di cui gode dalle nostre parti, vuoi per le linee vetuste e spartane dei modelli proposti. Chi però di fuoristrada ne capisce qualcosa sa che le UAZ sono veri e propri muli, macchine capaci di resistere alle condizioni più estreme e dotate di un'affidabilità a prova di steppa. Per la prima volta protagoniste di un videogioco, le poderose jeep russe

arrivano sui nostri schermi grazie a Bryo, nome ormai familiare a tutti gli amanti dei giochi nuovi offerti a prezzo budget. Una formula che in passato ha dato vita a prodotti talvolta sorprendenti, in grado di rivaleggiare senza complessi con titoli decisamente più celebri. Un nome su tutti? Quel Crashday che ha saputo divertire il sottoscritto oltre ogni più rosea aspettativa. Purtroppo, però, un così lusinghiero risultato non viene bissato da Fuoristrada 4X4 Estremo, gioco che smorza ben presto i più facili entusiasmi lasciando sul piatto solo l'ennesimo racing game di poca sostanza. A prima vista il gioco sembra valere la candela, grazie a una nutrita presenza di modalità diverse, dal trial al trophy, passando per orientamento, gare in notturna

e prove libere lungo quaranta percorsi sparsi per la Russia. Le vetture, poi, sbloccabili acquistando modelli di volta in volta più performanti, si rivelano abbastanza varie, nonostante il monomarca UAZ. Una volta scesi in pista, però, le lacune di Fuoristrada 4X4 Estremo compaiono tutte, a partire da un modello di guida che, al di là di una millantata veridicità delle reazioni, non riesce a trasmettere sensazioni realistiche, limitandosi a un arcade oltremodo piatto, danneggiato da una fisica "giocattolosa" e viziata dall'ormai famigerato effetto-perno (buona solo la presenza della marcia ridotta per superare le pendenze più ostiche). Lievemente meglio la gestione delle varie superfici (fango, terra, erba e cose così), in grado di influenzare discretamente



La nostra UAZ attraversa un tipico villaggio russo.

la velocità e la tenuta di strada del mezzo. Dove però il titolo Bryo cade rovinosamente è nella resa grafica del tutto, assolutamente datata in ogni sua parte e inutilmente pesante sul versante hardware: modelli 3D piuttosto miseri, una gestione ballerina degli effetti d'ombra, clipping a go-go e una fluidità poco memorabile lasciano un forte amaro in bocca, mostrando impietosamente i limiti di un prodotto fin troppo budget. Va bene spendere poco, ma almeno il minimo sindacale...

GIUDIZIO

Senza essere troppo severi con un gioco proposto a prezzo budget, non possiamo sorvolare sulle debolezze che fanno di Fuoristrada 4X4 Estremo un titolo assai leggero e incapace di stimolare l'appetito degli amanti di racing game. Colpa soprattutto di un modello di guida né carne né pesce, di una fisica solo a tratti credibile e di una grafica francamente obsoleta, pesante e poco curata. Ciò che rimane è solo un'inedita galleria di fuoristrada russi solitamente poco pubblicizzati dalle nostre parti e un ventaglio di modalità di gioco tutto sommato discreto.

PRO E CONTRO

- Buona varietà di modalità disponibili
- Modelli 3D poco curati
- Modello di guida inconsistente
- Grafica superata

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

I percorsi si riveleranno abbastanza impegnativi.

La visuale interna non è esattamente la più comoda.



55



■ **SVILUPPATORE:** Kylon Entertainment ■ **PUBLISHER:** Frogster Interactive ■ **DISTRIBUTORE:** Valve Software ■ **MULTIPLAYER:** LAN, TCP/IP ■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO:** \$ 34,90

SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

“Ice Cream! Ice Cream!”. Ve lo ricordate ancora questo urlaccio, vero?

Correva l'anno 1991 quando l'Amiga del sottoscritto venne invasa dalla vendemmia dei migliori titoli mai realizzati per la principessa di casa Commodore: uno di questi era proprio Speedball II: Brutal Deluxe, che segnava il ritorno dei Bitmap Brothers nell'arena dei giochi sportivi che in quel periodo seguivano l'onda dell'eccezionale Kick Off 2. Anche se non giunse mai agli stessi livelli di popolarità del prodotto

realizzato da Dino Dini, il gioco dei BB spiccava per una realizzazione tecnica ai limiti della perfezione (per le potenzialità di una macchina a 16 bit) e ricreava uno sport ultraviolento in cui due squadre da nove elementi se le suonavano di santa ragione su un campo di calcio in miniatura. Molti ex-amighisti, come il sottoscritto, per anni hanno sperato di poter mettere le mani su una versione riveduta e corretta di questo prodotto,

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

- CPU: Intel 2.5 GHz o AMD equivalente (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ Spazio su HD: 1.2 GB
- Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI Radeon X700/Nvidia GeForce 6600 (ATI Radeon 2600/Nvidia GeForce 8600)

www.speedball2.com..... ■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

per riprovare l'ebbrezza delle risse furibonde dei tempi d'oro. Frogster Interactive ha pensato bene di cogliere la palla, anzi, la sfera metallica, al balzo, mettendo in piedi l'operazione nostalgia. Basterà a far

scendere la lacrimuccia sulla guancia di qualche milione di appassionati?

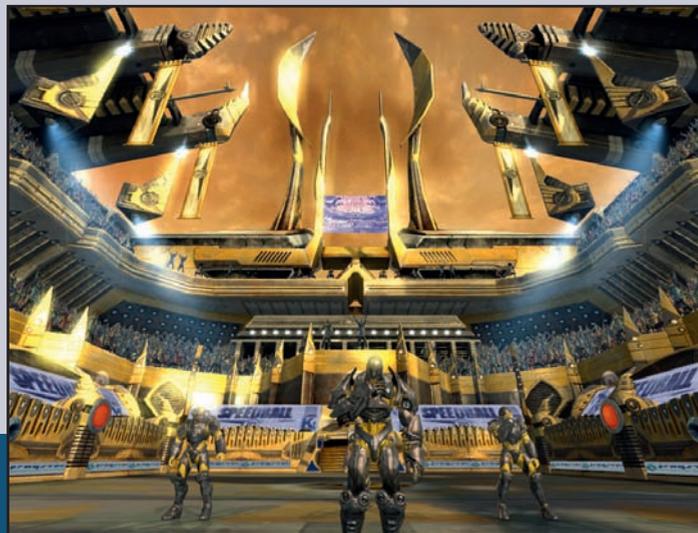
TACKLE TRANCIACAVIGLIE

Questa versione di S2 riprende fedelmente i contenuti del gioco originale:

IL GAMEPLAY DI SPEEDBALL 2: TOURNAMENT PUÒ ESSERE DESCRITTO COME UNA VERSIONE RIVEDUTA E CORRETTA DELLA PALLAMANO MODERNA



⬆️ Prima della partita è possibile decidere lo schema tattico da utilizzare posizionando gli uomini in campo.



⬆️ Le arene disponibili sono quattro: la realizzazione tridimensionale è discreta, ma il problema è rappresentato dalla palette di colori, a volte non troppo azzeccata.

È DIFFICILE METTERE IN ATTO SCHEMI CHE VADANO OLTRE IL SEMPLICE TENTATIVO DI SFONDAMENTO DELLA LINEA DIFENSIVA AVVERSARIA



⬆ Scartato il portiere, è facile segnare a porta vuota: peccato succeda un po' troppo spesso.

dal menu principale è possibile impratichirsi con il sistema di controllo senza una squadra avversaria a infastidirci, oppure disputare una partita secca, un campionato regolare (con play-off in quattro gironi), un torneo a eliminazione o la classica coppa a tabellone. Il gameplay di Speedball 2: Tournament può essere descritto come una versione rivodata e corretta della pallamano moderna: innanzitutto, non ci sono regole che limitino il comportamento dei giocatori. Ogni mezzo è lecito per portare via la palla agli avversari, dai cazzotti ai tackle tranciavaglie. Niente arbitro o rimesse laterali o dal fondo che possano interrompere il gioco: uniche eccezioni alla regola della frenesia sono la realizzazione di una rete o il grave infortunio di un giocatore. Realizzare un goal non è l'unico modo per vincere: all'interno dell'arena di gioco sono presenti al-

cune strutture in grado di influenzare sia il punteggio sia il gameplay. Nel primo caso, ai lati del campo sono presenti delle stelle che, se colpite con la palla, regalano due punti per ogni centro. Sempre ai lati del campo è possibile trovare una rampa che permette di aumentare del 50% o del 100% il valore di un goal. Oltre a questo, è possibile sfruttare a proprio vantaggio i numerosi bonus che appaiono casualmente sul terreno di gioco. Passare sopra queste icone permette di incrementare le prestazioni dei propri giocatori, penalizzare quelle della squadra avversaria, acquisire denaro da investire per migliorare le caratteristiche della rosa o, addirittura, per fare propri stranieri di talento (vedi box).

NIENTE AFTERTOUCH

Taglio le gambe immediatamente al portatore di palla dicendovi che



⬆ È possibile personalizzare casacca e tema grafico della squadra utilizzata. I toni smorzati rendono però difficile individuare i propri giocatori nelle mischie furibonde.

OPERAZIONE NOSTALGIA

L'operazione nostalgia messa in piedi da Frogster Interactive non sembra aver funzionato a dovere, anche se rispetto alla versione originale c'è il multiplayer. Peccato, però, che non vi si possa fare troppo conto, considerata l'attuale situazione di scarsa giocabilità delle partite via internet. Dalle ultime notizie in arrivo, pare che questa joint-venture con i fratelli Bitmap potrebbe portare Kylon a sviluppare il remake di altri titoli storici per conto di uno dei più importanti studi di programmazione dell'era 16-Bit. A ben guardare ci sarebbe veramente di che lustrarsi gli occhi: Xenon 2, The Chaos Engine, Gods e Z non vedono l'ora di essere trasbordati sui nostri acceleratori grafici in versione tridimensionale. Speriamo con miglior fortuna rispetto a questa conversione.



il gameplay di questo remake di Speedball 2 non mi ha entusiasmato, nonostante i moderni pad permettano un maggior numero di combinazioni rispetto ai cari vecchi joystick dotati di un singolo pulsante di fuoco. I motivi partono innanzitutto dalla fisica della palla, del tutto rigida e poco propensa a un rimbalzo realistico in grado di dare al gioco quella varietà tipica degli sportivi visti dall'alto come Sensible Soccer o Kick Off 2. La scarsa inerzia e la prevedibilità della direzione rendono il gioco molto lento e poco emozionante: tale fenomeno si riflette anche sulla mobilità dei giocatori, almeno finché non si riesce a potenziarne le caratteristiche di movimento e la resistenza. Il problema è che atleti e area di gioco sono stati realizzati in tre dimensioni: rispetto all'originale in 2D c'è quindi meno spazio per muoversi e, conseguentemente, è difficile mettere in atto schemi e aggiramenti che vadano oltre il semplice tentativo di sfondamento della linea difensiva avversaria o di scatto sulle linee laterali. Una volta giunti a fondo campo si apre il problema di come segnare; anche in questo caso le opzioni non sono moltissime. Il tiro frontale è praticamente inutile, in

quanto il portiere è quasi sempre allineato all'attaccante e la difficoltà di condizionare la traiettoria della palla con un effetto più o meno accentuato (l'aftertouch) si riflette in una parata piuttosto agevole. Il diagonale è più insidioso ma, anche in questo caso, l'estremo difensore ha gioco facile persino contro missili sparati da



⬆ Ogni rete è celebrata da un trionfale replay: è in questa occasione che si nota la scarsa cura riposta nella realizzazione delle animazioni.



Il difensore sta per essere brutalmente falciato dal mio attaccante: i contrasti duri sono molto più importanti di una costruzione accurata del gioco.

IL FENOMENO DI SCIVOLAMENTO "ONLINE" DEI GIOCATORI PER AGGIORNARNE CONTINUAMENTE LA POSIZIONE È PIUTTOSTO EVIDENTE

distanza ravvicinata. In molti casi, quindi, ci si riduce a segnare usando il solito trucco: si fa fuori la difesa e si corre parallelamente alla linea di fondo aspettando che il portiere sbaglia l'uscita per poi segnare a porta vuota. A parte qualche scazzottata e mischia furibonda con rimpallo fortunoso che porta a improbabili autorette, è possibile inventarsi poco altro. Sono quindici anni che non tocco l'originale ma, in tutta sincerità, mi ricordavo un gameplay più tattico, veloce e divertente di questo. Nostalgia canaglia o sono pronto per il reparto geriatrico più vicino?

GELATI SCIOLTI

Anche dal punto di vista grafico,

Le visuali disponibili sono quattro: si va dalla classica a volo d'uccello...



Speedball 2 non convince a fondo. Certo, il look ipertecnologico è stato reinterpretato in tre dimensioni come ci si aspettava che fosse, ma palette di colori, scarsità di effetti d'illuminazione e povertà delle animazioni di tiro, corsa e contrasto finiscono per far perdere molto dell'appeal che un gioco sportivo come questo dovrebbe esercitare sul giocatore. Come se non bastasse,

spingere l'engine al massimo delle prestazioni mette a nudo notevoli problemi di frame rate anche su PC di una certa potenza. Il fatto che la macchina del sottoscritto, reduce dall'upgrade di Crysis, non sia riuscita a gestire gli effetti attivati al massimo a 1280x1024 con antialias 4X, la dice lunga sulla mancata ottimizzazione di

... a qualcosa di simile alla terza persona. La prima è decisamente consigliata per organizzare al meglio le azioni.



SPEEDBALLMERCATO

Una delle caratteristiche più interessanti dell'originale Brutal Deluxe era la parte manageriale, mantenuta anche in questa conversione. Le vittorie negli incontri di lega permettono di accumulare crediti che possono essere spesi in due modi: per migliorare le caratteristiche dei propri giocatori o per acquistare stelle affermate, in grado di risollevere le sorti di una stagione. Se si vuole arrivare ad alto livello, un minimo di oculatezza nel districarsi tra la gestione degli upgrade e dello "Speedballmercato" è indispensabile. Purtroppo, verso la parte finale delle competizioni stagionali, il rischio d'infortunio aumenta esponenzialmente: investire sul Ronaldo o sull'Adriano di turno invece di potenziare tutta la squadra può rivelarsi quindi molto rischioso (begli esempi che hai preso... ndSS). Per fortuna, il calo di rendimento da vita notturna non è contemplato.



questo prodotto. Anche il sonoro non è da meno: i fasti dell'accompagnamento originale sono lontani ma sono soprattutto gli effetti in gioco a essere troppo ripetitivi e privi di mordente. Anche il leggendario "Ice Cream! Ice Cream!" in arrivo dagli spalti sembra meno convinto del solito.

AMIGHISTI VECCHIO STILE

L'aspetto di maggiore interesse rimane dunque il multiplayer, giocabile sia online oppure in stile console (gli amighisti direbbero "alla vecchia maniera"), con due pad collegati allo stesso computer. Se nessun problema è da segnalare in quest'ultimo caso, altrettanto non si può dire dell'online: la qualità del netcode non è eccelsa e riflette una certa mancanza di know-how da parte dello sviluppatore nella gestione dei pacchetti per un gioco di questo tipo. Il fenomeno di scivolamento degli atleti per aggiornarne continuamente la posizione è piuttosto evidente ma anche le "laggate" tra PC in connessione diretta rovinano spesso il feeling della partita, chiaro segnale di un codice di rete non perfettamente ottimizzato. La situazione migliora nel caso in cui il nostro avversario sia un connazionale: uscendo dai confini, tuttavia,

l'ingoiabilità dovuta alla latenza è dietro l'angolo. Peccato, poiché, almeno per il momento le uniche ladder attive si trovano solo in Francia, Spagna, Germania e Inghilterra. Il numero d'iscritti non è comunque entusiasmante, chiaro segnale che sull'affidabilità dell'online c'è ancora molto da lavorare...

GIUDIZIO

Come da introduzione, vi confermo che la lacrimuccia è scesa, ma non è stato per un moto nostalgico. S2T si conferma come un remake che non aggiunge nulla a un gameplay vecchio di sedici anni, spingendo il giocatore a ripetere sempre quei tre o quattro schemi o ad affidarsi alle capacità atletiche dei propri giocatori per vincere i contrasti con qualche cazzotto o scivolata da codice penale. Per salvare la baracca, inoltre, era necessaria una realizzazione tecnica ineccepibile: invece, non andiamo oltre la semplice mediocrità, che si riflette anche nella qualità del multiplayer, inaffidabile e con numerosi problemi di latenza. Su Steam, per 34 dollari, è possibile trovare sicuramente di meglio: se proprio volete tranciare qualche rotula, è preferibile l'emulazione. Io però, non vi ho detto niente, eh?

PRO E CONTRO

- I nostalgici potrebbero cascarci...
- ...gli scettici sicuramente no
- Graficamente mediocre
- Gameplay banale

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

53

SHOT YOU!

SVILUPPATORE: Thorsten Kuphaldt PUBLISHER: Thorsten Kuphaldt DISTRIBUTORE: Thorsten Kuphaldt
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: Gratuito

TYPHOON 2001



CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 500 MHz o AMD equivalente (1 GHz) RAM: 128 MB (256 MB) Spazio su HD: 6 MB
 Connessione: Nessuna Scheda Video: Una qualsiasi da 64 MB (Una qualsiasi da 64 MB)

Paolo Besser paolone@sprea.it
 typhoon.kuto.de

Il passatempo perfetto è il remake di un grande classico: immediato, coinvolgente, spettacolare e completamente gratuito. Potevamo lasciarcelo sfuggire?

Beh, a dire il vero sì, poteva sfuggirci. Solo che litigando su it.comp.software.emulatori mi sono imbattuto in un blog di un certo AndreaP che ne parlava... e da lì a installarlo il passo è stato breve come un download da 5 megabyte. Il problema, semmai, è stato smettere di giocare.

Chi segue questo settore dai primi anni '80 sicuramente si ricorderà di Tempest, uno dei coin-op più rappresentativi dell'epoca. Aveva molte caratteristiche fuori dal comune, almeno per quei tempi: una grafica

a vettori colorata, la possibilità di scegliere da quale livello partire e, soprattutto, fu uno dei primi tentativi di rappresentare un titolo in 3D e di dare un minimo di profondità all'azione. Il giocatore controllava una piccola astronave posizionata all'inizio di una "ragnatela" che poteva avere forme molto diverse ma che in ogni caso dava origine a un piano o a un tunnel di cui si vedeva la fine all'orizzonte. È proprio da questa zona remota che giungevano le navicelle nemiche (o le creature aliene che dir si voglia) che occorreva blastare velocemente a suon di raggi laser, altrimenti per loro sarebbe stato più semplice raggiungerci e farci fuori. Una volta eliminati tutti i nemici, la nostra navicella avrebbe percorso tutta la ragnatela e, dopo un coreografico salto nell'iperspazio, si sarebbe ritrovata con un nuovo

livello da affrontare. Tempest fu convertito per diversi sistemi tra cui il Jaguar, una sfortunata ma potentissima console di Atari dove il mitico Jeff Minter, precedentemente noto per i suoi giochi psichedelici e assolutamente fuori di testa per C64, realizzò un remake dotato di effetti speciali, vivaci e cromatici, che passò alla storia come il miglior gioco per quella piattaforma: Tempest 2000. Ora, Typhoon 2001 cerca di replicare, grazie alla potenza delle moderne schede grafiche e alla versatilità delle librerie OpenGL, i fasti di quel piccolo grande classico su tutti i PC del mondo. E quando diciamo tutti i PC del mondo, intendiamo dire che i requisiti necessari per il gioco sono veramente alla portata di tutti: perfino un chipset integrato di media potenza, purché dotato dei driver

⬇️ Gli effetti di luce sono spettacolari e, nonostante la loro frequenza, non impediscono di comprendere cosa succede a video.

⬇️ Molti nemici hanno raggiunto la nostra posizione. Ora dobbiamo fare attenzione a evitarli.



⬆️ Raccogliendo un certo numero di power-up è possibile accedere a un livello bonus in soggettiva.

necessari, dovrebbe essere in grado di eseguire questo gioco senza problemi. Typhoon 2001, oltre a riprodurre le "ragnatele" originali di Tempest 2000, ne aggiunge di proprie, introduce armi, bonus ed effetti grafici ancora più spettacolari, mescola il tutto con un livello di difficoltà perfetto e propone uno schema di gioco che, nella sua ripetitività, riesce a non stancare mai. E per chi vuole far da sé, c'è anche l'editor integrato. Scaricatelo e giocatelo, non ve ne pentirete!

GIUDIZIO

Typhoon 2001 è il classico giochetto che si scarica per passare qualche minuto in allegria, ma da cui riesce molto difficile staccarsi. Perché? Perché nella sua semplicità trova il modo di essere magnetico, sorprendente e irresistibile, ecco perché! Typhoon 2001 fa un uso magistrale dei vettori e ripropone le stesse atmosfere dei giochi di Kenta Cho (un altro sviluppatore visionario alla Jeff Minter). La cosa che più mi ha impressionato è che, soprattutto se lo giocherete con un joystick, vi ritroverete a passare tutto il tempo libero di fronte a questo titolo, una manna dal cielo per rilassare i nervi. Pochi remake sanno essere eccezionali come questo... ed è pure gratis. Sì, avete letto bene, non costa un euro. Non perdetevolo assolutamente!

PRO E CONTRO

- ⊕ È il Tempest del nuovo millennio
- ⊕ Uso magistrale di vettori, colori e animazioni
- ⊕ Funziona anche su PC modesti
- ⊖ Sarebbe bello giocarlo in multiplayer

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

92

scudetto 2008 CHAMPIONSHIP MANAGER

SVILUPPATORE: Beautiful Game Studios PUBLISHER: Eidos DISTRIBUTORE: Leader
MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 39,99

SCUDETTO 2008

Ricordate il detto “nessuna nuova, buona nuova”? Ecco, nel caso di Scudetto andrebbe ritoccato in “nessuna nuova, che due palloni (da calcio)”...

Dunque, dunque... andiamo a scartabellare nel mio archivio di macro per le introduzioni dei manageriali di calcio: lo scontro “Eidos vs Sports Interactive” l’ho già usato, il dualismo Football Manager-Scudetto anche, il paragone tra maestro e allievo neanche a parlarne. Oh, ma sapete che scrivere qualcosa di originale dopo svariati anni

di calma piatta nei rapporti di forza tra i vari simulatori di calcio è un’impresa titanica? Questa volta è ancora più difficile anche a causa di Scudetto, rinnovato davvero poco rispetto all’edizione 2007... Vorrà dire che ce la caveremo con un “Bentornati al titolo che si posiziona per profondità e semplicità di utilizzo esattamente a metà strada tra Football Ma-

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 1,5 GHz o AMD equivalente (2,5 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 500 MB
Connessione: Nessuna Scheda Video: Una qualsiasi con almeno 64 MB

www.scudetto2008.it..... Massimo “NKZ” Nichini nkz@sprea.it

nager e FIFA Manager”. Triste e scontato, ma vero. Nella speranza che l’edizione 2009 porti qualche novità che valga la pena di citare, questo è il massimo che ora posso proporvi...

DOV’ERAVAMO RIMASTI?

L’ultima edizione di Scudetto si era distinta per aver ridotto la distanza con l’avversario storico Football Manager. Purtroppo quest’anno dobbiamo evidenziare una

IL PRODOTTO DI BEAUTIFUL GAMES STUDIOS SEMBRA REGISTRARE UNA BATTUTA D’ARRESTO



La nuova versione di Scudetto apporta miglioramenti marginali sia al motore grafico sia a quello simulativo.



Le opzioni per parlare alla squadra sono ancora limitate e spesso inadatte alle circostanze...

SCUDETTO 2008 PROPONE POCHE NOVITÀ E UN APPIATTIMENTO GENERALE DELLA COMPLESSITÀ CHE NON PUÒ FAR FELICI GLI APPASSIONATI DEL GENERE



Le opzioni contrattuali e quelle di calciomercato non hanno subito alcun cambiamento rispetto al passato.

tendenza diametralmente opposta: a fronte di un buon numero di nuove opzioni, variabili ed elementi di gioco introdotti nel titolo di Sports Interactive, il prodotto di Beautiful Games Studios sembra registrare una battuta d'arresto. Certo, come ogni edizione Scudetto propone nuovi campionati (in particolare quello australiano. Se siete in cerca di folclore, questa novità potrebbe anche rallegrarvi), un database ampliato di circa un 25%, un codice della simulazione riscritto (ma il fatto che succeda ogni anno non è proprio una cosa di cui andare orgogliosi...) e un motore grafico migliorato... ma sono elementi di poco conto se paragonati al passo in avanti fatto

dalla concorrenza. Quello che rimane come fiore all'occhiello della produzione dei BGS sono le sue doti caratteristiche: una semplicità di utilizzo capace di non scoraggiare il giocatore inesperto grazie a un'interfaccia utente pulita e organizzata, e una velocità di gestione dei dati e di generazione delle giornate elevata anche nel caso non si disponga di una CPU particolarmente potente e recente. A queste caratteristiche peculiari ne andrebbero aggiunte altre, come la modalità "benefattore della squadra" che consente di iniziare il campionato con un forte investimento economico a fronte di obiettivi di vittoria imprescindibili. Peccato che anche sotto tale

Durante la simulazione "veloce" della partita è possibile visualizzare graficamente la prestazione dei giocatori: momenti di buon gioco, stanchezza fisica, cartellini...



PROZONE E NEUTZONE?

Anche quest'anno Scudetto integra lo strumento di analisi di partite e giocatori basato sul database e sul software ProZone, prodotto realmente in commercio e utilizzato da molti staff tecnici per analizzare il rendimento di titolari e riserve. Grazie a questo tool è possibile rivedere e analizzare graficamente posizioni e movimenti, passaggi e contrasti di tutti i calciatori per qualsiasi minuto giocato. Sulla carta, ProZone è uno strumento potente e molto profondo, che però stona parecchio con l'estrema linearità di tutti gli altri aspetti di Scudetto: se in futuro questo manageriale farà decisi passi avanti verso una maggiore complessità simulativa, allora PZ sarà realmente utile e interessante. Allo stato attuale delle cose, pare più una rosa estremamente tecnica e complicata in un deserto di semplicità...



aspetto, quest'anno le notizie non siano confortanti. Forse a causa di una semplificazione nella gestione del calciomercato, questa opzione tutto sommato intrigante si è di fatto trasformata in una specie di "God Mode": vagonate di soldi e contrattazioni semplici significa poter acquistare i migliori giocatori in circolazione senza sforzo... Sembrerò cattivo, ma a questo punto meglio giocare una Master League di Pro Evolution Soccer!

IL TERZO TEMPO NON È UNA STRETTA DI MANO!

I discorsi fatti fino a questo punto valgono anche per gli aspetti non ancora esaminati. Come in altri manageriali è possibile parlare alla squadra prima, durante e dopo gli incontri, ma a differenza di altri titoli le opzioni a disposizione sono solo tre e quasi mai adatte alle situazioni. A tutto questo, va inoltre aggiunta la totale assenza di un qualsiasi confronto con la stampa specializzata. Non vi basta ancora? Bene, aggiungiamoci una gestione degli allenamenti quasi trascurabile per efficienza o il meccanismo della ricerca e dello scouting ancora "vecchio stile". Il concetto, insomma, è sempre lo stesso: Scudetto 2008 propone poche novità e un appiattimento generale della complessità che non può far felici gli appassionati del genere. A meno che i giocatori-subbuteo, ora capaci di tuffarsi di testa (graficamente, intendo... Questa è la novità più rilevante del motore grafico), non suscitino in voi dei moti di libidine.

Se l'anno scorso Scudetto ha strappato un encomio, a questo turno è meglio affermare che il

titolo di Eidos e BGS si merita una valutazione semplicemente sufficiente, lievemente ribassata solo perché le aspettative erano molto più alte. Chissà che questo non serva da incoraggiamento per la versione 2009...

GIUDIZIO

Difficile dire se il risultato nel complesso modesto di Scudetto 2008 sia da attribuire più alla mancanza di vere novità di rilievo, all'estrema semplificazione di alcune delle caratteristiche più articolate o alla concorrenza che nel frattempo ha spostato ancora più avanti la pietra di paragone. Di sicuro il risultato complessivo non è per nulla esaltante, pur rimanendo comunque nei limiti del ragionevole e dell'apprezzabile, specialmente per quella fetta di pubblico che divora a fatica le migliaia di variabili di Football Manager ma che al tempo stesso non riesce proprio a farsi andare giù l'estrema leggerezza di FIFA Manager. Tecnicamente rimane apprezzabile la velocità di calcolo del gioco, la sua estrema leggerezza in fatto di requisiti hardware e l'efficienza dell'interfaccia, ma al tempo stesso è criticabile l'aspetto audio, scandaloso persino per un manageriale di calcio.

PRO E CONTRO

- ➕ Leggero e veloce anche su PC datati
- ➕ Motore grafico delle partite migliorato
- ➖ Simulazione troppo lineare
- ➖ Calciomercato e gestione finanziaria lacunosi

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

65



ESCLUSIVA!



SVILUPPATORE: SOE PUBLISHER: SOE DISTRIBUTORE: Koch Media
 MULTIPLAYER: MMORPG LOCALIZZAZIONE: assente PREZZO: € 39,90

EVERQUEST 2 - RISE OF KUNARK

◀ [clicca qui e guarda il trailer!](#)

Le terre di Kunark risorgono sui nostri monitor dopo sette anni e mezzo dalla loro prima apparizione. Iksar e Sarnak hanno dissotterrato nuovamente l'ascia di guerra!

Con Echoes of Faydwer dello scorso anno, SOE ha intrapreso per il suo titolo più celebre la strada delle rivisitazioni delle zone che hanno reso il primo Everquest il MMORPG più longevo e giocato della storia, almeno fino all'arrivo di World of Warcraft (e direi pure pwned, a questo punto! ndToSo)('sti fanboy... ndSS). Rise of Kunark è quindi la quarta espansione per Everquest 2, e

riprende in toto il tema della guerra tra gli uomini-lucertola Iksar e gli uomini-drago Sarnak per il dominio delle terre di Kunark, un continente trasformatosi in arcipelago dopo il cataclisma di 500 anni prima, che ha sconvolto per sempre la morfologia di Norrath.

RESURREZIONE DI UN IMPERO
 L'espansione di Everquest alla quale

CONFIGURAZIONE MINIMA

CPU: Intel 2 GHz o AMD equivalente (3 GHz) RAM: 512 GB (1 GB) Spazio su HD: 15 GB
 Connessione: ADSL Scheda video: GeForce5900/Radeon9800 (GeForce7900/Radeon1900XT)

www.everquest2.com ■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

si fa riferimento è la prima uscita dopo la pubblicazione del gioco base (risalente al lontano 1999... mamma mia, quanto tempo è passato dalle mie prime peregrina-

zioni per Kelethin!), che si chiamava Ruins Of Kunark. Se all'epoca la razza aggiunta a quelle disponibili era quella degli Iksar, con Rise of Kunark si possono vestire i panni

RISE OF KUNARK È LA QUARTA ESPANSIONE PER EVERQUEST 2, E RIPRENDE IN TUTTO IL TEMA DELLA GUERRA TRA GLI UOMINI-LUCERTOLA IK SAR E GLI UOMINI-DRAGO SARNAK



Un forte nascosto alle pendici di un vulcano, accessibile solo via mare. La semplice idea di avvicinarsi senza un gruppo ben equipaggiato è da fuori di testa.



La nuova razza dei Sarnak è clamorosamente adatta all'ambientazione orientale che caratterizza tutta la zona attorno a Timorous Deep.

TUTTE LE ZONE ATTORNO A TIMOROUS DEEP SONO PROPEDEUTICHE ALLA CRESCITA DI UN NUOVO PERSONAGGIO DI RAZZA SARNAK



Il Raffo sulla sua nuova moto.

dei Sarnak, la cui zona di partenza è la città di Timorous Deep, già vista sette anni or sono e ora modernizzata e adeguata secondo le necessità della nuova razza dominante. Il tema principale di questa quarta espansione è l'estremo Oriente, tanto che buona parte delle nuove terre e delle costruzioni che ne fanno parte sono clamorosamente ispirate all'antica Cina e al Giappone medievale.

Anche un certo quantitativo dei nuovi oggetti disponibili ha un design coerente con lo stile delle locazioni, tanto che, una volta conquistati i nuovi set di equip, ci si può vestire di tutto punto come un antico condottiero cinese.

Tutte le zone attorno a Timorous Deep sono propedeutiche alla crescita di un nuovo personaggio di razza Sarnak fino al ventesimo livello circa, oltre il quale è necessario prendere il grifone per le Butcherblock Mountains, proseguendo il cammino

nelle terre di Echoes of Faydwer e nel resto dei continenti conosciuti. Dal 65° livello in avanti si può anche pensare di affrontare le terre più pericolose di Rise of Kunark, recandosi da Antonica o dalle Commonlands alle Kylong Plains, una locazione molto grande e ricca di quest, e che funge da crocevia per le strade che portano nei luoghi più impervi e pericolosi dell'intera Norrath.

VIENI CON ME, AMICO MIO!

Com'è prassi consolidata (esclusa l'esperienza di Echoes of Faydwer), anche questa quarta espansione alza i cap principali di dieci unità; ecco quindi che sia il livello "adventure", sia quello "tradeskill" possono essere portati al limite di 80. Se la parte riguardante il lavoro artigiano è stata ulteriormente semplificata dall'ultima major update (il fallimen-

PACCO, CONTROPACCO E CONTROPACCOTTO

Com'è prassi di SOE, è possibile acquistare l'espansione Rise of Kunark tramite il servizio di digital delivery direttamente dal pannello di servizio del proprio account. L'acquisto della versione scatola è però d'obbligo per chi vuole iniziare a giocare o anche solo per chi si è perso qualcuna delle espansioni precedenti. Senza colpo ferire, difatti, SOE ha incluso nel pacchetto "all-in-one" i seguenti contenuti:

- Everquest 2 (voto TGM 90)
- Desert of Flames (voto TGM 90)
- Kingdom of Sky (voto TGM 90)
- Echoes of Faydwer (voto TGM 94)
- Rise of Kunark (voto TGM 90)
- Adventure pack The Bloodline Chronicles
- Adventure pack The Splitpaw Saga
- Adventure pack The Fallen Dynasty



Ora... se non avete avuto ancora modo di giocare a questo capolavoro, lasciarvi scappare quasi tutto ciò che è stato pubblicato in tre anni e mezzo per 39 euro è un suicidio videoludico. Se poi volete continuare a farvi male giocando a WoW... (devo davvero commentare? ndToSo).

to della creazione di un qualsiasi oggetto avrà come conseguenza la sola perdita del fuel), crescere di livello nelle nuove zone è impresa decisamente più ardua, a meno di non volersi impegnare nelle nuove

e interessanti quest attivabili dalle Kylong Plains e dai territori confinanti. L'uccisione dei mob apporta davvero poca sostanza al calderone dei punti esperienza, mentre viene premiato il lavoro di gruppo nel completamento di quest, delle heri-

tage e dei raid più impegnativi. A dirla proprio tutta, mai come in questa espansione è necessario essere parte integrante di una gilda ben differenziata e un minimo organizzata.

L'unica eccezione alla regola del "dieci" è l'incremento degli "Achievement Point", che salgono da cento a centoquaranta, ampliando a dismisura la possibilità di ulteriore personalizzazione delle abilità accessorie del proprio personaggio.

Tra le novità più sfiziose mi preme ricordare l'introduzione di una nuova mount, il rinoceronte kunarkiano,



Il grifone alato che conduce da Timorous Deep alle Butcherblock Mountains. Una volta superato il livello 20°, questo è un passaggio obbligato.



La sempiterna battaglia tra Iksar e Sarnak è il teatro principale delle zone per i livelli alti. In questo caso è in corso l'assedio a una fortificazione.



⬆️ **Due contro uno non è mai sportivo. Per fortuna che questo Kerra sembra equipaggiato a dovere.**

con il quale possiamo intimorire anche il nemico più restio alla resa, almeno dal punto di vista della cattiveria estetica... roba da spaventare anche Chuck Norris!

E LA GRAFICA?

Che il motore grafico di Everquest 2 sia in grado di regalare soddisfazioni all'occhio del giocatore più esigente è fuor di dubbio. Che serva un PC ultrapompato per goderne appieno, anche. Con l'andare delle espansioni, SOE ha decisamente migliorato la qualità delle texture e del motore grafico in generale, ma ha anche alzato il tiro per quanto riguarda le richieste hardware necessarie per far girare il client al massimo delle potenzialità. Chi ha iniziato a giocare tre anni fa, e continua a farlo sullo stesso PC, a parità di configurazione si ritrova oggi un titolo decisamente più fruibile. Chi ha invece avuto modo di potenziare di recente la propria postazione, ora può godere di una grafica inarrivabile per il resto dei MMORPG presenti sul mercato, soprattutto per quanto riguarda l'applicazione degli effetti luce e HDR,

⬇️ **Una zona WoW-like, ma con decisamente più stile (ma quante abbaiate... ndToSo)(ragazzi, mo' basta però, eh? ndSS)**



oltre che degli shader, che aiutano non poco a restituire sul monitor la magnificenza di locazioni evocative e magistralmente concepite. Come ogni anno, poi, mi ritrovo a lodare la resa dell'acqua... in assoluto una delle migliori mai viste in un videogioco, e non sto necessariamente parlando solo di MMORPG!

⬆️ **Una veduta panoramica delle zone meno calde di Kunark. I neofiti troveranno grande soddisfazione nel girare in queste lande.**



⬇️ **Come al solito, durante i combattimenti si sprecano gli effetti luce.**



SCUSI, MI STA UN PO' STRETTO...

Nei mesi precedenti alla messa in opera di Rise of Kunark, il team SOE non è certo rimasto con le mani in mano, giacché tramite un paio di corpose major update sono state incluse alcune novità interessanti. Tra le caratteristiche più sfiziose, mi preme citarvi la possibilità di richiamare un comodissimo browser interno al gioco per la navigazione in Internet, oltre all'introduzione dei vestiti cerimoniali da indossare sopra l'equipaggiamento da battaglia.

OGNI GIOCATORE DI EVERQUEST 2 TROVERÀ PANE PER I SUOI DENTI, TANTO I PRO QUANTO I "NIUBBI"

La vera innovazione tecnica è però riscontrabile nel comparto audio. Le tracce predefinite per le varie situazioni sono un lontano ricordo, visto che con Rise Of Kunark è stato introdotto un algoritmo dinamico che miscela i passaggi musicali coerentemente con la situazione. Stiamo attaccando un mob duro a morire e impegnativo per il gruppo? La traccia audio scelta aggiungerà ulteriore enfasi al combattimento. Stiamo grindando in solitario e abbiamo ingaggiato un nemico ben

più debole di noi? Il commento musicale sarà leggero e si discosterà poco dal "main theme" della locazione. Anche per quest'anno, insomma, ogni giocatore di Everquest 2 ha pane per i suoi denti. Invero, ogni neofita che volesse avvicinarsi a un titolo di certo non semplice ma gratificante, può servirsi dei nuovi contenuti per iniziare nel migliore dei modi la propria avventura nelle misteriose lande di Norrath.

GIUDIZIO

La quarta espansione del MMORPG capolavoro di SOE non si discosta per qualità e quantità dei contenuti da quanto abbiamo visto nelle precedenti produzioni. Rise of Kunark però, diversamente dall'ultimo Echoes of Faydwer, soddisfa maggiormente le esigenze dell'utenza "pro", garantendo tonnellate di quest e istanze soprattutto per coloro che hanno raggiunto almeno il 65° livello come "adventure". Ciò non toglie che anche chi inizia ora a giocare (o chi ama sperimentare con più di un personaggio) può trovare nelle zone a basso rischio sufficiente "ciccìa" per saziare anche il palato più esigente. Uscite, compratelo, installatelo, fatevi rapire dalla bellezza delle nuove (e vecchie) locazioni, prendete un bel fiato e godetene fino alla morte. Videoludica, s'intende!

PRO E CONTRO

- ➕ Zone nuove sia per neofiti, sia per PG avanzati
- ➕ Una quantità abnorme di cose da fare
- ➕ Graficamente stupefacente
- ➕ Serve un gran PC per goderne appieno

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

90



SVILUPPATORE: Disney VR Studio PUBLISHER: Disney Online DISTRIBUTORE: Disney Online
 MULTIPLAYER: MMORPG LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: Free to Play

PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE

Paolo "Mascalzone" Lumia
 mascalzoneatino@gmail.com
 www.piratesonline.com

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel Pentium III 800 MHz o AMD equivalente (2 GHz) RAM: 256 MB (512 MB)
 Spazio su HD: 700 MB Connessione: ADSL Scheda video: Una qualsiasi con almeno 32 MB (64 MB)

Quanti di voi hanno sognato di vivere le intrepide avventure di Jack Sparrow? O forse dovrei dire, visto il target della rivista, di conquistare il cuore della splendida Elisabeth?

Disney Online ci offre un universo persistente dedicato alla più celebre saga sui pirati di tutti i tempi (stando almeno a quanto dice il box office), e lo fa con un MMO gratuito pensato come omaggio ai fan della saga, anche se ai più sfigatati è richiesto di pagare il canone mensile per non fare code ed usufruire di tutti i contenuti. Il gioco si rivela decisamente user-friendly sin dall'installazione, dopodiché, creato l'avatar secondo pochi schemi predefiniti (nome compreso), vi ritroverete nei panni del mozzo di turno, chiuso in una buia cella

ma con il prode avatar di Johnny Depp pronto a tirarvi fuori dai guai e guidarvi nell'esplorazione delle isole caraibiche. Un tutorial piuttosto articolato illustra poi le caratteristiche principali: l'utilizzo del mouse comanda i controlli principali, estremamente semplificati e immediati, corredati da qualche combo e alcune abilità speciali. Questo è tutto quello di cui avete bisogno per affrontare le quest, che propongono l'esplorazione dell'arcipelago con spostamenti via terra o via mare. La caratterizzazione del personaggio rispecchia l'impostazione generale, votata all'intrattenimento per tutta la famiglia: la regola del "più lo fai, più migliori" trova rigida applicazione, oltretutto amplificata dall'esiguità del numero di skill. Impareremo a menar di spade e pistole, a usar cannoni e timoni, a bordare vascelli di sua maestà e poco altro, con una diretta dipendenza tra i

nostri progressi e le ore passate a fare sempre le medesime cose, visto che le uniche alternative a questo gameplay sono un gioco di carte, del quale non si sente granché il bisogno (che c'entra col resto?), e la modalità Mayhem, che tra l'altro non è legata all'ambiente in cui ci si trova, essendo affrontabile successivamente al caricamento di una sessione ad hoc alla quale si accede solo dopo l'aver trovato altri giocatori disponibili per un duello.

