



THE GAMES machine

IN CASO DI MANCANZA RECAPITOLARE IL NOME DI QUESTO PERIODICO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

SAM & MAX

Il dinamico duo e i misteri dell'isola di Pasqua!

FRONTLINES

THQ risolve con le armi la crisi petrolifera

SOLO SU TGM!

TOMB RAIDER UNDERWORLD

La leggenda di Lara Croft prosegue dopo l'anniversario!

ESCLUSIVA!

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

Lo spettro di Chernobyl torna ad aleggiare sui nostri PC...

THE GAMES MACHINE N°231 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90

DOSSIER

MONDI IN PRIMA PERSONA: IL RIASSUNTO DI 25 ANNI DI STORIA



80231

ITALY 9 771129 232306

M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO

WWW.TGMONLINE.IT

v. 6.9

SUI GIOCHI ALLEGATI

(E QUALCHE GENERALIZZAZIONE SULLE SOFTWARE HOUSE)

■ Stefano Silvestri stefanosilvestri@sprea.it

“Pronto, Davide?”. “Ciao, dimmi”. “Senti, ho guardato i calendari e mi è venuto un infarto: ma chiudiamo davvero tra cinque giorni?”. “Eh, purtroppo sì”. “Ecco, lo sapevo io che mi tocca lavorare anche questo weekend...”.

Questa più o meno è stata la telefonata intercorsa tra me e il ToSo qualche giorno fa. Dopo una serie di impropri che vi risparmio, mi sono domandato come avessi potuto perdere il contatto col numero in corso. In questi giorni ho infatti riletto e controllato gli impaginati come al solito, ma non mi ero ancora posto la classica domanda di chi fa questo mestiere, ovvero quand'è che si va in stampa. Le ragioni di questa situazione sono da ricercarsi essenzialmente nei nuovi incarichi che mi sono stati assegnati, non ultimo la gestione degli allegati, compito ereditato dal buon Duspa. È quest'ultima variabile, a dire il vero, ad aver cambiato molti dei miei equilibri creandone di nuovi, ai quali mi devo ancora adattare: il mondo del covermount non si discosta poi tanto da quello dell'editoria “pura” della quale mi sono occupato finora, e prenotare una copertina piuttosto che un gioco da mettere in allegato non è poi questa grande differenza. O così, almeno, credevo...

Quando ho iniziato a occuparmi di covermounting, era stata appena acquistata la licenza per un videogioco: poiché per una serie di cause si era venuta a creare una certa urgenza, era vitale che il master da duplicare giungesse allo stampatore entro e non oltre una certa data. Due giorni dopo questa scadenza, il master non era ancora arrivato. Chiediamo allora il codice della spedizione e, una volta inserito nel sito della FedEx, ci viene restituito un messaggio di errore.

Telefoniamo subito al nostro interlocutore e ci facciamo mandare dagli USA un secondo master, che arriva il giorno successivo ma che non è duplicabile in quanto difettoso. Il gioco va finalmente in stampa al terzo tentativo, col sottoscritto ormai nevrastenico e una settimana di ritardo sulla scadenza prevista (nel campo dell'editoria mensile, per vostra informazione, un giorno di ritardo è già un disastro).

Poco male, mi dico, sarà stato un colpo di sfortuna. Nel frattempo acquisto la mia prima licenza, ricevo il master e scopriamo che non funziona né sotto Vista né coi computer dotati di multiprocessore. Chiamo in Inghilterra e mi dicono che di quel gioco esiste un master aggiornato alle ultime patch, che mi verrà inviato al più presto (ma allora perché non me l'hanno mandato subito, mi domando?). Il nuovo master, però, non arriva; dopo quarantotto ore richiedo il solito codice della spedizione, salvo sentirmi rispondere che non esiste perché il gioco mi è stato spedito per posta ordinaria. Dopo dieci giorni di attesa, sperando che un postino non facesse suo un disco del valore di qualche decina di migliaia di euro, ecco la sorpresa: il master era esattamente identico a quello originario...

Vogliamo farci una risata liberatoria? Peccato che successivamente mi sia trovato a trattare un altro gioco su due CD: di questi, il primo master era duplicabile, il secondo no. Ovviamente richiedo il secondo disco, che mi arriva dopo qualche giorno: sfortunatamente però era in Inglese, mentre il CD1 era in Italiano. Innervosito, richiedo allora il CD2 nel nostro idioma: mi arriva, ma identico a quello originario e quindi ancora non duplicabile. Domando allora se è possibile avere un master in Italiano e possibilmente anche funzionante. Dopo varie scuse, mi dicono che l'indomani troverò su FTP il master corretto da scaricare. Il giorno dopo guardo e vedo un file da 4,3GB. Telefono: “ma come caspita ce li faccio stare 4,3 gigabyte su un CD!?”. “Ah no, scusi, le abbiamo messo su per sbaglio il master del DVD”. “E me lo dite adesso che il gioco c'è anche in versione DVD!?!?”.

Chiude la lista delle disavventure la succursale italiana di una nota software house che ci propone una serie di licenze da acquistare per il covermount. Ne prendiamo alcune e, quattro giorni prima di andare in stampa con un certo titolo, ci chiama dall'Inghilterra un responsabile della medesima società che si dice

costernato e imbarazzato, e che afferma che purtroppo ci hanno venduto un gioco che non era vendibile.

C'è però un aspetto del mio lavoro che mi sta regalando attimi di stupore, ovvero il tentativo di allargare la base degli interlocutori a nuove realtà. Dovete sapere infatti che esistono software house che si sono bene attrezzate e che hanno all'uopo persone dedicate; altre, invece, che appaiono scarsamente interessate all'argomento, il che è una cosa che mi lascia perplesso. Voglio dire, figuratamente è come se mi presentassi con in mano una valigetta piena di euro da spendere e mi venisse risposto “no, grazie”. A fronte quindi di alcuni interlocutori coi quali gli affari sono bene avviati, nel mio tentativo di aprire nuove porte mi sto scontrando contro le situazioni più inaspettate. C'è chi vorrebbe vendermi i giochi ma a fronte di una ristrutturazione interna non ha più un superiore che gli possa firmare i contratti; chi invece prova a fare del suo meglio ma dalla casa madre, bontà loro, non giungono risposte. C'è chi poi ha qualche titolo da vendere ma adesso non ha tempo, ha altre cose da seguire, appena si libera ci fa sapere. Pochi giorni fa, invece, il colpo di teatro: una software house mi ha detto che per lei guadagnare soldi con le licenze “non è strategico”. Questa risposta me la sarei aspettata se avessi proposto un investimento, non un guadagno. Al che la domanda: se incassare soldi non rientra nella loro strategia, lo sarà forse perderli?

Quanto scritto spiega alcune cose. La prima, perché mi ero dimenticato della chiusura di questo numero: avevo giusto qualche grattacapo cui pensare. La seconda è che alcune realtà del videoludo, che alle fiere di settore si presentano come organismi celestiali che discendono adamantini sulla Terra per regalarci sprazzi di hype, in alcuni frangenti offrono degli standard non poi così professionali. Il che ci sta anche: alla fine, le imprese sono composte da uomini, non da macchine, ed “errare humanum est”, dicevano i latini. Il problema sta allora nella percezione che si vuole trasmettere, di efficienza, di organizzazione, di infallibilità, laddove la realtà restituisce risultati opposti. Penso a tutti i documenti che ormai mi tocca firmare prima di potere recensire un titolo (che non lo piraterò; che il redattore è una persona di mia fiducia; in alcuni casi, che il gioco non uscirà neanche dai

Leggo i discorsi che fanno i grandi nomi a chiusura dell'anno fiscale, e provo a figurarmi un anonimo inglese che mi dice che per la sua azienda guadagnare soldi non è strategico

nostri uffici), e la mia mente va a un master del valore di qualche decina di migliaia di euro in viaggio dall'Inghilterra per posta ordinaria. Leggo i discorsi che fanno i grandi nomi a chiusura dell'anno fiscale, e provo a figurarmi un anonimo inglese che mi dice che per la sua azienda guadagnare soldi non è strategico. Rifletto sulle clausole capestro di certi accordi che dobbiamo siglare prima di vedere un videogame in anteprima, che recitano che qualunque contravvenzione causerà un danno “irreparabile, per il quale indennizzi monetari non saranno un adeguato rimedio”, e penso a master non duplicabili, difettosi o persi per strada, nonché a licenze vendute senza i diritti per farlo. E i danni che derivano invece a noi perché siamo costretti a uscire con una settimana di ritardo in edicola? Per quelli, ovviamente, pacche sulle spalle e amici come prima...

Lo so, quanto scritto è frutto della sfortuna: il buon Duspa mi ha detto che i contrattempi che mi sono capitati lui li ha sperimentati in anni e anni di mestiere. So anche che solo chi è senza peccato può scagliare la prima pietra, e non è certo il nostro caso: di errori ne facciamo anche noi. È che uno pensa a certi astri nel firmamento videoludico e s'immagina entità quasi astratte dove tutto è standardizzato, burocratizzato e organizzato. E invece, a ben guardare, dall'altra parte ci sono persone come noi che fanno cose giuste e cose sbagliate, che avrebbero forse bisogno di qualche collega in più, che come tutti ambiscono a una busta paga migliore e a una vita più tranquilla. Forse dovremmo cominciare a guardare alle software house in questa nuova prospettiva, più umana e vicina a noi, e sorridere del fatto che ancora ci stupiamo che i giochi abbiano bisogno delle patch...

ARRIVANO I DISNEY MANGA.



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

MAGIA DISNEY•STILE MANGA

dal 10 febbraio in edicola e nelle migliori fumetterie

ADSO!	145
BACKSTAGE	146
BOVABYTE	138
BUDGET ZONE	110
CONSOLEMANIA CORNER	128
DOSSIER	24
EUFORIA PARADOSSA	137
FRAGZONE	112
GIOCO ALLEGATO	8
HARDWARE	120
INTRO	40
LAST MINUTE	36
MEDIA MACHINE	130
MOBILE ZONE	134
RAFFOSENTIQUA	143
REPLAY	132
REPORTAGE CES 2008	30
SILVER ZONE	14
TALENT ZONE	135
TECNOTGM	126
TGM AFTER	108
TGM MAIL	140
TGM ONLINE	18
TRY & BUY	111
GEEK CANDY	133
VOCI DI CORRIDOIO	20

SOMMARIO

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

Dopo le due copertine date a S.T.A.L.K.E.R., non potevamo esimerci dal darne una terza al seguito di questo attesissimo prequel targato GSC Games. Il buon Elvin scopre infatti, dopo una delle interviste più lunghe che la storia ricordi, che di carne al fuoco ce n'è tanta, e che questo Clear Sky potrebbe limare tutte quelle imperfezioni che erano presenti nel primo episodio, per ovviare alle quali sarebbe forse stato necessario un annetto in più di sviluppo. Buona la prima o la seconda? Ai posteri l'ardua sentenza...



HARDWARE

120

Mese ricco di novità, questo, con le recensioni del nuovo AMD Phenom 9500, del portatile Asus EEE PC e delle schede video GeForce 8800 GTS Overclock e Radeon HD3850 Ultimate. Soprattutto, però, abbiamo messo a ferro e fuoco il GameCast Q6700 di BVM, il nostro nuovo Computer della Morte che useremo per le future prove su strada di TGM!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Ci stiamo finalmente avvicinando al titolo che meglio riassumerebbe la ragione del successo più che decennale della bella Lara Croft, Tomb Raider: Underworld. Ovvero, se la bella archeologa non fosse così avvenente, forse di lei a quest'ora si sarebbero già perse le tracce. O forse no? Ivan Conte indaga per noi.

48



DEAD ISLAND

Un po' Lost, un po' "La Notte dei Morti Viventi", arriva l'anteprima di questo curioso titolo della 1C Games. E questo è un po' il suo punto di debolezza, più che di forza, in quanto di giochi belli da questa software house se ne sono visti pochi.

Ma noi siamo buoni, e ogni volta è come se fosse la prima...

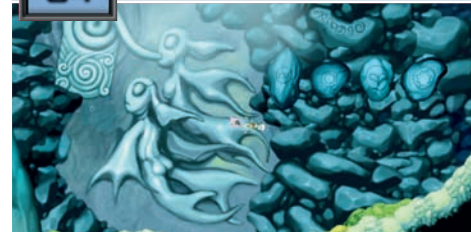
66



AQUARIA

Oltre che a dare il benvenuto sulle nostre pagine al buon Vazkor, non posso fare a meno di stupirmi di fronte alla valutazione assegnata a questo gioco, la più alta del mese. Ma parliamo del vincitore dell'Independent Games Award, segno che gli "indie" hanno sempre qualcosa da insegnare alle Major.

84



WWW.TGMONLINE.IT
ANNO 19 N. 231 FEBBRAIO 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, ilvld@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
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

FRONTLINES FUEL OF WAR

Il titolo di questo gioco pareva già profetico un paio d'anni fa, quando venne presentato all'E3 di Los Angeles e il petrolio costava circa 40 dollari al barile. Ora che abbiamo sfondato il tetto dei 100 dollari e anche Bush si accorge che il prezzo dei carburanti è troppo alto, più che un prodotto di fiction sembra di attualità. Il gioco in sé, invece, è più che buono, anche se c'è la sensazione che il suo retaggio "consolario" ne abbia un po' minato le potenzialità.

74



PREVIEW

BROTHERS IN ARMS	52
DEAD ISLAND	66
LOST	64
PERRY RHODAN	71
RAINBOW SIX: VEGAS 2	56
S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY	42
THE CLUB	68
TOMB RAIDER UNDERWORLD	48
TUROC	62
WARHAMMER 40.000	
SOULSTORM	59

REVIEW

AQUARIA	84
BATTLESTAR GALACTICA	96
FANTASY WARS	88
FRONTLINES: FUEL OF WAR	74
GALACTIC ASSAULT	
PRISONER OF POWER	100
LA BUSSOLA D'ORO	107
MARINE SHARPSHOOTER 3	91
NOSTRADAMUS	82
RATATOUILLE	104
SAM & MAX - STAGIONE 2	
EPISODIO 2	80
STRANGER	92
SUNAGE	94
TARR CHRONICLES	86
THE MINIS	106
WARMONGER - OPERATION	
DOWNTOWN: DESTRUCTION	102

SAM & MAX: MOAI BETTER BLUES

Prosegue impertentita la cavalcata di Telltale Games con la sua serie TV... pardon, PC, capace di fare contenti gli avventurieri. Questa volta il nostro dinamico duo si troverà proiettato sull'isola di Pasqua, a risolvere i consueti misteri.

Peccato però per Triangolo della Bermuda, che dà fastidio anche... su schermo!

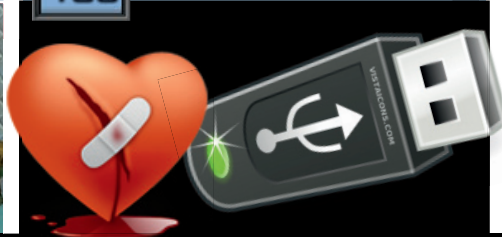
80



GEEK ZONE

La rubrica Vista da Vicino chiude i battenti, com'è giusto che sia per uno spazio pensato originariamente per introdurre un sistema operativo ormai sul mercato da tempo. Dalle sue ceneri rinasce Geek Zone, un angolo il cui nome ci è venuto spontaneo pensando al suo curatore e a tutti i widget con cui si diletta...

133



ADSO

Il fatto che negli ultimi mesi gli dedichi un box fisso in queste pagine può sembrare eccessivo, ma il nostro paladino del multiplayer sta sfornando un pezzo migliore dell'altro. Il quadro che delinea questo mese farà fischiare le orecchie a molti, in primis il sottoscritto. Ma al cuor non si comanda... e forse neanche alla mente.

145



ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD. Si risponde solo alla mail abbonamenti.tgm@sprea.it o al fax 02/92432.356; www.sprea.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: Relic PUBLISHER: THQ
 MULTIPLAYER: LAN - TCP/IP LOCALIZZAZIONE: sottotitoli

IN ALLEGATO CON TGM:

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1,4 GHz (2,2 GHz) RAM: 256 MB (512 MB) Spazio su HD: 2 GB
 Connessione: 56k (ADSL) Scheda Video: Radeon 8500/GeForce3, 32 MB (Radeon 9600/GeForce 5700, 64 MB)

Un bellissimo gioco di strategia ambientato in un futuro fantasy, dove Orki e Marine Spaziali se le danno di santa ragione!

È con vero piacere (e una punta di sano orgoglio) che The Games Machine offre ai suoi lettori, in allegato, Warhammer 40000 Dawn of War, un acclamato gioco di strategia derivato dall'omonima

e famosissima serie di miniature firmata Games Workshop.

IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Il gioco è ambientato in un

AL TERMINE DELL'INSTALLAZIONE DI DAWN OF WAR, È MEGLIO AGGIORNARLO CON LE TRE PATCH PRIMA DI GIOCARE

CD QUASTI O MANCANTI?

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 anche un'email all'indirizzo giocoallegatotgm@sprea.it. Prima 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!

<http://www.dawnofwargame.com/> ■ Paolo Besser giocoallegato@sprea.it

futuro a metà strada tra Guerre Stellari e Il Signore degli Anelli, dopo che l'umanità avrà attraversato un periodo di straordinario avanzamento tecnologico e un'era di espansione in tutti gli angoli dell'universo conosciuto. A cui però è seguita una cruentissima guerra, con due razze aliene poco inclini a tollerare l'incendere umano: Eldar e Orki. Gli uomini, del

resto, non sono più neanche loro gli stessi di un tempo. Abbandonati da secoli gli ordinamenti democratici, ora agiscono soggiogati da una sorta di semidio conosciuto come l'Imperatore, venerato come se fosse onnipotente. Anch'egli, molti secoli addietro, era un uomo come tanti altri, ma al termine della sua vita terrena fu posto all'interno di una



Stiamo catturando un punto strategico sulla mappa. Maggiore è il numero di forze impiegate nell'assimilazione, e meno tempo ci vorrà.

INSTALLAZIONE E AGGIORNAMENTO

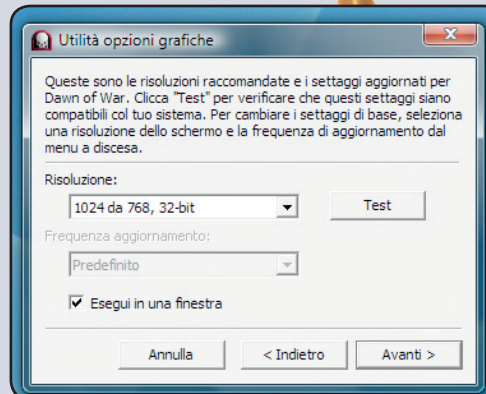
Questa procedura è valida per tutte le versioni di Windows a 32 bit, da Windows 98 a Vista. Il corretto funzionamento del gioco sulle versioni a 64 bit di Windows XP e Vista non è garantito. Vi preghiamo di eseguirla correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:



1. Inserite il **CD numero 1** nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.
2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma **Autoplay.exe**.
3. Nel menu iniziale di installazione, scegliete di installare il gioco.
4. **Inserite il codice cd-key fornito sulla custodia del gioco allegato.** Qualora non fosse visibile, provate a girare la copertina dall'altra parte, dopo averla estratta dalla custodia di plastica. Se il CD-Key dovesse mancare del tutto, leggete il box "/TGM/SUP-PORT"
5. Accettate i termini del contratto di licenza e proseguite. Scegliete il percorso di installazione: su Windows Vista è consigliabile usare un percorso in cui si gode dei privilegi di **controllo completo**.



6. Proseguire la procedura di installazione fino al termine, inserendo di volta in volta i CD richiesti. Assicurarsi di terminare la procedura con il CD numero 1 inserito.
7. Al termine dell'installazione, conviene aggiornare immediatamente il gioco, prima di giocare. Estrarre il CD 1 dal lettore e inserire il Silver DVD (quello con i DEMO). Localizzare la cartella **gioco allegato** con le Risorse del Computer o l'omonima sezione per mezzo dell'interfaccia.
8. Installare la patch 1.41, avviando il programma **dow-141.exe**. **Scegliere la lingua Italiana.** Al termine, il gioco verrà avviato automaticamente facendo clic su **Riavvia**.



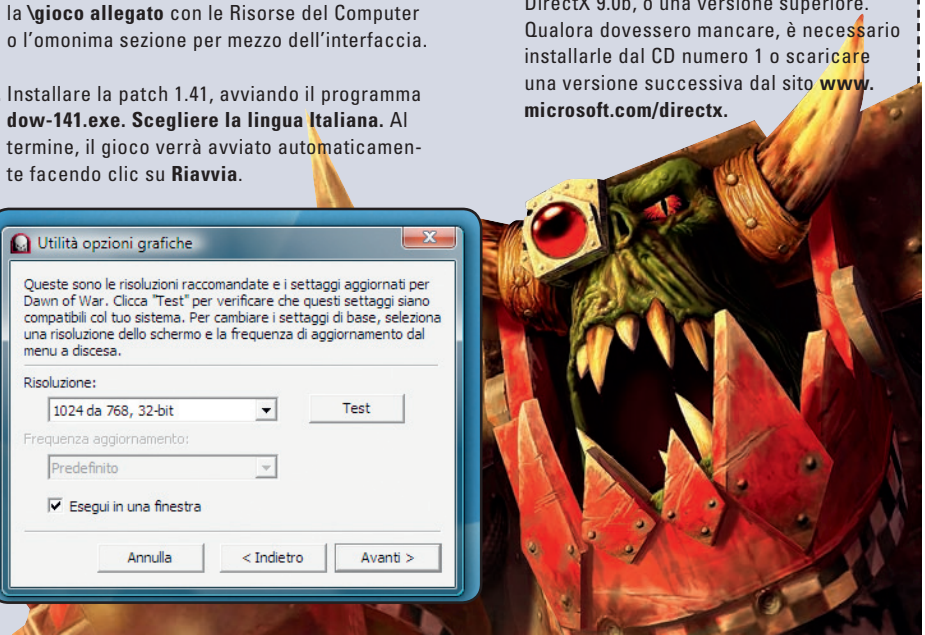
9. Essendo il primo avvio, comparirà il menu di configurazione del gioco. Scegliere **Ottimale**, **Adattatore predefinito** e la risoluzione di preferenza.

10. Installare la patch 1.50, avviando il programma **dow-141-150.exe**. **Scegliere la lingua Italiana.** Al termine, il gioco verrà avviato automaticamente facendo clic su **Riavvia**. Uscire premendo i tasti **Alt+F4**

ATTENZIONE: se a questo punto il gioco non dovesse funzionare correttamente, non preoccupatevi. Ignorate la cosa e installate anche l'ultima patch.

11. Installare la patch 1.51, avviando il programma **dow-150-151.exe**. **Scegliere la lingua Italiana.** Al termine, il gioco verrà avviato automaticamente facendo clic su **Riavvia**. A questo punto apparirà il filmato introduttivo di THQ e sarà possibile giocare.

NOTA: sono espressamente richieste le librerie DirectX 9.0b, o una versione superiore. Qualora dovessero mancare, è necessario installarle dal CD numero 1 o scaricare una versione successiva dal sito www.microsoft.com/directx.



Un costruttore sta montando un posto d'ascolto su una reliquia. In questo modo sarà possibile accorgersi per tempo se un nemico cerca di fregarcela.

Grazie all'impiego di sgargianti effetti speciali e di colori ultravivaci, il dramma del combattimento si stempera nel fascino delle luci.

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 giocoallegatogm@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.**

- Aiuto! Mi manca il CD-Key.

Il codice per installare il gioco si trova normalmente sulla custodia del gioco completo. Qualora dovesse mancare, potete momentaneamente inserire questo:

7f12-155c-6b55-7ab2

Vi darà la possibilità di installare il gioco e giocarlo in single player. Per poter giocare on line, tuttavia, dovrete chiedere un codice sostitutivo inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it.

- Quando avvio il gioco, non mi viene riconosciuto il CD.

Installate le tre patch pubblicate sul SilverDVD, in sequenza: 1.41, 1.50 e 1.51.

- Non riesco a installare il gioco: la procedura si interrompe con errori.

Verificate che sui dischi di installazione non ci siano graffi o impronte digitali. Assicuratevi che sul computer non siano in esecuzione programmi come antivirus o altri agenti anti-malware, se necessario disattivate anche firewall e Windows Defender (o simili): la loro esecuzione potrebbe entrare in conflitto con l'installazione del gioco. Controllate sul sito del produttore del vostro masterizzatore o lettore ottico ed, eventualmente, scaricate e installate l'aggiornamento per il suo firmware. Se tutte queste operazioni non avessero esito positivo, con ogni probabilità la vostra copia del gioco è difettosa. Seguite la procedura descritta nel box "CD guasti o mancanti" per farvela sostituire.

- Ho uno schermo Widescreen, posso usare la sua risoluzione nativa?

Normalmente il programma di configurazione di Dawn Of War permette solo di usare le risoluzioni 4:3. Ma si può agire sul file Local.ini, contenuto nella cartella di installazione del gioco, modificando queste due opzioni con un editor di testo (blocco note o wordpad):

screenheight=1200

screenwidth=1920

Nell'esempio qui sopra, abbiamo impostato la risoluzione di 1920x1200 pixel. Il gioco non occuperà tutto lo schermo, ma almeno conserverà correttamente le

proporzioni della grafica, aggiungendo due bande nere laterali.

- Come posso attivare l'antialiasing?

Sempre attraverso una modifica del file Local.ini (vedi risposta precedente), impostando questo valore a 1:
screenantialias=1

Per ottenere un maggiore controllo dell'antialiasing, si può provare a mantenere questo valore pari a zero, e agire sul pannello di controllo della scheda video. Il gioco non offre un'opzione apposita. Si noti che **attivando l'antialiasing, alcuni testi sullo schermo potrebbero essere visualizzati male e diventare poco leggibili.**

- Non posso giocare, "failed to initialize video card".

Scaricate dal sito del produttore i driver più recenti per la vostra scheda video, assicurandovi che siano quelli per il vostro sistema operativo. Una guida completa per questa procedura si trova su TGM Online, nel forum Gioco Allegato.

- Non posso giocare, "Spoooge error".

La scheda video non è supportata dal gioco. È necessaria una Radeon 8500 o una GeForce 3, mentre i modelli inferiori non sono supportati, così come non sono supportati chipset "esotici" come quelli di SiS, Via e Matrox. Nel caso della scheda Matrox Parhelia/P650, si può provare a seguire le istruzioni contenute all'indirizzo <http://forums.relicnews.com/showthread.php?t=172909>. Qualora l'errore fosse generato su una scheda moderna, in combinazione con Windows Vista, si può provare la soluzione suggerita all'indirizzo <http://forums.relicnews.com/showpost.php?p=2123080&postcount=9>.

- Ho Vista e non posso installare il gioco, "FATAL ERROR - Installation ended prematurely".

Per risolvere il problema, disabilitare temporaneamente Controllo Account Utenti dal Pannello di Controllo/Account Utente. Riavviare il computer, installare il gioco e, al termine della procedura, riattivare Controllo Account Utente. Se necessario, provare a copiare tutti i file contenuti nei CD di installazione in una cartella del disco fisso, e avviare da lì l'installazione.

- Ho una scheda ATI e la grafica motra rettangoli neri e altre inesattezze.

Dal Catalyst Control Center, nelle opzioni avanzate della modalità 3D, attivate l'opzione "Support DXT Texture Formats" e disattivate "VPU Recover". Aggiornate i driver della scheda video all'ultima versione disponibile.

- Ho BitDefender e il gioco va spesso in crash.

È un problema noto. BitDefender va disabilitato, perché causa conflitti con il gioco. Se possibile, rimuovetelo temporaneamente dal sistema.

- Dove posso trovare altre informazioni sui problemi tecnici di Dawn of War?

Nel forum ufficiale del gioco (in Inglese): <http://forums.relicnews.com/showthread.php?t=142397>.



⤴ Ah! I lanciati fiamme sono davvero adorabili. Soprattutto quando prendono alla sprovvista un gruppo di orchi decerebrati!



⤴ Facendo clic sulle opportune icone in basso a destra, è possibile ordinare agli uomini di affrontare i nemici dalla distanza, invece che lanciarsi nel corpo a corpo.



Le battaglie si fanno presto cruente, soprattutto se ci sono di mezzo gli orchi: amano il corpo a corpo!

NELLA CAMPAGNA A SINGOLO GIOCATORE, DOVREMO GUIDARE I CORVI SANGUINARI, UN BATTAGLIONE DI SPACE MARINES COMANDATI DAL LEGGENDARIO CAPITANO GABRIEL ANGELOS, FINO ALL'EROICA LIBERAZIONE DEL PIANETA TARTAROS

macchina in grado non solo di tenere in vita per sempre la sua volontà, ma anche di incrementare in modo esponenziale i poteri psionici di cui era dotato. Fu lui a dare la spinta all'espansionismo terrestre, e oggi ha l'assoluta fedeltà di quasi tutti gli uomini e, soprattutto, degli Space Marine, il suo piccolo esercito di supersoldati.

ALIENI E ALTRI DISSIDENTI

Ovviamente, non tutti gli uomini giurarono fedeltà assoluta all'imperatore. Alcuni battaglioni dell'esercito si rifiutarono di sottomettersi e cominciarono a

combattere contro i loro vecchi commilitoni. Nacque una guerra fratricida che portò quasi sull'orlo dell'estinzione l'intera razza umana. Con il solito simbolismo religioso che circonda dal figura dell'Impero, questa rivolta prese il nome di Eresia di Horus, e le truppe diventarono Space Marines del Chaos, reiette e malsopportate nell'intera galassia anche a diversi secoli di distanza.

Infine, a completare il quadro dei nemici dell'Impero ci sono gli Orki e gli Eldar. I primi non differiscono gran che dagli orchi delle favole, se non nel fatto che stavolta sono tanti, sono armati fino



Le armate numerose, suddivise in piccoli gruppi, possono dedicarsi anche a più bersagli per volta. Ma facciamo attenzione a non restare accerchiati.

TGM CON SORPRESA!

Se volete "qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato", beh, dovrete sempre rivolgervi a una nota ditta di dolci e a i suoi famosi ovetti, ma stavolta la sorpresa potrebbe avervela fatta The Games Machine: settemila di voi, infatti, avranno la fortuna di trovare allegata alla rivista addirittura la versione originale del gioco, illustrata nella fotografia di questo box, al posto di quella comunemente ristampata dal nostro impianto di duplicazione.



Quando possiamo installare un edificio, il suo "ghost" sarà di colore verde.

ai denti e il loro stato d'animo di default è lo stesso di un pensionato diretto all'ufficio reclami. Gli Eldar, al contrario, sono molto intelligenti, molto ben organizzati e soprattutto molto ben armati, anche se quasi del tutto inefficaci nei combattimenti corpo a corpo. In compenso, grazie ai loro poteri psichici possono annebbiare le menti degli avversari e

volgere facilmente a loro favore i combattimenti.

SCOPO DEL GIOCO

Nella campagna a singolo giocatore, dovremo guidare i Corvi Sanguinari, un battaglione di Space Marines comandati dal leggendario capitano Gabriel Angelos, fino all'eroica liberazione del pianeta Tartaros (no, lo spazio-



Se non sappiamo bene cosa fare, diamo un'occhiata al pannello degli obiettivi. L'icona per richiamarlo è in alto a destra.



MAGGIORE SARÀ LA NOSTRA ESPANSIONE E MIGLIORI E PIÙ NUMEROSE POTRANNO ESSERE LE NOSTRE TRUPPE

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

lino da denti potete lasciarlo tranquillamente al suo posto...). Ogni missione sarà scandita da una serie di obiettivi che possono implicare l'infiltrazione fra le linee nemiche, il travolgimento degli avversari con la forza bruta

di un intero esercito, la creazione di armi sempre più sofisticate, o tutte queste cose insieme. In linea generale, comunque, ogni battaglia va affrontata costruendo un set minimo di edifici (roccaforte, centrale energetica,

caserma, arsenale e fabbriche) e soprattutto conquistando i "punti strategici", ovvero zone particolarmente sensibili del campo di battaglia. Maggiore sarà la nostra espansione e migliori e più numerose potranno essere le nostre truppe, secondo le logiche

esaurientemente illustrate dal tutorial del gioco, che consigliamo vivamente di affrontare prima di gettarsi nella mischia. Bene, a questo punto non resta che augurare a tutti i nostri lettori buona conquista e, soprattutto, buon divertimento, da soli o in rete!



⬆ Attenti agli Space Marines del Chaos: sanno essere davvero letali, almeno quanto noi.



⬆ Presto i due orchi sul tetto rovineranno pesantemente a terra, per di più arrostando fra le fiamme.

ASUS P5N-T Deluxe

Consumi ridotti del **58.6%**



Sintesi perfetta di prestazioni e sostenibilità ambientale

P5N-T Deluxe è una nuova scheda madre ASUS che oltre ad essere progettata per fornire la massima prestazione, è studiata per garantire la più elevata sostenibilità ambientale. Questa rivoluzionaria scheda madre, equipaggiata con chipset NVIDIA nForce 780i SLI e supporto ESA (Enthusiast System Architecture), presenta tra l'altro la tecnologia 3-Way SLI che garantisce eccezionali prestazioni con ben **tre schede grafiche in parallelo!** Inoltre, grazie a ASUS EPU (Energy Processing Unit) i carichi di consumo del processore sono continuamente monitorati e adeguati alle reali necessità del sistema, per assicurare il mantenimento di prestazioni ed efficienza. Quando il carico di lavoro è meno intenso si attiverà elettronicamente una riduzione della distribuzione di energia, che può arrivare fino al 58,6%: un notevole risparmio dei costi di gestione, un minor impatto sull'ambiente e prestazioni sempre più esaltanti!



È iniziato il nuovo anno e immediatamente il Silver DVD ha ripreso ad accogliere la consueta camionata di demo, video e materiale fragzone, per la gioia di tutti quelli che acquistano l'edizione con dischetto (oh, che bel termine desueto). Beh, cosa state aspettando? Fra The Witcher, Sam & Max e Soulstorm, avrete davvero di che divertirvi! E c'è pure il video di Duke Nukem Forever...

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

Kane & Lynch - Dead Men

Ha fatto molto parlare di sé il nuovo lavoro della IO Interactive, un po' per l'ormai celebre "caso Gamespot", un po' perché in generale ci si aspettava qualcosa di più concreto dagli autori di una serie come Hitman, di cui è pure uscita di recente la trasposizione cinematografica. In ogni caso, Kane & Lynch ha venduto un milione di copie, quindi immaginiamo che là fuori ci siano numerose persone quantomeno incuriosite dalle avventure di questi due psicopatici. Il demo è affrontabile sia in single player sia in modalità co-op, ma purtroppo si presenta con un grave bug nell'installer: sembra infatti che Eidos abbia fatto un mezzo pasticcio (roba da Tapiro d'Oro), dimenticandosi d'inserire i testi corretti durante l'installazione. Dovrete quindi seguire le nostre indicazioni per non avere problemi: alla prima finestra premete su IDS_NEXT, quindi selezionate IDS_AgreeToLicense_1 e IDS_NEXT per due volte, infine ReadyDlg_Install. Una volta completato il procedimento andate nel menu Start e seguite il percorso ID_STRING9/ID_STRING10/ID_STRING11 per lanciare il gioco. Evviva loro.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel/AMD 2 GHz (3 GHz) RAM: 1 GB (2 GB)
Scheda video: 128 MB (256 MB)

MOVIMENTI	W, A, S, D
CORRERE	BARRA SPAZIO
ABBASSARSI	CTRL
SPARARE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
MIRARE	TASTO DESTRO DEL MOUSE
INVENTARIO	TASTO CENTRALE DEL MOUSE
ZOOM IN/OUT	ROTELLINA DEL MOUSE
INTERAGIRE	E
CAMBIARE TIPO ARMA	F
CAMBIARE TIPO GRANATA	Q



GENERE: Sparatutto **MULTIPLAYER:** Co-op **SITO:** www.kaneandlynch.com

Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

Manco a farlo apposta, questo mese TGM ha come gioco allegato proprio Dawn of War, quindi non potevamo certo esimerci dal proporvi il demo dell'espansione di prossima uscita. Soulstorm continua la tradizione di questo ottimo RTS ambientato nell'universo di Warhammer 40K, come di consueto sviluppata da Relic, un marchio di qualità ormai appurata. Troveremo due nuove razze, i Dark Eldar e le Sister of Battle, delle pie donne convinte che il fuoco possa purificare tutte le anime dannate dell'universo. Il dimostrativo vi permetterà di testare le vostre capacità strategiche grazie a un paio di missioni, supportate da un tutorial in grado di aiutare i neofiti a muovere i primi passi in questo affascinante strategico. Purtroppo, al momento il gioco è dichiarato incompatibile con Windows Vista, quindi a meno che non abbiate XP è inutile che tentiate d'installarlo.



CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2 GHz (2.4 GHz) ■ RAM: 512 MB (512 MB)
 ■ Scheda video: 64 MB (64 MB)

ROTAZIONE TELECAMERA	ALT + MOUSE
ZOOM TELECAMERA	ROTELLINA DEL MOUSE
RIPOSIZIONARE TELECAMERA	BACKSPACE
SELEZIONARE UNITÀ/STRUTTURE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
MUOVERE UNITÀ/ATTACCARE	TASTO DESTRO DEL MOUSE

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

City Life 2008

Verrebbe da chiedersi come mai una software house abbia deciso di chiamarsi proprio Monte Cristo, ma non penso sia questa la sede più adatta per discuterne. In ogni caso, farà piacere alle legioni di fan alla ricerca di un nuovo Sim City, che i francesi in questione abbiano deciso di tirare fuori una nuova espansione (la seconda), che propone nuove architetture, dieci mappe inedite, una versione migliorata dell'editor e soprattutto la possibilità di importare mappe satellitari, dando così modo di riprodurre nei minimi particolari il vostro paesello, anche fosse Fara Olivara.

Il demo in questione è limitato "temporalmente", quindi se a un certo punto il gioco vi butta fuori, non prendetevela con noi... è proprio fatto così.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 1.5 GHz (2.5 GHz) ■ RAM: 256 MB (512 MB)
 ■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

ZOOM MAPPA	ROTELLINA DEL MOUSE
MOVIMENTI MAPPA	TASTI FRECCIA
SELEZIONARE/INTERAGIRE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
PAUSA	BARRA SPAZIO
MOVIMENTI MAPPA	TASTI FRECCIA



GENERE: City Builder **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.paradoxplaza.com

Speedball 2 - Tournament

Una delle vecchie glorie del passato è recentemente approdata sui nostri PC in una nuova edizione, graficamente rivista e corretta per gli standard odierni, senza comunque stravolgere le basi. Trattasi di uno sport futuristico estremamente violento e competitivo, dove solo la squadra più forte e determinata può riuscire a portare a casa il risultato (per non parlare della pellaccia). Probabilmente i nostalgici saranno curiosi di sapere quanto dello spirito originale è rimasto in questo remake, quindi il demo in questione torna di grandissima utilità per tutti gli indecisi là fuori (se avete letto la recensione apparsa sullo scorso numero, non avete motivo di essere indecisi, però!). Il demo di Speedball 2 ci consentirà di giocare una partita utilizzando una delle due squadre disponibili (Frogster o PAction) oppure di fare pratica per tutto il tempo che ci pare. Ricordatevi che con F2 potrete passare dalla modalità comprendente tutte le mosse nuove a quella semplificata, in tutto e per tutto simile alla leggendaria versione Amiga.



CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2.5 GHz (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

MOVIMENTI	W, A, S, D
TIRO	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
PASSAGGIO	TASTO DESTRO DEL MOUSE
SALTARE	BARRA SPAZIO
CORRERE	SHIFT SINISTRO
SCHIVARE	ALT SINISTRO
CAMBIARE STRATEGIE	CTRL DESTRO
MODALITÀ NORMALE/AVANZATA	F2
CAMBIARE VISUALE	F3

GENERE: Sportivo Brutale **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.speedball2.com

The Witcher

Giunge dalla Atari il demo massiccio del mese, che con i suoi 2 GB scarsi si conferma come peso massimo del Silver DVD di febbraio. Come sempre accade in presenza di titoli così esosi, vi consigliamo vivamente di copiare l'installer sul vostro hard disc e di lanciarlo da lì. La procedura d'installazione da DVD è infatti molto lunga e potrebbe lasciarvi in attesa anche per una decina di minuti prima di completarsi. The Witcher è un action RPG (con più azione che gioco di ruolo, a dirla tutta) ambientato in un mondo prettamente fantasy, dove sarà necessario menare fendenti di spada a ogni piè sospinto per sopravvivere alle orrende creature che ci attendono fameliche per farci la festa. Se la cosa vi solletica almeno un po', avrete modo di giocare tutta la prima parte del prologo di The Witcher, nella quale potrete apprendere le meccaniche alla base del gioco.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 2.5 GHz (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

MOVIMENTI	W, A, S, D
ATTACCARE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
CAMBIARE ARMA	+, È
INVENTARIO	I
MAPPA	M
CAMBIARE VISUALE	F1, F2, F3
ZOOM	PG UP, PG DOWN

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

Sam & Max Season 2 Episode 2: Moai Better Blues

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 800 MHz (1.5 GHz) ■ RAM: 256 MB (512 MB)
■ Scheda video: 32 MB (64 MB)

INTERAGIRE CON L'AMBIENTE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
VISUALIZZARE MENU	ESC
PAUSA	BARRA SPAZIO

Tornano con cadenza regolare le avventure di Sam & Max, e abbiamo il piacere di presentarvi il secondo episodio della nuova stagione. Questa volta i due detective molto speciali si troveranno a seguire un caso proprio sull'isola tropicale dove avevano deciso di trascorrere le vacanze. Manco a farlo apposta, c'entrano qualcosa le teste Moai, quelle gigantesche sculture parlanti che hanno reso tanto famosa l'isola di Pasqua... Ok, forse non le avete mai sentite "parlare", ma del resto siamo parlando di Sam & Max, quindi tutto è possibile. Come sempre, vi basterà sganciare 8 dollari e 95 centesimi per sbloccare la versione completa. Ah, che bella cosa il digital delivery...



GENERE: Avventura grafica **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.telltalegames.com/samandmaxseasontwo

Ghost in the Sheet - Il segreto del Settore Omega

È un po' di tempo che il nostro Ivan Conte continua a martellarmi "indovinate cosa" a proposito di questo Ghost in the Sheet, quindi se lo vedete su questo DVD è proprio grazie all'intercessione del Kikko redazionale. Bisogna ammettere che l'avventura in questione, pur non potendo vantare chissà quale diabolica rappresentazione visiva, riesce comunque a essere coinvolgente, grazie a una trama senza dubbio piuttosto originale: del resto, in quanti altri giochi può capitare di interpretare il ruolo di un fantasma, costretto fra l'altro a indossare una sorta di saio (lo sheet del titolo) per l'eternità? Al momento non me ne vengono in mente, ma magari è colpa della mia memoria... Il demo è tutto in Italiano: sarà perché la software house è originaria della nostra penisola?

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel/AMD 1.2 GHz (2 GHz) ■ RAM: 256 MB (512 MB)
■ Scheda video: 32 MB (64 MB)

ESAMINARE/MUOVERSI	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
UTILIZZARE ABILITÀ	TASTO DESTRO DEL MOUSE
SELEZIONARE ABILITÀ	F1 - F2 - F3
MENU INIZIALE	ESC



GENERE: Avventura **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.ghostinthesheet.com

Nitro Stunt Racing

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 vedevate un altro D-Day impazzito 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 1.8 GHz (2.5 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ Scheda video: 64 MB (256 MB)

ACCELERARE	TASTO FRECCIA SU
FRENARE	TASTO FRECCIA GIÙ
STERZARE	TASTI FRECCIA SINISTRA/DESTRA
FRENO A MANO	BARRA SPAZIO
TURBO	SHIFT SINISTRO
CAMBIARE MARCIA	A, Z
CAMBIARE VISUALE	C
GUARDARE INDIETRO	ALT



GENERE: Racing Game **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.nitrostuntracing.com

Sono bastati pochi giorni di tregua per riprendersi dai bagordi dei festeggiamenti per il nuovo anno, e sia TGM Online che l'industria dei videogiochi sono già in pista, più in forma che mai...

Mancano pochi giorni, per me che scrivo, all'evento sul forum dedicato a Age of Conan: Hyborian Adventures di Funcom, che vedrà (o ha visto, a seconda dei punti di vista) protagonista sul nostro forum Jason Stone, game designer del gioco. Come sempre il forum rimarrà online per qualche tempo, a beneficio di tutti coloro che non hanno potuto partecipare al QA, per un motivo o per l'altro, e vogliono andarsi a rileggere con tutta calma la atipica "intervista" realizzata con la vostra collaborazione.

Non abbiamo fatto in tempo ad archiviare questo evento che già un altro si profila all'orizzonte (due, per essere precisi, ma sul secondo preferiamo mantenere ancora uno

scaramantico silenzio...), legato alla collaborazione tra Disney Italia e TGM per il debutto nel nostro paese dei manga di Kingdom Hearts, di cui vi ho parlato nelle voci di corridoio di questo stesso numero. Ebbene, per tutti coloro che desiderano conoscere maggiormente questo strano "universo" parallelo del mondo dei fumetti in cui si mischiano Paperino, Topolino e i protagonisti dei videogame di Squaresoft, Disney Italia si è data disponibile (ignara di quel che l'aspetta, evidentemente, eh eh) per un eccezionale evento che si terrà ancora una volta sul forum, nel quale risponderà alle domande che VOI stessi vorrete porre, sia riguardo i manga Disney che argomenti più generali. Non sto a ripetermi come è strutturato l'even-

to, sia perché ne abbiamo già parlato diffusamente il mese scorso, sia perché online, nel forum che gli dedicheremo, troverete tutte le spiegazioni del caso. Abbiamo già fissato una data, quindi segnatevela sul calendario e non mancate all'appuntamento, il 12 febbraio alle ore 15 (minuto più minuto meno)! Chiudo segnalando, per chi era in vacanza o distratto dai regali e dai botti di capodanno, lo speciale "Il meglio del 2007" pubblicato su TGM Online, dove abbiamo ripercorso insieme, attraverso le copertine della vostra rivista di videogiochi preferita, l'annata appena conclusa, e abbiamo premiato i migliori titoli per genere: FPS, Racing, RTS, MMORPG, ecc. Uno speciale che riassume il 2007 dal punto di vista videoludico e al tempo stesso costituisce una preziosa guida per chi si è perso qualcosa e vuole rimediare, tanto più che adesso molti di quei titoli sono disponibili a prezzo ridotto.

A questo punto passiamo d'ufficio a segnalare i vincitori dei due contest che hanno tenuto banco alla fine del 2007 su TGM Online, ossia quello di Natale, che metteva

SONDAGGIO

Quasi d'obbligo, questo sondaggio di inizio anno... Cosa desiderate per il 2008, almeno dal punto di vista videoludico?

Più titoli esclusivi per PC	[22.3%]
Più innovazione nei videogame	[27.8%]
Giochi meno "buggati"	[45.4%]
La fine del "boom" natalizio delle uscite	[4.5%]

Mi sarei aspettato, leggendo anche i commenti sul forum, che la ormai canonica "invasione natalizia" fosse meno apprezzata di quanto invece sembra... Sarà forse che hanno il sopravvento altri desideri ritenuti più importanti, come quello di poter comprare titoli privi di bug o per i quali non è indispensabile installare tre patch appena installati, o vedere qualcosa di più innovativo, più spesso. E in effetti, come darvi torto?

VINCITORI CONTEST DI NATALE

1° Classificato

Creative Zen Video 4GB + Gioco per PC

Daniele Zandara

2° Classificato

Sound Blaster X-Fi Xtreme

Giovanni Ferrero

3° Classificato

Creative HS-900 Headset

Marco Colombo

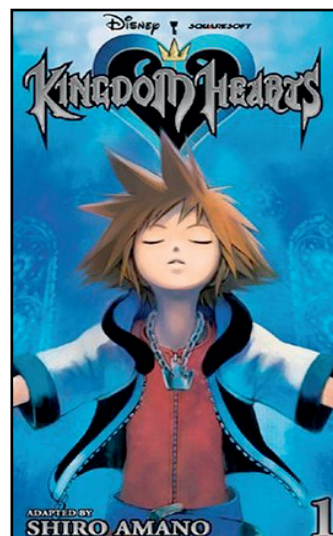
A loro tre, cui facciamo i nostri complimenti per la fantasia, si uniscono gli altre sette classificati, che si portano a casa premi di consolazione consistenti in giochi assortiti per PC (uno a testa!):

Fabio Basso, Benedetto Giuliano, Claudio Montagna, Loris ballerini, Cristian Lorenzutti, Calogero Giglio, Francesco Dolmetta. Premio della critica a Riccardo Alain Prodan.

- 4° Classificato - Fabio Basso
- 5° Classificato - Benedetto Giuliano
- 6° Classificato - Claudio Montagna
- 7° Classificato - Loris Ballerini
- 8° Classificato - Cristian Lorenzutti
- 9° Classificato - Calogero Giglio
- 10° Classificato - Francesco Dolmetta

Premio della Critica - Riccardo Alain Prodan

A tutti voi un grazie per aver partecipato e per averci fatto spanciare dalle risate!



Quando i manga giapponesi si fondono con i fumetti Disney... Non perdetevi l'evento su TGM Online dedicato a Kingdom Hearts!

in palio succosi prodotti Creative, e quello di Capodanno, con due processori uber-veloci di AMD e altri premi di consolazione.



Il vincitore del Contest di Natale 2007, autore di una striscia davvero memorabile!

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.

FRONTLINE: FUEL OF WAR

Frontline: Fuel Of War ci immerge in un vicino futuro per nulla fantasioso: ambientato nel 2024, questo FPS ipotizza che le scorte di petrolio siano in fase di completo esaurimento, portando le superpotenze ad altissimi livelli di tensione che spesso sfociano in scontri armati. Voi, appartenenti a una forza d'élite chiamata Stray Dogs Division, sarete spediti in una non meglio identificata zona dell'Asia Centrale ed equipaggiati con le migliori tecnologie che l'anno 2024 può mettere a disposizione (ispirate a reali progetti militari futuristici). Il vostro compito? Guadagnare terreno prezioso da cui attingere l'oro nero, ovviamente. Una grafica ultradettagliata frutto di una profonda conoscenza dell'Unreal Engine 3, missioni non lineari, ambientazioni completamente distruttabili e una modalità multiplayer che permetterà fino a 64 (!) giocatori di sfidarsi sul campo di battaglia, fanno di questo sparattuto uno dei titoli più interessanti del nuovo anno!

THQ

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Turning Point ci porta a vivere un contesto fortunatamente scongiurato e di cui certamente non avremmo voluto far parte: ipotizza infatti che Hitler non si sia



mai suicidato e che al contrario Churchill sia deceduto in un incidente automobilistico. La sete di sangue di Hitler non ci mette molto a tornare ed ecco che nel 1953 la Germania nazista sferra un terribile attacco a New York, grazie ad armi tecnologicamente evolute e a immensi dirigibili... insomma un attacco al cuore degli USA che nessuno sembra poter fronteggiare, tutti tranne voi, un normalissimo operaio esperto nella costruzione di grattacieli. Questi sono gli ingredienti del promettente sparattuto in soggettiva sviluppato da Spark Unlimited, caratterizzato da una grafica molto dettagliata e da situazioni a dir poco adrenaliniche!

DDE

TARR CHRONICLES

Quasar Studio ha dato vita a un gioco di azione spaziale piuttosto interessante. In un lontano futuro la vita del pianeta Terra è messa in pericolo da una razza aliena chiamata De'Khetta, esseri spietati e senza tanta voglia di andare per il sottile; fatto sta che voi, nei panni di un ranger dello spazio, avrete l'arduo compito di frenare l'avanzata del nemico, utilizzando incrociatori spaziali di ogni stazza possibile (ce ne sono oltre 60 diversi) e dando ordini alla vostra flotta. Il gioco prevede circa 150 tipi di equipaggiamenti, pianeti da esplorare e una qualità grafica di tutto rispetto. Se siete amanti dei giochi di fantascienza e cercate un gioco che unisca azione a elementi RPG, avete trovato ciò che fa al caso vostro!

Blue Label



A PROPOSITO DI...

GLI INTERVENTI PIÙ FICCANTI E CONTROVERSI DEL FORUM DI TGM ONLINE

"Comunque, l'intero discorso della violenza (che riguardi i videogiochi o meno) è veramente triste per la pochezza di spirito con cui viene trattato. È brutto dire che, come c'è scritto nell'editoriale sopra, la violenza va accettata in quanto inevitabile... è davvero orrendo pensare di accettare un tale pensiero, almeno per i miei canoni... ma d'altra parte è così, è inevitabile" - cavaliereombra, 17/01/2008, parlando della proposta del governo inglese di "censurare" le armi da taglio nei videogiochi

"mangiare e far mangiare gli amici e gli amici degli amici. Questa è la politica italiana e quindi una commissione in più significa nuove poltrone per scambi di favore. Poi naturalmente gli effetti di codesti virtuosismi variano dall'inutile e ingombrante, come in questo caso, al catastrofico come quello che accade a Napoli in 'sti giorni" - gmork, 08/01/2008, parlando della petizione contro il DDL 3014 sulla regolamentazione dei videogiochi (maggiori informazioni su TGM Online)

"E, cari redattori, sta a voi cercare di fermare ed evitare questa situazione. Preferisco ricevere una recensione anche 2 mesi dopo l'uscita di un game, ma avere tra le mani una review autentica. Mi fido di voi" - SeeD87, 10/01/2008, parlando dei publisher che mettono al bando le testate che parlano male dei propri titoli

"Per il resto, ciao Bill, sinceramente non mi hai rovinato così tanto la vita come metà di questo forum sembra sostenere" - alphax86, 09/10/2008, parlando di Bill Gates e del suo quasi-addio a Microsoft

"la tv oramai ha più senso (anche lanciandosi in acquisti da tecnologia full hd) come terminale per una console o visione di contenuti in seconda se non terza serata. Anzi, con la spazzatura che offusca la maggior parte dei canali, diventa "pericolosa" il solo accenderla." - vampires, 03/01/2008, parlando del sorpasso del web nei confronti della televisione tra i giovani

VINCITORI CONTEST CAPODANNO

Congratulazioni a tutti coloro, e siete stati davvero tantissimi (quaranta post solo nei primi DIECI secondi dell'anno - non vi dico con quali imprecazioni il server ha salutato il 2008), che hanno partecipato con entusiasmo al Contest di Capodanno, e che ha premiato gli autori degli auguri più puntuali.

Vincono quindi un bel processore AMD Athlon 64 X2 5000+ Black Edition:

- masterz
- snirbil

Per gli altri otto invece un po' di premi di consolazione sparsi, ossia "swag" raccolto dalla scrivania del Raffo: hardware, giochi, magliette, cose così... Non chiedetemi cosa deciderà di mandarvi quel simpatico ometto, aspettate trepidanti e bon. Si tratta di:

- darisole
- Il P@store
- Kupò
- Nisseno
- garamount
- lavezzi
- tcpma
- evilsephiroth

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





Imagine Cup 2008

“Immagina un mondo dove la tecnologia permetta uno sviluppo sostenibile” è lo slogan dell'edizione 2008 di Imagine Cup, la competizione internazionale di sviluppo software che Microsoft organizza già da qualche tempo, rivolta agli studenti delle superiori e delle università. La novità di quest'anno è rappresentata dalla sezione Game Development, segnale che il videogioco è considerato finalmente uno dei più importanti mezzi di comunicazione del nuovo millennio. “Imagine Cup è diventato il concorso hi-tech per eccellenza a livello mondiale. Microsoft mette a disposizione gratuitamente strumenti di sviluppo come Visual Studio Express”, dice Carlo Alberto Boano, studente all'università di Stoccolma. I progetti saranno giudicati da una giuria di esperti e i migliori gruppi parteciperanno alle fasi finali che si terranno in Francia la prossima estate. Per maggiori informazioni consultate il sito www.imaginecup.com, dove trovate anche foto e filmati delle passate edizioni. **GM**



Electronic Arts annuncia Tiberium

Anticipato ufficiosamente nei mesi scorsi, il nuovo sparattutto di Electronic Arts ambientato nell'universo di Command & Conquer è una realtà in fase di sviluppo. Il Tiberium, che dà anche il nome al gioco, è un cristallo extraterrestre in grado di incrementare il rendimento dei tradizionali combustibili fossili, una vera manna per il nostro mondo sempre più assetato di petrolio. A complicare le cose ci si mette una misteriosa torre aliena, che domina quello che una volta era il Mare Mediterraneo, e che in realtà è la testa di ponte di un'inattesa invasione. Il gioco ci catapulta all'inizio di un nuovo, sanguinario conflitto che vede protagoniste le forze dei GDI impegnate a respingere l'attacco extraterrestre. Il protagonista è il comandante Ricardo Vega, a capo di una squadra di soldati scelti che avrà a disposizione le armi più potenti mai concepite dall'uomo. Il gameplay, molto simile a quello di GRAW di Ubisoft, fonderà azione in prima persona e combattimento tattico a squadre, aggiungendo un pizzico di strategia in tempo reale: dovremo infatti controllare plotoni di fanteria, squadroni aerei e postazioni d'artiglieria a supporto della squadra sul campo. Tiberium è previsto in autunno su PC, Xbox 360 e PS3. Per maggiori informazioni, il sito ufficiale si trova all'indirizzo www.tiberium.com.



Publicità in game per il governo scozzese

Per fronteggiare l'emergenza dei morti sulla strada per incidenti dovuti all'alcol, piaga sociale che colpisce particolarmente i guidatori più giovani, il governo scozzese ha avviato una curiosa campagna informativa: con 10.000 sterline ha infatti comprato alcuni spazi pubblicitari all'interno delle versioni Xbox 360 di Need for Speed: Carbon, Need for Speed: ProStreet, Project Gotham Racing 4, NBA Live e Pro Evolution Soccer 2008, giochi che supportano la pubblicità dinamica, nei quali verranno inseriti messaggi che invitano a moderare il consumo di alcolici prima di mettersi al volante. Se l'esperimento dovesse avere successo, potrebbe essere ripetuto nei prossimi mesi.

Dice il ministro dei trasporti scozzese Stewart Stevenson: “le statistiche dei morti sulla strada, in particolare tra i più giovani, sono in continuo aumento, ed è quindi chiaro che dobbiamo trovare nuovi metodi per trasmettere messaggi sulla sicurezza. È un'iniziativa innovativa, nuova e diversa dai metodi che abbiamo usato fino a oggi. Si tratta di un'ottima opportunità per cercare di raggiungere un nuovo pubblico: il 73% dei ragazzi inglesi tra i 15 e i 24 anni ha accesso a una console. Questa tecnologia non è invasiva, e il messaggio può essere visto chiaramente mentre si gioca”.



Le console non sono abbastanza verdi per Greenpeace

Con la diffusione dell'elettronica di massa, quello dello smaltimento dei rifiuti “tecnologici” e dell'impatto ambientale dei dispositivi elettronici sta diventando un problema sempre più pressante. Poteva forse Greenpeace non dire la sua? L'associazione ambientalista ha aperto il sito Clash of the Consoles (greenpeace.org/international/clashoftheconsoles), dove vengono analizzati i consumi energetici e i componenti più o meno dannosi presenti all'interno delle console di nuova generazione, nonché le politiche di smaltimento e di riciclaggio dei suoi produttori.



In questa curiosa classifica si posiziona al primo posto, come più “verde” delle altre, la PlayStation 3 di Sony, grazie soprattutto alla scarsa presenza di materiali tossici. Al secondo posto troviamo Microsoft con la sua Xbox 360, “colpevole” di avere politiche di smaltimento poco efficienti. Decisamente a sorpresa si piazza ultima Nintendo con la sua Wii, che pure vanta consumi decisamente ridotti rispetto alle due concorrenti, colpevole secondo Greenpeace di non aver mai comunicato in maniera trasparente i suoi standard / protocolli di smaltimento. Il che non vuol comunque dire che non ne abbia.

Arrivano in Italia i MANGA della Walt Disney

Chi, come me, è cresciuto a P&P (Pane e Paperino) potrà essere un filo disorientato al pensiero di vedere associata la parola "manga" (il fumetto giapponese) ai personaggi più classici creati dalla fantasia di Walt Disney.

La fusione di questi due mondi, solo all'apparenza inconciliabili tra loro, è in atto già da qualche anno, e trova la sua massima espressione nella serie Kingdom Hearts, uno dei videogiochi più venduti di tutti i tempi, i cui protagonisti principali sono proprio la banda Disney e quella di Final Fantasy. Dal gioco sono poi nati numerosi fumetti, che si preparano a sbarcare anche in Italia. La collana Disney Manga farà il suo esordio nelle edicole e nelle librerie italiane questo febbraio, e nasce

con il non facile obiettivo di presentare in modo omogeneo questa straordinaria e incredibilmente ricca produzione. Albo dopo albo avremo modo di vivere l'azione frenetica di Kingdom Hearts, la magia di W.i.t.c.h., l'ironia di Nightmare Before Christmas, la simpatia unica di Lilo & Stitch, la fantasia di Nemo, l'originalità di Monster Inc. e tanti altri. Il primo ad arrivare in edicola sarà dedicato alla serie di Kingdom Hearts, composta da quattro volumi (o "tankobon", per dirla alla giapponese), in cui il protagonista, Sora, si addentrerà in ogni capitolo in un differente mondo disneyano, dall'"Isola che non c'è" di Peter Pan al Paese delle Meraviglie di Alice, incontrando personaggi come Paperino, Pippo e Topolino, per la prima volta interpretati in chiave manga dalla matita di Shiro Amano, autore oltre che di KH, di Legend of Mana e Subarashi Kono Sekai (It's a Wonderful Life). Chiudiamo dicendo che i fedeli acquirenti del nostro supporto argenteo avranno modo di toccare con mano, in anteprima, questi fantastici lavori, grazie al "primer" che accompagna la nostra versione DVD.



Heroes of Might and Magic va in rete

Tutti gli appassionati della saga fantasy di Ubisoft si possono fin da ora dare appuntamento online sul sito hommkingdoms.com, dove la prossima primavera verrà lanciato Heroes of Might and Magic Kingdoms, titolo web-based che metterà a disposizione dei giocatori una versione persistente del mondo di HOMM, all'interno della quale governare i propri regni virtuali, guidare gigantesche armate in combattimento, gestire gli scambi commerciali e creare eroi leggendari.

Particolare curioso, e sintomatico di una nuova tendenza nell'industria, il gioco non richiede alcun download o installazione, ma solo una connessione a internet. Un browser game, insomma. Il gameplay promette di essere abbastanza vario da garantire sessioni di dieci minuti "toccata e fuga" oppure di svariate ore,

a seconda dell'approccio scelto e della disponibilità di tempo dei giocatori. Per ottenere un codice per il beta test (o almeno provarci) è sufficiente registrarsi sul sito ufficiale del gioco, alla pagina hommkingdoms.com.

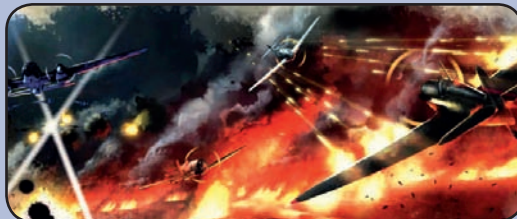


Si torna a combattere sopra l'Europa

Poco più di un paio di anni fa uscì un arcade di combattimenti aerei per Xbox e PS2 intitolato Heroes of the Pacific, sviluppato da Red Mile Entertainment e pubblicato da Transmission Games, e che ebbe un discreto successo.

L'inevitabile seguito, intitolato Heroes over Europe, è previsto per l'inizio del 2009, su Xbox 360, PS3 e per la prima volta anche su PC. Il gioco rivisiterà in chiave arcade le battaglie che si sono combattute sui cieli del Vecchio Continente durante la Seconda Guerra Mondiale; in particolare, seguiremo le vicende personali di tre piloti alleati e i loro scontri in guerra, dall'invasione della Francia alla devastazione di Berlino del 1945, in un crescendo di difficoltà e dogfight sempre più spettacolari. Rispetto all'originale, HoE avrà una modalità multiplayer decisamente più corposa, una campagna single player che si preannuncia abbastanza lunga e un motore grafico rifatto da zero.

Sito ufficiale: heroesovereurope.com.



Una divisione videoludica per l'esercito americano

Lo Zio Sam ha sempre più a cuore i videogiochi, sia come strumento di reclutamento (si veda lo shooter online gratuito America's Army) che di addestramento. E proprio in quest'ottica l'esercito statunitense ha deciso di aprire una divisione ad hoc per la realizzazione di videogame. L'ufficio, chiamato TPO Gaming (Training and Doctrine Command's [TRADOC] Project Office for Gaming),

che fa parte del National Simulation Center del Kansas, sfrutterà le tecnologie videoludiche di ultima generazione per realizzare simulazioni più realistiche, sia nella struttura che nell'aspetto. Uno dei primi progetti di questo nuovo reparto è lo sviluppo di una sorta di editor, un "toolkit" che dovrebbe consentire ai G.I. Joe di costruire e personalizzare i propri scenari di addestramento. La tecnologia che al momento si occupa di far girare il tutto è una versione custom di Armed Assault, lo shooter bellico di Bohemia Interactive, ma non è detto che lo sarà per sempre: nei piani dell'esercito, infatti, l'editor dovrebbe essere operativo solo nel 2015, e per allora è certo che la tecnologia (non solo videoludica) avrà fatto parecchi passi avanti.



Il PEGI all'italia non basta

Come è noto, in Europa esiste un organo preposto alla classificazione dei videogiochi, il famoso PEGI, che si occupa di informare gli utenti finali sul contenuto del titolo che vorrebbero acquistare attraverso simboli di facile comprensione, affiancati dall'età minima raccomandata. A quanto pare, queste linee guida non sono più considerate sufficienti nel Bel Paese: il Ministro per i Beni e le Attività Culturali in Italia, Francesco Rutelli, ha infatti avuto la bella pensata di proporre un disegno di legge dai risvolti piuttosto drammatici. In pratica, qualunque videogioco destinato al commercio sul suolo italico dovrebbe essere inviato presso un famigerato "Comitato di applicazione del Codice di autoregolamentazione media e minori" trenta giorni prima della sua uscita, anche se già "bollinato" dal PEGI. Il suddetto comitato dovrebbe poi testare il prodotto per almeno dieci giorni e, qualora non lo ritenesse idoneo, rispedirlo all'organismo europeo preposto per una riclassificazione. Va da sé che tutta questa girandola burocratica finirà per allungare in modo esponenziale l'uscita di qualsiasi videogioco, giustificando una volta di più non solo chi compra appoggiandosi a siti web esteri, ma anche e soprattutto chi preferisce affidarsi a canali decisamente meno legali. Il tutto con ripercussioni gravissime sull'economia dei distributori locali. Come sempre, duole notare come le istituzioni siano lontanissime dalle problematiche di tutti i giorni, portando avanti leggi che pur partendo da nobili propositi (la tutela dei minori), terminano sempre col finire completamente fuori strada. Comunque, nel momento in cui viene redatta questa notizia siamo in piena crisi di governo e c'è chi scommette che il DL 3014 finirà presto nel dimenticatoio. Davvero una magra consolazione comunque. **TMB**



Il Duca torna davvero?

Il gioco che è ormai sinonimo di vaporware per eccellenza torna a far parlare di sé: Duke Nukem Forever, in fase di sviluppo da ormai dieci anni, sembrerebbe infatti destinato effettivamente a uscire. La 3D Realms, che sta lavorando al gioco dal lontano aprile 1997, ha infatti rilasciato un breve video "teaser" qualche giorno prima di Natale. Il capo progetto e co-creatore di Duke, Gorge Broussard, ha annunciato trionfalmente la cosa nel forum del sito ufficiale del gioco, ringraziando (a dire il vero un po' spocchiosamente) i dipendenti della 3D Realms per il "duro lavoro" svolto "fino alle ore piccole", che aveva consentito la realizzazione del filmato (in realtà una riedizione di un video interno, mostrato a sorpresa durante il party natalizio aziendale). Nel video si vede poco e niente, ma ciò che traspare è in linea con la tradizione di Duke e mostra una qualità grafica che sembra al passo coi tempi: inutile dire che quanto si vede è frutto del lavoro svolto probabilmente negli ultimi 2-3 anni, visto che il gioco è stato riscritto da zero più volte. Era dal 2001 che non si avevano segni di vita tangibili sul fronte Duke Nukem Forever, quando la 3D Realms presentò un video promozionale e alcuni screenshot all'E3 di quell'anno. Broussard ne promette un altro nelle settimane a venire, anche se naturalmente la risposta alla fatidica domanda "quando uscirà?" è sempre quella: "when it's done".



nVidia annuncia il 3-way SLI

Già la tecnologia SLI, che permette di affiancare due schede video per raddoppiare (o quasi) le performance dei titoli di ultima generazione, è abbastanza "ninja" da soddisfare i desideri di framerate di tutti gli emuli del Pastore.

Non contenti, gli sviluppatori di nVidia se ne sono usciti con l'ultima versione della loro tecnologia, evidentemente destinata a pochi ricchi, che permette di usare non due, ma ben tre schede video in parallelo su un solo PC.

Stando a quanto dice il produttore di schede video, il 3-way SLI incrementa le prestazioni fino a 2,8 volte rispetto a una singola GPU, garantendo 60 frame al secondo a risoluzioni fino a 2560x1600 e con un antialiasing 8x. Tra i numeri millantati nel comunicato stampa leggiamo di Crysis che gira a 1920x1200 con tutti gli effetti DirectX 10 attivati. Roba che se non la vedi non ci credi.



Quando i videogiochi fanno male sul serio



Il nostro passatempo preferito torna alla ribalta sulle pagine della cronaca dei giornali di tutto il mondo, e come potete immaginare non per buoni motivi. Due adolescenti americani, Heather Trujillo di 16 anni e il fidanzato Lamar Roberts di 17, hanno ucciso la sorella minore della ragazza, Zoe Garcia di 7 anni, infliggendole calci e pugni riconducibili alle mosse di Mortal Kombat, secondo quanto dichiarato dai due omicidi. La bambina è stata ripetutamente gettata a terra e picchiata, finché non è stata ora di mandarla a dormire; 15 minuti dopo, però, era senza vita. I due rischiano ora fino a 48 anni di carcere; il ragazzo era ubriaco, cosa che a nostro avviso potrebbe giustificare l'accaduto ben meglio di una partita a Mortal Kombat. Meno grave, ma ugualmente inquietante, quanto accaduto pochi giorni più tardi a Hong Kong: il 31enne Chan Sing, padre di una bambina di pochi anni, voleva portarla con sé alla sala giochi, dove tuttavia ha scoperto che l'ingresso era vietato ai minori. Anziché rinunciare, ha pensato bene di mollarla in mezzo alla strada ed entrare a giocare. Finite le partite, l'ha fortunatamente recuperata, salvo poi parcheggiarla in un ristorante ed assentarsi per altre tre ore di divertimento. Lo staff del locale ha chiamato la polizia, che ha rintracciato l'irresponsabile genitore. Per lui si prospettano 120 ore di servizi sociali... e niente più sala giochi.



Call of Duty 5 torna al passato?

L'ottimo Call of Duty 4 ha fatto segnare, oltre agli ottimi voti, anche due importanti novità: il ritorno della serie anche su PC dopo la pausa "X360 exclusive" del terzo capitolo, e il passaggio alla moderna ars bellica. Ora, per Call of Duty 5, si prospetta un ritorno alla tradizione, e cioè alla Seconda Guerra Mondiale. Il sospetto nasce dal fatto che, anzitutto, è assai probabile che non sarà Infinity Ward (l'eccellente sviluppatore di CoD4) a realizzare il quinto episodio, ma i decisamente meno talentuosi Treyarch, studio di proprietà di Activision che ha per l'appunto lavorato a CoD3. Un annuncio di lavoro sul loro sito ufficiale per la posizione di

"level builder" indica infatti tra le caratteristiche favorevoli l'essere un fan degli FPS "ambientati nella Seconda Guerra Mondiale". Sappiamo bene che ciò non basta a sancire un ritorno al passato per l'ormai storica saga, ma è un indizio. Siamo poi sicuri che sia la mossa giusta?

L'E3 torna a Los Angeles

Dopo la parentesi Santa Monica, che ha anche sancito una radicale trasformazione per quella che era la più importante fiera mondiale dei videogiochi, l'E3 torna a Los Angeles con l'edizione 2008, che si svolgerà al familiare Convention Center (a 2 passi dallo Staples Center dove giocano i Lakers) dal 15 al 17 luglio di quest'anno. Un ritorno al passato che non segna però il ripristino della vecchia formula: il "nuovo" E3 rimane, e continua infatti a chiamarsi "Media & Business Summit"; semplicemente, i molteplici eventi sparsi per le varie suite d'albergo di Santa Monica avevano reso la manifestazione ancora più caotica e dispersiva, e il riportare tutto a una sola, pratica location ci sembra un'idea azzeccata. La decisione era nell'aria, ma è stata definitivamente maturata dopo aver raccolto le impressioni degli intervenuti all'edizione 2007 (che era solo su invito, come la prossima), che si sono detti piuttosto infastiditi dal fatto che fosse necessario scarpinare un bel po' tra un luogo d'incontro e l'altro. La centralità del Convention Center e la ricca disponibilità di alberghi a distanza di cammino dovrebbe risolvere questo grave problema per i poveri giornalisti di videogiochi, che come potete immaginare non sono molto avvezzi allo sforzo fisico.

Soldi virtuali, truffe reali

Second Life non è solo un network virtuale, ma è anche un ambiente di e-commerce molto reale: i Linden Dollars, la valuta fittizia del sistema, hanno un tasso di cambio con i veri dollari di circa 270 a 1, e ne sono in circolazione talmente tanti (con oltre 380mila utenti che contribuiscono a questo intreccio finanziario) da ammontare a quasi 13 milioni di veri dollari, che servono all'interno del mondo virtuale per acquistare beni e servizi. E dovunque ci sono i soldi, potete immaginare, ci sono le fregature: com'è



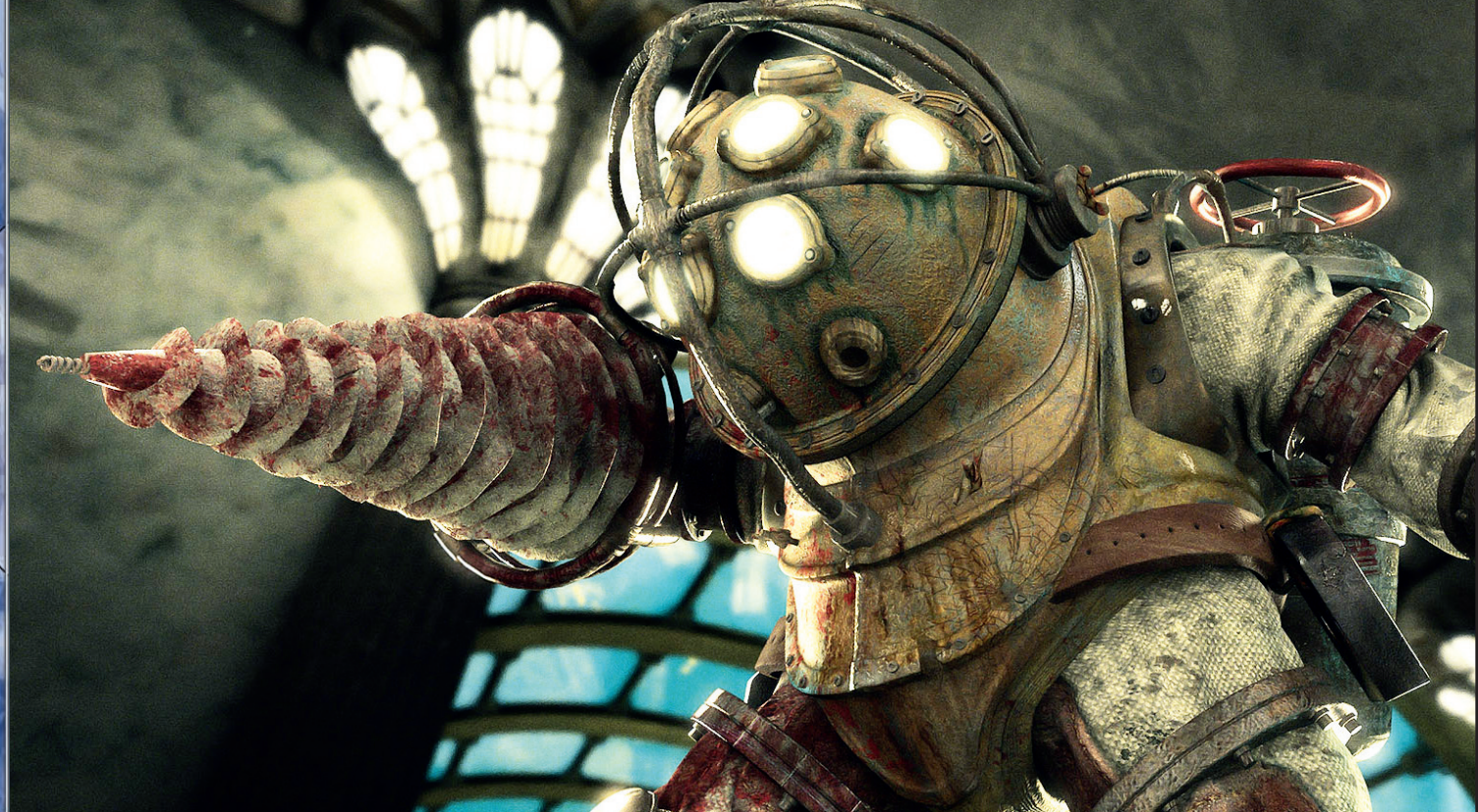
accaduto ad altri MMORPG (se così possiamo definirlo), anche Second Life ha la sua truffa. Tutto è iniziato circa un anno fa, quando una serie di piccoli sistemi automatici all'interno del sistema prometteva tassi di interesse eccezionale a chiunque depositasse i suoi Linden-dollari. In molti sono cascati nella trappola della fantomatica "Ginko Financial", di proprietà di tale Nicholas Portocarrero (ma questo è solo il nome del suo avatar). Ben presto, però, i soldi sono spariti, o meglio convertiti in poco rassicuranti "Ginko Perpetual Bonds", per poi dissolversi definitivamente nei meandri di internet. Il risultato? La Ginko potrebbe essere sparita, secondo alcune stime non ufficiali, con circa 700mila dollari; non Linden-dollari, attenzione, ma soldi veri. La Linden Lab, creatrice del gioco, assicura che studierà transazioni finanziarie più sicure, ma ricorda che tutto quanto accade con la valuta di Second Life è a rischio esclusivo degli abitanti. Insomma, anche nel mondo virtuale occorre guardarsi dalle truffe online...



L'Atari cacciata dal Nasdaq?

Non finiscono le noie finanziarie per la Atari, che almeno per quanto concerne la sua filiale americana non se la passa affatto bene: dopo aver rischiato l'esclusione dal Nasdaq (la borsa tecnologica americana) già nel 2006, ora è a rischio anche nel 2008. Due anni fa il problema era il valore delle singole azioni: secondo le regole del Nasdaq non può scendere sotto 1 dollaro; la Atari risolse il problema con un poco invidiabile "reverse-split", consolidando le sue azioni e riducendone il numero totale a un decimo. Una mossa che ha consentito di tirare avanti per tutto il 2007, finché a dicembre non è arrivato un altro avviso: ora il valore complessivo del flottante (il totale delle azioni presenti sul mercato) sta scendendo sotto un'altra soglia richiesta dal Nasdaq, quella dei 15 milioni di dollari. L'Atari ha adesso 90 giorni per riportare il suo valore complessivo sopra questa cifra, e rimanerci per almeno 10 giorni consecutivi; se così non sarà, il 20 marzo il publisher verrà ufficialmente escluso dal listino, con conseguenze ancora inimmaginabili sul fronte finanziario e commerciale.





MONDI IN PRIMA PERSONA

25 anni di titoli in soggettiva potrebbero sembrare tanti, forse troppi. Eppure, a patto di sorvolare sulle limitazioni tecniche, il concept era già lì, nei lontani anni '80...

■ Mario Baccigalupi baccigalupi@hotmail.com

Un appassionato di titoli in prima persona ne ha viste di cose. Roba da far impallidire anche il replicante Roy Batty nel finale di Blade Runner... Intendiamoci, ben oltre le porte di Tanhauser sono andati anche tutti i videogiocatori, magari giovani "consolari" impenitenti, che non amano staccare lo sguardo dalle spalle del loro eroe. È indubbio, però, che l'idea di immersione donata dall'osservare paesaggi virtuali attraverso lo sguardo del protagonista abbia rappresentato una delle più importanti innovazioni nella storia dei videogame, una sorta di rivoluzione in grado di attirare a sé, negli anni, anche generi tradizionalmente legati a visuali meno ravvicinate e a un approccio più indiretto. Il cammino che ci apprestiamo a percorrere, poi, risulta particolarmente affascinante perché assomiglia maledettamente a un processo simulativo della nostra percezione visiva e sonora, a cui pezzo per pezzo sono stati (e vengono ancora) aggiunti dettagli sempre più precisi sul

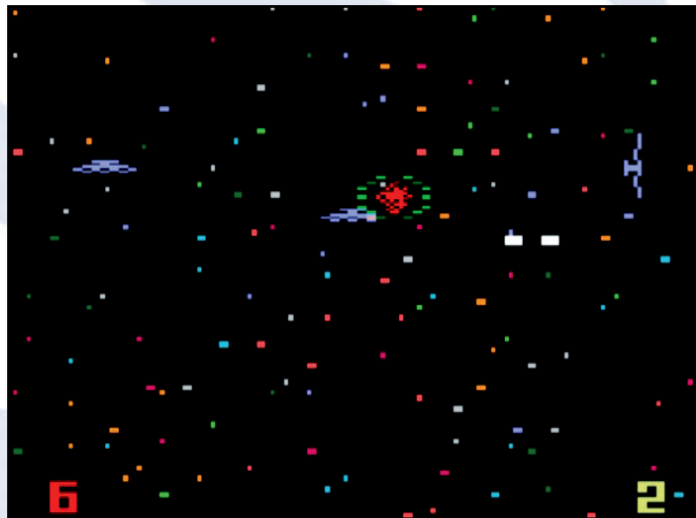
⬇️ **SIN Episodes:** la visuale in soggettiva può offrire dettagli davvero interessanti, soprattutto se guardati dalla giusta prospettiva...

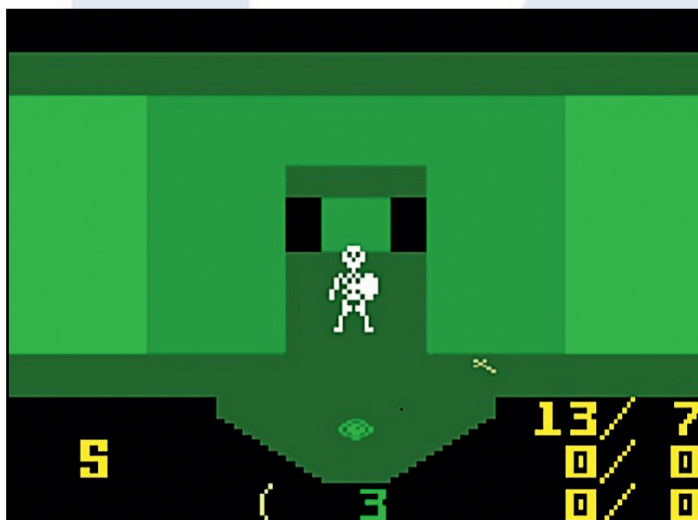


IL CONCETTO DI SIMULAZIONE È STRETTAMENTE LEGATO ALLA RICERCA DELLA VISUALE IN SOGGETTIVA, ANCHE IN TERMINI DI GENERI VIDEOLUDICI CHE PER PRIMI L'HANNO ADOTTATA

reale comportamento di un mondo completo di tutti i suoi attributi fisici. Il concetto di simulazione, infatti, è strettamente legato alla ricerca di questo tipo di visuale anche in termini di generi videoludici, tanto che nella "epoca pre-DooM" sono numerosi i simulatori a sfondo sportivo o militare (ad esempio, rispettivamente, Chequered Flag su Zx Spectrum e il coin-op Battlezone) ad aver scelto la prospettiva in prima persona per creare una maggiore sensazione di realismo. A sorpresa, però, nella nostra ricerca abbiamo trovato un vetusto

⬇️ **Mamma mia che vergogna!** E dire che mi faceva sentire così immerso nell'azione...





↑ Suona bene dire che quest'immagine proviene dal secolo scorso...

titolo che prima di ogni altro ha provato ad applicare, con incredibile anticipo sui tempi, le regole basilari insite nel gameplay dei moderni FPS. Proprio da qui inizieremo il nostro viaggio...

GLI AVVENIRISTICI PIXEL DI BIG JIM

I videogiocatori con più di trent'anni, meglio ancora quelli che si avviano verso gli "anta", probabilmente sanno già che la Mattel, oltre ad affogarci senza discriminazioni di sesso con bambolotti di ogni tipo per parecchie generazioni, è stata anche impegnata nella prima pionieristica fase dell'industria videoludica, un periodo che, tra le altre cose, mise in luce la pericolosa fragilità economica di questo settore.

A cavallo tra gli anni '70 e gli anni '80, l'azienda americana mise a punto una valida console chiamata Intellivision, con caratteristiche per l'epoca davvero rivoluzionarie: in guerra aperta con la più nota macchina da gioco Atari, Mattel Electronics ebbe il merito di produrre videogame dotati di aspetti dinamici molto più complessi rispetto alla concorrenza, in alcuni dei quali si tentava addirittura di simulare in modo rudimentale la visuale in prima persona. In particolare, nel tentativo di bissare il successo di "Advanced Dungeons and Dragons" (titolo arcade ispirato al famoso GDR cartaceo), nel 1982 uscì AD&D: Treasure of Tarmin, un titolo davvero ambizioso proprio perché dava la possibilità di esplorare dungeon zeppi di mostri, armati di arco e frecce, attraverso lo sguardo dell'indomito guerriero protagonista. Prima di dire che vi ricorda qualcosa, però, andatevi a vedere le immagini a corredo, dove uno screenshot del gioco Intellivision è stato brutalmente affiancato a un altro, con lo stesso soggetto, preso dal terzo capitolo di The Elder Scrolls. Ovviamente, è normale che tra voi ci sia anche chi non sa nemmeno come ci si possa divertire con una roba così primitiva, ma vi assicuro che in quegli anni era incredibile pensare che nelle nostre case sarebbe entrato un prodotto dalle caratteristiche così

↓ Rudimentali simulatori di guida come Chequered Flag sono stati terreno di prova per la ricerca del 3D.



↑ ... soprattutto se la confrontiamo con un'altra tratta da Oblivion, con lo stesso soggetto.

MATTEL EBBE IL MERITO DI PRODURRE VIDEOGAME CON ASPETTI DINAMICI COMPLESSI, COMPRESO IL TENTATIVO DI SIMULARE LA VISUALE IN PRIMA PERSONA

evolute. L'interfaccia permetteva, per la prima volta in assoluto, di procedere lungo angusti corridoi con un convincente senso di movimento, affrontando le sfide in tempo reale, pur con tutte le limitazioni dettate da problemi tecnici ben lungi dall'essere risolti, come la totale assenza di continuità dell'azione

HUD: MAI TROVARSI SENZA

Per ingannare la consapevolezza di essere davanti a uno schermo, in alcuni FPS gli sviluppatori si sono ingegnati nel disegno di particolari HUD (Head Up Display), concepiti in modo da aggiungere coerenza visiva rispetto all'ambientazione, rigorosamente in soggettiva. L'abbiamo visto fare in Star Wars: Republic Commando, con spruzzi di sangue e fango a sporcare la visiera, oltretutto dotata di un sistema autopulente, oppure nei più recenti capitoli di Ghost Recon, attraverso il visore del moderno soldato high tech, caratteristica poi ereditata con stile anche dal nuovo re dell'Olimpo, conosciuto con il nome di Crysis. Persino la tuta potenziata di Gordon Freeman, pur non avendo casco o elmetto, possiede un hud che compare solo dopo averla indossata, quasi a sottolineare il carattere illusorio dell'interfaccia, utile solo a "colmare" le carenze sensoriali in un ambiente virtuale. In altri casi, pochi per la verità, è stata lasciata al giocatore la facoltà di servirsi o meno delle informazioni a schermo, mirino compreso, in modo da accontentare gli utenti alla ricerca di estremo coinvolgimento.





↑ Cabal, del 1993, rappresenta al meglio le capacità della software house Ocean nei titoli d'azione sparatutto...

in prossimità di curve o il senso di spaesamento ogni volta che il protagonista doveva girare lo sguardo di 90 gradi (ovviamente accadeva di "scatto"). Non pensate, comunque, che il privilegio di giocare ad AD&D:ToT sia toccato a molti, in particolar modo ai possessori della console al di fuori degli USA. La divisione videogiochi di Mattel, infatti, chiuse definitivamente nel 1983, a pochi mesi dal lancio della nuova linea Intellivision II, fatalmente sconfitta da un'agguerrita concorrenza che, oltre alla nuova Atari 5200, comprendeva anche i sistemi Colecovision e Vectrex. Negli anni precedenti al disastro, però, sotto il marchio Intellivision uscirono altri titoli in cui una parte "gestionale" veniva affiancata a una componente action vissuta in soggettiva, come il fantascientifico Space Battle, con la sua torretta fissa a cannoneggiare le orde aliene, oppure come il simulatore di fortezza volante B17 Bomber, dove atterraggio, difesa dai caccia nemici e bombardamenti venivano proposti da una visuale interna all'abitacolo o dalle postazioni delle mitragliatrici. A ogni modo, se qualcuno fosse davvero interessato a capire cosa si intendesse nei primi anni '80 per livello grafico "avveniristico", può farsi un viaggio sul sito intellivisionlives.com, dove si trovano sistemi di emulazione per PC e console a disposizione dei curiosi. Sullo stesso sito, inoltre, viene data la possibilità di giocare online con alcuni storici prodotti.

L'ALBA DEI TITOLI IN SOGGETTIVA

Prima dell'avvento della vera rivoluzione degli anni '90, e passando attraverso la storica e appassionante competizione fra Commodore 64 e ZX

↓ Un background forte aiuta parecchio a immedesimarsi attraverso gli occhi del protagonista, anche in contesti diversi da quelli strettamente RPG.



D&D: EYE OF THE BEHOLDER RIPRESE, NEL 1991, LE PREROGATIVE APPENA ACCENNATE DALL'ORMAI LONTANISSIMO AD&D:TOT, DECLINATE IN SENSO RUOLISTICO



↑ ... come anche il precedente Operation Wolf, già campione d'incassi nelle sale giochi di mezzo mondo.

Spectrum, si potrebbe dire che la ricerca della visuale in soggettiva per un certo periodo di tempo coincise, quasi inestricabilmente, con i tentativi di restituire profondità e senso del 3D. Videogiochi come Cabal, uscito per il PC di Clive Sinclair, per Amiga e per C64, rappresentano al meglio questo tipo di approccio: l'idea era quella di rendere più complessa la struttura di uno "sparatutto" attraverso fondali prospettici disegnati a mano (si fa per dire), con un artificio banale ma efficace, almeno per gli standard di quegli anni. Un ulteriore esempio, valido soprattutto per il dinamismo frenetico dell'azione, si può rintracciare nell'FPS "ante litteram" Operation Wolf, sempre a opera di Ocean, che esordì nelle sale giochi per poi trasferirsi rapidamente su tutte le piattaforme casalinghe a disposizione degli utenti di fine anni '80: con la sua rigida struttura "a nastro", però, OW non possedeva le ambizioni di altri titoli prodotti successivamente per sistemi operativi in DOS, soprattutto nell'ambito della strategia e dell'action/adventure.

LA VENDETTA DEL VISORE 3D

Gli accessori troppo elaborati per console e PC, si sa, non hanno mai goduto di un mercato particolarmente vasto, a parte i soliti volanti e qualche joystick. Fino a questo momento, il ragionamento è stato valido anche per gli occhiali e i caschetti per il 3D, che molti avrebbero immaginato come futuri e inseparabili compagni del giocatore di FPS, alla ricerca di un più alto grado di immersione. Se questi prodotti non hanno mai dato risultati esaltanti dal punto di vista commerciale, questo non significa che non ne esistano di validi sul mercato, sempre che abbiate voglia di farvi spolare ben bene il portafoglio (anche più del solito). Particolarmente prestante, ad esempio, si è dimostrato il visore Z800 della eMagin, capace di restituire profondità di campo attraverso due minischermi da 800 per 600 pixel: questi, grazie al supporto delle moderne schede video, visualizzano per ogni occhio un'immagine diversa della stessa scena 3D, differenziata anche in termini di frequenza secondo un procedimento denominato "frame-sequential". Rispetto alla concorrenza, neanche così affollata, l'azienda produttrice fornisce inoltre una comoda lista di titoli supportati in pieno per il 3D, presente sul sito www.3dvisor.com.



LA GRANDEZZA DI VALVE STA ANCHE NELL' AVER FATTO DIVENTARE IL MARCHIO STESSO DI HALF-LIFE IL SIMBOLO DELL'EVOLUZIONE NELL'ESPERIENZA IN PRIMA PERSONA



⬇ Nelle sequenze statiche, e in misura maggiore nei momenti d'azione, il glorioso Dune del '92 privilegiava una prospettiva in prima persona.

D&D: Eye of the Beholder, ad esempio, riprese nel 1991 le prerogative appena accennate dall'ormai lontanissimo AD&D:ToT, con cui l'RPG di Westwood Studios condivideva il background fantasy ma non la predisposizione arcade. Altri giochi, invece, sfruttarono a fondo espedienti grafici messi a punto in prodotti appartenenti a generi completamente diversi, come nel caso del buon videogame ispirato nel 1992 alla saga di Dune, le cui scene d'azione, ambientate nei deserti creati dalla penna di Frank Herbert, dovevano molto al dinamismo visivo di alcuni celebrati racing game, da Out Run in poi.

La falsa tridimensionalità dei videogiochi sopracitati, in realtà, non era così lontana dai trucchetti bidimensionali che hanno reso possibile, in seguito, la programmazione dei veri progenitori dei moderni shooter, da Wolfenstein 3D a

⬇ Penumbra, inizialmente sviluppato da 4 studenti tedeschi, rimane uno degli esperimenti più interessanti sull'utilizzo della prima persona come "esperienza sensoriale".



⬇ Inutile ripeterlo ma lo faccio lo stesso: questo è il primo vero 3D, giunto tra noi videogiocatori grazie a id Software.



⬇ D&D: The Eye of the Beholder, in tutto il suo splendore: che ardore per il 1991, eh?

Doom di Carmack e Romero: come è noto, infatti, in questi leggendari FPS di id Software, la terza dimensione era soltanto una quota di altezza assegnata dal programmatore a una certa area, motivo per il quale non era possibile dare vita a soffitti inclinati, archi e strutture complesse. In questo contesto, emergono anche le ragioni per cui John Carmack viene osannato come un dio nel mondo dei videogame, da un capo all'altro del processo produttivo: uscire dall'empasse delle immagini statiche in sequenza o delle illusioni 2D, infatti, non fu assolutamente facile, tanto che il geniale programmatore americano si distinse proprio per la capacità di aggirare, nei suoi codici, il problema della mera rappresentazione "realistica". La Surface Caching, ad esempio, semplificando il problema dell'illuminazione delle superfici, ha permesso al vero 3D di Quake (1996) di girare sui PC dell'epoca (Pentium 66 MHz e robe così) con una sufficiente fluidità. Molto prima delle sue megatexture di ET: Quake Wars, insomma, Carmack diede all'uso della visuale in soggettiva un'impronta "interpretativa", più che di pura imitazione delle leggi che regolano la percezione visiva. Di conseguenza, già in quegli anni, numerosi programmatori poterono sbizzarrirsi in creazioni più o meno originali, anche se di fatto solo dalla fine degli anni '90 si può parlare di un confronto su basi moderne circa le potenzialità dell'esperienza in soggettiva, tanto per l'imposizione di nuovi standard tecnici quanto per la vigorosa maturazione stilistica imposta da alcuni geniali sviluppatori.

FREEMAN E I SUOI FRATELLI, L'ULTIMO IN NANOTUTA

Sono molti a ritenere che gli amici di Valve, dal 1998 in poi, abbiano affianca-

⬇ I famigerati marine del primo Half-Life, progenitori di mercenari assortiti, forze replicanti e regolari coreani.

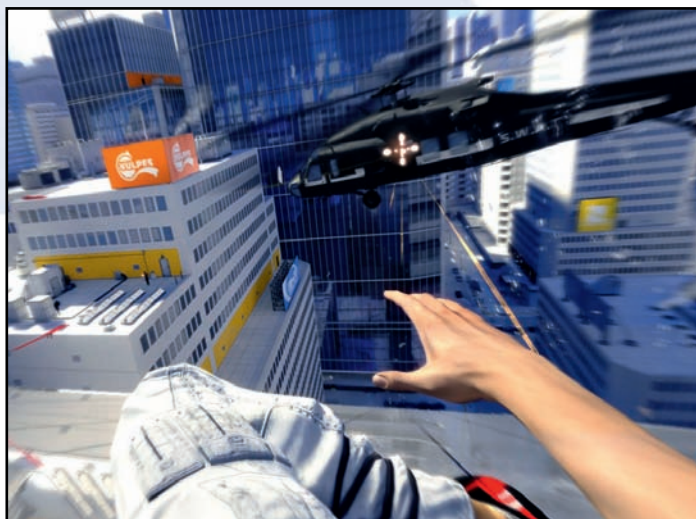




⬆ Tra i tanti titoli mossi dall'Unreal Engine 3 e usciti di recente, Bioshock rimane sicuramente il prodotto più interessante e innovativo.

to e in qualche caso superato id Software sul piano della capacità di allargare lo sguardo sul mezzo espressivo videoludico. Il merito principale, probabilmente, è di aver fatto diventare il marchio stesso di Half-Life il simbolo dell'evoluzione nell'esperienza in prima persona, segnando in due pietre miliari gli elementi cardine di un moderno gioco in soggettiva. Da F.E.A.R. alle lunghe serie di action shooter militari, fino all'osannato e ultratecnologico Crysis, si può osservare quanto alcuni aspetti del capolavoro Valve siano stati ripresi e perseguiti con costanza, a partire dalla ricerca di intelligenze artificiali nemiche sempre più competitive fino all'adozione di uno stile narrativo capace di donare maggiore coerenza alla visuale adottata, ad esempio con l'eliminazione dei cinematografici stacchi del protagonista in terza persona. A questo punto, però, la nostra storia si fa davvero recente, tanto da giustificare un breve stacco temporale fino ai giorni nostri, per giungere finalmente a una logica conclusione di un dossier scritto oggi su questo tema. All'alba del 2008, probabilmente, sono due i fenomeni videoludici destinati ad avere una maggiore influenza sul prossimo futuro dei titoli in soggettiva, pur non precludendo inaspettate novità da altre direzioni: da un lato abbiamo il tentativo di una consolidata realtà produttiva come Epic Entertainment di imporre, attraverso l'apprezzato Unreal Engine 3, un elevato standard qualitativo senza però trascurare il livello medio dell'hardware posseduto dagli utenti PC; dall'altro un'operazione come quella degli sviluppatori di Crytek, che ambiscono a donare ai titoli in soggettiva,

⬇ Mirror's Edge rappresenta il tentativo, davvero promettente, di uscire dalla gabbia degli sparatutto per sperimentare qualcosa di diverso ma altrettanto adrenalinico.



SI POTREBBE DIRE CHE LA RICERCA DELLA VISUALE IN SOGGETTIVA PER UN CERTO PERIODO DI TEMPO COINCIDE, QUASI INESTRICABILMENTE, CON I TENTATIVI DI RESTITUIRE PROFONDITÀ E SENSO DEL 3D



⬆ Con questa immagine negli occhi, andate a rivedervi gli screen della prima pagina di questo dossier: niente male, per due decenni di storia videoludica!

come loro stessi hanno recentemente annunciato (riferendosi ai prossimi 2 capitoli della trilogia di Crysis), la stessa qualità che Robert Zemekics e, prima di lui, Hironobu Sakaguchi, hanno cercato di portare nell'animazione digitale cinematografica. Chi avrà ragione? Ai posteri, l'ardua sentenza...

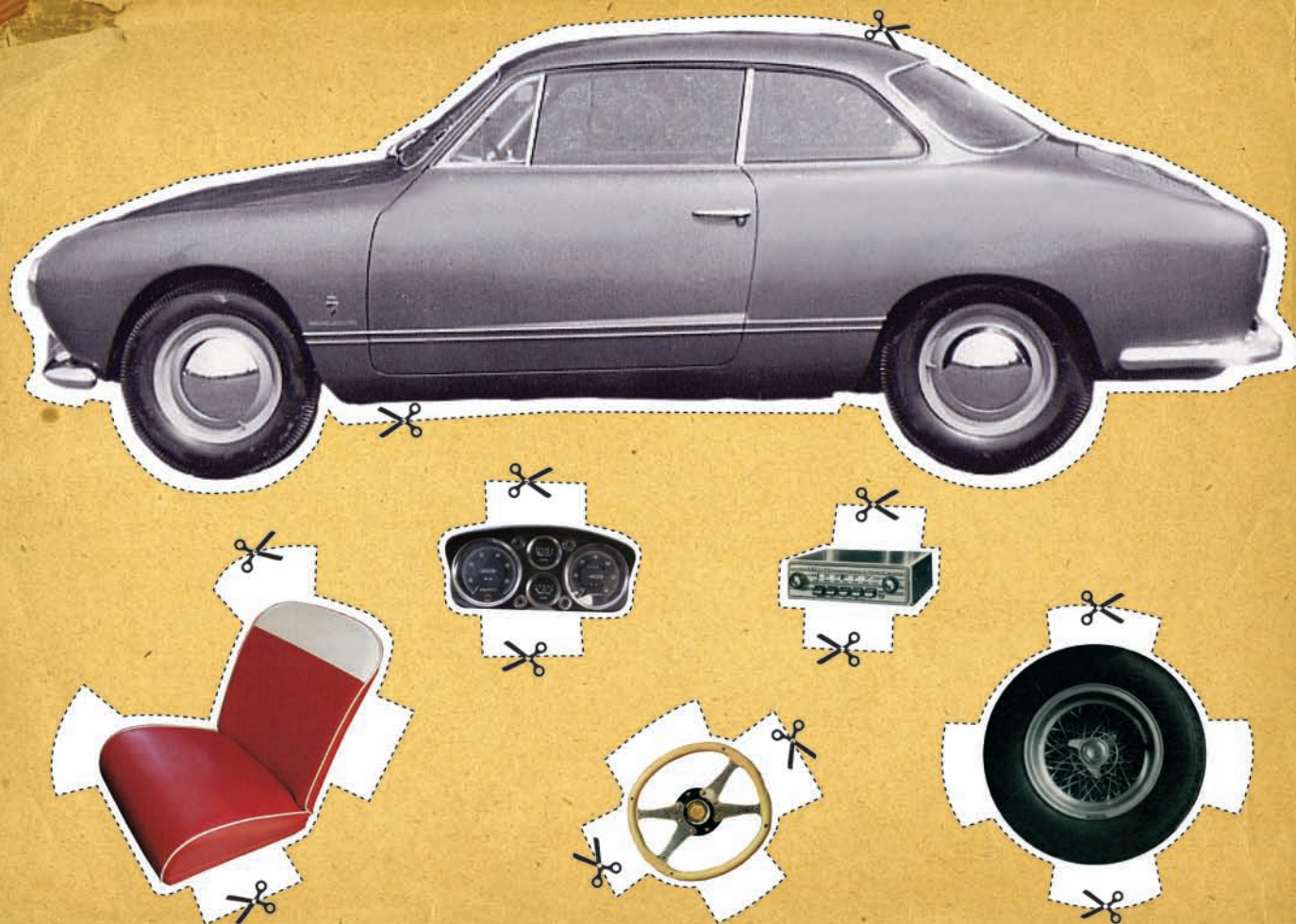
SOGGETTIVA E NUOVI GDR

Per coinvolgere fino in fondo il giocatore, anche il mondo creato per un titolo in prima persona può beneficiare di ruoli e regole più complesse di quelle di un ordinario sparatutto. Per questo, la visuale in soggettiva è andata presto a braccetto con generi dai contenuti più maturi (per l'età media di utenza) e meno fracassoni: dopo l'esperienza "furtiva" dei primi due Thief, esclusivamente in prima persona, sono stati soprattutto alcuni GDR a sfondo cyberpunk a inventarsi un nuovo stile capace di proporre la componente ruolistica in salsa action, e non è un caso se i titoli di questi videogiochi richiamano realtà di sviluppo legate in qualche modo fra di loro. Da System Shock alle varie incarnazioni di Deus Ex, fino al recentissimo Bioshock, lo stile di questa nuova tipologia di giochi si è andato affinando, elaborando un cocktail diversamente dosato, a seconda del caso, di elementi tipici dei giochi di ruolo e altri presi di peso dal mondo degli FPS. In tempi più recenti, si sa, la visuale in prima persona è stata adottata con enorme successo anche da RPG dall'impostazione più classica, come è avvenuto nella serie The Elder Scrolls (o anche dal discreto Arx Fatalis) e come sarà nel prossimo, atteso capitolo di Fallout, sempre a opera di Bethesda: non è dunque da considerarsi un caso se Oblivion, dal punto di vista tecnico, ha rappresentato per questo genere quello che Crysis sta significando oggi per il mondo degli sparatutto.



6° SALONE DELL'AUTO SPECIALE E SPORTIVA

RIMINI FIERA • 28-30 MARZO 2008



DOVE NIENTE È DI SERIE!

WWW.MYSPECIALCAR.IT

**my
special car
show**



**PROMOTOR
International**

IN COLLABORAZIONE CON:





Un'occhiata indiscreta di The Games Machine alle tecnologie presentate a Las Vegas, all'ultimo Consumer Electronic Show.

■ Paolo Besser paolone@sprea.it

I CES di Las Vegas, per gli appassionati di tecnologia, è un po' come il paese dei balocchi. Al CES si parla anche di videogiochi, ma non solo. Un po' come capitava dalle nostre parti con il SIM di Milano, ma con un'area espositiva e soprattutto con un battage internazionale spaventosamente più grande, la manifestazione americana d'inizio anno offre uno sguardo a 360 gradi su tutto ciò

che la tecnologia avrà da offrirci nel corso del 2008 e, perché no, anche un po' più in là. Anche quest'anno il CES non ha deluso le aspettative, mostrando tante piccole e grandi innovazioni che ci renderanno la vita più semplice, più trendy, o anche semplicemente più divertente.

I GIOCHI DEL CES

Sul fronte ludico, la manifestazione non ha offerto moltissimo agli appassionati. C'era sicuramente un

■ SVILUPPATORE: Twelve Interactive ■ PUBLISHER: Oxygen
■ DISTRIBUTORE: Oxygen ■ USCITA: Q2 2007

po' di carne al fuoco, ma nulla di eclatante. Noi utenti di PC ci siamo potuti sollazzare con una manciata di titoli più o meno blasonati come Age of Conan, l'incredibile remake di Bionic Commando e pochi altri, tutti già ampiamente annunciati e oggetto di complete preview da parte della nostra rivista. Vale la pena, comunque, spendere due parole sugli aggiornamenti dell'ultimo minuto. Lo sparattutto "storico alternativo" Turning Point: Fall of Liberty, in

cui la Germania vince la Seconda Guerra Mondiale e cerca di invadere il Nordamerica, è stato presentato "a spizzichi e bocconi" con una versione dimostrativa piuttosto interessante, ma che non comprendeva il gioco completo. Le sequenze mostrate erano indubbiamente belle ma ancora piuttosto acerbe. The Agency è un gioco d'azione di massa online, ambientato "ai giorni nostri o un po' più in là", dall'impostazione più simile a quella di uno sparattutto che non a un RPG,



➤ Forse ci siamo, e questo sarà l'anno delle memorie "stato solido": rimpiazzano gli hard disk, consumano di meno, sono più veloci, e non temono gli scossoni.



➤ Al CES c'era (ovviamente) anche Philips, con tutta la sua linea di prodotti tecnologici. Dagli impianti hi-fi ai rasoi elettrici.



↑ Tra i personaggi che hanno fatto la loro comparsata al CES annoveriamo anche David Caruso, noto protagonista della serie TV CSI: Miami.

dove i giocatori possono prendere le difese di una delle fazioni in campo e divertirsi a sforacchiare gli avversari. Una caratteristica interessante di questo titolo, di cui non si conosce ancora la data di uscita esatta, è l'interfaccia grafica contestuale che, invece di occupare perennemente una porzione dello schermo, compare solo quando necessario, mostrando unicamente gli elementi che servono.

I TELEVISORI INNANZITUTTO

Il CES di quest'anno è stato sicuramente quello dei televisori. Plasma di dimensioni stratosferiche, dallo spessore quasi inesistente, o con entrambe le caratteristiche, si sono alternati a LCD sempre più definiti e colorati, dotati di tecnologie di retroilluminazione sempre più raffinate, allo scopo di migliorare il contrasto e la definizione il più possibile. Assolutamente imperdibili, per esempio, il nuovo televisore Sharp Aquos da 105 pollici, ma anche la linea di televisori Bravia di Sony,

realizzata con la nuova tecnologia OLED (a diodi di luminescenza organici): grazie alle loro peculiarità, offrono una brillantezza decisamente maggiore rispetto agli LCD e sono, in prospettiva, molto più economici. In prospettiva, perché come sempre le novità hanno un prezzo di lancio piuttosto elevato. Questo CES, inoltre, ha segnato la fine delle tradizionali tecniche di retroilluminazione, che in passato avevano permesso la realizzazione di TV color molto grandi ma, ahinoi, piagati da una scarsa luminescenza e dalla tendenza a creare zone scure agli angoli. Senza contare il fattore "spessore", piuttosto ingente. Oggi questa tecnologia è stata sostituita dai laser: più veloci, più precisi, più sottili. Mitsubishi ha presentato un modello a 65" a dir poco rivoluzionario, anche se piuttosto costoso. Vedremo se questa interessante tecnologia sarà destinata a raccogliere i consensi del pubblico o se verrà riservata – pro-



↑ Paul Otellini, presidente di Intel, si è lanciato in una presentazione a tutto campo delle ricerche in cui è impegnata la sua azienda.

prio come la vecchia retroilluminazione – a una nicchia di estimatori. Ma la tecnologia che ha saputo stupire più di tutte, ironia della sorte, è proprio quella più collaudata: il plasma, in grado di estendersi su schermi record da 108 o addirittura 150 pollici, arrivando a risoluzioni inaudite. Ne parliamo più diffusamente nei box che corredano l'articolo.

MA ANCHE L'INFORMATICA...

Prevedibili, anche se stucchevoli come sempre, le presentazioni e gli annunci di Intel e AMD. In una conferenza a metà strada fra scienza e fantascienza, Paul Otellini di Intel ha mostrato qualche applicazione di Menlow, la futura tecnologia "tutto in uno" con cui sarà possibile realizzare telefonia, multimedialità, navigazione satellitare, traduzione on the fly di testi e parole, giochi e Internet con un singolo apparecchio portatile. Non un notebook e nemmeno un palmare, ma qualcosa di simile, almeno esteti-

camente, a un navigatore. Otellini ha posto l'accento soprattutto sulle capacità della sua azienda di miniaturizzare i transistor, ponendo le attuali dimensioni nanometriche alla base di tutti gli avanzamenti tecnologici che vedremo in futuro. La risposta di AMD non si è fatta attendere, con l'annuncio di una nuova linea di processori Phenom, basata stavolta sullo stepping B3, che debutterà nel corso del 2008, finalmente priva dei bug che hanno afflitto i modelli iniziali. Ma è stato un CES pieno di sorprese e di interventi importanti come quelli a tutto campo di Bill Gates, che ha aperto e chiuso la fiera, in cui ha rivelato al pubblico le sue inaspettate doti di comunicatore, capace di scherzare su Windows e di inorgogliersi elencando i successi della sua azienda, ma anche di dare spettacolo presentandosi sul palco con una chitarra di Guitar Hero III in compagnia, nientemeno, che del noto chitarrista Slash.



↑ Il SideKick di Sharp, brandizzato dalla compagnia telefonica T-Mobile, sarà un bel concorrente per l'iPhone.



↑ Con incredibile sprezzo del ridicolo, vediamo "duettare" sul palco Slash e Bill Gates, ognuno con lo strumento di sua competenza...

DOCCIA FREDDA PER GLI AMIGHISTI

Anche se potrà sembrare incredibile, al CES c'era anche Amiga Inc. che, per bocca del suo direttore generale Bill McEwen, ha presentato in sordina il suo nuovo prodotto, Amiga Anywhere 2. Quest'ultimo non è altro che l'evoluzione dell'omonima macchina virtuale realizzata anni addietro con la collaborazione di Tao Group, oggi fallita, e usata su alcuni telefoni cellulari e altri dispositivi mobili per far girare pochi giochini per casual gamer. Una tecnologia molto simile a Java che, però, non ha ricevuto il plauso degli sviluppatori per via dei costi elevati di sviluppo e per il fatto di essere una piattaforma proprietaria. McEwen, dopo aver sollevato l'ilarità di mezzo mondo informatico annunciando che "AmigaOS 5 sarebbe stato migliore di MacOS", ha confessato che "Amiga Anywhere 2 è AmigaOS 5", ma di non averlo potuto chiamare così per via di non meglio specificati "Accordi con Microsoft". La notizia è stata accolta con l'ormai abituale senso di sconforto, sarcasmo e rassegnazione dall'intera comunità Amiga, o ciò che ne resta.

AMIGA
 GET THE NEWEST AMIGA GAMES
 Buy now! at ShopAmiga.com

SOLUTIONS FOR DIGITAL LIVING™

"We are very excited to provide our customers with rich graphical Amiga content and let them run it across their mobile, desktops and ultimately TV-based devices ..."
 - Ricardo Meneses, President
 MobaZone

"GalaxSIM® is the ideal platform for the subscriber to realize the high performance and quality offered by the Amiga gaming environment ..."
 - John O'Malley, VP Telecom
 Consocio & Deviant (O&D)

AMIGA NEWS MOBILE NEWS

- An Open Letter To The Amiga Community
- Amiga Launches 15 Amiga Classic Games for \$4.99
- Fran Dramis Joins Amiga Advisory Board
- Vulcan Software Limited and Amiga, Inc. announce new relationship
- Power Design Details from ACK and Amiga

LA SEDIA PER CHI GIOCA DURO

Diciamolo chiaramente: un vero hardcore gamer che si rispetti non può accontentarsi di una sedia qualsiasi, né può adagiarsi sulle mollezze di una soffice poltrona, ma deve assolutamente procurarsi una postazione super-accessoriata, o la sua reputazione potrebbe rimetterci. Per questa ragione, al CES ha avuto un discreto successo la PM-450 WR Sound Rocker di Pyramat, una splendida sedia per appassionati di videogiochi completamente wireless, e quando diciamo wireless intendiamo proprio dire senza cavi: si alimenta con una batteria ricaricabile, capace di offrire fino a cinque ore di autonomia. La sedia offre un potente subwoofer e due altoparlanti stereo piazzati vicino al poggiatesta. Dedicata a chi non ha ancora asportato il sedile della propria macchina per metterlo davanti al suo computer. Costerà 220 euro circa.



IL PC "SUPERFICIALE"

Dopo che se n'è vociferato per anni, con pagine web dedicate all'argomento e qualche annuncio di basso profilo, ecco finalmente al debutto la nuova tecnologia Surface, con cui Microsoft vorrebbe rivoluzionare il concetto stesso di computer. Come possiamo osservare dalla foto, si tratta praticamente di un tavolo intelligente dotato di touch-screen e di un'interfaccia utente basata su "gesture". In altre parole, un computer le cui applicazioni si possono manipolare con i movimenti della mano e delle dita, in maniera più naturale rispetto a quanto si faccia usualmente con il mouse. Non si sa ancora bene quali saranno le reali applicazioni di questi computer, ma l'unico limite è la fantasia degli sviluppatori.



FOTOGRAFO MECCANICO PER REDAZIONI

Se avete una società di pubbliche relazioni, o la necessità di effettuare scatti ad alta risoluzione di oggetti relativamente piccoli (come, per esempio, il materiale normalmente recensito nella rubrica dell'hardware), la Photosimile 5000 di Ortery Technologies potrebbe tornarvi molto utile. Si tratta infatti di una "scatola" dotata di un piatto rotante e di una serie di luci al neon in grado di illuminare correttamente l'oggetto contenuto al suo interno: una volta applicata una fotocamera digitale all'apparecchio, questa può scattare fotografie praticamente perfette. Un carrello arcuato consente poi di piazzare la macchina fotografica nella posizione più adatta allo scatto. Sarà, ma la nostra fotografia è comunque molto più simpatica...



PRENDIAMOLE SUL SERIO

Ecco un'immane periferica per gli amanti del realismo, soprattutto quando si ha a che fare con gli sparatutto: il 3rd Space Gaming Vest di TN Games è un giubbottino USB dotato di alcuni piccoli compressori d'aria che ci permettono di "sentire" da che parte provengono i proiettili avversari. Proprio così: veniamo colpiti dal giubbottino esattamente come accade al nostro avatar all'interno del gioco. Ovviamente non sono colpi destinati a spezzarci le ossa, ma sufficientemente fastidiosi e piuttosto indicativi delle traiettorie avversarie. E se ci colpiscono alla testa? Niente paura: TN Games ha annunciato al CES anche un casco e alcune "espansioni" per braccia e gambe.



I 32 POLLICI DI SHARP

Sharp ha presentato la seconda generazione di schermi LCD full-HD da 32 pollici, in grado di raggiungere la risoluzione di 1920x1080p, chiamata GP3. Questa linea di prodotti offre caratteristiche di eccellenza per chi deve giocare: un sistema di retroilluminazione all'avanguardia, una tecnologia che permette di ottimizzare il contrasto, tre ingressi HDMI e uno DVI, un tempo di illuminazione inferiore ai 6 ms e un contrasto pari a 10000:1, oltre al supporto della modalità di refresh a 24 fotogrammi, molto apprezzata da chi invece vuole godersi i film in alta definizione senza microscatti. Il costo? "Solo" 1.500 dollari.



TIME WARNER SCEGLIE IL BLU-RAY, IL PORNO SI ADEGUA

L'ultimo CES potrebbe aver segnato la fine della guerra tra i due noti formati ad alta definizione, Blu-Ray Disc e HD-DVD. Con un annuncio a sorpresa, Time Warner ha inferto un colpo mortale al secondo, scegliendo di supportare soltanto il primo a partire dalla prossima line-up di film destinati all'home video. Digital Playground, una delle più note case di produzione di film per adulti, esattamente un anno fa si lamentava dei vincoli imposti da Sony ai contenuti distribuibili su Blu-Ray Disc, facendo intendere che l'HD-DVD avrebbe avuto certamente più successo proprio per via della disponibilità di film ad alto contenuto erotico. Ma oggi la "popolare" azienda americana ha già dato alle stampe i suoi primi film su Blu-ray disc. Il consorzio di aziende che promuovono l'HD-DVD non si è tuttavia perso d'animo, facendo notare che il loro formato è molto più versatile e perfetto anche per la memorizzazione di altri tipi di dati. Vedremo...



UN LASER DA 65 POLLICI...

Dopo cinquanta anni di sostanziale miglioramento di un'unica tecnologia, quella dei tubi catodici, i produttori di monitor e televisori stanno sfornando sistemi sempre nuovi per migliorare e, soprattutto, ingigantire l'immagine. L'ultima arrivata è una tecnica di retroilluminazione basata sul laser, "la più pura fonte di luce esistente" secondo Mitsubishi. E proprio l'azienda giapponese ha presentato all'ultimo CES un avveniristico televisore a 65 pollici. Come gli altri televisori di tipo DLP non sarà particolarmente sottile ma, in confronto alle tradizionali tecniche di retroilluminazione, luminosità e contrasto sono a dir poco sbalorditive. Il prezzo? Piuttosto alto, almeno inizialmente: si parla di una cifra compresa tra i 4.000 e i 6.000 euro circa.



...E UN PLASMA DA 150!

Avete appena finito di pagare le rate del vostro nuovo televisore HD-ready da 42 pollici e ne siete terribilmente soddisfatti? E allora non leggete quanto segue, perché potreste improvvisamente deprimervi: Panasonic ha presentato un incredibile televisore al plasma da ben 150", dotato di una risoluzione pari a 4096x2160 pixel, in altre parole l'equivalente di quattro monitor "full HD" attuali, con un'area attiva di ben 3,31x1,87 metri. I televisori grandi come intere pareti, dipinti qualche decennio addietro da Ray Bradbury in Fahrenheit 451, stanno diventando realtà. Speriamo però che nessuno si metta davvero a bruciare i libri!



VOLUMI ALTISSIMI, VOLUMI BASSISSIMI

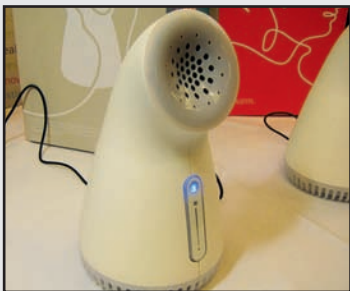
Come prevedibile, lo stand di Pioneer era caratterizzato dai classici prodotti dell'azienda, dagli impianti hi-fi ai sistemi car-audio, passando per il reparto "cinema



in casa & affini". Proprio qui si è visto uno dei televisori più interessanti della manifestazione, un plasma da 50 pollici per 9 millimetri (sì, avete letto bene, NOVE MILLIMETRI) di spessore, chiamato Kuro. Dietro a questo nome in codice si nasconde tutta la tecnologia, sviluppata internamente da Pioneer, necessaria per la realizzazione di un simile elettrodomestico: di fatto, questo enorme televisore è più sottile di un telefono cellulare o di un lettore MP3.

IL CLIMATIZZATORE PORTATILE

Se siamo particolarmente sensibili ai problemi dell'ambiente e, soprattutto, agli sbalzi di temperatura a cui siamo sottoposti durante l'anno, non c'è niente di meglio del climatizzatore portatile C2 Climate Control, realizzato da Herman Miller. Lo si porta facilmente in giro, lo si piazza senza problemi accanto al computer et voilà, freddo (d'estate) e caldo (d'inverno) sono serviti, almeno nello spazio strettamente personale, a una frazione dell'energia elettrica richiesta per climatizzare l'intero ambiente.



VIDEOCONFERENZE CREATIVE

Dopo averci stupito con il suo nuovo lettore Zen da 32 GB, sottile e di aspetto gradevole come tutti gli altri, Creative si è lanciata nel settore, relativamente nuovo, delle videoconferenze. Chi ha mai provato a usare i portatili per questo genere di scopi sa quanto sia tedioso configurare e fare funzionare il tutto, per cui Creative ha risolto brillantemente il problema con il suo InPerson, un minicomputer tascabile o, a ben vedere, anche un videofonino, dotato semplicemente di uno schermo, una webcam, e del software di videoconferenza che funziona via Internet, tramite VoIP.



L'AGGEGGIO TUTTIFUNZIONE

Perché portarsi dietro un telefono e un lettore MP3, quando un solo apparecchio può svolgere adeguatamente tutte queste funzioni? Il ROKR E8 di Motorola serve proprio a questo, a telefonare e ad ascoltare la musica, con una particolarità: la sua "pulsantiera" è in grado di cambiare dinamicamente il "contenuto" dei tasti a seconda della modalità d'utilizzo prescelta: quando lo si usa come lettore MP3, i numeri spariscono, e restano soltanto le funzioni multimediali.



IL ROUTER PER VIDEOGIOCATORI

Chi gioca spesso via Internet si sarà reso conto dell'inadeguatezza dei router tradizionali, del tutto privi di attrattiva e, soprattutto, di ottimizzazioni necessarie per il gioco. O magari anche no, visto che nessuno ha mai sentito la mancanza di apparecchiature simili destinate esclusivamente agli hardcore gamer. Eppure, D-Link si è sentita in dovere di colmare questa apparente lacuna con la sua serie di adattatori di rete Xtreme-N, di cui il router DLG-4500 è indubbiamente il rappresentante più trendy. In pratica, non è altro che un normale router DSL con cui è possibile vedere graficamente la velocità di connessione, la banda disponibile e altre simpatiche amenità di rete, grazie a un simpatico display illuminato.



IL MONITOR CON LE CURVE

Uno degli aggeggi in assoluto più rappresentativi di questa edizione del CES, almeno per noi videogiocatori incalliti, è il prototipo di monitor panoramico prodotto da Alienware. Caratterizzato da un'inedita curvatura, questo schermo è composto da quattro pannelli a retroilluminazione DLP (Digital Light Processing) che, in totale, offrono una risoluzione di 2.880x900 pixel, praticamente il doppio di un normale monitor widescreen da 1.440x900. Che si tratti solo di un prototipo è palese: i punti di congiunzione dei quattro proiettori si vedono ancora chiaramente anche se, stando a quanto afferma Alienware, questo difetto sarà del tutto eliminato al momento della commercializzazione. Il prezzo e la data di lancio sono ancora da decidersi, sebbene fonti informate spergiurano che arriverà nei negozi il prossimo autunno.



VISIONE STEREOSCOPICA

Perché spendere migliaia di euro in televisori giganteschi, quando basterebbe piazzare due mini-schermi alla giusta distanza dai nostri occhi, per ottenere risultati del tutto analoghi (o quasi)? A dare una risposta precisa ci ha pensato MyVu, una piccola società che produce un oggetto davvero particolare: un paio di occhiali molto tecnologici, personalizzati in differenti modelli e colori, con cui è possibile vedere i filmati dell'iPod video a una risoluzione di 320x200 punti.



GLI OTTO CORE DI ALIENWARE

Non contenta di aver stupito tutti con il suo monitor curvo, Alienware ha messo in esposizione al CES un incredibile (e costosissimo) sistema da gioco in grado di ospitare, sulla stessa scheda madre, due processori Intel Quad Core, e di utilizzare sia due schede video ATI in Crossfire, sia due schede video Nvidia in SLI, dimostrando, se ancora ce ne fosse bisogno, che non esistono assolutamente limiti tecnici all'implementazione delle tecnologie SLI e Crossfire su chipset tradizionalmente considerati non compatibili.



SI GUIDA DA SÉ

La Carnegie Mellon University ha presentato un'automobile (un prototipo, ovviamente) completamente autonoma, capace cioè di guidarsi da sola in maniera del tutto indipendente. Dotata di un sofisticato software di intelligenza artificiale e, soprattutto, di una quantità impressionante di telecamere e sensori, questa macchina ha stupito tutti per la sua capacità di evitare gli ostacoli e di effettuare manovre non semplici, anche in assenza di un pilota. Ovviamente nessuno andrebbe mai in giro con una Jeep conciata in quel modo, ma si suppone che con la progressiva miniaturizzazione dei componenti necessari, in futuro le macchine autonome rivoluzioneranno il traffico delle nostre città.



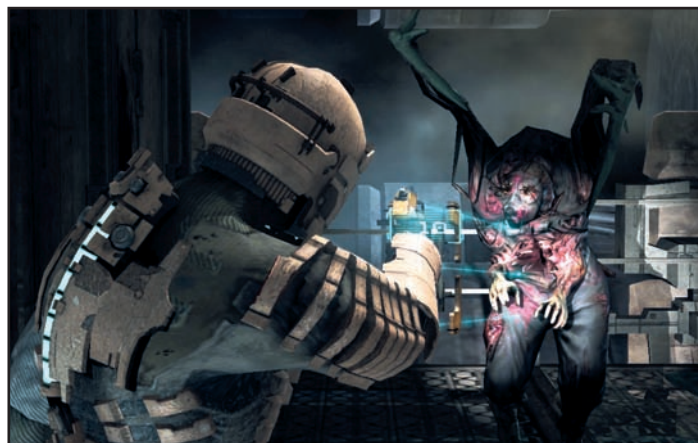
DEAD SPACE



SVILUPPATORE: Redwood Studios ■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts
PUBLISHER: Electronic Arts ■ USCITA: 2008



Dietro al marchio Dead Space si nasconde un survival horror griffato Electronic Arts. Il titolo di Redwood Studios è ambientato su un'astronave mineraria che smette improvvisamente di dare notizie di sé alla base. Subito viene mandato un ricognitore per capire quale sia il problema, ed è inutile dirvi che sulla navetta ci siete proprio voi, nei panni di un ingegnere che non ha molta dimestichezza con le armi ma che sa cavarsela in ogni situazione. Isaac Clarke (questo il nome del vostro alter ego. Riuscite a scoprire quali sono i due autori che gli hanno "prestato" i nomi?) si rende subito conto che la Ishimura (l'astronave destinata a ospitare minatori) non ha problemi ai macchinari, ma all'equipaggio... Dead Space sfrutta una visuale in terza persona e mette sul piatto qualche interessante trovata, come la possibilità di utilizzare quanto recupererete per la nave per aprirvi la strada tra i nemici. Tra le armi presenti, segnaliamo picconi, martelli e gingilli sui generis, che ci aiutano a capire come il titolo EA non sarà particolarmente adatto ai deboli di cuore. A nostra disposizione ci sarà anche una "pratica" pistola saldatrice, l'unica per cui non sembrano scarseggiare le munizioni, che costringerà però a utilizzare una visuale ravvicinata. Insomma, o si corre o si spara... anche perché, se avessero mandato un novello Master Chief sulla Ishimura, ci sarebbe stato poco spazio per l'horror. "Il team ha già lavorato su produzioni importanti, ma tutti noi abbiamo sempre voluto metterci alla prova con qualcosa di più oscuro, di più dark" dice l'executive Producer Glen Schofield. "Siamo tutti fan dei generi horror e sci-fi e vogliamo creare il titolo più spaventoso che si sia mai visto, costringendo il giocatore a stare in tensione per tutto il tempo". E chi siamo noi per non credergli? **Raffo**



POSTAL 3



■ **SVILUPPATORE:** Running With Scissor ■ **DISTRIBUTORE:** Akella
■ **PUBLISHER:** Akella ■ **USCITA:** Imminente

Sono passati già 10 anni da quando il primo titolo della serie fece capolino sui nostri PC. Da allora, molte cose sono cambiate... ma non Postal, che tiene fede ai suoi ideali di estrema violenza e irriverenza. Postal 3 vi cala nei panni di un normalissimo fattorino che, immerso nello squallore della civiltà, decide di fornire il suo significativo contributo al degrado della società. Stiamo parlando di un gioco violento all'inverosimile, che dà modo, a chi lo desidera, di urinare sui cadaveri delle proprie vittime, di usare armi fuori di testa (come non citare il gatto "silenziatore"?), e di tirare fuori il peggio da ogni essere umano (personalmente aborro questa serie di giochi, ndSS). Questo terzo capitolo non fa eccezione e anzi, se possibile, promette di rincarare la dose proponendo armi ancor più stralunate, come per esempio una specie di ghiro dai denti aguzzi usato come motosega. Le situazioni, più splatter del solito, si avvarranno dell'aiuto del Source Engine (quello di Half-Life 2), scelta che potrà forse dare un pelo di dignità tecnica a un prodotto che particolarmente avanzato tecnologicamente non lo è mai stato. A oggi, infine, non si sa niente della storia. Secondo tradizione, però, questo è un aspetto davvero marginale, per Postal... insomma, il rischio di trovarsi tra le mani la solita patacca che la butta sulla violenza per emergere c'è, ed è anche consistente. L'unica cosa che troviamo di buono, al momento, sono le playmate, che scorrazzeranno libere per l'area di gioco.

Non ci resta che attendere ancora qualche mese per assistere all'uscita del film (diretto da Uwe Boll, quindi sarà di sicuro un capolavoro intramontabile) e della versione videoludica... **Raffo**

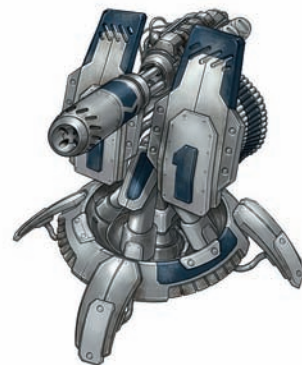


STARCRRAFT II



SVILUPPATORE: Blizzard Entertainment DISTRIBUTORE: Vivendi
PUBLISHER: Vivendi USCITA: 2008

Le informazioni riguardo a questo capolavoro annunciato stanno cominciando a diventare via via più dettagliate. Le unità a disposizione delle tre razze presenti (Terran, Zerg e Protoss) sono grosso modo quelle che abbiamo imparato a conoscere nel primo capitolo, con però delle interessanti eccezioni. Da qualche giorno sono per esempio stati annunciate due nuove unità a disposizione dei Terran, cioè il TF-620 Nomad e il Crucio Siege Tank. Il primo è un mezzo di supporto sprovvisto di armi ma utilissimo al fronte, perché è in grado di individuare i nemici occultati; è inoltre capace di costruire in loco delle postazioni difensive armate di cannoncino, che sembrano un buon "boost" per chi ama rallentare il nemico. Per quanto riguarda il Crucio Siege Tank, possiamo dire che ricorda molto da vicino l'Arclite Siege Tank del primo episodio: si tratta, infatti, di un carroarmato molto versatile, dotato di una impressionante potenza di fuoco e della particolarità di poter continuare a sparare e a far danni anche dopo aver perso "mobilità", diventando a tutti gli effetti una torretta sputafuoco. Forniamo anche una succosa informazione riguardo alla razza Zerg, che per ora rimane la più misteriosa delle tre: pare, infatti, che i Lings saranno dotati di piccole ali, in grado di fargli percorrere brevi tragitti in volo e di compiere attacchi in picchiata sulle unità nemiche! **Raffo**



FALLEN EMPIRE: LEGIONS



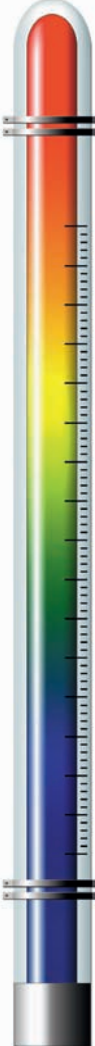
SVILUPPATORE: GarageGames **DISTRIBUTORE:** N.D.
PUBLISHER: instantaction.com **USCITA:** 2008

Edi pochi giorni fa la notizia che Fallen Empire: Legions è vicino alla fase di beta testing (aperta a tutti, previa iscrizione al portale <http://www.instantaction.com/>).

Il titolo di GarageGames rientra nella categoria degli sparattutto online e ricorda, per molti aspetti, l'indimenticato Tribes. Non è un caso, infatti, che gli sviluppatori del gioco appartenessero al team Dynamix, che appunto diede vita al celebre "antenato". Entrando più nel dettaglio di questo interessante FPS, Tim Aste, Project Director, afferma che il gioco è stato realizzando pensando agli hardcore gamer e che la loro intenzione è di dare vita a un prodotto che diventi il punto di riferimento del genere. Ancora non è dato sapere quanti utenti potranno sparacchiarsi all'interno della medesima mappa, e nemmeno quanti soldi bisognerà sganciare per vivere quest'avventura; già dalle prime immagini però è possibile rendersi conto della sua bontà grafica e che i player saranno equipaggiati con mobile suite e armi di grosso calibro. Non mancheranno naturalmente varie modalità di gioco, tra cui quella in team, alla quale i GarageGames stanno dedicando molte risorse per renderla il più equilibrata possibile. **Raffo**



TERMOMETRO DELL'HYPE

- 
- = 1. ALAN WAKE
 - = 2. ASSASSIN'S CREED
 - = 3. SPORE
 - = 4. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
 - = 5. AGE OF CONAN
 - ▲ 6. **STARCRAFT 2** PAG. 38
 - ▼ 7. ELVEON
 - ▼ 8. DRAGON AGE
 - ▲ 9. MAFIA 2
 - ▼ 10. STAR TREK ONLINE
 - ▼ 11. HAZE
 - ▲ 12. FAR CRY 2
 - = 13. SACRED 2 - FALLEN ANGEL
 - ▼ 14. PROJECT OFFSET
 - = 15. **BIA: HELL'S HIGHWAY** PAG. 52
 - E 16. GHOSTBUSTERS
 - ▼ 17. POSSESSION
 - ▲ 18. OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
 - ▲ 19. EMPIRE: TOTAL WAR
 - ▼ 20. DARKFALL
 - ▼ 21. VOODOO NIGHTS
 - E 22. ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATIONS

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

LA LISTA DELLA SPESA DI TGM ONLINE!