PIRATES OF CARE-BEAR

Pirates of The Caribbean Online si può quindi definire un MMO a mezzo servizio, in quanto, oltre al caso degli scontri tra giocatori, tutto l'universo persistente risulta istanziato, con estenuanti caricamenti a ogni cambio di zona, il che rende difficile persino trovare i vostri amici. Il gioco utilizza un sistema che mi ha ricordato quello

La caratterizzazione del personaggio è ridotta ai minimi termini, come del resto tutto il reparto grafico. Il fatto che il gioco giri anche sul vecchio notebook del "papi" renderà felici i bimbi.

Perdersi è impossibile: le luci di New York vi guideranno da chilometri di distanza, neanche la mappa fosse immensa. E dire che a quei tempi l'elettricità non c'era...



GIUDIZIO

Se vedete PotCO solo come un palliativo, un passatempo per ammazzare l'attesa di Pirates of the Burning Sea, allora navighiamo sulla stessa lunghezza d'onda. Se invece vi aspettate qualcosa di più di una semplice licenza sprecata, meglio per voi che lasciate perdere, perché rimarrete senza dubbio delusi. Se è proprio l'ambientazione della saga Disney che vi interessa, allora vi consiglio semmai di rivolgervi al lavoro di Bethesda pubblicato un annetto fa e che ora si dovrebbe trovare in edizione budget: anche se non è esattamente bellissimo, almeno offre una miglior realizzazione tecnica. Altrimenti la scelta migliore rimangono i tre film in DVD e un appetitoso cestello di caldi pop-corn.

PRO E CONTRO

- Il tie-in tira sempre
- "Quasi" gratuito
- Qualità tecniche pessime
- Meno longevo dei film

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

46



SVILUPPATORE: Auran Games PUBLISHER: Codemasters DISTRIBUTORE: DDE
 MULTIPLAYER: MMORPG LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: € 39,99

FURY

Siamo i prescelti, i più grandi eroi della nostra gente. Lungo le ere abbiamo combattuto per la gloria dei nostri regni. Ora siamo tornati, per sentire di nuovo l'acre odore della battaglia e vincere lo scontro per il dominio sull'essenza, l'energia che ci sostiene. Che la guerra delle furie abbia inizio!

Comincia così l'epica presentazione di Fury: splendidi disegni degni del miglior Frank Miller accompagnano la voce di un vecchio guerriero, che ci chiama a combattere la sfida per il bene supremo, in nome del popolo e della patria, sconfiggendo la paura di un destino senza più

luce e senso. Un introverso modo di dire che le fondamenta di questo primo MMORPG di casa Auran (il loro successo più acclamato fino a oggi? TrainZ!) poggiano esclusivamente sulle azioni di noi "furbonidi" player. Una community senza la quale il gioco perde appunto la propria essenza, essendo il primo

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 2 GHz o AMD equivalente (3 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 8 GB
 Connessione: ADSL Scheda video: ATI x1600/nVidia GeForce 4 TI (ATI 9600/nVidia GeForce 7600)

www.unleasethefury.com Paolo "Mascalzone" Lumia mascalzoneatino@gmail.com

prodotto a definirsi come MMO Third Person Slasher, e quindi concepito esclusivamente sugli scontri tra giocatori. PvP totale quindi... scelta quantomeno eccentrica, se non proprio innovativa. E sicura-

mente potenzialmente redditizia, se corredata da solide basi di sano divertimento. Per questo motivo gli sviluppatori australiani hanno optato per un gameplay basato in gran parte sul modello dei rodattissimi

FURY È IL PRIMO GIOCO A DEFINIRSI UN MMO THIRD PERSON SLASHER, CONCEPITO ESCLUSIVAMENTE SUGLI SCONTRI TRA GIOCATORI



La lobby si presenta sempre piuttosto popolata. Peccato che sia l'unica zona con un certo traffico di tutto il santuario, che risulta decisamente sovradimensionata.



Resistenze e buff sono rappresentati in maniera parecchio vistosa, rendendo intuitivo agire di conseguenza una volta che se ne è assimilata l'iconografia.

FURY PREVEDE L'ASSOLUTA MANCANZA DI GRIND, FARMING E LIMITAZIONI DOVUTE ALLE CLASSI, PROPONENDO UN DECISO ALLONTANAMENTO DALL'ABITUALE FORMAT A CUI IL GENERE CI HA ABITUATO



➤ Ecco un esempio di cariche elementali, che come si può vedere sono accoppiate: potrete dunque usarne due simultaneamente, in questo caso acqua e fuoco.

FPS online, sopravvissuto a svariati eoni videloudici: i recenti sequel di Enemy Territory e Team Fortress sono lì a dimostrarlo. Allo scopo di assicurarsi un tale risultato, Auran ha deciso di eliminare gran parte delle scelte vincolanti tipiche della maggior parte dei giochi di ruolo, in modo da garantire massima libertà al giocatore e regalare azione sin dal primo istante.

PIÙ BUILD PER TUTTI

Le conseguenze di un'impostazione simile risiedono nell'assoluta mancanza di elementi quali grind, farming e limitazioni dovute alle classi (così da scongiurare il morbo del reroll), proponendo un deciso allontanamento dall'abituale format al quale questo genere ci ha abi-

tuato. Al posto di abilità specifiche ed equipaggiamenti esclusivi, Fury offre infatti un sistema decisamente più aperto: selezionato il sesso, il nome e il look del PG, si viene immediatamente catapultati in un gigantesco santuario, avente le funzioni di vera e propria lobby. Inizialmente vi si imparano i rudimenti del gioco con l'aiuto del tutorial, ma ben presto diventerà vero e proprio rifugio, luogo dove socializzare con gli altri giocatori, commerciare, fare gruppo o formare clan, oppure interagire con gli NPC, che consentono di accedere alle principali feature del titolo. Andando con ordine, la prima cosa che viene chiesto di fare è quella di scegliere un generico archetipo (il box è vostro amico), dopodiché non rimane

E TU, CHE ARCHETIPO SEI?

Come accennato nella recensione, in Fury non vi verrà chiesto di far parte di una classe, ma di selezionare un più generico archetipo, tra gli 8 disponibili, uno dedicato alla magia e uno al combattimento ravvicinato per ciascuna delle 4 scuole di vocazione, due buone e due cattive, ognuna dedicata al controllo di un diverso elemento della natura. Questa scelta però non limita le abilità a disposizione: certo, partirete con un set di statistiche e abilità precostituito a seconda dell'archetipo, definendo quindi le vostre caratteristiche primarie, ma, pur essendoci alcune skill esclusive di ogni archetipo, potrete acquisire moltissimi talenti appartenenti ad altre scuole. Siete un Warden e vi fanno comodo un paio di skill dell'Healer? Nessun problema, spendendo i "punti essenza" necessari potrete divenire un "Warden of Life", acquisendo una sorta di specializzazione. Moltiplicate tutto questo per le infinite incarnazioni che potrete utilizzare per il vostro avatar e avrete un'idea di quante siano le possibilità per personalizzare il PG.

SCHOOL OF LIFE (HEALER, CHAMPION)

La scuola della vita è legata alla manipolazione dell'acqua. Offre quindi le migliori skill curative e difensive del gioco, il che fa di questi due archetipi i più richiesti nei gruppi.

SCHOOL OF GROWTH (ORACLE, WARDEN)

Nata nelle foreste, questa scuola offre il controllo sulla Natura. L'oracle è principalmente un caster offensivo, mentre il warden garantisce svariati buff utili al combattimento.

SCHOOL OF DECAY (DEFILER, OVERLORD)

Scuola dedicata all'elemento aria. Il defiler è un combattente che sferra micidiali colpi con armi a due mani, mentre l'overlord inferisce sul nemico con ogni sorta di DoT malefico.

SCHOOL OF DEATH (INVOKER, DESTROYER)

La scuola della nera signora (brrr!) è adibita al controllo dell'elemento più pericoloso. L'invoker lancia palle di fuoco dagli effetti devastanti, mentre il destroyer mena come un fabbro con martelli, asce e quello che gli capita a tiro.

che prepararsi a menare le mani tramite il set di abilità predefinito per ognuno di essi. Qui entra in gioco la caratteristica più peculiare di Fury: le incarnazioni. Ognuna di esse è direttamente legata alle abilità che vorremo avere a portata di mano sulla barra di selezione rapida (piuttosto classica, come del resto tutta l'interfaccia). Questo per conferire la possibilità di definire a piacere le skill a disposizione all'inizio di ogni match, grazie a un menù apposito che permette di configurarne (e salvarne) fino a 8 (anche se è possibile sbloccare altri slot). Questo va a definire un numero di build praticamente infinito per

il nostro personaggio, che in questo modo, con pochi passaggi, potrà facilmente passare dall'essere un caster oppure un tank.

FURIBONDI PER UN GIOCO

Per evolvere il proprio alter ego, poiché anche se non sono presenti livelli sempre di RPG stiamo parlando, si dovrà abbandonare la lobby ed entrare in una delle battaglie in corso, parlando con un war master. Nessuna quest dunque, ma tre differenti modalità di combattimento PvP, trasposte da quanto abbiamo avuto modo di apprezzare negli sparatutto di successo: Bloodbath consiste nel canonico Deathmatch



➤ Tempeste e nebulose varie fanno da contorno alle mosse più devastanti, con esiti molto scenografici. Qui il mio bersaglio è rimasto folgorato!



➤ Le arene si sviluppano su più livelli sovrapposti, in modo da stimolare i movimenti dei giocatori. Cercarsi un posto rialzato è sempre una buona idea.



➤ Effetti di luce e riflessi sono una gioia per gli occhi, così come il livello di dettaglio dei personaggi: l'Unreal Engine 3 fa sempre la sua figura.

ANCHE SE L'ASPETTO ESTETICO RISULTA APPREZZABILE, CIÒ CHE LASCIA DAVVERO INTERDETTI È LA MANCANZA DI UN VERO AMALGAMA TRA I VARI ELEMENTI CHE DANNO VITA A FURY

tutti contro tutti, Elimination è la versione a squadre e, infine, Vortex è l'ennesima variazione sul tema del classico Capture the Flag. Fury rivela a questo punto le problematiche derivanti dall'essere un ibrido:

il contrasto tra il noioso operare nei santuari e la rapidità degli scontri nelle arene supera spesso il tollerabile. Un esempio, in questo senso, è dato dall'estrema dispersione degli NPC: risulta ben poco im-

➤ La realizzazione delle armature è davvero degna di nota: ricche di dettagli e molto differenziate, sono il principale elemento distintivo dei personaggi.



➤ In questo scatto ho voluto mettermi in posa per ritrarre lo stupendo cielo sopra il campo di battaglia. Al mio avversario però non è che gliene importasse granché...



➤ Un grosso segnalatore individua il vostro bersaglio: indispensabile sulle lunghe distanze, si rivela però un po' troppo ingombrante negli scontri ravvicinati come questo.



L'ETA' DEI PRESELT

Secondo quella che ormai è legge imperante nel panorama dei MMO, anche Fury si prepara a sfornare espansioni. A pochi giorni dall'uscita è stata infatti già annunciata la prima di esse, distribuita gratuitamente, che a quanto pare mirerà più a correggere chirurgicamente le attuali magagne piuttosto che a proporre una reale estensione dei contenuti. Age of the Chosen vuole infatti risolvere uno dei principali problemi del gioco attuale, ossia la latitanza di player all'interno delle arene, cosa che sta causando estenuanti attese nell'imbastire guerre tra server (su cui si basa il PvP) degne di questo nome. Ecco allora arrivare una nuova modalità di combattimento, Carnage, che introdurrà gli scontri Giocatore Vs. Giocatore Vs. Bot, introducendo qualcosa di simile ai dungeon classici, con tanto di boss finale e drop rari. Oltre a questo arriveranno anche i duelli uno contro uno, che verranno combattuti su mappe dedicate. Accorgimenti per scongiurare la noia insomma, insieme a numerosi fix atti a migliorare l'esperienza ludica, che includeranno modifiche alle funzioni dell'equipaggiamento, alle meccaniche di gioco e alcuni miglioramenti all'interfaccia.

diato spendere i soldi ottenuti dopo ogni round per riparare, vendere o acquistare gli oggetti dal vendor di turno. Anche se la riuscita cosmesi, con animazioni ed effetti grafici ben elaborati, risulta decisamente apprezzabile sotto ogni aspetto, grazie anche ai buoni effetti audio e delle musiche di sottofondo azzeccate, e tutto il comparto tecnico lavora egregiamente, sussistono certe forzature, estranee al contesto, che rovinano un'atmosfera votata al crudo realismo. Ciò che lascia davvero interdetti, però, è la mancanza di vero amalgama tra i vari elementi del titolo, del resto così differenti: se conquistare la beneamata essenza serve sostanzialmente ad acquisire nuove abilità, perché molte delle oltre 400 skill si rivelano superflue, avendo effetti inutili o peggio ancora per niente identificabili? Inoltre, molte di esse, le più potenti generalmente, richiedono una sorta di "carica elementale" per poter essere utilizzate, costringendo il giocatore a porre grande attenzione alla valutazione dei tempi di ricarica, dovendo coordinare precise sequenze di colpi che poco si adattano al ritmo frenetico degli scontri, dovuti alle ridotte dimensioni delle arene. L'esito di ogni match pare quindi legato più a opportunismo e

casualità, piuttosto che a tattica ed esperienza: spendere ore a provare incarnazioni, abbinandovi di volta in volta l'equip più adatto, per poi vedere l'avversario diventare praticamente invulnerabile, passando sopra power-up vari un secondo prima di noi, non è il massimo della vita. Insomma, la stessa natura del gameplay dà adito a contraddizioni degne di un editoriale del Silvestri.

GIUDIZIO

Fury è potenzialmente un prodotto interessante, però presenta grossi problemi di bilanciamento e coerenza tra i suoi aspetti più innovativi che vanno a inficiare la valutazione. In buona sostanza, la mancanza di molti degli elementi classici dei giochi di ruolo non è del tutto giustificata, vista l'approssimazione e la ripetitività che caratterizzano le meccaniche di gioco. Se ciò potrebbe anche andar bene in un FPS, così non è per un titolo dedicato principalmente agli appassionati di prodotti di massa, che si aspettano contenuti più ragionati e immersivi. Questo non esclude che il gioco potrà ritagliarsi una fetta di estimatori, attratta dalla buona ottimizzazione del titolo, adatto anche a PC un po' superati, e dalla mancanza del famigerato canone mensile. Alla fin fine, un'occasione mancata, sufficiente per chi sta cercando qualcosa che mischi in maniera onesta e niente più, generi diversi.

PRO E CONTRO

- Gameplay tosto ed originale
- Engine valido e curato
- Bilanciamento da calibrare
- Dedicato ai soli appassionati del PvP

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

SVILUPPATORE: City Interactive PUBLISHER: City Interactive DISTRIBUTORE: Blue Label
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 19,90

BATTLESTRIKE FORCE OF RESISTANCE

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Pentium 1,6 GHz o AMD equivalente RAM: 512 MB Spazio su HD: 2 GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: ATI Radeon 8500/GeForce3 (GeForce 6600)

Raffaele Sogni raffo@sprea.it
<http://www.city-interactive.com>

Era ora che qualcuno pensasse a un FPS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale!

La Seconda Guerra Mondiale è ancora un tema molto in voga nel mirabolante mondo dei videogiochi e City Interactive non poteva certo esimersi dallo sviluppare un prodotto a lei dedicato. Battlestrike: Force of Resistance fa parte di quel filone di giochi fatti con lo stampino (due dei quali

recensiti dal sottoscritto nei precedenti numeri di TGM), nei quali viene cambiato il contesto storico e l'aspetto dell'interfaccia, mentre resta identica la posizione delle varie finestre. In questo caso, come anticipato, vi ritroverete in piena Seconda Guerra Mondiale alle prese con orde di tedeschi brutti e cattivi... ma non certo furbi. Uno dei tanti problemi che caratterizzano questa collana di giochi è, infatti, l'intelligenza artificiale dei nemici, che li fa restare immobili nella

loro posizione fino a quando non li andate a svegliare, e che però sono in grado di centrarci da chilometri con armi di media gittata. Proprio questa "feature" di semi infallibilità da parte dei tedeschi fa sì che il gioco, anche a livello "facile", risulti a tratti piuttosto ostico; c'è poco da fare, una volta che siamo nel loro campo visivo ci rovinano e noi prima di vedere dove cavolo sono appostati facciamo spesso in tempo a crepare.

Per quanto riguarda gli altri aspetti del gioco, tecnicamente non ci siamo: la vegetazione è discretamente realizzata, ma gli edifici sono a dir

poco spogli. Non c'è verso, inoltre, di uscire da uno strettissimo corridoio che ci obbliga a procedere nella direzione predefinita; capita spesso di incastrarsi nelle texture senza riuscire a liberarsi e... che i nemici sono imbecilli l'ho detto? Ok, comunque lo sono. La storia è carina ma nulla di eclatante, mentre il comparto sonoro ce la fa indubbiamente: il gioco è tradotto in Italiano e gli attori che hanno prestato le voci sanno certamente recitare. In conclusione, Battlestrike: Force of Resi-



Il soldatino nemico decide, molto astutamente, di posizionarsi in mezzo alla piazza e fare fuoco... restando immobile.

stance è sicuramente il migliore dei tre titoli provati, anche se questo non toglie che il livello sia sotto la sufficienza a causa di una generale inadeguatezza rispetto alla concorrenza (pur considerando che questo prodotto costa molto meno), cosa che si riscontra sul piano tecnico e pure nella totale assenza di una modalità multiplayer. L'aggravante è che il tema trattato mette a disposizione giochi analoghi vecchioti ma tecnicamente migliori che si trovano ancora nei negozi a prezzi molto concorrenziali.

GIUDIZIO

Che vi devo dire ragazzi? Come avrete agilmente intuito da soli, non ci siamo nemmeno questa volta. Certo le cose non sono drammatiche come in Hell in Vietnam, dove tutto era agghiacciante, ma restiamo su livelli mediocri. La parte grafica è obsoleta, i nemici sono imbarazzanti, la libertà di movimento è nulla. La varietà di situazioni però è decorosa e il sonoro si attesta su buoni livelli (tutto localizzato, parlato compreso).

Insomma, Battlestrike: Force of Resistance è uno sparattutto in prima persona scarso che costa poco e che viene proposto in una confezione in cartoncino molto carina: se pensate che questo possa essere sufficiente per farvi propendere per l'acquisto buon per voi, vuol dire che non ci vuole molto ad accontentarvi.

PRO E CONTRO

- Discreto sonoro
- Grafica datata
- Nulla di innovativo
- Intelligenza artificiale dei nemici scarsa

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

58





SVILUPPATORE: Midway PUBLISHER: Midway DISTRIBUTORE: Leader
 MULTIPLAYER: TCP/IP LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 49,99

BLACKSITE clicca qui e guarda il trailer!

Ho sempre avuto una passione smodata per gli sparatutto in prima persona. E non ha senso negarlo, gli FPS sono nati per essere giocati su PC, mica sulle scatolette con i joypad attaccati (e non fate i furbi, che anche quelli wireless sono pad!).

Inutile dirvi che quando è arrivato in redazione Blacksite, con il suo bel carico di hype, mi ci sono fiondato a pesce. Dopo ore di gioco, di prove ed esperimenti, posso dire che le cose non sono andate come me le aspettavo. Insomma, è bene che sappiate subito che Blacksite è una mezza delusione e non è il titolo su cui

tutti speravano di poter mettere le mani il prima possibile.

MA LA CARATTERIZZAZIONE DOVE È FINITA?

In Blacksite sarete chiamati a vestire i panni del solito marine senza macchia e senza paura che deve spaccare ogni pixel che si muove sullo schermo. Il gioco

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 3.0 GHz o AMD equivalente (Dual Core) RAM: 2 GB Spazio su HD: 15 GB
 Connessione: ADSL Scheda video: ATI Radeon X1600/Nvidia GeForce 6600

www.blacksitegame.com..... Davide "ToSo" Tosini ittoso@sprea.it

è diviso in due macrosezioni (per un totale di sei episodi), che corrispondono ad altrettanti tronconi narrativi. Nel prologo, utile per prendere dimestichezza con i comandi, sarete trasportati

in Iraq, alla ricerca – infruttuosa – di armi di distruzione di massa. Ovviamente non tutto andrà per il verso giusto e, al posto dei tanto chiacchierati gingilli per mandare in Game Over il mondo, farete la

LA VOSTRA SQUADRA SARÀ IN GRADO DI RICEVERE SEMPLICI COMANDI, ATTIVABILI CON LA PRESSIONE DI UN TASTO



Sparsi per i vari livelli, avrete modo di recuperare diversi dossier, che vi aiuteranno a capire un po' meglio il background del titolo Midway.



Purtroppo, tra i banchi che affliggono Blacksite ce n'è anche uno che "coinvolge" l'assegnazione dei comandi da tastiera.

LA LONGEVITÀ DEL TITOLO DIPENDE PIÙ CHE ALTRO DALLA VOSTRA PAZIENZA: SE NON VI STUFATE PRIMA, VE LA CAVERETE IN UNA MANCIATA DI POMERIGGI TRANQUILLI

conoscenza di simpatiche creature mutanti, che sembrano essere state messe lì così, a caso, con lo scopo di farvi sentire degli infallibili tiratori scelti.

Terminate le "presentazioni", si entra nel vivo dell'azione e le lancette dell'orologio si spostano avanti di due anni, portandovi nel cuore di Blacksite. Il teatro delle operazioni sarà la famosa Area 51, abbandonata dallo Stato diversi anni prima e finita ora nel mirino di un'organizzazione ribelle, appostata nella vicina cittadina di Rachel. Il vostro compito, come peraltro facilmente intuibile, sarà quello di evitare che i "cattivi" mettano le mani sul materiale rimasto ad Area 51. La domanda, qui, sorge spontanea: se c'era roba tanto importante, perché il governo l'ha lasciata lì? Perché altrimenti Midway non avrebbe potuto dare vita a Blacksite, mi pare ovvio!

Scherzi a parte, appare chiaro come chi ha curato il background non si sia sbattuto più di tanto. E questo senso di approssimazione si respira in ogni angolo di Blacksite: la trama parte dal presupposto che, grazie a una tecnologia aliena, sia possibile riportare in vita i corpi dei soldati deceduti (un'idea talmente "old" che quasi fa il giro e diventa "new"), mentre i personaggi che incontrerete tra un massacro di nemici e l'altro sono tanto stereotipati da non risultare credibili nemmeno per un momento. Avevamo davvero bisogno di un altro tatuato senza cervello o di una nuova dottoressa che sa più di quanto dice e vi prende in simpatia? Io credo di no.

⬇ Blacksite offre esplosioni ed effetti di contorno decisamente gradevoli.



NIENTE LUPI SOLITARI

Il gioco di Midway prevede che non agiate quasi mai da soli e vi metterà al comando di una squadra, solitamente composta da due unità oltre a voi. Il vostro team sarà in grado di ricevere semplici comandi, attivabili con la pressione di un tasto, che verranno influenzati dalla zona in cui posizionerete il puntatore: selezionare un'area "normale" farà sì che la squadra si sposti in quel punto, mentre cliccare su un "hot spot" darà il via a un'azione scriptata (aprire una porta, attivare un congegno e cose del genere). Il sistema è semplice e fa il suo dovere, ma il problema vero è che non mette mai veramente alla prova le vostre capacità analitiche. Insomma, non serve tenere acceso il cervello: le interazioni, più che da "puzzle" da affrontare e risolvere, servono a non farvi sentire soli e da interruttori per sbloccare nuovi eventi (i bottoni non sono abbastanza grandi da contenere la frase "dai, fai aprire la porta così ti posso mandare i nemici!", ma servono esattamente a quello). Peccato, perché complicare il tutto, magari inserendo anche la variabile "tempo che scorre inesorabile", avrebbe dato più pepe all'azione e avrebbe potuto portare Blacksite verso voti più lusinghieri.

COSA MANCA?

Lo sparattutto di Midway offre un'azione decisamente caciaronata ma poco impegnativa. I livelli, sia che si parli di ambientazioni all'aperto, sia che si discorra di luoghi al chiuso, sono dei lunghi



⬆ Sulla sinistra è possibile vedere la scritta "Morale Squadra: Alto". Questo valore viene influenzato dalle vostre performance: uccideteci qualsiasi cosa si muova e si alzerà... peccato non serva a niente.

corridoi in cui non ci viene data la possibilità di scegliere né un percorso né un modo di agire diverso dal puro e semplice "avanza e spara come un matto". Servono a poco anche i veicoli sparsi per l'area di gioco, che ci traghettano anche in questo caso tra un massacro e l'altro. Non aiuta nemmeno l'intelligenza artificiale degli avversari, che si preoccupa semplicemente di farli avanzare per esaltare il nostro ego. E che dire, poi, dello scontro finale? No, tranquilli, niente rivelazioni compromettenti... però, vi assicuro che di boss più statici di quello che "chiude" questa avventura ce ne sono davvero pochi, nella storia dei videogiochi.

In altre parole, ci troviamo di fronte a un altro di quei prodotti pensati per compiacere le masse che non hanno tempo e voglia di "imparare" a videogiochi; Blacksite è mostruosamente facile, assolutamente lineare e, soprattutto, poco divertente per chi ha un minimo di dimestichezza con mouse e tastiera. Ed è un peccato, perché sotto il profilo tecnico, il gioco non è nemmeno male. Le ambientazioni sono sufficientemente curate e i modelli poligonali fanno il loro onesto lavoro, con nemici forse poco vari ma sicuramente ben caratterizzati. La longevità del titolo dipende più che altro dalla vostra pazienza: se non vi stufate prima, ve la caverete in una manciata di pomeriggi tranquilli. E il multiplayer, ridimensionato rispetto a quanto dichiarato inizialmente (si parlava di modalità coop con diverse squadre da coordinare), è troppo classico per dare filo da torcere ai titoli espressamente dedicati al multigiocatore.

Certo, se siete alla ricerca di qualcosa di leggero, merita un'occhiata. Ma considerando che non lo regalano, sarebbe forse

meglio investire i vostri soldi in un qualcosa di più longevo o avvincente. Volete dei suggerimenti? Se cercate una storia superiore a questa, basta prendere dallo scaffale uno dei vari FPS dell'ultimo periodo (TimeShift, Bioshock, Episode Two), mentre se volete un multiplayer solido ci sono Team Fortress 2, Quake Wars e UT3.

GIUDIZIO

Blacksite, una volta arrivato sul banco di prova, non è proprio riuscito a convincerci. Piacevole da vedere, risulta poco divertente da giocare, visto che propone un livello di sfida molto basso e una serie di livelli che, alla fin fine, si risolvono in un'enorme sparatoria interrotta solamente da qualche evento scriptato. Ci sono un paio di momenti degni di essere vissuti, che sembrano in grado di sollevare una trama altrimenti troppo scontata ma si tratta di situazioni isolate, presto assorbite dalla piattezza che caratterizza tutto il resto. Quello che rimane sui nostri dischi fissi è quindi un titolo semplicemente sufficiente, che butta alle ortiche quanto di buono c'era sulla carta e che potrebbe appassionare solo chi dovesse decidere di giocarlo prima di tutti i blockbuster usciti nel recente passato. Dimenticabile, ed è un peccato.

PRO E CONTRO

- ⊕ Graficamente piacevole
- ⊕ Carino per un casual gamer...
- ⊖ ...ma gli hardcore lo lascino dove si trova!
- ⊖ Un corridoio unico, dall'inizio alla fine

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

60



ESCLUSIVA

SVILUPPATORE: Mindware Studios
PUBLISHER: DreamCatcher
DISTRIBUTORE: Atari
MULTIPLAYER: TCP/IP
LOCALIZZAZIONE: Completa
PREZZO: € 29,90

PAINKILLER: OVERDOSE

Non ho mica capito perché, ma tutte le volte che si parla di demoni, Inferno, creature provenienti dall'abisso e occultismo in generale, tutti mi guardano come se fossi il massimo depositario del sapere Oscuro. Comunque sia, avete visto il mio capretto?

Sono passati quasi quattro anni eppure si fa fatica a crederlo. Quando mi hanno dato da recensire questo semi-seguito ero fermamente convinto che Painkiller fosse uscito tipo cinque se non sei anni fa, segno che ormai il mondo videoludico corre talmente veloce che ogni gioco, anche il più interessante, finisce

presto nel dimenticatoio, in attesa della prossima novità. Il titolo sviluppato dai People Can Fly in realtà meriterebbe molto più rispetto, perché in un certo senso ha rappresentato una ventata d'aria fresca nel mondo PC, abbastanza ammorbato da FPS bruttarelle e titoli non proprio digeribilissimi (Far Cry, un po'

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)
 CPU: Intel 1.5 GHz o AMD equivalente (2.4 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 2.5 GB
 Connessione: ADSL Scheda video: GeForce FX 5600/ATI Radeon 9600 (ATI Radeon X1800/GeForce 7800)

www.projectoverdose.com..... ■ Mirko Marangon tmb@sprea.it

come l'odierno Crysis, ai tempi pesava come un mattone). Lo stile di gioco, a dir poco adrenalinico, poteva anche non essere il massimo dell'originalità, ma grazie

a una grafica particolarmente curata, a una fisica eccezionale e a una giocabilità da Oscar, riusciva a emergere tranquillamente dalla massa. Il pubblico e la critica ne

IL TITOLO ORIGINALE, SVILUPPATO DAI PEOPLE CAN FLY, IN REALTÀ MERITEREBBE MOLTO PIÙ RISPETTO, PERCHÉ IN UN CERTO SENSO HA RAPPRESENTATO UNA VENTATA D'ARIA FRESCA NEL MONDO PC



↑ Questi lontani parenti dei crociati tenteranno costantemente di affettarvi con le loro falci. L'importante è non avvicinarsi troppo.



↑ Questi qua sono davvero fastidiosi... i loro bastoni sono in grado di condizionare i vostri movimenti.

IL PROBLEMA È CHE DURANTE IL GIOCO, IL PROTAGONISTA PRONUNCIA SÌ E NO CINQUE O SEI FRASI IN MODO CONTINUO... E DOPO UN'ORA NON NE POTRETE PIÙ



Il Pain Engine ha decisamente fatto il suo tempo ed è difficile non notare l'esiguità poligonale e la totale mancanza anche di un banale bump mapping.

rimasero talmente entusiasti che nel giro di pochi mesi i DreamCatcher pubblicarono un'espansione nota con il nome di Battle Out of Hell, con una nuova campagna single player, due armi aggiuntive e qualche ritocco estetico. Non che ce ne fosse bisogno: Painkiller girava sotto un motore grafico proprietario (il Pain) in grado di muovere tonnellate di poligoni, applicando effetti di tutti i generi, senza per altro risultare in alcun modo pesante. Purtroppo, tolta un'onesta ma tardiva conversione su Xbox (è uscita l'anno scorso, quando ormai Microsoft stava puntando tutto sul 360), di Painkiller si è persa ogni traccia, lasciando nel limbo tutti quegli appassionati che speravano in un seguito vero e proprio. Piuttosto sorprendente

quindi l'arrivo di questo Overdose, una specie di mezzo sequel prodotto da un gruppo originario della Repubblica Ceca, i Mindware Studios. Gli amici dell'est Europa avevano iniziato a lavorare a Overdose per puro e semplice diletto, volendo realizzare un mod di quelli che generalmente trovate sul Silver DVD, quando Elvin non è troppo impegnato a sparare ai fagiani... Per loro fortuna il frutto di tanta hobbistica fatica non è passato inosservato alla DreamCatcher, che ha deciso di supportare il progetto fornendo ai ragazzi cechi tutti gli strumenti necessari per portare a termine un gioco vero e proprio.

RETURNS FROM ARMAGEDDON TO THE SKIES
Overdose ci porta a percorrere gli

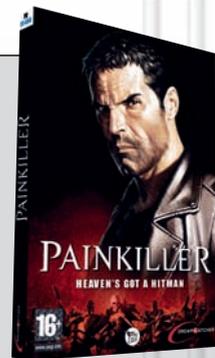
HE IS THE PAINKILLER

Painkiller esce nella primavera del 2004 e subito si fa notare fra la selva di FPS per uno stile decisamente fuori dai canoni, rafforzato da una storia che prende spunto da piene mani dall'eterno scontro fra angeli e demoni. La linea narrativa segue le gesta di Daniel Garner, un uomo che vedrà i sogni di una vita felice infrangersi contro un palo della luce... un po' come il Raffo quando prende le rotonde con la moto. Al contrario del nostro tamarro redazionale però, Daniel non se la caverà con un gomito scheggiato, finendo piuttosto dritto dritto in Purgatorio. Fine della storia? Ma quando mai. Al nostro eroe verrà infatti proposto di combattere contro i quattro generali di Lucifero, in modo da scongiurare l'imminente guerra fra Paradiso e Inferno, in cambio dell'accesso all'Eden.

Magari non proprio la trama più "wow" del mondo ma bisogna ammettere che l'incipit non era affatto malvagio e oltretutto bisogna ricordare che i People Can Fly uscirono dai soliti cliché demoniaci, proponendo delle ambientazioni parecchio originali per rappresentare Purgatorio e Inferno. I polacchi, infatti, piuttosto che fiamme, lava e forconi, preferirono disegnare i livelli basandosi su periodi storici e ambientazioni particolari, come l'Europa medioevale, Babilonia, Venezia e via discorrendo. Originalità alla quale si affiancava una giocabilità estremamente frenetica, con uno stile che per certi versi ricordava Serious Sam, pur senza le esagerazioni e la tendenza al paradosso di quest'ultimo. Molto interessanti le abilità attivabili in ogni livello attraverso i cosiddetti "tarocchi neri", carte speciali che potevano essere trovate eseguendo determinate azioni, cosa che premiava ovviamente i giocatori più virtuosi, rappresentando a tutti gli effetti una versione più pratica degli odierni "achievement".

Painkiller eccelleva anche nelle armi, cinque, ma tutte estremamente soddisfacenti e soprattutto dotate di un "fuoco alternativo" davvero efficace e non messo lì solo per far numero: mi viene in mente il lanciarazzi con il mitragliatore, ottimo sia per gli scontri a corto/medio raggio sia per quelli a distanza. Non dimentichiamoci poi dell'implementazione dell'Havok in versione 2.0: ben pochi giochi potevano vantare una fisica tanto accurata ai tempi, utilizzata per altro ampiamente in ogni livello, tanto da definire un nuovo standard nel genere.

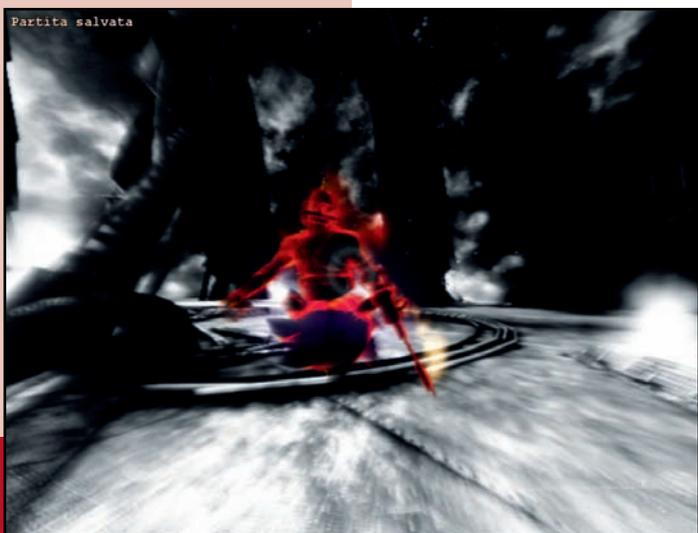
Ma più che tutto, quel che è davvero rimasto impresso in maniera indelebile nelle menti dei giocatori sono gli scontri con i boss: questi giganteschi esseri rappresentavano una sfida a sé stante e, al contrario di tutto quello che si era visto fino a quel momento, abatterli non era solo una questione di potenza di fuoco. Occorrevano strategie precise e un approccio unico, qualcosa che onestamente oggi si fa fatica a trovare negli FPS di ultima generazione...



eventi del dopo Daniel Garner, con Lucifero sconfitto e i suoi generali spazzati via. Questa volta, però, non ci troveremo nei panni di un umano, bensì in quelli di Belial, mezzo angelo e mezzo demone, frutto dell'unione tutt'altro che sacra fra una signora dell'Oscurità e un guerriero della Luce. Odiato e temuto da entrambi gli schieramenti, viene aggredito da Cerbero

e rinchiuso nel più remoto angolo del Purgatorio, in una gabbia sigillata nientemeno che da Lucifero in persona. Ovviamente, morto l'Angelo Caduto il sigillo viene meno e Belial, ormai libero, non può che cercare vendetta presso i suoi vecchi amici...

Il mezzosangue è decisamente più arrogante e spavaldo di Daniel e durante il gioco ne darà testimo-



Quando raccoglierete 66 anime dannate entrerete in una sorta di modalità "berserk", che vi renderà immortali e fortissimi per una manciata di secondi.



"Un braccio, un braccio demoniaco... mi chiedo cosa devono aver fatto queste anime per meritare una tale ricompensa" - Belial, durante una delle sue migliori uscite.



⬆ Come nell'originale, anche in Overdose è possibile sbloccare i Tarocchi Neri portando a termine determinati obiettivi.

FORSE IL PIÙ GROSSO LIMITE DEL GIOCO È CHE TRADISCE FIN TROPPO IL SUO ESSERE NATO COME MOD

nianza attraverso un frasario talvolta piuttosto colorito, completamente tradotto in Italiano. Alcune uscite sono piuttosto simpatiche tipo "il mio primo cucciolo finì in un tritacarne come questo, ero molto triste quando ce lo tirai dentro", oppure "ok Cerbero, vediamo che mosse conosci. Fai il morto... per sempre!". Altre un po' meno felici... "e magari se mangio fiori, scoreggio profumo!". Il problema è che durante il gioco Belial pronuncia sì e no cinque o sei frasi in modo continuo e dopo un'ora non ne potrete più di "un altro che mangia la polvere!" o "bacia le mie chiappe da mezzo angelo!" o, ancora, "sanno di pollo" riferite alle anime dei demoni. Resta poi tutto da scoprire il significato di "sono un vero giovannino senza paura"... insomma, alla lunga il chiacchiericcio insistente

diventa una sorta di goccia cinese, facendoci amaramente rimpiangere i silenzi di Gordon Freeman o del marine di Doom. In realtà, i



⬆ E questo sarebbe un boss di Painkiller? Quella specie di schiacciasassi demoniaco? Mi sa che Daniel avrebbe qualcosa da ridire...



⬆ Amici poliziotti, vi inviterei a mantenere un comportamento corretto nei confronti di un bravo demone che paga regolarmente le tasse.



⬆ Le bombe sono sicuramente l'arma meglio riuscita, anche se assomigliano un po' troppo alle granate aliene di Halo.

difetti di Overdose sono ben altri: i 16 livelli di gioco sono la quintessenza della noia assoluta. Non fraintendetemi, lo stile di gioco di Painkiller lo conosciamo bene: è un FPS puro, non pretende di tirarvi dentro chissà quale incredibile storia, essendo votato alla distruzione insensata dal primo all'ultimo minuto. Se un design simile poteva funzionare bene quattro anni fa, va anche detto che oggi scricchiola non poco. Overdose sembra più che altro scimmiettare quel che era Painkiller, proponendo nemici piuttosto pacchiani dal design spesso e volentieri abbozzato e questa scelta grafica si ripercuote pesantemente anche nella rappresentazione delle ambientazioni. Gli stanzoni appaiono alquanto vuoti, l'Havok sembra essere stato dimenticato se non per gestire qualche esplosione qua e là e il tutto è affogato in una palette cromatica di dubbio gusto, scelta in modo quasi dilettantesco. E forse è proprio questo il più grosso limite

del gioco, che tradisce fin troppo il suo essere nato come mod. Non se la prendano gli appassionati, ci sono in giro delle modificazioni veramente sensazionali, ma sfortunatamente non è proprio questo il caso di Overdose...

GIUDIZIO

Se stavate cercando un seguito, anche spirituale, di Painkiller, rischiate di rimanere delusi da questo Overdose. Il tentativo da parte dei Mindware Studios di dare nuovo lustro a questo ottimo FPS si è tradotto in un mezzo fallimento. Il Pain Engine appare mal sfruttato, mostrando il fianco con rallentamenti mai visti nell'originale, il tutto condito con caricamenti che spesso sfiorano il minuto. Uno stile di gioco ripetitivo, dei nemici scarsamente ispirati e dei boss onestamente ridicoli paragonati a quelli originali, lasciano poco da salvare in apparenza. Dico "in apparenza" perché il fronte multiplayer regala soddisfazione, anche se l'orientamento estremamente hardcore del titolo finisce col tagliare inesorabilmente le gambe alla maggior parte dei giocatori. Peccato.

PRO E CONTRO

- ➕ Nuove sparatorie insensate
- ➖ Stile di gioco obsoleto
- ➖ Ripetitivo a dir poco
- ➖ Caricamenti da pistola alla bocca

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

58

SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK

REVIEW



ESCLUSIVA!

SVILUPPATORE: Cauldron HQ PUBLISHER: Activision DISTRIBUTORE: Activision
MULTIPLAYER: TCP/IP LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 29,90

SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK

Quando un titolo ormai dimenticato o appartenente a un paio di generazioni fa viene tirato fuori dalla tomba, il sospetto che si possa trattare di una trovata commerciale degna di Terminator 3 c'è tutto. Se poi gli autori non sono neanche gli stessi...

Se non siete proprio i più "niubbi" del mondo (ma se leggete TGM, difficilmente appartenete a tale categoria), ricorderete senza fatica il primo episodio di Soldier of Fortune, piacevole FPS uscito nel 2000 caratterizzato da un'elevata giocabilità e da un multiplayer a dir poco entusiasmante.