TITOLO	DATA	GENERE
Making History: The Calm and the Storm	25/01/2008	RTS
Phantasy Star Universe 2	25/01/2008	MMO
TARR Chronicles	25/01/2008	FPS
UFO: Extraterrestrials	25/01/2008	RTS
Universe at War	25/01/2008	RTS
World Series Poker 2008	25/01/2008	Simulazione
Agon II Il Codice del Mistero	30/01/2008	Avventura
Aurora	30/01/2008	Avventura
Determance	30/01/2008	Azione
RIS Delitti Imperfetti	30/01/2008	Avventura
Agatha Christie 3 - Delitto sotto il sole	31/01/2008	Avventura
Anno 1701 Gold	febbraio 2008	RTS
King of Clubs	febbraio 2008	Sportivo
PDC World Champ. Darts 2008	febbraio 2008	Sportivo
Turning Point: Fall of Liberty	febbraio 2008	FPS
Frontlines: Fuel of War	febbraio 2008	RTS
Medieval 2 Gold Pack	01/02/2008	RTS
Conflict: Denied Ops	08/02/2008	FPS
The Club	08/02/2008	FPS
The Sims Island Stories	08/02/2008	Simulazione
Pro Cycling Manager 2008	15/02/2008	Manageriale
LOST	28/02/2008	Azione
Silent Hunter: Wolves of Pacific	28/02/2008	Simulazione
The Sims 2 Free Time	29/02/2008	Simulazione
Agon The Lost Sword of Toledo	marzo 2008	Avventura
Combat Mission: Shock Force	marzo 2008	RTS
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	marzo 2008	RTS
Entertainment Quiz	marzo 2008	Quiz
Off Road	marzo 2008	Racing
Perry Rodhan	marzo 2008	Avventura
Sports Challenge	marzo 2008	Quiz
Spiderwick: Le cronache	07/03/2008	Avventura
Rainbow Six Vegas 2	13/03/2008	FPS
Alone in the Dark	20/03/2008	Survival horror
Alone in the Dark Limited Edition	20/03/2008	Survival horror
Codename Panzers: Cold War	21/03/2008	RTS
Assassin's Creed	27/03/2008	Azione
Command & Conquer: L'ira di Kane	28/03/2008	RTS
eXperience 112	aprile 2008	Avventura
Penumbra: Black Plague	aprile 2008	Avventura
Theatre of War	aprile 2008	RTS
Trainz Classics	aprile 2008	Simulazione
XIII Century	aprile 2008	RTS
AIM 2	11/04/2008	MMO
Men of War	11/04/2008	FPS
The Sims 2 Kitchen & Bath	11/04/2008	Simulazione
The Tomorrow War	11/04/2008	RTS
UEFA Euro 2008	18/04/2008	Sportivo
Europa Universalis: Rome	maggio 2008	RTS
Lost Empire: Immortals	maggio 2008	RTS
Overclocked	maggio 2008	Avventura
Supreme Ruler 2020	maggio 2008	RTS
Memento Mori	02 2008	Avventura
7th Kingdom III	2008	RTS
Alan Wake	2008	FPS
Mozart	2008	Avventura
SPORE	2008	Simulazione
Duke Nukem Forever	Q.S.P.	FPS

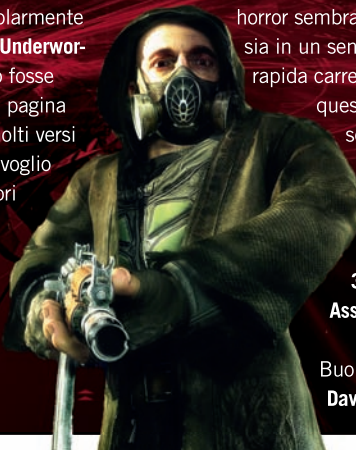
E IL CIELO È SEMPRE PIÙ BLUUUUU

iltoso@sprea.it

Benché realizzare i primi numeri dell'anno non possa considerarsi certo un'impresa facile, possiamo dire di essere veramente soddisfatti del numero che avete tra le mani in questo preciso momento. Già, perché la battaglia con la sfiga, notoriamente in "God Mode" quando si parla di riviste di videogiochi, questa volta pensiamo di averla vinta noi. Come? Per esempio andando a intervistare i ragazzi che stanno lavorando a **Clear Sky**, attesissimo "secondo momento" di quello S.T.A.L.K.E.R. che ci ha appassionato quasi un anno fa. Il nostro armadio redazionale, meglio noto come Matteo "Elvin" Lorenzetti, ci aiuta a togliere il velo da uno dei titoli più attesi dell'anno, con una serie di domande mirate in grado di soddisfare le vostre curiosità più recondite raccolte in ben sei pagine... roba da leccarsi i baffi! Abbandonati i lidi di GSC, ci siamo concentrati su un altro titolo particolarmente ambito qui in redazione. Stiamo parlando di **Tomb Raider: Underworld**, che il nostro Ivan "Kikko" Conte sta aspettando manco fosse un nuovo campioncino del Milan. Il pezzo, che troverete a pagina 48, mostra come questo nuovo capitolo rappresenti per molti versi una sorta di ritorno alle origini, per Lara Croft e soci. Non voglio rovinarvi la sorpresa, quindi passo oltre, puntando i riflettori su due titoli UbiSoft, che rispondono al nome di **Rainbow Six: Vegas 2** e **Brothers in Arms Hell's Highway**, che hanno convinto sia Dario, sia il solito Elvin (è incredibile vedere come, quando c'è di mezzo un fucile, l'alfiere di Rho riesca sempre ad accaparrarsi il pezzo). Per gli amanti delle AG, va segnalato il pezzo che abbiamo dedicato a **Perry Rhodan**, avventura grafica che sbarcherà presto in

Italia per opera di Koch Media. Lo Xam, quando ha visto il materiale, ha cominciato un pressing psicologico sul sottoscritto che è durato per ben due settimane. Visto che gli abbiamo affidato la preview, possiamo dire che ha avuto ragione lui... scherzi a parte, saltiamo ancora in un'altra dimensione e approdiamo su un paio di isole sconosciute: sulla prima troverete la preview dell'oramai imminente **Lost**, mentre sulla seconda ci saranno gli zombie di **Dead Island**, che hanno spaventato a morte il rinato NKZ. Per quanto riguarda **Lost**, posso dirvi che avevo una malcelata paura di trovarmi di fronte a una porcheria di immani proporzioni, mentre va detto che le premesse non sono così male (trovate tutto a pagina 64, non disperate). **Dead Island**, invece, potrebbe rivelarsi più che una piacevole sorpresa: il mix di azione e horror sembra miscelato bene, ma è forse ancora presto per sbilanciarsi, sia in un senso, sia nell'altro. Accantonate le preview, facciamo una rapida carrellata sulle recensioni che vi terranno compagnia durante questo mese di febbraio: in prima linea troviamo **Frontlines** (ci sono i fucili, quindi l'ha scritta Elvin. Ricordate il discorso fatto poco fa?), seguito a ruota dal secondo episodio di **Sam & Max - Stagione 2**, **Nostradamus**, **Ratatouille**, **Aquaria**, **Tarr Chronicles**, **Stranger**, **Battlestar Galactica**, **Warmonger - Operation Downtown: Destruction**, **Marine Sharpshooter 3**, **SunAge**, **La Bussola d'Oro**, **Minis**, **Fantasy Wars** e **Galactic Assault**. Insomma, avrete da leggere per un bel po'...

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



PERSONAGGI

Questo mese ci siamo chiesti che cosa ci piacerebbe essere se... fossimo dei personaggi in un gioco PC, in un titolo console, o che canzone saremmo, nel mondo della musica.



IVAN "KIKKO" CONTE

Se fosse un personaggio su PC: Tex Murphy
Se fosse un personaggio su Console: Koopa Troopa
Se fosse una canzone: The Revolution, Chris De Burgh



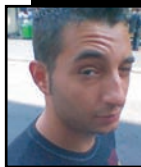
STEFANO "SS" SILVESTRI

Se fosse un personaggio su PC: Duke Nukem
Se fosse un personaggio su Console: Dante, Devil May Cry
Se fosse una canzone: World in my Eyes, Depeche Mode



DAVIDE "TOSO" TOSINI

Se fosse un personaggio su PC: un taxista in San Andreas
Se fosse un personaggio su Console: L'allenatore della Longobarda, in PES
Se fosse una canzone: More Than Words, Extreme



RICCARDO "TENERO RIKY" RECCAGNI

Se fosse un personaggio su PC: Dante, di Devil May Cry
Se fosse un personaggio su Console: Mr. Blu e Mr. Rosso di Double Dragon
Se fosse una canzone: Bugiarzo, Fabri Fibra



RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Se fosse un personaggio su PC: Il Cavallo di Barbie Raperonzolo
Se fosse un personaggio su Console: Haggar, Final Fight
Se fosse una canzone: More than a Woman, Tavares



MIRKO "TMB" MARANGON

Se fosse un personaggio su PC: Il Cyberdemon di DooM
Se fosse un personaggio su Console: Jackie Estacado, The Darkness
Se fosse una canzone: Sweet Dreams, Marilyn Manson

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 Q6700, di BVM Computer di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del nostro: CPU Intel Core 2 Duo Q6700 (quad core), Motherboard Asus P5N32-E SLI PLUS, 2 nVidia GeForce 8800 GTS 320MB in SLI, 2 GB DDR2/667 MHz, 2 HDD SATA-II 320 GB - 7200 RPM

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

<http://www.stalker-game.com>

■ SVILUPPATORE: GSC Software ■ PUBLISHER: GSC World Publishing
■ DISTRIBUTORE: GSC World Publishing ■ USCITA: Estate 2008

PREVIEW



IL CIELO SOPRA CHERNOBYL...

Una nube radioattiva può oscurare il cielo? Sembrerebbe proprio di no...

■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

UN PAIO DI SCARPE, MA DI QUELLE BUONE

Come probabilmente saprete, la possibilità di aggiungere veicoli era già presente nel codice del primo S.T.A.L.K.E.R. e molti utenti hanno avuto modo di "provarli" con numerosi mod. Interpellati sulla possibilità di implementare auto, moto e blindati all'interno di Clear Sky, GSC ha nicchiato. I mezzi di trasporto non sono in linea con il gameplay che gli sviluppatori vogliono ottenere, in quanto la "Zona" è concepita per essere scoperta lentamente: le strade in disuso e un sacco di anomalie non incoraggiano l'introduzione di veicoli che permettano di esplorare rapidamente lo scenario. A quanto pare, il problema del percorrere lunghe distanze è stato comunque preso in considerazione: sono allo studio numerose scorciatoie



per rendere meno noiosi gli spostamenti grazie all'introduzione di NPC in grado di indirizzare l'utente alla strada più rapida (o sconosciuta...) per raggiungere determinate localazioni. Ovviamente i loro servizi non saranno del tutto gratuiti.

respiro come S.T.A.L.K.E.R.? Sembra che il gioco sia riuscito a soddisfare le aspettative degli appassionati nonostante un avvio difficile, anche grazie all'ottimo supporto messo in campo da GSC.

GSC: Le aspettative del publisher erano molto alte e questo è stato un aspetto che ci ha messo addosso molta pressione. Il giorno della pubblicazione eravamo molto ansiosi di conoscere la reazione del pubblico, ma dopo i primi feedback abbiamo iniziato a sentirci molto meglio. Quasi tutte le recensioni sono state positive e i riconoscimenti della stampa non sono mancati. Con queste premesse ci siamo rimessi al lavoro per

evolvere il concept alle spalle di S.T.A.L.K.E.R., sicuri di essere sulla strada giusta.

TGM: Clear Sky è il nome dell'espansione: ma si tratta veramente di un'espansione che necessita dell'originale per essere giocata oppure può essere considerato un prodotto stand alone?

GSC: Clear Sky sarà un gioco stand alone ambientato un anno prima rispetto agli eventi di S.T.A.L.K.E.R.. Si tratta di un prequel con una storia, un protagonista e un sacco di novità in ambito tecnologico e di gameplay.

TGM: Quando GSC ha iniziato lo sviluppo di Clear Sky? Puoi confessarci



Le campagne intorno alla centrale sono il luogo ideale per cercare rifugio o tendere imboscate...

Uno degli aspetti più belli del mestiere del giornalista è che ti insegna a capire al volo se l'entusiasmo di una persona è genuino oppure no. Mastichiamo tante di quelle interviste precotte e confezionate (con data di scadenza) che quando ci troviamo di fronte al prodotto "fresco" riusciamo a cogliere al volo quell'onestà intellettuale che dovrebbe contraddistinguere ogni interlocutore quando parla del proprio prodotto. Perlomeno, questa è stata la sensazione che ho ricavato nel tradurvi il testo di quest'interessante chiacchierata con GSC a proposito di Clear Sky, seguito ufficiale di S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, giunto un anno fa sui nostri monitor. Il buon successo di vendite, unito a un ottimo supporto da parte degli svi-

luppatori (vedi TGM After del Dicembre 2007), hanno convinto i capocchia di GSC World Publishing a dare luce verde al secondo capitolo di un gioco a suo modo storico. Il maggiore merito di S.T.A.L.K.E.R. è stato quello di aver reintrodotta un concetto che negli sparatutto si era perso dai primi anni novanta, ovvero quello dell'RPG a struttura aperta. Non solo: SoC ha (ri)portato questo concept nel contesto della fantascienza moderna, ambientando la vicenda all'interno della "Zona" d'esclusione che circonda la centrale di Chernobyl, il reattore atomico russo che nel 1986 fu teatro del peggiore incidente nucleare della storia.

TGM: Qual è stata la risposta della community a un progetto di ampio

LO SVILUPPO DI CLEAR SKY È INIZIATO POCO PRIMA DELLA PUBBLICAZIONE DI S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL



Nonostante l'età, il motore grafico sembra essere stato sottoposto a una consistente rinfrescata che non mancherà di far piacere a chi non aveva trovato l'originale S.T.A.L.K.E.R. particolarmente attraente.



Uno scorcio della famigerata Foresta Rossa: dal terreno spuntano le gemme delle piante investite dalla nube radioattiva e sepolte in fretta e furia. Chi indovina quali sono, non vince assolutamente niente.



⬆ Anche se non siamo ai livelli della vegetazione vista in Crysis, l'impressione è che in Clear Sky avremo parecchie occasioni per nasconderci agli occhi del nemico.

LA GUERRA TRA LE FAZIONI È IL VERO E PROPRIO OBIETTIVO CHE I RAGAZZI DI GSC SI SONO PREFISSATI FIN DALL'INIZIO PER RENDERE CLEAR SKY UN GIOCO MIGLIORE DEL SUO PREDECESSORE

che la progettazione di questo secondo capitolo è iniziata ancora prima dell'arrivo a scaffale del primo gioco?

GSC: L'hai detto! Lo sviluppo di Clear Sky è iniziato poco prima della pubblicazione di S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ma non è stato alla base del ritardo del gioco. Semplicemente, abbiamo voluto realizzare il migliore prodotto possibile e ci siamo presi tutto il tempo che potevamo.

TGM: La storia di S.T.A.L.K.E.R. è molto interessante e ben congegnata, soprattutto se consideriamo il contesto in cui è inserita. Come avete adattato la storyline dell'originale con il concetto di prequel?

GSC: La storia di Clear Sky inizia con la risposta alla domanda che molti giocatori si sono fatti all'inizio di S.T.A.L.K.E.R.: perché Strelok finisce in quel camion della morte e cosa è

successo durante la sua precedente permanenza all'interno della Zona? Allo stesso tempo, abbiamo voluto spiegare meglio la genesi del concetto di "zona", delle sue anomalie e degli artefatti, in modo dare una visione d'insieme più chiara di quanto accaduto.

TGM: Le nuove vicende di gioco condurranno il protagonista all'esterno delle aree convenzionalmente ristrette alla "Zona"? Niente più tute radioattive?

GSC: Non sperarci neanche. C'è ancora moltissimo da esplorare intorno alla centrale. Stavolta i giocatori avranno l'occasione di visitare un sacco di locazioni suggestive come la Foresta Rossa (lo speciale del nostro Jacopo Prisco in occasione della preview è molto esplicativo, a riguardo), la città perduta di Limansk, paludi melmose e molto altro ancora.



⬆ Armi e oggetti presenti nel gioco saranno bene o male gli stessi visti in S.T.A.L.K.E.R.: magari meno soggetti a frequenti rotture...

INVERNO NUCLEARE

Mentre finivo di rielaborare il testo dell'intervista, mi sono ritrovato a pensare al numero di somiglianze concettuali tra quella che dovrebbe essere la versione definitiva di Clear Sky e uno dei capolavori indiscussi della storia ludica di sempre. Nel 1990 fu pubblicato Midwinter, splendido titolo con cui Mike Singleton riuscì a inchiodare allo schermo milioni di amighisti: un motore grafico in 3D concedeva una libertà di esplorazione mai vista in un prodotto per home computer, ponendo il giocatore al centro della sfida tra due fazioni intenzionate a conquistare le risorse di un'isola totalmente ricoperta di neve. Tutto quello che accadeva tra le due fazioni era ovviamente scriptato, il sistema di equipaggiamento del giocatore era preistorico, così come il combattimento, soprattutto se pensiamo a cosa è possibile fare oggi in S.T.A.L.K.E.R.. Dopo Midwinter I e II, tuttavia, il concept di titoli "aperti" in tre dimensioni d'ispirazione fantascientifica non ebbe seguito; per tutti gli anni novanta e buona parte di questo decennio l'attenzione è rimasta concentrata sull'ambientazione fantasy e Oblivion è ancora il punto più alto di questo genere. Fino all'uscita di Clear Sky?



Sarà anche possibile visitare aree già conosciute, anche se stavolta avranno un look molto diverso, più selvaggio e pericoloso. Possedere una tuta antiradiazioni sarà ancora indispensabile, soprattutto se consideriamo che buona parte delle anomalie saranno invisibili. Tali novità spiegheranno molti dei precari equilibri visti nell'originale per quanto riguarda le

fazioni ora impegnate nella conquista del territorio. Verrà praticamente introdotto un concetto di guerra globale completamente nuovo.

TGM: Guerra globale? È finito il tempo delle sparatorie locali? Ci attende un conflitto su larga scala?

GSC: La guerra tra le fazioni è il vero e proprio obiettivo che ci siamo



⬆ Un treno spogliato di tutto l'asportabile: anche per quanto riguarda i loot ci saranno novità interessanti.



⬆ Le sparatorie tra fazioni si annunciano intense e drammatiche: meglio schierarsi subito o aspettare che termini la battaglia e dare il colpo di grazia ai sopravvissuti?

prefissati fin dall'inizio per rendere Clear Sky un gioco migliore del suo predecessore. Creare schieramenti indipendenti con i loro accampamenti, leader, commercianti e ingegneri non è stato facile. Le varie fazioni sono costantemente in lotta per tre motivi essenziali: il possesso del territorio, lo sfruttamento delle anomalie e la conoscenza scientifica che deriva dallo studio degli artefatti. Più una fazione riesce ad assicurarsi l'accesso a queste risorse, più membri è in grado di attrarre e quindi, maggiore ricchezza riesce a produrre in termini di denaro ed equipaggiamenti. La cosa più divertente è che la guerra è completamente controllata dal sistema A-Life e viene gestita in modo indipendente dalle azioni del giocatore, che può quindi estraniarsi completamente dalle vicende belliche per concentrarsi solo sulle quest. Affiliarsi a uno schieramento ha tuttavia i suoi bei vantaggi, tra i quali segnaliamo la possibilità di prendere parte a missioni speciali, accedere a dell'equipaggiamento esclusivo e

così via. Il problema è che ci si fanno tanti nemici in un colpo solo senza nemmeno mettere mano all'AK-47.

TGM: Non è un obiettivo ambizioso?

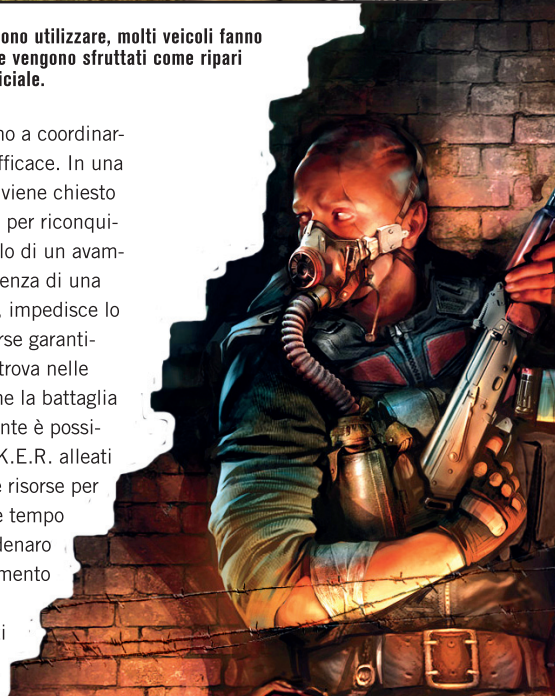
GSC: Sicuramente sì, ma era anche l'unico passo in avanti possibile per un prodotto complesso qual è S.T.A.L.K.E.R.. L'idea alla base dell'A-Life è quella di creare intorno al giocatore una serie di eventi in grado di aumentare il realismo delle situazioni, rendendo il gioco imprevedibile e, al tempo stesso, consequenziale e coerente. Per esempio, i combattimenti tra fazioni pongono le premesse per mettere l'utente di fronte a eventi non scriptati, come approfittare della sparatoria appena terminata per attraversare un'area altrimenti pericolosa oppure incappare malauguratamente in una pattuglia che si appresta ad attaccare un avamposto. Per quanto riguarda la logica delle azioni e loro conseguenze, abbiamo fatto tesoro di uno dei maggiori difetti di Shadow of Chernobyl: gli NPC non erano particolarmente cooperativi tra

L'IDEA ALLA BASE DELL'A-LIFE È DI CREARE INTORNO AL GIOCATTORE UNA SERIE DI EVENTI IN GRADO DI AUMENTARE IL REALISMO DELLE SITUAZIONI, RENDENDO IL GIOCO IMPREVEDIBILE E, AL TEMPO STESSO, CONSEGUENZIALE E COERENTE



⬆ Anche se non si possono utilizzare, molti veicoli fanno parte dello scenario e vengono sfruttati come ripari dall'intelligenza artificiale.

loro, mentre ora tendono a coordinarsi in modo molto più efficace. In una missione, ad esempio, viene chiesto l'aiuto del protagonista per riconquistare la torre di controllo di un avamposto sperduto: la presenza di una fazione nemica, infatti, impedisce lo sfruttamento delle risorse garantite dall'artefatto che si trova nelle vicinanze. Una volta che la battaglia si conclude positivamente è possibile notare gli S.T.A.L.K.E.R. alleati iniziare a raccogliere le risorse per la fazione, che in breve tempo vengono convertite in denaro e quindi in equipaggiamento migliore. Tutti questi eventi vengono generati in modo dinamico



⬆ I bunker sotterranei sono un bene prezioso per le fazioni in lotta: riparo essenziale da radiazioni...

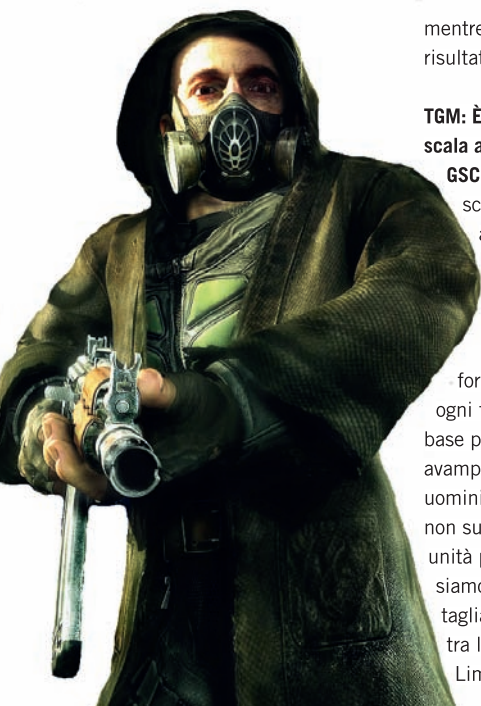


⬆ ... e dai nemici che non aspettano altro che ucciderci!



↑ L'interno di un hangar riadattato a dormitorio dai membri di una fazione.

I PROGRAMMATORI DI GSC GIOCANO TUTTI I MOD PUBBLICATI PER S.T.A.L.K.E.R. E SONO IN COSTANTE CONTATTO CON GLI AUTORI



mentre, in assenza del giocatore, i risultati dello scontro sono casuali.

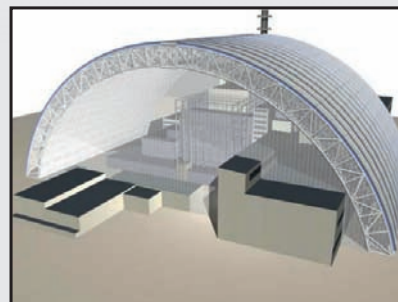
TGM: È terribilmente intrigante! Su che scala avvengono i combattimenti?

GSC: Ovviamente non aspettatevi scene che possano avvicinarsi alle dimensioni di un combattimento di massa come accade in Medal of Honor. La natura contaminata della "zona" è troppo pericolosa per grosse formazioni militari. In genere, ogni fazione è caratterizzata dalla base principale e da una serie di avamposti controllati da un pugno di uomini; il livello tattico degli scontri non supera quindi le dieci/dodici unità per parte. In un'occasione siamo riusciti ad arrivare a una battaglia su larga scala che si svolge tra le rovine della città perduta di Limansk e apre una via d'accesso



↑ Una torre d'osservazione in mezzo al nulla: l'introduzione del concetto di artefatti come risorse rende strutture come questa molto importanti in una logica di controllo del territorio.

L'ARCA



All'interno della preview apparsa su TGM nel novembre 2006, era presente un bellissimo articolo del nostro Jacopo Prisco che, dosimetro alla mano, raccontava con grande efficacia la sua visita alla zona d'esclusione. Il luogo da incubo che è Pripjat, tuttavia, non

riesce a distogliere l'attenzione dal vero problema, ovvero la gestione della struttura posta a protezione del reattore nei mesi successivi al disastro. L'urgenza di impedire che il "sarcofago" possa collassare su se stesso rilasciando nell'atmosfera una seconda nube radioattiva, ha portato alla definitiva approvazione (settembre 2007) da parte del governo ucraino del contratto di costruzione di un nuovo edificio di contenimento: si tratta di una struttura grossa all'incirca come quattro campi da calcio che verrà assemblata nei pressi del reattore e fatta "scivolare in posizione" su due gigantesche monorotaie. Lo scopo è duplice: isolare completamente l'interno per contenere eventuali fughe radioattive (nell'aria e nel sottosuolo) e permettere a una serie di robot di smantellare il vecchio sarcofago per realizzarne uno più solido e duraturo. Il tutto senza esporre alcun operaio alle radiazioni che le 180 tonnellate di combustibile atomico emetteranno per svariate migliaia d'anni.

I lavori, per un costo stimato di 1.4 miliardi di dollari, dovrebbero iniziare alla fine del 2008 e concludersi verso la metà del 2012.

alternativa alla centrale. In quest'area se le danno di santa ragione due tra i clan più forti di Clear Sky e siamo convinti che il giocatore non mancherà di farsi coinvolgere nella disputa. Schivare le pallottole di una ventina di fucili è sempre meglio di avere a che fare con il piombo di quaranta, non trovate?

TGM: Direi proprio di sì. Possiamo aspettarci alcune novità anche per quanto riguarda le sparatorie? Le ultime voci parlano dell'introduzione

di nuovi script...

GSC: Certamente: abbiamo fatto tesoro di molti suggerimenti arrivati dalla community per migliorare l'esperienza prettamente legata ai conflitti a fuoco. Ora gli NPC lanciano granate anche a notevole distanza per stanare i "camper", aggirano gli ostacoli in movimento e tendono a coprirsi con maggiore efficacia se si trovano dietro un riparo. L'altro aspetto di grande interesse è la percezione migliore che hanno dell'ambiente che li circonda; quando si trovano in campo aperto



↑ Scontro aperto o agguato? L'intelligenza artificiale di S.T.A.L.K.E.R. e Clear Sky promette di accontentare tutti.



Le potenzialità dell'engine in termini d'ampliamento del campo visivo sono ben rappresentate in questo scatto.

corrono per cercare riparo, mentre in aree con molta vegetazione, rocce o altri rifugi si muovono con maggiore circospezione o anche strisciando. Insomma, tutto si sposta in direzione di un realismo maggiore, che si traduce in duelli più eccitanti.

TGM: Anche Clear Sky sarà un gioco a finali multipli?

GSC: Trattandosi di un prequel, ovviamente no. La storia può concludersi solo creando i presupposti per dar vita a quanto accade all'inizio di S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Stiamo tuttavia lavorando per integrare la sceneggiatura con quanto potrebbe accadere dopo la fine del primo S.T.A.L.K.E.R., ma non posso dirti altro...

TGM: Che novità ci attendono in ambito multiplayer?

GSC: Stiamo progettando una nuova modalità multiplayer molto simile concettualmente al Capture the Flag, ma riveduta e corretta secondo i dettami di S.T.A.L.K.E.R.. Oltre a questo, ci saranno novità dal punto di vista tecnico; stiamo pensando a una migliore gestione del ragdoll

dei cadaveri e della fisica dei detriti scagliati lontano dalle esplosioni. Per concludere, aggiungeremo parecchie mappe multigiocatore inedite!

TGM: Inaspettamente S.T.A.L.K.E.R. ha ricevuto un ottimo supporto da parte di numerosi modder anche grazie al vostro aiuto: Clear Sky riceverà lo stesso trattamento?

GSC: È vero, un sacco di gente ha iniziato a sviluppare mod ancora prima che il gioco venisse pubblicato e per noi è stata fonte di grande soddisfazione. Non appena abbiamo avuto un attimo di tempo abbiamo pubblicato l'SDK, su cui molti appassionati hanno perso un sacco di tempo. Anche Clear Sky verrà supportato allo stesso modo, in quanto ci prepariamo a lanciare sul sito ufficiale (www.sdk.stalker-game.com) una serie di guide in linea che possano aiutare sia gli esperti sia i novizi. In GSC giochiamo tutti i mod pubblicati per il nostro titolo e siamo in costante contatto con gli autori, che spesso ce li mostrano per consigli e suggerimenti. Giusto l'altro giorno abbiamo avuto qui in ufficio le menti che si celano dietro

CHI DESIDERA IL MIGLIORE RISULTATO VISIVO POSSIBILE AVRÀ SICURAMENTE BISOGNO DI UN PC PIUTTOSTO POTENTE



Clear Sky propone una serie di effetti grafici di migliore qualità rispetto a quelli del titolo originale, anche se saranno ad esclusivo appannaggio delle schede video DirectX10.

al Realism Mod ed è stata una chiacchierata molto interessante per entrambe le parti. Speriamo che tutto questo si ripeta anche con Clear Sky: il nostro approccio estremamente aperto non cambierà di una virgola rispetto a quanto già fatto in passato.

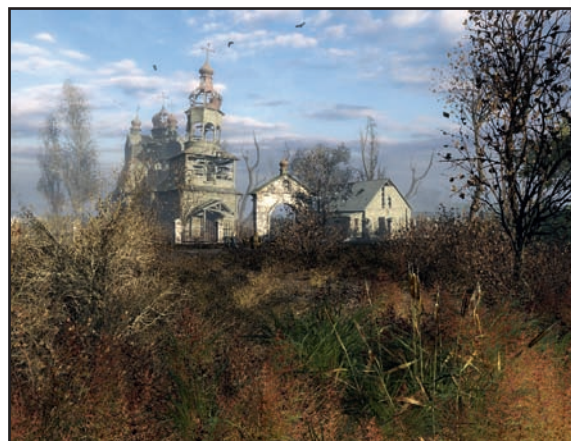
TGM: Questa nuova versione del motore grafico sarà compatibile al 100% con Vista e le schede video DirectX10? Che genere di effetti grafici e altri miglioramenti possiamo aspettarci?

GSC: Sì, stiamo evolvendo il motore per renderlo completamente compatibile con le DirectX 10, in particolare per ottenere effetti il più possibile d'atmosfera quali volumetrie complesse come la nebbia. Anche la luce è stata ampiamente rielaborata per gestire al meglio l'illuminazione dell'area di gioco. Quando il sole è allo zenith, è possibile goderne la proiezione a terra attraverso foglie, rami, erba alta e cespugli: anche quando ci si trova all'interno di un edificio l'effetto della luce che si

spande in un ambiente entrando da una finestra è molto coreografico. Nella nostra personalissima lista ci sono molti altri effetti basati esclusivamente sulle DX10 da implementare e siamo convinti che renderanno il risultato finale assolutamente stupendo.

TGM: Ci sarà un salto considerevole per quanto riguarda le richieste hardware o possiamo aspettarci un sistema di riferimento simile a quello consigliato per S.T.A.L.K.E.R.?

GSC: Chi desidera il migliore risultato visivo possibile avrà sicuramente bisogno di un PC piuttosto potente (evviva l'onestà... ndElvin). Con Vista e gli effetti DX10 attivati occorre una scheda video al livello di una GeForce 8800. In ogni caso, il nostro gioco è modellato per girare correttamente anche su un hardware più datato, magari con schede video DirectX9 e persino DirectX8. L'engine è molto scalabile e credo proprio che anche i possessori di macchine low-end potranno ottenere performance più che accettabili.



Le strutture presenti non ispirano molta fiducia in quanto a solidità: del resto, quando nessuno da trent'anni fa un po' di manutenzione...

COMMENTO

Finalmente Clear Sky, potremmo dire. Come sempre, l'onestà non fa difetto agli ucraini di GSC: questa dote, unita a una buona dose d'ambizione, dovrebbe permettere la pubblicazione di CS senza i difetti dell'originale e con una buona dose di caratteristiche in grado di espandere la componente realistica di un gioco già di per sé unico nel suo genere. Chi è stato contaminato dal primo S.T.A.L.K.E.R. si prepari a un acquisto a scatola chiusa, il resto attenda pure la prova su strada prima di indossare una tuta piombata..

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Lotta tra fazioni intrigante
- Uno sparatutto RPG non esce tutti i giorni
- Sistema economico e inventario rielaborati
- Il motore grafico sarà all'altezza?

TOMB RAIDER UNDERWORLD

www.tombraider.com

■ SVILUPPATORE: Crystal Dynamics ■ PUBLISHER: SGI Entertainment/Eidos
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Fine 2008

PREVIEW

IL MITO DI LARA TORNA ALLE PROPRIE ORIGINI

L'avventuriera più atletica (e sexy) di sempre si prepara a un ritorno coi fiocchi... che probabilmente saranno di neve!

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it



Non si può certo negare che Lara sia una ragazza equilibrata! (... ndSS)

Eh già! Tomb Raider Underworld resterà in gestazione presso gli studi di Crystal Dynamics lungo tutto il 2008, per fare capolino sui nostri monitor il prossimo inverno, a meno di non finire coinvolto anch'esso nella spirale dei rinvii e controrinvii che sembra affliggere tutti i titoli un po' importanti da qualche tempo a questa parte.

A ogni modo, nonostante il tempo che ci separa dalla pubblicazione, abbiamo già abbastanza informazioni per stuzzicare l'appetito sia del fanboy esigente, sia del giocatore estemporaneo che ha sempre seguito la serie con distaccata partecipazione. Non

nascondo di essere io stesso un grande estimatore di Lara, anche se non ho avuto il coraggio di mettermi a giocare a fondo con le dubbie produzioni che sono state realizzate da Tomb Raider III fino allo sfacelo di Angel Of Darkness. A dirla tutta, il titolo che mi ha nuovamente infuso la passione ormai da tempo sopita è stato Tomb Raider Legend, giocato e finito tutto di un fiato nel giro di qualche nottata insonne. Scrivo che ancora mi sto cimentando con Anniversary, da considerarsi la vera e propria resurrezione videoludica di Lara, nonché in grado di riaccendere la sacra fiamma che languiva inerte sotto le ceneri,

LE AMBIENTAZIONI FINORA SVELATE DESCRIVONO LIVELLI INTERESSANTI COME L'ISOLA DI PASQUA E LA CITTÀ DI ROMA. SENZA DIMENTICARSI DEI TEMPLI SPERDUTI NELLA FORESTA AUSTRALIANA O NEL MESSICO MERIDIONALE



Rampino e leggi della fisica. Tomb Raider Underworld sarà anche questo.



Come al solito, ci saranno fiere di ogni tipo ad attendere Lara negli angoli più infognati del mondo.



Ce la faccio? Non ce la faccio? Ce la faccio? Non ce la faccio?

MALEDETTI SOLDI!

Giusto mentre stavo decidendo quale potesse essere l'argomento migliore per un box, ecco cascarmi sulla testa una notizia fresca fresca (per me che scrivo, leggermente in differita per voi che leggete) che riguarda le difficoltà finanziarie di SCi Entertainment. Parliamo del publisher che attualmente controlla Eidos, che detiene i diritti del marchio Tomb Raider, e che sta cacciando i soldi a Crystal Dynamic anche per quanto concerne Underworld. Secondo il quotidiano inglese The Sunday Times, parrebbe che SCi Entertainment stia navigando in acque tutt'altro che tranquille, tanto che i soldi in cassa sarebbero sufficienti appena per arrivare a ridosso dei mesi estivi. A questo punto, gli scenari che si aprirebbero (il condizionale, in questi casi, è sempre d'obbligo) prevedono un'acquisizione della società da parte di publisher più grandi e interessati ai brand di cui SCi Entertainment detiene i diritti e, in particolar modo, proprio quello di Tomb Raider. Time-Warner e Ubisoft starebbero già preparando le loro strategie di assalto ma non è escluso che nella partita possa entrare anche EA, che già qualche tempo fa aveva mostrato interesse in SCi Entertainment, e che potrebbe così riprendersi il trono di "biggest publisher" dopo che la fusione tra Activision e Vivendi ne ha offuscato la brillantezza. A ogni modo, qualsiasi sia il destino riservato a SCi, a noi importa solo che Tomb Raider Underworld abbia fondi a sufficienza per arrivare sugli scaffali senza problemi... non è vero?



⬆️ Lara sta a questo tempio come la cozza allo scoglio. Nulla di nuovo sotto il sole, anche perché piove a dirotto!

DIVERSAMENTE DA QUANTO VISTO IN LEGEND, L'USO DEI VEICOLI IN TOMB RAIDER UNDERWORLD DOVREBBE ESSERE ESTEMPORANEO E NON COSTRITTIVO

pur trattandosi a tutti gli effetti di un semplice remake del primo episodio.

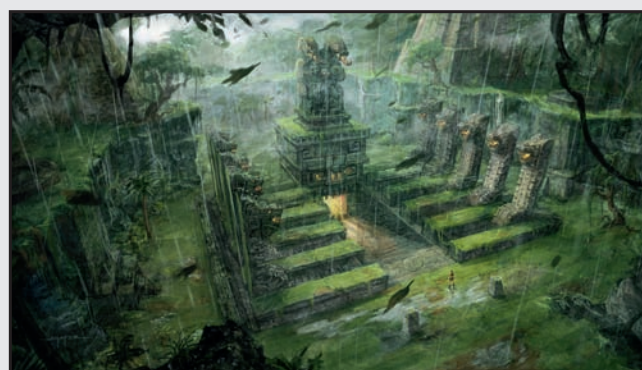
MAYA DESNUDA

Tomb Raider Underworld si collocherà temporalmente dopo gli avvenimenti narrati in Legend e, se possibile, insisterà ancora maggiormente sul concetto di "predatore di tombe" che tanto ha fatto la fortuna di Lara due lustri fa, e che è stato recentemente ripreso con cognizione di causa dallo stesso Legend. D'altronde, le immagini a corredo di questa preview sembrano illustrare chiaramente le fondamenta sulle quali Crystal Dynamics sta costruendo l'impalcatura di Tomb Raider Underworld. Il plot narrativo

dovrebbe basarsi sul Calendario Maya e, più precisamente, dovrebbe fare perno attorno ai cinque giorni in cui, secondo la tradizione, il mondo dei vivi e quello sotterraneo si avvicinano l'un l'altro, fino a toccarsi. Da questa semplice informazione è quindi intuibile il motivo per cui Eidos sta optando per Underworld come titolo definitivo, anche se ufficialmente ancora non c'è nulla di confermato a riguardo. Le ambientazioni finora svelate dagli sviluppatori descrivono livelli inquietanti e archeologicamente interessanti, come l'isola di Pasqua e la città di Roma, ma si parla anche di templi sperduti nella folta foresta australiana o nel sempre presente Messico meridionale. Sarà, insomma, il festival del-

ARTWORK, QUANTO AMORE PER QUEGLI OCCHI BLU!

Come i più attenti lettori sapranno già, il sottoscritto ha la fissa per gli artwork. Disegni, schizzi, pitture, idee... insomma, tutto quello che sta "a monte" nella creazione di un videogioco è per me motivo d'interesse morboso. Nell'occasione mi preme presentarvi una coppia di artwork che illustrano l'ingresso del tempio di Xibalba, e che ritengo significativi per due semplici motivi. In primo luogo, ci viene mostrato come il passaggio da una versione "china" a una "colorata" modifichi sostanzialmente la percezione dell'ambientazione. In seconda battuta, è palese l'intenzione da parte degli sviluppatori di voler riportare la serie di Tomb Raider a una connotazione più genuina del concetto di "predatore di tombe", che si era un po' annacquato con l'andare degli episodi.



⬆️ Non vi sembra che la nostra eroina sia moderatamente più muscolosa del solito?



Le nuove animazioni, assieme a un motore grafico sontuoso, dovrebbero garantire senza indugio il piacere dei sensi.

l'esplorazione e dell'ars cogitandi, visto che l'enfasi sarà riposta con ancora più convinzione sulla risoluzione degli enigmi e sulla precisione e il tempismo delle evoluzioni di Lara, piuttosto che sull'azione vera e propria, comunque presente come interessante riempitivo tra una leva da tirare e un appiglio cui aggrapparsi con le unghie. Quello che però fa davvero la differenza in titoli come Tomb Raider Underworld è il level design, ed è proprio in questo aspetto che il team di sviluppo sta incanalando gran parte degli sforzi creativi. In particolar modo, i livelli saranno decisamente più grandi e complessi di quanto si sia mai visto precedentemente, tanto che in alcuni di essi sarà probabilmente necessario compiere brevi spostamenti su mezzi di trasporto liberamente gestibili. Diversamente da quanto visto in Legend, dove le sessioni guida/azione erano obbligatoria-

mente incastonate in momenti ben determinati della trama, l'uso dei veicoli in Tomb Raider Underworld dovrebbe avvenire alla stessa stregua di quanto visto, ad esempio, in Halo, cioè in modo estemporaneo e non costrittivo.

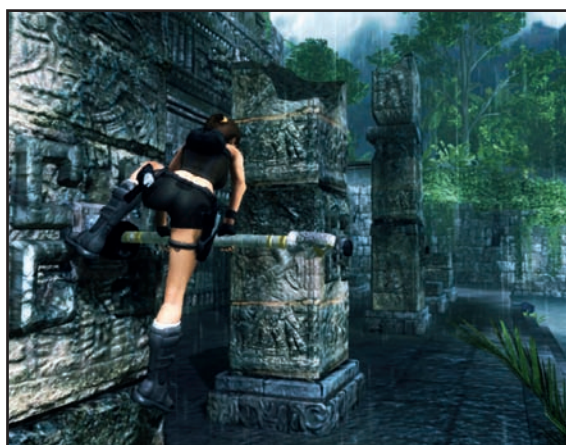
ARCHEOLOGIA E TECNOLOGIA MODERNA

Qualche notizia interessante è stata veicolata da Crystal Dynamics anche per quello che concerne l'aspetto tecnico. Se l'ossatura del motore grafico pare mutuata da quella di Legend/Anniversary, le novità introdotte a livello di effetti visivi e di "relazione" tra Lara e le ambientazioni dovrebbero consentire un appagamento per l'occhio senza precedenti. Al di là delle prevedibili nuove animazioni, i grafici si stanno dando da fare per aggiungere alcuni effetti davvero pregevoli. Ad esempio, nel livello messicano già

LE NOVITÀ INTRODOTTE A LIVELLO DI EFFETTI VISIVI E DI "RELAZIONE" TRA LARA E LE AMBIENTAZIONI GARANTIRANNO UN APPAGAMENTO PER L'OCCHIO SENZA PRECEDENTI

citato (e al quale si riferiscono le immagini che impreziosiscono queste pagine), il terreno fangoso non solo sporcherà gli scarponi della nostra pettoruta amica, ma il suo aspetto melmoso sarà reso così bene che la pioggia farà mano a mano scomparire dinamicamente le orme di Lara. Ugualmente, la fanghiglia sporcherà i corpi e i vestiti coerentemente con i movimenti della protagonista e degli altri personaggi, che si "ripuliranno" parzialmente in caso di passaggio in qualche piscina o semplicemente restando in piedi in mezzo alla pioggia. Peraltro, sarà corretto uno dei difetti principali della serie. Finalmente, sia i nemici abbattuti sia i detriti risultanti da ogni azione distruttiva

nei confronti del fondale resteranno ben visibili e presenti nello scenario, senza decomporsi o sparire nel giro di qualche secondo. Insomma... manca ancora parecchio alla pubblicazione di Tomb Raider Underground e, nonostante le sporadiche notizie finora giunte in redazione non vadano oltre quanto vi ho descritto in queste pagine, l'acquolina in bocca è già ai massimi livelli. Crystal Dynamic ha già dimostrato di saper lavorare bene quando si tratta di gestire un brand importante e ingombrante come quello di Tomb Raider, e quindi le speranze per un titolo con gli attributi sono ben riposte. Ovviamente mi attendo prima della calura estiva che se ne possa riparare... Incrociamo tutti le dita!



Le barre elastiche, come da tradizione, non potevano proprio mancare.

COMMENTO

La serie di Tomb Raider sta per arricchirsi di un nuovo, interessantissimo capitolo. Gli sviluppatori che si stanno occupando di Underworld hanno già dimostrato di "saperci fare" quando si tratta di gestire le curve prorompenti della bella Lara. L'archeologa per eccellenza dovrebbe quindi proseguire la strada del risanamento già intrapresa con Legend e Anniversary, riportando la saga ai fasti dei primi episodi, sia come spirito "avventuriero", sia come qualità generale. Pollice su!

PRO E CONTRO

- Lara è sempre Lara
- Motore grafico rinnovato
- Ambientazioni ed enigmi concepiti secondo lo spirito "originario" della serie
- Livelli "vivi" e dinamici

GIUDIZIO



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PREVIEW



www.hellshighwaygame.com

“Su, apra la bocca sergente. Le piace il formaggio francese? Come sarebbe a dire che preferisce le infermiere!?!?”

■ SVILUPPATORE: Gearbox Software ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ USCITA: Marzo 2007

■ Matteo “Elvin” Lorenzetti elvin@sprea.it

Nel settembre del 1944, la cittadina di Eindhoven non era probabilmente il miglior posto per trascorrere una convalescenza tranquilla. Del resto, con il fronte in continuo movimento e la necessità di mantenere il massimo potenziale offensivo nei confronti delle forze dell'Asse in lenta ritirata, difficilmente un sottufficiale del calibro di Matt Baker avrebbe potuto trovarsi in un posto diverso. Sopravvissuto alla settimana di combattimento

più impegnativa della Seconda Guerra Mondiale (con tanto di girba salvata per un pelo in un putrido fosso della Normandia), il protagonista del primo Brothers in Arms sta per tornare in pista sull'autostrada dell'inferno dopo essersi fatto dare il cambio dall'altrettanto valido Matt Hartsock, eroe di Earned in Blood. Tornano dunque in azione i Gearbox, da molti considerati i veri autori del concetto di FPS “a ripari” reso famoso dal più spettacolare (e

venduto) Gears of War.

FIAMME NELLA NOTTE

Dopo la preview di sei mesi fa, abbiamo avuto modo di vedere il gioco in azione per testare le capacità estetiche dell'Unreal Engine 3. Le prime impressioni sono state piuttosto buone: del resto, i precedenti capitoli, pur se molto piacevoli da vedere, non spiccavano per grande definizione dell'immagine e, soprat-

tutto, erano penalizzati da una fisica non all'altezza della situazione. Le doti del nuovo motore di casa Epic sono ben note e tutti i pregi migliori, enunciati nelle recensioni dei parenti stretti, valgono anche per Highway to Hell.

Ottima pulizia dell'immagine, buona fisica, stupenda gestione degli effetti particellari e delle fiamme in particolare. Uno degli aspetti che ci ha

TORNANO IN AZIONE I GEARBOX, DA MOLTI CONSIDERATI I VERI AUTORI DEL CONCETTO DI FPS “A RIPARI”



➤ Le fiamme sono una delle novità più interessanti del gioco a livello estetico. Aggiungo anche un bel tocco di classe e...



➤ ... si rivelano un prezioso alleato (o nemico) durante i combattimenti.

LE NOVITÀ ESTETICHE INTRODOTTE DALL'UTILIZZO DEL NUOVO MOTORE GRAFICO HANNO FINITO PER CONDIZIONARE ANCHE L'APPROCCIO TATTICO ALLE SITUAZIONI



👉 Ecco l'inquadratura mentre ci si trova in posizione di copertura: è possibile controllare la strada anche tenendosi al coperto.

colpito maggiormente è l'introduzione del fuoco nelle vesti dei numerosi incendi dovuti agli attacchi d'artiglieria che devastano i centri abitati presenti lungo la strada per Arnhem e relativi ponti sul Reno. Anche se si tratta di un semplice abbellimento cosmetico, aggiungono grande realismo agli scontri che, come potete vedere dalle foto, ora si svolgono anche in notturna. Non abbiamo avuto l'occasione di testare con mano le potenzialità stealth di questo genere di missioni, ma l'effetto è assolutamente intrigante ed evocativo. Uno dei settori in cui le potenzialità dell'Unreal Engine 3 vengono espresse al massimo sono le ani-



mazioni: l'impressione è che qualche agenzia di motion capture abbia festeggiato la fine del 2007 con una cena aziendale all'insegna delle portate più costose. Le movenze riprodotte a schermo trasmettono molto realismo e donano notevole fluidità all'azione: le coreografie sono di grande effetto e non mancheranno di mandare in brodo di giuggiole i cinefili di guerra più attenti al dettaglio. La recitazione è ottima sia per gli intermezzi (al solito, realizzati con il motore del gioco), sia per gli eventi scriptati, come



👉 I due Brothers in Arms sono stati tra i primi sparattutto a implementare un sistema di animazione facciale convincente.

IL COMPROMESSO

Molti tra voi considerano Gears of War un autentico capolavoro. Se vogliamo cercare il vero iniziatore del genere degli sparattutto tattici "a staccionate", però, occorre fare un salto indietro nel tempo fino al 2005, anno in cui Gearbox lanciò sul mercato il primo capitolo della serie BiA. I puristi della strategia applicata agli sparattutto storsero il naso di fronte alla facilità con cui era possibile muovere due squadre alla conquista degli obiettivi: gli echi di quel capolavoro rispondente al nome di Hidden & Dangerous 2 erano ancora vivi nella memoria di molti giocatori, come anche il fallimento commerciale dello stesso a causa di un sistema di controllo mostruosamente flessibile ma anche terribilmente complesso. Oggi come oggi, Brothers in Arms e Gears of War rappresentano la dimostrazione più lampante di come PC e console siano arrivati a un compromesso per salvare dall'oblio un genere che vanta moltissimi estimatori che le software house non intendono abbandonare a se stesso. La domanda è: ora che i bambini pacioccosi hanno imparato a tenere bassa la testa e a stanare quattro nazisti/alieni, potremo aspettarci un nuovo salto in avanti in termini di complessità tattica o tutto resterà congelato al concetto di copertura e movimento? Ai loro joypad, l'ardua sentenza...



il movimento da un riparo all'altro o l'ingresso all'interno di un edificio. Per concludere, pollice in alto anche per quanto riguarda le strutture che fanno da contorno alle gesta dei nostri paracadutisti: quasi tutte sono demolibili, con notevoli ripercussioni sul puro gameplay.

APPROCCIO CONDIZIONATO

Come abbiamo avuto modo di anticipare a suo tempo, il concetto di copertura sta per assumere una valenza tattica ancora più importante, dal momento che servirà per la conservazione di determinate postazioni difensive: se un semicerchio

di balle di fieno viene spazzato via irrimediabilmente da due colpi di panzerschreck, un bastione medievale presenta un coefficiente di resistenza decisamente maggiore, che consiglia un approccio diverso. Meglio bussare usando il manico di una granata e salvare l'integrità strutturale dell'edificio, oppure chiamare in aiuto uno Sherman per cannoneggiare l'entrata o un lato in apparenza meno resistente? Le novità estetiche introdotte dall'utilizzo del nuovo motore grafico hanno finito per condizionare anche l'approccio tattico alle situazioni: la distruzione di un punto preciso di



👉 Ecco gli effetti del lavoro di una squadra di mortai: prepararsi lungo la via di fuga e iniziare a martellare finché i nemici non iniziano a scappare è un'ottima tattica.



⬆️ Voi, il muretto e la motosega di Hitler sullo sfondo: per l'audio di questo screenshot, fate un salto su youtube e digitate MG-42. Ah, la comunicazione interattiva...

IL SISTEMA DI CONTROLLO, BASATO SU UN SEMPLICE PUNTA E CLICCA TRAMITE L'UTILIZZO DEL MOUSE, NON HA SUBITO MUTAMENTI DI RILIEVO

un riparo lo renderà utile (o meno) a un utilizzo successivo in base alla direzione della nuova ondata di nemici. Le novità non si fermano qui: confermando in senso assoluto il classico gameplay della serie basato sul concetto di soppressione del nemico utilizzando il movimento e la potenza di fuoco combinata delle due squadre alle nostre dipendenze, Gearbox ha deciso di introdurre una variante al concetto di sparattutto in soggettiva. Quando ci si trova dietro un riparo, la visuale passa dalla prima alla terza persona esattamente come accade in Rainbow Six Vegas: l'espedito può sembrare una concessione alle necessità "spettacolari" di un pubblico console (e probabilmente lo è), ma ha l'indubbio vantaggio di permettere una visione migliore della situazione anche quando la squadra è costretta a tenere la testa bassa a causa dell'intensità del fuoco di sbarramento nemico.

SCHIAFFO MORALE

Per concludere con il giro delle

novità, anche l'intelligenza artificiale messa in campo da Ubisoft merita un'analisi approfondita da un doppio punto di vista: il comportamento dei nostri commilitoni e quello della fanteria tedesca che si oppone alla nostra avanzata. Nel primo caso il sistema di controllo, basato su un semplice punta e clicca tramite l'utilizzo del mouse, non ha subito mutamenti di rilievo; le squadre al nostro comando sono decisamente reattive, si adattano molto bene alle situazioni cercandosi da sole la copertura in base alla posizione del nemico e rispondendo al fuoco anche in assenza di ordini. Ero molto interessato all'utilizzo del terzo team di mortai di cui vi avevamo parlato l'estate scorsa ma la mappa giocata non ne prevedeva l'utilizzo: in attesa di far volare confetti sulle teste dei cricchi, devo ammettere di essermi divertito molto nel vederli in azione nelle situazioni in cui la nostra squadra era costretta in una posizione difensiva. A differenza dei primi due BiA, le truppe della Wehrmacht, oltre a mantenere la propria



⬆️ Non mancano le missioni al chiaro di luna: l'uso della luce è veramente notevole, sia di giorno, sia durante la notte.

posizione, non andavano oltre una disordinata ritirata che spesso terminava con una raffica di Thompson nella schiena. Stavolta, invece, si sono rese protagoniste di un paio d'assalti assolutamente spettacolari per intensità e movimento coordinato, e hanno inchiodato il sottoscritto dietro una staccionata ad ammirare la sequenza di fuoco-movimento-fuoco-movimento organizzata tra le vie di un paesino francese. L'impressione che tutto fosse scriptato è ovviamente molto forte: questo non ha impedito al sottoscritto e al resto dei marmittoni al seguito di girare i tacchi per cercare una posizione migliore da cui far ripartire un contrat-

tacco. Schiaffo morale a parte, un bell'antipasto di quello che potrebbe attenderci in sede di recensione.

SALTO GENERAZIONALE

In conclusione, pare proprio che Highway to Hell sia il classico salto generazionale a livello tecnico per un brand che ha stabilito i canoni dell'FPS tattico adatto a grandi e piccini. Le potenzialità dell'Unreal Engine 3 fanno ben sperare anche per quanto riguarda i requisiti minimi e consigliati, mentre un punto interrogativo lo possiamo mettere sulla casellina del multiplayer, da sempre tallone d'Achille delle produzioni Ubisoft.

⬆️ L'attenzione al dettaglio per la ricostruzione storica è uno dei punti forti della serie. Armi, veicoli, divise... ogni cosa è riprodotta con grande efficacia.



⬆️ Le due squadre al lavoro per arrivare all'osteria: ancora due cricchi morti e inizia l'happy hour.



COMMENTO

Da un brand affermato come quello di Brothers in Arms era improbabile aspettarsi rivoluzioni di una certa entità alla struttura di Hell's Highway. Oltre alla nuova grafica e alle innovazioni relative al gameplay a essa connesse, i Gearbox non sono voluti andare: quello che c'è, tuttavia, è ben realizzato e non dovrebbe deludere gli amanti della campagna francese in tempo di guerra. Aspettando qualche conferma sul multiplayer, un titolo da tenere d'occhio per gli appassionati della serie e gli orfani di Gears of War.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Nuovo engine grafico
- Intelligenza artificiale migliorata
- La struttura di base è sempre la stessa
- Del multiplayer non si sa nulla

CORRI IN EDICOLA

JETIX
SOLO
9,90 €

La Nuova Famiglia Addams #02

90 MINUTI
DI PURO
DIVERTIMENTO



**COLLEZIONA
LA SERIE
COMPLETA!**

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



**4 EPISODI
COMPLETI**

- 5 - UN NUOVO AMORE
PER LO ZIO FESTER
- 6 - I NUOVI VICINI
DELLA FAMIGLIA ADDAMS
- 7 - L'ALBERO GENEALOGICO
- 8 - UNO SPOSO PER MALINCONIA

LA FAMIGLIA ADAMS N. 02 - MENS - 2008 € 9,90



Superato funzionalmente concesso allegato al periodico. La nuova famiglia Addams di Sirena Editori non vendibile separatamente. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. © JIS Productions, Inc. Based on the characters created by Charles Addams. All rights reserved. JETIX name and logo © and TM Disney Enterprises, Inc. Licensed by Jetix Consumer Products Italy Srl

NON PERDERE IL NUOVO NUMERO!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

PREVIEW



www.rainbowsixgame.it.ubi.com

Dopo aver strabiato nel 2006, Rainbow Six Vegas si appresta a rivivere con l'immane sequel, più bello, più grosso e più multiplayer che mai. Pronti a sterminare un bel po' di Tango?

■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

Dall'ormai lontano 1998, Rainbow Six è uno dei maggiori punti di riferimento per gli amanti dei tactical shooter di qualità, forte di ben cinque titoli stand alone e di svariate espansioni equamente sparpagliate su tutte le principali piattaforme ludiche esistenti. Dopo qualche prova un tantino sottotono, il brand legato a Tom Clancy è tornato sugli standard abituali con Vegas, uscito nel 2006

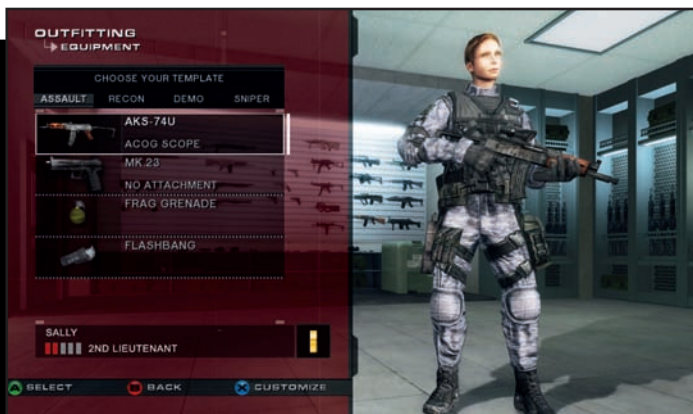
per Xbox 360 e successivamente per PC, accolto favorevolmente da critica e pubblico grazie ad alcune novità capaci di rinverdire con prepotenza l'ossatura della serie. Del resto, già la scelta di una location spettacolare e inedita come Las Vegas aveva fatto intravedere i prodromi di una svolta, senza contare il ricorso a una grafica davvero "next gen" (l'ho detto...) e, soprattutto, uno spessore tattico in grado di dare finalmente un significato "vero" alle manovre di copertura e allo stesso ruolo del soldato. Certo,

■ SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ USCITA: Primavera 2008

quel finale un po' così, evidentemente lasciato in sospeso, non poteva soddisfare pienamente il giocatore e lasciava supporre un inevitabile sequel. Detto fatto, a meno di due anni di distanza siamo qui a parlare di Vegas 2, talmente inevitabile nel suo ruolo di secondo capitolo da non stupire nessuno. Certo, se le feature annunciate non tradiranno le attese,

lo stupore arriverà senza indugio una volta di fronte al gioco fatto e finito, ormai in dirittura d'arrivo. Fino ad allora, accontentiamoci di immaginare quello che verrà, tenendo bene a mente la qualità di assoluto rilievo del predecessore. Già una garanzia, no? E allora prepariamoci a tornare nella città del peccato, sempre a caccia di terroristi decisi a mettere a

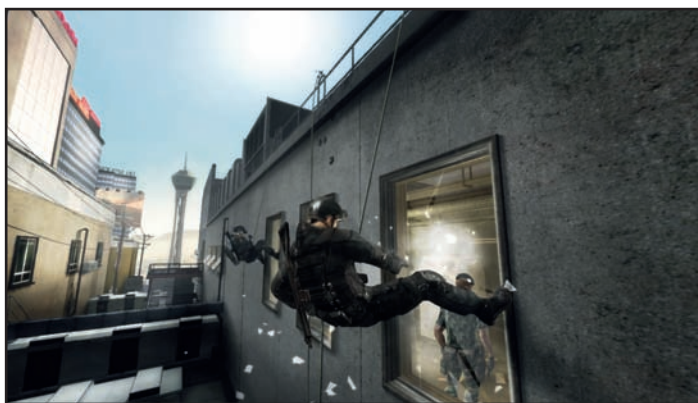
DOPO QUALCHE PROVA UN TANTINO SOTTOTONO, IL BRAND LEGATO A TOM CLANCY È TORNATO SUGLI STANDARD ABITUALI CON VEGAS, USCITO NEL 2006 PER XBOX 360 E SUCCESSIVAMENTE PER PC



➤ Nella fase di creazione del protagonista potremo sceglierne anche il sesso.

➤ Le ambientazioni esterne si preannunciano vive e ricchissime di particolari.

IN MULTIPLAYER, VEGAS 2 PROPORRÀ TREDICI MAPPE INEDITE, DUE NUOVE MODALITÀ ADVERSARIAL, MAGGIORI RICOMPENSE E UN ACCESSO PIÙ FACILE ALLE PARTITE



👉 In mancanza di porte, anche una finestra può andare bene per entrare in una stanza...



👉 In una città come Las Vegas non possono certo mancare gli scontri a fuoco nei casinò!

ferro e fuoco l'Occidente.

Vi siete affezionati a Logan Keller, il protagonista di Vegas? Bene, dimenticatelo in fretta. Fin dalle prime informazioni diffuse nei mesi scorsi, infatti, la scomparsa di Keller a favore di un soldato fortemente personalizzabile ha occupato le zone alte delle cartelle stampa, mettendo subito in chiaro il preciso desiderio di Ubisoft di dare vita a uno sviluppo costante del personaggio. La cosa non vi suona nuova? In effetti, nel

prequel una simile caratteristica, denominata Persistent Elite Creation, era già presente, ma limitatamente al multiplayer. In Vegas 2, invece, il nostro personaggio fatto in casa potrà essere liberamente utilizzato anche in singolo e "upgradato" seguendo l'iter del primo titolo della serie, tra oggetti sbloccabili indifferentemente sia online sia offline in base all'esperienza accumulata. Il nuovo reward system premierà in particolare l'approccio tattico alle missioni

UN NOME, UN MARCHIO

Tom Clancy non è certo diventato famoso coi videogiochi, ma è da tempo celebre autore di political thriller ambientati soprattutto durante la Guerra Fredda o negli anni immediatamente successivi al crollo dell'Unione Sovietica. Ex assicuratore, si dedica alla scrittura dopo aver letto del tentativo di diserzione di una fregata russa, fatto che ispira il suo primo grande successo, La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso, libro dal quale verrà tratto il quasi omonimo film con Sean Connery. Col passare degli anni, il nome di Tom Clancy si trasforma in un vero e proprio marchio di fabbrica, utilizzato per pubblicare libri scritti da ghost writer e per dare l'imprimatur a videogiochi a tema: le serie Ghost Recon, Rogue Spear e Splinter Cell sono diventate in pochi anni punto di riferimento per milioni di appassionati.



👉 Casinò in stile arabeggiate o missione in Medio Oriente?

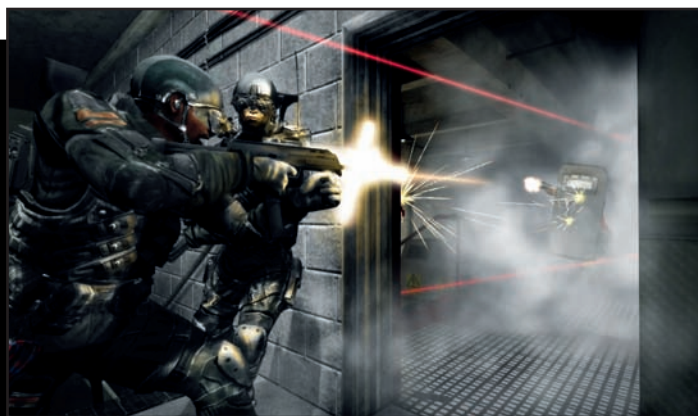
attraverso l'uso dei compagni come supporto e l'abilità nel maneggiare le armi in dotazione. A tal proposito, centrando i vari obiettivi che il gioco ci presenterà di volta in volta, avremo accesso a nuovi equipaggiamenti e armi, undici delle quali totalmente inedite, riuniti sotto il nome di A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement Specialization).

Si parlava di approccio tattico. Se già le manovre di copertura si erano dimostrate l'aspetto simulativo più riuscito del primo Vegas, nel nuovo lavoro Ubisoft dovremo attenderci qualcosa di ancor più raffinato, dagli scatti alla possibilità di passare da una copertura all'altra (Gears of

War docet), caratteristiche che si renderanno particolarmente utili visto l'assottigliarsi di ripari davvero a prova di bomba. La deformabilità di molte superfici, infatti, renderà spesso insicuri i ripari di fortuna, esponendoci in men che non si dica al fuoco nemico.

REALISMO A OGNI COSTO

La parola d'ordine di Vegas 2 sembra essere realismo: oltre agli aspetti già enunciati vanno ricordati anche un sistema più completo per impartire ordini ai compagni e un'intelligenza artificiale flessibile, addirittura in grado di mutare atteggiamento in base al sesso e all'equipaggiamento



👉 Entro! Copritemi o dovrete raccogliermi col cucchiaino!



👉 I terroristi si annidano dappertutto, anche sul tetto di questo edificio.



➤ Nuove armi ed equipaggiamenti sempre più hi-tech ci attendono in Vegas 2.