Sviluppato da quei santi uomini dei Raven, SoF vantava il supporto tecnico di un vero e proprio veterano di guerra, John Mullins, che ho avuto l'onore e la fortuna di conoscere di persona durante un press tour in quel di Los Angeles, in occasione della presentazione del seguito (Double Helix). L'uomo dall'aspetto pacifico e pacioso è

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 2.5 GHz o AMD equivalente (Dual Core) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 3.3 GB
Connessione: ADSL Scheda video: GeForce 6800/ATI Radeon X800 (ATI Radeon X1900/GeForce 7900)

www.mercenarieswanted.com..... ■ Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

in realtà una macchina da guerra, un soldato con i controciufoli che ha nel suo curriculum azioni nelle più disparate zone calde del pianeta, ed è considerato addirittura

"ospite non desiderato" in diversi stati. Di quell'esperienza ricordo ancora la giornata passata in un poligono di tiro, dove ho avuto la possibi-

SVILUPPATO DA QUEI SANTI UOMINI DEI RAVEN, SOLDIER OF FORTUNE VANTAVA IL SUPPORTO TECNICO DI UN VERO E PROPRIO VETERANO DI GUERRA, JOHN MULLINS



La varietà è proprio uno dei punti di forza di Payback... tre soldati, tutti con la stessa posa e la stessa faccia.



Non si capisce perché, ma i soldati nemici preferiranno quasi sempre colpirvi con il calcio del fucile piuttosto che spararvi.



↑ Purtroppo le esplosioni non hanno alcun effetto sull'ambiente, completamente indifferente a qualsiasi detonazione.

lità di sparare con armi di tutti i generi, dalla classica pistola Glock ai fucili semiautomatici, e la soddisfazione di ridurre in briciole un bersaglio di carta con un fucile a pompa mi ha trasformato in una specie di Elvin per qualche minuto. Esaltante a dir poco, anche se il pensiero di tante persone là fuori con armi del genere mi ha fatto un attimino trasalire...

I GUESS I'LL ALWAYS BE A SOLDIER OF FORTUNE...

Cosa abbia spinto Activision a rimettere in giro un franchise vecchio di cinque anni (Double Helix è uscito nel 2002) è difficile dirlo, anche perché al contrario di Half-Life, alimentato da una storia incredibilmente coinvolgente e affascinante, SoF non è mai stato particolarmente famoso per la sua trama.

Per carità, seguire le gesta del veterano John Mullis, uno che nella sua carriera ha ricevuto ben tre Purple Medal (una delle ono-

rificenze più importanti in campo militare), può rappresentare un incentivo più che sufficiente se fate Lorenzetti di cognome, ma è evidente che non tutti sono così ben predisposti alla guerriglia come il nostro golem redazionale. C'è poi da considerare che, in tutto questo tempo, il genere degli FPS di guerra ha fatto enormi passi avanti e titoli come Call of Duty 4 hanno scolpito nella pietra dei nuovi standard con i quali tutta la concorrenza deve ora venire necessariamente a patti. Appare quindi un volo pindarico questo di Activision, che ha consegnato nelle mani di un gruppo sconosciuto ai più, i Cauldron, la realizzazione di un terzo capitolo della serie. A memoria d'uomo, l'unico titolo degno di nota uscito dalle tastiere dei tizi in questione è Chaser (ci sarebbe anche Gene Troopers, ma facciamo finta che non sia mai esistito), sparatutto in soggettiva di scarsa notorietà che di certo non ha impressionato critica e

COSA ABBA SPINTO ACTIVISION A RIMETTERE IN GIRO UN FRANCHISE VECCHIO DI CINQUE ANNI È DIFFICILE DIRLO



↑ Il combattimento contro questo elicottero è una delle cose più frustranti che mi siano capitate negli ultimi anni.

pubblico. Pur non essendo un videogioco memorabile, vantava comunque un motore grafico interessante sviluppato internamente, il CloakNT 3D: nome poco accattivante ma caratteristiche, almeno per i tempi, piuttosto interessanti. Lo ritroviamo in versione riveduta e corretta proprio in questo Payback, dove tutto sommato fa il suo sporco lavoro.

Pur non potendo competere con il già citato CoD 4 o, più in generale, con l'Unreal Engine 3, il CloakNT si difende grazie a una buona gestione dell'HDR e di molteplici effetti grafici, dalla distorsione dell'acqua fino alla resa poligonale delle ambientazioni (ottima specialmente la foresta, anche se il popup di alcuni elementi non è proprio il massimo della

vita). Il tutto con una fluidità medio/alta anche su PC al di sotto delle specifiche raccomandate, ma con un risvolto della medaglia che farà storcere il naso a molti: non è infatti previsto alcun menu di configurazione per quanto riguarda l'aspetto grafico... si può solo decidere la risoluzione video e stop. Qualsiasi altro intervento deve essere forzato attraverso il pannello di controllo della scheda grafica, andando però a impattare pesantemente sulle performance generali del gioco, tutt'altro che ottimizzato per antialiasing e filtri anisotropici vari.

Traspare insomma la natura fortemente multiplatforma di Payback (uscito sia su Xbox 360 sia su PlayStation 3), votato molto all'azione e assai poco ai tattici-



↑ Le esplosioni non sono malaccio, peccato abbiano sempre la stessa identica animazione per tutto il gioco.



↑ E questa cosa sarebbe? Una gara di limbo o un bug della fisica ragdoll? Ai posteri l'ardua sentenza...



Una volta montato un mirino di precisione sulla propria arma diventa più semplice effettuare degli headshot. Spesso, però, è una questione di fortuna, più che di abilità.



Fiumi di sangue e arti smembrati sono all'ordine del giorno in Payback: speriamo non scoppi un'altra inutile polemica per un titolo del genere...

LA SCARSA LIBERTÀ DI GIOCO È PROBABILMENTE UNO DEGLI ELEMENTI PIÙ AMMORBANTI IN PAYBACK

smi. Non che SoF sia mai stato un campione di strategia, intendiamoci. Double Helix, in particolare, aveva delle componenti che definire stealth risulterebbe quantomeno ridicolo, ma qui nemmeno ci si prova a nascondersi, tanto i nemici si accorgono sempre e comunque della nostra presenza e a nulla servono silenziatori e soppressori installabili sulle armi nei livelli più avanzati di gioco. Inoltre, tolti i fucili di precisione, quasi mai un colpo singolo va a segno dalla distanza e in ogni caso, a causa dello scripting selvaggio, i nemici spesso e volentieri spuntano fuori dal nulla, rendendo di fatto inutile una qualsiasi tattica sniper. La scarsa libertà di gioco è probabilmente uno degli elementi più ammorbanti in Payback e il più delle volte non dovrete far altro se non seguire l'obiettivo indicato da un puntatore sullo schermo, facendovi largo fra un'orda di terro-

risti a suon di proiettili. In alcune occasioni dovrete raggiungere un personaggio, in altre una locazione in cui attivare delle bombe, il tutto ripetuto ad libitum: non proprio una delle cose più esaltanti del mondo. Lascia alquanto perplessi anche l'intelligenza artificiale dei nemici, davvero ai minimi storici: gli avversari si limitano a correre avanti e indietro senza sosta, ma la cosa davvero ridicola è che quando vi vedono non trovano nulla di meglio da fare se non venirci incontro tentando di colpirvi con il calcio del fucile. Il livello di difficoltà appare poi sbilanciato e praticamente si muore sempre e comunque grazie al pazzesco respawn dei nemici, particolare che diventa ancora più fastidioso negli scontri con i boss. Questi sono quasi sempre soldati ultrasistenti che vanno unicamente farciti con tonnellate di

piombo, poca roba se non fosse per gli infiniti militari che continuano ad apparire senza sosta, generando una frustrazione fuori scala. Un bel carico ce lo mette l'impossibilità di salvare quando si vuole, particolare che magari farà felici gli hardcore gamer, un po' meno il resto del mondo. I checkpoint, per giunta, risultano essere disseminati in maniera poco chiara e spesso vi fanno riapparire nel bel mezzo di uno scontro, con tutte le conseguenze del caso. Lo schema di gioco non è poi molto più profondo e si basa su meccaniche di altri tempi, oltretutto nemmeno mascherate da una trama interessante (il solito pastrocchio "terroristi contro americani", con complotto al seguito) o da qualche trovata fuori dai canoni. Gli sviluppatori in realtà hanno enfatizzato moltissimo l'aspetto incredibilmente splatter del loro titolo, che vanta distaccamenti di arti, sangue a litri e in generale una violenza decisamente sopra i canoni. Si tratta a mio avviso di una rappresentazione molto paradossale, più vicina al modello

tarantiniano di Kill Bill che non al sadismo di un Saw qualsiasi. Tutta roba quantomeno superflua, che davvero non aggiunge nulla all'esperienza di gioco: alla centesima testa esplosa risulterà difficile trattenere gli sbadigli...

GIUDIZIO

Sono certo che non molti si strapperanno i capelli leggendo che Soldier of Fortune Payback è sostanzialmente una delusione. Del titolo originale prodotto dai Raven è rimasto poco o nulla, giusto lo splatter si potrebbe dire, anche se molto fine a se stesso. I problemi sono tanti e vanno da un'intelligenza artificiale ai minimi storici, a una ripetitività dell'azione ammorbante, per non parlare della spropositata difficoltà, dovuta più che altro a meccaniche di gioco a dir poco antiquate. Si salva il motore grafico, tutto sommato onestissimo per dettaglio e fluidità generale, ma è proprio il gioco che è tenuto insieme con lo scotch. Payback, insomma, è un'occasione mancata. Quale occasione? Quella di non disturbare il sonno degli "antenati", perché certi giochi meriterebbero davvero molto più rispetto...

PRO E CONTRO

- ☒ Sparare ai terroristi è sempre divertente...
- ☒ ...ma qui lo è solo per i primi 10 minuti!
- ☒ Esperienza di gioco frustrante
- ☒ Intelligenza artificiale lacunosa

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

“Guarda mamma, senza testa!” Che matti, questi terroristi... Questo prigioniero ci darà parecchio filo da torcere... va salvato, a ogni costo.



UNDERCOVER

OPERATION WINTERSUN



SVILUPPATORE: Sproing Interactive **PUBLISHER:** DTP **DISTRIBUTORE:** BLE
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Manuale e sottotitoli **PREZZO:** € 29,90

UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN

Un tranquillo professorino a caccia dei segreti nucleari nazisti? E questo è l'aspetto meno improbabile di Undercover...

Cosa sarebbe successo se i tedeschi fossero riusciti ad approntare la bomba atomica prima della fine della Seconda Guerra Mondiale? Di sicuro si sarebbero aperti scenari inimmaginabili e il corso della storia come oggi la conosciamo ne sarebbe uscito sconvolto. Ambientato nel cruciale 1943, Undercover: Operation Wintersun parte da queste premesse per calarci nei panni di

John Russell, un fisico nucleare britannico incaricato di scoprire in collaborazione con l'MI6 i piani atomici dei nazisti. Tra Londra, Berlino e Stalingrado, Undercover si sviluppa secondo i canoni della classica avventura grafica punta e clicca, con visuale in terza persona e scenari renderizzati. Niente di sconvolgente, quindi, per lo meno sul piano dell'impostazione generale, fin troppo aderente allo

CONFIGURAZIONE MINIMA

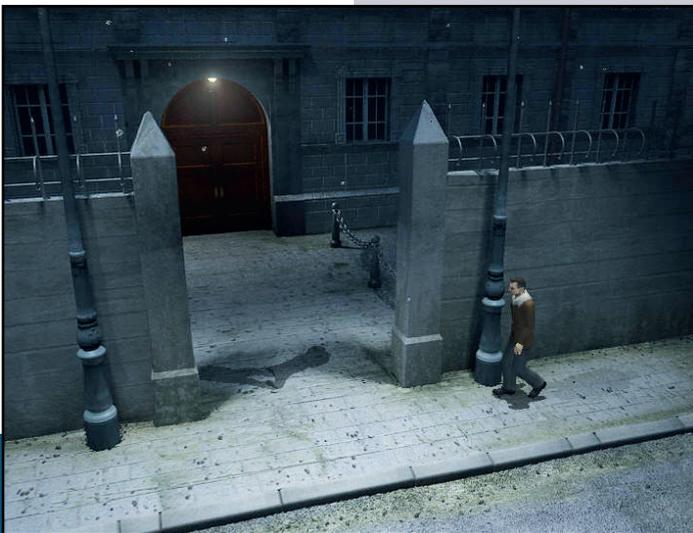
CPU: Pentium 1 GHz o AMD equivalente (2 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 1,6 GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: GeForce 4/ATI Radeon 64 MB (128 MB)

www.undercover-game.com..... ■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

schema dell'avventura game d'annata. Meglio allora concentrarsi sulla natura dei puzzle, a caccia di quegli elementi che potrebbero trasformare Undercover nell'av-

ventura che non ti aspetti o, mal che vada, nell'ennesimo clone poco ispirato di mille altri cloni. I primissimi minuti non possono proprio definirsi promettenti: il

IL PUZZLE D'APERTURA METTE SUBITO IN MOSTRA LA MAGGIORE CARENZA DI TUTTO IL GIOCO, IDENTIFICABILE IN UNA SCARSA CREDIBILITÀ DELLE AZIONI CHE ANDREMO A SVOLGERE

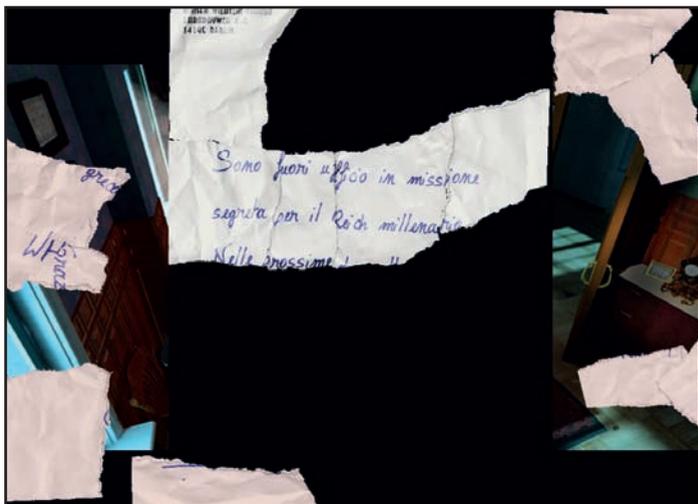


↑ I fondali sono disegnati con un certo gusto.



↑ La guardia dorme. Approfittiamone per fare un giro qui attorno.

LA CARATTERIZZAZIONE DEL PROTAGONISTA, RUSSELL, NON VA OLTRE LA CARICATURA QUASI MACCHIETTISTICA DEL PROFESSORINO PACATO E PALESEMENTE FUORI POSTO



Un puzzle a base di lettere stracciate e messaggi nascosti.

puzzle d'apertura mette subito in mostra la maggiore carenza di tutto il gioco, identificabile in una scarsa credibilità delle azioni che andremo a svolgere. Per capirci, non vi sembra un tantino macchinoso usare una patata per distrarre un corvo quando, a pochi passi di distanza, un paio di sassi potrebbero trasformarsi in ottimi proiettili? D'accordo, può starci, visti anche gli illustri predecessori che hanno fatto del puzzle da emicrania il proprio marchio di fabbrica, ma qui francamente si esagera, con la costante sensazione di inanellare atti stupidi e illogici a ciclo continuo, alla faccia del nostro povero raziocinio. Un modo poco elegante per innalzare artificialmente la difficoltà del gioco e bypassare una scrittura dei puzzle più matura, convincente e, per forza di cose, impegnativa per gli autori. Volendo infierire ulteriormente, fa quasi sorridere

la necessità di usare un composto chimico per corrodere una serratura (!), sorvolando su altre amenità che ricordano più una scalcinata parodia di un film à la James Bond che non un videogame con velleità di avventura tosta. Di tanto in tanto qualche enigma puramente logico, lontano dal combina-e-usa imperante, alzerà un po' il livello dell'insieme, ma non riuscirà a invertire la pericolosa deriva imboccata fin dall'incipit. Un pixel hunting sfrenato e in parte frustrato dall'oggettiva difficoltà di trovare a schermo ciò che realmente ci serve, è solo la ciliegina sulla torta di un gioco che mette insieme tutte le principali pecche che un'avventura grafica non dovrebbe mai presentare. Se i puzzle, punto cruciale del gioco, escono dalla nostra analisi con le ossa rotte, tutti gli altri aspetti di contorno rimangono a



Ottime le ambientazioni, un po' meno le animazioni del protagonista.

loro volta ancorati a una mediocrità evidente, a partire da un plot fiacco e privo di mordente, incapace di appassionare il giocatore a caccia di atmosfera e suspense. La stessa caratterizzazione di Russell non va oltre la caricatura quasi macchiettistica del professorino pacato e palesemente fuori posto, eroe ben poco carismatico di un gioco che di carismatico non ha proprio nulla. La presentazione grafica, poi, se da un lato riesce a offrire ambienti 2D piuttosto curati ed evocativi, scivola con decisione sulla resa dei personaggi, animati con approssimazione e decisamente "finti" se posti a confronto con i fondali. Un discorso a parte merita infine la scandalosa instabilità del codice, buggato e afflitto da frequenti e fastidiosi crash che rendono l'esperienza di gioco ancor più frustrante e a tratti quasi impossibile. Proverbiale ciambella senza buco, Undercover: Operation Wintersun se ne va con la coda tra le gambe, con la consapevolezza di aver infilato una serie di erroracci che ne fanno una delle meno ispirate

avventure grafiche di un 2007 già avaro di soddisfazioni per gli amanti del genere. Di sicuro non saranno prodotti come questo a risollevare un segmento da troppo tempo sospeso tra sterile voglia di revival e contraddittorie aperture al futuro.

GIUDIZIO

A nessuno piace compiere forzatamente atti stupidi. Peccato che in Undercover: Operation Wintersun la logica e il raziocinio vadano a farsi benedire nella soluzione dei puzzle proposti, azioni spesso illogiche e scarsamente credibili caratterizzate da rapporti di causa-effetto quantomeno curiosi. Dalla patata per ingolosire il corvo all'acido cloridrico per aprire le porte, passando per cavi del telefono assassini, Undercover si rivela del tutto incapace di offrire enigmi realistici e intelligenti, puntando piuttosto su una difficoltà artificiosa e fine a se stessa. Ciò che rimane è un'avventura grafica dallo scarsissimo appeal, minata da una storia fiacca e noiosa. Insomma, è tutto sbagliato, tutto da rifare...

PRO E CONTRO

- Fondali 2D dettagliati
- Puzzle illogici
- Trama inconsistente
- Frequentissimi crash

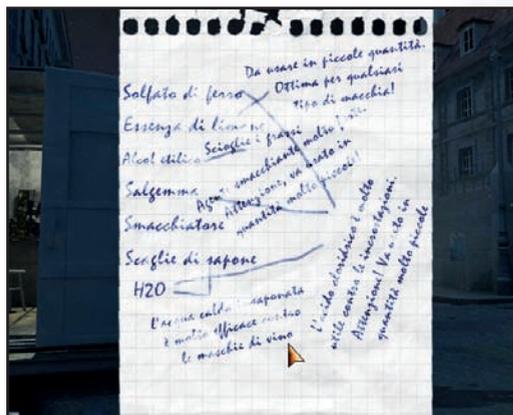
PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

L'impassibile professor Russell si avvicina alla soluzione del mistero.



Una specie di lista per creare in loco solventi e affini.



ABBONATI!

TGM TI REGALA UN CAPOLAVORO DEL VIDEOGIOCO O UNO SCONTO ECCEZIONALE!

Scegli la formula abbonamento che preferisci.

**DVD
+ GIOCO**



€109

13 Riviste

13 DVD Demo

13 Giochi completi

Codice abbonamento:

980-170-DV02-033

**DVD
SCONTO
25%**



**SOLO
€84**

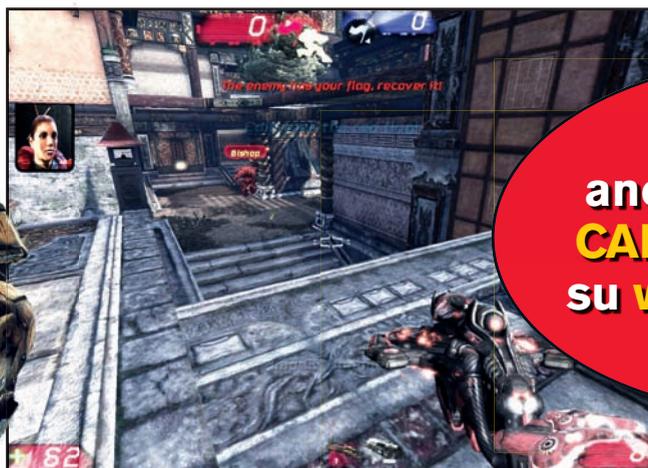
13 Riviste

13 DVD Demo

13 Giochi completi

Codice abbonamento:

980-170-DV02-033



**Finalmente
anche ONLINE con
CARTA DI CREDITO
su www.tgmonline.it**

e in **REGALO** per chi sceglie l'abbonamento
con gioco, **UNREAL TOURNAMENT 3!**



COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:

Servizio Abbonamenti - Sprea Editori SpA - Via Torino 51-20063 Cernusco S/N (MI). Oppure via fax al numero:
02.92.432.356 Per informazioni o comunicazioni scrivi a abbonamenti.tgm@sprea.it o manda un fax al numero **02.92.432.356**

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

**COUPON DI
ABBONAMENTO**

Si, mi abbono per un anno a **THE GAMES MACHINE**

Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come effettuo il pagamento e quale versione di The Games Machine desidero ricevere:

TGM DVD + GIOCO €109 Cod. Abb.: 980-170-DV02-033

TGM DVD + SCONTO 25% €84 Cod. Abb.: 980-170-DV02-033

COGNOME:

NOME:

E-MAIL:

DATA DI NASCITA:

| G | G | M | M | A | N | N | O |

INDIRIZZO:

N°

CAP

LOCALITÀ:

PROVINCIA

TELEFONO

ALLEGRO:

Ricevuta di versamento su CCP 43950203
intestato a: Sprea Editori S.P.A.

Assegno Bancario intestato a:
Sprea Editori S.P.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: sono accettate tutte le carte del Circuito CartaSi

N°

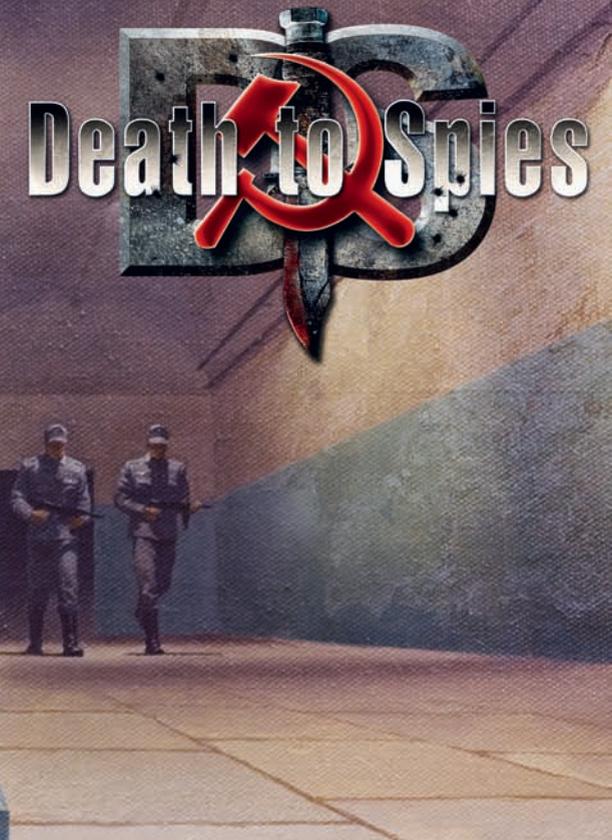
SCAD. | M | M | A | A |

FIRMA DEL TITOLARE

L'abbonamento a THE GAMES MACHINE 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. Altri ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopracitato, 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.

Death to Spies



SVILUPPATORE: Haggard Games **PUBLISHER:** 1C Company **DISTRIBUTORE:** Gamersgate **MULTIPLAYER:** Assente **LOCALIZZAZIONE:** Assente **PREZZO:** € 39,99

DEATH TO SPIES

“Lungo il corridoio cercai di reggere lo sguardo dell'ufficiale nazista. I suoi occhi di ghiaccio, però, incutevano più timore delle bocche spianate degli mp40”. (redattore gasato dall'azione stealth, 2007)

Le spie russe, si sa, sono tornate di moda, anche se invece del coltello usano il polloncio radioattivo, magari nei ristoranti chic di Londra... Con la sua ambientazione durante la Seconda Guerra Mondiale, però, il titolo stealth di Haggard Games ha almeno il merito di sfatare nello stesso contesto il consueto

cliché dell'agente segreto inglese o americano, mettendovi nei panni del capitano Semion Strogov, membro dell'intelligence sovietica SMERSH (vedi box), e ispirandosi al contempo ad azioni di infiltrazione realmente compiute dall'armata rossa intorno alla fine del conflitto. Tra queste, sempre per parlare di situazioni abbastan-

CONFIGURAZIONE MINIMA

CPU: Intel 1.7 GHz o AMD equivalente (2.4 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB) **Spazio su HD:** 3 GB
Connessione: Nessuna **Scheda video:** ATI Radeon 9500/GeForce 5200 (ATI X800/nVidia 6800)

www.deathtospies-thegame.com/..... **Mario Baccigalupi** baccigalupi@hotmail.com

za inedite, ce n'è una compiuta ai danni dell'esercito yankee, a dimostrazione della discreta varietà delle missioni inserite nell'onestissimo gioco in questione.

In effetti, DtS merita proprio di essere definito con questo aggettivo, così, in apertura di review, perché al di là di una presentazione abbastanza scarna e di un im-

IL TITOLO STEALTH DI HAGGARD GAMES HA IL MERITO DI SFATARE IL CONSUETO CLICHÉ DELL'AGENTE SEGRETO INGLESE O AMERICANO DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE



Procurarsi una divisa di alto rango permette passeggiate più lunghe tra i nazisti...



I filmati d'intermezzo sono realizzati attraverso il motore di gioco, con un taglio discretamente cinematografico.

PER MUOVERSI FRA LE AVVERSITÀ SARÀ DI FONDAMENTALE IMPORTANZA IL TRAVESTIMENTO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO, UN PO' COME ACCADE NELLA SERIE DI HITMAN



➤ Ogni ambientazione è realizzata con grande cura, anche per i dettagli più piccoli.

pianto certo non rivoluzionario, il suo più grande merito è quello di rivolgersi senza tentennamenti ai veri amanti dell'azione silenziosa e ragionata, evitando di imitare le semplificazioni introdotte anche nei mostri sacri del genere.

GOURMET DI GAMEPLAY

In generale, non si può certo dire che Dts inventi chissà quali novità in termini di opzioni valide per la risoluzione delle missioni: quello che fa, e pure piuttosto bene, è mescolare insieme elementi già visti in altre serie, da Splinter Cell a Hitman passando per i vari Hidden and Dangerous (da cui eredita la possibilità di usare mezzi da trasporto), per poi ri-

proporli al giocatore senza alcuno sconto sulla difficoltà. Particolarmente carismatiche e originali, invece, le situazioni proposte, che devono molto del loro fascino alla possibilità di esplorare lentamente i covi nazisti per penetrare fino al vostro obiettivo, magari scalando la catena gerarchica del nemico attraverso travestimenti sempre più "mirati". Contrariamente agli amanti dell'ombra come Garret e Sam Fisher, infatti, il protagonista trarrà ben poco beneficio dal fattore oscurità (grazie al cielo hanno detto basta ai nemici che proteggono i segreti al buio!), mentre per muoversi fra le avversità sarà di fondamentale importanza il travestimento giusto

PRIMA DEL KGB

Vorrete mica che un paese che ha come presidente un ex del KGB non abbia una grande tradizione in fatto di intelligence? In questo caso, però, la divisione spionistica chiamata SMERSH (d'ispirazione per la SPECTRE del Bond cinematografico) ebbe un periodo di attività breve ma intenso: istituita in seno all'Armata Rossa del 1943, come supporto per le azioni di controffensiva alla ormai fallita invasione tedesca, non fu più considerata necessaria nel 1946, quando già si profilava all'orizzonte la necessità di un corpo per lo spionaggio più moderno, in previsione del confronto con la superpotenza americana (in realtà, azioni addebitabili proprio a questa organizzazione, fra cui la sparizione di numerose spie degli Alleati, sono proseguite anche negli anni '50). Alla fine del Secondo Conflitto Mondiale fu affidato proprio a questi agenti il compito di trovare Adolf Hitler, e successivamente quello di condurre le indagini sull'attendibilità del suicidio del fuhrer. L'acronimo SMERSH è pure un po' più complicato del solito, anche se la traduzione inglese suona proprio come "death to spies".

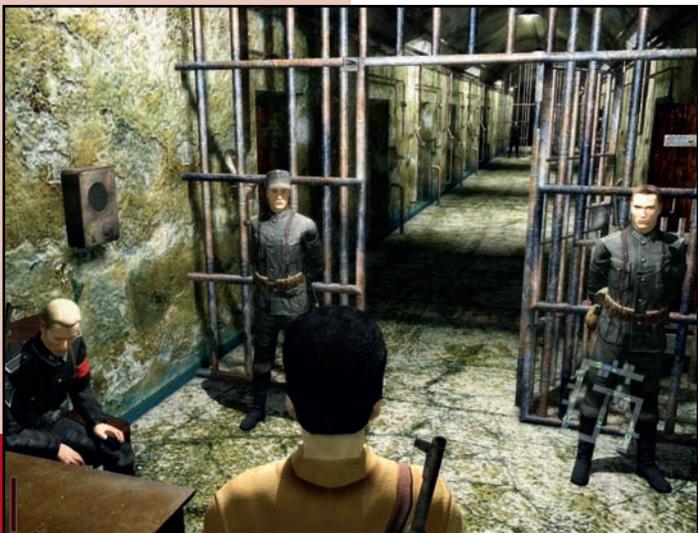


➤ Eccomi pronto a partire, tutto ganassa, con la moto d'ordinanza della Wehrmacht!

al momento giusto, un po' come accade con il pelatone dalla nuca barrata di Eidos.

Qui entra però in campo la tendenza di Dts all'azione stealth dura e pura: se vorrete servirvi delle varie uniformi, peraltro

numerose e realizzate con grande cura per il dettaglio, dovrete stare attenti al modo con cui stenderete il legittimo proprietario, perché un bel buco di pallottola non vi aiuterà certo nella costruzione di una credibile messa in scena.



➤ Questi qua sono da trattare con i guanti. Una mossa sbagliata e siete morti...



➤ Sì, lo so, nella review ho detto che è difficile farsi gli stanzini di cadaveri. Difficile, ma non impossibile!



↑ Gli spioni, si sa, amano fare gli agguati nei bagni pubblici... Qui fingo di trovarmi bello per poi piombare alle spalle dello yankee.

Questa non è però l'unica delle finezze messe in campo dagli sviluppatori: una volta ho potuto osservare, ricaricando la partita, quanto l'atteggiamento delle guardie, generalmente leste nel dare l'allarme, non muti immediatamente davanti a un proprio compagno ucciso nel sonno, magari dandovi il tempo di prendere il largo, contrariamente a quanto sarebbe successo se vi foste fatti beccare con un cadavere ai vostri piedi. Per il resto, lo stato di allerta dei nemici è legato ai consueti parametri visivi e auditivi, anche se con una raggio di sensibilità molto più ampio

rispetto alla media del genere. Perfino la presenza dei civili andrà valutata con cautela perché, con coerenza rispetto al contesto, i comportamenti dei PNG "neutrali" risultano differenziati in base al loro livello di coinvolgimento nell'azione: ciò significa, in soldoni, che se un povero contadino russo continuerà a farsi i fatti suoi una volta accortosi di un delitto, uno scienziato americano o un cittadino tedesco ci faranno invece piombare addosso tutta la guarnigione in men che non si dica. Certo, anche le IA di DtS rimangono ben lontane dalla perfezione, con le consuete masse

COME AVVENIVA NEL CAPOSTIPITE DEL GENERE, IL MAI DIMENTICATO THIEF, LE RONDE DELLE GUARDIE SONO PREDISPOSTE IN MODO DA SCORAGGIARE UN ATTEGGIAMENTO DA ASSASSINO SERIALE

di avversari pronti a farsi falciare in fila entrando dalla porta, oppure in grado di vedere attraverso i muri una volta allertati della nostra presenza. Risulta un po' più difficile, invece, la consueta strategia della "catasta di vittime nello stanzino", croce e delizia (io ormai mi ci sono affezionato) dello stealth: come avveniva nel capostipite del genere, il mai dimenticato Thief, le ronde delle guardie sono predisposte in modo da scoraggiare un atteggiamento da assassino seriale, mentre la scarsità di munizioni, i realistici tempi di ricarica e la soverchiante superiorità numerica degli avversari renderanno davvero impossibile il semplice procedere per gli scenari con le armi spianate e il grilletto facile.

COLLEZIONE NAZISTA ESTATE/INVERNO

Vi ho già accennato della grande perizia con cui sono state realizzate le divise dei nemici (la vostra di default assomiglia terribilmente a quella di uno S.T.A.L.K.E.R., sarà un caso?), in particolar modo quelle dei militari tedeschi: anche i modelli, però, sono di

ottima fattura, pur se composti da un numero non elevatissimo di poligoni, mentre le ambientazioni all'aperto tradiscono maggiormente una certa approssimazione e spigolosità. Ogni elemento a schermo, comunque, è stato ricoperto da texture di grande qualità e impreziosito da un sistema di illuminazione che, sebbene non all'ultimissimo grido in termini di shading, svolge dignitosamente il suo lavoro. Cosa di non poco conto per un prodotto di questo genere, poi, un importante contributo arriva anche da un minimale e intelligente campionamento degli effetti audio, studiati in modo da esaltare tutti i piccoli rumori che possono tradirvi o aiutarvi ad uscire dagli impicci.

GIUDIZIO

Anche in un momento come questo, preceduto da un'ondata in piena di titoli carichi di grande hype, lo stealth militare di Haggard Games può comunque risultare interessante per una nicchia di videogiocatori ben precisa, magari scontenta della scarsa sfida proposta da altri e più famosi titoli votati alla silenziosità. Tutti gli altri, però, dovranno tener presente la ripida curva di difficoltà che si troverebbero a dover scalare, magari allenati da un'ambientazione intrigante e ancora fascinosa, nonostante l'abuso in giochi di altro genere. Dal punto di vista tecnico, nessun grosso appunto può essere mosso al lavoro degli sviluppatori, se non di non aver saputo puntare alla vera eccellenza, a cui Death to Spies poteva anche aspirare.

PRO E CONTRO

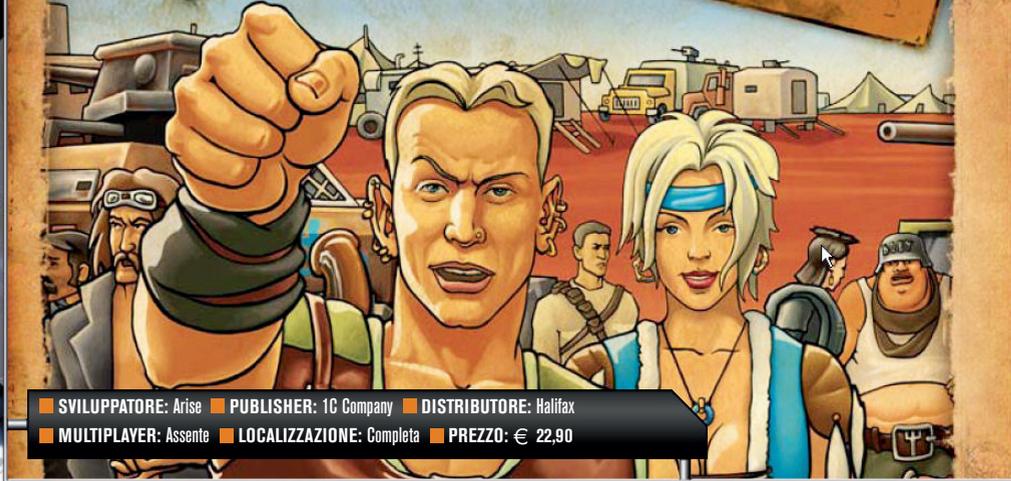
- Fascinosa ambientazione e buona atmosfera
- Impegnativo stealth vecchia maniera
- Curva di difficoltà molto ripida
- Presentazione un po' piatta

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

75

DESERT LAW



SVILUPPATORE: Arise PUBLISHER: 1C Company DISTRIBUTORE: Halifax

MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 22,90

DESERT LAW

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 366 MHz o AMD equivalente (1 GHz) RAM: 64 MB (128 MB) Spazio su HD: 2,1 GB
 Connessione: Nessuna Scheda TNT 32 MB (GeForce 4 64Mb)

Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it
 www.halifax.it

In un mondo post-apocalittico, un manipolo di eroi deve sopravvivere tra gang di criminali, signori della guerra e un RTS già di suo poco attraente...

Desert Law si presenta come uno strategico in tempo reale un po' particolare. Il giocatore, infatti, più che controllare mezzi e unità deve concentrare l'attenzione sui singoli eroi protagonisti della campagna single player e sui mezzi a motore che questi possono guidare. Un RTS atipico, senza basi da costruire e risorse da raccogliere, ma con dei personaggi da proteggere e utilizzare al meglio per riuscire a superare le 30 missioni che compongono la storia. Desert Law racconta, attraverso delle schermate a

fumetti sulla cui qualità ci sarebbe qualcosa da dire (capisco un gioco fatto in economia, ma riutilizzare gli stessi disegni più e più volte è davvero imbarazzante...), la storia di Brad che, tornando a casa dopo una lunga assenza, trova il suo villaggio distrutto e decide, raccogliendo per strada amici e compari, di vendicarsi con il responsabile della razza.

È RIMASTA SOLO LA TERRA

La trama scontata e le atmosfere altrettanto banali (sembra di stare dentro Mad Max, per intenderci) non aiutano certo il giocatore ad ambientarsi in questo mondo desolato. Quando poi ci si rende conto che l'unico



L'interfaccia è pulita e funzionale, ma la colpa è anche della poca libertà a disposizione del giocatore: dopotutto, tra una dozzina di personaggi, solo qualcuno possiede vere e proprie abilità da attivare...

scenario possibile per le missioni sarà il deserto, a volte "rattivato" dalla presenza di un piccolo centro cittadino, lo sconforto si fa più grande. Questa sensazione è destinata ad aumentare

Il più grande problema di Desert Law è la ripetitività: missioni sempre uguali, scenari sempre uguali, strategie nemiche sempre uguali...

La trama è portata avanti tramite alcuni dialoghi come quello qui rappresentato e per mezzo delle serie di immagini a fumetti tra una missione e la successiva. Tutto da buttare, comunque.



GIUDIZIO

Desert Law è un gioco poco ispirato, piatto e persino un po' noioso. Si propone come uno strategico in tempo reale con elementi alternativi, presi a mani basse da titoli di ruolo d'azione e altri giochi, ma in realtà riesce a mettere insieme il peggio di questi mondi, proponendo una storia vecchia e banale come poche, senza varietà di scenari, missioni o qualsiasi altra cosa capace di sollevare l'interesse, che scivola verso livelli infimi già dopo pochi minuti. Se a questa desolazione aggiungete un aspetto grafico vecchio e scarno come poche volte abbiamo notato, capirete i motivi per cui questo prodotto non è assolutamente da prendere in considerazione. E nemmeno il prezzo a cui viene proposto basta come incentivo: non ditemi che non ci sono avete altri modi per spendere 20 euro!

PRO E CONTRO

- Molte missioni e obiettivi
- Graficamente vecchio e poco dettagliato
- Manca una trama degna di questo nome
- Nemici anonimi e ripetuti all'infinito

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●

50



SVILUPPATORE: Kuju
PUBLISHER: Electronic Arts
DISTRIBUTORE: Electronic Arts
MULTIPLAYER: Assente
LOCALIZZAZIONE: Completa
PREZZO: € 49,90

RAIL SIMULATOR

Dopo sei anni di attesa, Train Simulator ricompare mutato nel titolo e con un diverso produttore. La sostanza, però, è sempre la stessa.

Sono passati ormai sei anni da quando Microsoft se ne uscì con Train Simulator, il primo simulatore per PC dedicato al mondo ferroviario. Sviluppato da Kuju, il titolo fu una vera manna per gli amanti del genere, finalmente in grado di controllare i propri modelli preferiti lungo le strade ferrate di mezzo mondo. Col passare del tempo, la struttura

aperta del gioco, assai simile a quella offerta dal compagno di scuderia Flight Simulator, invitò molti utenti a creare in proprio treni e scenari aggiuntivi, talmente numerosi da ampliare a dismisura gli orizzonti del progetto originario. I pur favorevoli riscontri commerciali non furono tuttavia considerati sufficienti da Redmond che, tra ritardi e incer-

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Pentium 4 1,7 GHz o AMD equivalente (3 GHz)
RAM: 512 MB (2 GB)
Spazio su HD: 6 GB
Connessione: Nessuna
Scheda video: GeForce FX5200/ATI Radeon 9500 (Una qualsiasi con 256 MB)

www.railsimulator.com..... ■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

tezze, decise infine di non dare un seguito all'opera. Scaricati da Microsoft, i ragazzi di Kuju non mollarono il colpo, stringendo un accordo con Electronic Arts

in vista di una nuova release. Il risultato del sodalizio è oggi sotto i nostri occhi. Saprà Rail Simulator rinverdire i fasti dell'illustre predecessore?

RAIL SIMULATOR CI METTERÀ A DISPOSIZIONE QUATTRO SCENARI DETTAGLIATI, GIOCABILI SECONDO DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ AI COMANDI DI UN RISTRETTO MA RAPPRESENTATIVO PARCO MACCHINE



⤴ Le cabine offrono ampi dettagli e sono integralmente "cliccabili".



⤴ Gli scenari di default non sono molti ma la resa globale delle aree coperte è buona.

LA GRANDISSIMA QUALITÀ DI RAIL SIMULATOR NON CI IMPEDISCE DI INCESPICARE IN UN PAIO DI RADICI SCOPERTE, INDIVIDUABILI NELL'ESTREMA PESANTEZZA DEL MOTORE GRAFICO



Il nostro treno d'epoca attraversa placido la campagna inglese.