IN VEGAS 2, IL NOSTRO PERSONAGGIO "FATTO IN CASA" POTRÀ ESSERE LIBERAMENTE UTILIZZATO IN SINGLE PLAYER

del nostro personaggio. Nel primo Vegas la componente online aveva rivestito un ruolo di primaria importanza, vuoi per la citata Persistent Elite Creation, vuoi per le numerosissime modalità di gioco proposte. Vegas 2 non poteva non ripartire da una base così solida, con in più la necessità di fronteggiare sia su PC sia su console una concorrenza resasi più agguerrita da un paio d'anni a questa parte. Al di là di un poco comprensibile riserbo da parte di Ubisoft su uno degli aspetti più attesi dai fan (i comunicati stampa sono stranamente lacunosi proprio sotto la voce "multiplayer"), possiamo dire già fin d'ora che Vegas

2 proporrà tredici mappe inedite, due nuove modalità adversarial, maggiori ricompense e un accesso più facile alle partite, utilizzando un migliorato sistema di creazione delle stesse. A tutto questo aggiungiamo un co-op mode attivabile in qualsiasi momento, anche durante una partita in singolo: le mappe e la trama del single player sono state create pensando alla modalità co-op, il che si tradurrà in scenari dotati di più punti d'accesso.

Se avete amato le ambientazioni di Vegas, il nuovo Rainbow Six farà davvero al caso vostro, grazie a una città ancora più vasta e caratterizzata, incorniciata da una serie di



➤ Un momento di calma apparente prima di un nuovo scontro a fuoco.

location esterne che spazieranno dai quartieri periferici della "Sin City" (si vocifererà di monorotaie e bassifondi) a esotiche ambientazioni tropicali. Graficamente attendiamoci un restyling del già eccellente lavoro visto due anni fa, magari cominciando fin d'ora a pianificare un bell'upgrade

del nostro sistema per poter godere appieno dello spettacolo che Ubisoft Montreal saprà proporci. Insomma, non sarà facile bissare il successo del primo Vegas, ma pare che i ragazzi canadesi siano sulla buona strada per mettere a segno un altro colpaccio.

➤ I ripari di fortuna saranno soggetti a deformazioni realistiche.



COMMENTO

Dopo un capolavoro non è facile ripetersi, ma è altrettanto difficile toppare clamorosamente. Forte dell'esperienza maturata con il primo episodio, Ubisoft Montreal si appresta a pubblicare Vegas 2, ideale evoluzione di un gioco che era riuscito ad accontentare tutti, PCisti e consolari. Merito di uno spessore tattico di pregio, con l'aggiunta di un comparto grafico da lustrarsi gli occhi e di un multiplayer ricchissimo. Tutti aspetti rimpolpati adeguatamente in Vegas 2, con in più la possibilità di utilizzare anche in singolo un protagonista totalmente personalizzato.

PRO E CONTRO

- Spessore tattico ancor più realistico
- Multiplayer sugli scudi
- Grafica ancor più spettacolare
- Un altro ammazza-hardware?

GIUDIZIO



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

PREVIEW



www.dawnofwargame.com

Il carosello strategico di Relic Entertainment parte per un altro giro di walzer. Siete pronti a salire sulla giostra per la terza volta?

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Quando tre anni e mezzo or sono mi occupai della recensione di Warhammer 40.000: Dawn Of War, ebbi l'intuizione che questo sarebbe stato un titolo in grado di far parlare di sé per molto, moltissimo tempo, anche se, onestamente, non mi sarei mai aspettato un successo così esteso. Il merito di

Relic, descritto in soldoni, è quello di aver creduto in un titolo altamente personalizzabile e clamorosamente votato al multiplayer. Ciò che nacque come un ottimo strategico in tempo reale ha quindi avuto la forza di elevarsi sopra la massa, aprendo le porte a una comunità online che non ha nulla da invidiare a quella di StarCraft in quanto a numero di appassionati e (diciamocelo!)

■ SVILUPPATORE: Iron Lore Entertainment/Relic Entertainment ■ PUBLISHER: THQ
■ DISTRIBUTORE: THQ ■ USCITA: Marzo 2008

per ciò che concerne la qualità del prodotto finale. Il bilanciamento quasi perfetto delle unità, così come la geniale idea di harvesting per mezzo del power (termine generico utilizzato per indicare le risorse in DoW) prodotto da edifici appositi (o

dalla "requisition" di punti strategici opportuni) ne hanno fatto un titolo dalle dinamiche semplici, ma al contempo complesso da padroneggiare quando si tratta di articolare manovre tattiche di un certo spessore. Le due espansioni uscite succes-

DIETRO AL CODICE C'È GENTE CON GLI ATTRIBUTI, E QUINDI LA POSSIBILITÀ CHE VENGA FUORI QUALCOSA DI ESTREMAMENTE VALIDO E INCREDIBILMENTE CONCRETA



⤴ Pur sentendo il peso degli anni, il motore grafico è ancora in grado di mostrare unità particolarmente brillanti, specie sotto il punto di vista del design.



⤴ Una delle nuove unità volanti fa da apripista al resto delle truppe.

I DARK ELДАР SARANNO, A TUTTI GLI EFFETTI, LA VERSIONE MALVAGIA DEGLI STORICI ELДАР E SI BASERANNO SU SCHIAVITÙ, TERRORE E VIOLENZA. NIENTE MALE!



⬆ Alcune ambientazioni sul dark/mortuale spinto ben si adattano alla nuova fazione dei Dark Eldar (ok, facciamo un contest. Ora, visto che il Conte non è stato in grado di spiegarmelo, qualcuno può dirmi che genere è il "mortuale"? Grazie. ndToSo)(sò regazzini... ndSS).

sivamente, Winter Assault e Dark Crusade, hanno proseguito sulla strada intrapresa dal progenitore, catturando l'interesse degli appassionati e coinvolgendo un ulteriore numero di giocatori che hanno trovato in tutta la serie di Dawn of War un ottimo modo per votarsi al multi-player senza compromessi. Ecco, se proprio vogliamo trovare un difetto congenito, dobbiamo "scavare" nelle modalità single player, interessanti e godibilissime per carità, ma poco longeve, e comunque meno intriganti di quanto non fosse il multi.

IN QUESTO GIROTONDO D'ANIME

La prima novità che mi preme segnalare è la presenza di Iron Lore tra

gli sviluppatori di Soulstorm. Per chi non lo sapesse, si tratta del team di sviluppo dell'hack'n'slash in assoluto più bello degli ultimi anni, vale a dire Titan Quest. Non sappiamo perché i due purosangue di THQ (Relic Entertainment e la stessa Iron Lore) hanno deciso di collaborare, ma pensiamo che sia cosa buona e giusta, quindi via così. Quello che conta è, infatti, che dietro al codice c'è gente con gli attributi, e quindi la possibilità che venga fuori qualcosa di estremamente valido e incredibilmente concreta.

Ad ogni modo, le nuove razze saranno due, il che significa che il totale raggiunto tra Soulstorm e le precedenti espansioni sale a nove. Com'è lecito attendersi, le



⬆ Quale elemento migliore del fuoco per mostrare la propria cattiveria?

VOLAVOLAVOLAVOLA L'APE MAJA...

Un'altra succosa novità introdotta da Soulstorm è quella che riguarda le unità volanti, finora assenti ingiustificate nei precedenti episodi della serie. Se le "sorelline battagliere" potranno contare su un eroe angelico, dotato di vere e proprie ali e armato di spade infuocate, gli Eldar saranno in grado di rispondere al fuoco impiegando anche volteggianti. In entrambi i casi, le unità aeree saranno in grado di spaziare in lungo e in largo per il campo di battaglia, anche se saranno estremamente fragili quando bersagliate dai colpi nemici.



Parimenti, i mezzi volanti dovrebbero essere introdotti anche per le fazioni già esistenti: o come unità ex-novo, o come adattamento di altre già presenti, magari già ora in grado di saltare ostacoli o fluttuare in aria.



⬆ Alcuni livelli saranno necessariamente un po' spogli. Le trenta e passa provincie dovrebbero comunque garantire un po' di sana varietà.

due nuove fazioni non saranno dei semplici surrogati di quanto visto in precedenza, ma avranno stili e "modus belligerandi" assolutamente peculiari. La Sister of Battle saranno un gruppo costituito da un esercito tutto al femminile di space marine,

votate all'adorazione dell'Imperatore. Sarà la fede la risorsa principale alla quale attingere per ampliare le capacità del proprio team, anche se in merito le informazioni sono ancora parecchio nebulose. Decisamente di più si sa invece



⬆ Quando lo scenario si tinge di rosso il motivo è sempre e solo uno! All'assaltooooo!



Il sangue scorrerà a fiumi, come al solito!

LE MISSIONI SINGLE PLAYER SARANNO SUDDIVISE SECONDO UNA MAPPA STELLARE COMPOSTA DA SETTE PIANETI DIVERSI, PER UN TOTALE DI TRENTA E PIÙ PROVINCE

della fazione dei Dark Eldar, che si preannuncia come la compagine più cattiva in assoluto di tutta la serie. Si tratterà a tutti gli effetti della versione malvagia degli storici Eldar, che appoggerà tutta la propria struttura sociale sulla schiavitù e sul potere mantenuto per mezzo di terrore e violenza. Non per nulla, la loro risorsa principale di energia sarà costituita dalle anime dai cadaveri, il che vi fa pensare quanto feroce e rapido dovrà essere l'approccio alla partita qualora si opti per questa razza. Tra le unità più interessanti, che faranno la felicità dei giocatori più sanguinari, vanno citate le Warp Beast, unità demoniache potentissime nel corpo a corpo ma che tenderanno ad attaccarsi l'un l'altra se l'avversario sarà stato così bravo da far scendere il morale delle truppe sotto una determinata soglia.

OLD, MA NON TROPPO

Conclusa la disamina delle due nuove fazioni, passo ora a illustrarvi

un altro paio di novità che vanno a completare il quadro generale di Soulstorm.

La strada della campagna "aperta", già introdotta con Dark Crusade, sarà ulteriormente ampliata in questa terza espansione. Le missioni single player saranno difatti suddivise secondo una mappa stellare composta da sette pianeti diversi, per un totale di trenta e passa province che faranno da teatro ad altrettante battaglie senza respiro. La speranza è quindi che la campagna principale sia stata finalmente sviluppata in maniera più corposa rispetto a quanto visto negli episodi precedenti, ponendo l'enfasi su una storia magari interessante e che sappia coinvolgere maggiormente anche il giocatore non proprio addetto al mondo di Warhammer 40.000.

Sotto il punto di vista tecnico, possiamo dire che il motore grafico sarà ulteriormente ritoccato, soprattutto per quanto riguarda le nuove mappe,

Una lotta ad armi pari. Chi avrà mai la meglio? (quelli con le armi dispari? ndSS)



UNA DEMO MASTODONTICA!

Ok che ormai le connessioni ADSL te le regalano anche comprando un pacchetto di patatine, ma onestamente una demo da 1,12 GB se non è un record, poco ci manca! Stiamo pur sempre parlando di uno strategico con un comparto grafico di quasi quattro anni fa, con texture ben lungi dal pesare come quelle di un Crysis o un Bioshock qualsiasi. Per fortuna che c'è il buon TMB che pensa a voi, visto che la demo di Soulstorm è felicemente inclusa nel DVD allegato di questo mese. Come dite? Avete comprato la versione liscia? Beh... non mi resta che augurarvi un buon download, se non vi addormentate prima della fine!



Ci manca solo l'Arcadia di Capitan Harlock e il quadro è completo.

che dal punto di vista artistico sono state tratteggiate coerentemente con il design delle unità delle ultime fazioni introdotte.

Sebbene il comparto tecnico non faccia più gridare al miracolo (tre anni e mezzo si sentono ormai sulle spalle!), va detto comunque che il carisma con cui sono realizzate le strutture e le varie milizie non è scemato col tempo. L'attuale leggerezza dell'engine è anzi un valore aggiunto, che consentirà di testare la bontà di questa espansione (e della serie di Dawn of War, più in generale) anche a chi non ha avuto modo a suo tempo di infilarsi in una serie tutt'altro che banale, magari perché in possesso di un PC non all'altezza. D'altronde, questo è proprio il caso in cui l'abito davvero non dovrebbe fare il monaco!



COMMENTO

Se un titolo appartenente a un genere inflazionato come quello degli RTS si permette di arrivare a pubblicare una terza espansione a tre anni e mezzo dall'uscita nei negozi, qualcosa vorrà pur dire. Soulstorm promette di elevare ulteriormente l'esperienza di Dawn Of War, non solo in virtù delle due nuove fazioni introdotte, ma grazie anche alle unità volanti e a una campagna single player finalmente corposa. Sarà comunque il multiplayer il vero terreno fertile dove fiorirà questa nuova fatica... ve lo assicuriamo!

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Due nuove, interessanti fazioni
- Finalmente le unità volanti
- Single player corposo
- Per i neofiti, l'esperienza online potrebbe rivelarsi un bagno di sangue

TUROK

PREVIEW



www.turok.com

Avete presente quella storia sull'estinzione dei dinosauri a causa di un meteorite? Ecco, diciamo che le cose non sono andate esattamente come ve le hanno raccontate... e, per una volta, Chuck Norris non c'entra niente. Forse.

■ Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

A dispetto delle credenze popolari non è stato certo Halo a sdoganare gli FPS su console e i veterani lo sanno bene: fu infatti Turok: Dinosaur Hunter, nel lontano 1997, a inaugurare la stagione degli sparattutto in soggettiva al di fuori del mondo PC. Certo, a rivederla oggi, la grafica nebbiosa del Nintendo 64 fa piuttosto sorridere, ma

è innegabile che quel gioco riuscì a portare qualcosa di nuovo, soprattutto dal punto di vista delle armi e dei nemici, rappresentati da un'infinità di dinosauri più o meno convenzionali (tipo il T-Rex sputa fuoco...). Il titolo sviluppato da Iguana Games riscosse un tale successo che inevitabilmente se ne fece un seguito, un vero tour de force per l'hardware della console Nintendo, spremuto fino al midollo. Indimenticabile poi

■ SVILUPPATORE: Aspyr Studios ■ PUBLISHER: Touchstone
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Primavera

l'introduzione del Cerebral Bore, forse l'arma più cattiva mai apparsa in un videogame: praticamente questo affare trapanava il cervello dei nemici, con tanto di schizzi di sangue e materia celebrale a profusione, per poi esplodere riducendo la testa della vittima in brandelli. E poi dicono che oggi ci sono troppi giochi violenti...

Anche su PC la saga ha avuto un buon successo di pubblico, pur dovendo sgomitare in un mercato caratterizzato da una concorrenza decisamente più agguerrita. Innegabilmente però, le avventure del cacciatori di dinosauri per eccellenza hanno perso molto fascino negli ultimi anni, complice anche l'uscita di "Turok: Evolution" nel 2002, sen-

AL CONTRARIO DI QUANTO SPESSE ACCADE, LE VERSIONI PC E XBOX 360 NON SONO STATE SVILUPPATE IN PARALLELO



⤴ È vero che i dinosauri rappresentano una minaccia costante ma i soldati di Kane, con i loro fucili al plasma, sono tutt'altro che indifesi.



⤴ Questa foto evidenzia alcune magagne legate alla modellazione poligonale dei personaggi: il braccio di Turok ha davvero qualcosa che non va.

MOLTO PROBABILMENTE LA MAGGIOR PARTE DEI GIOCATORI CERCHERÀ SI SFRUTTARE L'AMPISSIMO ARSENALE DISPONIBILE PER FALCIDIARE QUALSIASI CREATURA



➤ I designer si sono presi diverse libertà per quanto riguarda la realizzazione dei dinosauri, per buona parte solo "ispirati" ai rettili dell'era mesozoica.

za dubbio il capitolo meno riuscito, presto finito nel dimenticatoio. Nel frattempo, dopo la chiusura di Acclaim per bancarotta nel 2004, il marchio è finito nelle mani di Touchstone, che ovviamente ha immediatamente messo in cantiere un nuovo episodio. Arriviamo così ai giorni nostri e a questa preview, dove cercheremo di capire cosa ci aspetta in questo Turok "next-gen". Anzi-tutto una curiosità: al contrario di quanto spesso accade, le versioni PC e Xbox 360 non sono state sviluppate in parallelo. Touchstone ha infatti preferito consegnare l'onere della conversione da console ad Aspyr Studios, azienda balzata agli onori della cronaca proprio recentemente per il porting di Guitar Hero III su piattaforma Windows (ma anche per i vari Tony Hawk... ndToSo). Potrebbe sembrare quasi un azzardo lasciare nelle mani di un team esterno un titolo piuttosto complesso come questo, almeno dal punto di vista della realizzazione tecnica. Turok, infatti, sfrutterà l'ormai noto

Unreal Engine 3 (pur pesantemente modificato), croce e delizia della maggior parte dei programmatori sulla faccia della Terra: se da un lato abbiamo titoli come Gears of War e Unreal Tournament 3 a confortarci, dall'altro non possiamo fare a meno di segnalare come Blacksite e Stranglehold abbiano evidenziato una pesantezza esagerata e delle richieste hardware decisamente ingiustificate. Staremo a vedere come se la caveranno i programmatori della Aspyr, ma al momento dobbiamo ammettere che le foto non ci hanno propriamente fatto strappare i capelli dall'entusiasmo. Pochi poligoni, texture non propriamente memorabili e gestione delle luci fin troppo elementare, sembrano remare contro questa produzione. Ciononostante, confidiamo nell'ipotesi di screenshot particolarmente sfortunati: in fondo, le versioni PS3 e Xbox 360 non ci sono sembrate poi così male, ma a onor del vero va detto che il gioco su console è praticamente finito,



➤ Texture in bassa risoluzione, mancanza di antialias e modelli dei personaggi non troppo esaltanti. Foto sfortunata? Speriamo.

mentre l'edizione PC è indietro di qualche mese. Nulla di cui disperarsi quindi. La storia, ambientata in un futuro piuttosto distante, ci vedrà negli sporchi panni di Joseph Turok (un nome, una garanzia), appartenente a un gruppo militare scelto noto come Whiskey Company, in missione per recuperare un criminale di guerra, manco a farlo apposta, ex-mentore del protagonista. Dovremo prelevare questo "figlio della schifosa" su un pianeta remotissimo, abitato solo da dinosauri di tutte le stazze, comunque quasi tutti carnivori e ferocissimi. E indovinate un po'? Appena giunti a tiro di cannone, la nostra astronave verrà abbattuta, facendoci schiantare in piena foresta tropicale, mezzi morti e con un coltellino svizzero come unica arma per difenderci. Dovremo quindi farci strada in un ambiente totalmente ostile, dove il pericolo non sarà rappresentato dai soli dinosauri, ma anche e soprattutto dagli uomini di Roland Kane, il cattivo a cui dovevate dare la caccia. Peccato che ora sia lui a cacciare voi e lo farà utilizzando tut-

ti i suoi mercenari, un'élite di soldati appartenente alla Mendel-Gruman Corporation. Confusi? Non preoccupatevi dei dettagli, ammazzate tutti e non ponetevi troppe domande (e camperete 100 anni). Dovendo procurarvi un'arma da fuoco, come prima cosa imparerete ad agire nell'ombra, assaltando i nemici alle spalle in modo da eliminarli efficacemente con una sola mossa. Va detto che in realtà Turok è tutto tranne che uno stealth game e, molto probabilmente, la maggior parte dei giocatori cercherà di sfruttare l'ampissimo arsenale disponibile per falciare qualsiasi creatura, a sangue freddo o caldo che sia. Gli sviluppatori hanno infatti voluto celebrare uno degli aspetti più interessanti di questa saga, realizzando un numero impressionante di armi più o meno convenzionali, alcune delle quali particolarmente esotiche. Sembra, insomma, che lo spirito dei primi Turok ci sia tutto: resta solo da capire se la realizzazione tecnica risulterà all'altezza delle aspettative, a dispetto di un primo impatto non troppo esaltante.

➤ "Amico non ti muovere, hai un ragno sulla schiena...": la bontà d'animo di Joseph Turok è unica, non c'è che dire.



COMMENTO

Il grande ritorno degli FPS ha rimesso in corsa diverse glorie del passato (e mi sembra che il teaser di Duke Nukem Forever la dica lunga a questo proposito), ma il dubbio che si possa trattare di mere operazioni commerciali per nostalgici fanboy c'è tutto. Al momento, il giudizio su Turok è piuttosto contrastante: il gioco in sé, tutto sommato non sembra affatto male, ed è probabile che come FPS puro funzioni piuttosto bene. Lascia molto perplessi la realizzazione tecnica, apparentemente ben al di sotto degli standard qualitativi che sarebbe logico attendersi dall'Unreal Engine 3.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Turok ha sempre il suo fascino
- Ampissimo arsenale
- Tecnicamente poco esaltante
- Non proprio innovativo

LOST - THE VIDEO GAME

PREVIEW

LOST

THE VIDEO GAME



lostgame.us.ubi.com/

Ci sono volute quattro stagioni ma, alla fine, anche i superstiti di Lost sono riusciti a sbarcare sui nostri PC...

■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ USCITA: Imminente

■ Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

Veloci, semplici da "consumare" e piacevoli da seguire, le serie televisive spopolano da qualche anno anche qui da noi. Passati i tempi di Beverly Hills 90210 e Melrose Place, accantonati i vampiri di Buffy e messe in soffitta le bombolette del "Mio Amico Ultraman", in Italia sono approdati i vari Battlestar Galactica, Una

Mamma per Amica, Dawson's Creek, E.R. e compagnia bella. In questa "bella compagnia" troviamo, tra i molti altri, anche Lost, serial televisivo attualmente composto da quattro stagioni, che propone la storia di un gruppo di sopravvissuti a una catastrofe aerea alle prese con un'isola apparentemente deserta che, in realtà, contiene molti più misteri di quanti se ne possano immaginare.

PERDUTI, DENTRO A UN PC...

Lost è un action adventure in terza persona che darà modo di sfruttare, nelle fasi di esplorazione, una visuale in soggettiva. I programmatori hanno optato per questa duplice soluzione per garantire una semplice gestio-

ne del personaggio durante gli spostamenti e per rendere più avvincente la ricerca di indizi o la semplice esplorazione delle zone nelle quali vi muoverete. In questa produzione griffata Ubisoft vestiremo i panni di Elliot, un superstito del volo 815. Contrariamente a quanto si poteva inizialmente

LOST È UN ACTION ADVENTURE IN TERZA PERSONA CHE DARÀ MODO DI SFRUTTARE, NELLE FASI DI ESPLORAZIONE, UNA VISUALE IN SOGGETTIVA

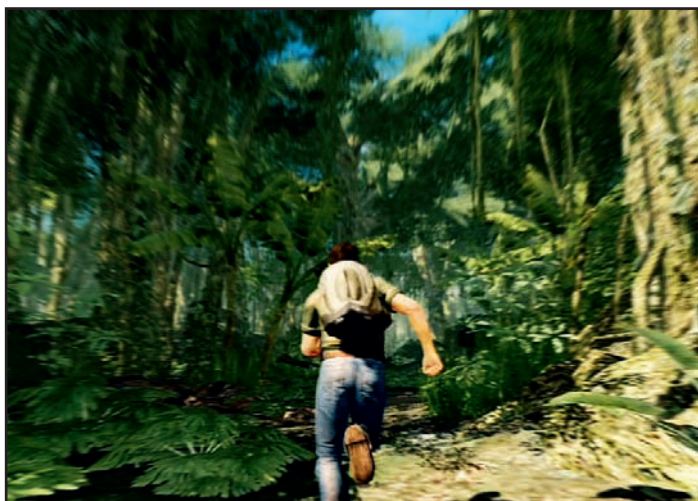


➤ Per tutti gli amanti della serie televisiva, rivedere questo computer è come tornare a casa...



➤ Locke è un personaggio assolutamente fantastico, uno dei preferiti qui tra le mura redazionali.

LOST È MOSSO DALLO STESSO ENGINE RESO CELEBRE DA GHOST RECON ADVANCE WARFIGHTER 2, ADATTA- TO PER L'OCCASIONE IN MODO DA GESTIRE GLI AMPI SPAZI APERTI OFFERTI DALL'ISOLA



↑ Quando gli sviluppatori parlano di un'Isola "viva", si riferiscono a questo. In movimento, toglie davvero il fiato.

pensare, il nostro alter ego non è stato estrapolato dal cast originale ma creato ex novo.

L'intera vicenda comincerà esattamente nel momento della sciagura aerea, la stessa che ha portato Jack, Kate e tutti gli altri sull'isola. Da quell'istante in poi, però, le storie si separeranno, per incontrarsi nuovamente in momenti chiave delle stagioni TV, dove avrete un ruolo ben preciso da giocare.

Esattamente come capita nel serial, verrà utilizzata massicciamente la tecnica dei flashback, piccole escursioni nei ricordi del protagonista, che avranno lo scopo di fornire utili indizi per la risoluzione degli enigmi presenti. Qui, però, ci sarà una differenza sostanziale tra quanto avviene su "pellicola" e ciò che succede nel videogame. Gadi Pollack, Producer del gioco, ci ha infatti detto che Elliot perderà la memoria in

seguito allo schianto.

Ora, nella serie televisiva, è lo spettatore che "scopre" nuovi retroscena, non il personaggio, che ha quelle informazioni sottoforma di ricordi. La scelta di "cancellare" temporaneamente la memoria del nostro eroe è dettata quindi dalla volontà di farci immedesimare di più nei suoi panni, rendendoci partecipi della lenta e parziale riscoperta dei suoi frammenti di memoria.

TANTA AZIONE E UN PO' DI TECNICA

Il titolo di Ubisoft proporrà massicce dosi d'azione, intervallate da interazioni con gli altri superstiti e dalla risoluzione degli enigmi. I dialoghi saranno la vostra fonte primaria per recuperare indizi utili al superamento dei puzzle, ma è bene precisare che i vostri interlocutori non saranno sempre amichevoli e ben disposti, e spes-



↑ Per risolvere alcuni enigmi dovrete prestare attenzione agli indizi raccolti nei vostri flashback, che avranno il duplice scopo di farvi scoprire qualche dettaglio in più della personalità di Elliot.

so andranno convinti a collaborare dimostrandogli che possono fidarsi di voi. Lost è mosso dallo stesso engine reso celebre da Ghost Recon Advance Warfighter 2, GRAW2 per gli amici. Questa scelta è stata fatta perché, tutto sommato, il motore in questione si è dimostrato in grado di gestire bene una grafica next-gen e perché è molto facile da programmare su Xbox360 e da "portare" successivamente su PC e PlayStation 3, come abbiamo avuto modo di vedere con il recente Beowulf (è brutto, lo so, però non è quello il punto). La vera sfida è stata quella di riuscire ad adattare questo engine, principalmente pensato per ambientazioni urbane o comunque di dimensioni ridotte, all'Isola. "Per Lost" dice Nicolas Eypert, Creative Director, "avevamo bisogno di qualcosa di più organico: spiagge, acqua e tonnellate di alberi. Abbiamo sviluppato quindi dei tool appositi, in modo da dare la possibilità ai nostri grafici di dare vita a tutto questo in maniera veloce e indolore. Sotto il profilo dell'ottimizzazione,

stiamo lavorando duro per snellire ogni singolo aspetto dell'engine, in modo che riesca a gestire mappe molto grandi strapiene di particolari in movimento". Il risultato, stando a quanto abbiamo avuto modo di vedere, pare davvero convincente sotto tutti i punti di vista.

SPOILER? NO, GRAZIE

"Mi piacerebbe dirvi che nel videogame riveleremo segreti fondamentali del serial televisivo", dice Kevin Shortt, uno degli sceneggiatori del gioco, "ma la verità è che crediamo che sia meglio lasciare che sia lo show a svelarli. A parte questo, quanto accadrà a Elliot agguincerà un altro strato di mistero all'universo di Lost, perché il gioco fa proprio parte dello stesso mondo nel quale si muovono Kate, Jack, Sawyer e tutti gli altri. Questo videogame potrà probabilmente aiutare a elaborare meglio alcune teorie e ipotesi sui misteri dell'isola". E allora? Siete pronti a lasciarvi catturare, per la quinta volta, dagli Altri? Noi sì, non vediamo l'ora!

↓ Non mancheranno incontri con i personaggi più celebri del serial televisivo.



COMMENTO

Quando mi sono avvicinato a Lost, devo confessarlo, l'ho fatto con un po' di preconcetti. Francamente, visti i tie-in porcheria che ci sono passati recentemente tra le mani, non sono nemmeno da biasimare. Ubisoft però sembra aver fatto le cose per bene, cercando di replicare - in forma ludica - lo stesso format che ha decretato il successo della serie televisiva. Ora non rimane che aspettare una manciata di giorni, per poter mettere finalmente mano alla versione definitiva di un titolo che appare davvero interessante.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Lost è sempre Lost
- Graficamente piacevole
- La trama pare davvero intrigante
- E se fosse l'ennesima bufala?

DEAD ISLAND

PREVIEW



www.deadislandgame.com

Per quale motivo i mangiacervelli putrefatti devono sempre stare in buie e maleodoranti fogne invece di godersi il sole dei Caraibi? Una buona crema protettiva e via, "tutti al mare a mostrar le interiora chiare"!

■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Si scrive survival horror, si legge in almeno dieci modi differenti. Quello scelto dai polacchi della Techland sarà però un modo tutto sommato inedito di interpretare il concetto reso celebre da Resident Evil e progenie assortita: prendete uno scenario

in stile Far-Crysis, aggiungeteci un incipit sulla falsariga della serie televisiva Lost, arricchite il tutto con zombie, personaggi inquietanti, libertà di esplorazione, elementi RPG e situazioni da incubo in un ambiente da sogno, ed ecco a voi la ricetta di Dead Island. Sarà scontato per un gioco del genere, ma secondo il sottoscritto

■ SVILUPPATORE: Techland ■ PUBLISHER: 1C Company
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: 2008

di carne al fuoco, anzi al sole, in Dead Island sembra essercene parecchia...

DISASTRI AEREI E ULTRATERRENI

Andiamo con ordine. Gli stessi sviluppatori di casa Techland

definiscono il loro progetto (ancora ben lontano dall'aver una data definitiva di uscita) un FPP, ovvero un First Person Perspective. Questo lascia intendere almeno due cose: la prima è che nel gioco il nostro personaggio farà uso di molte armi diverse e non soltanto

IL GIOCATORE POTRÀ ESPLORARE L'ISOLA A PIACIMENTO E SCOPRIRE I TERRIBILI SEGRETI IN PERFETTA AUTONOMIA



➤ Un'isola infestata da zombie e creature dell'oltretomba? Beh, ho visto vacanze last minute ben peggiori...



➤ Uno dei punti di forza del gioco sembra sarà la capacità dei nemici di essere "intelligenti": dalle facce, non sembrerebbe proprio...

LO SVILUPPO DELLA TRAMA POTRÀ CAMBIARE IN SEGUITO ALL'INCONTRO CON VARI PERSONAGGI NON GIOCANTI O AL COMPLETAMENTO DI VERE E PROPRIE QUEST SECONDARIE



↻ L'isola sarà abbastanza ampia da contenere scenari e località molto varie: alberghi, foreste, montagne, caverne e molto altro ancora

di fucili, pistole e altre armi da fuoco, mentre la seconda è che ormai non esiste più un gioco che sia uno che non si proponga con un acronimo nuovo da sfoggiare con amici e parenti. Ma torniamo a noi, anzi a loro, i protagonisti e gli interpreti di DI. La storia narrata nel gioco prenderà spunto dal più classico incidente aereo dei mari del Sud: una giovane coppia, durante un viaggio di piacere, finisce schiantata su un'isola ovviamente sconosciuta e, a prima vista, disabitata. Appena ripresosi dall'incidente il nostro eroe scoprirà che la sua dolce consorte è sparita. Cosa fare a questo punto? Cercare sulla battigia e nei dintorni dell'area di "atterraggio" o incamminarsi nell'entroterra dell'isola? La scelta spetterà esclusivamente al giocatore, che potrà esplorare l'isola a piacimento e scoprirne i terribili segreti in perfetta autonomia: non è dato sapere ancora i motivi per

cui sull'isola sono presenti zombie e creature varie, ma evidentemente sarà questo segreto a tenere banco per tutta l'avventura.

VITA INTELLIGENTE VS. MORTE DECEREBRATA

La libertà di esplorazione promessa in Dead Island non sembra un elemento di gameplay isolato ma parte di un progetto di gioco ben più ampio. Oltre a poter gironzolare liberamente, il nostro eroe potrà infatti interagire con centinaia di oggetti differenti, trasformando in armi qualsiasi cosa venga recuperata dai vari ambienti (un ramo nel bosco, una pentola in cucina, una sdraio in albergo sono solo alcuni degli esempi fatti dagli sviluppatori). Lo stesso ambiente verrà modificato già dalla semplice presenza del giocatore: attraverso incontri con vari NPC e vere e proprie quest secondarie da completare, la storia si svilupperà in



↻ Dead Island promette una sana dose di splatter all'ombra del sole dei Caraibi. Qui nasce lo slogan "Un Margarita e una decapitazione al tavolo due".

maniera diversa portando – almeno queste sono le promesse – a situazioni molto differenti a seconda delle scelte compiute da chi sta affrontando l'avventura. Un discreto tasso di libertà, insomma, che sembra verrà rafforzato da elementi di RPG (probabilmente legati ai suddetti personaggi non giocanti) e dall'intelligenza artificiale dei nemici. Certo, perché gli avversari, seppur rimanendo nell'ambito dello zombie sbavoso e catatonico, saranno capaci di prendere decisioni articolate, come collaborare in gruppo o tendere delle imboscate. Per difendersi da questi morti viventi che hanno letto Tom Clancy, comunque, il giocatore potrà sfruttare le debolezze del loro modo di pensare e la fisica messa a disposizione dall'engine. Dead Island permetterà infatti di sfruttare gas, acqua e corrente elettrica per costruire vere e proprie trappole ammazza-zombie: sarà sufficiente farsi rincorrere (e considerando le velocità tipiche di uno zombie già questa parola fa molto ridere) da un gruppo di nemici vicino a una piscina e scagliare un cavo elettrici

co all'interno per fare stragi? L'idea suggerita dalle informazioni fin qui disponibili sembra proprio questa.

MUOIO DALLA CURIOSITÀ...

A conti fatti, le promesse messe sul piatto da Dead Island sembrano piuttosto considerevoli e molto intriganti, pari, se non in alcuni casi addirittura superiori, a quelle di titoli che negli ultimi mesi hanno conquistato l'interesse di molti appassionati. Resta soltanto da vedere se tutto quanto affermato avrà la qualità necessaria per reggere la prova su strada: un titolo libero da ogni schema e in grado di adattarsi all'utente ha senso solamente se poi esistono vere scelte da compiere e percorsi differenti per cui optare, oltre che una schiera di nemici in grado di adattarsi al comportamento del protagonista. Se a tutto questo il gioco potrà poi aggiungere un motore grafico in grado di rappresentare degnamente questa lotta tra vita e morte, allora potremmo trovarci di fronte a un titolo veramente interessante. Come si dice in questi casi? Ah, sì: chi vivrà, vedrà...

↻ Il motivo per cui questo piccolo angolo di paradiso finirà retrocesso nel girone B dell'inferno non è ancora conosciuto, ma sicuramente qualcosa di malvagio si vuole mettere tra il nostro eroe e la sua abbronzatura...



COMMENTO

La scommessa più importante lanciata da Dead Island riguarda la tanto promessa libertà di azione: esplorazione, percorsi e avventure influenzate dalle scelte del giocatore e un ambiente con cui interagire pesantemente fanno venire l'acquolina a tutti, non è vero? Se il titolo sarà in grado di portare sui nostri monitor un qualcosa di vicino a quanto descritto potremmo trovarci di fronte a un survival horror di tutto rispetto, in grado, forse, di ridettare gli standard di un genere. Altrimenti sarà un'altra occasione mancata...

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Free roaming splatteroso
- Elementi RPG e missioni secondarie
- Armi da scovare, trappole da inventare
- L'intelligenza artificiale sarà all'altezza delle aspettative?

THE CLUB

PREVIEW



theclub.sega-europe.com

La "sfida conì" di Project Gotham Racing si traveste da sparatutto.

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Vaaaaa bene! State leggendo una rivista dedicata ai videogiochi per PC, e quindi vi posso far passare per buona l'obiezione sul fatto che abbia citato nel cappello un titolo per Xbox. D'altronde, il marchio Bizarre Creations è noto nel mondo ludico non certo per le apparizioni su computer, quanto perché viene

associato ad alcune perle di programmazione come Geometry Wars, Metropolis Street Racer e, soprattutto, la sua diretta evoluzione Project Gotham Racing. È proprio questa serie, recentemente giunta al quarto capitolo su Xbox 360, la testata d'angolo che sorregge tutta l'impalcatura di Bizarre. La struttura a prove di abilità e punti Kudos ha reso PGR in assoluto uno dei miei titoli preferiti di sempre per

■ SVILUPPATORE: Bizarre Creations ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Imminente

quanto concerne i giochi di corse. In una delle sue varianti, viene chiesto al giocatore di compiere un determinato percorso nel più breve tempo possibile, dribblando una serie di conì e accumulando punti Kudos in funzione della quantità

di conì "concatenate" durante la prova. The Club, lo sparatutto frenetico oggetto di questa preview, si baserà sul medesimo meccanismo, solo che al posto dei conì da evitare troveremo bersagli umani da abbattere.

IL CLUB È UN'ORGANIZZAZIONE SEGRETA CLANDESTINA CHE, PER SODDISFARE LA NECESSITÀ DI SOLLAZZO E LA VOGLIA DI SANGUE DEI PROPRI ISCRITTI, RECLUTA I PIÙ DISPARATI REIETTI DELLA SOCIETÀ

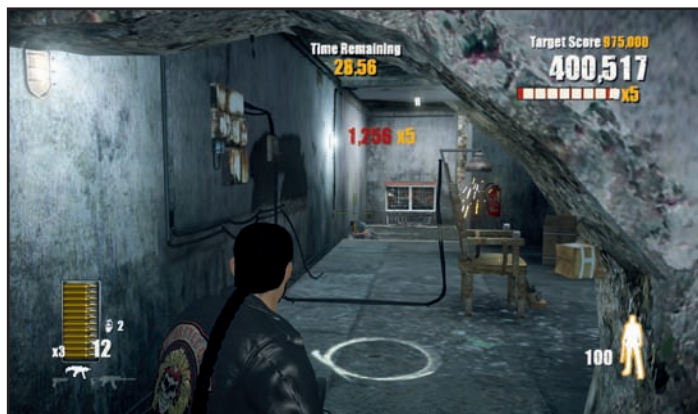


➤ Una certa parte degli scenari sarà demolibile. Più fracasso si farà, più punti si metteranno in saccoccia.



➤ Sparare con un gingillo del genere non sarà il massimo della precisione... ma volete mettere la libido?

LA VELOCITÀ DI ESECUZIONE DELL'AZIONE DISTRUTTIVA PERMETTERÀ DI CONCATENARE COMBO SU COMBO, PORTANDO IL PUNTEGGIO A VETTE IMPOSSIBILI



⬆ Nelle zone chiuse è più facile trovare alcuni bonus che aggiungono punti, tempo (nel caso della modalità Time Attack) o materiale esplosivo per fare ancora più male.

PSSST... TI DEVO DIRE UN SEGRETO!

Se siete abituali frequentatori di queste pagine dovrete già aver letto l'articolo che il buon Prisco ha scritto qualche mese fa a proposito di The Club. Siccome una piccola rinfrescatina non fa mai male (e magari c'è qualcuno di voi che ancora non sa di cosa si stia parlando), vediamo di fare un piccolo ma intenso riassunto. Il Club è un'organizzazione segreta clandestina che, per soddisfare la necessità di sollazzo e la voglia di sangue dei propri iscritti, recluta i più disparati reietti della società per farli combattere in improbabili location sparse in giro per il globo. "Mors tua, vita mea!" si diceva con sano cinismo ai tempi della scuola, quando si gioiva per l'interrogazione del compagno di banco che ci salvava da una sicura insufficienza. Lo stesso motto, anche se applicato in maniera differente, può essere adattato anche a The Club. Al

giocatore verrà chiesto d'indossare i panni di uno degli otto personaggi disponibili e di ripulire il livello nel minor tempo possibile (e con differenti modalità, a seconda delle varianti), raggiungendone vivo l'uscita. La condizione necessaria per la sopravvivenza sarà, manco a dirlo, l'eliminazione sistematica di tutti coloro che ci si porranno di fronte, anche se questa cosa andrà fatta con stile e con un certo criterio. Ogni volta che un nostro colpo andrà a segno, difatti, verranno assegnati dei punti che si accumuleranno in un apposito contatore in alto a destra nello schermo. Appena messo a segno un colpo partirà un countdown di pochi secondi che ci consentirà, quando saremo in grado di fare altri punti prima della sua fine, di aumentare il moltiplicatore del punteggio. La velocità di esecuzione dell'azione distruttiva potrà quindi permettere di concatenare combo su combo, portando il punteggio a vette impossibili da



⬆ A seconda della precisione di mira, il punteggio varierà di conseguenza. Il colpo alla testa sarà, come prevedibile, foriero di un congruo malloppo.

QUANDO IL SOFTAIR DIVENTA CLAUSTROFOBICO!

So di suscitare le invidie dell'Elvin scrivendo questo box, ma vorrei condividere con voi la simpatica esperienza che è stata riservata alla stampa durante la presentazione all'Hotel Sol Melia di Milano. Un'ala dell'albergo è stata chiusa al pubblico e riservata alla pratica del softair, con tanto di triplice scontro tra terroristi, russi e americani. Spararsi addosso come bambini dell'asilo in una location del genere è stato esaltante, e mi ha ricordato non poco le nottate passate giocando a Rainbow Six Vegas (eh, allora hanno sbagliato tutto... ndToSo). Nella foto, oltre al sottoscritto, potete ammirare un paio di amici di vecchia data (Iforb e JeanCloud) durante la preparazione all'evento. All'uscita ci è anche stata regalata una bottiglia di vodka, preparata a mo' di molotov... è inutile che vi dica quanto sono stato guardato male dalla gente durante il mio ritorno in metropolitana!



raggiungere se ci limitiamo ad affrontare i nemici uno alla volta e con la dovuta calma. Semplice, lineare, adrenalinico!

LA VITA È SOGNO, O I SOGNI AIUTANO A VIVERE MEGLIO?

Tralasciando questioni di marzulliana memoria, veniamo al piatto forte di questa preview, ovvero l'intervista con Nick Davis, Design Manager di The Club. L'ho incontrato per TGM presso il sontuoso Hotel Sol Melia di Milano, dove il gioco è stato presentato alla stampa specializzata.

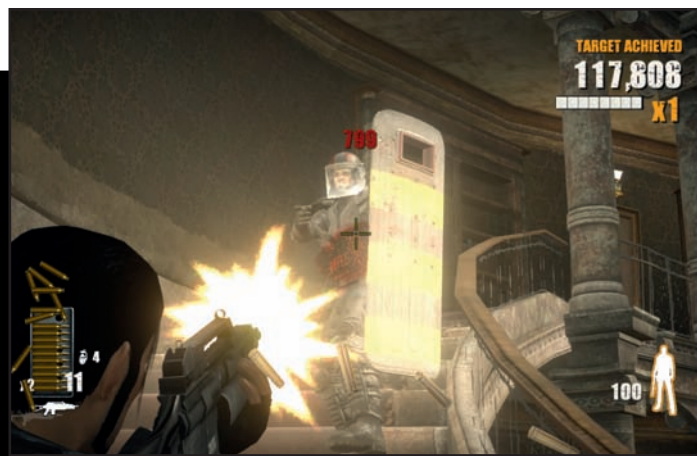
TGM: Allora Nick, innanzitutto grazie per tutte le belle cose che avete fatto in questi anni, e che mi hanno ludicamente fatto godere non poco. Perché uno sparattuto? Non pensate che il genere sia un po' inflazionato?

Nick: Grazie per i complimenti!

The Club è in realtà uno sparattuto un po' atipico, e introduce delle novità che ancora non si sono viste in prodotti dello stesso tipo. Qui non si tratta di arrivare in fondo al livello per proseguire in quello successivo, ma l'impalcatura è strutturata così da premiare il "modo" di procedere. Per riuscire a portare a termine con successo le diverse modalità è necessario essere veloci e accumulare punti mediante le combo, il che rende The Club molto più adrenalinico di qualsiasi altro sparattuto tu abbia mai visto.

TGM: Ricordo un vostro gioco che mi ha divertito parecchio su Dreamcast, e che mi è venuto in mente non appena ho avuto modo di provare The Club. Sto parlando di Fur Fighters...

Nick: Mamma mia, cosa sei andato a ripescare! Onestamente non ab-



⬆ Alcuni nemici saranno ben corazzati e protetti, e colpirli in tempo utile per continuare una combo potrebbe rivelarsi alquanto complesso.



⬇ La visuale in terza persona si "stringerà" quando si prende la mira, come abbiamo visto fare in Resident Evil 4. Tutto sommato, questo sistema si adatta più che bene allo stile di The Club.



⬇ A fine missione, un resoconto dettagliato della nostra prestazione ci dirà quanto siamo stati bravi o mediocri, per poi catapultare le nostre statistiche nelle corpose classifiche online.

"LE PARTITE A THE CLUB SARANNO RAPIDE PILLOLE DI ADRENALINA VIDEOLUDICA" NICK DAVIS - DESIGN MANAGER DI THE CLUB

biamo mai pensato a Fur Fighters durante la lavorazione di The Club, anche se, in effetti, qualche elemento in comune c'è, a cominciare dalla frenesia dell'azione. Anche il fatto che esistano personaggi diversi con caratteristiche peculiari può essere un punto di contatto, ma tutto sommato penso che l'idea delle combo e del punteggio rendano The Club un titolo completamente nuovo. Complimenti per la memoria, comunque!

TGM: Hai parlato di personaggi diversi...

Nick: All'inizio di ogni livello sarà possibile scegliere come alter ego uno tra otto personaggi. Ognuno sarà differente sia come background di provenienza, sia per tre parametri fondamentali (velocità, forza e resistenza. ndKikko) che influiranno sul comportamento negli eventi sul campo. Abbiamo cercato di dare una forte personalità a ciascuno di loro, così che ci si possa affezionare all'uno o all'altro in virtù del carisma

profuso, oltre che dell'affinità dei parametri con lo stile peculiare di ciascun utente.

TGM: Puoi dirci qualcosa in più sulle arene? Quelle che ci avete mostrato oggi sono sì spettacolari, ma forse un po' piccole e troppo lineari, non trovi?

Nick: Le partite a The Club sono "rapide pillole di adrenalina videoludica". Quello che conta è la velocità di esecuzione e la concentrazione massima nei pochi minuti che servono ad arrivare in fondo al livello. Se avessimo dato vita a mappe enormi, lasciando troppa libertà di movimento, avremmo snaturato lo spirito fondamentale del gioco, che è quello del massacro rapido, immerso in una situazione gladiatoria.

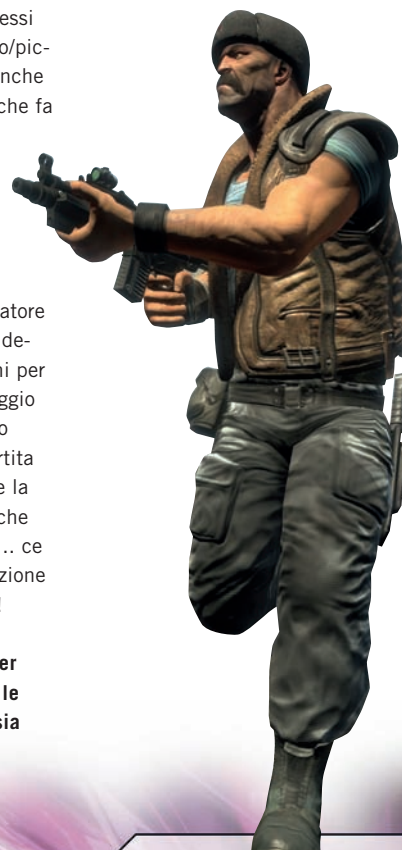
TGM: Da quello che abbiamo visto, The Club sembra un titolo che ben si presta al multiplayer.

Nick: Dici bene. L'aspetto multiplayer è stato curato fin nel più piccolo dettaglio. In rete si potrà

giocare fino in otto, e con svariate modalità mutate in parte dalle numerose varianti del single player. Sebbene la limitazione a otto giocatori possa sembrare un particolare riduttivo, tale scelta è dovuta innanzitutto a quanto detto poco fa. I livelli multiplayer sono gli stessi del single player, quindi medio/piccoli e spesso claustrofobici. Anche un titolo come Gears Of War, che fa del multiplayer una delle sue colonne portanti, funziona nella stessa maniera. In più, ti posso dire che la modalità "Sparatoria" permetterà di personalizzare al massimo l'esperienza in rete. Ogni giocatore potrà creare il proprio torneo, decidendo sequenze e limitazioni per livelli, armi disponibili, punteggio da raggiungere, e via di questo passo. Non farete mai una partita uguale all'altra! Senza contare la quantità mostruosa di classifiche alle quali si potrà partecipare... ce ne sarà una per ogni combinazione modalità/sottomodalità/livello!

TGM: The Club uscirà anche per PS3 e Xbox 360. Quante sono le possibilità che il multiplayer sia cross-platform?

Nick: Al momento, non è previsto nulla in questo senso. Gli utenti di ciascuna piattaforma potranno sfidare solo altri della medesima. Niente sfide tra "cugini" insomma, almeno per ora.



⬇ Alcune porte andranno aperte a calci. Che ci sarà dietro di questa?



COMMENTO

I ragazzi di Bizarre Creations una ne pensano e cento ne fanno! Già lo scorso Geometry Wars (poco più che un esercizio di programmazione) aveva stupito per immediatezza e appeal: The Club promette di bissarne il successo, anche se siamo di fronte a un prodotto decisamente più corposo, ma comunque altrettanto immediato e appagante. Uno sparattutto atipico, con punteggi e combo da concatenare, e clamorosamente votato al multiplayer. Ce l'avrà fatta Bizarre a sfornare l'ennesimo titolo eccelso? All'imminente recensione l'ardua sentenza.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- È di Bizarre Creations
- Adrenalिनico e immediato
- Alcuni spunti originali
- Il single player potrebbe essere sacrificato per il multiplayer

PERRY RHODAN

PREVIEW



www.perry-rhodan-game.de

Al giorno d'oggi un'avventura grafica può ancora stupire? In 3d-io sono scettici, ma date un'occhiata a quel che hanno in serbo per noi...

■ Massimo "XAM" Svanoni xam@sprea.it

Qui in Italia lo conoscono in due, ma il personaggio di Perry Rhodan nell'antico formato pulp magazine (riviste di racconti stampate su carta di scarsa qualità) è il protagonista di una delle saghe letterarie più longeve del territorio tedesco. Nato nel 1961 dalle penne di K. H. Scheer e Clark Darlton, ha

attraversato e contemplato periodi e tematiche quali Guerra Fredda, New Age e movimento pacifista, per oltrepassare ai giorni nostri quota 2400 pubblicazioni.

Tutto ha inizio nel 1971, quando, durante un atterraggio lunare, il maggiore Perry Rhodan scopre un'astronave aliena; l'umanità ne studia la tecnologia a scopo evolutivo, poi è tutta un'escalation

■ SVILUPPATORE: Braingame/3d-io west ■ PUBLISHER: Deep Silver
■ DISTRIBUTORE: Koch Media ■ USCITA: Marzo 2008

fantascientifica che procede per millenni, durante i quali i principali personaggi acquisiscono l'immortalità e se la godono in giro per la galassia, per universi paralleli e via di questo passo.

Sopra a un background ben

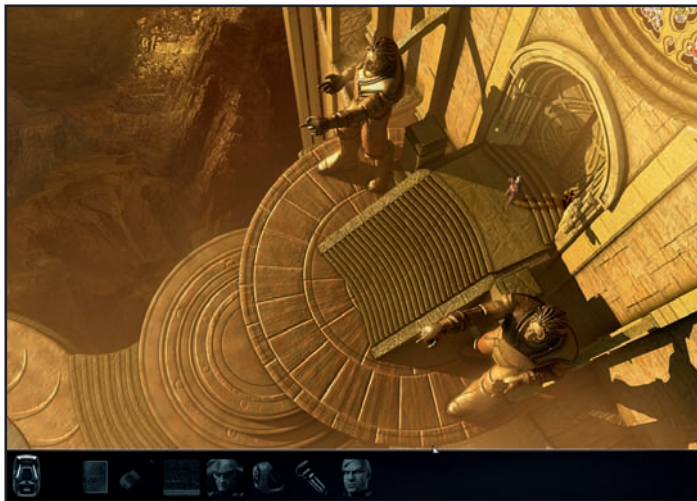
approfondito, l'accoppiata 3d-io West/Braingame decide di imbastire una bella avventura grafica: è il 4934 d.C., una violenta esplosione si abbatte sulla Residenza Solare, Mondra Diamond viene rapita e durante le indagini Perry scopre

PERRY RHODAN HA CIRCA 3000 ANNI. È RELATIVAMENTE IMMORTALE, PSICOLOGICAMENTE STABILE, HA SVILUPPATO ABILITÀ TELEPATICHE, HA INCONTRATO QUALSIASI COSA SIA POSSIBILE IMMAGINARE



⬆️ Può una qualsiasi saga sci-fi non fare riferimento a Blade Runner, almeno nella palette cromatica?

⬆️ Biondo, impettito... teutonico, direi. Speriamo che il suo superomismo venga - come promesso - un poco smussato.



↑ Il tempio ove riposa il santo Graal. Ehm...

documenti relativi agli Illoch, un'antica specie mitologica. C'è un po' di tutto, ma non ho intenzione di dilungarmi eccessivamente nel preambolo, poiché abbiamo intervistato Boris Posavec, direttore tecnico nonché senior programmer presso 3d-io West, e Oliver Wronka, colevel-designer e responsabile dei dialoghi del gioco. Leggete e iniziate a fremere con me.

TGM: Come siete arrivati allo sviluppo di quest'avventura? Parlateci della vostra esperienza. Quali sono i vostri titoli preferiti? Cosa vi ha ispirato?

BP: Siamo stati contattati da Braingame nel 2006; ci dissero di aver acquistato la licenza della famosa saga sci-fi di Perry Rhodan, che vanta una comunità enorme ed estremamente attiva; avremmo dovuto realizzare qualcosa in grado di soddisfare le loro aspettative e, al tempo stesso, rispettare gli standard visivi attuali. Sino a quel momento solo uno di noi – il CEO e art

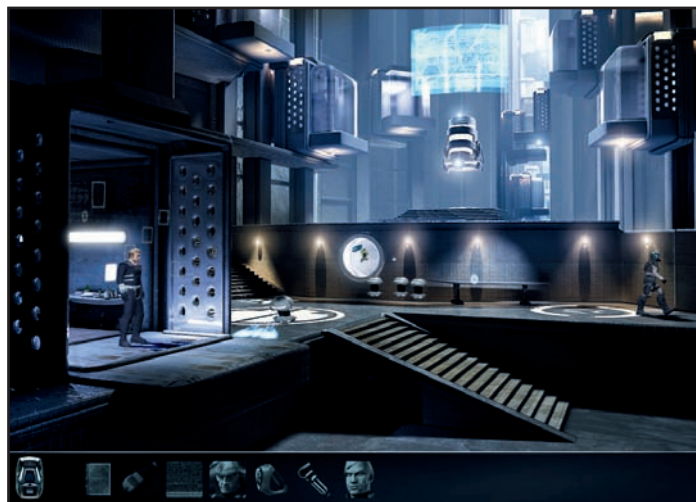
director Igor Posavec – aveva avuto esperienza nel creare avventure grafiche. Dato che la maggior parte del team proviene dai cari vecchi giorni dell'Amiga, non ci sono stati problemi: abbiamo afferrato con entusiasmo l'occasione di lavorare su un'avventura grafica sci-fi. Si profilò da subito come un compito piuttosto interessante.

All'epoca, però, non avevamo la minima idea di quanto grande e complesso sarebbe diventato il gioco durante i mesi a venire.

TGM: In effetti la storyline si annuncia solida, con una premessa piuttosto corposa. Come si lega questo adventure alla saga di Perry Rhodan?

OW: La narrazione iniziale sulla quale si poggia la vicenda del gioco è basata su uno script di 600 pagine a opera di Robert Feldhoff, l'autore principale dei racconti di Perry Rhodan. Prima è stata adattata per esigenze di gameplay e, in un secondo momento, riscritta completamen-

OGNI GIOCATORE RAGGIUNGERÀ IL SUO OBIETTIVO A PRESCINDERE DALLA STRADA INTRAPRESA



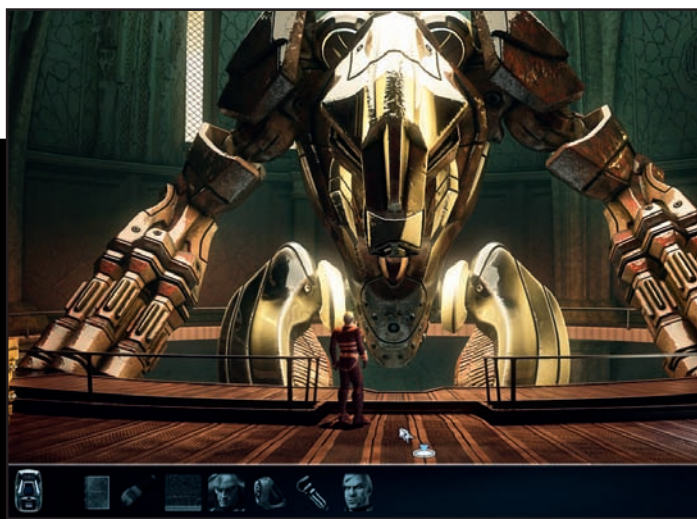
↑ Questi sviluppatori passano con estrema disinvoltura da una tonalità a un'altra, pur mantenendo una qualità di fondo eccezionale.

te da me; durante l'intero processo sono stato affiancato da Markus Thurner, un ben noto autore di Perry Rhodan. Sono servite un sacco di ricerche per inserire il mito di casa Illoch nella fitta maglia dell'intero "perryverso". Ma ci siamo riusciti, almeno per quanto riguarda le basi di questa storia molto intrigante.

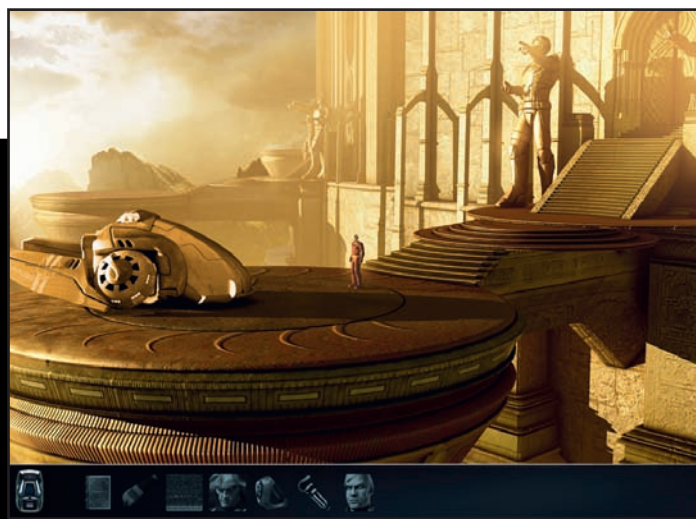
TGM: In tema di "perryverso", Perry Rhodan è un personaggio molto amato in Germania. Parlateci di lui e delle sue abilità: che ruolo avranno nel gameplay? Cosa ci potete dire dei dialoghi?

OW: Si è trattata di una delle questioni più discusse tra me e Thurner. All'epoca contemplata dal gioco (ossia 3000 anni nel futuro), Perry Rhodan ha circa 3000 anni. È relativamente immortale, psicologica-

mente stabile, ha sviluppato abilità telepatiche, ha incontrato qualsiasi cosa sia possibile immaginare e combatte solo per il Bene. In altre parole è Albus Silente più che Harry Potter. Non è dotato di superpoteri, ma per farne l'eroe di questa avventura e consentire un minimo di immedesimazione, dovevamo ridimensionarlo un pochino. Il Perry Rhodan del nostro gioco è un tantino stufo della sua immortalità. È fico, a volte cinico ed è violentemente coinvolto nella vicenda del rapimento della sua ex-fidanzata Mondra. Forse i fan di lungo corso ci faranno a pezzi, ma per tutti gli altri (il che equivale a dire la quasi totalità, qui in Italia. ndXam), il suo aspetto, i suoi commenti taglienti, il suo umorismo asciutto o il modo in cui gli altri personaggi reagiscono nei suoi confronti, sarà molto divertente.



↑ Se questa cosa si muove, svengo. Ma no, mica si muoverà, dai...



↑ I 3d-io avranno anche poca esperienza ma con l'illustrazione ci sanno fare...



⤴ I 3d-io hanno lavorato molto sulla profondità di campo e sulla prospettiva; 2d e 3d si fondono a meraviglia.



⤴ A quanto pare i personaggi secondari non soffriranno della famigerata sindrome di staticità. Vedremo.

“VOGLIAMO EVITARE CHE L'UTENTE SI ALLONTANI DALLA VICENDA PER RISOLVERE UN ENIGMA CHE NULLA HA CHE FARE CON ESSA”
BORIS POSAVEC - DIRETTORE TECNICO 3D-IO WEST

TGM: Personaggio a parte, abbiamo per le mani un'avventura statica in due dimensioni, con fondali evocativi e ambientazioni renderizzate di grande impatto. Pensate che la strada giusta per una buona avventura grafica possa essere questa oppure il futuro è il 3D in tempo reale anche qui?

BP: Non dimentichiamoci che gli avventurieri sono avvezzi agli scenari punta e clicca in due dimensioni. Agli inizi, imbastimmo una lunga discussione circa l'opportunità di spostarci a tutti gli effetti dal 2D al 3D, dal momento che la tecnologia che usavamo cascava a fagiolo, o piuttosto rimanere fedeli all'estetica comune degli adventure, cercando di creare qualcosa di nuovo. Date le scadenze e le aspettative del publisher, optammo per il 2D. Ma decidemmo anche che avremmo inserito il maggior numero possibile di elementi di innovazione, per trasmettere l'atmosfera unica di Perry Rhodan in una maniera inusuale.

Abbiamo svolto un sacco di ricerche circa il composing delle scene. Utilizzando fondali bidimensionali, e risparmiando sul “budget poligoni”, è stato possibile assegnare a personaggi ed effetti tridimensionali il massimo della complessità; abbiamo così ottenuto shading curati, texture di alta qualità e animate, luci dinamiche e ombre, effetti particellari e d'ambiente a tutto schermo.

TGM: E infatti le immagini parlano da sole. Quanto agli enigmi, che cosa dobbiamo aspettarci? Il gioco sarà lineare? Sarà presente qualche genere di aiuto?

BP: Dal momento che la vicenda è lineare, abbiamo deciso di presentarla nel modo più ampio possibile, dando possibilità al giocatore di procedere in direzioni diverse già all'inizio. Gli enigmi possono essere risolti in ordine differente, i personaggi possono andare e venire, portandosi appresso nuovi aiuti o missioni e regalando qualche punto all'atmosfera e cionon-

ostante lasciando la logica complessiva della storia di fondo invariata. Abbiamo pianificato così tanti aiuti da assicurarci che i giocatori raggiungano il proprio obiettivo indipendentemente dalla strada scelta e siamo riusciti a mantenere alto il livello di difficoltà. Dato che il perryverso è un enorme universo con il proprio dizionario, abbiamo introdotto un dispositivo “positronico” in grado di mostrare dettagli tecnici a sufficienza su ogni singolo oggetto presente nel gioco. E ce ne sono parecchi! L'informazione sarà accessibile in qualsiasi istante. In conclusione, direi che il sistema di aiuto in-game è decisamente elaborato. Addirittura forniamo i giocatori di uno “scanner ambientale” per prevenirli dal famigerato pixel hunting e un diario contenente le missioni, suddivise tra quelle in corso e quelle risolte, aggiornato automaticamente.

Gli enigmi sono molto variegati; vanno dalle tipiche combinazioni oggetto-oggetto, alle scelte corrette all'interno dei dialoghi e all'uso di dozzine di terminali, dispositivi positronici e tastiere presenti in game. Di base, possiamo dire che vogliamo

evitare che l'utente si allontani dalla vicenda per risolvere un enigma che nulla ha che fare con essa (chi ha detto Still Life e i biscotti? ndXam).

TGM: Esiste una data di pubblicazione per l'Italia?

AR: Al momento, non ne è stata fissata alcuna. Ma, dato che la versione UK è prevista circa 4-6 settimane dopo quella tedesca, la versione italiana potrebbe uscire in parallelo a quella inglese.

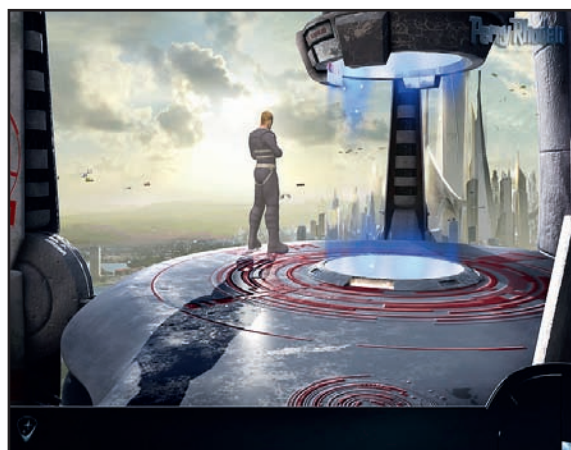
TGM: Infine, che ne pensate dell'attuale situazione delle avventure grafiche?

BP: Onestamente, il genere sembra stagnare. Le sperimentazioni sono rare; nessuno sembra pronto a osare qualcosa. Continuiamo ad avere le tipiche angolature di telecamera, una struttura a enigmi “stanza dopo stanza”, deficienze nei personaggi... il tutto confezionato in un'ambientazione scarsamente animata. È l'intero genere a sembrare costantemente incespicante.

TGM: Grazie mille. Buon lavoro!

BP: Grazie a te per le domande, abbiamo risposto molto volentieri.

⤴ Tutto questo, un giorno, sarà tuo...



COMMENTO

Avendo già adoperato il termine “arrapato” per Tunguska 2, mi ritrovo disorientato. Quel che Perry Rhodan sembra proporre, attraverso un gruppo di sviluppatori relativamente nuovi nel settore specifico, è una bella spinta propulsiva e innovatrice, con particolare attenzione all'architettura di una AG. Al tempo stesso, un intrigante plot (di cui avremo modo di parlare in sede di review) e più di un occhio di riguardo nei confronti di ambientazione e giocabilità, sembrano davvero la quadratura del cerchio.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Ambientazione sci-fi ben sviluppata
- Gameplay aperto e non lineare
- Fondali di rara bellezza
- Il protagonista avrà sufficiente carisma per noi Italiani?



SVILUPPATORE: Kaos Studios ■ PUBLISHER: THQ ■ DISTRIBUTORE: THQ
 MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 49,99

FRONTLINES: FUEL OF WAR

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

Ma quando gli idrocarburi finiranno, con cosa funzioneranno tutte le dream car nei garage degli emiri sauditi?

Tutti si rassegneranno a coltivare immense distese di colza o si arriverà finalmente a usare le auto a idrogeno? È un problema che molto probabilmente non arriverà a toccarci direttamente in quanto, prima di finire la benza (nel senso letterale del termine), passeremo attraverso un lungo periodo di conflitti tra i due blocchi di sempre: America ed Europa contro Russia e Cina. Questo è quello che pensano

i ragazzi di Kaos Studios, autori del loro secondo sparattutto multiplayer commerciale, dopo l'ottima prova "artigianale" di Desert Combat e l'acclamato Battlefield 2. Riusciranno a bissare il successo di un paio d'anni fa anche dopo aver salutato Electronic Arts per passare tra i ranghi di THQ?

SINGLE PLAYER
 Il primo impatto con Frontlines è

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)
 CPU: Intel 3.0 GHz o AMD equivalente (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ Spazio su HD: 8 GB
 Connessione: ADSL ■ Scheda Video: ATI Radeon X800/Nvidia GeForce 6800 (ATI Radeon 2400/Nvidia GeForce 8600)

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

stato una bella sorpresa: conoscendo il pedigree da modder multiplayer dei Kaos Studios, mi sarei aspettato un prodotto esclusivamente votato al multigiocatore, con al massimo

qualche spruzzatina di sparatorie in skirmish con i bot. È invece possibile mettere mano alle caratteristiche salienti del gioco dando fuoco alle polveri della campagna single player,

PER ARRIVARE ALLA BASE NEMICA OCCORRE FAR ARRETRARE GLI AVVERSARI CONQUISTANDO TUTTI I PUNTI DI CONTROLLO (IN GENERE DUE O TRE) CHE FORMANO LA LINEA DEL FRONTE



Le mappe più vaste sono spesso terra di conquista di mezzi corazzati: le battaglie tra carri sono molto frequenti.



La fisica dei cadaveri non è niente di speciale, mentre la devastabilità di alcuni edifici e strutture è piuttosto buona.

LE OTTO MAPPE MULTIPLAYER SONO BEN CONCEPITE E PROPONGONO NUMEROSI SPUNTI A LIVELLO TATTICO PER ABBONDANZA DI STRUTTURE, RIPARI NATURALI E CONFORMAZIONE ALTIMETRICA



Il supporto tecnico sul campo è fondamentale per tenere "attivi" i mezzi nei momenti decisivi dell'attacco.

discretamente ben congegnata. L'idea di base, probabilmente, era quella di dare vita a un semplice tutorial: ma con un "aggiungi di qui, lima di là", i programmatori hanno messo insieme otto missioni ambientate in scenari molto vasti, anche se non risultano "sconfinati" come quelli visti in Crysis. Al giocatore viene lasciata ampia discrezionalità nel decidere come approcciare gli obiettivi, in genere basati sulla conquista o sulla distruzione di vari punti strategici. Le potenzialità di un gameplay dalla struttura più aperta del solito sono supportate da un discreto scripting; i commilitoni ci coprono, sparano e muoiono se commettiamo qualche errore di movimento, mentre l'intelligenza artificiale nemica è più statica, anche se non si fa man-

care occasionali sortite di singoli, gruppetti e mezzi corazzati messi lì per renderci la vita difficile. A fare da corollario alle missioni troviamo numerosi stacchi filmati, sul genere di un documentario redatto da un inviato di guerra, che hanno lo scopo di illustrarci l'evolversi della situazione bellica a livello globale. L'unico vero difetto del single player di Frontlines è lo scomodo paragone con Call of Duty 4, che ha portato l'epicità dei combattimenti a un livello superiore, soprattutto grazie a uno scripting degli scontri ancora ineguagliato. Nonostante questo, il lavoro di adattamento delle mappe multiplayer di Frontlines è più che discreto e rappresenta un bonus in grado di divertire il casual gamer per sei o sette ore; i guerrafondai

LA MIA SPECIALITÀ

Oltre alle classi liberamente interpretabili in ogni momento, anche le specializzazioni di supporto contribuiscono a pepare il gameplay di Frontlines con una serie d'incarichi supplementari che hanno l'obiettivo di distogliere il giocatore dalla semplice sparatoria. Per utilizzare le "skill" qui elencate non occorre piazzare strutture o uccidere nemici: è sufficiente attendere che si carichi la barra apposita e scegliere quella più adatta alla situazione.

1- SUPPORTO A TERRA

Il supporto a terra rappresenta la spina dorsale di entrambe le fazioni. Assolve ai compiti di riparazione dei mezzi e di posizionamento di armi statiche antiveicoli e antiferanti: inutile dire che, in una guerra di movimento qual è quella proposta da Frontlines, attaccarsi alle chiacche di un blindato con la fiamma ossidrica accesa è sempre una buona idea.

2- SUPPORTO AEREO

Il supporto aereo si esprime al massimo nelle situazioni in cui occorre fare piazza pulita di avversari ben trincerati e magari poco lenti nel togliersi di torno. Gli airstrike crescono d'intensità e raggio d'azione man mano che si accumulano punti di carica e vanno dalla singola bomba di precisione fino a devastanti bombardamenti a tappeto o incendiari.

3- SUPPORTO DRONI

La vera novità introdotta da Frontlines riguarda la possibilità di utilizzare droni telecomandati: osprey, carri armati ed elicotteri in miniatura permettono di attaccare postazioni ben difese senza rischiare la ghirba. Per esigenze di bilanciamento del gameplay, sono tutti molto fragili e hanno un limitato raggio d'azione ma anche molto divertenti da usare, soprattutto negli scenari urbani di piccole dimensioni.

4- CONTROMISURE

Lo specialista in contromisure è un'unità quasi prettamente difensiva: il suo scopo è quello di annullare, tramite dispositivi a impulso, gli effetti di un airstrike o disabilitare i veicoli nemici friggendo l'impianto elettrico per un breve periodo di tempo. Ha anche limitate funzioni d'infiltrazione, grazie all'abilità di scomparire dai radar nemici.



Poligoni e texture sono di buona qualità, ma la realizzazione tecnica è funestata dall'impossibilità di attivare l'antialias...



L'assortimento delle mappe è di ottima qualità per dimensioni, strutture e presenza di punti strategici da difendere.



↑ Nessuna bandiera da catturare, punti da segnare o tonnellate di nemici da uccidere: per vincere serve soprattutto uno spaventoso volume di fuoco, che dà modo di conquistare i punti di controllo e avanzare al fronte successivo.

FRONTLINES PROPONE LA CONSUETA COMMISTIONE TRA COMBATTIMENTO APPIEDATO E VEICOLARE CHE HA FATTO LE FORTUNE DELLA SERIE BATTLEFIELD

hardcore più spietati avrebbero sicuramente gradito un livello di difficoltà più elevato ma, anche in questo caso, rimane la piacevole sensazione dell'extra inatteso.

SBATTUTI AL FRONTE

Dopo la sorpresa single player, torniamo nel seminato con il multiplayer, che ci riporta su un terreno di scontro sicuramente più congeniale alle capacità dei Kaos Studios: del resto, Fuel of War era atteso da molti come il seguito ideale di Battlefield 2. La realtà delle cose appare un po' diversa e l'impressione è che Frank Delise e Brian Holinka abbiano rinunciato a un pizzico della loro creatività per realizzare un prodotto maggiormente orientato al pubblico console. La

conferma arriva dall'unica modalità disponibile: le battaglie si svolgono per il possesso di una serie di punti di controllo tra le basi di partenza di entrambe le fazioni. Stavolta non si tratta di conquistare checkpoint per far diminuire genericamente i ticket della squadra nemica, ma viene riprodotta una situazione di combattimento reale, in cui le truppe guadagnano terreno (o lo perdono) sul campo di battaglia. I punti di controllo sono allineati a gruppi di due o tre e vanno conquistati tutti per spostare il combattimento più vicino alla base nemica. Questo sistema influenza in modo evidente il gameplay: anche in presenza di mappe di notevoli dimensioni, gli scontri si concentrano sempre nella stessa zona, permettendo a squadre



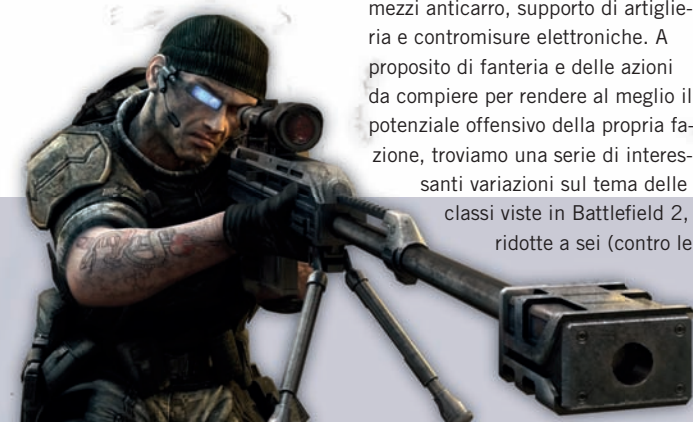
↑ Appostarsi e tendere una bella imboscata a una colonna corazzata è il modo migliore per annullare la potenza di fuoco dei blindati. Le mappe sono piene di punti adatti per mettere in atto questa tattica.

di pochi giocatori di dar vita a combattimenti di grande intensità. In base all'andamento della partita, la linea del conflitto si sposta avanti e indietro, fino a che una delle due fazioni viene pressata nella propria base e ne perde il controllo, con relativa sconfitta nel round.

LOCK N'LOAD

In realtà, anche se il concetto di "linea del fronte" porta alla memoria

situazioni da guerra di trincea, il gameplay di Frontlines propone la consueta commistione tra combattimento appiedato e veicolare responsabile delle fortune della serie Battlefield: memori delle difficoltà di bilanciamento di fanteria, blindati e aviazione, i Kaos Studios hanno ridotto le potenzialità offensive di quest'ultima, limitando drasticamente il numero di aeromobili e rendendo ampiamente accessibili mezzi anticarro, supporto di artiglieria e contromisure elettroniche. A proposito di fanteria e delle azioni da compiere per rendere al meglio il potenziale offensivo della propria fazione, troviamo una serie di interessanti variazioni sul tema delle classi viste in Battlefield 2, ridotte a sei (contro le



↑ Ecco uno scatto della schermata di selezione di armamento e ruolo, che dà modo di tenere d'occhio la situazione dei checkpoint in nostro possesso.



↑ Una torretta posizionata nel punto giusto può dare seri grattacapi alla fazione avversaria: il problema è che si è vulnerabili al fuoco di cecchini e attacchi aerei.

COMPLICE UNO SVILUPPO PARIFICATO TRA PC E CONSOLE, È POSSIBILE METTERE MANO ALLE CARATTERISTICHE SALIENTI DEL GIOCO DANDO FUOCO ALLE POLVERI DI UNA CAMPAGNA SINGLE PLAYER DISCRETAMENTE BEN CONGEGNATA



La campagna single player presenta una trama piuttosto convenzionale, che racconta un ipotetico conflitto tra Occidente e Oriente per il possesso degli ultimi giacimenti petroliferi. Come potete vedere, i colpi di scena non mancano.

sette di BF) a causa dell'eliminazione del medico. Assalto, Mitragliere, Anticarro, Cecchino, Covert Ops e Combattimento Ravvicinato sono le opzioni possibili, opzioni che differiscono tra loro per l'arma impugnata e per gli esplosivi di supporto impiegati (granate, mine, C4). A questa dotazione tutto sommato standard per gli sparatutto del genere, è da aggiungere la scelta del ruolo (vedi box) da interpretare una volta in battaglia. Sotto questo punto di vista, è lodevole la flessibilità con cui è possibile combinare classi e ruoli in ogni momento della partita, a seconda della situazione. L'attenzione è quindi riposta nel massimizzare la capacità offensiva di ogni classe, impegnando tutti in combattimento:

nessuno è obbligato a un oscuro lavoro di supporto nel portare in giro medikit (basta restare al riparo per qualche secondo e l'energia torna al massimo) o munizioni (le casse con i rifornimenti sono presenti in tutti i checkpoint). L'unica vera incombenza sono le riparazioni, a esclusivo appannaggio del ruolo di supporto a terra: la velocità con cui appaiono nuovi veicoli è tuttavia tale da renderla meno indispensabile rispetto a quanto visto in altri sparatutto veicolari, come Quake Wars giusto per fare un esempio.

SIMMETRIA

Tanto per non uscire troppo dal seminato dei loro precedenti prodotti, i nostri intrpidi sviluppatori hanno

IL SALONE DEL BLINDATO

Trattandosi di un classico sparatutto dedicato alla guerra moderna, non potevamo farvi mancare un veloce excursus sui veicoli a disposizione delle due fazioni. Le diversità estetiche e funzionali dei mezzi dei due schieramenti sono comunque risibili e non richiedono un periodo d'apprendistato separato come quello imposto da Quake Wars. Anche la guidabilità è piuttosto intuitiva, all'insegna del "plug&drive" introdotto da Battlefield 1942.

JEEP

Il mezzo di trasporto preferito dai cannonieri di tank ed elicotteri. Essendo dotato di una semplice mitragliatrice e di quattro posti, è il bersaglio ideale per frag di massa, grazie alla blindatura paragonabile a quella di una Seat Marbella del 1982. La velocità è quindi la sua arma migliore, soprattutto se il pilota riesce a non ribaltarsi al primo dosso.



TANK

Il classico Main Battle Tank buono per tutte le stagioni: la configurazione biposto permette di guidare gestendo cannone principale e cannoncino coassiale; l'eventuale passeggero è addetto al mitragliatore pesante, montato in cima alla torretta. Solido quel tanto che basta per sopravvivere a combattimenti tra carri e bombardamenti a tappeto non troppo precisi ma, com'è facile immaginare, lento e poco manovrabile.



BLINDATO

L'evoluzione delle jeep consiste in due trasporti truppe con buone capacità di contrastare la fanteria grazie al cannoncino controllato "in remoto" e mezzi corazzati o elicotteri per mezzo di un lanciarazzi teleguidato, paragonabile alla versione "da spalla" in dotazione alle truppe di terra. Un buon compromesso tra mobilità, protezione e capacità di movimento.



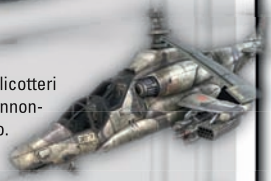
CACCIA

I caccia sono disponibili solo in poche mappe (quelle più vaste) e, fortunatamente, permettono di esercitare la superiorità aerea per pochi secondi. Difficili da colpire per l'artiglieria a causa della velocità, soffrono molto il fuoco di ritorno delle torrette di contraerea.



ELICOTTERO (D'ATTACCO/TRASPORTO)

Oltre alla versione da trasporto, con due gatling sulle fiancate della fusoliera, sono disponibili anche due elicotteri d'attacco con buone capacità di colpire al suolo grazie a cannoncini e razzi in grado di spazzolare brutalmente l'area di gioco. Solo la scarsa manovrabilità rispetto ai loro progenitori di Battlefield 2 li rende meno letali nel prendere la mira e più vulnerabili al fuoco di ritorno di artiglieria e lanciarazzi.



TORRETTA ANTIAREA

Classiche postazioni difensive semoventi, le torrette antiaeree di entrambe le fazioni spiccano per un'elevata capacità di fuoco, in grado di ridurre al silenzio anche il più abile elicotterista e mettere in seria difficoltà i caccia in volo. La versione occidentale è più efficace contro gli aeromobili di quella filosovietica, ma paga questo vantaggio con una certa debolezza contro bersagli corazzati di terra.



A differenza di Battlefield 2 e Quake Wars, in Frontlines non è necessario edificare (e quindi proteggere) strutture d'attacco o di difesa nella propria base.



I droni radiocomandati sono molto divertenti da usare ma raramente trovano un utilizzo efficace nelle mappe di grandi dimensioni a causa della loro lentezza.



⬇ Il lavoro dei cecchini è importante ma non decisivo: per abbattere un nemico occorre sempre "doppiare" la fucilata. Headshot esclusi, naturalmente.

LA COMPLESSIVA BUONA RESA GRAFICA VIENE PENALIZZATA DALL'IMPOSSIBILITÀ DI ATTIVARE L'ANTIALIAS A TUTTO SCHERMO

deciso di non seguire la moda del gameplay asimmetrico lanciata proprio da Quake Wars, optando per due fazioni quasi speculari. Per quanto riguarda le armi e i veicoli, le differenze a livello grafico o in termini di danno o ritmo di fuoco sono risibili e non spostano l'asse del combattimento in modo sensibile. Leggermente più marcate sono invece le differenze d'utilizzo delle specializzazioni, con abilità e gingilli bellici tipici dell'una o dell'altra fazione, che comunque non caratterizzano il gioco come avviene nel titolo firmato Splash Damage. A questa filosofia risponde anche la realizzazione degli scenari: l'esigenza di creare più linee del fronte su cui far avanzare o indietreggiare il punto focale dei combattimenti ha

obbligato a una concezione simmetrica del posizionamento dei punti di controllo; nonostante questo, le otto mappe multiplayer sono molto ben concepite e propongono numerosi spunti d'interesse a livello tattico per abbondanza di strutture (alcune anche visitabili), ripari naturali e conformazione altimetrica... tutte cose che finiscono per dare vita a un gameplay vario e divertente.

NO ANTIALIAS?

Buon'ultima arriva la parte tecnica che, come avrete avuto modo di vedere sbirciando la valutazione sintetica, si caratterizza di luci e ombre. I pregi sono da ascrivere a una grafica di discreto livello per quanto riguarda le texture e gli effetti, con personaggi e veicoli ben curati

⬇ Incoming! Un airstrike di precisione sta per far diventare quel blindato un ferrovecchio di prima qualità.



HARDCORE SÌ, HARDCORE NO

Con i suoi pregi e difetti, Frontlines è un prodotto che risente non poco delle scelte di gameplay già descritte. Se da una parte sulla carta rendono un gioco complesso accessibile a una vasta cerchia di appassionati, dall'altra potrebbero scontentare i fan di Battlefield desiderosi di un prodotto più orientato al teamplay. Scelte di gameplay a parte (è scomparsa la figura del comandante e la relativa console tattica), sono evidenti tutta una serie di piccole lacune che da tempo sono divenute lo standard degli sparattutto multiplayer PC, a partire da un'interfaccia di calibrazione della sensibilità del mouse indegna di un prodotto del genere. Per un gioco in cui il teamplay è importante, spicca anche l'assenza di un sistema VoIP integrato e la presenza di reward permanenti che spingano a crescere di livello come accadeva in Battlefield. La scomparsa della console di comando, l'assenza del server dedicato sul DVD d'installazione e, almeno per il momento, l'inesistente supporto per i clan, potrebbero dare l'impressione a molti reduci di Battlefield 2 che i Kaos Studios, dopo Desert Combat, abbiano ceduto alle lusinghe del nemico. Solo il tempo (e il supporto postvendita) ci dirà se abbiamo ragione oppure no.

dal punto di vista della struttura poligonale, ma un po' legnosi nelle animazioni. L'Unreal Engine 3 riesce a dare una rappresentazione convincente dei campi di battaglia di grandi e piccole dimensioni grazie anche a numerosi edifici devastabili tramite l'utilizzo di esplosivi, cannonate o attacchi d'artiglieria. La complessiva buona resa viene però penalizzata dall'impossibilità di attivare l'antialias a tutto schermo. Altri difetti ce ne sono, in particolare riguardanti la fisica, ma non influiscono più di tanto sul gameplay: il ragdoll dei cadaveri non è infatti molto rifinito, mentre i veicoli dotati di ruote hanno un gioco delle sospensioni troppo generoso e tendono a ribaltarsi con grande facilità. Il sonoro fa bene la sua parte senza farsi notare troppo e lo stesso discorso può essere "riciclato" per il netcode, sul quale, tuttavia, ci riserviamo una valutazione più dettagliata in uno dei prossimi TGM After. Con venti/trenta giocatori, quelli impegnati nella stragrande maggioranza delle nostre prove su strada, la fruibilità di Frontlines si è sempre dimostrata più che buona, nonostante i server messi a disposizione non fossero proprio dietro l'angolo. Bisogna anche dire, però, che nelle mappe più vaste,

in grado di ospitare combattimenti da quasi sessanta utenti, qualche problema di lag è saltato fuori. Il divertimento restituito da questo genere d'esperienza è notevole, ma bisognerà vedere se la situazione migliorerà (o peggiorerà) quando tutto andrà a regime e verranno messi in pista i primi server ufficiali in terra europea. E ora, spazio alla pagella...

GIUDIZIO

Frontlines è un buon titolo, in grado di entrare nel novero dei migliori sparattutto multiplayer 07/08: il fatto che sia stato pensato in prima battuta per un pubblico console lo porta a strizzare l'occhio più ai casual gamer che ai veterani, per i quali la campagna single player si riduce a un ruolo di gradito extra. Il multiplayer concentrato nella stessa area dello scenario lo rende più immediato di BF2 o QW, ma ne rappresenta anche il più grosso limite in termini di profondità tattica, che a volte riduce la conquista dei vari punti di controllo a una questione di superiorità numerica. L'impossibilità di attivare l'antialias è invece un reato da corte marziale, che indisporrà non poco i possessori di PC strapompati. Se questo non è un problema, prendetelo seriamente in considerazione. I fan di Battlefield della prima ora, invece, ci pensino un attimo...

PRO E CONTRO

- ⊕ Gameplay immediato e divertente
- ⊕ Scenari ben concepiti
- ⊖ Niente antialias?
- ⊖ Qualche aficionado di Battlefield potrebbe storcere il naso

PARAMETRI

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

82

Il mitico album Panini dei calciatori **GRATIS** con la tua rivista

L'ALBUM CALCIATORI 2008 IN REGALO!

ALL'INTERNO IL FANTASTICO POSTER DI STREET FIGHTER IV!

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA!

PSM **NUMERO 126**

con DVD € 5,50
FEBBRAIO 2008

100% indipendente

RECENSIONE IMPERDIBILE!
BURNOUT Paradise
Il primo 10 di PSM per PS3! A pag. 040

NUOVO CHECKPOINT!
PS3 • PS2 • PSP
IL MEGLIO!

ESCLUSIVA TOTALE!
DEVIL MAY CRY 4
Recensito! A pag. 032

PAG. 48
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
RECENSITO! L'assaggio di GTS nelle nostre mani!

PAG. 62
METAL GEAR SOLID 4
PARLA KOJIMA! Dossier imperdibile sul gioco più atteso.

PAG. 56
GRAND THEFT AUTO IV
NUOVO TRAILER! Analizzato immagine per immagine!

PAG. 70
STREET FIGHTER IV
SPE a un

E ANCORA: TUROK RECENSITO • PSM DEEP INSIDE • GHOSTBUSTERS • LOST PLANET SU PS3 • V DUTY 4 • ALONE IN THE DARK • NUOVO FIRMWARE PS3 E TANTE ALTRE MERAVIGLIE IN DIRETTA D

Calciatori
07
08
campionati serie A-B C1-C2-D calcio femminile

PANINI



SVILUPPATORE: Telltale Games **PUBLISHER:** Telltale Games **DISTRIBUTORE:** Telltale Games
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Assente **PREZZO:** € 6,10

SAM & MAX SEASON TWO EPISODE 2 - MOAI BETTER BLUES

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

Vi siete mai chiesti che cosa ci facciano tutte quelle teste Moai sulla famigerata Isola di Pasqua? Sam & Max ci danno la loro interpretazione...

Terminata e tradotta la prima stagione, i Telltale in un regime di completo autofinanziamento proseguono nel loro progetto alla stregua di un serial televisivo. Seconda stagione e primo episodio digeriti, possiamo dare una pacca sulla spalla, anzi, una raffica di mitra sulla schiena a Babbo Natale, per concentrarci sulla seconda uscita, ambientata in una location decisamente più calda: quell'isola di

Pasqua ove riposano le testone Moai protagoniste del sottotitolo.

IL TRIANGOLO NO, NON L'AVEVO CONSIDERATO

Le aperture di questa seconda stagione hanno una nuova linea comune: non più la telefonata ma un evento catastrofico o quasi. Se nel primo episodio il meraviglioso robot gigante devastava il quartiere (purtroppo non

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 800MHz (1,56GHz) **RAM:** 256MB (512MB) **Spazio su HD:** 230 MB
Connessione: Nessuna **Scheda video:** GeForce 6600/Radeon 9700 (GeForce 7800/Radeon X1800)

www.telltalegames.com/samandmax/moaibetterblues..... Massimo "XAM" Svanoni xam@sprea.it

ha alcun ruolo, in questo capitolo), ora è una nuova apparizione a restituire inquietudine ai vicini di Sam&Max, in particolare Sibilla: un gigantesco Triangolo delle Bermuda rotante la insegue per la strada con intenzioni

alquanto funeste. Tempo di constatare l'assenza dell'investigatore Flint Paper dal retro dell'ufficio, e le due bestiole antropomorfe si precipitano all'aria aperta per aiutare la vecchia amica. L'enigma introduttivo avrà un

IL GIOCO È AMBIENTATO NELL'ISOLA DI PASQUA, OVE RIPOSANO LE TESTONE MOAI PROTAGONISTE DEL SOTTOTITOLO



 Abe Lincoln è un personaggio bellissimo, non c'è che dire; qui è intento in un bel picnic con la sua Sybil.



 Ed ecco il famigerato Triangolo delle Bermuda: idea carina ma grosso e fastidioso, specie se posizionato in mezzo alla strada.

I CONTINUI RIFERIMENTI ALLA CULTURA AMERICANA LASCIANO NOI ITALIANI CON QUALCHE PUNTO DI DOMANDA IN PIÙ



La new entry del secondo episodio.

duplice esito: la visita non desiderata all'isola di Pasqua, ove un vulcano sta per fare piazza pulita di personaggi e ammenicoli presenti in superficie (ci troverete di tutto) e la presenza pure non desiderata del triangolo suddetto nel bel mezzo della strada. Quest'ultimo particolare vi risulterà indigesto quasi da subito: l'oggetto funziona da portale verso l'isola, e le sue dimensioni enormi vi costringeranno a fare attenzione ogni volta che vorrete tornare in ufficio o fare una visita a Jimmy Two Teeth (cui a questo giro spetta una partecina insignificante). Il rischio è infatti quello di cliccare per sbaglio sul triangolo e finire involontariamente sull'isola di Pasqua. Rispetto alla neve e ai balocchi che facevano da sfondo a Ice Station Santa, troverete oggetti dispersi e personaggi più o meno noti (ovviamente dipende dal vostro approccio alla cultura

americana), spariti dalla circolazione e riapparsi sull'isola di Pasqua in una nuova forma "infantile". A far loro compagnia tre magnifiche teste Moai parlanti, vero e proprio cuore di questo secondo episodio, anche per quanto concerne la risoluzione degli enigmi. A tal proposito, la vostra seconda preoccupazione sarà raggiungere la location sotterranea e per farlo sarete costretti a seguire una sezione piuttosto lineare. A seguire, la fase aperta con possibilità di risolvere i 3 problemi in diverso ordine e infine il solito enigma finale. In questo episodio gli enigmi sono a carattere fortemente spaziale e riescono a risultare abbastanza intriganti, anche se non particolarmente originali. La sensazione è che il livello di difficoltà sia leggermente superiore di quanto visto in precedenza, con una durata complessiva di circa 5 ore. A margine trovano posto la solita scor-

Dando un'occhiata ai ritratti appesi alla parete dello Stinky, capirete immediatamente che l'umorismo di questa seconda stagione non è quel che si dice politicamente corretto.



Le tre scimmie riescono a essere spassose, ma la parte del leone spetta alle tre teste Moai.

ribanda in DeSoto, in cui vi troverete a fare incetta di cornamuse, il Wack-o-rat opzionale e un minigioco su una tavola da surf, in cui dovrete evitare il lancio di oggetti mantenendo un vassoio in equilibrio. Niente di difficile, considerata anche la possibilità di ricorrere all'uso della tastiera per una maggiore precisione, ma si tratta di fasi action che probabilmente parecchi avventurieri avrebbero evitato. Quel che mi ha innervosito di più, oltre al triangolo citato all'inizio, è la presenza di un alto numero di hot spot inutili; vero che ciascuno di essi innesca uno scambio di battute tra i due amici, ma questa volta il riciclaggio rispetto al primo episodio è stato notevole (penso all'ufficio, a Bosco o al ristorante da Stinky). Oltretutto, l'ispezione completa di tutto è obbligatoria, anche solo per scovare le differenze e capire cosa sia possibile utilizzare ai fini risolutivi.

BARRIERA ALL'INGRESSO

Graficamente lo stile non è cambiato di una virgola, né ce lo aspettavamo. Dopo l'exploit del robot gigante all'inizio dell'episodio precedente, troviamo un'isola piuttosto colorata e non eccessivamente dettagliata. La caverna è un filo più riuscita (e le tre scimmie marine non sono malaccio) e il cielo, per dirla alla Gaetano, è sempre più blu, però non siamo certo a livelli da mascella spalancata. Infine, gli scambi di battute e i riferimenti alla cultura americana diventano in alcuni frangenti davvero pesanti e lasciano noi poveri italiani con qualche punto di domanda in più. Insomma, Moai Better Blues ha indubbiamente un gusto forte che fa il paio con quello di Ice Station Santa e connota questa seconda stagione in modo politicamente meno corretto della precedente, però tutto ciò ha un prezzo: l'accessibilità al di fuori degli States. Questo non vi impedisca di salire sul treno del divertimento, perché i due poliziotti

freelance restano un'esperienza divertente e fuori dagli schemi; inoltre, siamo tutti curiosi di cogliere il filo nascosto dietro ai movimenti di alcuni personaggi apparentemente secondari. Ma fatelo a ragion veduta sapendo quel che vi attende.



GIUDIZIO

Moai Better Blues segue l'approccio tracciato da Ice Station Santa: menu iniziale, tutorial (identico), catastrofe nel quartiere e intervento di Sam & Max. Il numero di fasi action è più alto della stagione precedente e la struttura degli enigmi è sempre quella.

Quel che manca a livello di idee strutturali è ampiamente compensato dal citazionismo spinto, ma inizia a rendersi necessario un glossario o comunque un riferimento qualsiasi per coloro che non vivessero di pane e cultura americana. Ciò detto, e accantonato il piccolo difetto del teletrasporto ingombrante, le teste Moai divertono e un'altra piccola chicca di cui non vi dico vi farà felici, lasciandovi lo spazio per guardare al prossimo episodio con speranza e curiosità.

PRO E CONTRO

- Un dinamismo maggiore nei dialoghi
- Non mancano piccole chicche
- Pesantemente referenziale
- Graficamente i due poligoni in croce iniziano a pesare

PARAMETRI

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

79



■ SVILUPPATORE: Kheops studio ■ PUBLISHER: Elektrogames ■ DISTRIBUTORE: BLE
■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO: € 29,90

NOSTRADAMUS: L'ULTIMA PROFEZIA

Zio Nostradamus è ormai vecchiotto, ma è ancora in tempo per un'ultima profezia: l'Inter vincerà lo scudetto.

Perdonate l'insopportabile intrusione dell'universo calcistico (onnipresente), ma essendo in periodo di fermento da mercato, non sono riuscito a esimermi. E poi – che volete? – uno le prova tutte per gufare contro la formazione di ex peridenti, ora assurta al ruolo di ammazza-campionato. Perse queste quattro righe, torno a pesce nel sedicesimo secolo, precisamente nel 1566. Siamo alla corte di Caterina

De' Medici, la quale, preoccupata per il manifestarsi di alcuni segni a proposito di una terrificante profezia, chiede l'intervento del fedele Michel De Notre-Dame, astrologo più noto come Nostradamus. Se ancora oggi siamo qui a dire "non sono mica Nostradamus" e cose di questo genere, significa che questo signore è in grado di trascinarsi appresso un bel manto di carisma. Ma chi sono io per sindacare sui vostri appetiti?

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Intel 800 MHz o AMD equivalente (1 GHz) ■ RAM: 256 MB (512 MB) ■ Spazio su HD: 1,6 GB
■ Connessione: Nessuna ■ Scheda video: Una qualsiasi con 64 MB (Una qualsiasi con 64 MB)

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

Piuttosto, nell'avventura sarete chiamati a interpretare la figlia del carismatico astrologo, Madeleine, la quale per l'occasione dovrà sottostare a un piccolo giochetto, travestendosi in modo da somigliare

al fratello (questo titolo gioca molto sull'alternanza delle identità).

VORREI VEDERE LE PIRAMIDI DI CHEOPE

I Kheops studio, già autori della

NOSTRADAMUS È STRUTTURALMENTE INAPPUNTABILE: OGNI DETTAGLIO È CURATO E TUTTE LE AZIONI DA COMPIERE RISULTANO DECISAMENTE COMODE



↑ Le ambientazioni sono ricche di particolari ma povere di personaggi: colpa delle peste che dilaga o delle difficoltà tecniche?



Ciò conferma quanto ho visto nella biblioteca. Questa ferita ha sanguinato appena e non è stata di certo la causa della morte.

↑ Schermata ravvicinata fissa e via con le indagini alla CSI; niente di eccessivamente difficile, comunque.

IN QUALCHE CASO SARETE CHIAMATI A RAGIONARE IN FRETTA O A COMPIERE AZIONI "AL VOLO". NON VI PREOCCUPATE: TUTTO È SEMPRE DISCRETAMENTE LOGICO



⬆ La vecchia strega... ehm, Caterina De' Medici è il personaggio meglio caratterizzato dopo Nostradamus. Veramente poca cosa, però. Animazioni, ovviamente, "basic".

serie Egypt, del più recente Il segreto di Da Vinci – il manoscritto proibito nonché di Cleopatra, tornano dunque con una nuova avventura a carattere storico, fondata sul motore "a caselle". La padronanza con cui ormai gestiscono il sistema è senz'altro notevole: la qualità delle schermate è molto buona e spostando lo sguardo tutto appare congruente; oltretutto, la distanza delle singole caselle è ottimizzata e raggiungerete in breve tempo tutti gli estremi dello spazio possibile. Insomma, tutto funziona, però... è mostruosamente vecchio. Sapete bene come io non sia tra coloro che pretendono il 3D a tutti i costi, però se si vuole ricreare la sensazione di immersione totale come in questo caso, forse è venuto il momento di farci un pensiero. Ciò detto, Nostradamus è strutturalmente inappuntabile: ogni dettaglio è curato e tutte le azioni da compiere risultano decisamente comode. Kheops da sempre gioca molto sugli enigmi

⬆ Location di giorno e location di sera; anche l'illuminazione risulta discretamente curata e l'effetto finale è molto pulito.



"a ricetta", che riguardano cioè la preparazione di pozioni o artefatti tramite ingredienti o una sequenza di azioni. In questo titolo funzionano a meraviglia, poiché, nella grande maggioranza dei casi, tutto ciò che occorre è a portata di mano ed è sufficiente voltarsi per trovarlo (a parte un giretto iniziale per il paese, utile a recuperare tutti gli ingredienti disponibili). Vi sono poi diversi enigmi fondati sulla logica, di difficoltà non eccessiva e sempre piuttosto divertenti. In qualche caso sarete chiamati a ragionare in fretta oppure a compiere azioni "al volo", ma non vi preoccupate: è sempre tutto discretamente logico e, in caso di decesso (succede di rado, ma succede), la partita sarà ricaricata in automatico poco prima del tentativo andato a vuoto. Oltre a queste fondamenta, Nostradamus resta un'avventura investigativa: dovrete risolvere un mistero inseguendo una linea di cadaveri, cercando di capire come e quanto le morti siano legate



⬆ Minigioco simpatico che ricorda un Master Mind semplificato: vi viene data la somma dei numeri e dovete indovinarli, grazie a qualche indizio.

a una profezia (indovinate un po' di chi). Nel farlo, spesso verrete chiamati a raccogliere indizi sulla scena del delitto; grazie a un astuccio comprendente alcuni piccoli strumenti (la lente, il bisturi, la pinzetta e via di questo passo) potrete trovare quel che vi occorre. Questi utensili vi serviranno anche per manipolare qualche oggetto dell'inventario (non sono combinabili, ma solo adattabili) o per risolvere qualche ulteriore enigma logico presente tra i vostri appunti. Il diario è suddiviso per argomenti e oltre a riportare le vostre conversazioni, elenca ricette e tracce di documenti raccolti in giro, magari da elaborare. L'avventura non è completamente lineare e avrete un certo margine di comportamento, sicché ogni vostra azione sarà legata a un punteggio (come nei vecchi avventure Sierra). Al termine dei vostri sforzi verrete insultati personalmente da Nostradamus, il quale vi inviterà a fare di meglio oppure vi farà dei sani complimenti, sussurrandovi nell'orecchio i prossimi numeri della lotteria. Parlando di personaggi, non posso dire che il lavoro sia eccellente. I dialoghi sono superficiali e, anche se è presente un certo margine decisionale e una limitata non linearità, tutti i comprimari di questo dramma restano solo abbozzati. L'unico a tenere in piedi la baracca è colui che dà il titolo al gioco, il vostro babbo. Sotto il profilo storico, resta interessante più che altro la ricostruzione delle ambientazioni; ma la quantità delle stesse, come dei testi informativi non è molto alta. Questa cosa, per inciso, non è necessariamente malvagia: spesso ci si lamenta del troppo tempo passato a leggere. Peraltro i dialoghi sono discretamente recitati in Inglese e l'accompagnamento orchestrale fa più che onestamente il suo dovere,

arrivando anche a creare la giusta tensione nella fase finale. Fase che raggiungerete in una manciata di ore (diciamo 6 o 7, prendendovela con calma; ma non ho cronometro, eh!); il che vi porterà senz'altro a lamentarvi del fattore longevità.

GIUDIZIO

Nulla di eccessivamente malvagio si può dire di questo Nostradamus. Tutte le idee che implementa mostrano una pulizia e una "padronanza del mezzo" assai notevole; è lampante che i Kheops hanno fatto tesoro della propria ricca esperienza e abbiano condensato in questa avventura tutte le accortezze necessarie a preservare il divertimento dell'utente. Ciò non toglie che si tratti di una struttura da svernare un pochino. E che – aggiungerei – oltre a presentare una durata complessivamente risibile, vanta anche un approfondimento limitato. Certo, tutto è studiato per non tediare il giocatore (molte volte la quantità eccessiva di testi può essere un male), però... dopo averlo terminato avrete la sensazione che tutto sia scivolato via troppo in fretta.

PRO E CONTRO

- ⊕ Strutturalmente pulito
- ⊕ Divertente e ben bilanciato
- ⊖ Un po' vecchiotto
- ⊖ Dura poco

PARAMETRI


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

73



■ SVILUPPATORE: Bit-Blot ■ PUBLISHER: Bit-Blot ■ DISTRIBUTORE: Bit-Blot
 ■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO: € 21

AQUARIA

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



Indie: contrazione del termine inglese independent, fa riferimento a tutto ciò che in campo artistico è al di fuori dell'orbita delle grandi industrie del settore.
Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Se le classifiche di fine 2007 hanno visto titoli come Crisys, Bioshock e World in Conflict contendersi la palma di miglior gioco dell'anno, a fare incetta di premi all'Independent Games Award è stato indiscutibilmente Aquaria, di Bit-Blot. Realizzato da due sole persone, un illustratore e un programmatore, il titolo offre per la prima volta su

PC uno stile di gioco derivato dai classici Nintendo come Metroid, Castlevania e Zelda, e mescola enigmi e tanta, tantissima esplorazione. La giovane creatura marina protagonista di Aquaria si chiama Naija: ne facciamo conoscenza ascoltando la sua sensualissima voce mentre la guidiamo alla scoperta di un mondo sottomarino a lei ancora

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

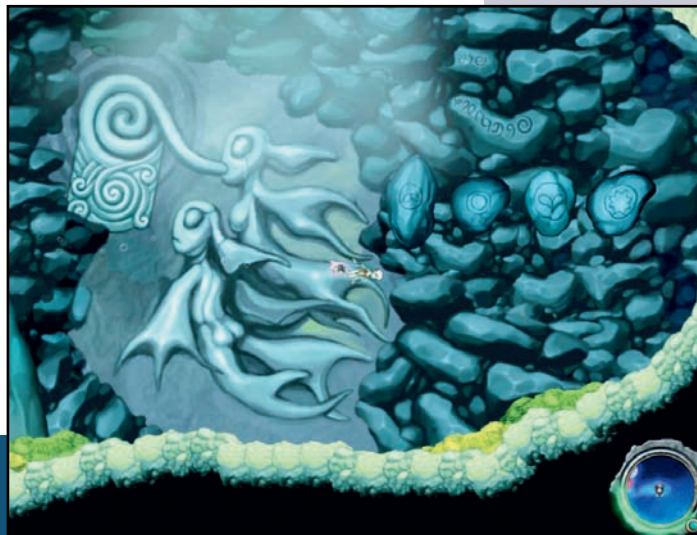
■ CPU: Intel 1,6 GHz o AMD equivalente (1.6 GHz) ■ RAM: 256 MB (256 MB) ■ Spazio su HD: 200 MB
 ■ Connessione: Nessuna ■ Scheda video: Una qualsiasi con 32 MB (Una qualsiasi con 32 MB)

www.bit-blot.com/aquaria/ ■ Stefano "Vazkor" De Angelis ste.dea@gmail.com

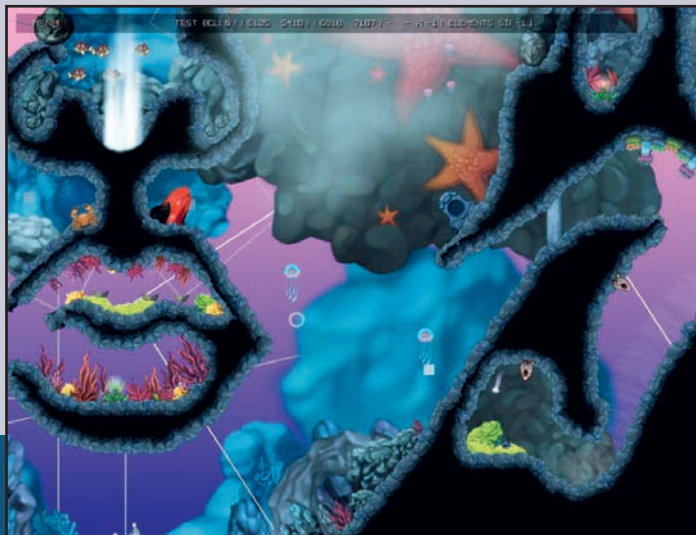
ignoto. Nonostante la totale assenza di treddi, l'impatto grafico di Aquaria è letteralmente da togliere il fiato. Lo stile, a metà fra il fumetto e l'acquerello, è impreziosito da


trasparenze ed effetti particellari che rendono l'esplorazione delle caverne sommerse e delle strane e numerose creature che le abitano un'esperienza affascinante e, per certi versi, più

L'INTERAZIONE CON IL MONDO DI AQUARIA AVVIENE ATTRAVERSO LA MAGIA DI NAIJA, ACCESSIBILE CON LA PRESSIONE DEL TASTO DESTRO E CON IL MOVIMENTO DEL MOUSE

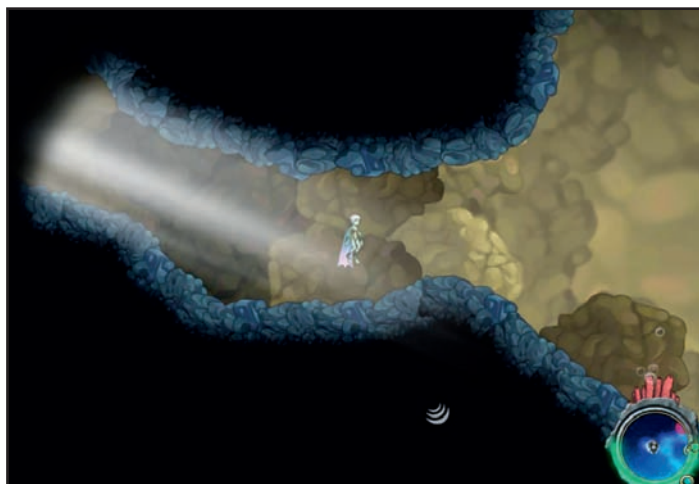


 Iscrizioni come questa rivelano la sequenza di note da comporre per accedere a nuove aree della mappa.



 L'editor non consente solamente di modificare il layout dei livelli, ma permette di mettere mano anche a grafica, musica e animazioni.

È POSSIBILE REALIZZARE LIVELLI CREATI EX NOVO E IMPORTARE IN AQUARIA CONTENUTI GRAFICI E MUSICALI TOTALMENTE DIFFERENTI DA QUELLI PENSATI DAGLI SVILUPPATORI CON ESTREMA FACILITÀ

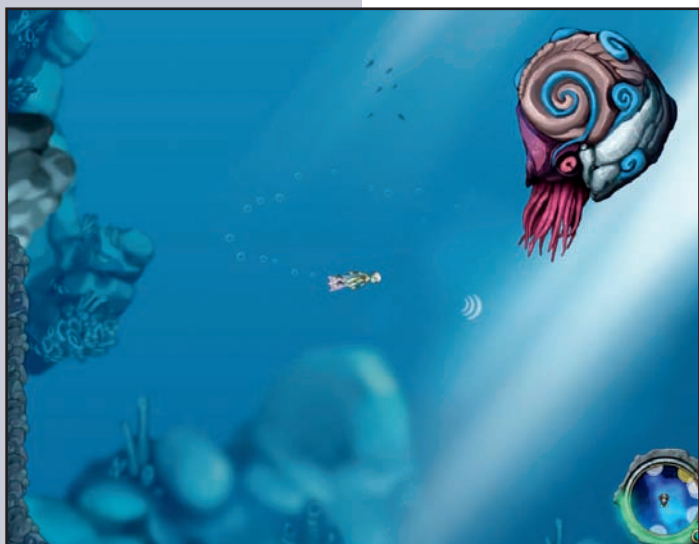


Il commento musicale si sposa alla perfezione con le atmosfere "rarefatte" su cui il gioco si basa.

rilassante che divertente. A rendere ancora più immediata e coinvolgente l'esplorazione è il sistema di controllo interamente gestito via mouse, sebbene altre periferiche come la tastiera e il controller di Xbox 360 siano supportate; con la pressione del tasto sinistro del mouse, Naija nuoterà lentamente in direzione del puntatore, aggrappandosi automaticamente ad ogni parete di roccia con la quale dovesse venire in contatto; in tal caso, un'ulteriore pressione del tasto sinistro del mouse le impartirà una forte spinta proiettandola di nuovo in acqua e consentendoci, una volta padroneggiati i controlli, di percorrere in velocità gli stretti corridoi subacquei. L'interazione con il mondo di Aquaria e con le creature più o meno amichevoli che lo popolano avviene attraverso la magia di Naija,

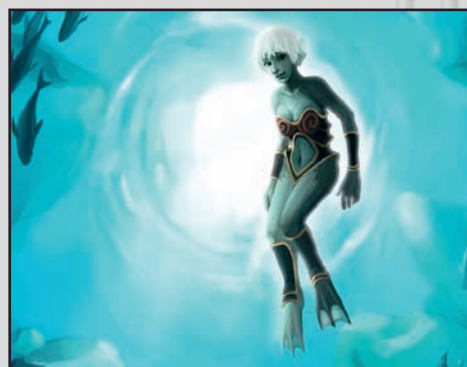
accessibile con la pressione del tasto destro e con il movimento del mouse a toccare una serie di simboli per comporre sequenze musicali in modo del tutto simile a quanto avveniva in Zelda: Ocarina of Time del '98; ogni nuova canzone donerà a Naija nuove abilità e la possibilità di trasformarsi in altre creature marine, dandole modo di aprire aree inaccessibili in precedenza e proseguire così la sua avventura. Tuttavia, come la serie Metroid ci ha insegnato, la buona riuscita di questo meccanismo di esplorazione dipende molto dalla versatilità delle ambientazioni; da questo punto di vista, Aquaria adotta delle soluzioni tutt'altro che ideali: la mappa è infatti suddivisa in blocchi e ci viene comunicato se abbiamo già esplorato in precedenza solo il blocco in cui Naija si trova

Non tutte le creature di Aquaria si accontenteranno di nuotarvi accanto in maniera innocua.



DOVE COMPRARE QUESTO CAPOLAVORO?

Non troverete Aquaria nei negozi, visto che gli autori non sono appoggiati da un publisher vero e proprio. All'indirizzo <http://www.bit-blot.com/aquaria/index.html> potete scaricare il corposo demo e acquistarlo online con carta di credito o PayPal per trenta dollari, al cambio attuale poco più di venti euro: un prezzo più che giustificato dalla qualità e dalla longevità del prodotto.



attualmente, rendendo più difficile di quanto dovrebbe essere l'orientarsi all'interno dei labirinti di caverne che compongono il mondo di gioco. Inoltre, sulla mappa non è segnalato alcuno degli elementi che costituiscono gli ostacoli del gioco e ai quali è necessario fare ritorno una volta acquisito il potere che ci consente di superarli; ammetto, tuttavia, che se nel medesimo periodo non avessi giocato a Zelda: Phantom Hourglass non mi fossi abituato alla possibilità di prendere annotazioni "in game", forse questa mancanza mi sarebbe pesata di meno.

La mancanza di una mappa che accompagni il giocatore in maniera efficace si fa particolarmente sentire poiché nelle primissime fasi di gioco non è mai immediatamente chiaro quale sia il nostro obiettivo. Questa cosa trasmette all'utente un senso di smarrimento che rappresenta senza dubbio il principale ostacolo nei confronti dei meno pazienti e di coloro che si sentono più a loro agio con titoli dai ritmi serrati; naturalmente, per quelli che invece mal sopportano le enormi frecce che in tutti i titoli moderni indicano la direzione in cui dirigersi in ogni singolo momento, Aquaria potrebbe anche rappresentare un'esperienza diversa dal solito. A stimolare la creatività del giocatore, infine, ci pensano il sistema di ricette e l'editor incluso in questa produzione; con il primo è possibile combinare i diversi ingredienti recuperati durante le fasi di esplorazione, esattamente come in The Witcher, per realizzare pozioni di cura e di protezione piuttosto utili negli scontri con i boss e nelle sezioni di gioco più avanzate.





L'editor, invece, fu uno dei primi aspetti mostrati nelle anteprime a sottolineare la versatilità e l'eleganza di questa produzione; con estrema facilità è possibile realizzare livelli creati ex novo e importare in

Aquaria contenuti grafici e musicali totalmente differenti da quelli pensati dagli sviluppatori; non è difficile prevedere un gran numero di stage aggiuntivi, visto il notevole seguito che in queste settimane il titolo di Bit-Blot sta ottenendo più o meno ovunque. Ed è tutto meritato, aggiungerei...

GIUDIZIO

Sarebbe estremamente facile consigliare Aquaria unicamente in virtù del suo costo ridotto e della sua natura "casalinga"; si tratta invece di un titolo curatissimo, in particolar modo sotto l'aspetto tecnico e che acquista doppiamente valore su PC grazie alla scarsa rappresentazione del genere. L'eccellente editor incluso espande la già ottima longevità, visto che non si tratta di un gioco né breve, né facile. Se tuttavia mal sopportate la struttura aperta, la scarsità di chiarezza degli obiettivi e non possedete un gran senso dell'orientamento, potreste trovare semplicemente noioso quello che altre migliaia di utenti trovano affascinante.

PRO E CONTRO

-  **Illustrazioni e doppiaggio di primissimo livello.**
-  **Elegante controllo via mouse.**
-  **Mappa non all'altezza della situazione.**
-  **Obiettivi non sempre chiari.**

PARAMETRI

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

91



SVILUPPATORE: Quasar Studio **PUBLISHER:** Akella **DISTRIBUTORE:** Paradox
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Assente **PREZZO:** € 25,00

TARR CHRONICLES

Spazio, ultima frontiera. Questi i viaggi del redattore di turno nel cupo universo dell'ennesima "space simulation", tra cataclismi siderali e indomiti guerrieri alieni. Molto più action del solito, però...

Un'introduzione di questo tipo, parlando di un titolo come Tarr Chronicles, non può che riguardare solo ed esclusivamente i riferimenti della trama al vasto genere delle Space Opera: il fascino dell'esplorazione, infatti, alla base dell'immaginario "trekkiano" e di tanti moderni videogame ad ambientazione spaziale, è relegato in questo caso a un ruolo davvero trascurabile, proprio perché tutti gli sforzi degli sviluppatori di

Quasar Studio si sono concentrati nella direzione opposta, per costruire un gameplay collocabile nel più ristretto ambito delle "Space Combat Sim". Da questo punto di vista, però, resta da valutare se TC sia o meno in grado di bilanciare la totale mancanza di libertà, offerta altrove in gran quantità dentro e fuori i campi di battaglia, magari proponendo uno spettacolo diverso ma per cui valga la pena pagare il biglietto. Da un lato, dunque, si può

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 2 GHz o AMD equivalente (3 GHz) **RAM:** 256 MB (512 MB) **Spazio su HD:** 2,5 GB
Connessione: Nessuna **Scheda video:** ATI Radeon 9200/GeForce Ti/MX (ATI Radeon 800XT/GeForce 6800 Ultra)

<http://quasar-studio.com/tarr/> **MarioBaccigalupibaccigalupi@hotmail.com**

immaginare l'avversione per questo tipo di approccio da parte degli amanti di saghe videoludiche dalla profondità ben più elevata, dal leggendario Elite all'immenso (in termini di vastità dell'esperienza) X3; dall'altro, l'offerta

è molto chiara e potrebbe soddisfare tanto i neofiti alla ricerca di scontri tra astronavi dall'impianto marcatamente action, quanto i veterani di serie con la stessa impostazione arcade, che pure in passato hanno potuto contare

I QUASAR STUDIO SI SONO CONCENTRATI NELLA COSTRUZIONE DI UN GAMEPLAY COLLOCABILE NELL'AMBITO DELLE SPACE COMBAT SIM, CON TRASCURABILI ELEMENTI RUOLISTICI



Una missione di sabotaggio: Tarr Chronicles alterna vasti scorci come questo in una fascia di asteroidi...



... ad altri molto più cupi, persi come sarete tra i misteri delle più antiche civiltà e la "distorsiva" presenza del Mirk...

LA TRAMA MESCOLO ELEMENTI VICINI ALL'EPICA E AL CATASTROFISMO DEGLI ANIME GIAPPONESI CON ALTRI ESTRAPOLATI DALLA NARRATIVA FANTASY, DECLINATI IN FORMA FANTASCIENTIFICA

su titoli di spicco. Qualcuno ancora, infine, potrebbe essersi definitivamente stancato di estenuanti trattative tra bar alieni, commerci vari e diplomazia galattica, così da volersi godere pirotecniche battaglie senza troppi fronzoli e complicazioni.

CACCIA SPAZIALE CON INTERNI IN PELLE

Se c'è una cosa che gli sviluppatori di Tarr Chronicles hanno fatto bene, è quella di aver puntato senza freni a una semplificazione del sistema di controllo, cogliendo a piene mani le indicazioni dei suoi grandi predecessori e ignorandone al contempo le caratteristiche più complesse. Il tutto, per la gioia di chi possiede solo due mani, si traduce in una grande maneggevolezza della vostra navetta, sia che decidiate di utilizzare l'ottima indicazione predefinita per mouse e tastiera, sia che vogliate impostare, come ho fatto io, un joystick o un gamepad per gestire le roboanti acrobazie tra incrociatori e vostri pari. Un altro punto a favore del gioco è poi la trama, che in buona sostanza conferma la grande attenzione per soggetti e sceneggiature da parte degli sviluppatori dell'Est europeo, con una storia che mescola a piene mani elementi vicini all'epica e al catastrofismo degli anime giapponesi alla Star Blazers, con altri che sembrano estrapolati dalla narrativa fantasy, benché declinati in forma fantascientifica. L'universo di TC vede contrapposta un'alleanza di razze "illuminata" (voi comunque sarete sempre un pilota "umano"), decisa a scongiurare una catastrofe di proporzioni galattiche, a una progenie di mutanti dediti "alla guerra per la guerra", i De'Khete, a loro

volta impegnati a difendere il progredire di una misteriosa e apparentemente incontrollabile anomalia distruttiva, detta Mirk, letale per le civiltà che popolano lo spazio. Alcuni scienziati, però, trovano in un angolo sperduto dell'universo qualcosa che potrebbe rivelarsi la chiave per salvare dall'oblio pianeti ed esseri viventi, la cui creazione risale a tanto, tanto tempo prima... Al di là delle vicende che fanno da collante a tutta l'azione, è però la tremenda linearità di Tarr Chronicles a rappresentarne il primo grave limite: con la sua rigida scansione in missioni principali (9 in tutto, discretamente varie) e secondarie, lo sviluppo della trama è legato per lo più alle intro e alle conversazioni tra i vostri alleati, visto che difficilmente lo stesso giocatore che ricerca un gameplay così semplice si andrà a leggere tutte le righe di testo presenti nei briefing e negli appunti consultabili dalla vostra cabina, peraltro ricchi di dettagli di ogni tipo. Più probabile che si passi subito alla fase di personalizzazione del proprio caccia, degna di un gioco di guida per quanto riguarda il numero di pezzi e un po' meno sul piano dell'effettiva ripercussione sul gameplay: potrete comunque scegliere tra un centinaio di modelli di scafi, corazze e motori, oltre che su tutta la parte meccanica gestita a energia, dalle armi agli scudi auto-rigeneranti. Non mancano altre opzioni per i più pigri e nemmeno per i più esigenti, con la possibilità di assemblare un mezzo adatto al vostro stile di combattimento (interceptor, assault fighter, corvette) oppure complicarvi un po' la vita con lo smontaggio di pezzi per creare modifiche ad hoc.

La visuale dall'abitacolo è suggestiva e ben fatta. Peccato che resti sempre la stessa, a prescindere dalle modifiche apportate al caccia.



Bene, ora il mio caccia ha un aspetto davvero carismatico, e sono pure riuscito a farmi la corazza autorigenerante, che mi è costata tre turni di smontaggio pezzi!

CALEIDOSCOPIO NELLE PROFONDITÀ DELLA GALASSIA

A livello di spettacolo visivo, Tarr Chronicles raggiunge buoni risultati, pur non mostrando niente di nuovo o di aggiornato rispetto agli standard moderni. Lens flares e bagliori di ogni tipo la fanno da padroni, andando a illuminare con competenza scenari di gioco caratterizzati da ottime scelte cromatiche e da un discreto numero di oggetti sospesi nel vuoto, tra asteroidi, stazioni spaziali ed enormi vascelli interstellari. Peccato solo che tutto risulti un tantino immobile, in particolare quando sono in atto battaglie scriptate all'orizzonte, e che l'apparente fasto visivo venga vanificato nelle (poche) incursioni a distanza ravvicinata sugli obiettivi più grossi e vistosi, dalle navi madri alle enormi strutture aliene: solo in questi casi, infatti, viene percepita la scarsa definizione delle texture, oltre all'assenza di avanzati effetti di shading, come il surface scattering, per rendere le superfici un po' meno cartonate e piatte agli occhi dei più curiosi piloti spaziali. Le ambientazioni sono poi raggiungibili unicamente attraverso hyperjump e appositi portali chiamati "nodi", attivati solo per esigenze di trama tra una missione e l'altra, cosa che già di per sé dà una sensazione di chiusura e limitatezza difficilmente trascurabile dopo le prime 3 o 4 ore di gioco, a maggior ragione se si pensa che in altri titoli i sistemi per il balzo interstellare sono stati utilizzati per donare maggiore "respiro" al gameplay. La longevità del prodotto è comunque discreta sul piano del single player, pur se aiutata dalle lunghe fasi di avvicinamento e dal rigido sistema di salvataggio a checkpoint, ma la totale assenza di una componente multi-giocatore (sarebbe stata molto carina anche una semplice modalità in co-op) impedisce di dare un'indicazione totalmente positiva in tal senso. Chiudiamo con una rapida considerazione, forse un po' personale, sul comparto

audio: a fronte di una serie di effetti assolutamente piatti e già sentiti, tra esplosioni e armi a energia, è invece apprezzabile la propensione della colonna sonora per uno stile un po' "alla Vangelis", attraverso composizioni elettro-sinfoniche magari molto semplici e minimali, ma di sicura atmosfera.

GIUDIZIO

Tarr Chronicles rientra nella sfera delle classiche occasioni mancate: benché la cosa sia in parte giustificata da un budget limitato, sarebbe bastata la possibilità di attraccare agli hangar e accedere all'hyperjump a discrezione del giocatore, per regalare al gameplay un minimo di profondità in più, anche senza avventurarsi in opzioni diverse dal classico "story mode". È quasi come se, arrivati a definire un sistema di combattimento efficace (a parte qualche bug), una buona ambientazione e un efficiente comparto grafico, gli sviluppatori non fossero riusciti a cucire insieme tutti gli elementi in modo da appassionare il giocatore. Il voto, dunque, non può che tener conto di questa "incompletezza", pur confermando tutte le qualità riscontrate nel gioco, disponibile a un prezzo discreto in digital delivery.

PRO E CONTRO

- Buon feeling con i comandi
- Atmosfera azzeccata e scenari affascinanti
- Struttura lineare all'inverosimile
- Nessuna interazione diretta con i compagni "non militari"

PARAMETRI

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

68





SVILUPPATORE: Ino-co PUBLISHER: 1C Company DISTRIBUTORE: Ubisoft
 MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP LOCALIZZAZIONE: Assente PREZZO: € 39,90

FANTASY WARS

Caro il mio Fantasy Wars, sei uno strategico a turni come non se ne vedono da secoli, sviluppato da una sconosciuta software house e non proprio splendido a vedersi: cosa pretendi, di essere pure un gioco interessante?

Ah... non stavi scherzando?

Interpellato sulla questione Fantasy Wars, Google mi ha risposto "Non fai prima a dirmi quali pagine non vuoi che ti metta nell'elenco?". Eppure, nonostante il nome più generico e banale degli ultimi due decenni e un gameplay non proprio all'ultimo grido, questo prodotto dei russi Ino-co è molto

più interessante di quanto non lascino intendere le sue credenziali. Ammesso e non concesso che la comparsa sullo schermo degli esagoni "che fanno tanto wargame" non vi procuri la nausea...

TOLKIEN ALLA JULIENNE

La sfilza di indizi che lascereb-

CONFIGURAZIONE MINIMA

CPU: Intel 1,5 GHz o AMD equivalente (2,4 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 3 GB
 Connessione: ADSL Scheda Video: GeForce 5700 o ATI equivalente (GeForce 6800 o ATI equivalente)

www.gamergate.com..... Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

be supporre di trovarci di fronte alla più classica delle boiate di fantozziana memoria non si limita soltanto al titolo, alla provenienza geografica degli sviluppatori (dall'est Europa arriva tanta buona

volontà e qualche iniziativa di valore, è vero, ma arriva anche tanta di quella spazzatura elettronica da riempire quattro Napoli virtuali...) e allo schema dal sapore antico. Persino la trama fa di tutto per

FANTASY WARS RICORDA IL VECCHIO FANTASY GENERAL DI SSI, RIPROPOSTO IN SALSA MODERNA E ACCATTIVANTE SOTTO MOLTI PUNTI DI VISTA



Fantasy Wars propone quanto di meglio un vero fan di strategia si possa aspettare: schema di gioco a turni e centinaia di variabili da controllare.



Unità volanti, fanteria, cavalleria, mezzi d'assedio: tante tipologie di unità che possono essere ulteriormente adattate ai propri gusti e necessità.

L'UNICO LIMITE IMPOSTO ALLA SCELTA DELLE UNITÀ DERIVA DALLE MILIZIE SBLOCCATE E DAI SOLDI RACIMOLATI DALLA COMPAGNIA.



➤ I tradizionali esagoni permettono di capire dove è possibile spostare ogni unità: ovviamente, ostacoli come fiumi, paludi e montagne possono limitare la mobilità di alcune e favorirne altre...

confermare questi pregiudizi: FW tratta del più classico dei mondi Fantasy con la più stereotipata delle guerre tra razze che sconvolge da secoli l'equilibrio del mondo. Tanto basta a fornire le motivazioni per imbastire un'avventura suddivisa in tre distinte campagne di gioco piuttosto lunghe e articolate: quella degli esseri umani, quella dedicata a orchi e goblin e una terza, giocabile solo dopo aver completato le prime due, riservata a nani ed elfi. Ognuna di queste campagne ci metterà al comando di un eroe e della sua compagnia di unità, lasciandoci liberi all'inizio di ogni capitolo di acquistare nuovi soldati, potenziare i sopravvissuti e distribuire oggetti magici eventualmente acquisiti. L'unico limite imposto alla scelta delle unità de-

riva esclusivamente da due fattori: quelle sbloccate fino a quel momento (inizialmente si dispone di poche scelte, ma già a metà campagna è possibile scegliere tra diverse decine di varianti) e i soldi racimolati dalla compagnia. Per il resto, spetta al giocatore decidere se concentrarsi su unità difensive da corpo a corpo, fanteria di vario genere, unità volanti, armi da assedio, arcieri e altre unità a lungo raggio o mettere insieme il più equilibrato degli schieramenti. Ognuna di queste categorie contiene, come dicevamo, diverse unità tra cui scegliere: un'unità di fanteria può avere dei bonus particolari per combattere al meglio su certi terreni, altre sono

MULTIPLI DI TURNO

Fantasy Wars prevede la più tradizionale delle modalità multiplayer: da due a quattro giocatori umani si sfidano su una mappa comune (tra le poche disponibili) prendendo ognuno possesso di una fazione e lasciando al computer eventuali posti non assegnati. Da quel momento in avanti, a ogni turno il rispettivo giocatore farà le sue mosse cercando di soddisfare gli "obiettivi traguardo" decisi dall'host della partita: mezza dozzina di varianti che comunque prevedono, in un modo o nell'altro, la morte totale dei nemici. Fine della descrizione. Il mio commento vi sembra tutto sommato poco ispirato e noioso? Beh, forse perché mi metto nei panni dei giocatori di FW: considerando che mappe e obiettivi sono simili alle missioni di gioco della campagna in singolo e che già uno scontro tra due esseri umani raddoppia di fatto la durata di una partita (almeno il computer è veloce, nel suo turno), non oso immaginare le giornate necessarie a terminare una partita tra quattro player. Sarà per questo che gli sviluppatori hanno considerato il salvataggio delle partite multigiocatore?

in grado di muoversi più volte prima della fine del turno e altre ancora sono più efficaci nell'assedio a una città, giusto per fare un esempio. Se questo già vi sembra complicato, aspettate di sentire la parte migliore... le milizie soprav-

vissute alle varie missioni guadagnano livelli in base all'esperienza ottenuta dagli scontri: al passare di un livello è possibile guadagnare un'ulteriore abilità, da affiancare a quanto già disponibile. In questo modo, persino lo stesso genere di soldato può adattarsi a compiti e nemici diversi.

PIANIFICARE LE COLLINE?

Tanta varietà di mezzi e di modifiche attuabili è solo una parte dell'incredibile libertà di gioco proposta da FW: a quanto detto dovete aggiungere dei vari eroi, i già citati artefatti in grado di donare abilità e bonus, e le centinaia di sorprese legate alle quest secondarie, nascoste un po' ovunque in ogni mappa. Per fortuna, tanta disponibilità è ben bilanciata da altrettanti problemi da



➤ La scheda di una milizia ne mette in rilievo le caratteristiche principali: attacco, difesa, raggio di movimento e tutte le abilità a disposizione.



➤ L'engine 3D rappresenta i nostri uomini quasi sempre come "pedine" stile scacchi: avvicinando l'inquadratura, al posto di questi segnaposti troviamo veri e propri battaglioni di soldati.



⬇ Graficamente, Fantasy Wars è appena sufficiente: pochi poligoni, poche animazioni, effetti di luce limitati allo stretto necessario...

QUESTA È LA MIA TERRA, QUESTA NO

Oltre alle decine di attributi e bonus che possono differenziare unità simili, la grande varietà strategica offerta da Fantasy Wars si basa principalmente sull'effetto che i terreni hanno sul comportamento delle compagnie militari. In pratica, qualsiasi milizia possiede valori preferenziali di movimento, attacco e difesa per ogni tipo di territorio immaginabile (pianura, collina, foresta, palude, montagna, deserto, steppa e città). Impressionante, vero? Pensate che molte skill possono "interagire" con queste abilità in svariati modi: a parità di livello di esperienza e di classe di appartenenza, è possibile attribuire bonus in modo che un'unità possa essere particolarmente forte e abile nel combattimento tra gli alberi di una foresta (con bonus alla difesa e all'attacco) e l'altra sia indicata per la difesa di un villaggio... c'è di che impazzire, ve lo assicuro!



Rh... You must know that. The orcs lured the king and his knights out of the fortress... the troll... Rhh...

IL GAMEPLAY DI FANTASY WARS È SICURAMENTE DEGNO DI NOTA



affrontare. Oltre ai nemici, infatti, il giocatore deve vedersela con una quantità di denaro esigua, che limita l'uso delle unità più potenti obbligando a scelte molto oculate, e con la necessità di completare le missioni entro un determinato numero di turni. A rendere ancora più intrigante il tutto va inoltre sottolineato che, anche al grado di difficoltà più semplice sui tre disponibili, FW propone sempre, fin dalle prime missioni, situazioni così complesse da essere difficilmente alla portata del primo tentativo: con mappe di gioco così piene di ostacoli

⬇ Nonostante le differenze visive, le fazioni protagoniste delle tre campagne sono molto simili per tipi di unità, bonus e meccaniche di gioco proposti.



⬇ Alcuni filmati portano avanti la trama e giustificano la guerra e le varie missioni che ci vengono assegnate: peccato siano realizzati con il motore di gioco...

sconosciuti, capita spesso di dover ricominciare daccapo un intero capitolo o affidarsi a un previdente salvataggio.