Il legame col passato appare evidente fin da una prima occhiata: questo è il Train Simulator 2 che non ha mai visto la luce, l'ideale prosecuzione di un discorso che meritava assolutamente un seguito. E a questo punto poco importa l'attesa estenuante imposta ai giocatori dalle vicissitudini tra le società. Con la promessa di rendersi assai malleabile nelle mani di tutti i modder che vorranno cimentarsi con l'editor interno, Rail Simulator ci metterà a disposizione quattro scenari (pochini, tre collocati in Inghilterra, uno in Germania), estremamente dettagliati e affrontabili secondo diversi livelli di difficoltà ai comandi di un ristretto ma rappresentativo parco macchine, comprendente vecchie caffettiere a vapore, moderni treni per pendolari e locomotive diesel. La filosofia realizzativa è improntata ancora una volta alla massima accessibilità, il che non

si traduce per fortuna in una simulazione all'acqua di rose, bensì in una curva di apprendimento molto graduale che ci vedrà passare da una serie di comandi quasi automatici (del tipo on-off) a un controllo pressoché totale di tutto ciò che avviene in cabina. A tal proposito, la gestione dei freni di emergenza, del freno dinamico e di quello a mano appare molto più complessa e realistica rispetto a Train Simulator, grazie soprattutto all'implementazione di un modello fisico del tutto nuovo che supporta pienamente le chiacchierate schede AGEIA PhysX. Non disponete di tale hardware? No problem. La differenza si sentirà comunque, con una resa davvero ottimale dell'inerzia del locomotore e di tutto il convoglio, tanto da trasmettere la viva impressione di guidare una bestia di svariate tonnellate, con i pro e i contro del caso (occhio agli spazi di arresto!). Segnaletica

Un piacevole scatto per mostrare l'interno di una lussuosa carrozza d'epoca.



Niente di meglio di un tranquillo viaggio su un treno a vapore in una fredda giornata invernale.



Grigia giornata di ordinario lavoro per un macchinista di treno merci inglese.

precisa e ultrarealistica, "timetable" dettagliate delle singole tratte, missioni da completare e precedenze da rispettare compongono un panorama simulativo di primissimo livello, in grado di soddisfare anche gli utenti più avanzati ed esigenti. Come accennato in precedenza, è tuttavia la grande "moddabilità" il pezzo forte di Rail Simulator. Merito di un editor capace di coniugare al meglio completezza e semplicità di utilizzo: con un sistema drag-and-drop a prova di inetto, sarà possibile spostare interi blocchi di scenario, binari ed edifici in modo da creare ambienti sempre nuovi e interessanti. Aspettiamoci una valanga di add-on da qui ai prossimi mesi. La grandissima qualità di Rail Simulator non ci impedisce tuttavia di incespicare in un paio di radici scoperte, individuabili nell'estrema pesantezza del motore grafico. Grande dettaglio, modelli 3D ricchissimi e panorami intriganti non possono in effetti nascondere un frame rate claudicante e tempi di caricamento eterni (avendo meno di 2 GB di RAM è meglio mettersi comodi...),

oltre a qualche fastidioso caso di bad clipping. Rail Simulator entra nell'arena coi galloni del predestinato. A Kuju e terze parti il compito di renderlo del tutto inattaccabile con auspicabili espansioni e qualche piccola correzione in corsa. Diamo tempo al tempo...

GIUDIZIO

Ci voleva proprio. Dopo anni di attesa il vero successore di Microsoft Train Simulator è sui nostri monitor, forte della qualità realizzativa di Kuju e dell'impegno non indifferente di Electronic Arts. Rail Simulator è il gioco di treni più completo attualmente presente sul mercato, una simulazione ultrarealistica arricchita da una struttura aperta a input di terze parti che ne fa un prodotto destinato a un'evoluzione costante. Certo, una dotazione più ricca di treni e scenari di default non avrebbe fatto male, ma tant'è. Qualche dubbio dall'analisi del comparto grafico, bello da vedere ma dannatamente pesante. Ah, già che ci siete, pompate il vostro PC con tanta RAM prima di indossare il cappello da macchinista...

PRO E CONTRO

- Simulazione appagante e realistica
- Editor completo
- Pochi treni e scenari di default
- Grafica pesante

PARAMETRI

QUALITÀ/PREZZO	●●●●●●●●●●
GRAFICA	●●●●●●●●●●
SONORO	●●●●●●●●●●
GIOCABILITÀ	●●●●●●●●●●
LONGEVITÀ	●●●●●●●●●●
CARISMA	●●●●●●●●●●

77



■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un videogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi già recensiti.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Areste mai pensato che la vostra rivista preferita, un bel giorno, si sarebbe trovata a parlar male di un capitolo della serie Pro Evolution Soccer? A quanto pare, sta per accadere anche questo in un TGM After piuttosto anticipato. Come aveva specificato lo stesso Abbath in sede di commento, non è stato possibile valutare concretamente il multiplayer della versione 2008 di Pro Evolution Soccer. All'epoca della recensione i server non erano ancora attivi, perciò abbiamo atteso soltanto qualche tempo per darvi un feedback il più tempestivo possibile su un eventuale acquisto ritardato. Purtroppo, lo scenario è tra i peggiori che si potessero prospettare agli acquirenti "d'impulso", a causa di una serie di problemi derivanti essenzialmente dalle modifiche apportate alla gestione del sistema multigiocatore. Fino a Pro Evolution Soccer 6, infatti, la connessione tra i due PC era diretta, con evidenti svantaggi in termini di latenza per chi si univa alla partita (il problema veniva spesso risolto disputando match "andata e ritorno"). Questa volta Konami ha deciso di tagliare con il passato, accollandosi l'onere di ospitare gli incontri secondo il classico concetto client-server. È stato approntato un sistema centralizzato che elimina tutte le lobby per crearne una sola a livello europeo, cui è possibile connettersi per organizzare e disputare partite d'ogni genere. L'idea è apprezzabile, in quanto cerca di mettere due partecipanti sullo stesso piano per ottenere un

incontro equilibrato. Nella stragrande maggioranza dei casi invece, i match si sono rivelati ingiocabili a causa di una lag ingestibile, spesso peggiorata da occasionali bug: supervelocità di una squadra a dispetto dell'altra, improvviso teletrasporto di pallone o giocatori e un frame rate degno di un film muto sono i casi più eclatanti, persino su PC di fascia alta. A qualche giorno di distanza dalla pubblicazione del gioco sono uscite due patch ufficiali. La prima ha risolto il problema dei giocatori "turbo", grazie alla disabilitazione dell'opzione vSync, che ha finito però con il peggiorare ulteriormente le prestazioni già altalenanti del motore grafico durante i match online. La seconda patch ha invece corretto un problema che affliggeva, paradossalmente, gli unici utenti capaci di ottenere prestazioni di qualità, ovvero i possessori di una linea in fibra ottica. Fino all'avvento di questo aggiornamento, i giocatori in questione erano costretti a utilizzare programmi di terze parti per creare una rete privata virtuale (Hamachi), oppure installare una seconda scheda di rete. A oggi le restanti problematiche (latenza in particolare) sono rimaste immutate, causando un comprensibile malcontento da parte della community, in particolare di tutti gli acquirenti del gioco in prima battuta. A queste magagne sono da aggiungersi altri effetti collaterali piuttosto spiacevoli: abolizione di leghe e tornei ufficiali che tante soddisfazioni avevano dato in passato, sparizione dei gruppi di gioco (le "gi-



ide" di PES) e la fine della tanto apprezzata modalità 2vs2, depennata da Konami per manifesta impraticabilità del campo, anzi, del netcode. Speranze per una soluzione rapida in tempi brevi di questi problemi ce ne sono poche: dal fortino nipponico nessuna voce di futuri aggiornamenti ma solo il clamoroso mea culpa di Shingo "Seabass" Takatsuka, padre spirituale del gioco. In un'intervista a caldo, il guru (decaduto?) del calcio virtuale ha candidamente ammesso che PES 2008

non era pronto per la pubblicazione: la necessità di centrare l'uscita natalizia e non lasciare campo libero a Electronic Arts con il suo FIFA hanno sicuramente giocato un ruolo determinante nelle problematiche appena riportate.

Voto TGM N°227: 86



COLIN MCRÆE: DIRT

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Fa un certo effetto scrivere il TGM After di un gioco pensando che il testimonial di questo prodotto non è più tra noi. Scomparsa del grande Colin McRae a parte, vale la pena spendere qualche parola "a posteriori" su quello che io stesso ho definito il primo gioco di guida next-gen per PC. Una valutazione degna di essere confermata anche oggi, grazie all'abbagliante bellezza della grafica di Colin McRae: Dirt, un gioco di rally d'impostazione simularcade, ora maggiormente accessibile anche agli utenti meno danarosi, in virtù del calo di prezzo di molte schede video di fascia media. Diversamente da altri prodotti simili, Dirt, per le mancanze

in ambito multiplayer ampiamente evidenziate in sede di recensione, non ha dato vita a una community particolarmente attiva, nonostante i precedenti illustri delle passate versioni. Il sistema multigiocatore (completamente derivato dalla versione console) si limita a tenere i tempi senza nemmeno concederci il lusso della ghost car vista nei precedenti capitoli della serie. L'assenza del multiplayer in senso lato ha notevolmente limitato la capacità aggregante del gioco e, quindi, le potenzialità produttive degli appassionati; considerata la complessità della grafica, è altamente improbabile che qualcuno riesca a realizzare nuovi tracciati senza la

pubblicazione di un editor ufficiale da parte di Codemasters. L'unico modo in cui si potrebbe esprimere il talento degli artisti a tempo perso riguarda la riproduzione di nuove vetture, ma da questo punto di vista nulla è ancora trapelato. Anche l'organizzazione di eventi online ne ha risentito notevolmente: l'impossibilità di pilotare in qualche modo la gestione della lobby centralizzata la dice lunga sulla fattibilità di campionati degni di questo nome. Peccato, perché Codemasters è stata attenta alla fase postvendita con due patch volte a correggere gli errori più o meno marcati che hanno afflitto il gioco in single player. Gli aggiornamenti, rilasciati in luglio a



breve distanza l'uno dall'altro, si sono concentrati sulla rimozione di bachi e sull'aumento della compatibilità. Pur salvando per un pelo Colin McRae: Dirt dall'ignominia del bollino rosso, rimangono una magra consolazione, soprattutto pensando alle potenzialità di questo gioco in un contesto di crossplatform tra PC e Xbox360. Chi dispone di una macchina potente, adora i rally e vuole un simularcade dalla grafica spettacolare, lo compri pure senza indugio: se il multiplayer è una priorità, allora meglio rivolgere la propria attenzione altrove.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Ghost Recon Advanced Warfighter 2, erede del primo gioco next-gen, è stato convertito da Xbox 360 a PC e così è giunto sugli scaffali dei negozi la scorsa estate. La presenza del publisher francese è stata costante fin dall'inizio, con quattro patch mirate alla correzione di vari problemi palesatisi soprattutto in ambito multiplayer: server browsing, modalità Extreme Physics e interfaccia di Gamespy sono state le aree di maggiore intervento. A differenza di quanto accaduto con il primo GRAW, la situazione del supporto multiplayer è stata decisamente migliore, in quanto

non si sono verificate gravi lacune in termini di qualità dei server e del netcode: le istanze di gioco hanno avuto una buona affluenza fin dalle prime battute, segno di un lavoro di qualità svolto durante la preparazione del comparto multigiocatore. Modalità e mappe, pur senza raggiungere la varietà di altri prodotti espressamente pensati per l'online, hanno permesso la nascita di tornei e leghe di un certo interesse anche a livello europeo. Degno di lode è stato il lavoro svolto da GRIN, andato fin da subito nella direzione di favorire al massimo la community, grazie all'inclusione dell'editor: il tool

di sviluppo, difficile da utilizzare ma corredato da abbondante documentazione, ha permesso la creazione di alcuni mappack non ufficiali. Perché, allora, solo un bollino giallo? Il problema del brand Ghost Recon risiede da sempre nelle limitate dimensioni di una community che, a partire dal primo titolo, si è sempre ritagliata uno spazio di nicchia nel panorama multiplayer mondiale. Le distrazioni di questi ultimi mesi, inoltre, non hanno aiutato: la concorrenza di Call of Duty 4, Team Fortress 2 e Quake Wars si è rivelata un'attrattiva troppo forte per molti appassionati. Lo zoccolo

duro di estimatori in ogni caso (re)esiste e permette anche all'acquirente occasionale di divertirsi senza troppi pensieri. Come si suol dire, chi si accontenta...



Budget Zone

Dario Ronzoni ildario@sprea.it



Maghetti e calciatori per chi non vuole spendere un patrimonio in videogiochi. Harry Potter conferma la propria discreta vena videoludica, mentre FIFA Manager 07 accalappa gli allenatori virtuali a caccia di qualcosa di non esageratamente impegnativo.

HARRY POTTER E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN

C'è chi lo ama e c'è chi proprio non lo può vedere. Fatto sta che il maghetto portorito dalla fantasia di J.K. Rowling è ormai entrato a far parte dell'immaginario collettivo di grandi e piccini. Non stupisce quindi la presenza a ogni uscita cinematografica del relativo tie-in videoludico. A differenza di molti altri videogame tratti da film/libri, la serie di



Harry Potter se l'è sempre cavata dignitosamente, pur senza toccare vette di straordinaria qualità. Lo stesso dicasi per Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban, terza avventura dei ragazzi di Hogwarts uscita sui nostri monitor nel 2004. Come avvenuto per i suoi predecessori, Il Prigioniero di Azkaban è un classico adventure dal



target decisamente giovane, semplicissimo e assai breve, ma non privo di spunti interessanti e di un certo fascino recuperato di peso dalla trasposizione cinematografica. Controllando alternativamente Harry, Ron ed Hermione, il giocatore si troverà impegnato in una serie di livelli ben bilanciati tra combattimenti e puzzle da risolvere, alla ricerca di Sirius Black e del mistero che gravita attorno alla sua figura. Facendo ricorso al collaudato Unreal Engine, il gioco si presenta graficamente interessante e capace di riprodurre con un buon grado di approssimazione le atmosfere fiabesche della celebre scuola di magia. Semplicità di fondo a parte, Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban resta una valida scelta per i più giovani e per tutti i feticisti del mago più famoso del mondo.

TITOLO

Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban

PUBLISHER

EA

COLLANA

Value Games

PREZZO

€ 9.90

REQUISITI MINIMI

Processore:

Pentium III 600 MHz - RAM: 256 MB - Scheda Video: 64 MB - Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

70

FIFA MANAGER 07

Se Football Manager rimane il re incontrastato dei manageriali di calcio, EA Sports continua il difficile cammino verso l'eccellenza, sfornando titoli semplici e accessibili, ideali per allenatori virtuali alle prime armi. Sebbene non raggiunga i numeri della concorrenza, FIFA Manager 07 offre comunque un buon ventaglio di leghe, per un totale di 52 campionati distribuiti tra 29 nazioni. Dove però EA Sports da tradizione stacca gli altri è nella presentazione, qui arricchita da loghi ufficiali, immagini e altro per offrire al giocatore un feeling e un grado

di immersione senza pari. Nella posizione di manager, potremo gestire ogni aspetto del team o delegare agli assistenti le incombenze più noiose. Quel che conta è mantenere le aspettative della dirigenza, pena un poco elegante licenziamento a campionato in corso. Le opzioni a disposizione non fanno gridare al miracolo (sempre roba già vista altrove), ma nel complesso riescono nel non facile compito di conferire al tutto una completezza più che degna. Rispetto al passato, FIFA Manager 07 migliora la simulazione delle partite (discreto l'engine 3D, che arriva da FIFA) e la gestione del mercato, con uno scouting "raffinato" a fare da degna punta di diamante. Se siete abituati alla serie di SEGA, il manageriale di EA Sports vi sembrerà decisamente troppo semplice, ma se state cercando qualcosa di divertente, immediato ma non privo di spessore, fateci pure un pensiero.



TITOLO

FIFA Manager 07

PUBLISHER

EA Sports

COLLANA

Classic

PREZZO

€ 19.90

REQUISITI MINIMI

Processore:

Pentium III 1,3 GHz - RAM: 512 MB - Scheda Video: 64 MB - Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

72



Paolo Besser paolone@sprea.it

I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

BEEZZLE!

SOFTWARE HOUSE: Alawar Entertainment ■ PREZZO INDICATIVO: € 14,95

Beezle! è un rompicapo della famiglia dei "combinatoidi", giochi in cui per vincere occorre realizzare una sfilza di combinazioni di colori identici in sequenza. In questo caso ci troviamo di fronte a una serie di alveari dalle forme

più strane, ma dalle celle tipicamente esagonali, pieni di pillole colorate che vanno scambiate tra loro, in modo da formare linee di tre o più esemplari coerenti. Una volta combinate tra loro, le pillole spariscono lasciando spazio ad altre. Rispetto a tutti gli altri giochi del genere, però, Beezle! ha due interessanti particolarità: la prima è che non tratta noi giocatori come dei perfetti decerebrati, abitudine che purtroppo affligge la maggior parte dei "giochini" del genere, ma si presenta subito in tutta la sua difficoltà; la seconda è che si può affrontare in tre modalità differenti, da quella classica a tempo, a quella in cui bisogna spostare opportunamente un "cucciolo di ape" verso una cella particolare dell'alveare, sfruttando le combinazioni possibili nei paraggi. Una cosa incredibilmente complessa da spiegare, per cui vale davvero la pena di scaricare il demo e provarlo: se ci serviva un rompicapo impegnativo tra una fraggata e l'altra, Beezle! probabilmente fa per noi.



TITOLO ---
Beezle!
PERIODO DI PROVA ---
60 minuti
SITO ---
www.alawar.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

76

TANK-O-BOX

SOFTWARE HOUSE: Alawar Entertainment ■ PREZZO INDICATIVO: € 14,95

Un classico dei classici riveduto e corretto. Tank-O-Box ci mette nei cingoli di un potente carro armato, lasciato da solo a combattere in una serie di campi di battaglia pieni di nemici. Possiamo muoverci nelle quattro direzioni cardinali e sparare, colpire gli avversari e ottenere in cambio dei bonus sotto forma di armi più potenti, corazze e carri armati aggiuntivi. Stiamo attenti a non farci colpire, però, perché se no sarà la fine! Interessante per gli effetti grafici, ma troppo semplicistico e ripetitivo.



TITOLO ---
Tank-O-Box
PERIODO DI PROVA ---
60 minuti
SITO ---
www.alawar.com

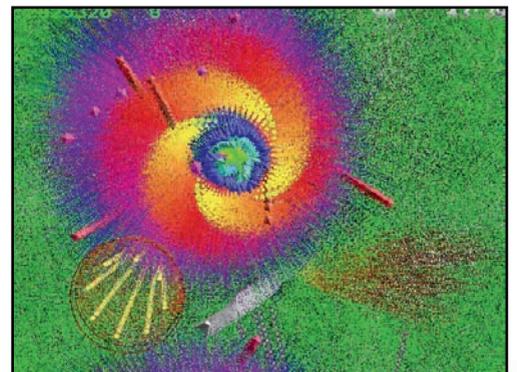
GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

64

SPHERES OF CHAOS

SOFTWARE HOUSE: Iain McLeod ■ PREZZO INDICATIVO: freeware

Chi, guardando la foto, non ha capito un accidente, alzi la mano. Bene, dato che le vedo tutte alzate, forse occorre dare qualche spiegazione. Spheres of Chaos è un vecchio remake psichedelico (una roba alla Jeff Minter, insomma) di Asteroids, uno dei papà di tutti gli altri videogiochi. Nel nostro tentativo di distruggere tutte le sfere che si muovono sullo schermo, e che si scindono in due sferette sempre più piccole, dovremo stare attenti anche a tutte le altre minacce che arrivano dallo spazio e, soprattutto, non cadere vittime degli incredibili effetti grafici e cromatici. L'arte al servizio del retrogaming, insomma. E poi è pure freeware...



TITOLO ---
Spheres of Chaos
PERIODO DI PROVA ---
Illimitato
SITO ---
www.spheresofchaos.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

71



FragZone

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Il botto di fine anno è stato fatto, per quanto riguarda gli sparattutto, con l'arrivo delle nuove leve di cui abbiamo parlato il mese scorso. Tutto tace invece sul fronte MMORPG, in attesa di Warhammer Online e Age of Conan. E noi, a dirla tutta, apprezziamo in pancia tanta quiete dopo la tempesta...

COMMUNITY

EVENTI – 2007 ANNUS HORRIBILIS?

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Dodici mesi senza NGILan e SmauLLP: i grandi eventi multiplayer in Italia sono arrivati al capolinea?

Come ogni fine d'anno tiriamo le somme sul panorama del multiplayer italiano a proposito di campionati, eventi, e iniziative che coinvolgono, a vario livello, clan, sponsor e organizzatori. Non c'è voluto molto per capire che il 2007 appena concluso è stato un anno che definire di transizione sarebbe usare un eufemismo. LAN Party di un certo richiamo se ne sono svolte poche oltre a Prolan, Crymania e Anvilan. Soprattutto, sono scomparsi due marchi storici del multiplayer nostrano che in passato erano sinonimo di evento nell'evento come NGILan e SmauLLP. A una prima analisi il cambio di rotta non sembra da imputare a una sola causa, ma a più fattori: sicuramente la crisi economica che sta attraversando il nostro paese è alla base della mancanza di iniziative d'alto profilo che richiedono la presenza di munifici sponsor. Parlando a microfoni spenti con gli operatori del settore, l'impressione è che la tanto decantata salute dell'economia europea sia solo nei sogni dei membri della banca centrale: le aziende che producono e investono nell'entertainment non navigano nell'oro e ci pensano dieci volte prima di sponsorizzare qualsiasi iniziativa, in particolare in Italia. In questo contesto, che non può competere con le velleità organizzative di Inghilterra e Germania (non parliamo neppure dell'Europa settentrionale), s'inseriscono anche altri fattori in concorso con la progressiva diminuzione dell'interesse degli appassionati. Innanzitutto, connessioni domestiche sempre più veloci hanno fatto venire meno un altro motivo alla base dell'affluenza delle vecchie LAN BYOPC: il file sharing. Inoltre, molti non hanno fatto a meno di notare come si stia perdendo lo spirito pionieristico di chi giocava in multiplayer prima ancora dell'avvento di Internet: all'epoca, la volontà di conoscere di persona i propri avversari era una parte del divertimento decisamente più importante di quanto non avvenga ora, per non parlare della volontà di smontare e rimontare il proprio sistema da gioco dopo essersi scarrozzati tutto quanto fino al luogo dell'evento. Dulcis in fundo, troviamo l'avvento dei MMORPG: non solo questo genere ha

sottratto molti giocatori alle "discipline" tradizionali come gli sparattutto e gli strategici, ma si presta molto meno a essere praticato in un contesto ristretto come un LAN Party, soprattutto se privo di un accesso a internet che permetta ai giocatori di collegarsi ai server centralizzati per organizzare un raid gestibile dagli stessi utenti.

Si tratta di una situazione contingente o il futuro del multiplayer "d'aggregazione" ha i giorni contati anche nel resto del mondo? Nei prossimi dodici mesi, molto probabilmente, lo scopriremo.

EXPO GAMES 2007

Si è concluso pochi giorni fa Expo Games 2007, il Lan Party siciliano per eccellenza che anche quest'anno è riuscito a raggruppare la community siculo per quattro giorni di frag a tutto spiano. Quasi cento giocatori hanno partecipato ai tornei ma solo i migliori si sono aggiudicati i premi messi in palio da Creative ed Enermax. Come ogni anno, le partite sono state combattute fino alla fine e le sorprese non sono mancate soprattutto nel torneo dedicato a Counterstrike Source: il clan 300 ha dato battaglia fino alla fine dimostrando un grande spirito di squadra e lealtà da vendere, pur classificandosi secondo contro gli ormai collaudati PC. Il secondo torneo disputato ha riguardato Unreal Tournament 2004. Questa volta i giocatori si sono scontrati in un 2VS2 Instagib, annullando quindi l'esperienza nel conoscere mappe e respawn di armi/oggetti. Si sono aggiudicati il primo posto i Second To None, composti dall'ormai conosciutissimo duo Evilrunner - Evilraif, che ha centrato la vetta del torneo. Infine si è disputato anche il torneo per Call Of Duty 4 che, a grande richiesta della community, ha sostituito l'ormai vecchio Call Of Duty 2, vinto meritatamente dal team SS. Anche quest'anno sono stati organizzati minicontest a premi che il pubblico sembra aver apprezzato, soprattutto grazie all'entusiasmo e alla passione dello staff che ha promesso, già durante la premiazione, l'organizzazione dell'evento anche per l'anno prossimo!



I fasti di SmauLLP...



EVENTI - TGM TEAM FORTRESS 2 CUP

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

L'evento multiplayer dell'inverno per lo sparattutto multiplayer più atteso degli ultimi tempi è organizzato da The Games Machine!



A fine ottobre è arrivato sugli scaffali l'Orange Box contenente Team Fortress 2, il tanto atteso erede di Team Fortress Classic, il mod per Half-Life che nel 1999 ha ridefinito il genere degli sparattutto a classi.

Non potevamo certo lasciarci sfuggire la possibilità di testare a fondo la bontà di questo prodotto delegando ai migliori giocatori italiani la responsabilità di portare al massimo il livello di sfida. Abbiamo quindi pensato di proporvi un torneo ufficiale per spingere in modo adeguato la (ri)nascente comunità italiana.

L'evento, come tutte le manifestazioni made in TGM legate agli sparattutto, è gestito dalla Digital Communication Agency in collaborazione con un clan storico del multiplayer italiano, i Cry. La partecipazione alla competizione è, come al solito, gratuita: dalla mattinata di martedì 9 alla mezzanotte di domenica 21 gennaio sarà possibile accedere al sito dedicato all'interno della FragZone di TGMOnline e procedere all'iscrizione. Le sfide saranno giocate in modalità Capture The Flag sulla mappa 2Forts da due squadre composte da sei giocatori: consigliamo vivamente di arruolare almeno un paio di riserve in caso d'assenza dei titolari onde evitare i classici intoppi organizzativi frequenti nelle prime fasi di qualsiasi competizione. Anche se verrà concessa ai Clanleader ampia discrezionalità nell'accordarsi sui giorni e orari degli incontri, le defezioni nella fase iniziale della competizione sono una costante che è sempre meglio ridurre al massimo e che sanzioneremo con inflessibili sconfitte a tavolino. La formula del tabellone sarà quella del classico Double Elimination con Winner e Loser Bracket: ogni team, prima di essere eliminato, disputerà almeno due partite. I singoli incontri saranno al meglio dei tre round: ogni round sarà vinto dalla squadra che riuscirà per prima a catturare per tre volte la bandiera avversaria. Poiché non ci sono limiti di tempo, si prospettano incontri di una certa intensità agonistica. Per tutti gli altri dettagli, rimandiamo al regolamento ufficiale e al forum che troverete nella pagina dedicata all'evento nella FragZone di TGM Online. Sul numero di TGM in edicola il mese successivo alla finalissima, come al solito, potrete leggere un accurato reportage sulla finale stessa e, più in generale, sull'andamento dell'evento. Per poter partecipare non vi resta dunque che acquistare una copia dell'Orange Box o di Team Fortress 2 e iniziare gli allenamenti in compagnia dei vostri amici: buona fortuna!



I PREMI



Grazie a Plantronics le prime 2 squadre classificate a questo prestigioso torneo entreranno in possesso di cuffie stereo davvero favolose.

1° squadra classificata

A prima vista sembrano dei normali auricolari, in realtà le Audio 480 celano una avanzatissima tecnologia che permette di trasmettere un sonoro estremamente pulito. La particolare conformazione di questi auricolari, assieme alla possibilità di scegliere i cuscinetti che meglio si adattano al proprio padiglione auricolare, fanno sì che grazie alle Audio 480 si riesca a isolarsi completamente e lasciare quindi il casino delle LAN Party alle nostre spalle.

Le Audio 480 sono inoltre dotate di microfono a cancellazione di rumore con tecnologia WindSmart, con asta telescopica che permette, al contrario del classico microfono attaccato al filo, di avvicinarlo alla bocca quanto si desidera.



2° squadra classificata

La seconda squadra classificata non potrà certo lamentarsi, per loro infatti ci sono le Audio 350, cuffie stereo studiate per offrire il massimo comfort unito a una stereofonia eccellente grazie agli altoparlanti da 40 mm. Non manca naturalmente il microfono telescopico e pieghevole con cancellazione di rumore, i comandi a filo per gestire il volume e l'esclusione del microfono.



3° squadra classificata

Ai terzi classificati andranno dei favolosi giochi originali per PC di freschissima uscita!

Battaglie furibonde vi aspettano in questa competizione basata su uno dei mod a classi tra i più famosi di sempre.



Pronti a presidiare il ponte centrale di 2Forts fino all'ultimo proiettile?



RADIO - FRAGTIME

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Dopo i giornali e la televisione, il multiplayer arriva anche in radio!



Era solo questione di tempo prima che accadesse: dopo alcuni mesi trascorsi a risolvere problemi tecnici, mettere a punto i flussi di streaming e raccogliere

sponsor in grado di mantenere viva questa iniziativa, è nato il progetto Fragtime. Si tratta di una webradio che ha come punto d'interesse primario quello di mescolare musica e videogiochi in una proposta che possa intrattenere l'hardcore gamer mentre siede davanti al proprio PC e non sta giocando. L'idea è veramente interessante in quanto la radio è un media meno impegnativo rispetto ai contenuti televisivi e permette una fruizione "passiva" che tanto piace ai giocatori, soggetti decisamente propensi a qualsiasi forma di multitasking produttivo. La concretizzazione di questo progetto arriva in seguito al lavoro svolto da Stefano "Teox" Valle & Giovanni "Sirio" Votta, due appassionati che in un momento di completa assuefazione da gaming hanno deciso di fondare la loro radio privata. Al momento lo staff si sta muovendo per consolidare i rapporti con le varie organizzazioni di spicco nell'ambito del netgaming come FNIV, la "Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori", e l'onnipresente DCA. Con quest'ultima società, in particolare, esiste un accordo che va oltre la semplice collaborazione per concretizzarsi in una maggiore copertura della scena multiplayer italiana. Oltre alla normale programmazione radiofonica con rubriche dedicate alla musica moderna (si spazia dall'hip-hop alla disco per finire con l'heavy metal), l'attenzione è concentrata sul coverage per quanto riguarda gli eventi multiplayer di maggiore interesse. In particolare non mancano commenti dal vivo alle partite delle ladder italiane più giocate come ESL e talk show sulle ultime novità in termini di clan e giocatori di alto livello. Grazie all'utilizzo di un frame di Youtube non mancano anche i contenuti filmati, ma da questo punto di vista, le potenzialità di Gametribes.tv sono ancora lontane. Visto il crescente numero di ascoltatori che giorno dopo giorno si collegano a Fragtime, lo staff redazionale sta pensando di ampliare i contenuti radiofonici per il 2008, dedicando nuovi programmi su temi anche slegati dal contesto dei videogiochi, il tutto grazie a un efficace

A partire dal primo gennaio, il palinsesto di Fragtime.it entrerà nella sua versione pressoché definitiva. Se avete la stoffa dei DJ, fatevi avanti...



mix di tecnologia e contenuti editoriali di cui parliamo nel box che vedete in queste pagine. Poiché il palinsesto non permette di coprire tutte le ore della settimana, i ragazzi di Fragtime sono alla ricerca di nuovi collaboratori con una passione smodata per la musica e i videogiochi. Se siete interessati a una proficua collaborazione, non vi resta che fare riferimento al sito ufficiale www.fragtime.it oppure puntare il vostro browser preferito all'indirizzo radio.net.fragtime.it:8000 per ascoltare il webcast registrato e i programmi in diretta. Buon ascolto!

La homepage di Fragtime.it: notizie e talk show sul mondo dell'online gaming tutti i giorni della settimana.



NON SOLO GAMING

Oltre alla musica e al multiplayer, i ragazzi di Fragtime stanno per inserire a palinsesto anche altri programmi del tutto slegati dal contesto ludico. Film, musica e persino sesso, con ospiti di riguardo dal mondo dello spettacolo già contattati per stilare il calendario degli appuntamenti dei primi mesi del 2008. Quando leggerete questo articolo, l'evento sarà già stato trasmesso, ma non credo fatterete più di tanto a trovare sul sito ufficiale il podcast della trasmissione sul sesso virtuale con ospite, nientepopodimenoche, Ilona Staller!

Dubitiamo che l'artista un tempo nota come Cicciolina sappia qualcosa di videogiochi, ma nel suo campo è sicuramente un'esperta nonostante si sia già ritirata dalle scene...



BETA MACHINE

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Terminata la tempesta di prodotti delle feste di Natale, ricominciamo il nuovo anno con un FPS molto atteso e un MMORPG coreano di cui non si avevano notizie da molto tempo.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Fin dal primo momento ci si accorge che il gameplay di Frontlines: Fuel of War deriva chiaramente da un mix tra arcade e realismo che abbiamo avuto modo di apprezzare in Desert Combat e Battlefield 2. Nonostante questo, la skill richiesta al giocatore si mantiene sempre su livelli elevati grazie alla notevole velocità di movimento e alla difficoltà di controllare i veicoli, in particolare quelli aerei. Da questo punto di vista pare proprio che i Kaos Studios abbiano imparato la lezione a proposito della superiorità aerea che molti giocatori avevano mal tollerato in Battlefield. A tal proposito, le sei classi interpretabili (Assault, Heavy Assault, Close Combat, Sniper, Anti-vehicle e Special Ops) sembrano pensate per permettere ancora una volta la classica interpretazione su larga scala del principio carta/sasso/forbici che oppone fanteria appiedata, mezzi corazzati e aviazione. Da questo punto di vista, troviamo una variante in più, ovvero l'utilizzo di unità di aria e di terra radiocomandate da classi specifiche, che permettono di risolvere le più comuni problematiche a livello tattico senza rischiare la ghirba. Le due mappe che abbiamo avuto modo di provare non hanno mancato di proporre interessanti temi tattici: il combattimento urbano per le vie di Mosca e la guerra di nervi per la conquista di un passo montano che mettono di fronte le due fazioni in campo (ma senza le differenziazioni viste in Quake Wars) si sono dimostrate ben realizzate e divertenti. La modalità di gioco è un'interessante variante sul tema dei punti di controllo: durante la battaglia l'azione è sempre concentrata sulla linea del fronte che si muove in avanti e indietro a seconda di come procede il combattimento, permettendoci di sapere sempre dove si trova il pieno dell'azione. Anche se alcune unità sono ancora sbilanciate, la strada intrapresa dai Kaos Studios sembra essere quella giusta, anche perché la terza versione dell'Unreal Engine è stata reinterpretata in una veste decisamente sfavillante.



MODALITÀ -----
Closed Beta
STATUS -----
 Chiusa
SITO -----
<http://www.frontlines.com>
USCITA -----
 Febbraio 2008

SHAIYA ONLINE

Siete sempre vissuti col dubbio di dover dare più ascolto al vostro "io" buono e socievole piuttosto che dare libero sfogo ai vostri demoni? Un nuovo MMORPG Made in Corea potrebbe aiutarvi a capire più di voi stessi, essendo, appunto, basato sulla feroce opposizione tra le beate forze angeliche e gli oscuri influssi del Male. Shaiya Online, tradotto e distribuito in Occidente da Aeria Games, ha aperto i server a fine Novembre sfoggiando un imponente sistema Realm Vs Realm giocabile in specifiche zone di frontiera. Due sono infatti le fazioni in lotta: l'Alleanza della Luce, formata da Umani ed Elfi, e l'Unione delle Furie, guidata da Vail e Nordein.

Nonostante questa caratteristica (che fa un po' "Mithyc"), SO non si discosta molto dal classico gameplay di stampo asiatico, basato su ore e ore di grinding finalizzate a potenziare le abilità del proprio personaggio. Non mancano alcune caratteristiche inedite,



come la scelta del modello di difficoltà, strettamente dipendente dal massimo livello raggiungibile. S'inizia con Easy e Normal e, una volta raggiunto il cinquantesimo livello, si avanza all'Hard Mode, che però non è ancora disponibile in questa fase di closed beta. Ottenuto il fatidico sessantesimo livello di blizzardiana memoria, si passerà all'Ultimate: se fino a oggi pensavate di esser dei farmer professionisti, Shaiya Online potrebbe farvi frignare come bambini con sfide al limite dell'impossibile. Morendo a livello Ultimate si hanno solo tre minuti per essere resuscitati: in caso contrario il personaggio viene addirittura cancellato dal server! In chiusura, citiamo il sistema di crescita del PG molto progressivo: a ogni step aumentano sia il numero sia il valore delle statistiche, oltre alle skill a disposizione e alla bontà l'equipaggiamento. Questo permetterà di arrivare a utilizzare armi "divine", obiettivo finale di ogni giocatore per spadroneggiare senza macchia né paura negli scontri in PvP.

MODALITÀ -----
Closed Beta
STATUS -----
 Attiva
SITO -----
<http://shaiya.aeriagames.com>
USCITA -----
 2008



MASSIVE NEWS

A cura di Davide Comunello (davidecomunello@sprea.it)

Anno nuovo, maxi-azienda nuova: voi la leggerete sul numero di gennaio, a conti forse fatti, ma a oggi, 3 dicembre, la notizia è più che fresca nonché scioccante: Vivendi si fonderà presto con Activision. Un'operazione che avrà un impatto incredibile nel mondo dei videogame, e anche nei MMORPG: perché nella fusione, che farà di Vivendi e Activision moloch del mercato in diretta competizione con Electronic Arts, c'è di mezzo anche Blizzard Entertainment con il suo World of Warcraft. E lo scontro tra WoW e Warhammer diventerà ancora più diretto, perché come ben si sa EA ha recentemente fatto sua Mythic Entertainment. "Non ci saranno cambiamenti nei nostri giochi, siti, personale, attività quotidiane o scadenziari per le release – spiegano alla Blizzard - In ogni caso, la combinazione di risorse risulterà positiva per tutte le compagnie coinvolte e rafforzeranno la nostra capacità di offrire contenuti di alto livello per molti anni a venire". Ma c'è di più. Blizzard Entertainment e altre aziende che fanno parte di Vivendi Games si combineranno con Activision per trasformarsi in una nuova e mastodontica realtà, denominata "Activision Blizzard". Colpiti? Fermo restando che per WoW nello specifico non cambierà alcunché, si tratta di un vero e proprio terremoto nell'ambito dei videogiochi, che per molti aspetti avrà il suo effetto sui prodotti futuri e sulla concorrenza nel mercato.

E ora, a proposito di Mythic, passiamo proprio a Warhammer Online, che dopo un difficile avvio autunnale, con la chiusura della Beta sino a dicembre, si offre al nuovo anno con uno slancio da tenere d'occhio. Per ovvie ragioni temporali non posso confermare il destino del testing, che dovrebbe essere ripartito come effettivamente promesso dagli sviluppatori: ma dando per scontato che ciò sia realmente accaduto, almeno sulla scorta della speranza, analizziamo quanto ha saputo offrire l'ultima newsletter proveniente dalla casella postale di mamma Mythic. Due gli elementi di rilievo: la nuova classe dei Dark Elf, il Sorcerer, e la conferma del fatto che gli assedi delle capitali, purtroppo, avranno una componente istanziata. Iniziamo subito con la buona notizia, perché la nuova classe dei Dark Elf si annuncia particolarmente interessante: certo, si tratta di un personaggio magico e orientato al DPS (da "danno", dunque), l'aspetto non è particolarmente originale, con la versione femminile che ricorda proprio la classica stregona fantasy (sexy, mezza desnuda e dalle orecchie puntute) ma la sostanza non è affatto male. Posto che lo stesso Paul Barnett, il Designer Manager che ama presentare le novità di WAR in maniera tutta sua, non esita a chiamare in causa uno stile "emo goth", la vera bellezza del Sorcerer sta nella meccanica alla sua base: di fatto, man mano che utilizza la magia nera ("Dark Magic" nel gioco), la classe riesce a essere sempre più potente e dannosa, sino ad arrivare a un'efficacia micidiale nel giro di pochi secondi. Peccato, però, che man mano che si procede col "nuking", il rischio "di saltare in aria" e di cadere preda della magia nera aumenti

[The 1st Throne: the Kamael] Nuova espansione per l'ormai immortale Lineage II: stavolta è stata introdotta una nuova e cattivissima razza.



esponenzialmente: "Usare una Sorceress è come giocare alla roulette russa", spiega Barnett. Passiamo ora alla notizia che piacerà sicuramente di meno a chi si è formato sull'incredibile e sempreverde Dark Age of Camelot: dal Realm versus Realm di portata totale, a tutte le ore e realmente persistente nei suoi mutamenti ed equilibri, WAR passerà a un RvR gestito parzialmente - o del tutto - tramite istanza. La conferma è contenuta in una sorta di FAQ del mese (la nota "grab bag") nel quale si dà la risposta a un ipotetico e fittizio giocatore che chiede se potrà partecipare agli assedi delle capitali anche giocando poche ore a settimana: "Certo – è la replica degli sviluppatori – specialmente nelle parti del processo di assedio e cattura che coinvolgono le istanze RvR, tutti i giocatori sono utili per la causa dell'attacco e della difesa. Ciò si deve all'importanza del ruolo di scenari RvR bilanciati, istanziati e a tempo limitato che si trovano nelle parti finali della campagna". Ora, visto che sinora l'RvR era sostanzialmente ignoto anche agli stessi Beta Tester, questa potrebbe essere la conferma di quanti temevano il peggio: eppure, la risposta non è chiarissima e la terminologia utilizzata può far pensare alla possibilità che assieme alle istanze esistano anche altre situazioni di gioco "vecchio stampo", ma forse essenziali per sentire il vero "peso" delle proprie azioni, singole e collettive. Vedremo. E ora veniamo alla "chicca", che nel momento in cui leggerete queste righe sarà stata quasi certamente confermata (o smentita): perché proprio ai primi di dicembre, è stata "svelata" anche la nuova classe degli High

[WAR] La ricompensa di una public quest per i Pelleverde: il Beta Test dovrebbe essere già ricominciato.



[WAR] Il Re Nano Byrnoth Grundadrakk: il nuovo anno si annuncia come foriero di un nuovo corso per la creatura Mythic, o così si spera.



[Fury, Age of the Chosen] Accolto in maniera controversa dalla critica, Fury riparte da un add-on che potrebbe far cambiare idea a più di qualcuno.



Elf, ovvero il White Lion. Le virgolette sono d'obbligo, perché per ora ci sono soltanto le indiscrezioni: ma se è vero che un disegno vale molto più di mille parole (anche e soprattutto in WAR, visto come sono state presentate sinora le classi), allora il White Lion potrebbe essere già realtà. Nell'universo di Warhammer si tratta di una classe pet dotata di "animaletto" (il leone, appunto): il suo artwork è stato visto a una convention di GOA, che ha i diritti e la gestione di WAR per quanto riguarda il mercato europeo, come già accade per DAoC. Il White Lion, infatti, campeggiava su una tenda a fianco di un maxi monitor, mentre affrontava un'Elfa Oscura dotato di alabarda e di immancabile compagno di strada. Considerando che nulla di non approvato dalla produzione esce o viene mostrato ufficialmente da Mythic, le possibilità che il White Lion sia l'ultima classe da svelare di WAR sono altissime. Dai giochi che devono ancora venire, passiamo a chi si dota della prima o dell'ennesima espansione: parliamo di Age of the Chosen, prima prova add-on per Fury, e di The 1st Throne: the Kamael, ultima aggiunta di contenuti per l'ormai storico Lineage II. Entrambe le novità, vale la pena dirlo, sono assolutamente gratuite. Per quanto riguarda Fury, MMORPG decisamente orientato al PvP, si tratta di un'informata piuttosto sostanziosa. Age of the Chosen aggiunge innanzitutto nuove tipologie di gioco: la "Carnage", in cui i giocatori umani si oppongono a dei Bot guidati dal server, e la

[Fury, Age of the Chosen] La nuova espansione del MMORPG dedicato al PvP è gratuita e aggiunge un'apprezzabile dose di novità.



Elimination, composta da arene pensate per l'uno contro uno. Miglioramenti nella gestione dei tutorial, razionalizzazione nella disposizione degli NPC, bilanciamenti nell'equipaggiamento e nelle meccaniche di combattimento si aggiungono a un profondo restyling dell'interfaccia, che annovera molte modifiche apportate per renderla più facile, intuitiva e informativa. Aggiunte anche quattro nuove abilità, destinate a tutti i personaggi (tra cui lo sprint), mentre un efficace lavoro di disinfezione ha permesso di ripulire vaste schiere di bug. Se lo avete snobbato sinora, il profondo repulisti potrebbe cambiare le carte in tavola. La free trial, ovviamente, è ancora valida. Passiamo ora all'immortale Lineage II: Kamael, altro capitolo gratuito, porta alla ribalta l'omonima razza, fatta di pura malvagità. Giocabile, trae la propria forza dal furto dell'anima dei propri nemici, che viene canalizzata nella magia nera che i nuovi arrivati utilizzano con piacere; ma proprio per la loro natura, i Kamael soffrono di una penalità nelle magie curative, che su di loro hanno la metà dell'efficacia rispetto ad altri personaggi. Nell'espansione, però, non c'è soltanto una nuova razza: miglioramenti grafici, l'introduzione degli assedi delle fortezze (scenari molto più rapidi e immediati dei castelli), nuove terre e oggetti fanno di The 1st Throne un add-on che verrà salutato con gioia dai giocatori di Lineage II, forse la migliore testimonianza di un MMORPG che non perde mai la voglia di rinnovarsi.

IL MMORPG DEL MESE: JUMP GATE EVOLUTION

Pubblicato nel 2001 dalla NetDevil, Jumpgate è stato il primo MMOG dedicato al combattimento nello spazio. Dopo quasi sette anni, gli sviluppatori si sono messi in testa di dare una profonda mano di nuovo al loro prodotto, aggiornando interamente il motore grafico e ricostruendo l'intelligenza artificiale presente sui server. Molto orientato all'azione, e focalizzato sul combattimento, Jumpgate Evolution permetterà di affrontare campagne PvE e PvP di vasto respiro. All'originale, saranno aggiunti un modello economico controllabile dal giocatore, la possibilità di possedere stazioni spaziali, statistiche e rank dei giocatori e così via, con l'obiettivo di attirare nuovi utenti ma senza per questo alienarsi la propria "player base". Maggiori informazioni sono reperibili sul sito www.jumpgate-evolution.com, dove è possibile registrarsi per accedere alla Beta.



FPS – ELDOOM

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Marte, e i suoi mostri, non passano mai di moda...

È una stagione di modification piuttosto prolifica per lo sparatutto id Software che, ammettiamolo, dopo una partenza non certo esaltante, si è guadagnato il favore degli estimatori grazie alle potenzialità del nuovo (ormai non più) engine della casa texana. Eldoom è un mod ambientato sempre su Marte di notevole qualità per svariati motivi. Innanzitutto la commistione di generi: non si tratta semplicemente di un FPS in quanto sono presenti numerose sezioni in stile platform game che ricordano molto una versione riveduta e corretta di Tomb Raider. In secondo luogo,



il gameplay sostenuto a base di mostri e armi visti nell'originale dà vita a combattimenti di notevole intensità e divertimento. Molto buono anche il level design, che riesce a ricreare con grande efficacia una serie di zone che non hanno nulla da invidiare alle ambientazioni viste nel gioco originale. Anche le cutscene realizzate con il motore del gioco non sono per niente male e contribuiscono a creare una trama decisamente interessante che fa da giusto contorno all'incedere distruttivo del giocatore. Buon ultima la longevità: si parla di quattro, cinque ore di gioco molto intenso; niente male se pensiamo alla durata di certi prodotti commerciali. Non mancano nemmeno i difetti: in particolare il gameplay della prima mezz'ora di gioco non è nulla di speciale. Se apprezzate ancora le atmosfere horror tecnologiche del titolo id e l'idea di saltare da una piattaforma all'altra non vi disgiusta, provatelo!



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 64

TITOLO -
Eldoom
GIOCO -
DOOM III
SITO -
<http://www.doomitalia.it>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

86

DRIVING – 2006 CHAMP CAR WORLD SERIES

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Lo abbiamo colpevolmente trascurato all'epoca della pubblicazione della versione 1.1 (a parte una doverosa news su TGMonline.it) per motivi di spazio, ma rimediamo prontamente in occasione della release 1.3. Il Champ Car mod è uno dei migliori pacchetti inediti per rFactor e riproduce con dovizia di particolari le vetture dell'omonimo campionato statunitense a ruote scoperte. Questa versione della serie americana nata dalle ceneri del campionato CART, con vetture sovralimentate a metanolo che corrono su tracciati cittadini, è sicuramente uno dei migliori mod a ruote scoperte per il titolo ISI insieme alla Formula 1 dei CDTP. I bolidi sono rifiniti all'inverosimile nelle livree e curatissimi nel dettaglio tridimensionale, ma è il feeling di guida a sorprendere. Rispetto alle Formula 1 serve una meticolosa preparazione del mezzo e più tempo per mandare in temperatura le gomme: una volta che ci si riesce, il grip cresce esponenzialmente e si può godere appieno dell'ottimo modello di guida e della fisica di grande qualità.



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 64

TITOLO -
2006 Champ Car World Series
GIOCO -
Rfactor
SITO -
www.rfactorcentral.net

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

94

FPS – S.T.A.L.K.E.R. REDUX

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Dopo il Realism mod recensito qualche mese fa, passiamo a un'altra produzione di valore per lo sparatutto firmato da GSC: il Redux mod ha l'obiettivo di potenziare in modo drastico realismo, tattica e longevità di S.T.A.L.K.E.R. Non solo rivede completamente i parametri di danno, rispecchiando ancora di più la difficoltà nel restare vivi all'interno della Zona, ma propone nuove difficoltà come la necessità di mangiare spesso, la carenza di cibo, anomalie invisibili, scarsità di denaro e munizioni, oltre a un sistema di retribuzione per le missioni quasi avvilente. Il tutto però appare ben equilibrato e certamente contribuisce non poco ad aumentare la difficoltà media del titolo, con una generosa dose di realismo che farà la gioia degli hardcore gamer. Altra grande nota di merito è la totale localizzazione in italiano del mod, pensata e sviluppata da NoSf3rA+U e dal cuore pulsante della community del forum di TGMonline, su cui potete fare affidamento per domande e chiarimenti di qualsiasi genere.



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 64

TITOLO -
Redux
GIOCO -
S.T.A.L.K.E.R.
SITO -
<http://stalker-redux.phrozin-1t.com>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

90

FRAGZONE DVD

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Dopo un periodo di magra, torna una FragZone DVD compatta e in grande spolvero: solo 1.3 gigabyte di materiale, ma grande qualità per garantirvi parecchie ore di divertimento gratuito. Mirko, dopo l'abboffata natalizia, si accascia esausto e ringrazia sperando in un 2008 tranquillo e pacato...

Come da qualche tempo a questa parte, iniziamo la veloce disamina dei mod partendo da Half-Life 2 con tre pacchetti single player: CSS Sci-Fi, Coastline to Atmosphere e Dawn of War. Il primo è una lunga campagna single player che sfrutta una combinazione di mappe inedite o riciclate da Counterstrike Source per spiegare a suo modo quanto accaduto tra i due Half-Life. Gli ultimi due titoli invece, spiccano per un lavoro di minore quantità in termini di ore di gioco, ma hanno dalla loro ambientazioni inedite e missioni difficili da portare a termine: i nemici? La solita orda di Combine assetati di sangue, ovviamente. Sempre restando in tema FPS, proseguiamo con una modification piuttosto consistente per il mai abbastanza bistrattato Postal 2 intitolata A Week in Paradise. Si tratta di un pacchetto di oltre cento megabyte con cui è possibile modificare radicalmente il titolo dei Running with Scissors per renderlo ancora più demenziale grazie a nuove

armi, nuovi scenari e nemici sempre più improbabili da macellare in allegria. Avete già capito che questo è un periodo sicuramente florido per gli FPS: dopo Eldoom e l'ottimo Redux mod recensiti in queste stesse pagine, fa il suo ingresso nella FragZone DVD anche il recentissimo Unreal Tournament 3 con il primo mutator di una lunga serie che vi permetterà di attivare la terza persona durante le frenetiche partite online: come riuscirete a sopravvivere, sarà un problema tutto vostro. Chiudiamo la carrellata di questo mese con una doverosa puntatina verso i giochi di guida grazie all'ottimo Champ Car Series per rFactor, uno strategico al minimo sindacale per Command & Conquer Tiberium Wars e un nuovo gradito ospite: Portal, il puzzle game per eccellenza dell'Orange Box che in futuro ci darà tante soddisfazioni con mappe amatoriali di grande qualità. Proprio come quella che trovate all'interno del DVD di questo mese.

Contenuti SILVER DVD

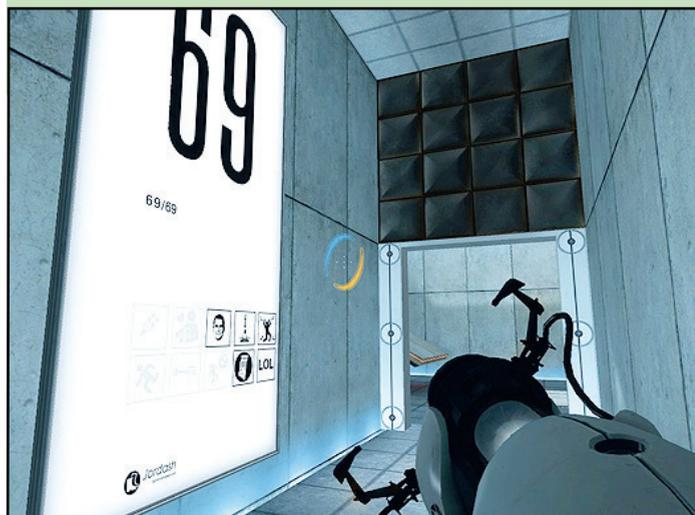
A WEEK IN PARADISE MOD PER POSTAL 2
THIRD PERSON MUTATOR PER UNREAL TOURNAMENT 3
CSS SCI FI MOD PER HALF-LIFE 2
DAWN MOD PER HALF-LIFE 2
SAN ANDREAS RETEXTURE MOD 3
COASTLINE TO ATMOSPHERE MOD PER HALF LIFE 2
ELDOOM MOD PER DOOM III
STALKER REDUX MOD
PORTAL JORDASH MAPS
RFACOR CHAMP CAR SERIES MOD
COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS: GLOBAL LIBERATION MOD

GO BUY SKILL

Con tutta la produzione di titoli di alto livello dell'ultimo periodo, non ci possiamo certo lamentare se il Natale è filato liscio tra un frag e una partita online allo strategico preferito. Per non farvi perdere l'allenamento e introdurvi a un nuovo gioco ecco una bella raccolta di replay per World in Conflict, l'RTS di Massive Entertainment che prosegue nel solco tracciato da Ground Control. Buon divertimento!



Iniziano ad arrivare i primi livelli per Portal: pronti a risolvere enigmi degni di un test d'ammissione universitario?



Non abbiamo fatto in tempo a pubblicare la recensione che arrivano di gran carriera i primi mutator per Unreal Tournament 3. I mod veri e propri sono praticamente dietro l'angolo...

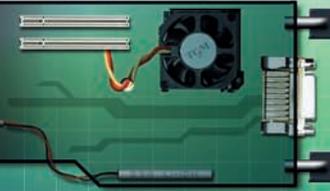


TGM TELEVISION

Finalmente si cominciano a vedere in azione filmati decisamente spettacolari per Age of Conan: ecco a voi il trailer ufficiale intitolato Sanctum Of The Burning Souls. Scenari d'effetto, musica d'atmosfera e persino qualche testa mozzata che vola sporcando di sangue la telecamera...



Hardware



A un appuntamento davvero ricco, quello con l'hardware di questo mese: ben otto pagine in cui trovano spazio le schede video più interessanti, i mouse migliori per giocare e tanto, tanto altro ancora.

I NOSTRI BENCHMARK

Ogni scheda video viene valutata lanciando tre giochi di riferimento scelti dalla redazione e rilevando quante immagini al secondo riescano a produrre a diverse risoluzioni, con e senza filtri, al livello massimo di dettaglio. Il valore del TGM Mark 07 tiene principalmente conto delle risoluzioni verticali a cui tutti i giochi mantengono un livello minimo di fluidità, pari a 45 fps, a cui vengono sommati i frame prodotti alle risoluzioni di riferimento (800x600 e 1280x1024 per le schede video economiche, 1024x768 e 1600x1200 per le altre fasce di mercato). TGM Mark 07 tiene conto del prezzo, della qualità visiva e delle prestazioni, scostandosi in maniera netta e decisa dalla maggior parte dei benchmark tradizionali. I nostri test, salvo in casi specifici,



sono condotti su due "testbed" gentilmente forniti da MSI con processore Athlon64 X2 5200+, basati su schede madri

MSI N9N SLI Platinum e K9A Platinum, con 2 GB di memoria RAM DDR2/1066 OCZ, di un disco SATA-II Seagate da 160 GB, su cui è installato Windows Vista Ultimate (DirectX 10). Driver Catalyst e Forceware aggiornati. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione dei filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x. In caso di impossibilità a effettuare un test a una risoluzione, viene impiegato un gioco di riserva. Prezzi rilevati on line o comunicati da terzi, puramente indicativi. Ecco, comunque, i giochi di riferimento:



DIRECTX10: CRYSIS DEMO

Il primo vero gioco "next gen" per PC finalmente è arrivato. Al massimo del dettaglio grafico offre un'esperienza visiva assolutamente senza precedenti, ma al costo di prestazioni claudicanti anche con le schede video più costose. Il benchmark ideale per mettere davvero sotto torchio tutte le architetture più moderne.

RISERVE: Company Of Heroes 1.71 e Lost Planet

DIRECTX9: F.E.A.R. v1.8

F.E.A.R. è uno dei giochi DX9 più esigenti degli ultimi due anni, e resta indubbiamente un buon banco di prova e un termine di paragone per tutti i giochi realizzati con le vecchie librerie grafiche di Windows 2000 e XP. Presenta inoltre un ottimo grado di compatibilità con tutti i meccanismi di AF e AA. Le soft-shadow sono però disattivate.

RISERVE: Chaos Theory e Serious Sam II

OPENGL: PREY v1.2

Prey è indubbiamente il gioco che sa sfruttare meglio il motore grafico di Doom 3. Dotato di una buona velocità, ma più pesante del suo "progenitore", si presenta come un benchmark ideale soprattutto per le schede di fascia media. Gira su Vista senza problemi e questo è indubbiamente un buon motivo per mantenerlo.

RISERVE: Quake 4 e Doom 3



NEWS IN BREVE

CON TERRATEC IL SATELLITE SU PC

Cinergy S2 è il nuovo sintonizzatore digitale PCI che Terratec ha deciso di produrre e commercializzare. Una volta allacciato a un'antenna parabolica, può ricevere il segnale satellitare anche ad alta definizione, dato che gli standard MPEG2, H.264 e AC3 sono supportati. Inoltre, e questa è davvero una novità per le schede TV, è fornito anche un lettore di Common Card con cui si può vedere la TV a pagamento.



IL SET-TOP BOX TUTTO-FARE WI-FI

Archos, storica casa produttrice di lettori multimediali da taschino, ha recentemente presentato un nuovo prodotto, il set-top box Archos TV+. Capace di collegarsi a Internet e al PC di casa tramite una connessione Wi-Fi, permette di registrare e rivedere i programmi TV, riprodurre i file video e musicali sul computer, vedere i filmati sul sito di YouTube direttamente sul televisore e molte altre cose ancora.

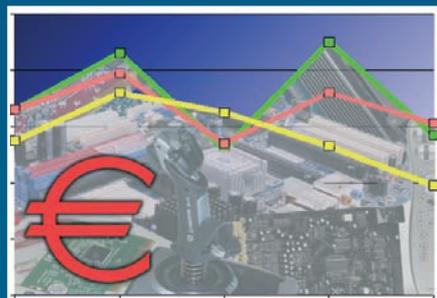


MEMORIE VIDEO SEMPRE PIÙ VELOCI

Samsung Electronics ha annunciato un chip di memoria GDDR5, capace di trasferire ben 6 gigabit di dati al secondo. I nuovi chip di memoria grafica di Samsung operano alla tensione di 1,5 volt, vale a dire il 20% in meno circa rispetto alle attuali tecnologie GDDR3 che oggi vanno ancora per la maggiore. Si presuppone che le schede video useranno prevalentemente questa tipologia di memoria nel 2010.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaristi del mese!

E	mon	DELL ULTRASHARP 3007 WFP	€ 1.785
=	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME QX9650	€ 900
▲	mon	NEC 20WG2 PRO	€ 510
▼	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B	€ 459
E	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GTS 512 MB	€ 320
▲	scm	ASUS BLITZ! EXTREME	€ 285
E	cpu	AMD PHENOM 9700	€ 244
=	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB	€ 239
▼	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 214
E	cpu	AMD PHENOM 9500	€ 229
=	cpu	INTEL CORE 2 QUAD Q6600	€ 229
▼	cpu	AMD ATHLON64 X2 6400+	€ 189
=	mon	SAMSUNG - 19" lcd SM920NW wide	€ 189
▼	vid	RADEON HD 3850 512 MB	€ 179
▼	scm	ABIT P35 PRO OFF LIMITS	€ 169
▼	cpu	INTEL CORE 2 DUO E6750	€ 159
▼	vid	RADEON HD 3850 256 MB	€ 149
▼	mem	OCZ REAPER PC2-8500 2x1GB	€ 139
▼	cpu	ATHLON64 X2 6000+	€ 129
▼	vid	AMD RADEON X1950 Pro/256	€ 99

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memoria; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Il borsino di inizio anno si presenta sensibilmente diverso da quello di fine 2007, principalmente a causa dell'introduzione di alcuni nuovi modelli di schede video da parte di Nvidia e dei nuovi processori Phenom di AMD. Con un top di gamma che costa meno di 250 euro, la società californiana ha sicuramente introdotto il quad-core più economico al debutto, anche se un taglio strategico di 20 euro del concorrente Q6600 di Intel riapre certamente la lotta. Curioso scambio di ruoli tra il monitor 245B di Samsung e il 20WG2 Pro, con i loro prezzi in assoluta controtendenza.

IL PC IDEALE

In questa pagina vi consigliamo agli acquisti dei componenti per il vostro PC ideale, suddivisi per tre fasce di prezzo: alta, media ed economica.

PROCESSORE



INTEL CORE 2 EXTREME QX9650 € 900

Un mostro di inaudita potenza, questa CPU quad core funziona a una frequenza di clock di 2,93 GHz, consuma al massimo 130 Watt e supera qualsiasi altro processore (nella foto).

INTEL CORE2 QUAD Q6600 € 229

Ormai siamo nell'epoca del multiprocessing, baby! E questo simpatico quad-core, venduto a soli 239 euro, è un affare davvero imbattibile!

ATHLON64 X2 6000+ € 139

Ormai costa davvero un'inezia, ma è un processore validissimo: può tenere testa a qualunque altro modello più costoso, differenziandosi solo nei benchmark.

MEMORIE



4 GB OCZ REAPER PC8500 € 394

Con l'avvento dei sistemi operativi a 64 bit e l'aumentare delle richieste dei giochi, 4 GB sono di rigore per un PC-ninja. Assicuratevi però che la motherboard possa montare fino a 8 GB (nella foto).

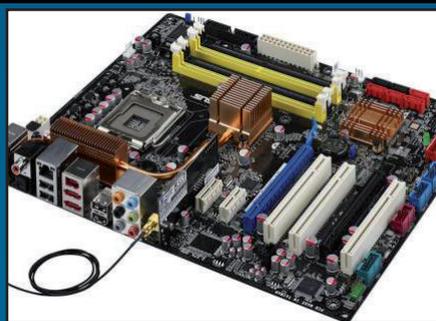
2 GB CORSAIR TWINX PC6400 € 99

Memorie indicate con tutti i sistemi AMD e Intel, coniugano un'elevata affidabilità a buone prestazioni. Ottimali sia per chi cerca la stabilità, sia per chi vuole tentare l'overclock.

2 GB GEIL 800MHZ PC2-6400 C5 € 75

Ormai anche i computer di fascia più economica meritano questi due GB di memoria DDR2 a 800 MHz. I moduli Geil sono perfetti per i sistemi basati su processori AMD.

SCHEDA MADRE



ABIT IN9 32x-Max € 239

Una scheda madre basata sul nuovo chipset Nforce 680i, ottima per i processori dual core e ideale per quelli più pompati. Permette l'uso di tre schede video, anche in SLI (nella foto).

ASUS P5K-E € 169

Una buona scheda madre P35 per processori Core2 Duo, Quad ed Extreme, anche a 45 nm, compatibile con DDR2 e DDR3 (nella foto).

MSI K9AGM2 € 56

Basata su chipset AMD 690, questa scheda madre è una base solida, compatta e dai costi estremamente contenuti, comprende una scheda grafica X1250 e ha due slot per la memoria.

DISCO FISSO



2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 150GB € 400

Tutta la velocità garantita dai 10.000 giri al minuto, unita alla comodità e alla banda a disposizione della connessione SerialATA 150. Ottimo da mettere in Raid-0: la capienza non è tutto.

SEAGATE BARRACUDA 7200.09 400GB € 110

Crollo verticale del prezzo di questo modello da 400 gigabyte. Oltre alla capienza, il disco assicura buone prestazioni grazie a 16MB di cache e alla rotazione di 7200 giri/minuto.

SAMSUNG SATA-II, 300GB € 75

Un disco fisso votato al risparmio ma che garantisce comunque una connessione veloce e una buona affidabilità. 7200 giri al minuto e 8 MB di cache.

SCHEDA VIDEO



2x GEFORCE 8800 GTS 512 € 640

Il nuovo modello GTS 512 offre prestazioni molto vicine al vecchio modello Ultra, ma a un prezzo decisamente inferiore. Lo SLI è "d'obbligo".

GEFORCE 8800 GT 512 MB € 239

In attesa di provare le concorrenti Radeon HD3870, le GeForce 8800 GT rappresentano attualmente le schede col miglior rapporto prezzo/prestazioni.

ATI RADEON X1950 Pro € 99

Le schede DX10 economiche sono troppo poco potenti per offrire garanzie. Meglio affidarsi alle "vecchie" DirectX 9 con la scheda migliore possibile.

MONITOR



DELL ULTRASHARP 3007 WFP € 1.785

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 8 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG SYNCMASTER 245B € 529

È arrivata l'ora di godersi lo spettacolo dei 24 pollici a prezzi umani! Il pannello TN non è il massimo per chi fa grafica, ma per i videogiochi è fantastico.

SAMSUNG SM920NW wide € 189

È ora di passare al wide-screen anche in economia. 1.440x900 pixel dovrebbero costituire una risoluzione "umana" anche per le schede meno dotate.

ALTA

MEDIA

ECONOMICA

ALTA

MEDIA

ECONOMICA

LE PRESTAZIONI DI UNA GEFORCE 8800 GTX A UN PREZZO DECISAMENTE INFERIORE, ANCHE SE IL DISTACCO CON IL MODELLO GT NON È POI COSÌ ECLATANTE

! SLI TRADIZIONALE

È possibile raddoppiare le prestazioni della scheda aggiungendone una seconda. È interessante notare come due 8800 GTS in SLI offrano prestazioni simili a quelle di una doppia 8800 Ultra, a una frazione del loro prezzo. Non è chiaro, però, se sarà possibile usarne tre nelle future combinazioni triple-SLI.

+ INTERAMENTE COPERTA

L'ingombro è di poco inferiore a quello delle GeForce 8800 Ultra, e l'aspetto positivo di questa serie di schede video è che il dissipatore copre interamente i componenti elettronici, riducendo a zero i possibili danni durante le operazioni di installazione e rimozione.

+ CONNETTORE SINGOLO

Il connettore supplementare di alimentazione è singolo (contro quelli doppi usati dalle 8800 GTX e Ultra) e integrato nel dissipatore. I consumi, tuttavia, sono allineati a quelli delle Radeon HD 2900 XT, sebbene di poco inferiori. È vivamente consigliato un buon alimentatore da 450W per una singola scheda o uno da 1000W per una configurazione SLI.



+ NUOVO VIDEO DECODER

Le capacità del video-decoder integrato nella GPU sono superiori a quelle della serie 8600: la 8800 GTS può decodificare in hardware anche i flussi HD video compressi con l'algoritmo VC-1, oltre a Mpeg2 e H.264, sgravando il processore centrale da questa operazione. La chiave HDCP è ovviamente integrata.

+ BUONA MEMORIA

512 MB di memoria GDDR3 a 1.940 MHz, pilotata da un bus a 256 bit. Sulla carta offre più o meno la stessa banda a disposizione del bus a 320 bit usato dalle vecchie GeForce 8800 GTS, ma all'atto pratico la scheda è visibilmente più veloce.

+ NUOVO PROCESSORE

La GPU G92 è prodotta a 65 nanometri, contro i 90 delle vecchie GeForce 8800. Consuma meno, scalda meno e può raggiungere frequenze più alte: infatti, il core di questa scheda è fissato a 650 MHz, e gli streaming processor, pari a 1.625 MHz. Rispetto ai 112 del modello GT, questa scheda dispone di 128 unità di calcolo.

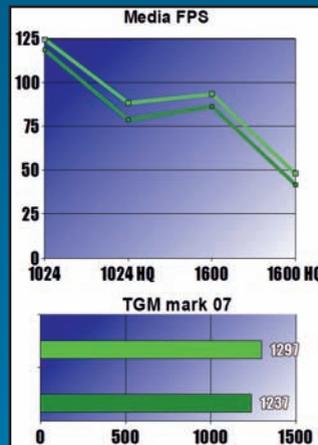
- SUPPORTO DX10

Essendo basata sulla stessa GPU della GeForce 8800 GT, questa scheda non supporterà le nuove DirectX 10.1 che verranno introdotte dal primo service pack di Vista. Non che la cosa sia estremamente importante, almeno per il momento, ma è giusto segnalarla.

Il mese scorso abbiamo recensito la GeForce 8800 GT di Zotac, mettendone in evidenza tutte le virtù: prezzo contenuto, prestazioni degne di una scheda video di fascia alta uscita un anno prima, ingombro, caldo e rumore limitati. Qualità eccezionali, per una scheda venduta a soli 329 euro, che però servivano unicamente a gettare le premesse per il nuovo prodotto che ci accingiamo a recensire, la nuova 8800 GTS 512 MB. Questo modello, oltre ad avere un "taglio" di RAM molto più tradizionale rispetto ai precedenti modelli da 320 e 640 MB, è anche molto più veloce. Con 128 shader processor "sparati" a 1.625 MHz e la memoria che sfiora, di default, i 2 GHz di frequenza, si raggiungono più o meno le stesse prestazioni di una "vecchia" GeForce 8800 Ultra che, a questo punto, rimane appetibile soltanto per un particolare: la presenza di due connettori SLI che consentono anche configurazioni SLI multiple, da tre o più schede, mentre invece la 8800 GTS 512 dispone di un connettore solo e, per tanto, sarà possibile usarla soltanto in configurazioni SLI tradizionali (ci riserviamo di verificare questa ipotesi in un secondo tempo). Per il resto, non c'è praticamente motivo per cui qualcuno dovrebbe sborsare più di 600 euro per ottenere le stesse prestazioni della qui presente. Il motivo dell'8 piuttosto che del 9, semmai, è dovuto a una certa somiglianza con i "numeri" forniti dalla GeForce 8800 GT recensita il mese scorso: di fatto, la differenza più eclatante tra le due schede è che questa può raggiungere e superare, anche se di poco, i fatidici 30 fotogrammi al secondo con la demo di Crysis, a 1024x768 con impostazioni "very high", mentre la GT si limita a lambire questo valore, toccandolo soltanto con i processori centrali più potenti e costosi. Per il resto, una differenza media del 10% circa non giustifica cento euro di differenza.

I BENCHMARK

Abbiamo messo direttamente a confronto tra loro una GeForce 8800 GTS 512 (linee verdi) con una 8800 GT (verde scuro). La superiorità della GTS è piuttosto netta, ma non così tanto da farla preferire in assoluto alla sua 'concorrente'. Diciamo dunque che se è il massimo, quello che desiderate, al momento non c'è niente di meglio, ma che se volete qualcosa con il miglior rapporto tra prezzo e prestazioni, almeno su questa fascia, la GT resta più indicata.



SAPPHIRE RADEON HD3870

Produttore: SAPPHIRE Prezzo al pubblico: € 159

8

UNA VERSIONE UN PO' PIÙ POMPATA DELLA HD3850 VENDUTA ALLO STESSO PREZZO DELLA 8800 GT

+ FINO A 4 IN CROSSFIRE!

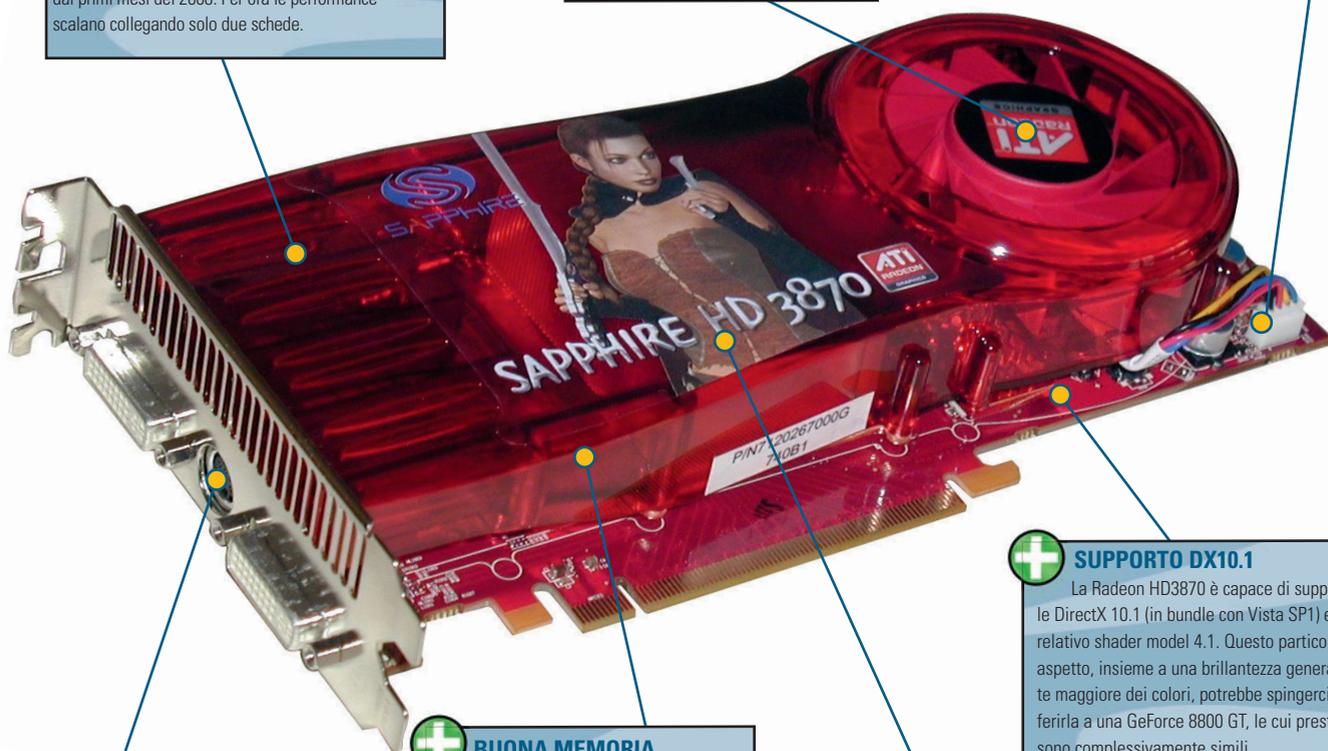
Sulle schede madri dotate del nuovo chipset AMD 790fx sarà possibile montare fino a quattro HD3870 in crossfire, ottenendo prestazioni inaudite. Il driver necessario, tuttavia, sarà fornito solo a partire dai primi mesi del 2008. Per ora le performance scalano collegando solo due schede.

- INGOMBRANTE

Probabilmente a causa della gioventù dei driver utilizzati, oppure a causa della piattaforma di test, non abbiamo riscontrato grosse differenze di prestazioni rispetto al modello HD3850, per cui il doppio ingombro non ci sembra particolarmente giustificato. Di certo, però, la scheda scaldava di più e quindi ha bisogno di essere raffreddata meglio.

+ UN SOLO CONNETTORE

Pur viaggiando a frequenze più sostenute, non ci sono particolari differenze di alimentazione tra una HD3850 e una HD3870, per cui l'unico connettore PCI Express per la corrente compie egregiamente il suo lavoro. Serve un buon alimentatore da 400W o uno superiore.



+ SUPPORTO DX10.1

La Radeon HD3870 è capace di supportare le DirectX 10.1 (in bundle con Vista SP1) e il relativo shader model 4.1. Questo particolare aspetto, insieme a una brillantezza generalmente maggiore dei colori, potrebbe spingerci a preferirla a una GeForce 8800 GT, le cui prestazioni sono complessivamente simili.

+ ALTISSIMA DEFINIZIONE

La scheda integra il video decoder UVD, già presente nelle Radeon HD 3850. Nella scatola sono compresi tutti gli adattatori necessari per il collegamento ai monitor e ai televisori ad alta definizione, compreso quello da DVI-HDMI capace di portare anche il segnale audio. La chiave DHCP è integrata, quindi i contenuti protetti sono fruibili senza problemi.

+ BUONA MEMORIA

La scheda è dotata di un bus per la memoria a 256 bit, a cui sono collegati 512 MB di velocissima memoria GDDR4. La frequenza di lavoro delle RAM è pari a 2.250 MHz, per la prima volta, dunque, si supera ufficialmente la barriera dei 2 GHz di default. Non sono tuttavia tollerati ampi margini di overclock.

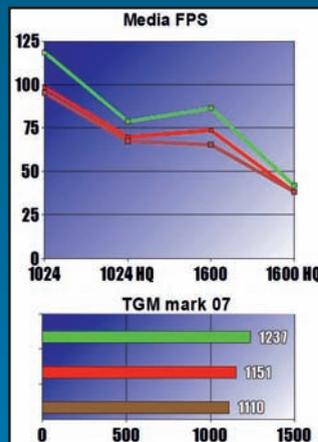
+ 55 NANOMETRI

La GPU RV680 è tecnicamente simile a R600, con gli stessi 320 streaming processors, ma dispone di alcune semplificazioni e migliorie. Conta 666 milioni di transistor contro i 700 di R600, e "viaggia" a 775 MHz. Ciò richiede maggiore energia rispetto a una HD3850 e l'uso di un dissipatore più ingombrante.

La Radeon HD 3870 è una scheda video dal prezzo abbastanza simile a quello di una GeForce 8800 GT (si parla in media di una ventina di euro di differenza), ma dalle prestazioni più o meno a metà strada fra quelle di quest'ultima e quelle di una Radeon HD3850, recensita il mese scorso. Sarà compatibile con le nuove DirectX 10.1 in arrivo con il primo Service Pack di Windows Vista e, bisogna ammetterlo, come sempre la brillantezza dei colori è superiore e la loro resa risulta, con le impostazioni di default, complessivamente più piacevoli. Ma, rispetto a una GeForce 8800 GT, è anche sensibilmente più lenta. Non quel tanto che basti a piazzarla su un gradino inferiore, ma comunque il calo dei frame è visibile soprattutto lanciando i giochi DX9, mentre in media le prestazioni dei giochi OpenGL e DX10 si assestano su una sostanziale parità. Fa ancora eccezione Crysis, dove la 8800 GT "vince" di misura, ma questo dipende molto dai driver ancora non ottimizzati e dalla gioventù del gioco: data la sua importanza, possiamo solo aspettarci che sia i tecnici di AMD, sia i programmatori di Crytek, tenderanno in ogni modo di ottimizzare il codice nei mesi a venire. Più che altro lascia abbastanza sorpresi la minima differenza di prestazioni con la HD3850 da 256 MB che, a 149 euro, risulta essere la migliore scheda video per chi non vuole spendere molto. Già oggi, però, la presenza di 512 MB on board "fa" la differenza e, per tanto, tra le due una HD3870 resta preferibile. A meno che, naturalmente, uno non opti per la soluzione Nvidia.

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD3870 di Sapphire (linee rosse) con una reference board HD3850 (linee marroni) e una GeForce 8800 GT (linee verdi). Come vediamo, la nuova arrivata di Sapphire si piazza strategicamente in mezzo, tanto come prezzo, quanto come prestazioni. Anche se, a dire il vero, con le seconde ricorda un po' troppo da vicino quelle della sorella minore HD 3850.



THE
GAMES
machine
MARK07

1151

SAITEK GH20

Produttore: Saitek Prezzo al pubblico: € 29,90

Era da un po' che la recensione di questa cuffia slittava di mese in mese e così, stavolta, ci siamo decisi a parlarne. Questo prodotto Saitek è caratterizzato da due cose: gli ampi padiglioni in plastica rigida, circondati da una confortevole "spugna" nera in simile-pelle, e un effetto di vibrazione che interviene sulle basse frequenze, sottolineando i colpi di grancassa e quelli di mortaio con un piacevole massaggio ai padiglioni auricolari. Non servono driver o altre sciocchezze installate sul computer: basta collegarle a qualunque cosa abbia un'uscita stereofonica per le cuffie, un computer come un lettore MP3, per ottenere gli stessi vantaggi sia con i videogiochi, sia con la propria musica preferita. Il problema, purtroppo, è uno solo: la vibrazione ha luogo soltanto a volumi talmente alti che sarebbero capaci di ridurre in polvere anche i timpani più esercitati, oltre che provocare un inesorabile mal di testa a chiunque provi a "reggerli" per più di dieci minuti. E, come se non bastasse, anche a volume massimo si nota appena. È proprio a questo livello che abbiamo impostato il volume del computer durante le nostre prove, e modificato quello delle cuffie tramite l'apposito controllo nel telecomando sul filo: riducendo il volume svanisce l'effetto vibrazione. Non ha molto senso, quest'ultimo dovrebbe lavorare sulle frequenze in arrivo ai padiglioni auricolari, non certo sul livello del suono. Così com'è, insomma, la vibrazione è sostanzialmente inutilizzabile. In compenso, la qualità dell'audio non è affatto malvagia, sicuramente migliore di quanto ci saremmo aspettati a prima vista, con una buona rosa di frequenze e un livello piuttosto basso di distorsione, e pure il microfono integrato sa farsi apprezzare. L'effetto vbro può essere alimentato in due modi: con un cavetto USB o con un paio di batterie, la cui scatoletta va applicata al filo e lasciata scomodamente ciondolare durante l'uso. Ma, del resto, in giro si usano gli auricolari: chi andrebbe mai in giro per la città con due cuffie così vistose e ingombranti?



6.5

- + Buona qualità delle cuffie.
- + Buona qualità del microfono.
- Effetto vibrazione solo a volumi alti.
- Alla lunga sono scomode da usare.

MERC STEALTH ILLUMINATED KEYBOARD

Produttore: Ideazon Prezzo al pubblico: € 89,90

Qualcuno probabilmente conoscerà il marchio Ideazon per gli ottimi mouse Reaper e per una serie di periferiche innovative dedicate al gioco, come la tastiera con "skin personalizzate" Z-board o il game-pad Fang, un tastierino aggiuntivo che contiene solo i pulsanti necessari ai videogiochi. Ebbene, possiamo descrivere la nuova Merc Stealth come una combinazione fra una normale tastiera per PC e il Fang, il tutto dotato anche di una simpatica quanto stilosa retro-illuminazione capace di segnalare anche al buio sia la posizione dei tasti, sia lo spazio che intercorre tra ciascuno di essi. A sinistra dell'usuale blocco di tasti alfanumerici, troviamo un tastierino per giocatori interamente programmabile, con profili già pronti per una trentina di giochi e altri che possono essere scaricati da Internet o aggiunti a mano dall'utente, a destra, invece, un tastierino numerico leggermente modificato rispetto al solito, che "sacrifica" la fila più in alto per integrare i tasti cursore e aggiungere qualche piccola funzione in più, come Taglia, Copia e Incolla, quando il selettore BlocNum non è attivo. Questa piccola,

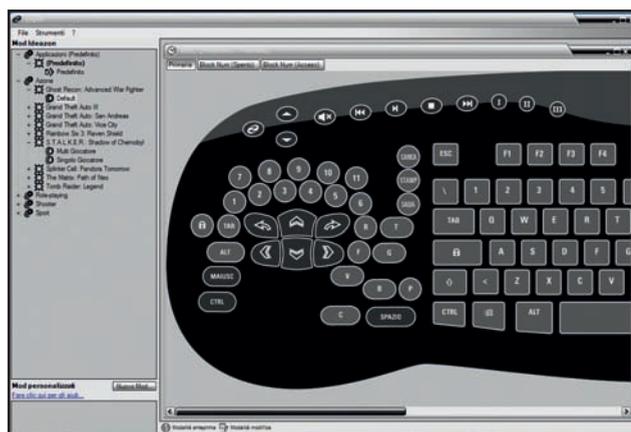


ma sostanziale differenza, può rendere un inferno la vita di chi usa il tastierino numerico per inserire grandi quantità di dati numerici in fogli di calcolo e altre simili applicazioni, per cui preparatevi a cambiare abitudini... o a creare un profilo personalizzato dove il tastierino torni alla sua normale attività, spostando i quattro tasti freccia nella "zona giocatori". Un compromesso un po' malsano, ne siamo consapevoli, ma comunque meno ingombrante che mantenere due tastiere (come invece sarebbe più consigliabile fare). La Merc Stealth, poi, ha altre due buone idee: integra i connettori per microfono e cuffie, e dispone di un HUB integrato con due porte USB 2.0. Questo significa che è possibile allacciare, per esempio, un mouse e un joystick direttamente alla tastiera, limitando il numero di cavi che arrivano al computer. Sfortunatamente, questo hub non è alimentato esternamente, ma prende la corrente dalla stessa porta USB usata per allacciare la tastiera al computer. Questo significa che la maggior parte delle chiavette di memoria non si possono collegare alla tastiera, ma vanno comunque allacciate al computer. Poco male, in fondo la Merc Stealth ci piace anche così: il tocco morbido e la netta separazione fra i tasti, unito al semplice software di gestione, la rendono sicuramente un prodotto più che soddisfacente.