CON ARMATURE MENO SPIGOLOSE...

Appurato che il gameplay di FW è sicuramente degno di nota, passiamo in rassegna qualche elemento tecnico. Qui, purtroppo, qualche punto dolente dobbiamo segnalarlo. In primo luogo c'è da notare che l'intelligenza artificiale dei nemici, pur essendo in grado di punire eventuali errori macroscopici, sembra non essere capace di sviluppare tattiche di accerchiamento o di coordinare più unità. Come dicevamo prima, inoltre, l'aspetto estetico del gioco non è certo dei più raffinati: il motore grafico totalmente in 3D è agile e funzionale, certo, ma avvicinando l'inquadratura i modelli lasciano intravedere parecchie approssimazioni e l'utilizzo di ombre e altri effetti è solo abbozzato. Un discorso ancora peggiore andrebbe fatto per l'audio, composto solo da pochi brani mediaveleggianti e dai più tristi e ovi url di morte e disperazione delle unità. A rendere un po' meno grave l'intera sezione tecnica possiamo segnalare solo l'interfaccia di gioco, particolarmente pulita e intuitiva. Promosso? Bocciato? Promosso, direi.

GIUDIZIO

Una vera sorpresa, questo Fantasy Wars. È uno strategico a turni con elementi RPG ricco di tutto quanto un appassionato può chiedere: libertà di scelta, variabili da tenere in considerazione e vagonate di ore di gioco rese disponibili dalle tre campagne composte da missioni non proprio veloci e lineari. Peccato solamente per l'impatto grafico e sonoro, in entrambi i casi decisamente al limite della sufficienza, e per qualche difettuccio di IA, che più che semplificare le cose rende i nemici fin troppo imprevedibili. Fossero stati messi a posto anche questi dettagli, staremmo parlando di un vero capolavoro: allo stato attuale rimane solamente il miglior esponente della sua categoria, così piacevole, nel complesso, da essere consigliato anche a chi non è mai andati oltre il più tipico degli RTS.

PRO E CONTRO

- Wargame a turni con elementi RPG
- Tre campagne ricche di missioni
- Gameplay ricco di variabili
- Graficamente non proprio memorabile

PARAMETRI

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

79



SVILUPPATORE: Jarhead Games PUBLISHER: Groove Media DISTRIBUTORE: Groove Media

MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 19,90

MARINE SHARPSHOOTER 3

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 2 GHz o AMD equivalente (2,4 GHz) RAM: 256 MB (512 GB) Spazio su HD: 1,5 GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: GeForce4Ti/Radeon9600 (GeForce6600/RadeonX1600)

Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it
<http://www.groovegames.com/sharps shooter3>

Torniamo a fare i cecchini per la terza volta. Forse, però, era meglio il mestiere del kamikaze!

Marine Sharpshooter 3 è uno sparatutto in soggettiva dove s'impersona un soldato d'élite che, molto fantasiosamente, viene mandato in Iran per debellare ogni forma di terrorismo e resistenza alle forze alleate. La poca fantasia nello scenario potrebbe anche passare inosservata se mi fossi ritrovato tra le mani un titolo dal gameplay solido e interessante. Purtroppo, Marine Sharpshooter 3 fa acqua da tutte le parti, e la pochezza di cotanta programmazione non può essere in alcun modo giustificata, qualsiasi sia il punto di vista dal quale la si guarda. Tanto

per cominciare, il comparto grafico è roba da scorso millennio, con un numero risibile di texture (piatte come il seno pre-maternità di Milla Yovovich, ma senza il resto del corpo), spalmate alla rinfusa in contesti prevalentemente bicromatici (marrone/verde), e assolutamente indegne anche delle capacità di un PC low level.

Oddio... la grafica! Certo, un bel gioco è sempre un godimento anche con un comparto tecnico scarso. Peccato che anche l'intelligenza artificiale dei nemici sia lacunosa: li fa fermare a due metri dai miei occhi, fa sì che guardino intensamente nelle mie lucide pupille, e infine li convince che è meglio che proseguano per la loro strada, come se niente fosse, salvo tornare indietro di corsa al primo accenno di movimento del mio personaggio.

Per non parlare del compagno idiota che avrebbe dovuto farmi da spalla lungo le missioni, e che invece ho saggiamente abbandonato "pronti via!" nella zona sicura d'inizio livello, così da levarmi la scocciatura di doverlo salvare da morte certa a ogni piè sospinto.

Potrei parlarvi di come gli scenari siano totalmente indistruttibili a prescindere dal tipo di attenzioni che vogliamo riservare a ogni oggetto/superficie/veicolo, o di come l'interazione sia nulla anche considerando porte e finestre. Potrei dilungarmi sulla pochezza del game design, che permette nella maggior parte dei casi di aggirare il fuoco nemico per giungere con facilità in fondo alla missione (ma il divertimento dove si trova, allora?), così come potrei insistere nella sistematica demolizione di Marine Sharp-



Pronto? C'è Chino? (OMG, ndSS)

shooter 3 raccontandovi che non si possono raccogliere e/o utilizzare in alcun modo le armi o le munizioni dai cadaveri dei soldati nemici. Potrei, infine, spiegarvi di come il sistema di salvataggio ci impedisca di riprendere in mano una missione da metà, costringendoci ad arrivare in fondo al livello prima di poter effettuare un salvataggio definitivo e funzionante. Potrei, insomma, dire un sacco di altre cattiverie. Fortunatamente per gli autori del gioco, però, questa recensione è di una sola pagina, e quindi tanti saluti!

GIUDIZIO

Non vedo davvero alcun motivo per cui ci si debba far del male con questo Marine Sharpshooter 3. È in assoluto uno dei peggiori titoli che abbia mai avuto la (s)fortuna di recensire, e per quanto mi sforzi non riesco proprio a trovare un solo aspetto positivo, a parte il prezzo contenuto al quale lo si può trovare sugli scaffali. Oltre a un comparto tecnico pessimo, ciò che lo caratterizza (in negativo) è un'intelligenza artificiale "mononeuronica", un sistema di gestione dei salvataggi che definirei criminale è un complimento, e infine un level design che sarebbe in grado di produrlo anche il ToSo dopo essersi iniettato una dose da cavallo di stupidaggini del Raffo. E poi ci si domanda perché il mercato è in "crisis"...

PRO E CONTRO

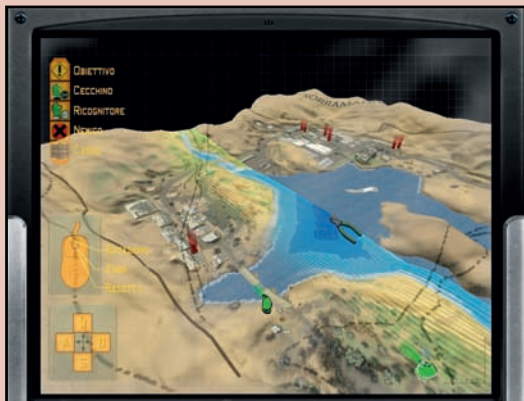
- Inguardabile
- Intelligenza artificiale abominevole
- Si può salvare solo tra una missione e l'altra
- Level design da terza media

PARAMETRI

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

39

La mappa è sostanzialmente inutile, vista la linearità delle missioni proposte.



Abbiamo finito le munizioni e tutto quello che ci resta è la nostra 9mm. Alla fine, un proiettile è sempre un proiettile!





SVILUPPATORE: Fireglow
PUBLISHER: Koch Media
DISTRIBUTORE: Koch Media
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli
PREZZO: € 29,90

STRANGER

Ibrido RTS-RPG, Stranger vede la luce dopo quasi quattro anni dall'annuncio ufficiale. Meglio tardi che mai? Forse no...

Ormai non la possiamo certo considerare una novità, ma l'uscita di titoli che vivono della commistione tra strategia in tempo reale e meccaniche RPG riesce sempre a smuovere un po' di interesse nel sottoscritto. Stesso discorso per Stranger, gioco dalla gestazione assai laboriosa, giunto finalmente alla sua incarnazione definitiva dopo quasi quattro anni dal primo comunicato

stampa. Creato da Fireglow, piccola software house specializzata nella realizzazione di RTS (sua la serie Sudden Strike), Stranger recupera tutti gli stilemi abitualmente accostabili a prodotti di tal fatta, dalle colorate ambientazioni fantasy alla presenza di unità eroiche destinate a ricoprire un ruolo fondamentale nella vicenda narrata. Nulla di trascendentale, vista la storiella stereotipata

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)
 CPU: Pentium 2 GHz o AMD equivalente (3 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 550 MB
 Connessione: ADSL Scheda video: GeForce 4400 o ATI Radeon 9500 (Una qualsiasi con 128 MB)

www.stranger-game.com..... ■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

che fa da cornice all'azione: tre malcapitati vengono esiliati nel misterioso mondo di Kront per spiare le colpe del loro clan, reo di aver utilizzato la magia per sco-

pi malvagi. Condannati ingiustamente, i tre vagheranno per Kront alla ricerca gli uni degli altri e, una volta riuniti, mediteranno la loro comune vendetta.

SUL VERSANTE PROPRIAMENTE TATTICO, GLI SCONTRI COI MOSTRI ASSORTITI CHE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE CI METTERÀ CONTRO SCIVOLERANNO VIA NELLA MEDIOCRITÀ PIÙ ASSOLUTA



⤴ In acque basse, siamo impegnati a dare la caccia ai mostriciattoli.



⤴ Un tipico dungeon. Meglio affrontarlo in due.

DOPO UN'INTRODUZIONE CON TAVOLE STATICHE GRADEVOLI, STRANGER ESORDISCE IN MANIERA NON PROPRIO MEMORABILE, METTENDO IN MOSTRA UNO STILE CHE RISENTE PESANTEMENTE DEL FORTE RITARDO DELLA PUBBLICAZIONE



➤ Un villaggio neutrale. Qualche quest di aiuto e un po' di cristalli ce lo renderanno amico.

Dopo un'introduzione in stile fumetto, con tavole statiche indubbiamente gradevoli, Stranger esordisce in maniera non proprio memorabile, mettendo subito in mostra un comparto grafico che risente pesantemente del forte ritardo della release. L'engine proprietario, totalmente 3D, riproduce la classica visuale simil-isometrica tanto cara al genere, senza tuttavia riuscire a rinnovare un'impostazione obsoleta in ogni sua parte. Le pessime animazioni, la pesantezza dell'insieme e, non ultima, l'impossibilità di ruotare la telecamera, non sono esattamente il modo migliore per solleticare le

aspettative del giocatore. E quel che è peggio, il prosieguo dell'avventura non migliorerà affatto le prime sensazioni...

In Stranger la confusione regna sovrana, dalla caotica interfaccia, composta da decine di menù a scomparsa con map-pature dei tasti non sempre corrette (impossibile riassegnare i comandi a piacimento...), alla trafila da espletare per completare una singola azione, come la resurrezione di un'unità morta o la conquista-riparazione di un edificio. Se Fireglow ha fatto degli RTS il proprio cavallo di battaglia, forse sarebbe il caso di rivedere le

➤ Per assoldare un mercenario basterà cedergli un certo quantitativo di cristalli.



➤ Molto macchinoso: per resuscitare un eroe dobbiamo uccidere un mercenario...

priorità aziendali. Tanto per dire, la gestione risorse si basa unicamente sulla raccolta di cristalli magici, recuperabili dai mob uccisi e utili per accedere a incantesimi o per assoldare mercenari al nostro servizio. A tal proposito, misera misera appare anche la diplomazia: potremo entrare nelle grazie delle popolazioni incontrate semplicemente regalando loro cristalli in quantità, con buona pace delle raffinate opzioni diplomatiche presenti in prodotti decisamente più ispirati. Sul versante propriamente tattico, gli scontri coi mostri assortiti che l'IA ci metterà contro scivoleranno via nella mediocrità più assoluta, gestiti in maniera totalmente automatica: basterà muovere l'unità verso un nemico e lasciar fare tutto ai personaggi, scelta che annulla in un battibaleno la sfida, sia che si tratti di assalti con armi da mischia, sia che si decida di tirare in ballo gli incantesimi, tutti abbastanza simili tra loro per effetti e resa visiva. Ovvio che in un simile panorama conti poco uno degli sporadici elementi appena decenti del titolo Fireglow, ovvero la possibilità di creare armi combinando i numerosi modelli offerti (balestre, spade, mazze e via così) con incantesimi altrettanto copiosi. Certo, livellando il personaggio (ah già, c'è anche il nucleo RPG...), aumenteranno le opzioni a disposizione per equipaggiamento e abilità, ma ci siamo chiesti più volte se avesse senso far crescere un avatar in un contesto che appiattisce così tanto l'esperienza di gioco. Fortunatamente capita di rado di imbattersi in prodotti così insipidi, poco ispirati e deboli su tutta la linea. Stranger tenta goffamente di mischiare RTS e

RPG, ricavandone un pastrocchio che dai due generi riprende solo le fattezze, senza un minimo di costruito. Meglio chiudere qui, con un avvertimento: state all'occhio!

GIUDIZIO

Non il primo gioco a tentare la commistione tra RTS e RPG, Stranger non sarà neppure l'ultimo a fallire nell'arduo compito. Tuttavia, tra il fallimento e il tracollo totale ce ne passa, e il titolo Fireglow pende pericolosamente verso la seconda opzione, minato da un'assoluta povertà realizzativa. La grafica antidiluviana è la degna cornice di un gioco che non ne imbrocca una, dalla misera gestione strategica alla componente ruolistica, innocuo brodino degno di tanta mestizia. Dopo più di tre anni dall'annuncio ufficiale, era forse meglio abbandonare definitivamente un progetto ormai fuori da qualsiasi logica di mercato. Se non altro, ci saremmo risparmiati una bocciatura...

PRO E CONTRO

- Molti livelli e buona varietà di armi
- Grafica superata
- Interfaccia caotica
- Profondità di gioco assente

PARAMETRI

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

40



SVILUPPATORE: Vertex4
PUBLISHER: Lighthouse Interactive
DISTRIBUTORE: BLE
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli
PREZZO: € 49,90

SUNAGE

Il sistema solare sta morendo. Gli ultimi esseri umani rimasti si nascondono in avamposti protetti da enormi cupole e ormai la Terra è invasa dai mutanti. Non è il momento adatto per aprire una compagnia di assicurazioni...

Innanzitutto, una doverosa premessa: su questo gioco se ne sono dette e se ne sono scritte di tutti i colori. C'è chi lo ha odiato al limite del disprezzo, chi lo ha amato alla follia, chi ha impiegato oltre dieci anni per realizzarlo e perfino chi ha atteso lo stesso tempo per poterlo giocare, il tutto senza che i riflettori della Grande Industry abbiano asperso su di esso la benché minima goccia di hype. Ma SunAge è un titolo molto parti-

colare, figlio di un piccolo gruppo di appassionati di StarCraft e della sua impostazione rigorosamente bidimensionale, nato apposta per accontentare un pubblico altrettanto nostalgico e, per tanto, è principalmente in quest'ottica che lo valuteremo.

LA STORIA

Tanto per cambiare, il futuro non sembra essere particolarmente galantuomo col pianeta Terra, vessato

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 1,2 GHz o AMD equivalente (2,5 GHz)
RAM: 512 MB (1 GB)
Spazio su HD: 1 GB
Connessione: ADSL
Scheda video: Radeon 8500/GeForce3 128 MB (Radeon 8500/GeForce3 128 MB)

www.vertex4.com/sunage/..... ■ Paolo Besser paolone@sprea.it

da millenni di guerre, inquinamento, lotte fra uomini, macchine e invasori alieni, al punto che i pochi esseri umani sopravvissuti si sono dovuti organizzare in piccole città protette da cupole trasparenti, capaci di far penetrare i raggi di un Sole morente, ma anche di tenere fuori tutte le radiazioni e le esala-

zioni tossiche che inquinano l'aria. Non che dentro si respiri la dolce freschezza del mattino, ma se non altro l'aria stantia non corrode i polmoni. Ebbene, perfino in questa situazione di estrema emergenza, l'umanità non ha dato prova di grande altruismo lasciando che, all'esterno delle

L'IMPOSTAZIONE E LA GRAFICA SONO MOLTO DIVERSE DAL SOLITO. QUALCUNO POTREBBE RITENERLE SCELTE SCRITERIATE



Il livello sotterraneo sembra più degno di un hack'n'slash alla Dungeon Siege, piuttosto che di uno strategico fantascientifico.



L'energia elettrica è fondamentale per il funzionamento di tutti gli edifici. Cerchiamo di farla arrivare ovunque.

ALCUNI ASPETTI SONO SORPRENDENTI: I PERSONAGGI HANNO UN FASCINO INNEGABILE E A VOLTE SFIORANO TEMATICHE MOLTO PROFONDE



👉 Quando spostiamo il puntatore, possiamo osservare il raggio di fuoco delle unità selezionate.

cupole, le popolazioni più povere e disorganizzate restassero alla mercé di tutte le schifozze possibili e immaginabili, trasformandosi a poco a poco in mutanti e Raak-Zun, una razza particolarmente bellicosa e piuttosto determinata a vendicarsi degli abitanti delle cupole. E mentre umani e Raak-Zun sono impegnati a sterminarsi a vicenda, da un lontano pianeta in fondo alla galassia arrivano le Sentinelle, una nuova minaccia ancora più cupa e pericolosa. Al che si pone spontanea una domanda: ma se il sistema solare sta morendo, a chi potrà mai interessare il buco nero che verrà?

GRAFICA BAROCCA

La prima cosa che colpisce di questo gioco è la grafica: a differenza di tutti i giochi di strategia usciti

negli ultimi cinque anni, qui tutto è rigorosamente bidimensionale. Non c'è nemmeno la possibilità di ruotare la mappa o di effettuare uno zoom: se si vuole vedere meglio qualche elemento sullo schermo, occorre abbassare la risoluzione. Alzandola, però, possiamo ampliare sensibilmente il campo visivo: l'unico limite è il nostro monitor. In compenso, ci troviamo di fronte a una cura a dir poco maniacale dei dettagli e delle animazioni. Unità piccole ma incredibilmente dettagliate si muovono sullo schermo lasciando all'accelerazione 3D il solo compito di creare qualche simpatico effetto luminoso. Non lasciamoci abbattere dagli spazi eccessivamente aperti e desertificati del tutorial: con il passare dei livelli le ambientazioni si colorano



👉 La bellezza e la definizione degli edifici sono notevoli... magia della vecchia scuola bidimensionale!

e si riempiono di elementi. Certo, chi ormai è abituato alle mille comodità del 3D farà molta fatica a raccapezzarsi con una simile impostazione, ma i nostalgici andranno in solluchero.

LUCI E OMBRE

Alcuni aspetti di questo strategico sono sorprendenti: i personaggi che incontriamo lungo le tre campagne in single player, per esempio, hanno un fascino innegabile e a volte sfiorano tematiche molto profonde. La gestione delle milizie, così come quella delle risorse e degli edifici, è piuttosto diversa dal solito e questo, più di ogni altro, è l'aspetto più controverso del gioco: in un mondo di RTS fatti con lo stampino, questo ha addirittura il coraggio di cambiare l'interfaccia grafica, riducendola all'osso – e perfino le funzionalità del mouse (un esempio per tutti: non si possono scegliere più squadre di

soldati per volta). Restrizioni che qualcuno potrebbe ragionevolmente ritenere delle scelte scriteriate e basta. Bisogna abituarvisi e, quel che è peggio, occorre anche fare i conti con qualche baco fastidioso. Fortuna vuole che SunAge sia figlio prima di tutto della passione e che, quindi, possiamo contare su patch riparatrici.

GIUDIZIO

SunAge sembra il classico gioco sviluppato da appassionati per appassionati che, in un momento particolarmente fortunato della sua incubazione, ha fatto il colpaccio, incontrando un publisher disposto a credere nel progetto. Ma, nel salto nell'iperspazio, qualcosa deve essere andato storto e, probabilmente, i suoi realizzatori non sono riusciti a gestire le esigenze del Grande Mercato. Per ironia della sorte, il frutto perfetto è caduto dall'albero ancora acerbo, con qualche magagna irrisolta. Queste lacune, unite all'impostazione oggettivamente atipica, lo rendono un prodotto fin troppo di nicchia, oseremmo dire "per intenditori". Una volta rotto il ghiaccio, però, risulta appassionante e molto riflessivo.

PRO E CONTRO

- 🛡️ Grafica dettagliatissima
- 🛡️ Gusto retrò
- 🚩 Impostazione desueta
- 🚩 Qualche bug di troppo

PARAMETRI

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

👉 La prima missione si chiama "Battesimo di sangue" mica per niente. Impareremo sul campo tutto ciò che ci serve sapere per affrontare gli scontri.



Ma i Comandanti non nascono dal ventre materno, vengono plasmati attraverso un addestramento rigoroso e un test finale che mette alla prova il loro coraggio, conosciuto semplicemente come il "Battesimo di sangue".
Ethan
Eccoci qui. Il "Battesimo di sangue". Se passo il test sarò promosso a Comandante federale.



SVILUPPATORE: Auran **PUBLISHER:** Sierra OnLine **DISTRIBUTORE:** Direct Download
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP **LOCALIZZAZIONE:** Assente **PREZZO:** € 19,99

BATTLESTAR GALACTICA

La saga spaziale più cupa della storia televisiva si trasforma in un videogioco perfettamente in linea con la vicenda che vuole narrare, ma per le ragioni sbagliate.

La lotta per la sopravvivenza dell'uomo contro i malvagi e meccanici Cyloni, la strenua resistenza di pochi partigiani dello spazio destinati a combattere per una speranza sempre più lontana e irrealizzabile, l'incredibile adrenalina degli scontri nel freddo e buio spazio interstellare rappresentati nella più recente incarnazione

televisiva della saga... Tutti spunti che avrebbero reso un videogioco ambientato nell'universo di Battlestar Galactica un evento senza precedenti, sempre che a qualcuno fosse interessato proporre qualcosa di più di un semplice titolino scacciapensieri in grado di entusiasmare svariati ordini di grandezza in meno di un qualsiasi solitario o campo

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)
 CPU: Intel 2,2 GHz o AMD equivalente (2,5 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 50 MB
 Connessione: ADSL Scheda video: Video: GeForce 5700 128MB o ATI equivalente (GeForce 6600 o ATI equivalente)

www.battlestargalacticagame.com..... Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

minato/fiorito. Purtroppo per noi, certi programmatori meriterebbero proprio la soluzione finale pensata dai Cyloni per l'umanità: cancellazione totale e definitiva per manifesta inferiorità.

BILIARDO SPAZIALE
 Mi piacerebbe tantissimo raccontarvi di come Battlestar Galactica ripercorra, con la sua dozzina di missioni, i passaggi principali della saga televisiva e di come

IL GAMEPLAY RIPRENDE ESATTAMENTE LO STESSO MODELLO DI ASTEROIDS, CON TANTO DI INERZIA DI MOVIMENTO E SPAZIO BIDIMENSIONALE

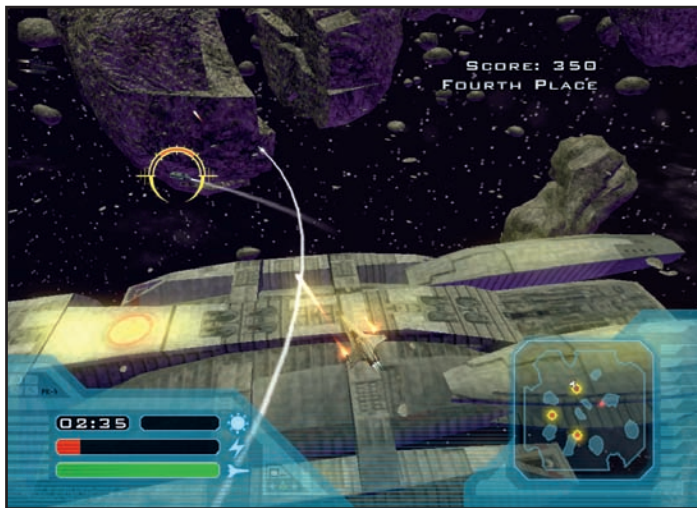


Battlestar Galactica è un action game spaziale estremamente banale: "punta il nemico" e "spara" sembrano le uniche cose che è necessario conoscere.



Nonostante nelle varie missioni si guidino caccia diversi, la differenza tra i veicoli proposti è pressoché nulla.

LA TRAMA DELLA SERIE TELEVISIVA È USATA SOLAMENTE COME PRETESTO PER METTERE IL GIOCATORE IN UNA SERIE DI SITUAZIONI PERFETTAMENTE "GODIBILI" ANCHE SENZA ANTEFATTI



Il massimo livello di complessità grafica viene ritratto amabilmente in questo scatto.

attraverso questi eventi si possa percepire l'epico scontro tra i resti della civiltà umana e le macchine senzienti senza pietà. In realtà, la trama della serie televisiva è usata solamente come pretesto per mettere il giocatore in una serie di situazioni molto semplici e perfettamente "godibili" anche senza antefatti. L'utente, infatti, si trova nei panni di un pilota che deve portare a casa la pagnotta completando obiettivi piuttosto elementari: eliminare tutti i vascelli nemici, scortare navi attraverso campi di meteoriti, eliminare vascelli nemici, eliminare vascelli nemici, eliminare... Ok, ho reso l'idea. Il tutto, in uno stile di gioco che definire arcade è poco, visto che il gameplay riprende esattamente

lo stesso modello di Asteroids, con tanto di inerzia di movimento, spazio bidimensionale e, udite udite, bordi e ostacoli che offrono un credibilissimo effetto "muretto" su cui far rimbalzare il proprio caccia interstellare. Tutto qui? Beh no, ci sono anche incredibili manovre per evitare i colpi nemici, bonus da raccogliere per usare armi speciali e per curare la nave. In poche parole, avrete capito che BG propone una complessità e una profondità di gioco paragonabili solo a una selvaggia battaglia navale o a una sanguinosa partita al gioco dell'oca.

GRAZIE AL CIELO, UN INTRAMUSCOLO

I difetti di questo allucinante

action game non si limitano al gameplay pensato per far divertire anche uno scimpanzé bonobo, ma investono qualsiasi altro aspetto del titolo. Vogliamo parlare della difficoltà generale delle missioni? Meglio di no, potrebbe prendervi un coccolone. Diciamo solamente che, al livello di difficoltà "medio", è possibile concludere l'intera campagna in meno di un paio d'ore. Preferite allora qualche accenno alla grafica? Eccovi accontentati: l'estetica di BG è composta da scenari totalmente assenti ("cosa ci mettiamo sullo sfondo?", "Nulla, tanto siamo nello spazio, chi vuoi che se ne accorga che non c'è niente?") e da massimo una dozzina di astronavi differenti disegnate con la plastina, visto il livello di dettaglio di texture e poligoni. Non siete ancora soddisfatti? Che meraviglia, sono anni che non incontro un pubblico così masochista... Ok, per rincarare la dose di "brividi e raccapriccio", beccatevi anche una serie di richieste hardware impensabili per far muovere quattro oggetti in croce (leggete la tabella delle richieste hardware, poi guardate le foto a corredo e domandatevi se siete su "Scherzi

a parte"...), un multiplayer così divertente da rivaleggiare con una litigata su Messenger, e un accompagnamento audio tanto scarso da obbligare lo stesso giocatore a farsi da solo i propri effetti sonori (che poi è la cosa più divertente di tutto BG: mettersi come un demente davanti al monitor a fare "Pum, Psciuu, Kaboom"...). Con questi presupposti, il prezzo decisamente basso del prodotto, proposto in direct download direttamente dal sito ufficiale, non può minimamente aiutare ad alzare l'interesse. Anche perché con pochi euro in più vi portate a casa il cofanetto della prima serie di Battlestar Galactica, esperienza meno interattiva ma molto, molto più soddisfacente.

GIUDIZIO

È semplicemente inverosimile che una licenza così importante e potenzialmente ricca di contenuti sia stata sprecata in un modo così atroce.

Battlestar Galactica non soltanto utilizza il ricco background della serie televisiva solo come spunto per inscenare inconsistenti scazzottate spaziali, ma per giunta propone le suddette risse con un gameplay da preistoria dei videogiochi, utilizzando un tasso di tecnica scandalosamente basso e proponendo un livello di sfida praticamente nullo.

Non esiste, insomma, un solo motivo per considerare questo prodotto come un'alternativa: in giro per la rete esistono giochini in flash molto più divertenti e originali.

PRO E CONTRO

- Gameplay anni '70
- Missioni ripetitive e assurdamente facili
- Pochi accenni alla saga televisiva
- Richieste hardware assurde

PARAMETRI

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

Le missioni cercano di mascherare, con obiettivi diversi, il fatto che alla fine l'unica cosa da fare preveda l'eliminazione totale dei nemici presenti nell'area di gioco.



30

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**

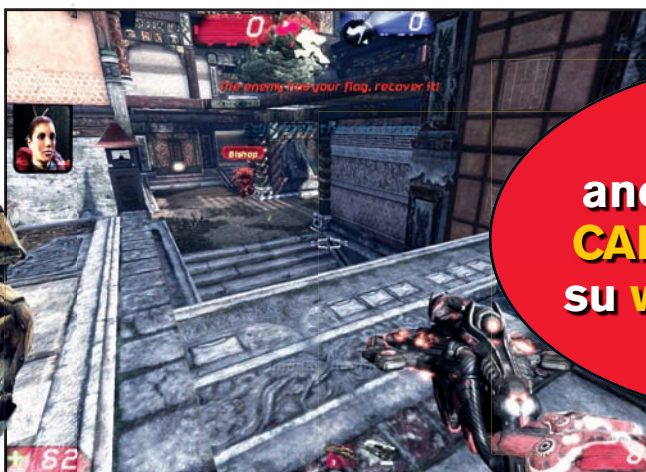
13 Riviste

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**

Sì, 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:

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

Ricevuta di versamento su CCP 43950203
intestato a: Sprea Editori S.P.A.

CARTA DI CREDITO: sono accettate tutte le carte del Circuito CartaSi

Assegno Bancario intestato a:
Sprea Editori S.P.A.

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.



SVILUPPATORE: Wargaming.net PUBLISHER: Paradox Interactive DISTRIBUTORE: BLE
 MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 44,90

GALACTIC ASSAULT: PRISONER OF POWER

Da un romanzo fantascientifico russo, un nuovo strategico a turni che strizza l'occhio alla frenesia degli RTS.

Metti un titolo un tantino generico, un'ambientazione sci-fi che a pelle sa di vecchio, una struttura strategica a turni vista mille volte ed ecco servito un altro giochino scialbo. E invece no. Nonostante le premesse lascino supporre tutt'altro, Galactic Assault: Prisoner of Power non è l'ennesimo prodotto inutile che scivola sul nostro hard disk, ma un programma che quantomeno se la gioca con una

certa convinzione prima di imbarcarsi nell'implacabile uninstall. E in tempi di magra, è già qualcosa... Creato dagli statunitensi Wargaming.net, già artefici della serie Massive Assault, Prisoner of Power prende le mosse da un misconosciuto romanzo fantascientifico russo, L'Isola Abitata di Arkady e Boris Strugatsky, dal quale recupera in maniera invero schematica e sbrigativa ambientazioni e situazioni di massima.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Pentium 2,4 Ghz o AMD equivalente (3 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 2 GB
 Connessione: ADSL Scheda video: GeForce FX5200 o ATI Radeon 9500 (256 MB)

www.galacticassault.com..... ■ Dario Ronzoni ildario@sprea.it

Quattro fazioni, i Khontie, i Barbari del Sud, la Terra dei Padri e l'Impero Insulare, si combattono duramente per il controllo del pianeta alieno Saraksh dopo essere state costrette

ad abbandonare le rispettive terre natali. Nei panni di un eroico comandante dovremo condurre il nostro esercito lungo una campagna militare difficile e complessa

UNA VOLTA MESSE IN AZIONE LE TRUPPE, NON POTREMO NON NOTARE UN COMPORTAMENTO FIN TROPPO IMPLACABILE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEMICA, PRIVA DI GROSSE SBAVATURE



Il reticolo di spostamento della nostra unità è ben evidenziato.



Il nostro bombardiere ha appena consegnato un pacco speciale!

GALACTIC ASSAULT È UN GIOCO CHE VIVE DI CONTRASTI, TRA UNA SCARNA ANIMA QUASI RTS E UN IMPIANTO A TURNI, TRA UNA CAMPAGNA PIUTTOSTO IMPEGNATIVA E UNA TRAMA INESISTENTE



➤ **Gli scenari, a prima vista evocativi, sono completati da poco convincenti fondali in 2D.**

fino al successo finale. Già, del romanzo non rimane praticamente nulla, lacuna assai grave che sulla distanza impedirà alle nostre azioni di godere di una cornice narrativa solida, un vero peccato viste le potenzialità di una storia sci-fi ben strutturata. Sebbene il giocatore si ritrovi a combattere senza sapere esattamente perché, le missioni che andremo a svolgere risulteranno tutto sommato ben realizzate e capaci di proporre una sfida intelligente e impegnativa, pur nella generale mancanza di concrete novità. La campagna, cuore dell'offerta, si compone di diciassette missioni diverse che spaziano dalla difesa di avamposti sguarniti alla distruzione di eserciti ed edifici avversari, il

tutto scandito con precisione estrema da una turnazione suddivisa in due fasi: movimento-combattimento e reclutamento-riparazione. Nella prima fase il giocatore potrà spostare le numerose unità, oltre settanta, all'interno di un reticolo esagonale, intuitivo nel rendere evidente il raggio d'azione dei singoli soggetti, condizionabile anche dal passaggio dal giorno alla notte con tanto di estensione della fog of war. Questo, in combinazione con un rifornimento di munizioni mediamente limitato, compor-



➤ **Tra le tante unità, queste sono le più curiose.**

terà scelte strategiche mai banali e moderatamente complesse fin dall'inizio. A questo aggiungiamo una fase gestionale piuttosto snella ma ben bilanciata, con regolari upgrade degli edifici tali da permettere la creazione di unità sempre più prestanti. Un po' poco per chi è abituato ad alberi tecnologici molto ramificati, a opzioni diplomatiche complesse e quant'altro, ma più che comprensibile in un gioco che enfatizza fortemente la componente bellica applicata al campo di battaglia in luogo di altre opzioni meno finalizzate allo scontro.

A proposito di campi di battaglia, una volta messe in azione le truppe, non potremo non notare un comportamento fin troppo implacabile dell'intelligenza artificiale nemica, priva di grosse sbavature, se si eccettua un'eccessiva tendenza allo scontro frontale, ma posizionata su standard talvolta davvero frustranti.

Sul versante visivo, a un'interfaccia chiarissima in ogni suo aspetto fa da contraltare un comparto grafico zoppicante, incapace di rendere al meglio le differenze tra le varie fazioni, con l'eccezione dei Barbari del Sud, e caratterizzato da un vago senso di obsolescenza, evidentesimo nell'osservazione dei posticci fondali 2D.

Galactic Assault è un gioco che vive di contrasti, tra una scarna anima quasi RTS e un impianto a turni, tra una campagna piuttosto impegnativa e una trama inesistente, tra un'interfaccia di rara efficacia e una grafica datata. Insomma, non un

brutto gioco, ma un prodotto che pur nella sua generale validità non riesce in alcun aspetto a svettare sopra la massa, accontentandosi di portare a casa il compitino senza infamia e senza lode.

GIUDIZIO

A dispetto delle prime sensazioni, Galactic Assault riesce a strappare qualche tiepido consenso, proponendo una solida struttura a turni che strizza l'occhio alle più veloci dinamiche RTS. Tatticamente più che valido, il titolo Wargaming.net inciampa in una realizzazione tecnica un po' vecchietta, resa ancor meno appetibile da una storia di contorno impalpabile, nonostante le nobili origini letterarie. Agli amanti del genere Galactic Assault dirà probabilmente poco, e in effetti nulla del titolo statunitense va oltre la pallida sufficienza, ma nel complesso sentitevi liberi di farci un giro, in attesa magari di qualcosa di più appetitoso. Una specie di spuntino, insomma, a patto che sappiate sopraspedere su un aspetto grafico non proprio intrigante e sulle tante "occasioni mancate"...

PRO E CONTRO

- Buona struttura strategica
- Unità molto varie
- Grafica datata
- Trama inesistente

PARAMETRI

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

➤ **Il semplice menu della nostra base ci consentirà di creare milizie nuove in pochi secondi.**





SVILUPPATORE: NetDevil ■ PUBLISHER: NetDevil ■ DISTRIBUTORE: NetDevil
 MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO: Gratuito

WARMONGER: OPERATION DOWNTOWN DESTRUCTION

A ogni azione corrisponde sempre una reazione uguale e contraria.

Il ToSo è notoriamente considerato una persona equilibrata, perlomeno in redazione. Questo assunto vale per la sua capacità di giudizio in senso lato ma anche, e soprattutto, nell'assegnazione degli articoli ai vari redattori. Parafrasando il terzo principio della dinamica citato nel cappello introduttivo possiamo dedurre che "a ogni recensione ne corrisponde sempre una uguale e contraria" nel senso che, ogni mese, a un gioco di qualità (Frontlines) fa sempre seguito un prodotto

mediocre o, nel peggiore dei casi, pessimo. Quando l'intrepido ratto delle nevi di Paullo mi ha assegnato il pezzo di Warmonger, sono corso in cantina temendo una fissione nucleare naturale: trattandosi di un gioco completamente gratuito significava due titoli belli in un mese! A quanto pare mi sono sbagliato e, infatti, non è successo niente.

MESSAGGIO PROMOZIONALE

Prima di andare dritti alle tristi conclusioni, torniamo a monte e vediamo

CONFIGURAZIONE MINIMA

CPU: Intel 3 GHz o AMD equivalente (Dual Core e scheda Ageia PhysX) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ HD: 1.5 GB ■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI Radeon X800/Nvidia GeForce 6800 (ATI Radeon 2900/Nvidia GeForce 8800)

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

da quali premesse si parte per valutare questo Operation Downtown Destruction. Si tratta del classico pacchetto "promozionale" realizzato per mettere in mostra le capacità degli acceleratori fisici Ageia (vedi box). Dietro a Warmonger si cela quindi un'operazione

commerciale identica a quella effettuata circa un anno fa con Cellfactor Revolution: in entrambi i casi, si parla di soprattutto multigiocatore che mettono sul piatto anche elementi grafici di "contorno", utili per abbellire il tutto. Detriti, particelle in sospensione, fram-

DIETRO WARMONGER SI CELA UN'OPERAZIONE COMMERCIALE IDENTICA A QUELLA EFFETTUATA CIRCA UN ANNO FA CON CELLFACOR REVOLUTION



⬆ Anche se nessuno combatte, qualche particella sospesa in aria è sempre presente. Come dire: la fisica c'è, anche se vi fermate a chattare...



⬆ Il mitragliatore pesante in azione: vuota il caricatore in pochi secondi ma le munizioni abbondano. Peccato non sia possibile recuperarle anche dai corpi dei nemici caduti.

L'AVERE UNA SCHEDA AGEIA INFLUENZA ESCLUSIVAMENTE IL FRAMERATE E NON LA QUALITÀ DEL MODELLO FISICO



Lo scudo energetico è molto utile in parecchie situazioni: chissà cosa ne pensano i game designer di Quake Wars...

menti di tessuto e altri oggetti possono essere scagliati nell'aria in seguito a qualsiasi sparatoria. Intorno a questi presupposti viene costruito il gioco vero e proprio, dove due fazioni si scontrano in due differenti modalità: Team Deathmatch e Domination, in cui la vittoria va alla squadra che riesce a mantenere il possesso dei checkpoint sparsi per le mappe di gioco il più a lungo possibile. Non manca anche la possibilità di allenarsi con i bot (non certo fini strateghi) in una serie di tutorial attivabili su tutte e sei le mappe incluse nel pacchetto d'installazione.

A ZONZO

Warmonger è un prodotto classico: è possibile scegliere in qualsiasi momento una delle tre classi, che differiscono tra loro solo per le armi a disposizione. Si va dal soldato "standard" con fucile d'assalto dotato di lanciagranate, al mitragliatore pesante, devastante ma impreciso, per finire con il lanciarazzi. Quest'ultima arma, in particolare, ha

riscorso il favore di molti utenti tanto per la notevole potenza distruttiva quanto per gli effetti che ha sui corpi dei "caduti": è possibile far schizzare a decine di metri di distanza le frattaglie, mescolate a detriti di mura, lamiere e qualsiasi altro oggetto si trovi nel raggio dell'esplosione. A parte questo, tutto rientra nella normale amministrazione in termini di danno inflitto e armi secondarie, tra le quali segnaliamo il lanciagranate montato sotto il fucile d'assalto o lo scudo attivabile con il mitragliatore pesante. Il secondo aspetto del tutto ordinario di Warmonger è rappresentato dalle mappe di gioco: sono sei e sono ambientate in diversi contesti, anche se tutti rapportabili a una sorta di cittadina investita da un'esplosione nucleare di moderata potenza. Edifici, sotterranei, e aree all'aperto sono però caratterizzati da un layout piuttosto banale. Basta aver giocato a uno sparattutto recente per accorgersi che dietro alla struttura degli scenari manca buona parte della pro-

I modelli dei personaggi non sono male, peccato siano tutti uguali. Ma proprio uguali, eh!



CHE FISICA!

Gli "acceleratori fisici" di Ageia, nonostante le buone premesse e l'aiuto che avrebbero potuto offrire ai videogiochi, non hanno avuto alcun successo commerciale. A oggi, solo ASUS ha commercializzato una scheda basata sulla tecnologia PhysX e non sappiamo di preciso quanti esemplari abbia venduto. È abbastanza chiaro, tuttavia, che la fisica nei videogiochi, nonostante l'esistenza di diversi engine e numerose implementazioni, abbia ancora un ruolo marginale nel gameplay e sia vista, dal pubblico giocante, come un semplice abbellimento che, ironicamente, va anche a discapito della fluidità del gioco (più schegge nelle esplosioni = più poligoni sullo schermo = più cose da calcolare = framerate inferiore). Nemmeno le già annunciate tecnologie di accelerazione della fisica di ATI e Nvidia si sono mai concretizzate: segno evidente di un interesse marginale che, con i processori centrali multi-core attualmente a disposizione, potrebbe svanire del tutto. Almeno finché i videogiochi rimarranno quelli a cui siamo abituati...

Paolone

gettazione del combattimento in grado di condizionare le sparatorie con un minimo di senso tattico. Nelle mappe a struttura aperta, i gruppi di giocatori finiscono spesso per confondersi a causa di nebbia e fumo degni di una gita serale in riva al Po ai primi di novembre. Nei sotterranei e all'interno degli edifici, il rischio di girare a vuoto alla ricerca dei nemici è concreto anche in virtù del fatto che i punti di controllo della modalità Domination sono situati a grande distanza gli uni dagli altri e disposti senza un'apparente coerenza tattica.

MOTO PERPETUO





Anche escludendo le carenze del gameplay, Warmonger ha altri difetti che si possono individuare già dopo pochi minuti di gioco. Il più evidente riguarda la necessità di montare un acceleratore fisico in grado di "digerire" l'enorme mole di dati gestiti da un engine concepito per creare detriti e spararli attraverso lo scenario a velocità supersonica. La differenza tra il possedere una scheda Ageia oppure no, però, influenza esclusivamente il framerate e non la qualità del modello fisico. Quest'ultimo è stato programmato in modo da esagerare artificialmente il moto degli oggetti per esaltare le doti delle schede PhysX: oltre agli aspetti positivi di un hardware in grado di pilotare il rimbalzo di centinaia di entità fisiche, ci sono però gli aspetti negativi di un ragdoll pessimo e soprattutto dello scarso realismo di oggetti che continuano a rotolare anche quando dovrebbero aver raggiunto lo stato di quiete da un bel pezzo. La grafica in sé sarebbe appena sufficiente: il problema è che i livelli sono molto spogli e, oltre a casse di munizioni e qualche scarno oggetto d'arredo, poco altro concorre a risollevarne le sorti di un prodotto evidentemente realizzato in pochissimo tempo. Inoltre, anche se siete in possesso di un PC molto potente, non pensate di potervi godere il gioco al massimo delle sue potenzialità senza una Ageia montata in uno slot

PCI: con un Dual Core e una scheda video di fascia media, il framerate precipita spesso sotto la soglia dei venti fotogrammi al secondo, rendendo il tutto piuttosto ingiocabile. Sapere che solo un core viene utilizzato per la gestione del programma mentre l'altro se la ronfa beato non contribuisce di certo ad alzare le sorti di un titolo che non chiede niente, ma offre anche pochissimo.

GIUDIZIO

Sono sempre pronto ad apprezzare la gratuità di un gioco, un aspetto che fa guardare con occhio benevolo ai difetti tecnici e di gameplay. Giocando a Warmonger, tuttavia, mi sono chiesto più di una volta se gli scarsi meriti intrinseci riescano a giustificare il tempo speso a premere il grilletto senza ricavare un divertimento paragonabile a quello di un mod o di altri sparattutto gratuiti come, ad esempio, F.E.A.R. Combat. Le carenze progettuali delle mappe, la pesantezza dell'engine fisico e la banalità del gameplay ispirato alla preistoria degli FPS multiplayer, rendono Warmonger più un benchmark per le capacità del proprio processore in assenza di un acceleratore fisico che un prodotto da apprezzare per contenuti di un certo valore. Siete sempre convinti che a caval donato non si guardi in bocca?

PRO E CONTRO

-  **Gratis**
-  **Gameplay banale all'eccesso**
-  **Noioso con un acceleratore fisico...**
-  **... quasi ingiocabile senza!**

PARAMETRI

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



SVILUPPATORE: Heavy Iron Studios **PUBLISHER:** THQ **DISTRIBUTORE:** THQ
MULTIPLAYER: Split Screen **LOCALIZZAZIONE:** Completa **PREZZO:** € 34,90

RATATOUILLE

È un topo e parla ma non si chiama Topolino, fugge dai gatti ma non è Jerry, corre veloce senza essere Speedy Gonzales... E chi sarà mai?

Uscito nelle sale da ormai 3 mesi abbondanti, Ratatouille arriva anche sugli spiritosi schermi dei nostri PC. Per chi non lo sapesse, questo gioco ricalca le gesta di un topo parlante chiamato Remy, che invece di cercare di sopravvivere mangiando tra i rifiuti (a proposito, la mia ragazza dice che i topi devono mangiare quasi di continuo e se restano digiuni per

una giornata rischiano di lasciarsi la pelle... sarà vero?), ha la velleità di seguire le orme del suo mentore, un famoso cuoco (umano) chiamato Auguste Gusteau. Il fato vuole che il nostro finisca proprio nel ristorante dove Gusteau preparava la pappa per i parigini e che, affiancato da un maldestro inserviente chiamato Linguini, combini un po' di disastri per la gioia di grandi e piccini.



↑ Quello dei "Sogni", oltre che essere il mondo di cui io sono sindaco, è anche un posto molto bello e colorato... in questo caso, bisogna prendere più stelle possibile.

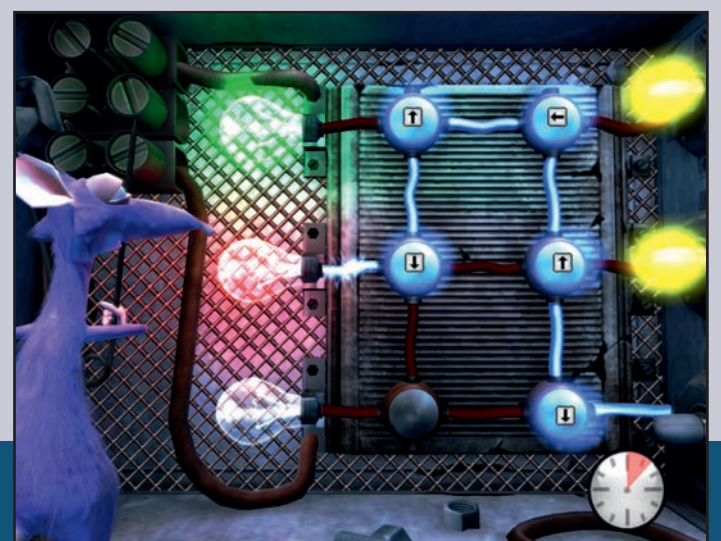
CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)
 CPU: Intel 1,3 GHz o AMD equivalente (1,66GHz) RAM: 256 MB (512MB) Spazio su HD: 2GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: AGeForce3/ATI 7500 (GeForce FX 5600/ATI Radeon 9500)

www.ratatouillevideogame.com..... ■ Raffaele Sogni raffo@sprea.it

Ratatouille dunque è un tie-in: qualche tempo fa, sul forum di TGM Online, qualcuno si chiedeva proprio quale fossero i prodotti appartenenti a questa categoria, cercando di capire se potessero definirsi tali anche

giochi che riprendono i personaggi o le ambientazioni descritte in una pellicola cinematografica pur distaccandosi dalla trama... beh, la risposta è no: un tie-in è la trasposizione videoludica di un film, possiede il

RATATOUILLE POSSIEDE UNA STRUTTURA DI GIOCO TALE DA RISULTARE APPETIBILE SOPRATTUTTO A UN PUBBLICO MOLTO GIOVANE



↑ Saltuariamente vi capiteranno delle sezioni nelle quali vi verrà richiesto di cliccare il tasto corretto. Tutto è reso molto semplice dall'assenza di un tempo limite.

CI TROVIAMO DI FRONTE A UN PRODOTTO CHE RIESCE - CON SUCCESSO - A RIPRODURRE LE ATMOSFERE DEL PIACEVOLISSIMO FILM



⬆ Spesso vi capiterà di scivolare attraverso dei tubi. In questi casi è sufficiente coordinarsi per saltare quando serve e spostarsi per non finire in malora.

medesimo titolo e ne ripercorre gli accadimenti. Giochi come KOTOR, piuttosto che Star Wars Galaxies o Chronicles of Riddick, non possono definirsi tie-in ma titoli ispirati a un film. Dopo questo interessantissimo inciso (mi sono annoiato pure io a scriverlo, figuriamoci), torniamo a Ratatouille, action-platform multidirezionale che ci fa ripercorrere i fatti salienti della pellicola cinematografica, con l'aggiunta di qualche mini gioco e "approfondimento".

CHE BELLA TOPA

Ratatouille possiede una struttura tale da risultare appetibile soprattutto a un pubblico di ragazzini: l'impossibilità di crepare (quando la vita finisce, si ricomincia dall'ultimo check point), le mille piattaforme e declivi da affrontare e i mini giochi,

⬇ Linguini, prima che ci facciate amicizia, cercherà di mandarvi all'altro mondo... le più solide relazioni, si dice, nascono proprio così.



fanno sì che un adulto si senta un po' "fuori posto". Certo, poi capita anche di vedere dei vecchi in discoteca, ma in linea di massima non è un gioco per tutti. Calandomi quindi nei panni di un ragazzo delle medie o delle elementari (operazione che, chissà come mai, non mi risulta particolarmente ostica), posso dire che ci troviamo di fronte a un prodotto che fa centro nell'intento di riprodurre le atmosfere del film, grazie ad ambientazioni non esaltanti ma gradevoli e soprattutto a un sonoro di eccellente qualità, completamente in Italiano e doppiato dagli stessi professionisti che hanno dato le voci ai personaggi della pellicola. Qualche problema si riscontra nella giocabilità, dal momento che non sempre il controllo del personaggio risulta ottimale e alcune situazioni sono superabili con successo solo



⬆ Il nostro dolce Remy (piccolo com'è) è fin dei conti un ottimo cuoco e questi minigiochi ce lo ricordano amabilmente.

la seconda o la terza volta che le si esegue, perché per riuscire ad averne ragione è necessario sapere cosa ci attende lungo il percorso. Niente di frustrante comunque.

I livelli sono piuttosto vasti e forniscono una notevole libertà di movimento; questo fa sì che a volte non sia del tutto chiaro dove si debba andare ed è qui che interviene il nostro poderoso olfatto, in grado di indicarci con una scia bluastra la diramazione giusta da imboccare. Nonostante la buona varietà di situazioni, Ratatouille risulta sulla media distanza poco accattivante perché manca di sfida e di mordente... insomma, è un prodotto semplice nella struttura, con i pro e contro che derivano da questa scelta. Infine, per rendere l'esperienza di gioco il più motivante possibile, i programmatori hanno inserito un si-

stema di punti che vengono assegnati completando delle missioni secondarie (per esempio "Raccogli tutte le freccette sparse per il livello") e che potranno essere spesi per accedere a "goodies" di vario genere, scenari per il multiplayer e minigiochi assortiti.

GIUDIZIO

Ratatouille è un gioco simpatico, destinato a un pubblico di età piuttosto bassa; è un prodotto ben confezionato, dalla struttura molto semplice e intuitiva e dotato di un comparto audio di tutto rispetto. Il fatto però che sia così immediato ed "easy" fa sì che non ci voglia molto prima che tutto diventi piuttosto meccanico e che si proceda nei livelli un po' svogliati, tanto per vedere in che modo le ambientazioni del film sono state riprodotte nella trasposizione videoludica. Ratatouille, comunque, è in buona sostanza un prodotto migliore di molti altri tie-in e riesce a riprodurre in maniera convincente le atmosfere della pellicola cinematografica. Il target al quale è destinato, però, non lo può portare più in su di una piena sufficienza.

PRO E CONTRO

- ⊕ Molto simile al film
- ⊕ Comparto audio ben realizzato
- ⊖ Struttura di gioco eccessivamente semplice
- ⊖ Grafica non sempre all'altezza

PARAMETRI

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

62



SVILUPPATORE: Idoru PUBLISHER: Really Good DISTRIBUTORE: Leader
 MULTIPLAYER: Stesso PC LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 19,90

THE MINIS

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 1,2 Ghz o AMD equivalente (Processore 1,8 Ghz) RAM: 256 MB Spazio su HD: 800 MB (512 MB) Connessione: Nessuna Scheda video: una qualsiasi da 64 MB (una qualsiasi da 128 MB)

Raffaele Sogni raffo@sprea.it
www.the-minis.com/

Perché a pallacanestro ci giocano solo le pertiche?

Eccoci qua, cari lettori, per la consueta rubrica: "Il capolavoro senza tempo del mese".

In questa puntata ci occuperemo di un intramontabile classico della cinematografia mondiale chiamato The Minis, un film che tutti abbiamo imparato ad amare e che con sommo gaudio planetario è sbarcato anche su PC.

La trama del gioco, così come quella del film, è piuttosto spiritosa: per vari motivi personali, quattro nani hanno bisogno di dimostrare al mondo e a se stessi di poter essere competitivi in una regolare partita di pallacanestro. La gente però li scherza e quindi interviene a dar loro una mano Dennis la peste (che, tra l'altro,

incontrai a Las Vegas e salutai calorosamente. Lui ricambiò con un altrettanto caloroso: "... per poi girarsi e continuare a giocare a poker).

Questo è un tie-in sportivo/arcade: le regole sono grosso modo quelle della pallacanestro ma, per rendere la cosa più accattivante, i programmatori hanno deciso di inserire tutta una serie di power up, che daranno a entrambe le squadre in campo la possibilità di correre più velocemente, piuttosto che andare a punti da una maggiore distanza, o la possibilità di teletrasportarsi e via di questo passo. Il gioco presenta varie magagne ma la principale è che gli avversari sono dei giganti e i 4/5 della vostra squadra è composta da nani. Questa inevitabile situazione in film è stata resa

meno indolore dalla furbizia dei nani, mentre nel videogioco, i piccoletti si comportano da normali giocatori quando non sono comandati da noi, quindi non si smarcano meglio degli avversari e non li rendono inoffensivi chissà, dandogli testate nelle parti basse. Questo si traduce in una difficoltà smisurata nell'arrivare sotto canestro per tirare. Dennis Rodman, dal canto suo, si comporta in maniera piuttosto convenzionale, quindi niente da fare anche con lui. Altro problema è la grafica: probabilmente, per far sembrare la cosa più simpatica e tecnicamente meno deprimente, è stato scelto il cell shading, stile che a me non dispiace affatto e che senza ombra di dubbio fa sembrare le cose meno peggio di quello che sono. Certo è che si evince

⬇ "Col tiro infuocato, il canestro è assicurato!"

⬇ I falli si pagano cari...



una cronica mancanza di animazioni, di texture e di varietà. Dignitosi, invece, gli effetti di contorno come esplosioni, lens flare e riflessi. Chiudiamo citando la videocronaca di Dan Peterson: l'impegno ce lo mette, l'enfasi non manca, ma il repertorio è davvero troppo limitato per non dare luogo a continue ripetizioni. In altre parole, in breve viene da pensare a quanto erano belli i tempi in cui faceva la telecronaca dei Chicago Bulls e decantava le grandi doti in difesa di Rodman e la terribile resa nei tiri dalla lunetta. In conclusione The Minis è un prodotto poco curato (cosa che si evince anche dalla presenza del solo CD nella confezione) e poco divertente, ma è comunque un titolo che mette in luce le potenzialità dei programmatori (italiani) e che quindi può far ben sperare per produzioni future.

GIUDIZIO

The Minis è un gioco poco equilibrato, che cerca maldestramente di miscelare nello stesso calderone frenesia a una notevole complessità di azioni e tattiche. Dando uno sguardo al manuale (presente solo in versione pdf, purtroppo), si nota come siano decine i tasti da schiacciare per eseguire le azioni più disparate sia per l'attacco sia per la difesa.

A questo vanno sommati i power up (alcuni eseguibili mediante un'ulteriore combinazione di tasti) e aggiunti i parametri di stamina e la barra della "Supermossa"... insomma, davvero troppa roba per un gioco del genere, che sarebbe stato sicuramente più godibile se si fosse pensato maggiormente all'immediatezza.

PRO E CONTRO

- ➕ Tutto in Italiano
- ➕ Grafica datata
- ➖ Giocabilità scarsa
- ➖ Intelligenza artificiale dei compagni pessima

PARAMETRI

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

50



SVILUPPATORE: Shiny Entertainment PUBLISHER: SEGA DISTRIBUTORE: Halifax
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 49,90

LA BUSSOLA D'ORO

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Intel 2.2 GHz o AMD equivalente (3.4 GHz) RAM: 512 MB (2 GB) Spazio su HD: 13 GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: GeForce 6800/ATI Radeon X800 (ATI Radeon X2900/GeForce 8800 GTX)

Mirko Marangon tmb@sprea.it
www.goldencompassgame.com/it/

A carnevale ogni scherzo vale, questo è vero. Però, rifilarmi l'ennesimo videogioco tratto da un film di cui nessuno sentiva la mancanza, è un atto al limite della sevizia. Mi appello alla convenzione di Ginevra!

Correvano l'anno di grazia 1996 quando fece la sua comparsa nelle librerie la prima edizione di *La Bussola d'Oro*, opera facente parte di una trilogia nota come *Queste Materie Oscure*. Cosa abbia spinto Hollywood a inseguire un romanzo tanto

controverso (soprattutto per via della sua visione estremamente negativa del clero), proprio ci sfugge, anche perché non è che sia stato proprio un successone negli Stati Uniti, dove alla fine il regista è riuscito a scontentare sia i fan del libro a causa dei numerosi tagli, sia le associazioni religiose, che per partito preso hanno boicottato la pellicola.

La Bussola d'oro parla delle avventure di una ragazzina di 11 anni, tale Lyra Belacqua, destinata a essere decisiva per le sorti dell'umanità intera. E quando mai. Il tutto si svolge in un mondo parallelo, dove ogni persona vive e cresce con un daimon, un

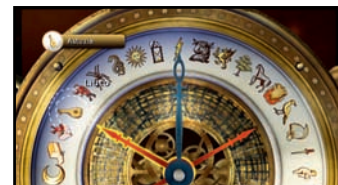
animale parlante legato al proprio padrone per tutta la vita. Seguiranno poi peripezie varie, incontri con personaggi assortiti e numerose commistioni fantasy che tanto vanno di moda ultimamente.

Il gioco, programmato (si fa per dire) dagli Shiny, è probabilmente il peggior tie-in degli ultimi anni. È inutile girarci attorno, il tutto si limita a qualche indescrivibile sezione platform, mero contorno per una serie infinita di dialoghi risolvibili unicamente attraverso dei mini-giochi che farebbero rabbrivire persino se girassero su un cellulare di 10 anni fa. Il tutto è inoltre tenuto assieme da sequenze estrapolate diret-

Il 90% della *Bussola d'oro* si compone di dialoghi il cui esito è legato a questi mini-giochi, elementari fino al midollo.



L'uso dell'aletiometro è quanto di più casuale e incomprensibile ci possa essere.



tamente dal film, senza un briciolo di fantasia, con un motore grafico meno che mediocre, oltretutto talmente esoso da pretendere una GeForce 8800 e 2 GB di RAM per dare il meglio (ma sarebbe meglio dire il peggio) di sé. Agghiacciante.

GIUDIZIO

Ho riscritto questo commento almeno tre volte perché il ToSo sostiene che sono davvero troppo cattivo, ma onestamente credo che gli Shiny dovrebbero seriamente fermarsi un attimo e farsi un esame di coscienza. Purtroppo, della creatura fondata da David Perry (da tempo dimissionario) rimane un'ombra e sembra che la caduta nel baratro iniziata con la pubblicazione di *Enter the Matrix* non abbia ancora trovato fine. Nemmeno il passaggio a SEGA ha giovato al team, che ha tirato fuori dal cilindro uno dei giochi più brutti degli ultimi anni: una pochezza di idee tale da rasentare l'insulto, una realizzazione penosa e un gameplay praticamente inesistente completano un quadretto che sembra uscito da un incubo di Charles Manson. E io che mi lamentavo di Beowulf...

PRO E CONTRO

- Peggio di così non si può fare
- 13 GB su hard disc sprecati
- Accozzaglia di mini-game
- Tecnicamente meno che mediocre

PARAMETRI

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

Il sistema di combattimento è talmente complesso che pigiando furiosamente un tasto si può vincere senza problemi.



Fendente
 Parata

40



■ 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.

HALO 2

La conversione di Halo 2 per PC era uno dei porting tra i più attesi della stagione 2005/2006: molti pensavano che l'hardware superiore delle nostre macchine da gioco avrebbe valorizzato un prodotto dal game design ancora piacevole e, nelle speranze di Microsoft, capace di bissare il discreto successo della prima conversione. L'annuncio che il titolo sarebbe stato un'esclusiva degli Home Computer dotati di Windows Vista finì per gettare nello sconforto buona parte della community: oggi, a sette mesi di distanza dalla pubblicazione, possiamo dire che l'operazione commerciale tentata Gates & Co. si è rivelata un completo disastro sotto molti aspetti. Fermi restando i pregi del single player e i difetti dell'engine che vi ha raccontato il ToSo in sede di recensione, gli appunti da muovere a questo porting sono essenzialmente quattro: la diffusione del prodotto, il supporto multiplayer, la crescita di una community dedicata al modding praticamente inesistente e il perdurare di svariati bachi non ancora risolti. Per quanto riguarda la prima questione, non ci vuole un esperto di marketing per capire che limitare l'utilizzo di Halo 2 a Windows Vista è stato un autentico suicidio commerciale: l'ultimo sondaggio di Valve tra i possessori di Steam (la cartina di tornasole perfetta per valutare la "dotazione" dei giocatori PC a livello mondiale) limita i possessori di Vista a un misero 15%, rispetto a un parco giocatori ancora costantemente ancorato al più che

affidabile Windows XP. Questo ha limitato drasticamente la creazione di una community solida in grado di fare "massa" approfittando della calma piatta del periodo estivo. Ripercussioni ancora più evidenti si sono avute a causa dell'integrazione del multiplayer con il sistema Live!. Pagare per usufruire di feature che normalmente si ottengono gratuitamente (messaggistica, anticheat) non fa certo piacere, soprattutto se pensiamo che l'unica differenza tra Gold e Silver membership riguarda la possibilità di giocare in modalità Quickmatch. Molto più grave è, invece, la necessità di acquistare l'abbonamento Gold per ospitare partite o testare mappe e mod: la questione è confermata dall'attivazione della feature legata all'auto-download delle mappe (pochissime, ancora oggi) prodotte artigianalmente. Obbligare un giocatore a dover upgradare il proprio account per scaricare contenuti non ufficiali, francamente, non ha semplicemente senso. Molti modder abituati alle ottime funzionalità dell'Halo Custom Edition's Editing Kit sono stati colti di sorpresa dal nuovo editor, una versione pesantemente limitata in termini di funzionalità per volere di Microsoft. Il colpo di grazia al multiplayer di Halo 2 è arrivato in ambito gameplay a causa della scelta di Bungie di mantenere la possibilità di usufruire della mira assistita per gli utilizzatori di un pad, a discapito di chi gioca con mouse e tastiera. Per rendere competitivo un gruppo di nicchia si



è finito per penalizzare irrimediabilmente la massa e favorire i cheater: è noto, infatti, che con un po' di scotch è possibile attivare la mira assistita con mouse e tastiera e fare polpette di chiunque metta il naso fuori dal proprio riparo. A queste magagne si aggiungono anche la scarsa manovrabilità dei veicoli e altre imperfezioni dell'Hud, che chiudono il quadro del malcontento espresso su molti forum e sui server, peraltro ormai vuoti. Aggiungiamo a questo le richieste inascoltate

della community (Bungie è al lavoro su Halo 3 da un pezzo) e capirete perché un acquisto ritardato di Halo 2 ha senso solo per apprezzare una campagna single player non certo fresca come le recenti proposte natalizie della concorrenza.



IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE: LE OMBRE DI ANGMAR

A sette mesi dalla pubblicazione, torniamo su questo riuscito MMORPG di Turbine in grado di ritagliarsi una discreta fetta di appassionati: lo scorso Dicembre è stato infatti abbattuto il muro dei trecentomila abbonati. Anche se non stiamo parlando di cifre che possano rivaleggiare con i nove milioni di giocatori di sua maestà World of Warcraft, i numeri testimoniano un discreto stato di salute, indotto sia dalle indubbe qualità del titolo, sia da costanti aggiornamenti gratuiti susseguitisi regolarmente sin dalla prima pubblicazione. Turbine, infatti, sta mantenendo un ottimo ritmo nello sfornare nuovi contenuti, tanto che, sotto tale aspetto, il paragone con quanto fatto da Blizzard risulta sicuramente meno impari.

Essendo LotRO una fedele riproduzione della saga tolkeniana, non c'è da stupirsi della scelta degli sviluppatori di enumerare bibliograficamente gli update più corposi: sono ben tre i nuovi "libri" pubblicati, mentre un quarto è già stato annunciato e vedrà la luce nei primi mesi del 2008. Il primo di questi, "I lidi di Evendim" ha introdotto un'intera nuova regione (Evendim, appunto. È Vesproscuro nella traduzione nostrana), con una trama che si sviluppa per cento quest inedite e una decina di nuove instance, di cui la più importante, il castello di Helegrod, è riservata a raid da ventiquattro giocatori. In agosto è poi arrivato il nuovo libro "La città dei Re", dedicato al rinnovamento delle classi del cacciatore e del capitano e di buona parte del sistema di crafting, ma soprattutto all'introduzione di Annûminas, la capitale della regione

di Evendim, caratterizzata da tre nuovi dungeon, una quindicina di quest epiche e sede di molti eventi dal vivo. In questo update è stata posta grande attenzione al PvMP (Player vs. Monster Play) con tre nuove razze giocabili, numerose missioni inedite nell'area creata ad hoc, gli Erenbrulli, e un completo restyling del gameplay. L'ultima novità portata da questo book, non certo meno importante, è il Reputation System: se da una parte ha introdotto le fazioni, dall'altra ha considerevolmente aumentato il farming. Ora i giocatori spendono più tempo nel cercare drop particolari per ottenere oggetti d'alto livello. A Ottobre è giunto quindi l'undicesimo libro, "I difensori di



Eriador", che (a grandissima richiesta) ha regalato agli utenti qualcosa che WoW non ha mai avuto: l'housing. Sebbene l'impostazione generale sia parecchio lontana dai fasti di EverQuest II o Star Wars Galaxies (gli utenti non possono fondare città ma solo acquistare casa in zone residenziali "ghettizzate", ossia divise per appartenenza razziale), questa feature ha fornito l'innovazione che gli abitanti della Terra di Mezzo attendevano da tempo. Le tipologie di strutture abitative sono tre: standard, deluxe e kinship, quest'ultima evidentemente dedicata alle sedi per le gilde. Numerosi sono i miglioramenti annunciati per questa feature nel prossimo libro, atteso nei primi mesi del 2008: saranno eliminati molti bug e aumenterà la diversificazione degli interni, con un occhio di riguardo alle esigenze degli artigiani, che stanno chiedendo la possibilità di craftare gli



oggetti direttamente nelle proprie case. Tra le future novità vi sono anche una nuova zona, Ettendeeep, dedicata al Monster Play e caratterizzata da grotte e catacombe, e un notevole aumento delle possibilità di personalizzazione degli avatar: si parla di cosucce che vanno dal taglio di capelli ai vestiti, passando per alcune possibili aggiunte al trait system. Nel corso di questi mesi non sono poi naturalmente mancati notevoli miglioramenti a tutti gli altri aspetti del gioco: interfaccia, crafting, classi, professioni, abilità, loot system, aste e grafica (è stato introdotto il supporto per le DirectX10) hanno subito degli upgrade più o meno corposi. Non resta che augurarsi che, con il tempo, arrivino tutte quelle implementazioni in grado di rendere LotRO un prodotto realmente completo, a cominciare dalle razze agli ordini dell'Oscuro Signore, come orchi e Uruk-hai, e alle loro zone d'appartenenza.