8

- + Tasti illuminati in tre tinte differenti.
- + Tastierino ludico personalizzabile.
- Tastierino numerico diverso da quello standard.
- HUB USB non alimentato.

Il software di gestione permette di modificare il layout della tastiera come si preferisce, adattandola a qualsiasi gioco o applicazione.





X-750BF LASER GAME MOUSE

Produttore: A4Tech Prezzo al pubblico: € 33,90



Quando è arrivato in redazione, è stato immediatamente oggetto dei commenti più sagaci. Del resto, non si può pretendere di essere presi sul serio, quando si crea un mouse pitonato che, per giunta, appena estratto dalla scatola puzzava di plastica bruciata lontano un miglio. Ma poi, una volta collegato al computer, ogni ombra di pregiudizio si è diradata come le nubi in una giornata di vento, lasciando spazio soltanto all'entusiasmo della scoperta: finalmente un mouse per giocatori che funziona davvero, che è comodo da usare, che dà le stesse prestazioni dei più blasonati concorrenti, ma che costa una cifra a dir poco abbordabile! L'aspetto più eclatante di questo mouse è certamente il piccolo pulsante 3xFire, posizionato fra il tasto sinistro e la rotella, capace di fornire immediatamente un doppio click. In tutta onestà, ci chiediamo come mai a vent'anni di distanza dalla prima versione di Windows, un mouse con un'idea così intelligente sia arrivato soltanto oggi. La rotella, poi, si illumina. Cambia colore a seconda della risoluzione che decidiamo di usare: 600, 800, 1200, 1600, 2000 o 2500 (!) DPI, con un tempo di risposta identico a quello del Razer Copperhead, 1 millisecondo. L'unico problema di questo mouse consiste nel fatto che il pulsante per cambiare risoluzione è uno solo il che significa, in soldoni, che se stiamo usando la risoluzione di 1600 DPI e in un momento meno concitato decidiamo di scendere a 1200, dobbiamo premere il tasto per ben 5 volte. La rotella, inoltre, ha un lieve ritardo nella colorazione, per cui difficilmente staremo lì a osservare di che colore è durante un deathmatch. I tasti 4 e 5 sono ad uso e consumo esclusivamente di chi impugna il mouse con la mano destra, e si possono programmare. Tuttavia, il software di gestione non è proprio comodissimo da usare. Per poco più di trenta euro, in ogni caso, non possiamo fare altro che essere entusiasti di questo mouse che, fra le altre cose interessanti, mantiene la compatibilità anche con quei computer che montano ancora oggi soltanto le porte PS/2: un adattatore è fornito di serie nella scatola e, anche se difficilmente lo userete, è una cosa che fa sempre piacere, soprattutto a chi ha più di un computer in casa.



- + Da 600 a 2500 DPI di risoluzione!
- + Funzione "doppio click" con un tasto solo.
- + Decisamente più economico dei concorrenti.
- + Funziona senza driver, anche con porte PS/2.

LOGITECH G9 GAME MOUSE

Produttore: Logitech Prezzo al pubblico: € 99



Anche Logitech, in questo appuntamento con il gaming, decide di puntare molto del suo appeal sulla possibilità di personalizzare il dispositivo. Nella confezione del G9 trovano infatti posto una serie di pesi e due cover, utili ad adattare la periferica alle nostre esigenze. Nel primo caso non si tratta di una novità per la serie G: come per i precedenti modelli, infatti, è possibile variare il peso del dispositivo sfruttando piccole zavorre da quattro e sette grammi, che vanno a infilarsi nella parte centrale del mouse, in grado di ospitarne fino a quattro. L'altra opzione di personalizzazione, quella legata alle cover, è molto meno accessoria di quanto si pensi: contrariamente a quanto si potrebbe credere, infatti, le due impugnature proposte da Logitech offrono grip e sensazioni decisamente differenti e molto distanti tra loro. Per un uso più quotidiano della periferica possiamo rivolgerci alla versione "gommosa", che presenta linee più morbide, mentre se si è alla ricerca di una risposta "nervosa" sarà il caso di adottare la cover standard, ruvida e squadrata al punto giusto. La disposizione dei tasti è ben congegnata, anche se piuttosto standard e, francamente, inferiore a quella del Sidewinder Mouse presentato da Microsoft. I tasti laterali, infatti, sono allineati in orizzontale e non in verticale, il che costringe a variare la posizione della mano per premere i pulsanti 4 e 5. Buona la risposta della rotellina e del nuovo sistema di scrolling, simile a quanto visto nel piacevolissimo MX Revolution, sempre di Logitech.

La risoluzione del mouse passa dai 200 ai 3200 DPI, anche se nell'ultimo caso è davvero difficile trovare qualche applicazione pratica che sfrutti appieno una sensibilità di questo tipo. Lo switch avviene per mezzo di due tasti, posti nella parte anteriore del dispositivo, ed è sempre ben evidenziato da una serie di indicatori luminosi facilmente leggibile. L'unica nota negativa riguarda il prezzo: con volete spendere a tutti i costi la stessa cifra è meglio puntare sul Sidewinder, mentre se le vostre finanze scarseggiano, poco sopra troverete la risposta che state cercando. **ToSo**

- + Da 200 a 3200 DPI di risoluzione!
- + Cover intercambiabili
- + Funziona senza driver
- Tasti laterali allineati in modo classico



UN OVERCLOCK DI FABBRICA, CHE COSTA SOLO 20 EURO IN PIU', MA CHE NON OFFRE VANTAGGI ESAGERATI

QUASI PERFETTA PER UN HTPC

Come le altre GeForce 8800 GT, anche la AMP! Edition di Zotac dispone di un decoder video ad alta definizione, ma manca il cavetto passante con cui è possibile portare l'audio digitale direttamente sull'uscite DV-I e, quindi, HDMI. Adattatore che, per altro, manca. In compenso ci sono tutti i cavetti per collegare la scheda video a qualunque tipo di televisore.

DISSIPATORE DIVERSO

Anche se esteticamente non si nota moltissimo, il dissipatore impiegato per l'AMP! Edition è diverso da quello delle altre 8800 GT. La ventola ha un diametro leggermente più ampio, si illumina di un tamarissimo colore arancione e può mantenere stabile la scheda anche spingendola ulteriormente di qualche MHz.

CONSUMI CONTENUTI

La parsimonia nei consumi resta una costante anche per questa versione della 8800 GT. L'unico connettore PCI Express da 6 poli ha bisogno soltanto di un alimentatore da 450W.

PRONTA PER SLI

Come le altre 8800 GT, anche questa può essere usata in combinazione SLI con un altro modello analogo. È possibile metterla in SLI anche con una 8800 GT "non-Amp! Edition".

200 MHz IN PIÙ!

L'overclock delle memorie GDDR3, che ammontano anche in questo caso a 512 MB, è decisamente più sostenuto rispetto a quello del processore grafico: 2000 MHz invece di 1800. Il bus resta ovviamente a 256 bit.

40 MHz IN PIÙ!

La GPU G92 è stata spinta a 700 MHz contro i 660 originariamente previsti da Nvidia, e usati sul modello "tradizionale". Questo overclock ci costa 20 euro, ma offre qualche piccolo vantaggio sul fronte delle prestazioni.

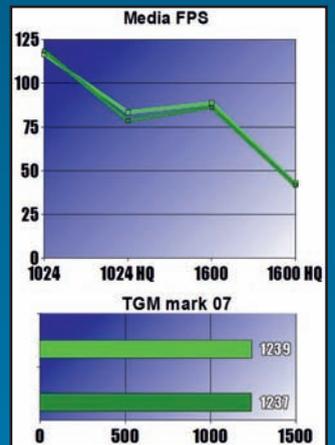
PCI EXPRESS 2.0

Un particolare che non abbiamo messo in evidenza nelle altre recensioni, è che tutte le GeForce 8800 di nuova generazione (anche questa) e le Radeon HD3800 supportano la nuova versione del protocollo PCI Express, che raddoppia la banda di trasmissione dati con le schede madri compatibili. Non ci sono però problemi di compatibilità con le schede madri che adottano la prima versione, dato che le schede video si adattano automaticamente.

Ultimamente Zotac ha letteralmente invaso le nostre pagine, ma quando lo fa con prodotti carini come questo non possiamo che esserne felici. La nuova GeForce 8800 GT AMP! Edition è, sostanzialmente, una versione "overclockata" della GeForce 8800 GT, spinta a 40 MHz in più sul fronte del core e a ben 200 MHz in più su quello delle memorie. Ironicamente, però, la frequenza di lavoro degli shader processor è rimasta invariata e, su questa serie di processori grafici, a fare la differenza è proprio quest'ultimo valore. Ne consegue, quindi, che i vantaggi prestazionali ottenuti da questo modello non siano poi così eclatanti, a meno che non interveniamo noi stessi a "correggere" questa piccola dimenticanza con qualche sano programma di tweaking. Paradossalmente, infatti, le nuove frequenze sembrano creare qualche difficoltà iniziale alla scheda, che nei nostri test è apparsa perfino più lenta a 1024x768 pixel, salvo poi migliorare sensibilmente attivando i filtri e alle risoluzioni superiori. Detto questo, il miglioramento è piuttosto contenuto e, in tutta onestà, non ci sembra che valga quei venti euro di differenza: basta portare una qualsiasi 8800 GT agli stessi valori per ottenere i medesimi risultati. Ciò che invece può spingere all'acquisto sono i piccoli particolari: la ventola che si accende di un bel colore arancione, o anche il fatto che il nuovo dissipatore, diverso da quello standard, sembra essere più efficiente e, quindi, più incline a spedire la scheda a frequenze ancora più elevate.

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GeForce 8800 GT Amp! Edition (barre verdi) con la GeForce 8800 GT "normale" (linee verde scuro), entrambe prodotte da Zotac. Come possiamo notare, l'andamento è incerto alle basse risoluzioni e, una volta migliorato a 1600x1200, la differenza di prestazioni non è poi così evidente. Ovviamente, la qualità visiva delle due schede è praticamente identica, come sostanzialmente identico è il valore ottenuto dal nostro benchmark.



NEUROS OSD

Produttore: Neuros Prezzo al pubblico: € 199

L'OSD di Neuros è un prodotto molto particolare. Potremmo definirlo un media center quasi tascabile, o anche un videoregistratore digitale, ma in ogni caso "da salotto", dato che sia l'aspetto stiloso, sia la bellissima copertura in plastica riflettente, lo rendono un oggetto estremamente bello da vedere: peccato soltanto che, per usarlo, occorra riempirlo di cavetti. La sua dote saliente risiede certamente nel software di cui è fornito: una versione di Linux pensata apposta per lui, dotata di tutto il software necessario per collegarsi via ethernet alla nostra rete domestica, condividere i file con il nostro computer, andare a leggere i contenuti dei dischi USB e delle memory card formattate con il file system FAT32 e, se vogliamo renderci la vita più semplice, registrare i nostri file in formato Mpeg4 tramite il pratico ingresso video, sebbene per farlo sia necessario un collegamento con un disco esterno o con un secondo computer. Possiamo ascoltare i nostri file musicali e vedere i filmati in qualsiasi formato, sia esso DVD, DivX o Xvid. Tutti i codec più diffusi sono tranquillamente supportati ma, purtroppo, i limiti dell'apparecchio si incominciano a intravedere con i film in alta definizione (del resto, il processore centrale non è potentissimo). In compenso, il Neuros OSD ci offre tutti i vantaggi tipici di un prodotto come questo, primo tra tutti una community agguerrita di sviluppatori che, poco per volta, sta rimediando a tutte le carenze dell'apparecchio. Una community che Neuros supporta attivamente, rilasciando di tanto in tanto una versione del firmware migliorata. Tra le ultime novità, la possibilità di navigare su Internet e vedere i popolarissimi filmati di YouTube. Con tutta la comodità di un semplice telecomando e del televisore del salotto.



- + Piccolo, pregevole ed elegante.
- + Open Source.
- + Lo si può aggiornare facilmente
- Qualità visiva non eccelsa.

8

WIRELESS ENTERTAINMENT
DESKTOP 8000

Produttore: Microsoft Prezzo al pubblico: € 249,90

Il sistema Wireless Entertainment Desktop 8000 incorpora una piacevolissima tastiera ultrapiatta e un buon mouse, che potranno abbellire la vostra scrivania rendendola al tempo stesso decisamente più produttiva. La prima cosa che cattura l'attenzione è l'assenza del tastierino numerico, scelta che può complicare un po' la vita a chi ne fa un uso smodato. Il design compatto, inoltre, ha "costretto" gli sviluppatori a togliere i tasti Windows classici, solitamente posizionati nei paraggi della barra spaziatrice, sostituendoli con un più piacevole bottone tondo, situato nella parte inferiore del dispositivo. Nella parte destra della tastiera trova posto un altro tasto "speciale", che ha la funzione di lanciare una sessione di Media Center con un tocco, mentre nella parte sinistra troviamo Gadget, utile per consultare le informazioni dei Widget che guardiamo più di frequente, e Magnifier, che altro non è se non lo zoom dei mouse Microsoft della precedente generazione. Il Wireless Entertainment Desktop 8000 funziona sfruttando una connessione Bluetooth a 2,4 GHz con First Connect e supporta differenti profili, che rendono la periferica associabile a più dispositivi contemporaneamente. Tra i pregi di questo piccolo gioiellino merita una menzione d'onore la funzione di Ambient Light Sensing, che adatta la retroilluminazione in funzione della reale luce ambientale (quello che succedeva qualche tempo fa sui PowerBook di Apple, per intenderci). Chiude il "pacchetto" il Wireless Laser Mouse 8000, che presenta un buon design e finiture in metallo. Il dispositivo in questione viene ricaricato sfruttando la docking station che può essere ancorata alla parte superiore della tastiera e segue gli standard dei mouse Microsoft prodotti fino a oggi: solido, piacevole al tatto e dotato di una buona risposta. Anche se il Sidewinder, che piaccia esteticamente o meno, è su un altro pianeta. **ToSo**



- + Design stupendo
- + Ottima risposta di tastiera e mouse
- + I tasti "speciali" sono davvero utili
- Il prezzo è decisamente importante

9

Tecnotigiemme



Paolo Besser paolone@sprea.it

Da diversi anni Panasonic propone computer portatili capaci di resistere a qualunque sollecitazione. Ma non dovrebbe essere una caratteristica di tutti i notebook?

PORTATILI, MA DAVVERO!

Esistono molte categorie di computer portatili. Ci sono i "desktop replacement", computer potentissimi e voluminosi, pensati per sostituire in tutto e per tutto un PC da scrivania. Ci sono gli "executive", portatili molto più sottili e dall'aspetto fighetto, ideali per il manager in carriera che fa attenzione allo stile, e poi ci sono quelli più economici, pensati per l'utente comune che va a comprarli all'ipermercato. Ci sono anche alcune eccezioni che puntano tutto sul design, come i MacBook di Apple, e che hanno anche il pregio di essere pure degli ottimi computer. Ma hanno tutti lo stesso clamoroso difetto: se cascano per terra, sono da buttare. O perché si incrina il monitor, o perché s'incepisce il disco fisso, a meno che questi incidenti non siano coperti da particolari garanzie o assicurazioni, una riparazione di solito viene a costare più di quanto valga il portatile, e allora piuttosto si rinuncia.

MA NON È UN CONTROSENZO?

Per definizione, un "portatile" è una cosa che "si porta in giro" e, durante il trasporto, può succedere di tutto: una corsa trafelata per prendere il tram, un viaggio in un treno affollato con gente che ti urta, per non parlare della famosa tazza di tè caldo che può sempre magicamente rovesciarsi sulla tastiera. Insomma, i pericoli a cui è soggetto un notebook sono infinitamente più grandi e statisticamente più ricorrenti di quelli a cui è esposto un computer da tavolo. Eppure, la delicatezza sembra essere una costante in tutti i portatili venduti al grande pubblico, dal più economico al più costoso. Difficilmente un



Il ToughBook CF-19 è un portatile "full rugged", per chi lavora in condizioni critiche, capace di resistere a qualunque sollecitazione. Costa 3.300 euro e si può trasformare all'occorrenza in un tablet-PC.

idraulico o un elettricista si troverebbero a dire la stessa cosa dei loro strumenti di lavoro.

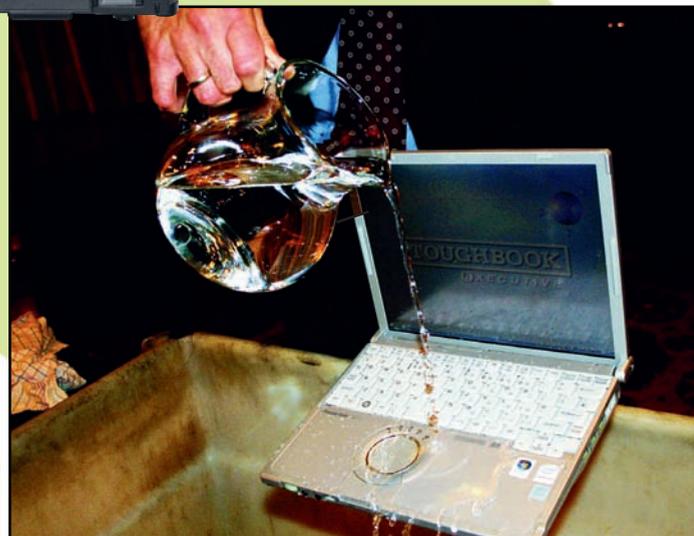


ANTISHOCK

Le soluzioni al problema ci sono e Panasonic le usa. Da diversi anni, senza tanti clamori, l'azienda giapponese propone le sue linee di Toughbook, computer portatili pensati espressamente per resistere alle più tipiche sollecitazioni: scuotimenti, urti, cadute, liquidi rovesciati. Un risultato raggiunto principalmente studiando soluzioni in grado di proteggere le parti più sensibili del portatile. Il disco fisso, per esempio, è un oggetto particolarmente delicato: basa il suo funzionamento su testine che si spostano, a qualche frazione di millimetro di distanza, dai dischi magnetici che contengono i dati. Una



L'originale collocazione dell'unità ottica del CF-77 permette un netto risparmio di spazio e una più facile integrazione, oltre che l'eliminazione di qualsiasi parte in movimento soggetta a possibili rotture.



Abbiamo versato due litri d'acqua sul CF-77 e il medesimo non se n'è praticamente accorto. Ottimo.

caduta accidentale della testina sul disco comprometterebbe il suo funzionamento ed è per questo, purtroppo, che basta un colpo "ben" assestato all'unità per renderla irrimediabilmente inutilizzabile. Eventualità che può capitare anche con una forte vibrazione. Per questo motivo, Panasonic usa dei particolari dischi antishock dotati, internamente, di una meccanica più robusta ed, esternamente, di una particolare gelatina in grado di assorbire urti e vibrazioni, oltre che a cadute da quasi un metro di altezza. Questa maggiore tolleranza ai danni si paga purtroppo in termini di capienza, visto che allo stato attuale i più grandi dischi fissi antishock possono memorizzare fino a 80 GB di dati. Ma Panasonic conta molto sull'evoluzione delle memorie a stato solido che, nei prossimi anni, dovrebbero sostituire le tradizionali tecnologie magnetiche fornendo numerosi benefici, tra cui capienza, resistenza e velocità d'accesso ai dati.

LA LEGA CE L'HA DURO

Nessun proclama politico, per fortuna: la lega a cui facciamo riferimento è quella di magnesio, che protegge lo schermo dei Toughbook. È svariate volte più dura e resistente della plastica. Una volta chiuso, è possibile anche sedersi per errore sul portatile, e non succederà niente: il coperchio può resistere a un carico di 100 chili, una sollecitazione dalle 5 alle 10 volte maggiore a quella a cui può resistere la media dei portatili. Tutta la scocca, in ogni caso, è rivestita di questo prezioso materiale e ciò implica due indiscutibili vantaggi: da una parte la leggerezza complessiva dell'apparecchio, visto che la lega di magnesio impiegata nei Toughbook è molto sottile, meno pesante della plastica dura o dell'alluminio, e in secondo luogo la resistenza dell'intero apparecchio alle cadute, la cui assoluta incolumità è garantita fino ad altezze di 76 cm. Non sembrano molti, ma sono più che sufficienti per mandare al creatore molti PC portatili. E poi 76 cm "ufficialmente garantiti" significano, all'atto pratico, cadute senza danni anche da altezze superiori, purché il portatile non precipiti a terra di taglio, o colpendo il suolo con qualche angolo: lo abbiamo visto personalmente rovinare sul pavimento da un metro di altezza come se niente fosse, senza subire nemmeno un'interruzione del proprio lavoro.

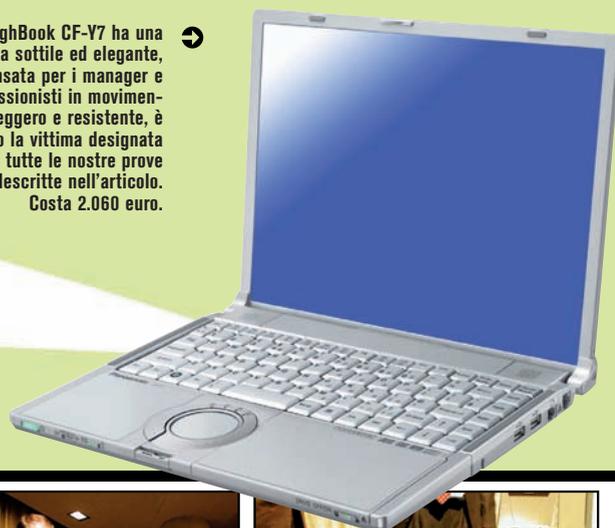


☛ Il ToughBook CF-52 è un portatile "semi rugged" molto resistente, dotato di una maniglia per il trasporto. Costa 1.770 euro e usa un processore dual core da 1,8 GHz, scheda grafica Intel e 1 GB di RAM.

IMPERMEABILE

Un portatile resistente non sarebbe tale se si facesse intimorire dai liquidi. Abbiamo fatto una prova, rovesciando sulla sua tastiera due litri d'acqua e il Toughbook non se n'è neanche accorto: il liquido non è penetrato attraverso i tasti, ma è scorso via in due canaline di raccolta, attendendo che rimuovessimo il resto dell'umidità con uno straccio. Certo non è il caso di immergerlo nella vasca da bagno, ma una simile resistenza all'acqua ne garantisce il funzionamento anche in caso di incidenti molto più comuni come, per l'appunto, la classica tazza di tè citata più volte in questo articolo. Purtroppo i Toughbook non sono computer pensati anche per il gioco e, principalmente per questo, non ne leggerete probabilmente mai le recensioni nella rubrica dell'hardware di TGM, ma vorremmo approfittare di questo Tecnotigemme per porci uno stucchevole interrogativo: ma se Panasonic adotta queste tecnologie per i suoi portatili, perché non lo fanno anche tutti gli altri? Di solito, quando una tecnologia viene prodotta su larga scala, e non solo sotto forma di particolarità per prodotti selezionati di poche aziende, la sua evoluzione è più rapida e i prezzi calano vistosamente, mentre gli investimenti vengono rapidamente assorbiti da una diffusione di massa. Tutti i portatili, nessuno escluso, dovrebbero essere resistenti come i Toughbook. Magari costerebbero un po' di più, magari implicherebbero qualche piccolo compromesso, o magari anche no. Semplicemente, si è cercato di farli più graziosi, più potenti o più economici a seconda dei casi, ma del fatto che si devono portare in giro se ne sono dimenticati tutti.

☛ Il ToughBook CF-V7 ha una linea sottile ed elegante, pensata per i manager e i professionisti in movimento. Leggero e resistente, è stato la vittima designata di tutte le nostre prove descritte nell'articolo. Costa 2.060 euro.



L'INCIDENTE PIÙ FREQUENTE

La cosa più probabile che possa capitare a un portatile è cadere dal tavolo, o dalle ginocchia dell'utilizzatore, soprattutto se in quel momento è collegato alla presa di corrente e qualcuno inciampa nel cavo. Ebbene, nelle tre foto in sequenza abbiamo simulato l'avvenimento e, in quella centrale, si vede chiaramente il computer mentre cade dall'altezza di un metro. Come previsto, una volta arrivato a terra, ha continuato a funzionare come se nulla fosse!



Consolemania Corner



Mass Effect, Silent Hill Origins, Guitar Hero III - Legends of Rock, Training for your Eyes, Uncharted: Drake's Fortune e Folklore. Sì, anche questo mese ne abbiamo davvero per soddisfare tutti i palati, anche i più fini.

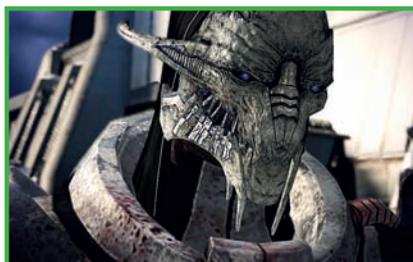
**TOP
GAME**

MASS EFFECT

Bioware: un nome, una garanzia! Noi utenti PC lo sappiamo bene, anche se la software house di Baldur's Gate e compagnia bella negli ultimi anni si è maggiormente dedicata allo sviluppo di videogiochi per console, seppur successivamente convertiti sempre nel miglior modo possibile per la nostra piattaforma. In attesa di sapere che ne sarà della controparte PC di Mass Effect, quello che abbiamo giocato su Xbox 360 è un titolo sontuoso e ricco di cose da fare, come da tradizione di casa Bioware. La struttura "ruolistica" alla Knights Of The Old Republic è stata integrata con fasi più simili a uno sparattutto in prima/terza persona, anche se il risultato di ogni ingaggio col nemico dipende comunque più dai parametri e dalle abilità dei personaggi del party, piuttosto che dalla nostra mira. Quello che fa di Mass Effect un "must have" è

comunque un plot narrativo degno del miglior film fantascientifico. ME ha un fascino particolare, suscitato sia dalle essenziali ma splendide ambientazioni (slegate finalmente dai canovacci sacrificati di Star Wars), sia dalla coerenza con la quale è stato creato un mondo credibile, dove ogni razza esistente ha un ruolo e un legame particolare con le altre. E che dire del doppiaggio? Davvero uno dei pochi esempi di come voci azzeccate e ispirate nella recitazione riescano a immergere il giocatore, tanto da fargli perdere la percezione dell'interfaccia. E pazienza se il frame rate ogni tanto lascia per strada qualche fotogramma nelle fasi di esplorazione. Difetto perdonabile, e comunque non inficiante la qualità di un titolo in grado di regalare badilate di "quality time", per far mia una frase celebre del ToSo (che in realtà non è mia, come sa bene Babich, editor di Xbox Ufficiale). Bene così, Bioware! A quando la versione PC?

Kikko



SILENT HILL ORIGINS

Quinto capitolo per la serie Silent Hill, che dopo un non troppo brillante quarto episodio aveva bisogno di riscattarsi. Per fortuna i Climax Studios hanno completamente centrato l'obiettivo, realizzando un survival horror degno di tale nome. Non solo sono riusciti nell'impresa di ricreare perfettamente l'angoscia e il terrore della città nebbiosa, ma l'hanno fatto su una console portatile, il che è davvero encomiabile. Tecnicamente SH è un tributo alla potenzialità di PSP, con una gestione delle luci superba e una fluidità e un dettaglio clamorosi. Basta indossare un paio di cuffie e spegnere le luci per trovarsi con l'adrenalina a mille... Certo, siamo all'antitesi del divertimento portatile, ma se il risultato è questo, chisseneffrega!

TMB



FOLKLORE

Ambientato nella città di Doolin, posta sul confine tra realtà e mondo dei sogni, Folklore ci racconta la storia di due personaggi controversi, Keats e Ellen. Quella che vi si parerà di fronte è un'avventura dark fantasy piacevole, che si lascia vivere per una quindicina di ore e che offre spunti convincenti, a partire dal sistema di controllo, che sfrutta i sensori di movimento presenti nel SIXAXIS in modo innovativo. La presentazione merita una citazione a parte, per come riesce a buttarvi subito nella mischia, facendovi dimenticare tutto quello che succede attorno a voi. Avessero curato maggiormente il lato ruolistico del gioco, saremmo qui a parlare di un capolavoro fuori di testa. Così, rimane un titolo più che valido, specie per chi non può contare su troppi prodotti di qualità.

ToSo



**TOP
GAME**

UNCHARTED - DRAKE'S FORTUNE

Gli ingredienti per una classica avventura ci sono tutti: l'eroe, la fanciulla, il vecchio avventuriero, uno stuolo di cattivi senza cervello, giungle misteriose colme di tesori e rovine dimenticate, un pizzico di mistero, qualche enigma stile Indiana Jones e tantissima azione sparacchina. I Naughty Dog si lasciano alle spalle i vari Jak & Daxter per dare vita a un'avventura con la A maiuscola, classica nell'impianto ma appassionante sotto tutti i punti di vista, a partire dal ritmo per passare a un motore grafico con poche sbavature, arrivando infine a combattimenti infuocati, sempre sul filo del rasoio. Esplorare le intricate giungle smeraldine di Uncharted nei panni del protagonista, Nathan Drake, è un autentico piacere, se non si fosse ancora capito. Il paesaggio, ricco d'atmosfera, nasconde sempre qualche sorpresa inaspettata e al nostro non rimane che destreggiarsi tra scogliere da vertigini a picco sul mare, rapide, sentieri tortuosi, fortini abbandonati e templi d'ispirazione precolombiana. Tra un reperto e un cimelio prezioso, Drake deve vedersela con una banda di pirati assetati di sangue, saltando da un riparo all'altro e fermandosi solo per evitare l'ennesima raffica o per piazzare un preciso "headshot" sul malcapitato di turno. Il doppiaggio trascina il giocatore in un'esperienza concitata e, purtroppo, fin troppo breve. Non siamo ai livelli di Heavenly Sword, per fortuna, ma completare la storia di Uncharted non è una faccenda tanto lunga. Dopo, pad a riposo, avrete la netta e piacevole sensazione di aver speso bene il vostro tempo, in compagnia di un gioco vario e intenso quanto basta.

Spino



PS3

QUALITÀ/PREZZO	5
GRAFICA	5
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

93

GUITAR HERO III - LEGENDS OF ROCK

Il Rock duro e puro torna su console, con un titolo che sa rapire dal primo istante in cui finisce nello scatolotto da salotto che allietta le vostre giornate. Guitar Hero III - Legends of Rock si dimostra solido su entrambe le piattaforme e non presenta cali di frame



rate, contrariamente alla controparte PC. La versione per PlayStation 3, però, soffre di un fastidioso ritardo nella ricezione degli input provenienti dalla chitarra wireless, difetto assente su Xbox 360. Se amate la musica e non vedete l'ora di rifilare degli schiaffoni agli "axemen" più famosi della storia, questo è proprio il titolo che fa per voi.

ToSo



XBOX 360

PS3

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	3
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
CARISMA	5

92

TRAINING FOR YOUR EYES

Anche questa volta, Nintendo ci regala un nuovo gioiellino, benché Training for your Eyes non possa certamente essere considerato un prodotto pensato per i videogiocatori incalliti. Il software proposto dalla grande N, infatti, è concepito per stimolare la



coordinazione mano/occhio, che noi alleniamo tutte le sere con titoli più o meno impegnativi. Certo, se presi come un semplice passatempo, questi mini-giochi riescono nell'intento di divertire e appassionare, ma non vi aspettate risultati alla Brain Training... qui voi potete giocare a fare i maestri. Fatelo provare alla vostra ragazza: se ne innamorerà.



ToSo

NINTENDO DS

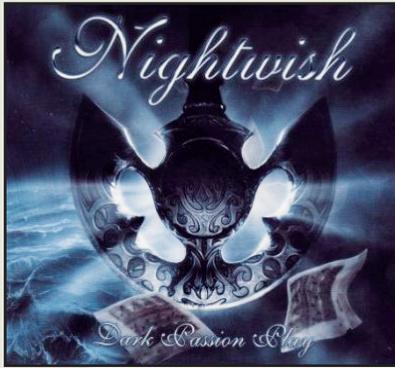
QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	2
SONORO	2
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
CARISMA	3

80

NIGHTWISH - DARK PASSION PLAY (Nuclear Blast/Audioglobe)

È un anno decisivo, questo, per i Nightwish: come abbiamo già avuto modo di dirvi sulle passate pagine del Music Machine, Tarja Turunen non fa più parte della band e questo è il loro primo disco con la nuova vocalist Annette Olzon. Lei è svedese, ha 36 anni e ciò che la caratterizza è un'impronta decisamente mainstream nel gestire la voce. Forse l'approccio sarà meno particolare rispetto al passato, ma l'apporto melodico, per non parlare della brillantezza, è tanto evidente quanto spiazzante. Dark Passion Play è indiscutibilmente un disco molto complesso: The poet & the Pendulum, il brano d'apertura, è una vera e propria suite suddivisa in cinque capitoli e, con i suoi 13 minuti, supera anche la celebre Ghost Love Score. Ma la complessità non si limita al solo fattore songwriting, sfociando in tessiture d'orchestra che pervadono l'intero lavoro, fondendosi con un imprevedibile sound dark & heavy. I Nightwish sono cambiati, ormai è evidente, e non solo nella line up: le canzoni ora vengono costruite pensando alla musica prima che alla vocalist ed è proprio grazie a questo cambio di rotta che tutto funziona. Il pubblico forse rimarrà diviso di fronte a un disco così inaspettatamente sinfonico ma, lasciatecelo dire, questo è un album davvero riuscito.

Alessandro Sozzi - lamelight@tin.it

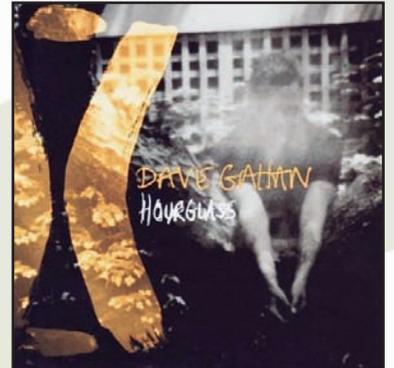


90

DAVE GAHAN - HOURGLASS (Emi/Mute)

Ascoltando Dave Gahan fareste bene a non cercare il confronto con i Depeche Mode. Hourglass è frutto di una sola parte di quella band che ha lasciato un segno ormai indelebile nella storia della musica degli anni '80 e '90. È il secondo parto (Paper Monster, del 2003, è il primo) di quell'inconfondibile voce che vi streggerà sin dal primo sussurro. E se quattro anni fa l'elettricità delle chitarre la faceva da padrona, stavolta il viaggio, peraltro meglio costruito e organizzato, vi porterà in luoghi oscuri dove intime pulsazioni elettroniche, acidi suoni sintetici e groove di basso semplici e penetranti vi lasceranno senza fiato. L'atmosfera è più cupa di quanto possiate immaginare e l'elettronica, a volte, così grassa da far venire in mente i Nine Inch Nails. La voce? Mai stata così raffinata. Dave Gahan, con il suo elegante songwriting, ha davvero sfiorato la perfezione. Peccato che, anelli deboli come Deeper + Deeper e Insoluble non facciano altro che abbassare la qualità di questo personalissimo concept sullo scorrere del tempo. Nella sua interezza non è un capolavoro ma, oltre a rispecchiare una notevole crescita artistica rispetto al precedente Paper Monster, è un disco che merita molti ascolti e attenzione. Quando allora anche l'ultimo granello sarà caduto, capovolgete la clessidra. E ricominciate. Magnetico.

Alessandro Sozzi - lamelight@tin.it



89

P.J. HARVEY - WHITE CHALK (Island/Universal)

Ottavo lavoro in studio, White Chalk è un album che non esiterei a definire catartico. P.J. Harvey si offre "nuda" a chi l'ascolta, e abbandona le sonorità nervose e graffianti che l'hanno sempre accompagnata per approdare a un album essenziale e oscuro, tormentato e sincero. P.J. sembra cedere il passo a Polly Jean che canta sola al pianoforte evocando, traccia dopo traccia, paesaggi interiori desolati e uggiosi come quelli di un inverno nel Dorset. La voce grida, sussurra, echeggia esplorando registri inediti; ad accompagnarla in penombra solo pochi strumenti e qualche prezioso ma discreto intarsio melodico. Il testo emerge da armonie in apparenza fragili rivelando un'inquietudine esistenziale a tratti struggente. Prodotto da P.J. Harvey con Flood e John Parish, White Chalk vede la collaborazione del tastierista e bassista Eric Drew Feldman e di Jim White. Tra le undici tracce si distinguono per intensità la title track, The Devil, When Under Ether, Broken Harp, Before Departure e The Mountain. White Chalk esprime le emozioni di un'artista che, qui più che altrove, compone e canta per se stessa, in un minimalismo introspeffivo che a volte accarezza con dolcezza sinistra per poi lasciare senza fiato come un pugno nello stomaco. Non per tutti.

Silvia Moretti
silvia.moretti@katamail.com

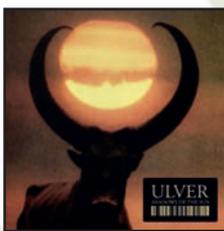


90

ULVER - SHADOWS OF THE SUN (Jester Records)

Prendete la Norvegia, i suoi boschi, i suoi angoli più oscuri e affascinanti. Prendete la sua tradizione black metal e privatela, ma non del tutto, della rabbia, della violenza e della intrinseca disperazione che la caratterizza. Ponete tutto in una cornice ambient, dai contorni rarefatti e ambigui, illuminati da una luce chiara e sinistra, la luce dell'alba in cui tutto è evanescente e smaterializzato, e la realtà si mescola con il sogno, l'allucinazione. Vi sembra di osservare paesaggi immaginari e di ascoltare musiche, suoni, lamenti, ballate che vengono da lontano, da un tempo senza tempo. Passato, presente e futuro si mescolano: archi, organi, trombe, elettronica, chitarre acustiche e distorte, theremin, pianoforte. E una voce, che tutto domina, conduce e guida in territori inesplorati alla ricerca della luce, la luce della notte che l'alba ha portato via con le ombre del sole. Shadows of the Sun è uno di quei rari prodotti in grado di restituire una vera e propria esperienza emozionale più che un semplice "divertimento" per i sensi. Consigliato solo a chi si lascerà trasportare dalla magia e dal fascino delle sue note.

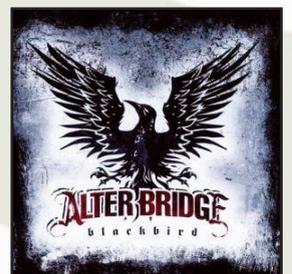
Luca Addabbo
lucaaddabbo@sprea.it



90

ALTER BRIDGE - BLACKBIRD (Universal)

A distanza di tre anni dall'album d'esordio One Day Remains, tre volte disco di platino, tornano con Blackbird gli Alter Bridge, band nata dalle ceneri dei Creed e capitanata dall'ex frontman dei The Mayfield Four, Myles Kennedy. A differenza del lavoro precedente, che comunque ha decretato un discreto successo della band negli USA, gli Alter Bridge tentano di discostarsi dalle sonorità post-grunge da cui provengono, cercando di imporre il proprio sigillo su uno scenario rock da troppo tempo privo di sussulti degni di nota. Il risultato è però un album piacevole e poco più. Myles Kennedy dimostra ancora una volta la sua straordinaria estensione vocale, anche se la sua prestazione viene appiattita da lyrics scontate e ripetitive, e riff tecnicamente ottimi, ma che suonano terribilmente di "già sentito". In definitiva gli Alter Bridge non convincono ancora, il loro post-grunge sfumato di heavy metal sarebbe forse stato una nuova pietra angolare del rock quindici anni fa, ma è ora che il rock volti pagina. Marco Mantoan
marco.mantoan@alice.it



60

■ Harry Potter e l'Ordine della Fenice

DVD



Young Rebels a Hogwarts

Momento di rottura per Harry che, percorso da fremiti di ribellione, contesta gli adulti, non rispetta le regole, infrange i divieti, fa di testa sua. Insomma cresce. Tornato a Hogwarts, sembra il solo ad avvertire tangibilmente la minaccia del ritorno di Voldemort. Harry deve anche subire l'ostilità del nuovo professore per il Corso di Difesa dalle Arti Oscure: l'odiosa Dolores Umbridge, sadica dittatrice di studenti, che arriva a far destituire Silente in suo favore. Ma Harry e i suoi amici non desistono e si allenano di nascosto fra di loro. Fiancheggiati da Sirius, quasi un padre per Harry, arriveranno compatiti all'ultima tenzone. Anche se supportato da Albus Silente, ben più potente di quanto l'età potrebbe far supporre, Harry dovrà affrontare da solo l'ultima sfida, con Voldemort e con se stesso. L'edizione Warner (su due dischi) presenta un'immagine altalenante, a tratti soddisfacente, in qualche frangente

meno definita. L'audio è potente e sempre ben distribuito, con efficace resa di tutti gli effetti sonori. Gli extra sono interessanti e vari, più di 80 minuti di materiale. Comprendono sette scene inedite senza l'aggiunta degli effetti speciali; un esauriente "dietro le quinte" che ripercorre la vicenda del giovane mago per comprendere dove lo porterà il suo destino; uno speciale "Sul set a seguito di Tonks" con Natalia Tena (che interpreta la new entry di Nymphadora) che ci conduce sui vari set e dipartimenti della produzione, a contatto con la cosiddetta crew, dagli addetti al suono agli scenografi, compresi gli addestratori di animali e le comparse; "La magia del montaggio" mostra nel dettaglio il lavoro del (misconosciuto) montaggio, l'abbinamento con le musiche adatte e l'aggiunta degli effetti speciali, con un giochino finale che permette di montare il suono su una sequenza selezionata.

Regia: Peter Yates
Cast: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Ralph Fiennes, Gary Oldman, Helena Bonham Carter
Distribuzione: Warner
Audio: DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.40:1

FILM: 75
AUDIO/VIDEO: 75
EXTRA: 80
76

■ Alatraste – Il destino di un guerriero

DVD

Il destino nel nome

Con l'intento dichiarato di realizzare "un western del 1600", il regista Agustin Diaz Yanes, ha rielaborato il personaggio di Diego Alatraste, un eroe popolarissimo in Spagna, protagonista di cinque romanzi di gran successo scritti da Arturo Pérez-Reverte. Non un eroe ma un uomo valoroso e leale fino alla morte, un soldato di ventura al soldo del potere, davanti al quale dovrà sempre piegarsi, fino all'affronto estremo. Usato come un'arma contro nemici di ogni genere, in guerra o per omicidi politici, si troverà ad assecondare i complotti orditi dall'inquisizione e dai nobili che a quel tempo affollavano la corte di Filippo IV. Alatraste, presentato come un'avventura di cappa e spada, in realtà è un cupo affresco di uno dei tanti momenti storici in cui il popolo subiva senza possibilità di scampo un giogo pesantissimo, in un'epoca di grande buio spirituale. Oltre a Viggo Mortensen, il bel capitano malinconico, che nell'originale recita in spagnolo (ha trascorso parte dell'adolescenza in Argentina), nel cast troviamo il nostro Enrico LoVerso, nei panni di un sicario di origine italiana. Mega produzione spagnola, costata 28 milioni di euro, Alatraste gode di una realizzazione curatissima, nei costumi e nell'ambientazione, con una fotografia splendida che si rifà ai quadri degli artisti dell'epoca, fra tutti Velasquez. L'immagine è nel complesso buona, nitida negli esterni, più morbida nelle scene con luminosità naturale, per scelte fotografiche precise. Molto bene l'audio, con una diffusione costante su tutti i canali e un'ottima resa nelle scene più spettacolari. Gli extra, ottimi, comprendono: un making of dedicato ai singoli personaggi; due interviste a Mortensen e LoVerso; mezz'ora circa di scene tagliate; un bel "dietro le quinte" di 43 minuti, esauriente e dettagliato, dedicato alla sceneggiatura, alla scelta del cast, a costumi e scenografia.

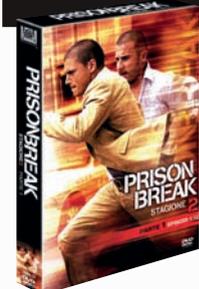


Regia: Agustin Diaz Yanes
Cast: Viggo Mortensen, Elena Anaya, Enrico LoVerso, Eduardo Noriega
Distribuzione: Medusa
Audio: DD 5.1 italiano, spagnolo
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 1.85:1

FILM: 65
AUDIO/VIDEO: 80
EXTRA: 90
78

■ Prison Break Stagione 2 Volume 1 (01-12)

DVD



Liberi sì, ma solo dalla galera

Dopo il travolgente successo della prima stagione, si prosegue con l'avventura dei due Fratelli Inseparabili, Lincoln e Michael, vittime di una colossale e implacabile cospirazione governativa. Serie appassionante, incalzante come poche, in questa seconda stagione si tramuta in un action movie, nel quale otto evasi in disperata fuga sono braccati dalle forze dell'ordine, da due perfidi ex secondini e dai temibilissimi killer dell'organizzazione che ha tessuto il complotto contro Lincoln. Alla partita si aggiunge il nuovo personaggio di Mahone, ottimo ingresso nella serie del bravo attore William Fichtner, un ambiguo agente dell'FBI che acquisterà sempre più spessore (nell'ottimo doppiaggio del mitico Luca Ward), personaggio dannato, ricattato dal suo superiore, un odioso orientale, braccio destro del più bieco Presidente degli Stati Uniti mai rappresentato, una donna. Sottratta alla dimensione claustrofobica che costituiva la sua originalità, la seconda stagione della serie si contraddistingue per i continui colpi di scena e le tragiche morti che incontrano alcuni evasi, decimati lungo la fuga verso i 5 milioni di dollari del compagno di prigionia D.B.Cooper, che consentirebbero a tutti di rifarsi una vita. Ma Michael e Lincoln sono in cerca di vendetta e giustizia, anche se il percorso è costellato di trappole e assassini. Ogniqualvolta sembrano avvicinarsi ad una risoluzione, la situazione si rovescia e si ritorna da capo. A farne le spese soprattutto il rapporto d'amore fra Michael e Sara, la dottoressa che pagherà a caro prezzo un rapporto mai davvero consumato. Basilare l'interpretazione del giovane Wentworth Miller, che conferisce intensità al personaggio di Michael. Immagine molto nitida e ben definita, audio cinematografico per potenza e dettaglio. Extra scarsi in questo primo cofanetto da tre dischi, solo il commento audio a 6 episodi.

Regia: varie
Cast: Wentworth Miller, Dominic Purcell, William Fichtner
Distribuzione: Fox
Audio: DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 1.78:1

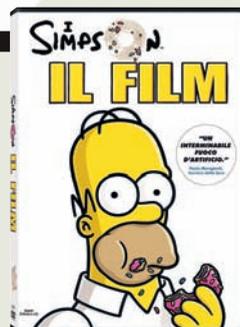
FILM: 75
AUDIO/VIDEO: 90
EXTRA: 50
71

■ I Simpson - Il film

DVD

I Simpson siamo tutti noi

Gran successo di pubblico e di critica per la rischiosa operazione di portare sul grande schermo uno dei miti del secolo, Homer Simpson e la sua sgangherata famiglia. Con la loro satira questi personaggi hanno condensato in ogni puntata avvenimenti, mode, tendenze, diventando dei Bignami degli ultimi anni di storia, entrando così a far parte dell'immaginario mondiale. L'irresponsabile Homer scarica nel lago di Springfield, già pesantemente minacciato dall'inquinamento, un contenitore pieno dei liquami del suo maialino da salotto (la canzoncina Spider-Pork, sul tema di Spider-Man, è diventata un cult). L'ente di protezione nazionale mette in quarantena la cittadina, isolandola sotto una gigantesca cupola infrangibile, nella quale la vita diviene impossibile. Scoperto, Homer deve fuggire trascinando con sé tutta la famiglia verso l'Alaska, paradiso di natura vergine dove iniziano a rifarsi una vita. Ma Springfield, regredita a uno stato di medioevo prossimo venturo, sta per essere rasa al suolo e ha bisogno del loro aiuto. Con incosciente coraggio, il mitico capo-famiglia salverà la situazione, riconquistando il suo posto nella società e nel cuore della sua famigliola. L'immagine è di assoluta pulizia e nitidezza, l'audio esibisce un DTS di potenza elevata, con un dettaglio ambientale accuratissimo. Attraverso i buffi menù accederemo a diversi commenti di registi, autori e sceneggiatori, a quattro brevi video inediti, in cui Homer si prende gioco di due celeberrimi show, a cinque scene eliminate, a un finale alternativo, e a "un sacco di trailer" del film.



Regia: David Silverman
Animazione
Distribuzione: Fox
Audio: DTS 5.1, DD 5.1 italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.40:1

FILM: 90
AUDIO/VIDEO: 100
EXTRA: 70
86

Continuiamo questo mese l'opera di "riabilitazione" cominciata con lo scorso Replay: prendiamo in esame infatti un altro emulatore, questa volta per Commodore 64, che non ha avuto la diffusione meritata in parte a causa dell'esistenza di programmi più antichi e blasonati. Per quanto riguarda le recensioni invece vi proponiamo due giochi non eccezionali, ma certamente molto amati da uno zoccolo duro di appassionati. Buona lettura!

Replay



FOCUS

L'HOXS64

Anche questo mese, come la volta scorsa, il Focus sarà incentrato su un emulatore estremamente veloce, dedicato a un sistema già riproposto da tempo sui nostri monitor da due programmi storici molto amati, che hanno indirettamente osteggiato la diffusione del software in questione. L'Hoxs 64 (<http://www.hoxs64.tk/>) emula il Commodore 64, raggiungendo livelli di fedeltà decisamente alti e garantendo prestazioni di assoluto rispetto. Sviluppato da David Horrocks fin dal 2001, inizialmente dotato di scarsa compatibilità e problemi strutturali piuttosto evidenti, non è riuscito a imporsi immediatamente all'attenzione degli appassionati. Con il passare dei mesi però l'intenso lavoro dell'autore, capace di sfornare aggiornamenti molto frequenti (l'ultima versione, la 1.0.5.8 è della fine di Ottobre), ha portato il programma a colmare il gap che lo divideva da altri emulatori più antichi e famosi, come il Ccs64 e il Vice, e a renderlo addirittura superiore sotto alcuni punti di vista.



L'HOXS64 per esempio è molto più immediato e facile da padroneggiare dei più blasonati colleghi. Una volta lanciato il software ci troviamo di fronte alla classica schermata azzurrina tipica del Commodore 64, che comparirà in finestra. I menu a tendina,

ben visibili nella schermata sopra citata, ci permettono una facile gestione dell'applicazione. Due chiarissime opzioni selezionabili, Tape e Disk, ci consentono in un paio di click di lanciare le nostre immagini, disco o cassetta che siano: i sottomenù collegati poi ci ripropongono le classiche funzioni del datassette o del drive 1541, assicurandoci una gestione intuitiva dei giochi che andremo a emulare, immediata soprattutto per chi ha posseduto in passato l'8 bit Commodore.

A fare da contraltare a questa estrema semplicità d'uso, una grande varietà di possibilità in sede di configurazione, a sottolineare l'estrema qualità del programma: è possibile riassegnare i tasti e utilizzare tutti i joystick e i joypad in circolazione, ridefinire la risoluzione video, applicare i filtri grafici più adatti alle nostre esigenze, abilitare o disabilitare l'emulazione audio, ridefinire alcune opzioni inerenti il floppy e perfino impostare un limitatore di velocità per evitare che i giochi, su computer eccessivamente potenti, risultino troppo rapidi e quindi inutilizzabili. Ho effettuato alcuni test provando diversi capolavori che hanno fatto la storia del CBM: non ho riscontrato alcun problema di compatibilità con Microprose Soccer, Turrigan, Myth, F1 Manager, Rick Dangerous e Maniac Mansion. Tutto è filato liscio anche con California Games, gioco che con il Ccs64 e il Vice crea invece qualche problemino. In definitiva l'HOXS64 si è rivelato un emulatore all'altezza della situazione che non mancherà di fare la felicità di appassionati e nostalgici.

BOMB JACK TWIN

SOFTWARE HOUSE: NMK

SISTEMA: Arcade

EMULATORE: Mame, Raine

ANNO: 1993

Bomb Jack è stato uno dei pilastri dei videogiochi, un antesignano del genere platform, capace di riunire in pochi schemi privi di scorrimento impensabili doti di giocabilità e longevità. Era inevitabile che prima o poi qualche software house pensasse di realizzarne un seguito. Circa 10 anni dopo il primo capitolo, ecco fare la comparsa nelle sale giochi di mezzo mondo Bomb Jack Twin, seconda parte in molte cose identica alla prima. Il nostro alter-ego digitale sarà ancora una volta lo svolazzante clone di Batman, impegnato a salvare il mondo da una serie di attentati dinamitardi. Per riuscirci sarà necessario raccogliere tutte le bombe fisicamente presenti sullo schermo evitando contemporaneamente di collidere con una serie di nemici mostruosi che troveremo sulla nostra strada. Rispetto all'originale, Bomb Jack Twin offre una sequenza bonus aggiuntiva, che affronteremo dopo alcuni quadri, in cui dovremo riuscire a raccogliere il maggior numero di ordigni possibile prima che scada un tempo limite predefinito.



Il gioco è tutto qui: semplice, lineare, con una grafica tonda e colorata, discreti fondali che rappresentano diverse località del mondo e una musichetta frenetica e appropriata ad accompagnarci durante le nostre peripezie. La ripetitività dell'azione, accettabile in un prodotto del 1984, risulta difficilmente giustificabile in uno dei due lustri successivi; Bomb Jack Twin rimane un piacevole passatempo per gli appassionati del genere, ma interesserà ben poco a tutti gli altri.

HAWKEYE

SOFTWARE HOUSE: Thalamus

SISTEMA: Commodore 64

EMULATORE: Ccs64, Vice, Hoxs 64

ANNO: 1988

Hawkeye è stato uno dei giochi più contestati tra quelli usciti sul Commodore 64: quando fu rilasciato, la stampa specializzata lo definì un capolavoro. Molti videogiocatori però non si trovarono d'accordo ed etichettarono il prodotto come una "schifezza", scrivendo lettera di protesta alle varie riviste. Probabilmente Hawkeye non è né l'una né l'altra cosa: è un onesto sparattuto a scorrimento orizzontale che sa divertire pur senza entusiasmare. Ci troveremo nei panni dell'Hawkeye del titolo, un cyborg rappresentante del popolo degli Xamox. In un lontano passato, un'altra popolazione, devastò il pianeta natio del protagonista uccidendo centinaia di suoi compatrioti: da qui il desiderio di vendetta del protagonista. Per riuscire a realizzare i suoi propositi distruttivi il guerriero attraverserà diversi mondi, confrontandosi con avversari di vario genere, che lo attaccheranno da ogni direzione. Hawkeye potrà difendersi utilizzando 4 differenti armi da fuoco, ognuna dotata di caratteristiche univoche e di specifiche munizioni. L'obiettivo ultimo del nostro viaggio sarà ovviamente massacrare tutti i nostri nemici e vendicare la nostra razza. Hawkeye è un discreto gioco, dotato di un'ottima grafica e di un sonoro appropriato: alla lunga finisce per risultare piuttosto ripetitivo ma sicuramente soddisferà gli amanti del genere.



VISTA da vicino!

■ Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

Uno sguardo attento e semiserio sul nuovo sistema operativo di Microsoft

AGGIORNAMENTI PER LA COMPATIBILITÀ



Microsoft, nel mese di Dicembre, ha rilasciato un nuovo aggiornamento che ha lo scopo di migliorare la compatibilità di diverse applicazioni. La lista dei software che traggono beneficio da questo update include Adobe Acrobat Reader 7.0 e 7.07, WinAntivirus Pro 2007 5.0356, WebRoot Software Spy Sweeper 5.0, Omniquad Total Security 2.0.3.0 e... Windows Internet Explorer 7. Sì, avete letto proprio bene, stiamo parlando del browser più amato/odiato/famoso della storia. Non fatevi però trarre in inganno: questo non significa che IE non sia stato pensato con Windows Vista in mente. La Compatibility List non fa altro che includere, all'interno del database di compatibilità di Vista, diverse informazioni su plug-in ed estensioni di terze parti non compatibili con IE7, dando modo al servizio di compatibilità stesso di avvertire l'utente e di prendere provvedimenti correttivi in caso di installazioni "rischiose".

Non sono poche le persone che trarranno beneficio da questo update: stando a quanto ho avuto modo di leggere sui forum di mezzo mondo, ci sono diversi utenti che riscontrano crash continui. Dal canto mio, devo riconoscere di essere stato abbastanza fortunato: sul PC casalingo mi saranno capitati 3 o 4 crash in tutto, dal Day One di Vista, mentre in ufficio è andata un po' meno bene, con regolari "bombe" del sistema a cadenza settimanale.

Con questo aggiornamento, la situazione sembra essere effettivamente migliorata e la stabilità del browser di Redmond è tornata su livelli più che accettabili: dopo quattro giorni di test intenso, nemmeno un crash. Semplice coincidenza od ottimo lavoro?

MESSENGER PASSA DA OTTO E MEZZO A NOVE!

Nel momento in cui scrivo, è stata da poco resa disponibile la versione beta di MSN Messenger 9.0. Svariate le novità inserite in questa nuova build: innanzitutto, sarà possibile effettuare il login contemporaneamente da differenti postazioni. A questo va aggiunta una nuova gestione nella personalizzazione dei suoni, che saranno ora associabili a ogni singolo utente. Potrete anche scegliere, infine, quale effetto speciale far sentire ai vostri contatti quando arrivate online... e già mi immagino i chili di spam acustico che il Raffo porterà con sé. Verranno inoltre inclusi nuovi avatar e il link nel messaggio personale sarà cliccabile direttamente, il che renderà – finalmente – inutile la tediosa operazione di copia & incolla indispensabile fino alla versione 8.5. Allo stato attuale delle cose, non ci è dato di sapere quanto tempo durerà questa fase beta ma, qualora venisse rispettato l'iter seguito per la 8.5, possiamo dirvi che non finirà tanto presto.



FARE PRATICA IN MODO SEMPLICE...

Guitar Hero, nella sua pur non perfetta incarnazione su PC, ha risvegliato la vostra voglia di fare musica? Se la risposta è sì, dovete farvi un'ulteriore domanda: quanto siete bravi/volete sbattervi per imparare i segreti della registrazione digitale? Chi non ha voglia di perdersi nei meandri di Cubase, ProTools e soci ma cerca un veloce strumento per fare pratica con la propria sei corde senza dover scomodare mille amici, troverà in Red Devil Groove Box un fantastico alleato. Questa drum machine, infatti, è dotata di un'interfaccia utente che replica – in maniera pressoché perfetta – le periferiche dedicate. Con pochi click è possibile impostare pattern efficaci, esportabili in formato Wav o Midi, su cui piazzare soli da urlo o provare le ritmiche più complicate. Il software è proposto in Try Before Buy, e include tutte le funzionalità della versione completa per un periodo di otto giorni, più che sufficiente per capire se è quello che state cercando oppure no. Per scaricare i "miseri" 19 MB di Red Devil Groove Box non dovrete far altro che visitare il sito www.desktopmetronome.com/groovebox/.



Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@sprea.it



Le tre dimensioni stanno diventando una costante nei giochi per smartphone di ultima generazione. Ma non è tutto oro quel che luccica, e forse inseguire i titoli forti di console e PC non è la strada giusta (almeno per ora)...

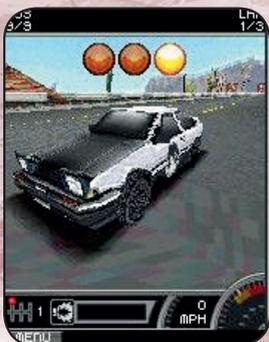
NEED FOR SPEED PRO STREET

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Electronic Arts
www.electronicarts.it

60

Questo Need for Speed ci ha lasciato molto con l'amaro in bocca. Le aspettative erano alte, e giustificate: innanzitutto Electronic Arts è un colosso, e può investire per sviluppare un gioco "al top" (perlomeno dal punto di vista tecnico). Quella di Need for Speed, poi, è una saga storica, importante e che, nel bene o nel male, è sempre riuscita a incontrare i gusti del grande pubblico. Questo Pro Street per cellulare, però, presta il fianco a troppe critiche per uscirne bene. Ma andiamo con ordine. Si tratta di uno gioco di guida strettamente arcade e, come avviene in molti titoli simili usciti negli ultimi anni, lo schema di gioco è incentrato su una serie di gare con premi in denaro. Potremo investire i soldi per truccare la nostra macchina, o acquistarne un'altra, secondo lo schema vincente proposto tanti anni fa in Gran Turismo. E fin qui va tutto bene. Il modello di guida, estremamente immediato, è arricchito dalla possibilità di fare lunghe derapate "controllate": in ingresso curva, premendo il tasto 5, la macchina eseguirà un drift che dovremo "controllare" con i tasti 4 e 6. Se non manterremo il controllo, faremo un bel capotombolo. Eseguire i drift ci farà guadagnare soldi e nitro, fondamentale per superare gli avversari più velocemente. A una prima vista, Pro Street si rivela un discreto gioco di corse, ma le perplessità non tardano ad arrivare. Le prime sorgono per il numero e l'aspetto dei circuiti: i modelli delle macchine sono discreti, ma la pista è

realizzata piuttosto male, soprattutto per quanto riguarda gli sfondi bidimensionali. Gli avversari sono scarsi e siamo arrivati a doppiarli senza tanti problemi. Abbiamo iniziato con una Toyota AE86, e abbiamo proseguito lungo 3 campionati (di 3 gare ciascuno) vincendoli senza grandi difficoltà. Pensavamo di trovarci di fronte a tornei sempre più difficili, che ci costringessero ad acquistare altre auto più potenti (visto che ci sono) e invece... niente! Una volta finito il terzo torneo abbiamo assistito, sconsolati, al termine del gioco con ringraziamenti finali! In definitiva una longevità assolutamente insufficiente e, soprattutto, una errata impostazione della difficoltà penalizzano molto la valutazione di questo titolo.

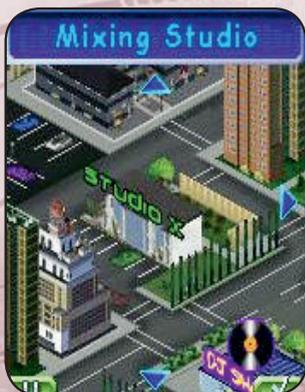


THE SIMS DJ

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Electronic Arts
www.electronicarts.it

93

Alti e bassi per Electronic Arts questo mese! Questo nuovo capitolo di The Sims si discosta molto dai precedenti visti su cellulare: è incentrato sul nostro nuovo lavoro di DJ e sulla realizzazione di nuovi brani musicali. Lo schema di gioco si concentra sull'acquisto di nuove tracce per il mixer e sul montaggio in studio. Il montaggio avviene in due fasi: prima dovremo decidere cosa inserire nelle 4 tracce del mixer (basso, batteria, effetti 1 e 2), poi dovremo occuparci di incidere il brano con una sorta di mini-gioco musicale (dovremo battere un tasto a tempo, modello semplificato di quanto già visto nei numerosi giochi musicali usciti su console negli ultimi anni). Dopo aver preparato un buon numero di dischi, inizieremo a girare di festa in festa, di locale in locale e guadagneremo soldi. Con questi potremo comprare nuovi effetti e tracce per il mixer, e così via. Lo schema di gioco è vario e bilanciato, ben si sposa con i comandi e la grafica di un gioco per cellulare. Naturalmente il sonoro la fa da padrona, e giocarlo senza non ha praticamente senso... piuttosto è preferibile utilizzare l'auricolare! Anche la longevità è garantita da tantissimi contenuti sbloccabili. Infine la grafica, che nei minigiochi è bidimensionale, mostra anche un discreto 3D nella realizzazione dei Sims e delle ambientazioni. The Sims DJ rappresenta, oggi, un nuovo genere di gioco musicale per cellulare che speriamo abbia un seguito nei prossimi mesi: è creativo, divertente e adatto a tutti, senza "inseguire" titoli blasonati, che vengono rinchiusi "a fatica" nei piccoli schermi dei nostri smartphone. Unica considerazione da fare prima dell'acquisto: è piuttosto "pesante" sia in termini di peso dell'eseguibile sia in termini di richiesta di risorse, quindi se non abbiamo uno smartphone recente potremmo andare incontro a tempi di caricamento molto lunghi...



Talent Zone

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!

Gianluca Masina
(gmasina@gameprog.it)

Nell'industria dell'intrattenimento digitale quella del game designer è forse la figura più atipica tra tutti i ruoli (programmatore, modellatore ecc.). In questo articolo si è cercato di fare chiarezza grazie a un giovane pioniere del game design italiano, ora emigrato all'estero.

TALENT SCOUT

GAME DESIGN: STEFANO GUALENI A COLLOQUIO CON GIANLUCA MASINA



Ritrovarsi a 29 anni e aver maturato diverse esperienze nella game industry come progettista su titoli per GBA e PC. Lui si chiama Stefano Gualeni (www.farfetch.org/tiipsi), una laurea in architettura, attualmente docente di Ludologia, Game Design e Game Architecture presso l'Università delle Scienze Applicate NHTV di Breda, Olanda. "Possiamo definire l'oggetto game design come l'insieme organizzato della documentazione necessaria alla realizzazione di un software", esordisce Gualeni. Gli incarichi di un game designer possono essere molteplici: progettare dinamiche, interfacce, utilizzo dei controlli, scrivere documenti, preparare schemi, organizzare le strutture di menù, controllare la validità delle sezioni più critiche sia attraverso semplici prototipi cartacei che digitali, giocare ai titoli nei quali sono state prese decisioni analoghe per problemi dello stesso genere, lavorare nella direzione di una chiara e completa visione all'interno del team. "A me è capitato inoltre di progettare livelli. Tutti gli elementi all'interno di un gioco non sono organizzati e integrati a caso, ma sono il frutto di un'attenta analisi durante la progettazione". Secondo Gualeni una documentazione di qualità deve possedere completezza, accessibilità alle informazioni e visione. È necessario riconoscere e controllare tutti gli aspetti del design sia a livello formale che di contenuti. "L'aspetto più delicato per un designer riguarda la capacità di comunicare con il team, fondamentale quando si lavora su progetti che durano anche diversi anni". Durante lo sviluppo Stefano consiglia di adottare la tecnica di blind testing, ideata da Steve Jackson con l'obiettivo di verificare che il lavoro dei designer, sia in termini di contenuti che di dinamiche

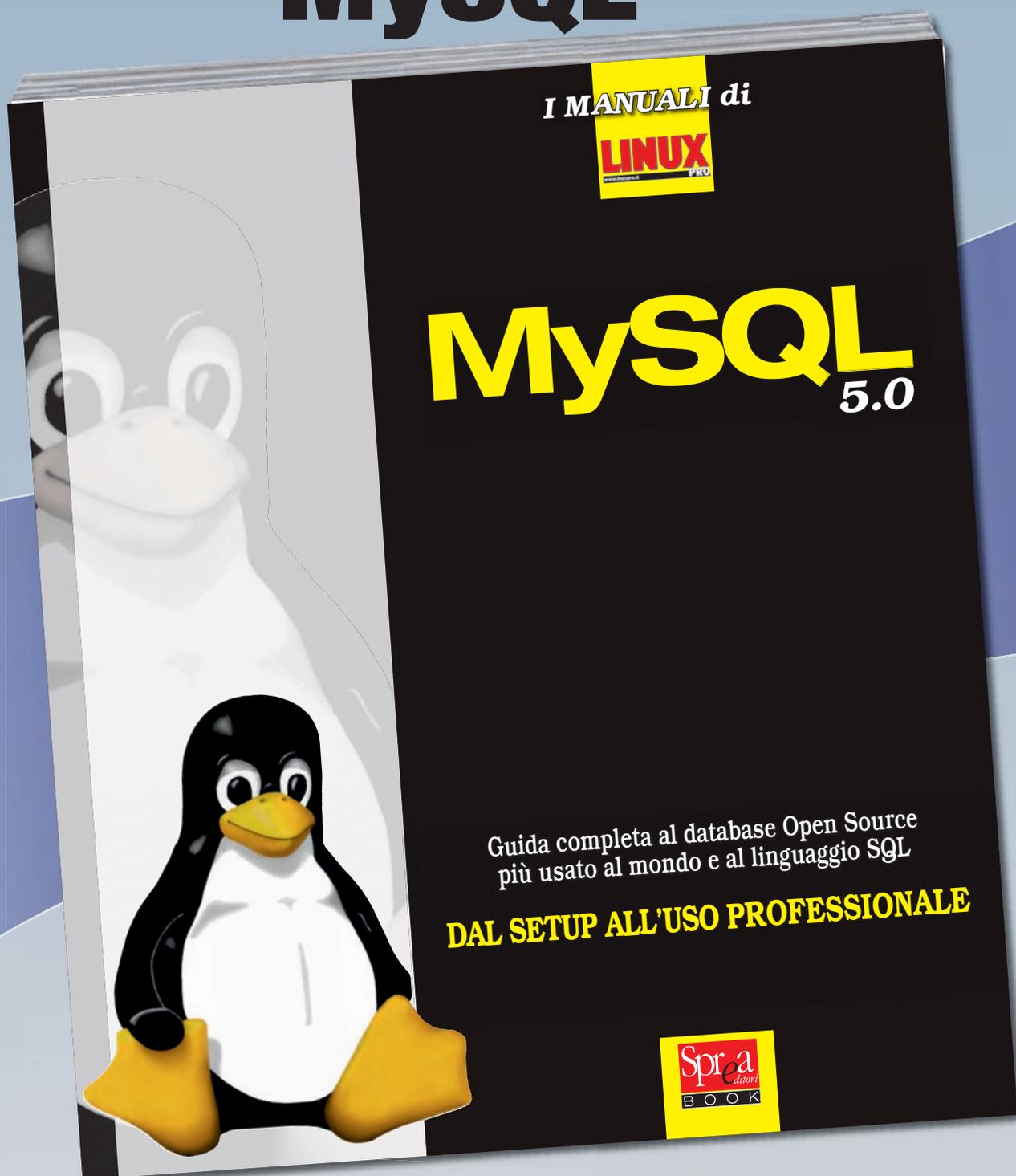


ludiche, venga infine percepito e giocato come previsto. Si selezionano alcuni giocatori (i cosiddetti "vergini") che, pur non conoscendo il gioco, appartengono al target che il designer ha individuato per il proprio prodotto. I "partecipanti" non ricevono informazioni aggiuntive su come giocare se non quelle contenute nel manuale del gioco. Il team si limita a osservare e appuntare le reazioni e le opinioni dei vergini. Quest'analisi serve a capire se la risposta del pubblico si sposa con gli obiettivi prefissati dal gruppo di lavoro. "I game designer, soprattutto quelli meno esperti, dovrebbero possedere capacità di sintesi, curiosità e soprattutto molta, molta pazienza", aggiunge Gualeni. Parlando di esperienze passate si apprende per esempio che, durante lo sviluppo di "Fronte del Basket 2" (Idoru, 2006) "c'erano molte scelte critiche e una marea di informazioni da organizzare, il risultato doveva essere un prodotto intuitivo e giocabile". Il progetto più impegnativo della carriera di Gualeni è stato Tony Tough (Prograph, 1997): "Ero agli esordi come progettista nella game industry. Avevo le stesse difficoltà che incontrano oggi i miei studenti, persone senza esperienza che si confrontano con la progettazione. Loro hanno l'opportunità di potere apprendere all'interno di una istituzione universitaria mentre io e la mia generazione di developer abbiamo dovuto farci le ossa sul campo". Prima di concludere, Stefano ci tiene a precisare che un game designer deve comprendere quanto più possibile l'intero processo di sviluppo: "Consiglio costantemente di coltivare curiosità ed entusiasmo nel proprio lavoro, magari facendo esperienza anche all'estero".

Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)



La guida completa per usare al meglio **MySQL 5.0**



Scopri i **SEGRETI** dei database
Open Source **PIÙ USATO** al mondo





Ho fatto un incubo: Pino Scotto conduceva Chi Vuol Essere Milionario e Gerry Scotti era vestito da Ozzy Osbourne...

Buon 2008 a tutti voi, miei cari eufortropi e topodipedenti! Quest'anno volevo iniziare con un annuncio ufficiale, stile messaggio alla nazione, poi mi sono reso conto che la differenza tra Eurolandia e Eufolandia è talmente risibile che non vale la pena nemmeno perderci del tempo. Prendete per buoni i comunicati di chi vi ha detto che "va tutto bene, niente panico, stiamo lavorando per voi, nel 2008 le cose si sistemeranno" quindi, e fate conto che li abbia scritti io per fare quattro risate: sono spudoratamente euforosi a sufficienza! Se politici e governanti possono rubare la scena al vostro Nikazzi preferito a parole, quello che non possono fare, almeno per il momento, è produrre il materiale fotografico che riusciamo a collezionare in questa rubricetta. Lasciamo quindi parlare le immagini, nella speranza che tra dodici mesi ci ritroveremo con un mondo un po' meno inflazionato di delirio e castigo. E ora scusate, devo andare a tagliuzzarmi tutto e a buttarli in una salina...

BINARI ESAGERATI

Il nostro amato universo tutto videogiochi, computer e informatica è costellato di anfratti dove germoglia l'ignoranza più pura. Un paio di esempi di tanto delirium binarius sono giunti alla casella postale dell'Euforia Paradossa nelle ultime settimane grazie al supporto di due amici euforosi, CaT_root e Gavin70. Per mezzo dei nostri due esploratori del ridicolo possiamo proporvi la macchina arcade più grande del mondo e il case per PC interamente composto da ventole, due oggetti decisamente imbarazzanti che fanno sorgere dubbi ancora peggiori: immaginate le monete necessarie per fare un paio di partite con il primo, o l'effetto risucchio che deve generare il secondo...



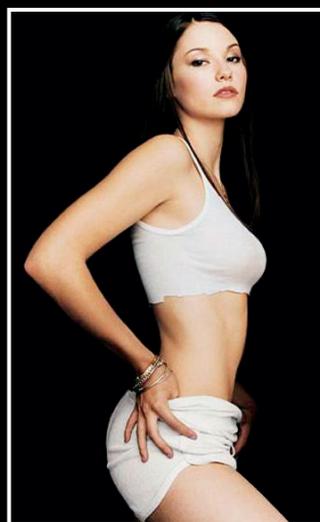
TUTTO CASA E DALLA CHIESA

Questa foto scovata dal sottoscritto dimostra che la vendetta è una delle fonti più ricche di euforia paradossa. L'antefatto: in un tranquillo paesino di montagna il tranquillo signor Mansardoni (nome di fantasia, eh?) decide di alzare la propria casa di un piano, andando a nascondere al suo vicino di casa, l'ingegnere Mirodetanto, lo splendido panorama montuoso. Questi per evitare lo scempio si rivolge ad un tribunale, ma il giudice Muschi-Licheni si rifiuta di impedire l'opera di ristrutturazione. Allora Mirodetanto inizia a insistere contattando in sequenza le forze dell'ordine, quelle del disordine, un gruppo di black block e persino Superpippo. Niente, Mansardoni la sua casa la può alzare a piacimento. Anzi, risentito da tanti bastoni tra le ruote, prende una decisione: modifica le finestre sulla facciata in modo che ogni volta che Mirodetanto veda casa sua si ricordi che non ha potuto fare niente per impedire i lavori. Quanta classe...



NON È UNA PICCOLA ANATOMIA ADOLESCENZIALE

Ed eccoci come ogni due mesi all'angolo del topaquiz. L'esperimento di dicembre di proporre una roditrice un po' più difficile da indovinare è piaciuto molto, almeno contando il numero di risposte che sono arrivate via mail. La soluzione del quesito scorso, per chi non ci fosse arrivato, era Arielle Kebbel giovane e promettente protagonista di American Pie 4: Band Camp. Un applauso, una pacca sulla spalla e una pinta di birra (virtuale) agli amici Rosgep e Tano77, i più veloci a dare la risposta corretta. E passiamo ora a lanciare il nuovo topaquiz. Anche l'attrice di questo "turno" non è poi così facile da indovinare. Per aiutarvi oltre al corredo fotografico posso solo dirvi che le sue più importanti apparizioni riguardano un film demenziale di qualche anno fa (di cui ricordo uno splendido finale stile musical) e il recentissimo impiego in una celebre serie medica. Via al televoto!



Bovabyte



...che vuole vendere il software in farmacia!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

PARENTAL ADVISORY
Si informano i gentili spettatori
che il software si compra ancora
nei negozi di informatica

SE I PROGRAMMI FOSSERO MEDICINALI

Diciamocelo, alle volte installiamo determinati programmi sul computer solo perché ci sentiamo nel dovere di farlo. Spesso ci poniamo dei seri dubbi sulla loro reale utilità, ma tutti ci dicono che dobbiamo per forza metterli e se non lo facciamo siamo dei pazzi. Prendete l'antivirus, per esempio: quante infezioni si possono prendere, in media, in un anno? Con un minimo di attenzione, una o due al massimo, ma proprio se siamo sfortunati. Altrimenti, tenere un antivirus in esecuzione tutto il santo giorno è come indossare un profilattico 24 ore su 24 per paura delle malattie veneree. Difficile credere che serva, a meno che non facciamo i pornodivi. Le analogie tra certi programmi e alcuni farmaci, inoltre, sono parecchie: ce ne sono alcuni gratuiti e altri che costano cari, non sai esattamente come svolgono il loro compito, non sai mai quali possano essere gli effetti collaterali e, soprattutto, danno assuefazione. Ma se gli stessi programmi fossero davvero i medicinali a cui fanno il verso, ci comporteremmo con loro nella stessa maniera? Decisamente no, perché in questo caso...

1) A PRESCRIVERCELI SAREBBE UN TECNICO

Già. Quante volte abbiamo installato un programma soltanto perché il primo frescone, magari il classico "amico che sa tutto di computer", ci ha detto che non possiamo assolutamente farne a meno? Se la stessa persona, lavorando come sterilizzatore di pavimenti in una

farmacia, vi avesse consigliato un intero ciclo di iniezioni, gli avreste dato retta? Vabbè, direte, ma il vostro amico ne sa certamente di più, di computer. Non è vero.

2) INVECE DELLA EULA APPARIREBBERO LE ISTRUZIONI

E sarebbero anche dannatamente chiare. E, soprattutto, invece di riempirci la testa di fesserie sull'impossibilità di copiare, noleggiare o duplicare il software, ci spiegherebbero come funziona il programma, quali opzioni utilizzare, come eseguirlo e, soprattutto, a che serve. L'unica cosa concettualmente simile tra un readme.txt e un foglietto di istruzioni dei medicinali sono i requisiti minimi consigliati. E il fatto che se il programma non funziona, nessuno se ne prende la responsabilità.



3) I DANNI COLLATERALI E I CONFLITTI SAREBBERO GIÀ NOTI

Già. Quante volte abbiamo letto sul foglietto dei medicinali che non possiamo assumerli assieme al farmaco X, al cibo Y, o al bevande Z? Nei readme dei programmi raramente veniamo a conoscenza delle interazioni malevoli fra il programma che stiamo per installare e quelli che, eventualmente, sono già in esecuzione sul nostro computer. Di solito questa informazione è celata nella quarta pagina di un topic in un forum di assistenza tecnica, infognato sul server al termine dell'universo e scritto in cecoslovacco. Ewviva.



⬆ Ecco dove andremmo a comprare il software di diagnostica e successivo repulisti, se solo i suddetti programmi fossero davvero dei medicinali.



⬆ Due beta tester mettono alla prova la nuova, fiammante versione di Molosso Antivirus®, il programma che ti libera da tutti i mali.



4) AVREBBERO NOMI INCOMPRESIBILI

Beh, certo, non tutto sarebbe bello se i programmi fossero come i medicinali. Infatti i programmi hanno la buona abitudine di indicare, nel loro nome, quello che fanno. O almeno ci provano. Per esempio, Windows fa davvero apparire delle finestre sullo schermo. Scandisc effettua una scansione del disco. DivX Player riproduce i film in DivX e così via. Se i programmi seguissero le stesse regole dei nomi dei medicinali, basati per lo più sui loro principi attivi, staremmo freschi: un antivirus potrebbe chiamarsi Euristina Compresse.

5) L'ANTIVIRUS SI CHIAMEREBBE "VACCINO"

E l'anti-spyware si chiamerebbe "antidepressivo", l'anti-adware "antidolorifico", l'anti-dialer "anticoncezionale" e il programma per ottimizzare l'uso della memoria da parte di Windows, "stimolante". A voi comprendere i perché.

6) TI DIMENTICHERESTI DI USARLI

"Ti sei ricordato di prendere la medicina?" era una delle frasi più ricorrenti di mia madre. Da quando mi sono sposato, è diventata una delle più ricorrenti di mia moglie. "No, me ne sono dimenticato", invece, è rimasta la mia risposta più probabile. Ecco, se i programmi fossero come i medicinali ci dimenticheremmo tranquillamente di usare anche loro: per questo si installano in memoria, si lanciano all'avvio e di alcuni non te ne liberi più...

7) CI PENSERESTI DUE VOLTE PRIMA DI INSTALLARLI

C'è un'intera categoria di utenti capace di costituire la gioia dei tecnici a domicilio che lavorano come liberi professionisti, e la disperazione dei poveracci che rispondono al telefono di un call center: quelli che installerebbero anche la dentiera della nonna sul computer, se solo potessero farlo. Gente in preda a un'irrazionale mania compulsiva che DEVE, necessariamente, ficcare sul disco fisso qualunque stupidata trovata su Internet. Di certo non farebbero la stessa cosa, se si ritrovassero con un'intera farmacia a loro completa disposizione.



⬆ C'è anche chi si oppone all'uso di sostanze potenzialmente tossiche: gli omeopati del computer suggeriscono attenzione su Internet e l'uso di un buon account su Windows.



⬆ Un gruppo di tecnici attende impaziente che mostriate loro il vostro computer, per liberarlo da qualunque genere di infezione informatica.

8) NON NE USERESTI CINQUE TUTTI INSIEME

Alcuni utenti installano due antivirus, un firewall, un anti-adware, un anti-spyware, un anti-dialer (anche se hanno l'ADSL e stanno dietro a un router) e per finire anche una suite omnicomprendiva come Norton Internet Security, tutti in esecuzione rigorosamente automatica all'avvio. Poi si meravigliano se il loro fiammante Quad-Core va alla stessa velocità di un PC 286. Tornano al negozio, ne comprano uno più potente e, incoraggiati da qualche MHz in più, ne approfittano per aggiungere il diciottesimo programma di protezione, e il ciclo ricomincia. È difficile che facciano la stessa cosa anche coi medicinali. Non se intendono raccontarlo, almeno.

9) CI SAREBBE L'ANTIVIRUS DELLA MUTUA

E funzionerebbe in questo modo: lo scarichi oggi da Internet lasciando il tuo numero di tessera sanitaria, lo installi e, dopo qualche minuto passato apparentemente a fare niente, l'antivirus programma una scansione tra tre mesi. No, mi spiace, se hai bisogno subito della scansione ti devi rivolgere a un antivirus privato a pagamento. Due settimane prima della scansione, l'antivirus mostra una finestra che anticipa il controllo di una settimana, obbligandoti a essere presente durante l'operazione per questioni di responsabilità – e poco importa se avevi preso degli impegni: l'unico slot libero, altrimenti, sarà sei mesi più tardi. Nel frattempo, hai già formattato il disco fisso venti volte.

10) CI SAREBBE ANCHE IL "METODO OMEOPATICO"

I migliori esperti di informatica scongiurerebbero (come già fanno) l'installazione di dozzine di programmi "inutili", consigliando agli sconsiderati pazie... utenti di creare un account di amministratore per installare i programmi sul sistema operativo, e un account limitato di utente semplice, con cui usarli. Non solo, ma un'atavica astensione da qualunque forma di warez e di materiale scaricato dai circuiti P2P, unito alla massima attenzione nel consultare la posta elettronica e nel navigare su Internet, riuscirebbero a prevenire qualunque infezione nel 99,9% dei casi. E nessuno li ascolterebbe (come già fanno).