Mascalzone

Voto TGM N°222: 84



Budget Zone



Dario Ronzoni ildario@sprea.it

Se i giochi-fotocopia non vi spaventano, NHL 07, reso ora più allettante da un prezzo economico, può fare al caso vostro. Per gli amanti di Command and Conquer, invece, il pacco che proponiamo è l'ideale compendio per tirare le somme su una serie che ha già fatto la storia degli RTS.

NHL 07

Quando un titolo EA Sports entra in linea budget, la nostra reazione è sempre grosso-modo la stessa: non avete acquistato l'ultimo episodio? Buttatevi tranquillamente sul penultimo, tanto è uguale. Detto un po' meno brutalmente, la filosofia conservativa che da un po' sembra aver colpito i capisaldi dello sport targato Electronic Arts (Madden, NBA Live e il qui presente NHL), tende a favorire quei giocatori che preferiscono risparmiare portandosi a casa un titolo non nuovissimo ma quasi identico al seguito



a prezzo pieno. Certo, se poi l'effetto copia-carbone si ripete incessante anno dopo anno, i dubbi si fanno più corposi... Dando un'occhiata a NHL 07, la sensazione che EA Sports abbia ormai abbandonato i PCisti, feeling divenuto tristemente convinzione con la stagione 2008, si insinua strisciante nelle nostre menti. Ben distante dai fasti della next-gen targata Xbox



360, questa versione recupera in toto quanto già visto nel tutto sommato interessante NHL 06, un gioco di hockey che pareva tornato a un'anima un pelo simulativa dopo la virata sfacciatamente arcade dei primi anni 2000. Dal punto di vista grafico, la resa generalmente più che buona non nasconde un engine pressoché immutato dal 2005, dalle animazioni dei giocatori ai vari effetti "special". NHL 07 non offre novità neppure sul versante dei controlli, di solito rimpolpato annualmente con un paio di feature più o meno trascurabili. Solo un restyling dei menù, ora più chiari, qualche aggiunta tra le leghe extra-NHL e l'inevitabile aggiornamento dei roster rompono col predecessore. A voi la scelta: spendere venti euro per un gioco che è la copia del precedente (sugli scaffali a meno di un "deca") oppure andare oltre i quaranta per un NHL 08 che, guarda un po', non offre alcunché di nuovo...

TITOLO

NHL 07

PUBLISHER

EA Sports

COLLANA

Special Price

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

65

COMMAND AND CONQUER: THE FIRST DECADE

Il decennale è già passato da un po', ma per gli amanti della strategia col pedigree, il cofanazzo celebrativo Command and Conquer: The First Decade è pur sempre un bocconcino difficilmente ignorabile. Capita in effetti di rado di trovarsi di fronte a un compendio storico così completo, una raccolta che in un colpo solo mette insieme tutti gli episodi della celebre saga RTS, dal primo capitolo datato 1995 al più recente Generals (rimangono fuori soltanto Sole Survivor e l'ultimo Tiberium Wars), con in più una succosa farcitura di espansioni, sei in tutto, a incorniciare un prodotto davvero pregevole. Per chi



non lo sapesse, C&C ha di fatto ridefinito la storia stessa degli strategici in tempo reale: forte di un'ambientazione a metà strada tra contemporaneità parallele e futuri fantascientifici, C&C ha saputo mediare fin dagli esordi tra una timeline degna di una saga cinematografica e uno spessore tattico-strategico di grande impatto, con in più alcune soluzioni curiose, prima fra tutte la presenza di scene d'intermezzo recitate da attori in carne e ossa. Se escludiamo Generals, da molti fan considerato una specie di atto di tradimento della serie, C&C presenta una certa uniformità di gameplay, dal base-building alla presenza di unità eroiche e "superweapon", con un'interfaccia rimasta salda negli anni sui propri principi. Va da sé che gli episodi più "antichi" non potranno di certo competere in dettaglio grafico con giochi ben più recenti, ma questo non spaventerà gli amanti della "riscoperta" e, più in generale, tutti gli strateghi a caccia di qualcosa di davvero appassionante. Assolutamente da avere.

TITOLO

C&C: The First Decade

PUBLISHER

EA

COLLANA

Special Price

PREZZO

€ 19.90

REQUISITI MINIMI

Processore:

Pentium III 800 MHz - RAM: 128 MB - Scheda Video: 32 MB - Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

88



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.

DARKSIDE - ARKLIGHT 2

SOFTWARE HOUSE: PI EYE Games ■ PREZZO INDICATIVO: € 14,00

Per ben 200 anni l'umanità ha estratto rocce e minerali grazie alle gioconde miniere piazzate strategicamente sulla fascia di asteroidi che alberga nel nostro sistema solare. Ma un giorno arrivarono le navicelle

spaziali dell'impero Krainiano, e la vita delle nostre installazioni non fu più la stessa. Per scongiurare gli attacchi, dunque, veniamo spediti là a distruggere sia le navicelle nemiche, sia gli asteroidi più piccoli che, con il loro vagare, rischiano di colpire le nostre installazioni. DarkSide è un'irresistibile evoluzione di Asteroids: rispetto al classico dei classici, però, questo gioco introduce la forza di gravità, obbligando la nostra navicella e ruotare attorno a un asteroide più grande, che costituisce praticamente il livello. Ovviamente, l'azione si svolge in un putiferio di botti, esplosioni, effetti luce e bonus da raccogliere, in grado di rendere le nostre armi ancora più devastanti. Giocabile in tre tipologie di sfida differenti, DarkSide è probabilmente uno degli shareware più belli in circolazione, capace di donare ore e ore di spensierato divertimento... tra un gioco più impegnativo e l'altro! Provatelo, non ve ne pentirete!



TITOLO ---
DarkSide - ArkLight 2
PERIODO DI PROVA ---
60 minuti
SITO ---
www.pieyegames.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

84

JOYSTICK JOHNNY

SOFTWARE HOUSE: Flea Circus Games ■ PREZZO INDICATIVO: € 14,00

Joe Lesco è uno dei tanti programmatori talentuosi che, per vivere, hanno deciso di mettere su una piccola software house personale. La sua prima realizzazione è questo Joystick Johnny, un pregevole omaggio ai grandi classici degli anni '80 che, per chi è stato così fortunato da vivere quel periodo, ricorda un po' il mitico Lazy Jones per Commodore 64: confinati in una sala giochi, infatti, dobbiamo affrontare diversi videogame "classici" (con tanto di omini e sprite spixelati) entro un tempo stabilito, allo scopo di distruggere un temibile virus, capace di risucchiare i videogiocatori all'interno dei cabinati. Riservato ai nostalgici, ma terribilmente noioso per tutti gli altri.



TITOLO ---
Joystick Johnny
PERIODO DI PROVA ---
1 livello
SITO ---
www.fleacircusgames.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

62

MUTANT

SOFTWARE HOUSE: Napoleon Games ■ PREZZO INDICATIVO: € 14,00

Cosa fareste, voi, se aveste quattro braccia? Dal canto mio, la prima cosa che mi viene in mente è che, finalmente, potrei guidare, parlare al telefonino e mangiare... tutto insieme. Il protagonista di questo gioco, tuttavia, la pensa molto diversamente da me e così, tanto per gradire, ha deciso di sfruttare questa spiacevole mutazione per imbracciare quattro armi alla volta, e sparare a tutte le altre creature deformi sullo schermo! Mutant è uno sparatutto 3D in terza persona che ricorda, alla (molto) lontana, il buon vecchio Gauntlet, ma che ha qualche problema a mantenere vivo l'interesse, nonostante la bella grafica e la pregevole originalità. Provatelo però: potrebbe piacervi.



TITOLO ---
Mutant
PERIODO DI PROVA ---
60 minuti
SITO ---
www.napoleongames.cz

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

71



FragZone

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Tempo di vacche grasse per il multiplayer nostrano e internazionale: dopo un periodo di calma piatta durato un paio d'anni è arrivata la nuova generazione di sparattutto multiplayer e il responso del pubblico è stato assolutamente entusiasta. Periodo d'oro anche per i mod: la FragZone DVD non è mai stata così ricca! Buona lettura e buona installazione!

COMMUNITY

EVENTI - A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Tutto il multiplayer Made in Italy per l'anno di grazia 2008: troverete qualcosa che fa anche al caso vostro?

Dopo l'articolo del mese scorso un po' sconsolato (forse troppo, lo ammetto) sullo stato dei LAN Party della nostra penisola, rinfanchiamoci con la situazione decisamente migliore riguardante le numerose competizioni online organizzate sul territorio nazionale cui è possibile prendere parte. Come potete vedere in queste due pagine, c'è veramente di che sbizzarrirsi anche perché tutti i titoli multiplayer più recenti hanno preso piede grazie a un adeguato supporto.



ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

www.esl.it

Il sito di Papino & Co. è ormai da qualche anno in pole position per quanto riguarda gli eventi multigiocatore grazie alla struttura ormai collaudata del programma di gestione delle ladder e degli incontri, in grado di gestire al meglio le varie modalità di tutti i titoli di maggiore richiamo. Se escludiamo le Pro Series, ad appannaggio dei clan di alto livello (con ricchi premi e cotillon), di maggiore interesse per tutti i giocatori mortali sono le Amateur Series, ciclicamente attive durante tutto l'arco dell'anno. Oltre ai titoli multiplayer storici apprezzati dalla comunità italiana come Counterstrike 1.6 e Source o Call of Duty 2, quest'autunno ha portato alla ribalta un buon numero di nuove discipline. Andando in ordine cronologico sono arrivate le "Series" per Enemy Territory: Quake Wars (6vs6), Call of Duty 4 (5vs5) e Unreal Tournament 3 in modalità Duel 1vs1. Per l'epoca in cui starete leggendo questo articolo saranno attive anche le competizioni ufficiali legate alla chicca multiplayer dell'Orange Box, quel Team Fortress 2 supportato dalla Opening Cup e dalla ladder per clan da sei giocatori. Come da tradizione, ESL non manca di supportare anche gli strategici con l'inossidabile accoppiata Warcraft-Starcraft e il fresco di stampa World in Conflict, sia in modalità 2vs2

Oltre ai grandi classici non mancano outsider divertenti come Flatout 2, supportato dai membri dall'associazione sportiva Cry.



ATTENTI ALLA CRYMANIA!

Oltre ai classici portali, la realtà italiana si distingue per l'intraprendenza di molti clan con un adeguato supporto in termini di server e sponsor in grado di organizzare eventi multiplayer di una certa importanza. I ragazzi dell'Associazione Cry, per esempio, hanno numerosi progetti in cantiere per il 2008 per quanto riguarda i tornei online: dopo la Cup in collaborazione con TGM dedicata a Team Fortress 2 (in fase di svolgimento in queste settimane) agli inizi della primavera partirà l'evento di Call of Duty 4 che impegnerà almeno dodici team fino agli inizi dell'estate. Dopodiché, verrà riproposto un evento autunnale per Team Fortress 2: nel mezzo, non mancheranno i tornei di Flatout 2 e Command & Conquer 3, più brevi ma non per questo meno divertenti. Il tutto sarà condito da premi offerti dagli sponsor dell'Associazione e supportato da un nuovo portale molto più funzionale grazie ai sempre presenti admin Cry. In previsione anche la seconda edizione della Crymania Lan con relativi tornei e goliardate nello stile che ormai li contraddistingue. Su TGM Online non mancheremo di segnalarvela per tempo nell'apposita area dedicata ai Lan party!

che 1vs1. Insomma, se avete un account ESL attivo, è impossibile restare con le mani in mano a meno che non decidiate di rinchiudervi in un buco e non uscire per parecchi mesi...



CLANBASE ITALIA

www.clanbase.com/it

L'ingresso degli americani in Clanbase sta portando lenti ma radicali cambiamenti all'intero sistema, grazie ai quali dovrebbero trarre giovamento non solo i nostri colleghi di mouse internazionali, ma anche tutti i gamer italiani. Stiamo parlando, nello specifico, della sezione italiana di Clanbase seriamente attiva sul fronte del multiplayer: per il 2008 ci saranno altre importanti novità per un sito legato a ClanBase, ovvero www.netgaming.it. Per il momento, l'attività oscilla tra tornei online e dal vivo, come quello svoltosi il 23 Dicembre presso l'Auchan di Cinisello Balsamo a Milano con il primo evento ufficiale italiano per Call of Duty 4, il nuovo first person shooter di casa Activision. Per l'occasione DCA ha allestito uno stand all'interno del centro commerciale, nel quale è stata data la possibilità ai numerosi visitatori di provare il gioco in avvincenti partite multiplayer in modalità deathmatch. Grazie, inoltre, alla partecipazione su invito di due tra i più importanti clan italiani di Call of Duty (Team Impact ed EC4) è stato giocato uno showmatch dimostrativo su macchine ultraperformanti con tanto di telecronaca, deejay, collegamento in diretta radio grazie a fragtime.it e giganteschi monitor LCD da 46". La prosecuzione dell'evento, totalmente gratuito, si svolgerà naturalmente su clanbase.com/it e vedrà l'assegnazione del titolo di miglior team italiano di COD 4 durante la finalissima di marzo all'interno di un altro spazio pubblico. Ovviamente non mancheremo di segnalarvi tutte le novità in merito nella sezione FragZone di TGM Online.



PES CUP

www.pescup.com

In un paese di calciofilo com'è l'Italia, è facile immaginare che un sito di qualità come pescup.com sia obbligato a non fermarsi mai: ogni mese vede l'arrivo di una nuova competizione per entrambi i titoli calcistici più giocati della rete, ovvero PES e FIFA. Grazie al launcher dedicato sono disponibili partite secche e tornei con risultati e classifiche aggiornati in tempo reale visualizzabili direttamente sul sito. Oltre ai tornei una tantum, è possibile prendere parte alla competizione principale, la Pescup: strutturata come una ladder gratuita e aperta a tutti, permette di sfidare gli altri utenti del sito. In base al sistema di calcolo ELO, vengono assegnati i punti in funzione del livello in classifica dei vari giocatori. Ogni mese poi viene decretato un vincitore che si aggiudica un gioco messo in palio dallo sponsor imbogames.com. I migliori player disputano il mese successivo Champions League e coppa UEFA; la prima dedicata ai migliori sedici, la seconda per i classificati dalla diciassettesima alla trentaduesima posizione. Anche in questo caso, risultati e aggiornamento del tabellone avvengono in automatico, rendendo snella e divertente una competizione a eliminazione diretta molto apprezzata dalla comunità. Se l'idea di giocare con degli sconosciuti non vi attira, è sempre possibile partecipare a una delle leghe private attive oppure crearne una propria grazie al sistema di gestione dei clan. Insomma, se non potete fare a meno di dare quattro calci al pallone virtuale, Pescup.com fa decisamente al caso vostro.



GT ITALIA

www.gtitalia.org

Oltre a RFOonline, anche GT Italia, sito di cui vi abbiamo parlato qualche mese fa per la notevole attività online, propone interessanti competizioni praticamente tutte basate sui migliori mod di rFactor. Una costante del campionato sarà il Golden Age Championship giocato con lo stupendo 1979 mod e la stagione WTCC, per chi apprezza le vetture di serie in un contesto coraiolo. Come da tradizione per GT Italia, si profilano numerose gare di alto livello, in particolare per quanto riguarda la categoria endurance con persino il cambio degli equipaggi. Dopo l'estate, le cose cambieranno anche perché è atteso il mod dedicato alla Grand Am series che molto probabilmente catalizzerà l'attenzione degli organizzatori durante la seconda parte della stagione, oltre a una serie di minitrofei per i migliori mod in arrivo per le vetture a ruote coperte. Per lo stesso motivo, non è da escludersi anche una ripresa delle attività legate all'altrettanto valido GTR2, prodotto di grande spessore ma sorpassato nettamente dal titolo ISI per quanto riguarda le preferenze in termini di online racing.

Tutto questo, ovviamente, per quanto riguarda i generi legati alle categorie multiplayer "tradizionali". Da questa analisi mancano i MMORPG, e in particolare World of Warcraft, che nonostante qualche difficoltà di fondo, cerca di virare verso l'aspetto competitivo, come vi spieghiamo nella prossima pagina.



RFO ONLINE

www.rfoportal.it

Per tutti gli appassionati di rFactor e dei giochi di guida in generale, il 2008 vedrà l'affermazione del titolo ISI come piattaforma preferita per il gioco online. RFOPortal è sicuramente la realtà italiana di maggiore rilievo per quanto riguarda le gare di vetture a ruote scoperte; oltre alla massima serie di Formula 1 è già attiva la seconda divisione, mentre sono ancora da fissare le date per la terza divisione, cui molti di voi potrebbero aderire in quanto si tratta di un evento aperto a tutti senza distinzioni di skill e aiuti alla guida. Ultimamente RFO sta facendo molti passi in avanti: sta portando avanti il progetto relativo al nuovo studio televisivo sullo stile della famosa trasmissione motoristica Top Gear e sviluppando partnership, tra cui quella con Arc Team (produttori di simulatori professionali) e con Puresport (scuola di guida su monoposto). A breve apriranno le sezioni del portale dedicate a tre campionati stranieri: l'obiettivo è quello di divenire il punto di riferimento della community europea ospitando ben dodici entità distinte nell'ambito del racing online mondiale. I ragazzi di RFO sono molto attivi anche in ambito modding: sul prossimo numero di TGM potrete trovare una recensione completa del loro nuovo progetto e provarla senza indugio installandola dal nostro Silver DVD!

Tanti stanno apprezzando il divertente gameplay di Team Fortress 2 nonostante si tratti di un abile remake del mod originale.



Le ladder di ESL non mancano di proporre numerosi strategici di qualità quale l'ultima versione di Command & Conquer...



FIFA o Pro Evolution Soccer? Su Pescup avete solo l'imbarazzo della scelta tra tornei, leghe e campionati.



WORLD OF WARCRAFT - RECESSIONE?

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Dopo un inizio promettente, il multiplayer competitivo di World of Warcraft pare aver subito una brutta battuta d'arresto...

Dopo che il travolgente successo di World of Warcraft al botteghino ha cambiato il modo di concepire i MMORPG presso il grande pubblico PC, in molti, nel biennio 2005-2006, si erano chiesti se Blizzard avrebbe cercato di dare un'impronta maggiormente competitiva al proprio prodotto, rendendolo presentabile in un formato televisivo comprensibile. L'introduzione dei BattleGrounds ha segnato l'avvento del PVP di massa, poi è stata la volta delle arene: scontri tra squadre di due, tre o cinque giocatori maggiormente vendibili sul piano della semplice comunicazione. Non solo: la possibilità di creare team di alto livello in grado di battere gli avversari contando sulla propria skill e sulla capacità di coordinarsi con i propri compagni in modo efficace rappresentava una buona idea per catturare in versione MMORPG l'essenza del multiplayer competitivo. Nonostante le ottime premesse di fondo garantite da una base giocante quasi sterminata, la situazione attuale di World of Warcraft non si può dire rosea sotto svariati punti di vista. I motivi sono essenzialmente due, pur prendendo le mosse da presupposti molto diversi: il primo riguarda il supporto dato agli eventi in termini di pura fruibilità. Dopo una presentazione più che discreta in seguito alla disputa della prima stagione online, il primo torneo ufficiale gestito da Blizzard fu considerato da molti un mezzo fiasco in quanto molti dei team in testa alle classifiche delle ladder regionali vennero

squalificati per irregolarità relative alla carta di credito. Nonostante questo, per buona parte del 2007 la bandiera delle arene è stata portata avanti con un certo successo dal brand WSVG che, come sappiamo tutti, ha chiuso improvvisamente i battenti al termine dell'estate. Oltre a queste difficoltà organizzative (vedi box) l'aspetto di maggiore rilevanza riguarda il bilanciamento delle classi, annoso problema emerso ai tempi del PVP selvaggio nelle lande di Azeroth, proseguito in misura maggiore con i battlegrounds, e tornato alla ribalta con i party di dimensioni ridotte che si scontrano nelle arene in cui piccoli dettagli possono fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta. A ogni patch studiata per bilanciare il gioco, i forum di mezzo mondo insorgono sulla necessità di potenziare una classe o depotenziarne un'altra (Warrior e Druidi, tanto per fare un esempio). Disquisizioni tecniche a parte, è chiaro che PVP e PVE (e relativi equipaggiamenti) sono ormai diventate due entità distinte dalla difficilissima coesistenza, in cui trovare il bandolo della matassa è pressoché impossibile anche attraverso un radicale riassetto dei talenti. In molti pensano che l'unico modo per arrivare a un gameplay equilibrato sia ridisegnando da zero l'intera struttura di base della crescita dei personaggi e dei loro talenti, una soluzione che, con ogni probabilità la casa americana non prenderà mai in considerazione per non inceppare gli ingranaggi della macchina da soldi perfetta.

Riusciranno le arene a sdoganare il gioco all'attenzione del grande pubblico?



Per il momento, i soldi di CGS mantengono viva la sfida. Ma quanto durerà?



... o sarà sempre una questione di Raid instance di alto livello?



SALVARE LA BARACCA?



Dopo il fallimento delle World Series of Videogames, molti diedero per morta la community competitiva di World of Warcraft, perlomeno in termini di esposizione e commento delle partite di alto livello. A salvare la situazione ci potrebbero pensare i ragazzi di CGS, una nuova realtà cui dedicheremo la pagina iniziale della FragZone del mese prossimo. Stando alle prime dichiarazioni dei vertici dell'azienda, che gode di sponsorizzazioni di altissimo livello, i rapporti con Blizzard sono ottimi e la collaborazione dovrebbe portare a egregi risultati, anche se per l'immediato futuro ci sono due problemi di fondo da risolvere: la scarsa attitudine televisiva del gioco dal punto di vista tecnico (non esiste una vera e propria HLTV per esempio) e la difficoltà di commentare con efficacia incontri in cui succede di tutto e anche per un esperto non è facile capire quali azioni stiano compiendo i concorrenti a schermo. Se avete l'anima dei commentatori sportivi, fatevi avanti...

BETA MACHINE

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Prosegue l'avventura di TGM sui campi di battaglia digitali: teniamo sotto stretta osservazione Warhammer Online con la seconda fase beta e... nient'altro. Già, dopo il periodo di grazia che ha preannunciato il botto natalizio, null'altro si è affacciato sul mercato a parte qualche MMO coreano decisamente trascurabile. Per fortuna che c'è Mythic...

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Dopo la prima beta (più un'alpha a dire il vero) della durata di pochi giorni, siamo tornati su Warhammer Online perché Mythic sta mantenendo fede alle sue promesse riguardanti le modalità di gestione di questo attesissimo titolo. Eccoci qui a relazionarvi sulla brevissima seconda fase di test della durata di nemmeno un mese limitata ai primi undici livelli e messa a punto per testare gli elfi oscuri. Rispetto alla prima versione entrata in beta si nota un evidente lavoro d'affinamento dell'engine grafico, in molte zone decisamente più rifinito e piacevole da guardare. I modelli dei personaggi sono molto ben realizzati (per un MMORPG, naturalmente) in particolare per quanto riguarda il gentil sesso, abbondantemente nudato e ammiccante. L'impressione generale è che al momento della pubblicazione, Warhammer Online riuscirà a eclissare tranquillamente World of Warcraft (i quattro anni di vantaggio si vedono tutti) dal punto di vista del dettaglio dei personaggi e strutture anche se quest'ultime meriterebbero qualche intervento di rifinitura.

In termini di contenuti il gioco è ancora in una fase di bilanciamento che impedisce di vedere il reale valore delle classi a causa delle numerose discrepanze tra il danno inflitto, le protezioni e le abilità a disposizione. Per fare un esempio, le differenze di danno tra la strega elfa e incantatrice sono risibili, ma nette per quanto riguarda le armature e senza un motivo apparente. Anche i Discepoli di Khaine sembrano un pò troppo potenti nel combattimento melee, soprattutto a due mani, mentre non paiono ben calibrati nelle cure. La beta era concentrata sul testing degli elfi oscuri: si tratta di una razza affascinante che per il momento non ha prerogative razziali ben definite. Anche in questo caso, pare ci sia ancora parecchio lavoro da fare in termini di caratterizzazione rispetto alle altre fazioni presenti nel gioco. Molto interessante è invece il nuovo sistema di tiro del dado per la gestione dei drop: il punteggio ottenibile è da uno a trecento punti ma è condizionato da una serie di parametri che avvantaggiano maggiormente chi ha partecipato attivamente all'uccisione del mob all'interno del party. Ovviamente saranno da vedere al momento della pubblicazione in che misura verranno ripartiti i bonus tra melee, caster e healer ma l'idea è sicuramente innovativa rispetto a molti prodotti della concorrenza. Per concludere, una nota negativa



va alla localizzazione: assolutamente sotto gli standard per quanto dovrebbe riguardare un prodotto di questo genere non solo per ciò che concerne la traduzione dei termini specifici ma anche per l'adattamento di molte frasi presenti nel quest log. Insomma, lo sviluppo procede bene, e nonostante la scelta di proporre questo formato di beta estremamente frammentata, l'impressione è che gli oltre cinquecentomila tester avranno parecchio da lavorare fino alla fine dell'anno. Per il momento, nulla ancora si è potuto toccare con mano del Realm Versus Realm: molti giocatori, infatti, hanno scelto di partecipare proprio in attesa dei primi test RvR che Mythic ha largamente anticipato con una serie di interessanti filmati su fortezze, armi d'assedio e punti di vittoria. Per saperne di più, vi basta voltare pagina e tuffarvi nelle Massive News del nostro Comunello!

MODALITÀ -----
Closed Beta (seconda fase)
STATUS -----
 Terminata
SITO -----
<http://www.warhammeronline.com/italian/home/>
USCITA -----
 Fine 2008



MASSIVE NEWS

A cura di Davide Comunello (davidecomunello@sprea.it)

A Mese ricco di buone notizie per chi si stava mettendo le mani nei capelli per il destino di Warhammer Online. Destino vuole, finalmente, che alla Mythic, Paul Barnett e soci abbiano ascoltato con molta attenzione il feedback dei giocatori in Beta, e che abbiano messo mano al "peso" che nel gioco saprà costituire il cosiddetto "open world RvR": ovvero, ciò che aveva decretato il gran successo di Dark Age of Camelot, e che si temeva sarebbe stato messo un po' da parte nel nuovo titolo Mythic a favore del conflitto istanziato. Per capirsi, anche se in quel caso si tratta di più "semplice" PvE, è la stessa differenza che in World of Warcraft passa tra le botte vecchia maniera, in giro per le zone contese di Azeroth (ricordo ancora i begli scontri nei pressi di BRD...) e i battleground attuali, compattati in una mappetta da rubabandiera con un numero di giocatori predefinito. Tornando a WAR, in un filmato diffuso a poche ore dalla fine dell'anno, il direttore creativo Paul Barnett e il produttore Josh Drescher hanno finalmente approfondito la questione RvR e quella che sarà la sua "taratura". Confermato, innanzitutto, il sistema "totale" dei Victory Points: nei 4 "tier" pensati dai livelli più bassi all'end game per la conquista delle capitali, ogni attività del giocatore saprà avere un impatto sul corso della battaglia. In ogni area, anche quelle dedicate ai personaggi di basso livello, esisteranno svariati metodi per fornire alla fazione punti utili per spostare il bilancino della guerra: facendo PvE (ad esempio con le "public quest"), con l'RvR in campo aperto e dandosi da fare anche in quello istanziato. Di quest'ultimo fanno parte i cosiddetti "scenarios", mentre per gli scontri "open" sono previsti le skirmish e i battlefield objectives, punti strategici (o anche strutture) che una volta presidiati garantiranno punti fazione e più controllo del territorio. Ora, il punto cruciale dei cambiamenti promessi da Drescher è proprio l'importanza che avrà tutta l'azione in campo aperto, ovvero quella più emozionante, tattica e soggetta a imprevisti non controllabili: "In base al feedback ricevuto stiamo rivalutando l'importanza dell'open world RvR", dicono i due ragazzoni di Mythic, rassicurando quanti temevano già un WAR al traino dei battleground di Warcraft. Le due componenti dell'RvR, dunque, dovrebbero diventare più equilibrate, consentendo una struttura più aperta e varia. Ma non solo: Mythic ha descritto anche i "keep" (i castelli) e le fortificazioni che si potranno trovare nei vari tier. Come in DAoC, chiunque potrà partecipare agli assedi, ma solo una gilda sarà in grado di far propria la struttura con il "claim" di daocchiana memoria. Ci saranno, ovviamente, anche le armi d'assedio, così come le famigerate guardie NPC. Ma nel mondo di WAR si registra una novità anche per quanto riguarda le classi: è l'ultima professione dei Dark Elf che rimaneva da svelare, il Disciple of Khaine. Trattasi di personaggio "curatore", se così si può definire, perché è noto che Mythic abbia optato per una scelta di design che imponga anche a chi pensa alla salute del party di menare le mani. Anzi, di più, perché il Disciple trae la sua forza proprio dalle spade rituali, e dal danno che riesce a creare: le tipologie di magie tipiche della classe sono il DoT (Damage over Time, ovvero il danno pulsante

[WAR] Un'installazione di Dark Elf molto evocativa. Le novità più interessanti, però, riguardano i meccanismi dell'RvR. Finalmente!



nel tempo) e i Lifetap, classico "succhiavita". Insomma, dopo un momento di smarrimento, arrivato con la sospensione della Beta, il progetto WAR sembra essere tornato in pista. Parlando di classi, comunque, diventa quasi inevitabile citare Aion: Tower of Eternity. Dell'atteso titolo NCSOFT, infatti, MMOSite ha divulgato le classi giocabili, con tanto di filmato descrittivo. Il sistema di gioco prevede quattro archetipi base, ognuno in grado di produrre due professioni avanzate. In primis, c'è il canonico Warrior, capace di evolversi in Gladiatore (il "damage dealer" per il danno puro) o nel Templare (che combina alla prestantza fisica canti e tecniche difensive del tank). La seconda opzione è quella dello Scout, classe che fa dell'agilità la propria forza: ovviamente, le sue evoluzioni non possono essere che quella del Ranger (specializzato in trappole e combattimento a distanza) e quella dell'assassino, classe stealth per eccellenza. Esistono poi i Maghi, deboli nel combattimento a corpo ma letali nel lancio di magie: le evoluzioni previste sono quella dello Spiritmaster (capace di evocare elementali) e i Sorcerer, che invece trasformano l'energia in danni diretti. Infine l'archetipo forse più interessante è quello del Priest: si tratta sì di un personaggio in

[Aion] Svelate le classi base del nuovo titolo NCSOFT: si tratta di Warrior, Scout, Priest e Mage. Per ognuna di esse esistono due evoluzioni.



[Aion] Comparto grafico poderoso e stile azzeccato sono alcune delle credenziali di un titolo che saprà sicuramente accaparrarsi una buona fetta di pubblico.



[RF Online] Vita "nuova" per il titolo pubblicato in occidente da Codemasters: è diventato gratuito.



grado di curare, ma pure di lanciare magie di protezione personale che lo aiutano nel combattimento. Le sue evoluzioni prevedono il Cleric e il Chanter: l'ultimo, oltre che curare, aiuta anche nel miglioramento delle abilità del proprio gruppo (il "buff"). Passiamo ora a RF Online, intrigante MMORPG sci-fi (con tanto di razza "robottona") che mi ha sempre impressionato per il design del suo RvR: peccato, però, che la qualità del gioco sia stata finora penalizzata da una realizzazione tecnica non priva di sbavature. Codemasters, che lo pubblica in occidente, si è fatta promotrice di due mosse molto interessanti: la trasformazione in gioco free (con un item mall che promette di non impattare su chi non ha molti soldi da investire) e il passaggio diretto alla release "Episode 2: Part 1.5". A detta della stessa Codemasters, gli sviluppatori CCR hanno ricevuto un feedback negativo dalla propria base giocante su Part 1.4, giudicata in maniera poco edificante "dall'80-90% degli utenti": trattasi di quelli che giocano sui server coreani, che, per l'appunto, sono aggiornati alla 1.4. Così, in occidente hanno preferito aspettare, e farsi garantire per primi (dopo

[RF Online] Aggiornamenti in vista: si passerà direttamente a Episode 2: Part 1.5, molto più stabile dell'attuale.



la Corea, si capisce) il nuovissimo aggiornamento: "Questa versione – assicurano – è la più stabile e aggiusta tutti i problemi riscontrati in precedenza in Episode 2". Date precise ancora non ce ne sono, ma Codemasters ha chiaramente fatto capire che il supporto e il testing di RF Online continueranno finché ci sarà interesse per il gioco. Il consiglio è quello di provarlo: il momento è interessante.

Chiudiamo, infine, con un prodotto tutto nuovo: si tratta di Requiem: Bloodymare, titolo horror sviluppato da Gravity Interactive e pensato espressamente per un pubblico adulto: caso assai raro nel panorama dei MMORPG, e anche per questo da tenere in buona considerazione. Per ora (scrivo ai primi di gennaio) non esistono screenshot, ma già si sa che sarà mosso dall'Havok e che l'universo nel quale agiranno i giocatori sarà un misto di magia e scienza "deteriori", capaci di trasformare il mondo "in una visione distorta della morte". Già promessa una buona quantità di gore, mentre si sa già che i personaggi saranno mutanti generati da un misto di ingegneria genetica e riti arcani chiamati Temperion. Insomma, una bella svolta sia per Gravity (già realizzatori di Ragnarok) che per il mercato stesso dei MMORPG: "Requiem non è un gioco per ragazzi – spiegano gli sviluppatori – È un prodotto per giocatori maturi che stanno cercando contenuti da hardcore gamer, capaci di evocare i loro più profondi e incubi e paure". Ci riusciranno davvero? Su www.playrequiem.com risposte e aggiornamenti.

IL MMORPG DEL MESE: JUMP GATE EVOLUTION

È il caso di dirlo: almeno dal punto di vista estetico, Angels Online (HYPERLINK "<http://ao.igg.com/>" <http://ao.igg.com/>) è un vero e proprio paradiso per gli amanti del primo Ragnarok Online: lo stile dei personaggi, fumettoso fino allo stucchevole, e la prospettiva a volo d'uccello riportano quasi immediatamente al bel gioco della Gravity, che peraltro, se tutto va bene, dovrebbe pure conoscere un seguito tridimensionale. Tornando ad Angels Online, parlare di "paradiso" non è poi improprio, perché il prodotto Igg, liberamente scaricabile e con item mall, è ambientato proprio nell'Eden, con i giocatori a preservarlo dalle malefiche forze dell'angelo caduto Lucifero. Le quattro fazioni tra cui scegliere (Aurora, Beast, Steel e Shadow) sono solo la punta dell'iceberg: in Angels Online, infatti, il sistema di classi è flessibile, nel senso che il proprio ruolo viene definito in base alle abilità e skill che

si scelgono per il proprio personaggio, recuperabili da un "pool" di circa 40. Presenti anche le mount, tra cui tartarughe e lucertoloni, utili nel combattimento e capaci di livellare assieme al personaggio, mentre uno speciale "robot system" consente di mettersi alla guida di maxi-mezzi dalle fattezze piuttosto balorde e in perfetto stile giapponese

(cani e gatti, per capirci). In tutto questo, c'è spazio anche per il confronto tra giocatori, che attraverso le gilde potranno presidiare alcuni territori: il "simbolo" del dominio è il totem, che indica la possibilità di monopolizzare le risorse presenti sull'area occupata. Anche il totem, ovviamente, ha la possibilità di ottenere miglioramenti e upgrade.



FPS – MINERVA METASTASIS

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Ormai ci siamo: la qualità dei mod per Half-Life 2 ha raggiunto quella del single player originale. O quasi...

Da molti, Adam Foster è considerato come uno dei migliori mod maker in senso assoluto per Half-Life 2 e Minerva: Metastasis ne è la dimostrazione. Il mod riproduce una serie di vicende alternative all'invasione Combine giocata in Half-Life 2, riciclando in maniera praticamente ineccepibile gli elementi grafici di tutte le più importanti locazioni di City 17 e ideandone di nuove, in particolare l'interno della zona del porto. Ciò che salta all'occhio in modo eclatante è l'ottimo level design messo in campo per rendere l'incedere del giocatore plausibile: la strutturazione degli enigmi segue queste stesse linee guida, con il consueto assortimento di enigmi fisici e un abbondante dose di scontri a

fuoco con le truppe nemiche e gli Antlion che infestano l'area di gioco. Tanta abilità nel disegnare livelli è ampiamente bilanciata dalla bravura nel creare sparatorie convincenti: abbiamo giocato il mod a livello hard e vi possiamo garantire che è molto più difficile del gioco originale, non solo per il posizionamento dei nemici, ma anche per la difficoltà di trovare munizioni adatte a risolvere gli impasse tattici in cui si finisce molto di frequente. La storia è scandita dagli ordini che il giocatore riceve da una misteriosa entità (Minerva?) e non manca di sorprendere in molti frangenti con script e colpi di scena di grande effetto. Una sorta di ciliegina sulla torta per uno dei migliori mod di HL2 presenti sulla piazza che non si fa pregare neppure dal punto di vista della longevità, molto oltre la media dei mod di questo genere. Installatelo direttamente dal nostro DVD e provatelo di persona!



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 65

TITOLO -----
Minerva: Metastasis
GIOCO -----
Half-Life 2
SITO -----
<http://www.hylobatidae.org/minerva/>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

91

DRIVING – GP2 SERIES

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

È senza dubbio un periodo molto fertile per i mod di rFactor, in particolare per quanto riguarda le vetture a ruote scoperte: dopo 1979 Mod e Champ Car è la volta di presentarvi anche il GP2 series, modification dedicata alla riproduzione del campionato cadetto, in cui la massima serie automobilistica mondiale alleva ogni anno nuovi talenti (Rosberg, Hamilton, Glock per citarne alcuni) da lanciare sotto i riflettori delle case automobilistiche che contano. Anche in questo caso i modder sembrano aver lavorato molto bene dal punto di vista grafico con una riproduzione eccellente delle vetture di GP2. L'impressione è che non tutta la farina del sacco in termini di fisica arrivi dagli sviluppatori (le somiglianze con il modello di guida dei CTD sono tante, forse troppe), ma la resa complessiva è molto buona e l'impressione di trovarsi alla guida di F1 depotenziate c'è tutta. Anche se con qualche baco di gestione della stagione ancora da sistemare, rimane un mod raccomandato a tutti gli appassionati di questa categoria, sempre più popolare.



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 65

TITOLO -----
GP2 Series
GIOCO -----
rFactor
SITO -----
www.rfactorcentral.net

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

86

FPS – GEARS OF WAR THE SPIRE

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

A dispetto di tutte le previsioni, anche Gears of War in versione PC sta riscuotendo un meritato successo che si sta estendendo anche al comparto multigiocatore. Il primo effetto degli apprezzamenti del pubblico riguarda la creazione di mappe inedite per il multiplayer grazie all'editor e The Spire è proprio una di queste. Il livello è decisamente ben concepito dal punto di vista tattico e mette una contro l'altra due squadre nei giardini di una gigantesca villa sospesa in cima a una sorta di piattaforma immersa in un'inquietante colata lavica solidificata. Per trattarsi di un livello amatoriale c'è veramente di che fare i complimenti agli autori, anche per quanto riguarda l'aspetto estetico, assolutamente ben curato e suggestivo. Se siete stufi delle solite mappe presenti nel gioco originale, dategli un'occhiata perché è già entrata in servizio sui mapcycle di molti server dedicati (e non)!



Trovi questo mod allegato al Silver DVD N° 65

TITOLO -----
The Spire
GIOCO -----
Gears Of War
SITO -----
<http://stalker-redux.phrozin-tt.com>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

81

FRAGZONE DVD

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Anche in febbraio si continua a festeggiare il periodo florido di molti prodotti, l'arrivo di nuove leve, mentre qualche vecchia gloria ricompare dal cassetto dell'oblio dei tempi che furono. La sostanza, in tutti e tre i casi, è sempre di altissima qualità.

Iniziamo la carrellata di mod presenti all'interno della FragZone DVD di questo mese in modo un po' diverso dal solito: dopo un periodo d'assenza tornano infatti i kit di sviluppo per realizzare mod di qualità. I due SDK in questione sono per Quake Wars e World in Conflict e propongono tutto il necessario per mettere mano all'id Tech 3 e al motore grafico proprietario di Massive Entertainment. Ottimo tempismo e attenzione per il cliente se pensiamo al fatto che, giusto qualche giorno dopo la pubblicazione dell'SDK per il gioco di Splash Damage, è uscito il primo minimod che aggiunge sangue in abbondanza alle sparatorie tra umani e Strogg. Restiamo in tema novità (beh, ormai non più), con una bella compilation di mappe inedite per Portal, il puzzle game dell'Orange Box che da ormai qualche mese è entrato nel cuore degli appassionati di rompicapo virtuali. Torniamo sul seminato dei mod classici con una delle migliori produzioni di sempre, quel Minerva: Metastasis che vi avevo proposto in una prima versione embrionale all'inizio del 2007 e che ora è arrivato al completamento del primo capitolo. Dopo In Hell del mese scorso, torna anche Doom 3 con il "capitolo uno" di Chronicles, una modification di ottima qualità per lo sparattutto più tetro di sempre. A seguire, una bella insalata di mod per grandi e piccini: il mutator Slaughterhouse per Unreal Tournament 3, il Retarded mod per Command & Conquer: Tiberium Wars e l'immane mod per rFactor dedicato al campionato di

GP2. In chiusura troviamo il primo modulo di qualità da qualche tempo a questa parte per Neverwinter Nights 2, e, udite udite, una stupenda mappa multiplayer per Gears of War! Ma quanto stanno rosicando gli utenti della versione console per i livelli extra tutti nostri? Di sicuro parecchio, anche perché loro, i super mod come il Project Reality per Battlefield 2 (un gigabyte di peso!) li vedono ancora con il binocolo...

Arrivano anche i primi mod per Quake Wars grazie all'editor ufficiale: li trovate entrambi all'interno del nostro Silver DVD!



TGM TELEVISION

Tutti stavano aspettando Frontlines: Fuel of War come l'ultimo pretendente alla corona di sparattutto multiplayer 2007: è arrivato un po' in ritardo, come potete vedere dalla recensione in queste stesse pagine, ma il gioco presenta numerosi



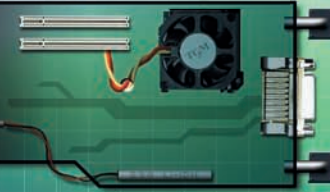
pregi in termini di gameplay che potrete apprezzare visionando questa bella compilation di filmati introduttivi su vari aspetti del gioco.

GO BUY SKILL

Con l'arrivo dell'inverno (oddio, siamo anche quasi alla fine...), non mancano le lunghe partite con lo strategico di turno a tenere banco tra i migliori giocatori. L'espansione di Company of Heroes, Opposing Fronts, si è dimostrata un'ottima occasione a riguardo e a noi non resta che fornirvi i replay della migliori partite 1vs1 e 2vs2 per imparare le tattiche migliori delle mappe più giocate!



Hardware



Finalmente ci è arrivato il nuovo processore AMD Phenom, mentre dai vendors di ATI e Nvidia continua la pioggia di schede video dedicate al settore "medio" del mercato. Ma è tempo di parlare anche del più rivoluzionario portatile mai prodotto da ASUS...

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 la media dei giochi mantiene 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

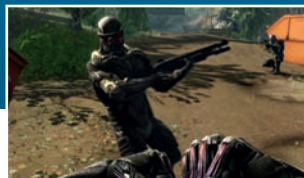
F.E.A.R. è uno dei giochi DX9 più esigenti degli ultimi due anni, e resta indubbiamente un buon banco di prova e un termine di paragone per tutti i giochi realizzati con le vecchie librerie grafiche di Windows 2000 e XP. Presenta inoltre un ottimo grado di compatibilità con tutti i meccanismi di AF e 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

LA 8800 CON DISPLAYPORT

A circa un anno dalla ratifica del nuovo standard, ecco arrivare una delle prime schede "a largo consumo" dotate della nuova porta VESA DisplayPort, destinata a sostituire DVI, HDMI e tutte le loro varianti. Si tratta di una GeForce 8800 GT prodotta da Zotac, che entrerà in commercio nei primi mesi del 2008.

LO SCHERMO INDISTRUTTIBILE

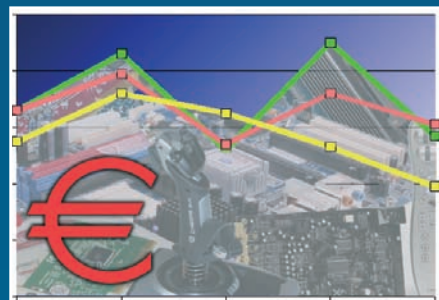
ASUS ha recentemente presentato l'LS201, un monitor LCD TFT da 20" ricoperto di cristallo di zaffiro, capace - a quanto pare - di resistere alle più infauste sollecitazioni. Lo ha dimostrato un sito ucraino con un divertente stress test, con tanto di filmato: www.youtube.com/watch?v=AAdu9YhSCI. Lo schermo ha una risoluzione di 1400x1050 pixel e un contrasto di 2000:1.

IL SISTEMA OPERATIVO IN DUE SECONDI

Vi piacerebbe avviare Windows XP o vista in un paio di secondi, invece che in mezzo minuto o anche più? Beh, allora dovrete installarlo sull'HyperDrive 4 di HyperOs Systems, un "ram disk" SATA o PATA che contiene a sua volta otto slot per normale memoria RAM DDR, e una batteria ricaricabile capace di tenere in memoria i dati per sei ore.



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 affarini del mese!

=	mon	DELL ULTRASHARP 3007 WFP	€ 1.785
▲	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME QX9650	€ 929
▼	mon	NEC 20WGX2 PRO	€ 489
▲	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B-MM	€ 520
▲	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GTX 640 MB	€ 400
=	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GTS 512 MB	€ 320
=	scm	ASUS BLITZ! EXTREME	€ 285
E	cpu	AMD PHENOM 9600	€ 239
=	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB	€ 239
▼	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 209
▼	cpu	AMD PHENOM 9500	€ 199
▼	cpu	INTEL CORE 2 QUAD Q6600	€ 219
▼	cpu	AMD ATHLON64 X2 6400+	€ 169
=	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

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

La corsa ai saldi dei processori centrali quad-core sembra essere la vera protagonista del borsino di questo mese, calcolato in base ai prezzi post-natalizi, a fine 2007: anche grazie al taglio operato da AMD sui prezzi dei processori Phenom, dopo tanti mesi vediamo finalmente scendere anche quelli dei corrispettivi prodotti Intel della serie Q6x00. Stabili i prezzi delle schede video, mentre sono molto altalenanti quelli dei monitor di fascia più alta. Incredibile colpo di coda delle schede Radeon X1950 pro, risalite a ben 129 euro. Segno che c'è ancora molta richiesta per questo modello anche se, per soli 20 euro in più, una Radeon HD3850 con 256 mega di memoria è un acquisto molto più azzeccato.

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 € 929

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 € 219

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+ € 129

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).

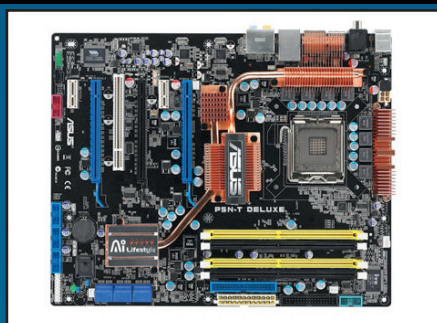
2 GB CORSAIR TWINX PC6400 € 99

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



ASUS P5N-T DELUXE € 236

Una scheda madre basata sul nuovo chipset Nforce 780i, ottima per i processori dual core e ideale per quelli più pompati. Permette l'uso di tre schede video, anche in SLI.

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 7200.10 500GB € 110

Crollo verticale del prezzo di questo modello da 500 gigabyte. Oltre alla capienza, il disco assicura buone prestazioni grazie a 16MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

SAMSUNG SATA-II, 400GB € 75

Un disco fisso votato al risparmio, ma che garantisce comunque una connessione veloce e una buona affidabilità. 7200 giri al minuto e 16 MB di cache.

SCHEDA VIDEO



3x GEFORCE 8800 GTX € 1.200

Solo le 8800 GTX e Ultra possono essere usate a gruppi di tre. Ma dato che le seconde non "scalano" molto più delle prime, tanto vale scegliere le GTX.

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.

RADEON HD3850 256 MB € 149

La scheda video DX10 che offre le maggiori prestazioni in una fascia di prezzo al limite dell'economico. Mille volte migliore di tutte quelle che costano meno.

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



LA RISPOSTA DI AMD AI CORE2 QUAD È FLEBILE E IN FORTE RITARDO, MA PERMETTE DI RISPARMIARE

HYPERTRANSPORT 3.0

La nuova versione del bus Hypertransport viaggia a 2,6 GHz e consente un'ampiezza di banda pari a 20,8 GB al secondo. Per sfruttare queste caratteristiche è meglio usare schede madri dotate del nuovo chipset AMD 790. È possibile montare il Phenom anche su alcune schede madri con socket AM2, ma in tal caso sarà possibile usare solo il bus a velocità standard (1 GHz) e memorie DDR2-800.

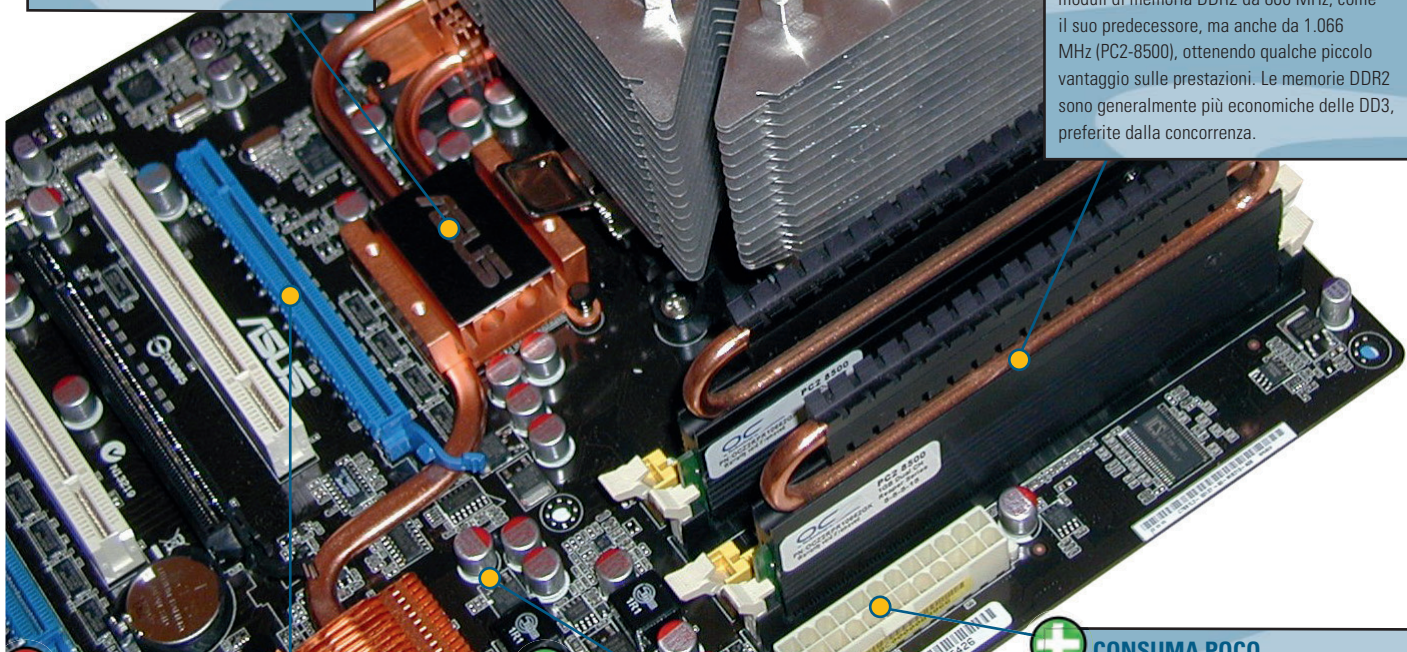
TUTTO NUOVO

Prodotto con una tecnologia a 65 nanometri, il Phenom 9500 viaggia a 2,2 GHz e sfrutta tre livelli di memoria cache. Ognuno dei 4 core dispone di una cache L2 proprietaria di 512 MB, mentre tutti e quattro condividono una cache supplementare L3 di ben 2 MB. Ciò consente un velocissimo scambio dei dati direttamente all'interno del processore.



MEMORIE A 1.066 MHz

Il Phenom può controllare direttamente moduli di memoria DDR2 da 800 MHz, come il suo predecessore, ma anche da 1.066 MHz (PC2-8500), ottenendo qualche piccolo vantaggio sulle prestazioni. Le memorie DDR2 sono generalmente più economiche delle DD3, preferite dalla concorrenza.



PRESTAZIONI MIGLIORABILI

In un mondo in cui a fare la differenza è la scheda video, e in cui i giochi ancora faticano ad avvantaggiarsi dei quad-core, i 2,2 GHz del Phenom 9500 lo fanno rassomigliare, in maniera piuttosto imbarazzante, a un normalissimo Athlon64 X2 5200+ o giù di lì. In compenso, laddove il multithreading si fa importante, questo processore non delude le aspettative.

ECONOMICO

Probabilmente l'aspetto migliore di questo processore: l'intera piattaforma Spider, intesa come il Phenom, più la scheda madre basata su AMD 790, più le memorie DDR2 e una scheda video Radeon HD38x0, permettono di raggiungere prestazioni molto elevate spendendo poco in componenti hardware, e anche in corrente elettrica.

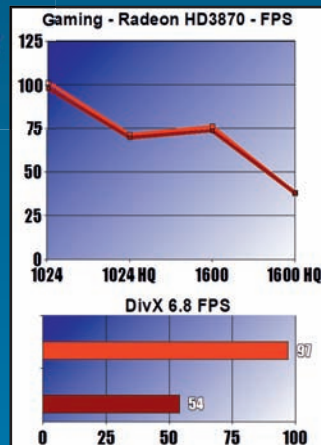
CONSUMA POCO

AMD ha introdotto diversi escamotage per ridurre al minimo il consumo di corrente elettrica da parte del processore. Questo permette di montarlo anche su sistemi dotati di alimentatori a bassa potenza. Il TDP di 95W consente anche di usare la maggior parte dei dissipatori già esistenti per il precedente modello Athlon64 X2.

Alla fine la montagna partorì il topolino. Un vecchio adagio che si addice piuttosto bene alla nuova linea di processori Phenom di AMD: furono annunciati in pompa magna prima dell'estate scorsa, li abbiamo attesi per mesi e mesi e, quando finalmente sono usciti sul mercato, abbiamo anche faticato a trovarne uno da recensire. Ma i risultati dei nostri test ci hanno lasciato abbastanza di stucco, visto che abbiamo potuto provare il Phenom 9500 su una scheda madre ASUS M3A32MVP, dotata del nuovo chipset AMD 790fx, di 4 GB di memoria a 1.066 MHz, e perfino di due dischi fissi in RAID, insomma, un ambiente ideale in cui qualsiasi processore nuovo dovrebbe fare faville. Invece, dal punto di vista puramente ludico, ci siamo trovati di fronte a prestazioni non tanto diverse da quelle di un Athlon64 X2 5200+, anche se si nota qualche piccolo miglioramento. In compenso, la presenza di quattro core nativi si fa sentire con tutte le applicazioni che aprono diversi thread contemporaneamente. Il codec DivX, 6.8, per esempio, può macinare circa 97 fotogrammi al secondo a impostazioni standard. Non è male, peccato che un Intel Core2 Quad Q6600, uscito la bellezza di un anno fa, alle stesse condizioni ne totalizzi 132. Il Phenom 9500 è l'unico modello di questo processore a essere stato immesso sul mercato: gli altri lo seguiranno soltanto quando AMD avrà risolto un bug che coinvolge il translation lookaside buffer (TLB) della cache L3, responsabile di rallentamenti nella virtualizzazione e nei forti carichi di lavoro. Chi lo compra oggi, dunque, sappia che dovrà aggiornare presto il BIOS della propria scheda video e... accontentarsi di avere in casa un prodotto che, un giorno, potrebbe diventare molto ricercato dai collezionisti!

I BENCHMARK

Nel grafico qui a fianco abbiamo messo a confronto un Athlon64 X2 5200+ a 2,4 GHz (rosso scuro) con un Phenom 9500 a 2,2 GHz (rosso chiaro), montati sulla stessa scheda madre con AMD 790fx e una scheda video Radeon HD3870. Come possiamo notare, nei giochi le prestazioni sono praticamente identiche, mentre nell'uso di applicazioni multi-threaded come il codec DivX, il Phenom è significativamente più veloce. Notevole anche la capacità di reggere all'avvio di più applicazioni: attivando i giochi, il codec DivX e una compressione con WinRAR, il framerate medio dei primi è sceso soltanto all'87% del valore iniziale.





BVM GAMECAST Q6700

Produttore: BVM Prezzo al pubblico: € 2490

9

SPETTACOLO PURO: MA CON DUE 8800 GT SAREBBE STATO PIÙ ECONOMICO E PIÙ POTENTE

+ BUON ALIMENTATORE

Un Enermax da 620 Watt è sicuramente un'ottima unità, perfetta per la configurazione hardware di questo computer. Tuttavia, qualora si decidesse di montare due schede video più potenti, o di overlockare pesantemente la CPU, potrebbe essere un'idea cambiarlo con una unità da 850 W o superiore.

+ PROCESSORE POTENTE

Il nuovo "PC della morte" di BVM è spinto da un potente processore centrale Intel Q6700 a 2,66 GHz, non il più veloce in assoluto, ma quello che attualmente offre il miglior rapporto prezzo/prestazioni, almeno tra i quad core destinati alla fascia alta del mercato. La ventola standard che lo raffredda, però, è piuttosto rumorosa.

+ 4 GB DI RAM

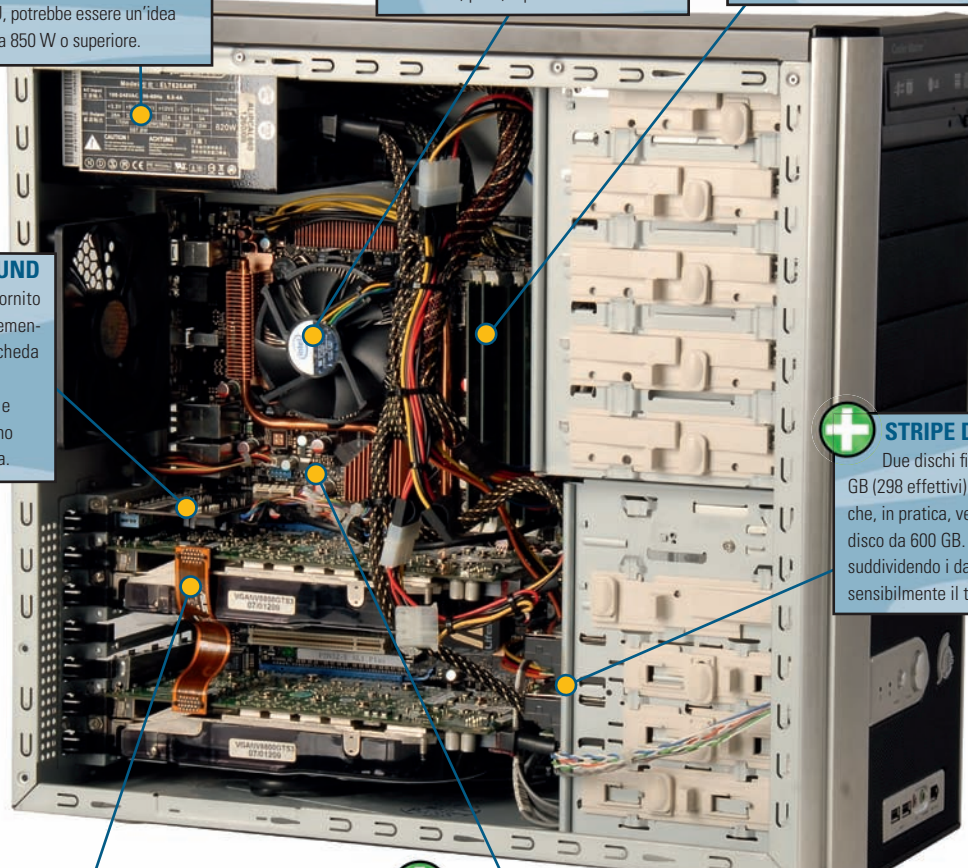
Su questo computer sono montati ben 4 GB di RAM DDR2 da 667 MHz, caratterizzati da tempi di latenza piuttosto ristretti. Sul computer è installato Windows Vista Enterprise a 32 bit, ma data l'ampiezza di memoria può essere una buona idea chiedere la versione a 64. E tenersi XP in una seconda partizione.

+ AUDIO SURROUND

L'audio integrato è fornito su una schedina supplementare caratteristica della scheda madre P5N32E: in questo modo, si limitano i fruscii e le interferenze che possono arrivare dai bus di sistema.

+ STRIPE DA 600 GB

Due dischi fissi Western Digital da 320 GB (298 effettivi) in configurazione RAID 0 che, in pratica, vengono visti come un singolo disco da 600 GB. Questo tipo di configurazione, suddividendo i dati fra i due dischi, ne velocizza sensibilmente il trasferimento.



- POTENTI MA DATATE

Le due schede video GeForce 8800 GTS da 320 MB sono purtroppo superate dai modelli GT 512 e GTS 512. Ma, messe in SLI e configurate opportunamente, offrono prestazioni sbalorditive, spesso al di sopra di una singola 8800 Ultra.

+ SCHEDA MADRE AFFIDABILE

Il nuovo Gamecast di BVM è basato su una scheda madre ASUS P5N32E-SLI con northbridge Nforce 650i e southbridge Nforce 570. Le due schede video possono operare in modalità SLI al massimo della potenza, usando le rispettive connessioni PCI Express x16.

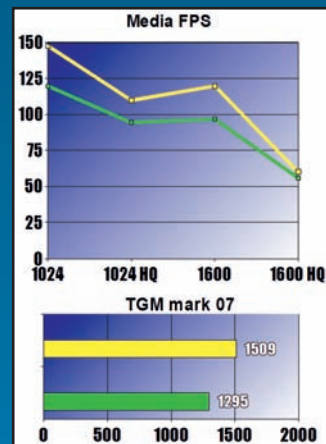
Come sempre, i PC Gamecast di BVM si rivelano ottime macchine per i videogiochi. Questa nuova versione, basata non più sulla classica accoppiata di schede ATI in crossfire, ma su un potente processore quad core Intel Core2 Q6700, e su due schede video GeForce 8800 GTS in SLI, è davvero uno dei computer più potenti che abbiano mai varcato la soglia della redazione e, forte dei suoi 1.509 punti al TGM mark 07, è certamente quello che ha totalizzato il punteggio più alto dal momento dell'introduzione del nostro benchmark. Ottimo per giocare fino a risoluzioni incredibili, come 2560x1600 o addirittura 2560x2048, soprattutto con i giochi DX9, questo PC va bene anche per giocare dignitosamente ai primi titoli DX10 – con la sola esclusione di Crysis che, almeno fino all'uscita della prima patch ufficiale Crytek, non può sfruttare adeguatamente la presenza delle due schede video. Proprio queste ultime sono l'aspetto più curioso di questa macchina: le GeForce 8800 GTS da 320 MB sono un modello superato, privo della memoria necessaria per affrontare i giochi più recenti alle più alte risoluzioni e con i filtri impostati ai massimi livelli. È vero, però, che in SLI hanno potenza da vendere: nella maggior parte dei casi, superano di gran lunga una singola GeForce 8800 Ultra, soprattutto a risoluzioni e in situazioni standard. Alle risoluzioni più elevate, però, il calo del framerate è abbastanza evidente. Fatto salvo questo particolare, facilmente migliorabile, non abbiamo alcuna riserva a consigliarvi questo "bestione".

I BENCHMARK

Un altro computer con cui fare un confronto diretto, purtroppo, non c'era. Così abbiamo pensato di mettere a confronto il Gamecast Q6700 (linee gialle) con il nostro testbed di riferimento, su cui è stata montata una singola GeForce 8800 Ultra (linee verdi). Come possiamo osservare, non c'è praticamente storia: il Gamecast è più veloce. Per ottenere questi risultati, è stato necessario attivare la modalità SLI a "frame alterni 1" dal pannello di controllo Nvidia.

THE GAMES machine MARK07

1509



GEFORCE 8800 GTS OVERCLOCK

Produttore: Point of View Prezzo al pubblico: € 349

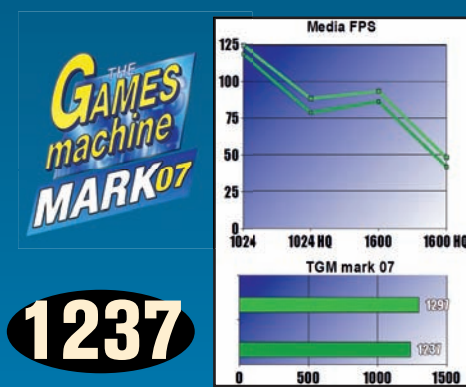
Il mese scorso abbiamo recensito la GeForce 8800 GTS da 512 MB di Zotac, mettendone in rilievo sia i maggiori pregi (prestazioni comparabili alle vecchie GeForce 8800 GTX e Ultra), sia il maggiore difetto, per quanto indiretto (l'esistenza del nuovo modello GT che alla fin fine non è tanto differente, ma che costa ben 100 euro in meno). La situazione si ripropone quasi del tutto identica anche con questa proposta di Point of View che, però, offre qualche frame per secondo in più (ma poca cosa), grazie all'uso di frequenze un po' più alte di quelle standard: il core è fissato a 700 MHz invece di 650, mentre gli streaming processor restano a 1.625 MHz. Come tutte le altre GTS da 512 MB, questa scheda dispone di 128 unità di calcolo, e 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, mentre nella scatola è fornito sia l'adattatore HDMI, sia quello SVGA per i vecchi monitor, soddisfacendo sia le esigenze di chi ha uno schermo molto vecchio, sia di chi ha un "avveniristico" televisore HD-ready. Buone nuove anche sul fronte della memoria, costituita da ben 512 MB di GDDR3 a 2.000 MHz, 60 MHz in più del solito, pilotata da un bus a 256 bit. L'ingombro è di poco inferiore a quello delle vecchie GeForce 8800 Ultra, e l'aspetto positivo di questa serie di schede video è che il dissipatore, piuttosto silenzioso, copre interamente i componenti elettronici, riducendo a zero i possibili danni durante le operazioni di installazione e rimozione. Nei grafici abbiamo messo direttamente a confronto tra loro la 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 'sorellina'. 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.



8

- + Ottima qualità visiva.
- + Comparabile a una vecchia Ultra.
- Costa molto di più di una 8800 GT...
- ...senza essere tanto diversa.