TGM MAIL



■ Prosopopea 3 dicembre 2007 [Il gusto dell'FPS]

Come ogni anno avverto un profondo dolore al momento di salvare il file della TGM Mail di gennaio. Il solo scrivere per la prima volta il numero a quattro cifre che rappresenta l'anno nuovo mi mette di malumore. Speranze, felicità, serenità, novità, tutte balle accentate che finiscono regolarmente disattese entro 12 mesi (anche meno). Tuttavia, se debbo pensare agli ultimi mesi del 2007, qualcosa di nuovo, dal mio punto di vista, c'è.

La riscoperta del genere FPS. Bella idiozia, penserete voi: ora che ci si sono messe anche le console, si tratta indubbiamente del paradigma ludico di punta. Senz'altro, senz'altro. Ma più che riferirmi al genere in sé, voglio parlarvi del modo di giocarlo.

Non ne sono mai stato fanatico; l'ho sempre affrontato un po' per dovere (quantunque abbastanza piacevole), un po' perché "Xam, quel gioco non te lo puoi perdere". Però, almeno sinora, l'ho giocato con un gusto davvero riprovevole. Più che giocare era un tirare a finire il titolo del momento.

Ora ho cambiato totalmente approccio e l'ho fatto eliminando l'uso del tasto F5 (o equivalente). Il famigerato salvataggio veloce. Basta.

Mi sono accorto che il pigiare nervoso di quel maledetto tasto mi vincolava a un'attenzione morbosa dettata dall'attenzione ai parametri vitali: sono sceso dal 90% al 77%? Malissimo! Non ce la posso fare, quel proiettile mi ha colpito per sbaglio, ora - F9 - ricarico e anticipo il colpo, dato che SO da dove proviene. Bello. Arrivavo al termine del gioco evitando qual-

siasi genere di tattica, gettandomi senza alcun ritegno e senza prestare attenzione alcuna a cecchini o pattuglie nel mezzo di un campo di battaglia; tanto, se mi andava male, ricaricavo. Conseguenza? Perdevo la voglia di giocare, arrivavo paradossalmente a seguire male la trama e travisavo completamente la natura ludica dell'esperienza. Ora sono passato per rimedi estremi. Abolito il tasto F5, "ho visto la matrice". La mia attenzione nei confronti dell'ambiente di gioco è salita vertiginosamente, come pure la necessità di ricorrere alle varie tattiche; mi interesso all'efficacia delle armi, ricarico ogni volta che se ne presenta l'occasione e infine ricerco i livelli di difficoltà più impegnativi. Insomma, sto maturando finalmente il gusto dell'FPS.

Quando muoio non me ne faccio un gran problema, però adesso, quando sopravvivo a una situazione disastrosa con un 12% di health (magari "pinned down" dietro qualche angolo angusto da cui esco grazie a quell'ultima granata), provo una soddisfazione che prima non provavo.

Lungi dall'affibbiare il totale merito di questo cambiamento all'abolizione del tasto F5, lo

ritengo comunque il principale responsabile. E, dal momento che è una tradizione ancestrale nel panorama fps PC, giro la riflessione anche a voi. Mi piacerebbe leggere una selva di smentite e un'abbondante dose di testimonianze in senso contrario; ma non ne sono troppo convinto. Riuscirete a insegnarmi un uso maturo e ragionato del salvataggio veloce oppure giungerete, come ho fatto io, a una conclusione radicale per salvare il vostro gusto di giocare?

Massimo Svanoni

■ Che giocatori siamo noi

Ciao, Xam, stavo leggendo la TGM Mail del numero di dicembre e mi è balzata all'occhio la lettera di Gabriele (che giocatori siamo noi?). Effettivamente, nella descrizione che ha dato mi ci ritrovo parecchio anche io; videogiocare mi piace molto, tanto che ci spendo un bel po' di ore la settimana, però non passo la mia vita su un singolo titolo, arrivando a conoscerne ogni singolo pixel. Probabilmente non dico nulla di nuovo ma io proporrei il termine "softcore gamer": ossia

A CHI LO SPEDISCO? DAI CHE È FACILE

- **MULTIGIUCO:** Elvin sostiene di non aver mai usato il tasto F5 in dieci anni di onorata carriera. Che sia vero? Bah, intanto lui fragga! fragzone@sprea.it
- **TGM BAZAR:** Andate su TGM Online, nella sezione TGM Bazar e premete F5. No, qui non è un male.
- **TGM MAIL:** Scrivete, scrivete, scrivere: www.tgmonline.it/tgm-mail Anche solo per raccontare il vostro gusto di giocare.
- **RAFFOSENTIQUA:** Raffo è stato recentemente scambiato per Beowulf; munitevi di occhiali 3D e scrivetegli a raffoSENTIQUA@sprea.it

QUESTO TIPO DI GIOCATORE NON È UNA SPECIALIZZAZIONE PER CUI BISOGNA TROVARE UNA DEFINIZIONE: LUI È IL GAMER, IL PADRE, L'ESSENZA SOMMA DA CUI DERIVANO CASUAL E HARDCORE
GIOVANNI BUTERA

una persona con una certa passione per il mondo videoludico, che lo segue, si informa, gioca con una certa frequenza e costanza, senza però dedicarsi anima e corpo.

Beh, direi che questo è quanto, per ora... quindi non mi resta altro da fare se non mandare un salutone a te, a tutta la reda e a chiunque dovesse leggere questa mail! :) Bye!

Luca "Sparhawk" Mirabelli

PS: Riguardo la console, accanto al 360, se già non ce l'hai, prendi una Nintendo Wii: non avrà la stessa grafica, ma la ventolina non dà problemi ed il sistema di controllo è fantastico! Poi compra Metroid Prime e dì ad amici, colleghi e parenti di non cercarti per almeno 5 o 6 giorni! :) PPS: Non ho crisi d'identità.

Tanto per curiosità: usi il tasto F5? Così, giusto per teorizzare un po' sulla nuova definizione...

IO SONO BEOWULF!

L'ho scritto anche in firma su MSN e non potevo esimermi dal parlarvene qui (lo ripete ogni cinque minuti). Mica per altro, ma nel gustarmi il mediocre film di Zemeckis al cinema Arcadia di Melzo, mi è capitato più volte di accostarlo a un videogioco. Merito della tecnologia Digital 3D che mi ha fatto tornare bambozzo per una sera: la sensazione di essere "dentro" alla vicenda somiglia molto a quella che i nostri monitor bidimensionali ci fanno provare dal giorno in cui siamo diventati videogiocatori.



[BIOSHOCK] UN'OCCASIONE PERSA. MI RICORDERÒ SEMPRE 1°, 3° E RAVAN. STOP. IL RESTO PUÒ ESSERE DELETATO
GABRIELE VILLA

Dunque, tu non passi la tua vita su un singolo titolo e pastrugni con il Wii, giocandotela all'ultimo set con Panariello e la sua anziana vicina di casa.

Bah, ti posso dire che, in tutta sincerità, a me il Wii attrae quanto un ramo di ortica nei pantaloni (alleluia, credevo di essere l'unico ndTMB). Io preferisco giocare spaparanzato sul divano, spegnendo, uno a uno, tutti i muscoli del mio corpo. Certo, per farlo sto anche cercando un assetto migliore per la mia sala: attualmente il televisore è ancora troppo lontano e troppo minuscolo per le mie diottrie (qualcuno mi presta quei 3-4000 euro per farmi un plasma come si deve e senza il problema di adattamento dei 24/25Hz?).

Ma questi sono fattacci miei. Venendo alla definizione, "softcore" non mi convince del tutto. O almeno, non mi ci identifico. A me piace giocare; mi piace assai. Non cerco più il pelo nell'uovo (anche se ogni tanto mi capita di ricaderci), però cerco anche di evitare la partita troppo superficiale (vedasi prosopopea). Quindi? Suvvia, stupitemi con qualche neologismo d'avanguardia! Vediamo un po' se Giovanni...

■ La verità sta nel mezzo

Ciao, carissimo Xam, ho appena finito di leggere la lettera di Gabriele Villa del mese di dicembre. L'appello era sul trovare una definizione a quel tipo di giocatore che non è un Casual ma neanche un Hardcore. Mi sembra che la soluzione l'avevate entrambi davanti agli occhi e, pur senza vederla, ne avete scritto tante volte. Analizziamo la situazione: un Casual GAMER (tutto maiuscolo, poi capirai...) è un GAMER che gioca ai giochi 10 minuti a tempo perso, più o meno, non pretendo di essere "scientifico" nelle definizio-

AVVERTENZE D'USO

Sono qui che scrivo e faccio la merenda e contemporaneamente mi interrogo sui modi di dire e di fare, sulle parole appese ai loro significati, sui gatti che mi entrano ed escono di casa in cerca di croccantini. Fosse così semplice. Invece noi che cerchiamo il significato delle cose dobbiamo spremere, spremere e spremere. E non solo le arance per ingurgitare vitamina C.

BLU-RAY

Invenzione fichissima dedicata a tutti coloro che hanno gettato le proprie VHS al vento, sostituendole con nuovissimi e ricchissimi DVD dalla durata praticamente eterna. La tecnologia del futuro (definizione riciclabile ad libitum).

F5

Più che un tasto, una filosofia. Qualcosa in grado di creare addirittura uno spartiacque tra due diverse esperienze. Non dico il bene e il male, però...



FPS

Disciplina, prima che genere.

Quando il giocatore lo capirà, il giocatore passerà di livello.

GAMER

Che sia questa la parola chiave di cui tanto siamo in cerca?

SPOILER

Quella roba maledetta che vai a leggere proprio quando non te l'aspetti e ti costringe a girare con le orecchie tappate mentre altri conversano in modo gaio e spensierato. Ah, che tortura!

VENTOLA

Quella cosa che giace all'interno del 360, fa un gran casino e che, prima o poi, aaaaaaaaaah, non posso scriverlo...



XAM

Uomo che ieri - tanto per dirne una - si è gustato il final cut di Blade Runner al cinema e indovinate un po' chi ha incontrato? Gaaaaaaaaaaaaa

ni; un Hardcore GAMER è un giocatore fissato su un gioco o pochi giochi su cui passa tutto il tempo possibile. Come si può definire quindi un giocatore medio, che gioca più o meno a tutto, dedicando il tempo che può? Mi sembra ovvio: GAMER. Questo tipo di giocatore non è una specializzazione per cui bisogna trovare una definizione: lui è il GAMER, il padre, l'essenza somma (termine aulico da prendersi con le pinze) da cui derivano casual e hardcore. Per questo è difficile trovarne un nome più specifico. Non lo può avere. Middle Gamer? È ridicolo. Basta con le classificazioni, soprattutto quando sono inutili, e deleterie, forse.

Giovanni Butera

Semplice, lapalissiano. Come non pensarci? Era lì, così nudo da non averlo notato. Se vogliamo qualcosa che ci rappresenti, spogliamo le definizioni, distruggiamole. Chi possiede il gusto di giocare è un Gamer e del resto ce ne sbattiamo. Tanto semplice, che per digerirlo mi prendo un mese di tempo e intanto spulcio qualche altra mail a riguardo. Tu prepara le magliette nere con la scritta "I'm a Gamer, and you?". Sul retro metti pure tutti gli insulti che ti saltano in mente.

■ Voyager

Ave o sommo Xam. Le scrivo per commentare le dimensioni delle demo (argomentone, eh? ;-D). Tempo fa, mentre riordinavo la catasta di TGM in mio possesso, mi sono imbattuto in un vecchio silver disc (il 161 se non ricordo male). Che ci facesse, lì in mezzo, è ancora un mistero che forse solo Voyager potrà svelare. Comunque, rivedendo il filmato di presentazione all'interno (con l'accoppiata Silvestri + ToSo... altro che Riki e TMB...)(lascio lo spazio per una pepata nota del correttore? :-D ndXam) (Xam, il mondo è bello perché è vario. C'è anche chi va in giro con la maglietta di Corona se è per questo... ndTMB)(oh, ma ammazatevi entrambi... ndToSo) si commentava il fatto che le demo avessero delle dimensioni di 200 e passa MB e ci si lamentava proprio di quello. Ora, che le demo superano il giga e mezzo, la storia si ripete con le solite lamentele. A me il fatto sembra più che normale viste le dimensioni che i giochi hanno assunto ultimamente e vorrei fare un ragionamento escludendo i giochi completi allegati. TGM è partita con UN CD di demo che poi sono diventati DUE. Poi si è passati al DVD,

singola faccia, doppia faccia e infine doppio strato. Quindi mi sembra logico presupporre che il prossimo passo non sarà il BLU-RAY o HD-DVD (troppo capienti) ma DUE DVD doppio strato!!! Ora già mi immagino le urla del popolo contro (redattori compresi) per le spese aggiuntive che comporterebbero due DVD per le nostre/vostre tasche, e lo capisco benissimo anche io. Ma se ci pensiamo bene il ragionamento fila che è una meraviglia. Lei, Xam, dall'alto del suo trono, che ne pensa?

U. S. Army

P.s. Ma che ti fumi quando scrivi gli "Au revoir"?

La domanda corretta è "che ti bevi?" :-D. Eh, si sa, preparare la TGM Mail dopo una cena adeguatamente inaffiata è quanto di più efficiente in termini di ispirazione. Ciò detto, la prossima volta evita di darmi del lei che mi viene mal di schiena solo a leggerlo. ;-)

Eh sì, l'esplosione degli spazi sembrerebbe suggerire quella strada. Eppure il mio sesto senso unito a un pizzico di indispensabile "insider trading" mi lascia supporre che non sarà quello il futuro, almeno non nell'immediato. Essenzialmente

viviamo in tempi editorialmente diversi. Nondimeno, continuo a essere tacitamente convinto che le dimensioni attuali di una patch siano oltremodo ragguardevoli. E ora, come temevo, il discorso si sta avviando anche su console (vedasi *Assassin's Creed* e i suoi ripetuti crash su PS3. Manco fosse un gioco da urlo; approfondisco nella prossima lettera...). Mortazzi loro.

Shock! (occhio allo spoiler)

Mancava poco. Forse un po' più di tempo e riflessione. Ma nel mondo contemporaneo il tempo manca sempre.

I prodotti vendono in fase alpha (e poi vai di patch sulle ventoline e ventoline sulle patch, Xam non ce l'ho con te!). E si perdono occasioni di entrare nella storia, nei ricordi, negli annali, sarà colpa del mantra: vendere, vendere, vendere? *Bioshock* ci ha provato e non è sfuggito a questa regola, eppure... un tester minimamente preparato e ascoltato... chissà. Il primo livello è un capolavoro, Cohen anche. La morte di Rayan raggiunge uno dei momenti videoludici più alti che abbia mai vissuto.

Tutto il resto? Piatto.

I Big Daddy spaventano la prima volta poi sono semplici strumenti da utilizzare, come dei pod in R-Type, che spreco.

10 frasi in più dette dai nemici avrebbero creato più coinvolgimento e non un disco rotto incantato. E poi... e poi... non il boss di fine gioco! DAI! PER FAVORE! Non fatemi finire QUEL gioco con un mostro e

una sequenza di 30 secondi. Ma che schifo!

CHE SCHIFO!

Un'occasione persa. Mi ricorderò sempre 1°, 3° e Rayan. STOP. Il resto può essere DELETATO.

Mi avevano quasi convinto che non stessi nemmeno giocando ma vivendo un'esperienza. Pretendo troppo? Perdonatemi ma sono rimasto deluso, come un bellissimo rapporto che si conclude con un pessimo orgasmo (si può dire?) ^_^

Gabriele Villa

Te lo lascio. Direi che siamo tutti grandicelli e l'accostamento tiene. Condivisibile o meno che sia.

Questo intervento è rabbia pura, delusione dinanzi a quello che pensavi potesse essere un capolavoro assoluto, ma – sempre secondo te – arriva a fallire il colpo.

*Immagino tu l'abbia giocato su PC e che quindi tu abbia patito qualche problemino connesso a questo formato. È indubbio che la stabilità sia la prima necessità assoluta per un gioco (e io con *Oblivion* giocato in redazione ne so qualcosa); senza questo aspetto è dura lasciarsi trasportare dal gioco, confondersi nella sua ambientazione. *Quella di Bioshock* è eccezionale ed è la prima vera nota positiva: giocare senza soffermarsi sui dettagli, significa travisare l'essenza.*

Sono sempre più dell'avviso che occorra darsi un'etica nel giocare, oggi più che mai. Questo sforzo supplementare è reso indispensabile dalla necessità di adattare il gioco all'esperienza che si vuole vivere. Mi

IMMAGINA UN'EDIZIONE DI OBLIVION CON IN BUNDLE UNA CORAZZA DI PIASTRE VERA, PER VEDERE L'EFFETTO CHE FA COMBATTERE E CORRERE DI CONTINUO BARDATI DI TUTTO PUNTO LUCA TOFINI

spiego. I giochi di oggi non sono adatti a tutti; cercano di aprirsi alla grande massa e nel farlo scontentano i gamer dal palato più fine, i giocatori avvezzi al particolare. Per ovviare alla mancanza di emozione, il gamer dovrebbe anzitutto evitare le scappatoie (come il salvataggio rapido di cui parlo in prosopopea) oppure limitarne l'uso. Secondariamente potrebbe alzare il livello di difficoltà: se una sfida è troppo semplice qualcosa non quadra; la tensione deve restare al giusto livello.

*Ci sono però particolari dinanzi ai quali anche un modo di affrontare il gioco attento ed "etico" non può fare nulla. Prendendo l'esempio di *Bioshock*, mi potrei soffermare sulle fotografie scattate ai nemici. Ereditato dai *System Shock*, lo strumento è anche divertente ma forse poco congeniale all'atmosfera creata. Insomma, una meccanica introdotta per divertire ulteriormente la gente. *Bioshock* non è perfetto ma gli elementi positivi superano di una spanna quelli negativi.*

*Se provi a fare un giro con *Assassin's Creed* ti accorgi che le scelte di gameplay rivolte alla grande massa sono tante e tali da lasciare esterrefatti. Nelle premesse che si potevano intendere dai trailer, quel gioco doveva trasmettere al protagonista la sensazione di pericolo che regalava un *Thief*; invece l'assassino è tutto tranne che in pericolo: oltre a essere in grado di uccidere nemici a paccate senza batter ciglio (un cimmerriano più che un assassino), aggira le guardie con i metodi più ridicoli (ma ci sono sempre dei devoti pronti a entrare fuori dalle cittadine?) oppure ne uccide una senza che quella dirimpetto se ne accorga. Fortunatamente può vantare un impatto grafico notevole e qualche particolare d'eccellenza, come la folla dinamica. A parte questi aspetti di contorno, resta però un gioco*

*pensato con tutta evidenza per la grande massa. Evviva. Aggiungo un'ultima considerazione. I primi livelli sono sempre più spesso i più curati. Perché statisticamente la maggioranza dei giocatori non è in grado di finire i giochi, ma passa ad altro. Ecco quindi che i tenaci che li portano a termine si trovano ad annegare in una broda allungata. Non succede sempre, fortunatamente. Ma succede. A valle di tutto questo discorso, ti chiedo però di paragonare *Bioshock* alle tue ultime esperienze ludiche: a mio avviso, resta uno di quei titoli che vale la pena giocare (sottoscrivo). Xam, siamo d'accordo su troppe cose ultimamente, forse non dovevo smettere di bere... ndTMB).*

Per colazione una corazza a piastre

Grazie di avermi pubblicato; comunque adesso, dopo che mia sorella mi ha raccontato le sue avventure con la Wii degli amici, sono meno interessato al digital delivery. Pensa un po': giochi in cui il successo dipende dalle condizioni fisiche del giocatore (vista la mia pigrizia, se questa cosa prende piede anche su PC, potrò passare all'uncinetto). Eppure questo apre degli scenari interessanti; immagina un'edizione di *Oblivion* con in bundle una corazza di piastre vera, per vedere l'effetto che fa combattere e correre di continuo bardati di tutto punto. Naturalmente avrebbe degli effetti collaterali piuttosto brutti (tipo un'impennata di infarti tra i bambini pacioccosi), ma questa è la vera strada per il realismo, altro che *Crysis*. Alla prox.

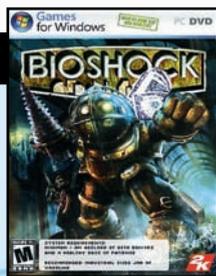
Luca Tofini

AU REVOIR

Befane, babbi, folletti, è finita. Avete buttato la lavatrice dalla finestra? Non ci passava? Buttate il PC (che sicuramente è troppo vecchio) e compratene uno nuovo. Assieme a un bell'abbonamento a TGM, che da queste parti accogliamo sempre l'evento con un brindisi. Quale che sia la stagione.

BIO...SCIOCCO!

Gironzolando per la rete, mi sono imbattuto in questa cover ritoccata che mi ha fatto sghignazzare e che pubblico, tanto per mettere su quattro colori la rabbia di Gabriele Villa, nella relativa lettera. A parte il paparino con la mazzetta, sotto trovate scritto "Requisiti; minimi – un fracco di driver beta e una salutare dose di pazienza. Raccomandati: barattolo taglia enorme di vaselina". Si direbbe proprio che tanta asprezza nasca dalle manine di Gabriele; ma leggetevi il suo intervento, che facciamo prima (occhio allo spoiler, però).



RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@sprea.it



Innanzitutto colgo l'occasione per ringraziare tutti i fantastici lettori che mi hanno inviato dei bellissimi regali. In realtà sto scrivendo questa allegra rubrica il giorno 3 dicembre, ma do per scontato che mi seppellirete di regali, quindi bon. Siccome lo spazio è tiranno, passiamo subito alle vostre lettere del menga. Ma prima la barza che fa ridere solo me.

- Dottore dottore credo di avere le allucinazioni!

- Bau bau!

Se non la capite pazienza, anzi ve la spiego anche se non si dovrebbe. Il tipo pensava di parlare col dottore invece era il suo cane.

Raffo

■ L'ASINO E IL TOPO

O Illuminato Raffo (illuminato dai numerosi elettroni che hai assorbito, come me, per anni dagli schifosi monitor CRT, hehehe... che cacchio rido a fare?)(ma infatti. ndRaffo) da anni mi perseguita una satira di Ludovico Ariosto, che ho studiato alle superiori: "Uno asino fu già, ch'ogni osso e nervo mostrava di magrezza, e entrò, pel rotto del muro, ove di grano era uno acervo; e tanto ne mangiò, che l'epa sotto si fece più d'una gran botte grossa fin che fu sazio, e non però di botto. Temendo poi che gli sien péste l'ossa, si sforza di tornar dove entrato era, ma par che 'l buco più capir nol possa.

Mentre s'affanna, e uscire indarno spera, gli disse un topolino: "Se vuoi quindi uscir, tràtti; compar, quella panciera: a vomitar bisogna che cominci ciò c'hai nel corpo, e che ritorni macro, altrimenti quel buco mai non vinci".

Sapresti darmi un significato sintetico?

Vuol forse dire che dobbiamo svegliarci e non farci mettere sotto quando siamo alla fame?

E soprattutto, di che buco si parla? Nooo, spero non sia quello che stiamo pensando entrambi, vero?

by Rosgep

Caro amico, questo racconto può essere interpretato in molteplici modi, credo però di averne colto l'essenza e cioè: se sei impastato di guai e non sai davvero dove sbattere la testa per risolverli, cattura un topolino e vomitagli addosso.

🤔 Potrebbero succedere cose inaspettate.

Un'altra interpretazione potrebbe essere: se hai sete vai dal prete, se hai sonno vai dal nonno e se hai fame vai dal cane, non nel granaio. 🐶

■ LA NASCITA DEL PEGI

Caro Raffo. Tu A Raffi, ahahah (Eh? Ma che vuol dire? 😊 ndRaffo). Ma passiamo al dunque: è possibile che tutte le volte che compro la rivista si parla sempre di giochi di guerra? Poi dicono che i giovani di oggi sono teppisti e fanno casini (vedi tafferugli negli stadi, omicidi e robe varie). Penso che certi giochi dovrebbero essere vietati (lo sono), ma certamente sta nella responsabilità dei genitori o delle software hou-

se. Se si potesse cambiare, perché non inserite l'età consigliata per i giochi? Ovviamente non ce l'ho con voi, visto che sono affezionato alla vostra rivista e vi seguo da 12 anni. Siete i migliori. Ciao (marò! Ma durante le lezioni d'Italiano dormite tutti a scuola?!? ndTMB).

STEVE HUNTER

Vedi Steve, la tua è un'osservazione molto giusta e proprio per questo motivo abbiamo fatto una riunione e abbiamo deciso, noi di TGM, di mettere un bollino che indichi l'età consigliata sui giochi. 😊

All'inizio non sapevamo bene come chiamarlo, il Toso insisteva con "Bollino bollicino che fa la cacca nel vasino" ma faceva oggettivamente schifo, TMB voleva chiamarlo "Bollino 666" ma poi belzebù si sarebbe adirato, Il Silvestri voleva optare per "Bollino sbirilino", e gli abbiamo detto che era una bella idea perché è il capo, ma è meglio non assecondare troppo la demenza senile altrimenti qua finisce tutto in malora. Alla fine anche io e il Kikko abbiamo detto la nostra, io lo volevo chiamare "Gesù è ok" e il Kikko "Bollino PEGI"... si è deciso per l'idea del Kikko, ma nessuno sa perché. In ogni caso vedrai che da oggi il bollino lo troverai su tutte le confezioni dei giochi e la cosa straordinaria è che siamo riusciti a farlo mettere anche su quelle dei giochi passati!

■ LE RAGAZZE MI SCHIFANO

Ineluttabile Raffo, voglio essere breve perché non voglio rubare spazio alle altre missive, quindi passo subito alla mia domanda:

perché non riesco ad avere una ragazza? Il mio destino è quello di andare con donnine a pagamento? Attendo risposta.

Walter M.

Caro Walter, il motivo più probabile per cui le ragazze non vogliono concedersi a te è che sei brutto 😊. *La natura è crudele e i brutti fanno molta fatica a trovare una ragazza. Vanno comunque fatte delle considerazioni che potrebbero ribaltare questa grama situazione: diventare ricco per esempio.* 😊

Sarà perché i soldi portano il potere e un uomo brutto di potere diventa un uomo affascinante, sarà perché alle ragazze piace fare la bella vita (ma anche ai ragazzi, eh), fatto sta che ci sono in giro dei veri cessi d'uomini accompagnati da megatope. Ti vorrei anche far capire che non necessariamente il paradiso è stare con la stessa femmina per anni, ma mi sa che certi ragionamenti mi sarebbero preclusi anche in una rubrica all'avanguardia come questa.

■ LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera è scelta a caso tra tutte, non ha risposto perché così vogliono le vocine, ndRaffo)

È da un po' che volevo scriverti ma siccome non riesco a trovare un aggettivo da anteporre al tuo nome all'inizio della mail, per vendicarmi lascerò che tu soffra atroci tormenti nel tentativo di indovinare cosa volevo scriverti, finché non ne troverò uno adatto.

RickTheSnake



NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE

- Zack & Wiki (Recensione - Wii)
- NIGHTS Journey of Dreams (Recensione - Wii)
- Advance Wars Dark Conflict (Recensione - DS)
- Speciale: tutti i giochi Wii e DS del 2008
- Speciale: alla scoperta delle avventure Square Enix

A soli 5.50 Euro

IN EDICOLA!



GAME PRO IN EDICOLA

- Alone In the Dark: tutti i dettagli in esclusiva sul rivoluzionario ritorno della più antica serie horror
- Super Smash Bros. Brawl: gli eroi Nintendo tornano a combattere
- Devil May Cry 4: Dante e Nero in battaglia... senza esclusione di colpi!
- Game in Italy: fare videogiochi in Italia è possibile? La parola ai protagonisti
- Puzzle vincente! Intervista esclusiva al creatore di Tetris!

A soli 6 Euro

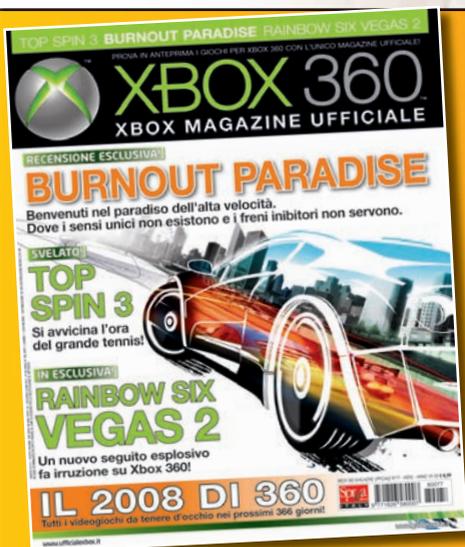


PSM È IN EDICOLA IN DUE DIVERSE EDIZIONI!

- La recensione esclusiva di Unreal Tournament III.
- Speciale imperdibile su tutte le funzioni di PS3.
- La recensione di Silent Hill Origins.
- Il nuovo fantastico Checkpoint con i migliori giochi PS3, PS2 e PSP.
- Il DVD video con tanti filmati in alta definizione!

A soli 4,50 euro (versione liscia) o 5,50 euro (versione DVD).

IN EDICOLA!



XBOX MAGAZINE UFFICIALE

- La recensione esclusiva di Burnout Paradise!
- Speciale 2008: Tutti i videogiochi dei prossimi 366 giorni.
- Svelato in esclusiva Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
- Ritorna il grande tennis, ecco i primi dettagli su Top Spin 3.
- I creatori di FEAR svelano il loro Project Origin

A soli 8,99 Euro

IN EDICOLA!



Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e SMAU ILP. Attualmente si occupa dell'ideazione di sistemi PvP nei MMORPG che si discostano dal solito clicca-clicca, e senza copiare DAOC.

LA FIDANZATA GAMER

■ A cura di Adso adso@sprea.it

Il tempo infinito che vorremmo dedicare alla Nostra Passione è spesso una lotta con le donne della nostra vita, dalla mamma alla fidanzata. E se davvero la Donna Della Tua Vita fosse pure lei un po' nerd?

È il sogno di qualunque NetGamer, diciamocelo.

La fidanzata gamer, la donna con cui condividere la tua passione, le ore passate davanti al PC nerdando per raggiungere l'ennesimo, futile obiettivo.

Quella che "capisce". Che non ti dice "è pronto! Metti in pausa e vieni a mangiare", e che non comprende che una sessione estrema del tuo gioco online non si può "mettere in pausa", che non puoi lasciare la tua gilda a un "zic" dall'obiettivo finale. Che riconosce i tuoi Alti Obblighi, soprattutto morali, verso il tuo clan; che se un tuo amico ti chiede una mano il sabato sera alle 23, tu lo DEVI fare.

Quella che non si preoccupa se ti sente parlare davanti al PC, che non pensa che tu sia preda di qualche mania paranoide ma che SA che stai usando TeamSpeak, e che dall'altra parte ci sono persone - persone vere - che non hai mai incontrato ma che frequenti digitalmente da anni per le quali sacrificheresti tutto. Lei compresa. Questo il sogno, l'aspirazione massima di ognuno di noi.

Ma non è quasi mai così, anzi. Le "fidanzate" sono ben riconoscibili, si aggirano sconsolate per le varie LAN, sbuffando, cercando di fare comunella con altre sventurate mentre i loro uomini non si staccano manco morti dal PC, con quello sguardo pallato e le cuffie sempre su.

Per l'Hardcore sono un tedio mica da ridere, ma un male necessario e si cerca di mediare sempre sul tempo da dedicare al gioco e il tempo da "passare con lei che poi sennò mi uccide".

Alcuni, i più temerari tra noi, fanno la Scelta Massima. Per necessità o per stoica passione decidono di non circondarsi di alcuna rappresentante del gentil sesso (a questa qui però secondo me non crede nessuno...), cercando di emulare i veri atleti, quelli che prima di un

incontro epocale o durante un ritiro, le donne non le guardano manco in foto. Peccato che per un giocatore vero l'incontro, la partita della vita, la run irrinunciabile a quel boss finale, avviene immancabilmente tutti i santi giorni, le sere, le notti.

E allora si immagina lei, la donna gamer perfetta. Femminile come non mai (eh, beh!) ma appassionata accanita di videogiochi, tecnologia e affini. Qualcuno con cui magari giocare assieme, con la quale discutere e condividere la propria selvaggia passione, qualcuno con cui leggere riviste e siti di settore, con cui spammare in un forum dando dei niubbi a tutti quelli che non hanno ancora capito come sfruttare quella tal tecnica, qualcuno con cui smontare e rimontare il PC per agghindarlo di nuove e costosissime periferiche. Magari una donna che sa cosa regalarti a Natale, presentandosi con quella tal scheda grafica da tempo agognata, ma sempre e comunque impacchettata ad arte, con gusto e grazia tutta femminile.

Insomma un maschiaccio, ma gnocca!

Sarebbe troppo fico, eh? Ti immagini che storia? La fine di ogni tedio, di ogni litigata, di ogni sbuffata e di ogni momento di rassegnazione quando dobbiamo spegnere il nostro amato mezzo di godimento ludico per lasciarlo lì, a languire nella sua stanzetta assetato di nuove interazioni con il suo padrone umano.

Ecco. Io vivo questa parvente invidiabile condizione.

La mia Adorata Compagna non solo è videogiocatrice accanita, ma è stata Quaker d'assalto nel team delle Pink Squad, ha spakkato sui server di NGI e non, è irrimediabilmente "pinguina" (ovvero appassionata di Linux) e mi fa una testa così perché sono un Power Windows User (anche abbastanza convinto

a dirla tutta, ma niente fede, eh? diciamo che sono "agnostico", toh...). A dirla tutta, nella nostra casetta abbiamo preso una scrivania bella grande e i due PC stanno l'uno a fianco all'altro, in uno stupendo quadretto fatto di ammmmore e tecnologia, e la sera ci sediamo uno di fianco all'altro a giocare a World of Warcraft (eh lo so...), lei con la sua maghetta e io con il mio rude guerriero. Affrontiamo le quest, pulliamo i mob, killiamo i boss, eccetera; il tutto virtualmente "mano nella mano", nello sconfinato mondo creato per noi da Blizzard.

Sempre più bello, eh?

Ma mi si creda, non sono tutte rose e fiori, un qualche rovescio della medaglia c'è.

Il primo problema è ben descritto dal famoso "Paradigma del Maestro di Sci" che può essere esposto come segue: "Il Maestro di Sci può insegnare a sciare a chiunque TRANNE alla propria donna". Ma passiamo alla spiegazione. Per insegnare a sciare, il Maestro deve essere fermo, deciso. Anche cattivo.

Quindi è tutto un "piega quelle gambe!" o un "su il sedere... non andare giù! SU!!!". Fino anche alla leggera bacchettata con il bastoncino sulle ginocchia del malcapitato al grido di "PIEGA LE GAMBEEEE".

Ecco, può farlo con chiunque tranne che con la propria donna, o in generale con un collaterale di sesso femminile. La reazione è ovviamente, e dopo un po', un bel "MAVAF-FAN...", una faccia incazzata e bene che vada una schiena rivolta quando si va a dormire nel lettone. Ecco io gioco a WoW da quanto? Tre anni? E certe cose ti paiono automatiche. Fin banali. Quindi è tutto un "Clicca lì!", "No,



attenta, così no", "Ecco vedi, qui devi fare così", "No! Hai sbagliato! Dovevi fargli il ghiaccio per bloccarlo e castare una fireball". E via così. Ecco, il minimo che ti può capitare è uno sguardo d'odio e un: "Questa sera ti odio a tratti...". E non se ne esce.

Il secondo problema lo potremmo chiamare "La vendetta del Mediaworld" (o una catena tecnologica a scelta). Accade durante quei pomeriggi orrendi (di solito la domenica) dove ci si infila nell'ennesimo SuperMega Centro Commerciale, di quelli con più di 100 negozi. Lei di solito ti fa girare ennemila shop di vestiario, biancheria, scarpe. Tu subisci perché sai che dopo ci sarà il giro dentro il negozio di tecnologia, dove le renderai pan per focaccia. E magari esageri nel considerare il dot pitch del tal monitor proprio per rendere la sua agonia più lunga e gustarti la tua Giusta Vendetta. Le coppie più evolute giungono a patti e, arrivati nel dedalo dello shopping, si dividono, ognuno per sé, per poi rincontrarsi a un punto prestabilito. Ecco, con la tua Fidanzata Gamer non lo puoi fare. Anzi! Lo stesso femminile metodo di valutazione dei 300 modelli di scarpa esattamente uguali (quantomeno ai tuoi occhi di maschio) viene profuso nella scelta di qualunque articolo tecnologico, ammorbando anche il tuo unico momento felice di libertà shopistica. C'è un rovescio della medaglia, sempre. Ma onestamente mi è capitato il rovescio migliore. :)

Backstage

NECROLOGICAMENTE



Il triste angolo del R.I.P. e del casualone danzante!

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

S pulciando qua e là su alcuni forum, nei rari momenti di fannullonaggine redazionale di questo pieno periodo di lavoro, mi sono imbattuto in alcune considerazioni di un acuto ragazzo che mi hanno dato un pochino da pensare. Il ragionamento, tanto semplice quanto sconvolgente nella sua limpidezza, tira in ballo la pessima fine che stanno facendo alcune delle serie più interessanti e amate dai videogiochi PC. Il titolo preso come esempio è Empire Earth III, del quale l'autore del thread testualmente dice: "Il terzo capitolo è un RTS di concezione paleolitica, semplificato fino alla bimbominciaggine, graficamente kitsch e pesante come un brontosauro, con tre civiltà in croce, cinque epoche storiche laddove ce n'erano quindici, poche unità che devono aver fatto modellare ai figli degli sviluppatori tanto sono inutili, una campagna strategica copiata pari pari da Rise of Nations, niente storia, niente profondità, niente di niente. Ecco come ammazzare una serie per venderla ai casualoni, alleluja. Su play.com è sceso a 20 euro in un paio di settimane. Quando arriva a 4,99 (e non ci vorrà molto) compratelo per farvi

due risate. Anzi, prendetelo insieme a quell'altro giocattolo che è Sim City Societies."

Che dire? Non fa una piega. Tanto le randellate a Empire Earth III, quanto il coinvolgimento nel discorso di Sim City Societies (recensito dal prode Nikazzi nel numero dicembrino con un onesto 68, ma ben lungi dal Top Score al quale la serie ci aveva abituato), non dovrebbero scandalizzare nessuno. Mettiamoci nel calderone anche Stronghold, Commandos, Need For Speed e tutta un'altra serie di titoli che ora non cito per non risultare stucchevole, e la frittata è fatta. La tendenza è palese. Con lo scopo di semplificare la vita ai giocatori, cercando di catturare l'interesse dell'utente occasionale, si penalizza la qualità generale dei prodotti, che risultano poveri, scialbi, e soprattutto troppo agevoli per chi ha un minimo di palato e capacità ludica.

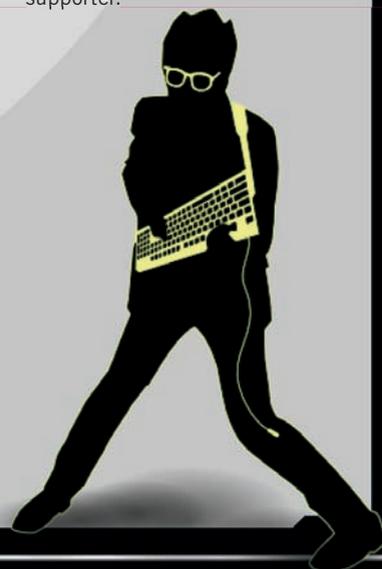
Il passo ulteriore che dobbiamo fare ora è quello di chiederci il motivo di questo fenomeno che, sebbene non abbia ancora raggiunto livelli di estremo allarmismo, si sta radicanando nel mercato a sufficienza da indispettare una certa fetta di utenza. Non sono in possesso di dati macroeconomici tali da giustificare quanto sto per



dire, ma la sensazione forte è che l'hardcore gamer conti ormai quanto la carta dei punteggi del bridge, almeno dal punto di vista dei meri incassi al botteghino. Mettere in piedi un RTS con un'intelligenza artificiale semplicissima, quattro unità in croce e una campagna appiccicata alla bene meglio (come è accaduto con Empire Earth III) scontenterà i fan della serie, che comunque lo hanno acquistato a prescindere, ma consentirà di aggiungere vendite grazie al passaparola del casualone di turno, il quale potrà finalmente vantarsi di aver imparato a giocare a qualcosa, senza rendersi conto che è stato invece il gioco stesso a essere sceso al suo livello. Senza contare il risparmio in "ore lavoro" e risorse che le software house scrivono a registro in "saldo positivo", in virtù di una programmazione sostenuta in modo sobrio, dal punto di vista dell'investimento economico.

Non vorrei fare a tutti i costi l'avvocato del diavolo, ma la mente va subito a due titoloni previsti nell'anno che è appena cominciato: Fallout e Civilization. Entrambe le serie hanno un palmares di tutto rispetto, ma il fatto che le nuove versioni siano previste anche per

console mi fa sospettare che la profondità di gameplay potrebbe essere sacrificata nel nome della vendita a ogni costo. D'altronde – diciamo celosamente! – produrre un videogioco al giorno d'oggi costa un occhio della testa e, senza un ritorno economico più che certo, una buona parte delle software house non ci si mette nemmeno. Con buona pace dei piccoli gruppi che, nonostante abbiano talvolta mostrato di saper fare meglio rispetto a team più blasonati (vedi, ad esempio, il caso Frets On Fire/Guitar Hero III), restano tristemente nell'ombra, a godere dei soli applausi di una piccola cricca di appassionati supporter.



THE GAMES machine

SOLO SU TGM!

JUICED 2

THQ tenta di sorpassare Need for Speed

ESCLUSIVA!

ALONE IN THE DARK

Da Lione, il futuro dell'horror secondo Atari

SPACE SIEGE

Chris Taylor porta Dungeon Siege nel futuro!

ESCLUSIVA!

UNIVERSE AT WAR

Lo strategico di SEGA sfida Supreme Commander e Command & Conquer!

DOSSIER

GENERAZIONE MOD: ECCO COME NASCONO GLI SVILUPPATORI!

THE GAMES MACHINE N°230 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99

Sprea
editori
ITALY

9 771129 232009

80230

M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO
WWW.TGMONLINE.IT v. 6-9