I BENCHMARK



RADEON HD3850 ULTIMATE

Produttore: Sapphire Prezzo al pubblico: € 189

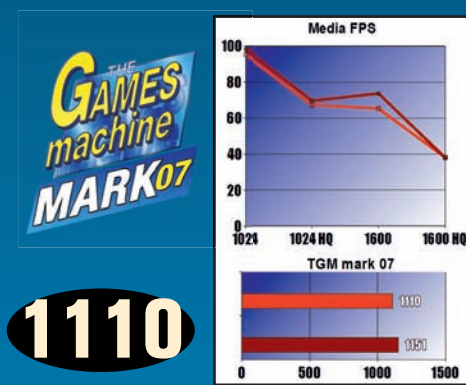
Se quello che stiamo cercando di realizzare è un PC da gioco particolarmente silenzioso o, in alternativa, un ottimo media center con cui si possa anche giocare egregiamente, nessuna scheda video è più indicata della HD 3850 Ultimate di Sapphire, la prima di questo genere a essere dotata di un silenziosissimo dissipatore passivo. Come possiamo notare anche dalle foto, i circuiti integrati sono interamente ricoperti da una placca molto sottile, in grado di ricevere il loro calore e di convogliarlo a un radiatore secondario posizionato sul retro, per mezzo di un sistema di heatpipe. Quest'ultimo, in realtà, è piuttosto ingombrante e, di fatto, può rendere l'installazione della scheda piuttosto problematica, sia perché può cozzare contro i moduli di RAM o contro il dissipatore della CPU quando è piazzata nello slot PCI Express principale, sia limitare lo spazio vitale delle altre schede di espansione quando è infilato in un connettore secondario. Insomma, prima dell'acquisto sarebbe bene prendere le misure, onde evitare la spiacevole sensazione di aver speso i soldi inutilmente. Ma se ci sta, i suoi vantaggi sono notevoli. Al di là del silenzio assoluto, del tutto assodato quando la si usa singolarmente, può essere messa in crossfire con un'altra scheda HD3850 dotata di ventola, ottenendo comunque una configurazione "doppia" che fa meno rumore delle altre. Le prestazioni, infatti, non risentono assolutamente del dissipatore passivo, visto che le frequenze sono esattamente le stesse proposte da AMD per questo genere di schede: 668 MHz il core e 1,66 GHz le memorie GDDR3, che ammontano per altro a ben 512 MB. Insomma quanto basta per giocare egregiamente qualsiasi gioco DX9 anche a risoluzioni molto elevate, e la maggior parte dei giochi DX10 a 1024x768. Certo, con Crysis bisogna abbassare un po' il dettaglio... ma con quale scheda video non va fatto? Un buon acquisto, che si vede limitare un po' il voto soltanto in virtù del prezzo, sensibilmente più alto di quello delle Radeon HD3850 raffreddate a ventola, e delle dimensioni - davvero esagerate - del dissipatore passivo, che rischiano di vanificare l'effetto "media center" che indubbiamente caratterizza questo modello. Nel grafico, la linea rossa chiara indica la Radeon HD3850 Ultimate, quella rossa scura invece una generica Radeon HD3870, raffreddata tradizionalmente, ma venduta allo stesso prezzo.



8

- + Ottima qualità visiva.
- + Del tutto silenziosa.
- Occupa spazio.
- Costa più delle altre.

I BENCHMARK



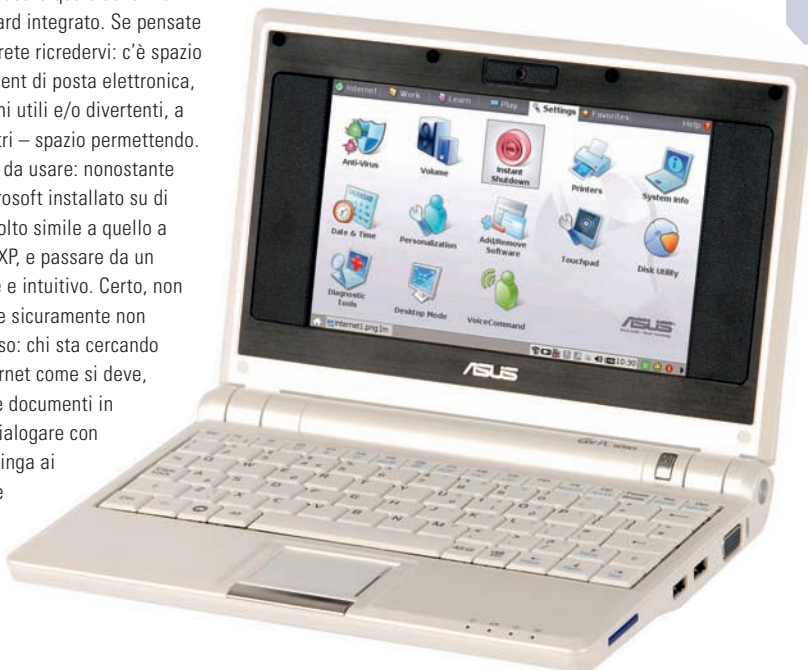


ASUS EEE PC

Produttore: Asus Prezzo al pubblico: € 300

9

L'Eee PC è un sogno che diventa realtà. Chi non ama i palmari perché non sono pratici come i notebook, e chi detesta i notebook perché non sono tascabili come i palmari, finalmente ha a disposizione un prodotto capace di coniugare gli aspetti positivi di entrambi, a un prezzo di vendita decisamente abbordabile, spesso inferiore a quello degli uni e degli altri. L'Eee PC è un "subnotebook" ultra-leggero, dotato di una normale tastiera QWERTY, solo un po' più piccola di quelle tradizionali ma ugualmente maneggevole, un monitor da 7" con 800x480 punti di risoluzione, un pregevole processore Intel Celeron a 900 MHz, 512 MB di memoria DDR2 e... nessun disco fisso! Già, la tradizionale memoria di massa tradizionale, tristemente nota per la sua scarsa tolleranza a colpi e scossoni, è stata sostituita da una memoria flash da 4 GB, piccola ma sufficiente per il sistema operativo Linux che controlla l'apparecchio. Per trasferire i programmi è possibile usare qualsiasi unità esterna USB, o il lettore di memory card integrato. Se pensate che tutto questo sia troppo poco, dovrete ricredervi: c'è spazio per Firefox, per OpenOffice, per un client di posta elettronica, per Skype e per diversi altri programmi utili e/o divertenti, a cui possiamo aggiungere anche i nostri – spazio permettendo. L'Eee PC è un dispositivo molto facile da usare: nonostante non ci sia l'ombra di un prodotto Microsoft installato su di esso, l'aspetto delle applicazioni è molto simile a quello a cui è abituato un utente di Windows XP, e passare da un programma all'altro è comodo, veloce e intuitivo. Certo, non è un PC destinato all'uso "generale" e sicuramente non va bene per giocare, ma vince lo stesso: chi sta cercando un'agenda capace di navigare su Internet come si deve, gestire la posta elettronica, realizzare documenti in PDF o nei formati di Word ed Excel, dialogare con Skype e poco altro, e che non lo costringa ai mille compromessi di uno smartphone o di un palmare, ha il prodotto che fa per lui. Tra l'altro, è anche dannatamente bello da vedere. Un gadget sfizioso, che per qualcuno può diventare indispensabile.



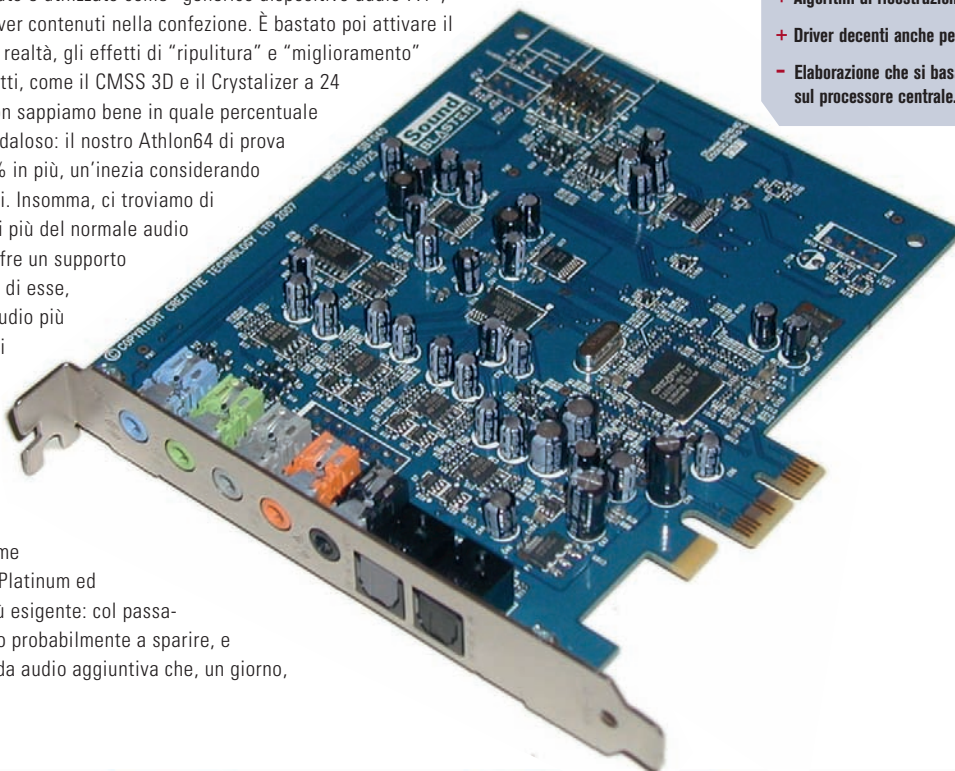
- + Perfetto per il lavoro.
- + Piccolo, pratico, maneggevole e resistente.
- Dobbiamo cambiare abitudini.
- Assolutamente inadatto al gioco.

X-FI XTREME AUDIO PCI EXPRESS

Produttore: Creative Prezzo al pubblico: € 79,90

6.5

Chiunque si stia ancora chiedendo a cosa servano i connettori PCI Express x1, che a tre anni di distanza dalla loro introduzione giacciono per lo più inutilizzati sulla maggior parte dei computer, finalmente ha una risposta. Creative, infatti, è riuscita a superare i problemi di latenza che le impedivano l'uso di questo tipo di connettori ai fini dell'audio ma, a dire il vero, la soluzione proposta sembra essere figlia di un compromesso. Quello montato sulla X-Fi Xtreme Audio PCI Express non è il tradizionale DSP X-Fi che abbiamo imparato a conoscere e ad apprezzare sulle costose soluzioni PCI, ma un più semplice 'codec' a 8 canali che Vista ha immediatamente riconosciuto e utilizzato come "generico dispositivo audio 7.1", addirittura prima che installassimo i driver contenuti nella confezione. È bastato poi attivare il task manager per rendersi conto che, in realtà, gli effetti di "ripulitura" e "miglioramento" dell'audio tipici di questa serie di prodotti, come il CMSS 3D e il Crystalizer a 24 bit, in questo caso si appoggiano – e non sappiamo bene in quale percentuale – sul processore centrale. Nulla di scandaloso: il nostro Athlon64 di prova è stato impegnato per una media del 2% in più, un'inezia considerando la potenza media dei moderni processori. Insomma, ci troviamo di fronte a una scheda che non ha molto di più del normale audio integrato nelle schede madri, ma che offre un supporto software decisamente migliore di molte di esse, con cui è possibile ottenere gli effetti audio più disparati senza problemi: anche quelli di simulazione d'ambiente EAX, tagliati di netto da Windows Vista in moltissimi giochi, e recuperati alla grande con il software ALchemy in dotazione. Ci domandiamo, tuttavia, quando sarà possibile avere anche in versione PCI Express una scheda audio dalle medesime caratteristiche e funzionalità delle X-Fi Platinum ed Elite Pro, quelle dedicate al pubblico più esigente: col passare del tempo i connettori PCI tenderanno probabilmente a sparire, e nessuno vuole portarsi a casa una scheda audio aggiuntiva che, un giorno, potrebbe non servirgli più a niente.



- + Buona qualità audio.
- + Algoritmi di ricostruzione del suono.
- + Driver decenti anche per Vista
- Elaborazione che si basa sul processore centrale.

Tecnotigiemme

Paolo Besser paolone@sprea.it

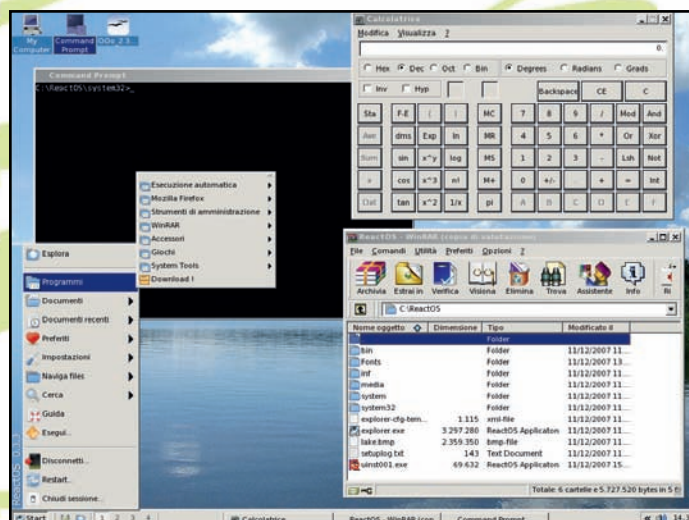
VECCHI SISTEMI IN SALSALSA OPENSOURCE

Se chiediamo in giro cosa si intenda per "sistemi operativi alternativi" a Windows, probabilmente l'unica risposta che otterremo sarà il nome di qualche distribuzione di Linux, se non Linux stesso. Qualcuno, molto più pragmaticamente, ci parlerà di OSX, e i più temerari forse si spingeranno a qualche variante di BSD, ma ben pochi ne conoscono altri. In realtà, il mondo dei sistemi operativi open source è molto più vario e comprende idee originali come SkyOS o riadattamenti come Syllable, ma quello che vorremmo puntualizzare in questo TecnoTGM è come diversi sistemi operativi, alcuni dei quali dichiarati commercialmente "morti" o giù di lì da diversi anni, abbiano in realtà avuto un seguito grazie alle loro agguerrite community. Vediamo tre casi eclatanti.

UN NUOVO BEOS: HAIKU

BeOS fu una meteora nell'affollato panorama degli anni '90. Il suo sviluppo cominciò nel 1991, come os principale di un sistema informatico proprietario chiamato Be/Box che, nelle intenzioni di Be Inc, avrebbe dovuto fare concorrenza al Macintosh e raccogliere l'eredità di Amiga al fallimento di Commodore. Raggiunse il culmine della notorietà quando Gil Amelio, all'epoca CEO di Apple, entrò in trattativa per il suo utilizzo sui Macintosh, al posto dell'obsoleto MacOS Classic. La trattativa non andò a buon fine e, per coprire i debiti sempre maggiori, Be Inc decise di sviluppare BeOS anche per PC, creando una piccola ma agguerrita (e fedele!) community di utenti. Purtroppo, gli sforzi non furono sufficienti e a nulla valse rilasciarne anche una versione gratuita: Be Inc andò in liquidazione e tutti i diritti di BeOS passarono a Palm prima, e ad Access Co poi. L'eredità di BeOS, oggi, si chiama Haiku ed è un sistema alternativo molto interessante: supporta già una discreta quantità di periferiche e di schede di espansione (audio e video), ha un'interfaccia grafica molto pulita e la sua compatibilità con le applicazioni scritte per BeOS è già piuttosto elevata. Un driver AHCI di recente scrittura consente l'installazione e l'uso sui dischi Serial-ATA, mentre un nutrito elenco di schede audio supportate permette a Haiku di proseguire il cammino originale di BeOS, da sempre considerato "il sistema desktop ideale per le applicazioni multimediali". Haiku può vantare dunque una buona disponibilità di software, commerciale e non, con cui è

Qualcuno sostiene che le vecchie idee sono sempre le migliori, e intende portarle avanti. Un compito ingrato, in un ambiente come l'informatica dove sono gli standard de-facto a dominare.

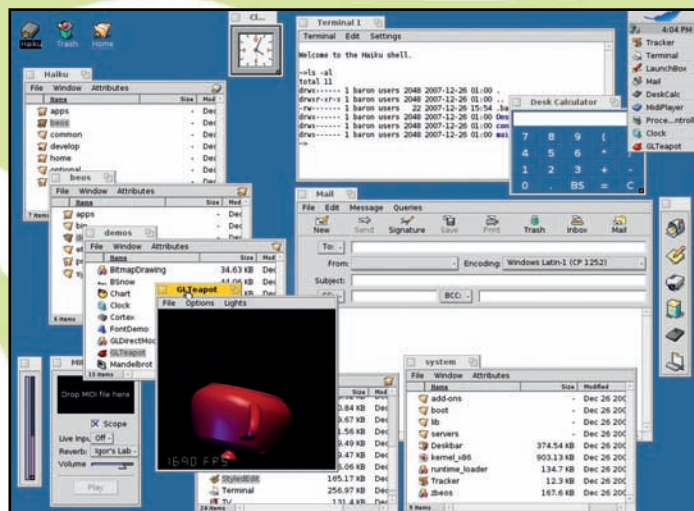


Come possiamo notare, l'interfaccia standard di ReactOS ricorda molto da vicino quella di Windows 95. Deve ancora migliorare, però.

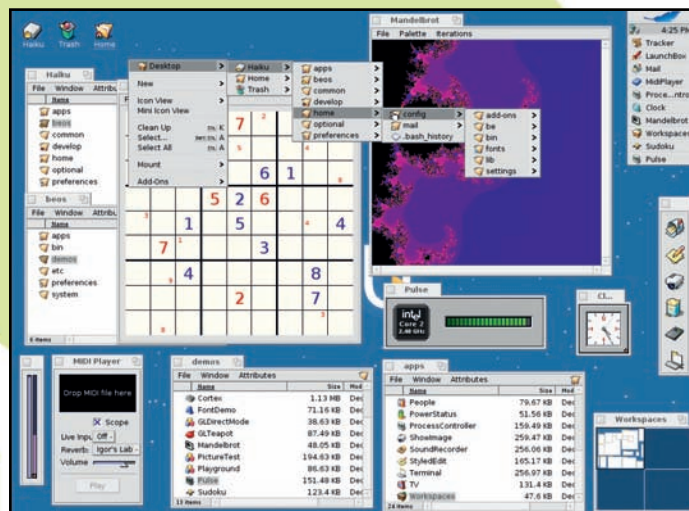
possibile elaborare audio e video, navigare su Internet e gestire altri protocolli di rete. Curiosamente, però, è disponibile soltanto in Inglese, anche se ovviamente un progetto per la sua internazionalizzazione è già in corso di sviluppo.

AMIGAOS RIFATTO: AROS

Della triste vicenda di Amiga ne abbiamo già parlato più volte qui su TGM, per cui non è il caso di ripetersi. Tuttavia, uno degli aspetti migliori di questa piattaforma era il suo sistema operativo: piccolo, discretamente modulare e aperto a qualunque genere di miglioramento da parte di utenti e software house. Un sistema che, in poche centinaia di KB, metteva a disposizione un ambiente grafico standard, uno scheduler per avviare più applicazioni in multitasking e che con pochi MB di RAM a sua disposizione poteva fare davvero faville. Figuriamoci cosa potrebbe fare un sistema del genere con l'hardware di oggi, centinaia di volte più potente di quello di allora. Se vogliamo toglierci questa curiosità, non ci resta che scaricare una build



Alcune applicazioni girano su Haiku, versione moderna e open source di BeOS. Il livello raggiunto da questo sistema operativo è notevole.



Altri programmi che girano su Haiku. Si noti il file manager ad albero integrato nei menu, premendo il tasto destro del mouse.

TUTTI I SITI DA CONOSCERE

Ecco una serie di siti importanti, suddivisi per sistema operativo. Se vi interessa conoscere gli ultimi sviluppi dei sistemi alternativi open source e non, potete fare riferimento a due siti in particolare, **OS News** (www.osnews.com) e **Slashdot** (www.slashdot.org).

HAIKU

- **Homepage progetto**
<http://haiku-os.org>
- **Download sistema operativo e software**
<http://haiku-files.org>
<http://www.haikuware.com>
- **Community**
<http://haiku-os.org/forum>

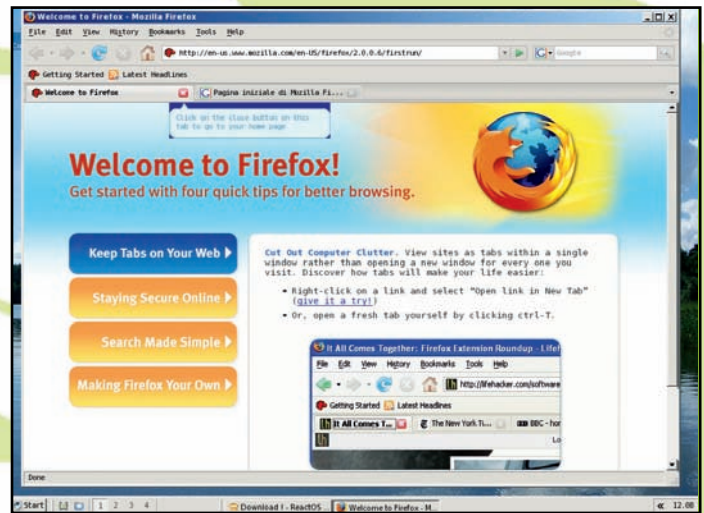
AROS

- **Homepage progetto e download sistema**
<http://www.aros.org/it>
- **Distribuzione VmwAROS**
<http://www.vmwaros.org>
- **Download applicazioni**
<http://archives.aros-exec.org>
<http://aminet.net>
- **Community utenti e sviluppatori**
<http://aros-exec.org>
<http://www.arosworld.org>

REACTOS

- **Homepage progetto e download**
<http://www.reactos.org/it>
- **Community**
<http://www.reactos.org/it/community.html>

notturna di AROS e installarla sul nostro PC, scaricando poi dal sito degli Archivi tutte le applicazioni che ci interessano. Occorre però una macchina dotata dell'hardware necessario, visto che manca il supporto per molte delle tecnologie più moderne, come per esempio i drive Serial-ATA. Se vogliamo risparmiarci buona parte del lavoro, però, la distribuzione VmwAROS mette a disposizione un ambiente AROS già installato e pre-configurato in una macchina virtuale di VMware (Player, Server, Workstation o Fusion). AROS è un sistema alternativo molto promettente, perché fa della semplicità d'utilizzo e della coerenza i suoi punti di forza. Chi ha usato per anni un sistema Amiga non potrà che ritrovarsi a casa sua, anche se per ora la quantità di applicazioni a disposizione è ancora abbastanza limitata. Di recente, in ogni caso, sono stati annunciati un browser per Internet basato su WebKit e un client di posta



Una foto vale più di mille parole. ReactOS mentre esegue senza molti problemi il browser Mozilla Firefox. Solo le versioni 1.x, per ora.

elettronica molto avanzato, mentre chi vuole chattare può già farlo con i prototipi di WookieChat e AiRcOS. AROS ha una particolarità: è l'unica variante di AmigaOS già disponibile per architetture a 64 bit, come gli ultimi processori Intel e gli Athlon64, Opteron e Phenom di AMD.

WINDOWS GRATIS: REACTOS

Windows non è propriamente "morto" ma, anzi, vive e prospera benissimo, a suon di milioni di euro guadagnati e investiti ogni giorno. Tuttavia, la sua natura commerciale lo rende quasi sempre invisibile alle comunità di intellettuali che adoperano Linux o, più semplicemente, a tutti coloro che preferirebbero un mondo informatico in mano al popolo – e non alle multinazionali. ReactOS è una risposta ideale a chi vorrebbe un sistema operativo libero e aperto, senza però rinunciare alle applicazioni usate con profitto, e per tanti anni, su Microsoft Windows.

Riscritto interamente da zero, questo os ha un kernel che cerca di essere compatibile con quello di Windows XP, dispone di API e librerie che cercano di riprodurre le loro controparti originali e, naturalmente, condivide con il sistema operativo Microsoft l'aspetto degli elementi grafici fondamentali. In un mondo ideale, le applicazioni scritte per Windows dovrebbero girare esattamente nello stesso modo anche su ReactOS: peccato, però, che la strada da compiere prima di raggiungere questo difficilissimo obiettivo sia ancora lunga e molto faticosa, resa ancor più ardua dal fatto che lo stesso Windows è in costante evoluzione. Si pensi, per esempio, che gli obiettivi originali di ReactOS prevedevano una "semplice" riscrittura di Windows 95, mentre oggi si vuole arrivare alla compatibilità completa con XP, uscito nel 2001 e già rimpiazzato da Vista. Allo stato attuale, infine, ben poche applicazioni funzionano correttamente e l'eccessiva instabilità del sistema non lo rende adatto per il lavoro di ogni giorno. Ma con tanto impegno e un bel po' di sviluppatori in più potrebbe migliorare, quindi teniamolo d'occhio che non si sa mai.



Il programma di grafica pittorica e foto-ritocco Lunapaint è una delle migliori applicazioni che girano su AROS.

MS/DOS E OS/2

Vale la pena spendere due parole anche sui tentativi di ricreare questi due sistemi operativi storici per PC. MS/DOS è stato quasi completamente ricreato con **FreeDOS**, www.freedos.org, e la sua versione 1.0 è capace di eseguire correttamente la maggior parte dei programmi che funzionavano su MS/DOS, comprese alcune versioni antediluviane di Microsoft Windows. FreeDOS dispone anche di una serie di estensioni, sullo stile di EMM386, e può essere usato su qualunque genere di PC, sia esso reale o emulato con una Virtual Machine. OS/2, invece, non ha ancora una sua controparte open source: una petizione a IBM da parte dei suoi ultimi utenti, per il rilascio dei codici sorgenti, non è andata a buon fine perché molte componenti del sistema operativo non possono essere aperte al pubblico. La petizione è stata riproposta di recente, ma difficilmente avrà esito diverso dalla prima. Per chi volesse saperne di più, il sito è www.os2world.com.

Consolemania Corner



Questo mese il Wii ha rubato la scena a tutte le altre piattaforme, complice l'uscita di un'avventura grafica - la prima per il sistema di casa Nintendo - da leccarsi i baffi, e un paio di titoli tutt'altro che trascurabili. PlayStation 3 e Xbox360 si "consolano" con il fantastico Burnout Paradise, mentre gli estimatori di PSP potranno sollazzarsi con il nuovissimo WipeOut Pulse.

**TOP
GAME**

BURNOUT PARADISE

Oggi giorno son pochi i videogiochi capaci di pompare fiumi di adrenalina nel sistema cardiocircolatorio di noi giocatori. Tra questi, sicuramente, trova posto la serie (purtroppo mai apparsa su PC) di Burnout, un'interpretazione della guida arcade all'insegna dell'alta velocità e, soprattutto, degli spettacolari rischi che essa comporta. Frontali e sportellate sono qui all'ordine del giorno e, anzi, l'intero modello di gioco si sviluppa proprio su ogni forma di scorrettezza automobilistica. A differenza però dei passati episodi, in cui erano previsti percorsi esclusivamente lineari e a senso unico, Burnout Paradise è il primo della serie a offrire uno scenario liberamente esplorabile. La città immaginaria in cui viene ambientato questo paradisiaco appuntamento offre infatti una rete stradale tanto vasta quanto articolata. Il bello è che



qui, di cose da fare ne troverete letteralmente a ogni angolo. Ogni intersezione stradale, infatti propone uno degli oltre 120 eventi single player (ce ne sono altri 350 circa da svolgere cooperativamente su Xbox Live!), a cui potrete prendere parte semplicemente premendo i due pulsanti dorsali. Vincendo le gare potrete sbloccare nuove vetture (75, tutte immaginarie) che, prima di poter essere utilizzate, andranno scovate sulle strade di Paradise City e spedite a suon di sportellate dallo sfasciacarrozze, dove potrete ritirarle con tutta calma.

Resta infine da sottolineare la solidità che caratterizza ogni elemento di Burnout Paradise. Non ultimi il notevole impatto grafico e la fluidità, sempre massima, che contraddistingue ogni istante di gioco. Perché, credeteci, schiantarsi a 60 FPS è sempre un piacere.

BiruBiru



PS3
XBOX 360

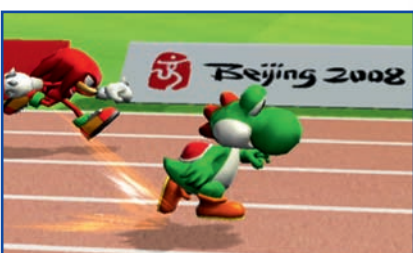
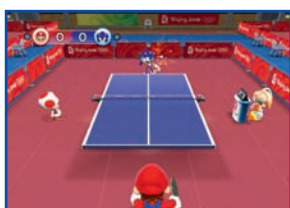
QUALITÀ/PREZZO	5
GRAFICA	5
SONORO	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
CARISMA	5

91

MARIO E SONIC AI GIOCHI OLIMPICI

Il matrimonio impossibile tra Mario e Sonic si è finalmente consumato. Diversamente dalle aspettative di tutti, però, non ci troviamo di fronte a un classico platform/adventure, ma a un titolo sportivo multievento, con tanto di licenza delle prossimi Giochi Olimpici di Pechino. Otto personaggi presi dal mondo di Super Mario e altrettanti da quello di Sonic sono la base di partenza su cui costruire grandi serate "old-style" à la Track'n'Field, a patto di avere un buon gruppo di amici che abbia voglia di sudare e dedicarsi a un po' di (in) sana competizione. Perché, diciamocela tutta, lo stimolo per giocare da soli termina nel breve periodo, dopo aver testato un paio di volte le discipline proposte.

Kikko



NINTENDO DS

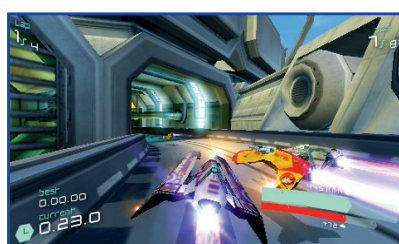
QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

76

WIPEOUT PULSE

Un brand che è sempre rimasto nel cuore di tutti i fan Sony è sicuramente quello di Wipeout, un gioco di corse futuristico che ha letteralmente fatto storia, pur con i suoi alti e bassi. Molti ritengono l'edizione 2097 per PSOne ancora la migliore di sempre, ma questo Pulse, secondo episodio per PSP, riesce davvero a riprendere in maniera significativa l'emozione e l'adrenalina di quei tempi. Le 24 piste e le 7 modalità di gioco garantiscono un divertimento senza eguali, il tutto mosso da un motore grafico davvero sensazionale, che non perde un colpo nonostante una quantità impressionante di poligoni ed effetti assortiti. Chicca finale, un editor per PC con il quale personalizzare le texture della propria navicella. Immane, a meno di non odiare Wipeout.

TMB



PSP

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	5
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	4

90

TOP GAME

ZACK & WIKI: IL TESORO DEL PIRATA BARBAROS

Avete consumato confezioni di fazzoletti a furia di piangere la quasi totale scomparsa delle care, vecchie avventure grafiche di LucasArts e Sierra? Ricordate ancora con estremo piacere la serie di Gobbliins? Risolvere enigmi è tra le cose che più vi regalano soddisfazione quando giocate? Da piccoli avete sempre sognato di essere un pirata e magari vi piacciono pure manga e anime giapponesi? Se avete risposto sì anche a una sola di queste domande, Zack & Wiki potrebbe proprio essere il gioco per voi (se poi avete annuito a tutte, dovete semplicemente imbarcarvi al volo in questa avventura senza neanche continuare a leggere). Bisogna infatti dare atto a Capcom di essere tra i pochi sviluppatori terze parti a essersi seriamente impegnati su Wii, sfruttando con intelligenza le funzionalità del telecomando Wii e al contempo realizzando un splendido motore grafico in toon shading. Zack & Wiki cala infatti il giocatore in una caccia al tesoro lungo tutta una serie di livelli pieni zeppi di enigmi da risolvere utilizzando tanta materia grigia e gli oggetti sparsi in giro. Il telecomando Wii funge così da una parte da mouse, con la sua interfaccia punta e clicca, dall'altra chiama il giocatore a mimare l'utilizzo dei vari strumenti diventando di volta in volta una sega, una canna da pesca, un martello, un trapano e chi più ne ha più ne metta. Originale, pieno di idee, simpatico e in grado di far sentire ottuso anche il più esperto degli avventurieri, Zack & Wiki è la classica sorpresa che non ti aspetti e che invece ti conquista. **Surgo**



Wii

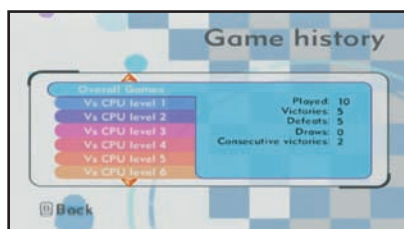
QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	5
SONORO	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
CARISMA	4
91	

WII SCACCHI

Il Wii continua nella sua marcia di conquista dei casual gamer di tutto il mondo e lo fa con questa piacevole produzione, dedicata all'affascinante mondo degli scacchi. Il titolo, realizzato internamente da Nintendo, dà modo di confrontarsi sia contro avversari gestiti dal computer, sia contro esseri umani in carne e ossa, sfruttando la modalità online. L'inquadratura scelta è quella classica, dall'alto, ma può essere personalizzata in svariati modi, includendo a video diverse indicazioni, come le mosse effettuate, i pezzi mangiati e via di questo passo. Piacevole la possibilità di personalizzare lo sfondo, la scacchiera e i pezzi, scegliendo tra le dieci proposte disponibili. Divertente, ben realizzato e proposto a meno di trenta euro: un'ottima scelta per tutti.



ToSo

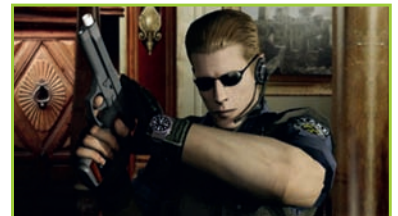


Wii

QUALITÀ/PREZZO	5
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
CARISMA	3
75	

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

Sotto la dura scorza di Umbrella Chronicles, a discapito di un comparto tecnico da titolo "low budget", si nascondono qualità inattese. La struttura è quella tipica dei gun-game (House Of The Dead vi dice nulla?), col mirino mobile presente sullo schermo e lo scenario che scorre su binari predefiniti. Sparare a tutto quello che assomiglia a uno zombie o a un qualsiasi nemico è uno spasso genuino, soprattutto se si ha la fortuna di affrontare lo sporco lavoro in coppia con un amico. La presenza di una storia interessante e che spazia in lungo e in largo per gli episodi (Resident Evil 0 su tutti), abbinata al valore aggiunto del Wii Zapper su cui montare Wiimote e Nunckuk a mo' di shotgun, rendono caldo l'acquisto per tutti coloro che hanno un minimo di interesse nella saga horror più famosa della storia videoludica.



Kikko



Wii

QUALITÀ/PREZZO	1
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	5
CARISMA	4
80	

SIGUR RÓS - HVARF-HEIM

(Emi)

Non ci troviamo di fronte a un vero e proprio disco: quello che i Sigur Rós ci propongono è un doppio EP contenente rarità, brani riarrangiati e dal vivo. Il tutto poteva essere raccolto su un unico supporto ma quella di separarli è stata una vera e propria scelta: i nuovi ambienti eterei e sognanti di Hvarf e le vecchie composizioni, ora rivisitate completamente in acustico in Heim, così, si bilanciano continuamente. Hvarf, letteralmente "sparire", oltre a offrire versioni più dilatate di Von e Hafsol, rappresenta uno sguardo a quelle composizioni rare o mai pubblicate (Salka, Hljómálmind e Í Gær), che le orecchie più attente e fedeli avevano avuto la possibilità di ascoltare soltanto dal vivo. Ed è bene sottolinearlo, alcuni momenti particolarmente oscuri e drammatici saranno difficili da digerire per chi si è avvicinato a questa band grazie a Takk (EMI, 2005). Heim, che invece significa "casa", è stato registrato prevalentemente durante il tour islandese in quelle date dove gli ambienti o l'assenza d'elettricità rendevano il live set acustico una scelta obbligata, oltre che ragionata: Untitled 3, nella sua nuova veste, grazie al pianoforte destabilizza completamente e si va ben oltre il post-rock. Nella musica dei Sigur Rós la sensibilità classica e quella rock s'incontrano. Meravigliosamente.

Alessandro Sozzi - lamelight@tin.it



89

SERJ TANKIAN - ELECT THE DEAD

(Serjical Strike / Warner Brothers)

C'è molto dei System Of A Down in quest'album solista firmato Serj Tankian, talentuoso vocalist del gruppo: rock/speed e metal melodico in salsa armena. Il cantante ha suonato buona parte degli strumenti e si è avvalso anche della collaborazione dei batteristi John Dolmayan e Bryan Mantia, di Larry LaLonde e Dan Monti (dei Primus) per chitarra e basso, di Antonio Pontarelli per il violino e del soprano Ani Maldjian. Un po' più morbido rispetto agli standard del quartetto californiano, Elect The Dead è sentito e vigoroso, ben suonato e curato. I testi ispirati a tematiche socio-politiche e la voce, eclettica e potente, donano corposità a un album certamente riuscito. Le chitarre sono inaspettatamente in secondo piano, mentre domina il pianoforte che, sporadicamente presente nei pezzi dei SOAD, qui rifinisce melodicamente anche le tracce più aggressive. Dodici brani sempre in bilico tra l'agro e il dolce; difficile scegliere quali maggiormente degni di nota, meglio allora nominare i pochi mediocri: Baby, Honking Antelope e Lie Lie Lie risultano superflue in tale contesto. The Unthinking Majority è forse la prova migliore, seguita dallo sperimentalismo allucinato e accattivante di Praise The Lord And Pass The Ammunition. Elect The Dead è un buon disco che però non riesce a concretizzare l'alchimia di alcuni degli album migliori dei SOAD.

Silvia Moretti - campanula@fastwebnet.it



65

DURAN DURAN - RED CARPET MASSACRE

(Epic)

Dopo varie vicissitudini più o meno rilevanti (vedi la dipartita del chitarrista Andy Taylor alla vigilia delle registrazioni e il rifiuto da parte della Epic di pubblicare Reportage, album previsto per il 2006 ma considerato troppo politico) i "Wild Boys" sono finalmente riusciti a produrre il loro dodicesimo album. E giacché dovevano rifare tutto daccapo, si sono rifatti anche il look, quello musicale s'intende. Chiamati a rapporto Justin Timberlake e Timbaland, la band ha così sfornato un album dance-rock di tutto rispetto allontanandosi però di molto da quei cliché che li aveva caratterizzati sin dall'omonimo album: gli indimenticabili giri di basso di John Taylor sono del tutto assenti, così come le ritmiche tipiche di Roger. L'unico elemento che fa capire all'ascoltatore di trovarsi di fronte ai Duran Duran è l'inconfondibile voce di Simon Le Bon (tra l'altro decisamente in forma) perché anche l'elettronica di Nick Rhodes è stata sacrificata. Non basta una produzione iperpatinata e glamour per fare del buon synth-pop, se mancano longevità e carattere. Dov'era la band mentre questo disco veniva registrato?

Alessandro Sozzi
lamelight@tin.it



79

LED ZEPPELIN - MOTHERSHIP

(Atlantic)

Cerchiamo di essere obiettivi: l'unica motivazione alla base dell'uscita di questa ennesima raccolta dedicata alla discografia dei Led Zeppelin è il fortissimo richiamo che la band britannica ha avuto nelle scorse settimane grazie all'inattesa e graditissima reunion in occasione del concerto all'O2 Arena di Londra, in cui parte della formazione originale (Jason Bonham ha sostituito il padre John, storico batterista scomparso) è tornata a suonare dopo quasi vent'anni di inattività. Ovviamente non c'è nulla di nuovo e tutta l'operazione puzza di trovata meramente commerciale: ciò nonostante, con i suoi 24 brani scelti direttamente dalla band, con tutta la potenza e la pulizia del digitale e della rimasterizzazione, con la carica e le genuine emozioni che mai nessuna band come i Led Zeppelin ha saputo trasmettere, Mothership rappresenta un ottimo regalo per San Valentino, da donare a rocker nostalgici ma vicini alla pensione o alle nuove generazioni cresciute a pane ed Evanesence, perché capiscano come è nato il rock e che fine abbia fatto oggi.

Luca Addabbo
lucaaddabbo@sprea.it



75

TARJA TURUNEN - MY WINTER STORM

(Universal)

L'aveva anticipato con il fiabesco video del singolo I Walk Alone, e Tarja Turunen ora "cammina da sola". Dopo otto anni e sei album di successi con i Nightwish e qualche tiepida sortita solista negli ultimi tempi, per la bella cantante finlandese è l'alba di un nuovo inizio. Nel tentativo di creare un sound personale e carismatico, Tarja si è circondata di grandi musicisti e guest del calibro di Kiko Loureiro (Angra) che, sotto la guida attenta del produttore Daniel Presley (sì, discendente di Elvis) hanno dato vita a un disco registrato e finalizzato ottimamente. Il risultato che ne scaturisce è un ibrido tra metal e musica d'opera, omogeneo nella qualità ma troppo poco commerciale per scalare le chart mondiali e forse troppo "sognante" per catturare l'attenzione dei fan del genere. Nel complesso, comunque, lady Turunen offre un'ottima prestazione al microfono, appiattita solamente da testi già sentiti (legati alla tradizione fantasy) e una certa ripetitività nell'atmosfera delle varie tracce.

Marco Mantoan
marco.mantoan@alice.it



75



Hairspray – Special Edition DVD

Mai lasciarsi abbattere, nemmeno dalla ciccia

C'era una volta... nella Baltimora del 1962, l'esuberante Tracy clamorosamente oversize e con un'acconciatura molto cotonata, che sognava con determinazione di partecipare al *Corny Collins Show*, come cantante e ballerina. Selezionata grazie alle sue irrefrenabili doti di comunicativa, supererà ogni ostacolo, sconfiggendo la perfida Velma (Michelle Pfeiffer), direttrice dello show, e sua figlia Amber, un'insignificante e odiosa "Barbie", conseguendo amore, successo e pure giustizia sociale. Tutto avverrà con l'appoggio del padre (uno stralunato e gentile Christopher Walken), e della madre Edna (John Travolta) che, relegata in casa sotto il peso dei suoi 135 chili, si concederà una rivale finale ricoperta di luccicanti paillettes rosa. Davvero un'edizione speciale, questa coloratissima su due dischi, per la divertente commedia *Hairspray*. Sul primo disco troviamo vari commenti (regista, interprete e produttori), l'accesso diretto ad alcune canzoni e due coreografie. Sul secondo, una mole di contenuti per più di un'ora e mezza di materiale. Si comincia con "Le origini di *Hairspray*": "Il *Buddy Dean Show*" sul vero DJ bianco responsabile della rivoluzione musicale dello show; "*Hairspray di John Waters*", interessante rievocazione del film originale; "*Hairspray a Broadway*" sulla trasposizione teatrale. Poi "You can't stop the beat" che comprende 8 speciali: "HS ritorna sul grande schermo" è un ottimo dietro le quinte. Seguono altri filmati dedicati al cast, alle musiche (sono state aggiunte nuove canzoni allo score teatrale), alla coreografia, ai divertenti costumi, alle esagerate acconciature, alle accurate scenografie, per chiudersi con "Riflessioni", le varie esternazioni del cast. "*Hairspray Extension*" è un dietro le quinte di sei scene. Si chiude con 5 scene eliminate. L'immagine restituisce con buona definizione la brillante fotografia originale, mentre il DTS dell'audio rimane decisamente coinvolgente, soprattutto nei molti momenti musicali.

Regia: Adam Shankman
 Cast: John Travolta, Nikki Blonsky, Michelle Pfeiffer, Christopher Walken
 Distribuzione: MHE
 Audio: DTS 5.1, DD 5.1, italiano, inglese
 Sottotitoli: italiano, inglese
 Schermo: 2.35:1

FILM:	75
AUDIO/VIDEO:	80
EXTRA:	100

85

Prison Break Stagione 2 Volume 2 (13-22) DVD

Il cerchio si chiude, ma senza lieto fine

Con questi dieci episodi su tre dischi si conclude la seconda stagione dell'appassionante serie *Prison Break*. Braccati da agenti FBI onesti e corrotti, complottisti ed ex carcerati, Lincoln e Michael continuano la loro fuga verso Panama, mentre i cinque milioni di dollari che dovrebbero assicurare la loro libertà continuano a cambiare mano. Ma ai due interessa soprattutto essere scagionati da tutte le accuse e riabilitati definitivamente. Ci arriveranno quasi. Quasi.... Intorno a loro continuano a intrecciarsi le sorti degli altri protagonisti che, colpevoli o innocenti, amici o nemici, subiranno le conseguenze della frequentazione con i due fratelli più ricercati d'America. Sara, amata da Michael, verrà addirittura torturata da un corrotto agente FBI, mentre sempre più chiaro sarà il ricatto cui è sottoposto l'agente Mahone (Fitchner), che precipita in un abisso morale da cui non riuscirà a risalire. I due fratelli arriveranno finalmente a Panama, ma la "nuova vita" non sarà quella sperata, in un crescendo di colpi di scena e delusioni sempre più drammatico. La stagione si chiude con un forte aggancio per la terza serie. Ottimi gli extra in questa edizione: oltre al commento audio per 5 episodi, troviamo "Riscoperta di una serie", un ottimo making of mezz'ora sulla seconda stagione, sulla necessità di cambiare l'approccio dello spettatore, essendo mutata radicalmente l'ambientazione e l'equilibrio fra i personaggi. In "Girare a Dallas, America" il produttore spiega le difficoltà incontrate cambiando set, da Chicago a Dallas e Messico (10 minuti). Conclude un videoclip con l'arrangiamento del tema di *Prison* in chiave dance ad opera di Ferry Corseten. Come chicca troviamo anche il primo episodio della sesta stagione di 24. Immagine sempre molto nitida e ben definita, audio cinematografico per potenza e dettaglio.



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:	80

81

Il grande match DVD

Il pallone è rotondo sotto qualunque bandiera

Come in altre occasioni, l'uscita su DVD può servire per recuperare la visione di questo piccolo film, quasi ignorato al suo passaggio sul grande schermo. Cosa mai potrebbe accomunare un gruppo di mongoli nei desolati territori cinesi, una carovana di tuareg nel deserto, solcato come navi della sabbia da pullman affollati di profughi neri, e una tribù dell'Amazzonia, costretta a una poco cordiale convivenza con gli occidentali di un'industria che opera nella giungla? Tutti sembrano calamitati verso un invisibile punto, nel quale qualcosa di faticoso avverrà e per arrivarci sono pronti a qualunque sacrificio. Il punto è quello dal quale sarà possibile innalzare una qualunque antenna di fortuna, in grado di captare il segnale per trasmettere su apparecchi antiquati e semi-distrutti la finale del campionato di calcio del 2002, Brasile-Germania. Perché l'unico elemento capace di far battere all'unisono cuori tanto diversi, di far sparire in un attimo, l'attimo di un goal, qualunque differenze etnica, di azzerare diffidenze e rancori, è il calcio. Questa è la tesi di Gerardo Olivares,

che in questa bella produzione spagnola/tedesca racconta una storia di sorprendente, intelligente divertimento, scritta con humor affettuoso nel tratteggiare le caratteristiche di ogni singolo gruppo etnico con ironia leggera, lasciando intendere che sempre ci potrebbe essere uno spiraglio di apertura, la possibilità di superare pregiudizi e ostilità, di capirsi e tollerarsi maggiormente all'interno del proprio gruppo di appartenenza. Riempie il cuore di tenerezza assistere ai fantasiosi tentativi, alle ingegnose trovate dei simpatici protagonisti. Il mondo miliardario dei satelliti e dei mega-schermi non è mai stato così lontano... Immagine luminosa e ben definita. Si consiglia la visione in originale, che è un ottimo DD 5.1, potente, di costante resa e buon dettaglio (così come la traccia in italiano). Extra purtroppo assenti.

Regia: Gerardo Olivares
 Cast: Abu Aldanish, Shag Humar, Zeinolda Igiza
 Distribuzione: Dolmen
 Audio: DD 5.1 italiano, originale
 Sottotitoli: italiano, italiano non udenti
 Schermo: 1.85:1

FILM:	90
AUDIO/VIDEO:	90
EXTRA:	0

60

Zodiac DVD

Un mistero che durerà per sempre

Figura di serial killer notissima in America, Zodiac imperversò a San Francisco dal 1969 al 1986. Non si sa nulla sul suo conto, nemmeno se sia ancora vivo o morto. Non sapremo mai quante sono state veramente le sue vittime, lui ne rivendicò pubblicamente 13, la polizia lo incriminò per sette di queste. Più che un film sul killer, *Zodiac* è un film sull'ossessione di catturarlo, dalla quale si sono fatti assorbire (e anche rovinare) la vita alcuni poliziotti e un paio di giornalisti durante il lungo arco di anni in cui si sono svolte le indagini. Il film è tratto dai due libri scritti sul killer da Robert Greysmith (Jake Gyllenhaal), che ai tempi delle prime rivendicazioni era l'umile vignettista del *San Francisco Chronicle*, quotidiano che aveva seguito il caso fin dal principio; la sua era una posizione defilata rispetto al famoso cronista Paul Avery (Robert Downey), tenuto all'oscuro delle indagini condotte dagli investigatori Armstrong (Anthony Edwards) e Dave Toschi (Mark Ruffalo), a quei tempi così noto da essere stato preso a modello per alcuni film. Dalla monumentale sceneggiatura di James Vanderbilt, che raccoglie tutta l'immensa mole di documenti, lettere e testimonianze, compresi documenti d'archivio, perizie calligrafiche e 10.000 pagine di trascrizioni, David Fincher ha realizzato un film dallo stile sobrio, con un taglio documentaristico, interpretato da un ottimo cast. Bene l'immagine, nella resa della fotografia dalle tonalità spente, molto "d'epoca". L'audio è di discreta potenza, con una resa ambientale avvertibile che si intensifica nei momenti d'azione. Come extra troviamo "Questo è *Zodiac*", un ottimo speciale di 26 minuti, ricco di dettagli interessanti, un vero "dietro le quinte" con tutti i partecipanti e i responsabili del film, oltre ai poliziotti che davvero hanno partecipato alla caccia al killer.



Regia: David Fincher
 Cast: Jake Gyllenhaal, Robert Downey Jr, Mark Ruffalo, Anthony Edwards
 Distribuzione: Warner
 Audio: DD 5.1 italiano, inglese
 Sottotitoli: ita, ing, dan, norv, sve, ar, fin
 Schermo: 2.40:1

FILM:	70
AUDIO/VIDEO:	75
EXTRA:	75

73

Un fitto dialogo sul retrogaming con un mio amico e collega italo-brasiliano mi ha fatto capire come sistemi da noi poco diffusi e ricordati hanno caratterizzato la storia informatico-casalinga di continenti interi. È il caso dello standard MSX, quasi inesistente in Italia, ma imprescindibile punto di riferimento nel panorama degli home computer in America Latina, per tutti gli anni '80. Largo dunque a un Replay dedicato a queste macchine meravigliose. Buona lettura!

Replay



FOCUS

IL BLUEMSX

Lo standard MSX, diffusissimo in molti paesi del mondo, non è mai stato tra i più affermati in Italia. Nonostante molte case produttrici di hardware abbiano cercato di lanciarlo anche in Europa (con addirittura un massiccio interessamento in prima persona dell'olandese Philips) la creazione di Kazuhiko Nishi non ebbe fortuna nella nostra penisola: si diffuse invece a macchia d'olio in molti paesi di altri continenti, in particolare in America Latina. Ovviamente il sistema in questione è ampiamente emulato ai giorni nostri: i programmi che lo ripropongono sui moderni PC sono moltissimi, anche se l'eccellenza si è raggiunta solo negli ultimi anni grazie al BlueMSX (<http://www.bluemsx.com>).

L'emulatore è stato realizzato nella sua prima incarnazione a inizio 2004 da Daniel Vik, ed è costantemente aggiornato: l'ultima release,



la 2.7.1 è stata resa pubblica il 15 Dicembre (l'altro ieri per chi scrive). L'emulatore in sé è piuttosto massiccio. Il download pesa ben 11 MB, un'enormità se si pensa che esistono software dedicati all'MSX grandi poche centinaia di KB. Per consentire anche a chi è dotato di un collegamento internet lento di usufruire del

programma, ne è stata pensata anche una versione light, di circa 7 MB (le dimensioni restano comunque decisamente generose). Il vero punto di forza del BlueMSX è la versatilità: l'applicazione è infatti in grado di emulare tutte le generazioni di MSX che si sono susseguite negli anni: il primo MSX quindi, ma anche i successivi MSX 2, 2+ e Turbo. Utilizzare il BMSX è molto semplice: dopo l'installazione di rito sarà sufficiente clickare sull'eseguibile per lanciare il programma. La schermata principale è molto gradevole graficamente ed intuitiva: una serie di menu a tendina ci permettono in pochi click di gestire floppy e lettori-nastro virtuali, in modo da montare facilmente le disk e tape image in nostro possesso e lanciare i giochi che preferiamo. Una volta effettuata tale operazione sarà sufficiente clickare sull'opzione esegui emulazione per avviare la sessione di gioco, che potremo gustarci sia in finestra che a schermo intero.

Moltissime le possibilità audio e video proposte, che consentono di ottimizzare le prestazioni dell'emulatore adattandole alle nostre esigenze. Sono supportati tutti i controller principali in circolazione e naturalmente è possibile anche adattare la propria tastiera e utilizzarla come joystick. Ho testato diversi capolavori che hanno fatto la storia del sistema (Zanac Ex, Great Giana Sister, Metal Gear, Zaxxon): in tutti i casi l'emulazione si è attestata su altissimi livelli garantendo stabilità e velocità. In definitiva un software di prim'ordine, che farà la felicità dei nostalgici e degli appassionati.

ZANAC EX

SOFTWARE HOUSE: Pony/Compile

SISTEMA: MSX 2

EMULATORE: BlueMSX, OpenMSX, fMSX

ANNO: 1986

Zanac Ex è il seguito di uno dei più famosi shoot'em up mai realizzati su MSX: all'epoca il gioco ebbe un successo clamoroso, tanto da indurre la Compile a sfornare dopo pochi mesi un seguito. Lo sparatutto fu successivamente convertito anche per il NES dalla Nintendo, a testimonianza del grande spessore del prodotto.

Definire la trama classica è usare un eufemismo: ci troveremo a pilotare un'astronave nel consueto scenario spaziale, ostacolati lungo il percorso da battaglioni nutriti di vascelli avversari, muniti di ogni genere di armamento. Oltre alle navi dovremo guardarci da postazioni fisse e mezzi terrestri, che dal basso cercheranno di sorprenderci e portarci a un prematuro game over. Per centrare il nostro obiettivo sarà necessario distruggere l'intera flotta nemica e ridurre all'impotenza tutti i boss di fine livello, decisamente numerosi e agguerriti. Non mancano i power-up, che anzi compariranno sullo schermo ogni qual volta distruggeremo nemici particolarmente ostici: sarà possibile accumularli e aumentare esponenzialmente sia la potenza di fuoco che le qualità difensive del nostro vascello, fino a diventare devastanti. Ovviamente perdere una vita comporterà l'immediato azzeramento di tutti i bonus fino a quel momento conquistati. Zanac Ex è tutto qui: semplice nella struttura, nella grafica e nell'impianto sonoro, ma estremamente divertente e adrenalinico, imperdibile per tutti gli appassionati del genere.



METAL GEAR

SOFTWARE HOUSE: Konami

SISTEMA: MSX 2

EMULATORE: Blue MSX, fMSX, Open MSX

ANNO: 1987

Forse non tutti lo sanno, ma Metal Gear Solid per PSX (1998) non è il primo gioco prodotto della saga. Circa 10 anni prima la Konami sfornò il capostipite della serie, Metal Gear, per sistemi basati sullo standard MSX 2. In Metal Gear ci troviamo a vestire i panni di Solid Snake, giovane soldato inviato nella piccola e guerrafondaia nazione di Outer Heaven per soccorrere e liberare il comandante Gray Fox, il fatto prigioniero. Il Metal Gear del titolo non è altro che un'arma devastante: un tank capace di sganciare ordigni nucleari su qualsiasi obiettivo da qualunque punto del globo terrestre. Ovviamente, oltre a liberare l'ufficiale il nostro scopo sarà quello di distruggere il Metal Gear e impedire che venga utilizzato per devastare il mondo. Fin da questa prima versione Metal Gear mette



in mostra la sua connotazione "stealth": per arrivare fino in fondo e portare a termine la propria missione infatti sarà fondamentale muoversi con circospezione nei vari ambienti bidimensionali, esplorarli con cura, recuperare il maggior numero possibile di armi e munizioni (all'inizio saremo disarmati) e soprattutto affrontare le guardie solo se strettamente necessario, aggirandole o evitandole in tutti gli altri casi. Metal Gear è un capolavoro: ottima grafica, corredata da autentici tocchi di classe (come il contatto radio che manteniamo per tutta la durata del gioco con vari personaggi di supporto), sonora d'atmosfera e una massiccia dose di giocabilità; assolutamente da non perdere.



Cari lettori, dopo un anno di Vista, pardon di vita, abbiamo pensato che fosse giunto il momento di cambiare nome a questa rubrica, che rimane comunque dedicata a chi vuole il massimo – in termini estetici e di prestazioni – dal suo PC. Benvenuti nella Geek Zone!!!

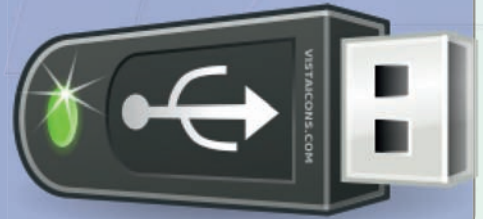
ANCORA SUI DOCK!

In uno dei primi appuntamenti con questa rubrica, avevamo avuto modo di illustrare le piacevolezze di RocketDock, un piccolo software che replicava la barra dinamica tanto famosa tra gli utenti di OS X. A distanza di qualche tempo torniamo sull'argomento portando alla vostra attenzione un altro gioiellino, pubblicato dalla sempre più sfavillante Stardock. Stiamo parlando di ObjectDock, giunto alla sua versione 1.9, che mette a disposizione una barra completamente personalizzabile da usare a proprio piacere per lanciare programmi, consultare gadget vari e assortiti e, più in generale, per rendere sempre più cool il proprio desktop. Il programma in questione è disponibile in due versioni, "liscia" e "plus". Nel primo caso, l'applicazione è totalmente gratuita ma è limitata a un solo dock, mentre nel secondo, previo esborso di una ventina di dollari circa, avrete modo di creare barre multiple e sottocategorie, che renderanno i classici "collegamenti" sulla scrivania solo un lontano ricordo. Il sito di riferimento è, come al solito, www.stardock.com.



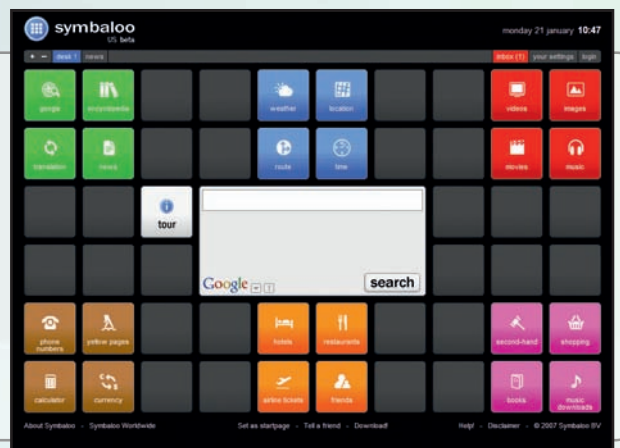
L'ENCICLOPEDIA DELLE ICONE

Mentre stavo girovagando in rete alla ricerca di un'icona da associare alla mia PlayStation 3, mi sono imbattuto in un nuovo "progetto" che risponde al nome di Iconspedia. Digitando www.iconspedia.com all'interno del vostro browser, avrete modo di accedere a una vera e propria "enciclopedia" delle icone, che mette a disposizione centinaia di immagini gratuite e liberamente scaricabili. La quantità di icone presenti non è paragonabile a quella offerta da siti storici come Xicons, ma sta aumentando a un ritmo consistente, che fa ben sperare per il futuro. Tra i lati positivi è necessario segnalare l'ottimo sistema di catalogazione e l'eccellente look del portale, cose che rendono l'esplorazione veramente rilassante.



SYMBALOO

Se state cercando un'estensione del vostro desktop sul web o, più semplicemente, volete avere una pagina iniziale del browser ordinata, pulita e che vi metta a disposizione tutto quello che vi serve, Symbaloo è la risposta alle vostre preghiere. Per cominciare a utilizzare da subito questo servizio, vi basta semplicemente fare un salto all'indirizzo www.symbaloo.com e registrare il vostro account. La pagina è strutturata a "slot" quadrati, il che la rende il compito di "fare ordine" decisamente più semplice rispetto a iGoogle, giusto per citare un esempio. Cliccare su uno slot vuoto vi permetterà di inserire un vostro bookmark, un'applicazione (tipo Gmail) o qualsiasi cosa vogliate, da lasciare lì, sempre a portata di click. Il servizio, allo stato attuale, è ancora in beta, ma funziona tutto benissimo. Che aspettate a farci un giro?



Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@sprea.it



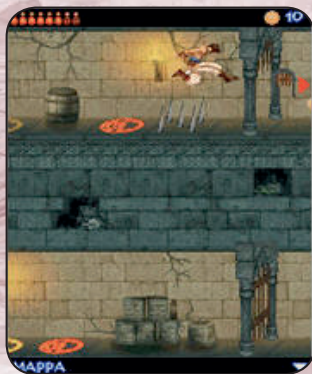
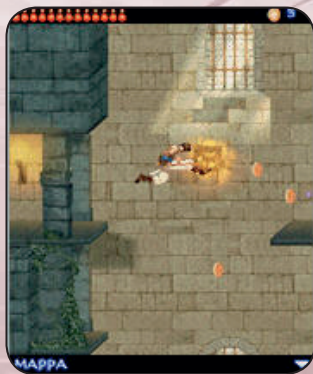
Due grandi classici sui nostri cellulari: uno arriva da un lontano passato (e ancora oggi è capace di dare la birra a molti titoli del genere), l'altro farà la felicità dei calcioli (ma non degli amanti del realismo...)

PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Prince of Persia nasce nell'ormai epoca "preistorica" dei videogiochi per PC, più precisamente nel 1989. In quegli anni le console la facevano da padrona, e i computer erano visti soprattutto come strumento di lavoro. Sviluppato dal geniale Jordan Mechner per Apple II, Prince of Persia costituì un nuovo metro di paragone per i platform, soprattutto per quanto riguardava le animazioni, molto realistiche, del personaggio. Questa versione per cellulare ripropone il gioco originale, "dimenticando" tutte le novità viste in questi ultimi anni con Le Sabbie del Tempo, Spirito Guerriero e I Due Troni. Vestiremo i panni del bel principe che deve salvare dalle grinfie del sultano Jaffar la principessa, entro un'ora. Come nel gioco originale, se sceglieremo la modalità "classic" avremo a disposizione unicamente 1 ora di tempo "reale" per completare il gioco, e i livelli e i nemici saranno esattamente gli stessi. La modalità "standard", invece, ci proporrà alcuni movimenti aggiuntivi come il salto all'indietro. Inoltre dovremo raccogliere una serie di monete sparse in ogni livello per passare al successivo. Il disegno dei livelli ripropone quello del titolo vecchio, anche se con una grafica ben più ricca di dettagli. Il sistema di controllo è piuttosto immediato, tramite tastierino numerico, dove a ogni numero corrisponde

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Gameloft
www.gameloft.it

80



un movimento preciso (salto in alto, in avanti, accucciarsi, ecc.). Se invece vorremo usare il joystick del telefono (se presente), la situazione si rivelerà un po' più complicata. La grafica, infine, è molto curata. Oseremmo dire un po' meno "confusa" degli ultimi capitoli visti ("Spirito Guerriero" e "I Due Troni"), con fondali dettagliati ma meno "pieni", che contribuiscono a rendere meglio l'azione di gioco. In definitiva un buon platform, forse non innovativo come 20 anni fa, ma ugualmente divertente e appassionante (e difficile, in alcuni casi).

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Pro Evolution Soccer per cellulare? Ebbene sì, da quest'anno gli appassionati di PES potranno dedicarsi a lunghe sfide anche sul loro telefonino. Dopo FIFA 2008 per la nuova piattaforma N-Gage, Pro Evolution Soccer riesce a ritagliarsi una sua personalità (pur stando anni luce lontano dal realismo della versione per console). Iniziamo subito dicendo che la grafica è discreta, ma non eccelsa. Quello che stupisce, in positivo, sono i comandi, immediati e ben configurati. Come tutti i vari PES, anche questo non ha le licenze "ufficiali" per utilizzare i nomi dei giocatori che, di conseguenza, saranno di fantasia. Il gioco è però ben strutturato, la difficoltà non troppo bassa e le azioni possibili sufficientemente varie da garantire un buon numero di tattiche e strategie. Avremmo preferito una IA un po' più avanzata, soprattutto per quanto riguarda i portieri (che si fanno infiocchiare fin troppo facilmente), ma dobbiamo anche considerare che su cellulare un gioco deve necessariamente risultare immediato e fruibile, quanto poco frustrante. Il confronto con FIFA 2008 è inevitabile in ogni caso, ma perché questo PES si merita una manciata di punti in più? Abbiamo deciso di premiare la maggior "fruibilità" del prodotto anche su cellulari e smartphone non nuovissimi. PES 2008 garantisce la medesima, buona, esperienza di gioco sia su un 6600 che su un N73. FIFA 2008, invece, sfrutta i terminali di ultimissima generazione per offrire una buona grafica (anche in modalità landscape), ma su tutti gli altri telefoni si pone visivamente a un gradino più basso. PES 2008 è un ottimo titolo di calcio per cellulare, che può essere molto migliorato ma che promette decisamente bene, considerando anche che è nella sua "prima" incarnazione nel mondo "mobile".

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Konami
www.konami.com

88



Talent Zone

SPEDITECI I
VOSTRI LAVORI!

Gianluca Masina
(gmasina@gameprog.it)

Le aziende, oltre al software proprietario, dovrebbero puntare con maggiore convinzione ai prodotti realizzati e messi a disposizione gratuitamente su Internet dagli utenti o dalle comunità Open Source. Queste soluzioni possono spesso agevolare il lavoro degli sviluppatori e grafici riuscendo anche a diminuire i tempi di consegna dei progetti.

TALENT SCOUT

SVILUPPARE PLUG-IN. ANDREA PADOVAN A COLLOQUIO CON GIANLUCA MASINA



Una delle aspirazioni della stragrande maggioranza dei professionisti è quella di lavorare a stretto contatto con le più importanti aziende. Riuscire nell'impresa comporta spesso notevoli sacrifici e l'esperienza di Andrea Padovan, 30 anni, vicentino, è quanto mai significativa.

Da giovanissimo, nei primi anni '90, il suo desiderio consiste nel creare effetti speciali per il cinema. Purtroppo le richieste di lavoro in quel settore scarseggiano, Andrea decide così di intraprendere una "strada" alternativa, dirottando le sue competenze nello sviluppo dei videogame. Dopo aver maturato diverse esperienze presso società di editing video, approda, infatti, alla milanese PLAYSTOS Entertainment dove ricopre i ruoli Lead Animator e 3D Technical Supervisor, partecipando allo sviluppo di "Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy" (pubblicato dal publisher Natsume per Playstation 2). "Il settore mi affascinò tantissimo, poiché creare per esempio un personaggio e animarlo in real-time rappresentava per me una vera e propria sfida", esordisce Padovan. "Dopo le mie consuete dieci ore di lavoro quotidiano, tornato a casa mi connettevo su Internet fino a notte inoltrata con lo scopo di ottenere e studiare articoli inerenti programmazione e matematica, cosa che faccio tuttora per restare aggiornato. Ho incontrato all'inizio notevoli difficoltà nel comprendere formule di matematica complesse. Sono stato costretto a rispolverare i libri di testo delle scuole superiori". Andrea, grazie all'uso intensivo dei pacchetti di animazione e grafica (come SoftImage XSI), comprende l'importanza dei plug-in, ovvero componenti esterni che si integrano con facilità ad altri software dotandoli di ulteriori funzionalità. Decide quindi di specializzarsi proprio nello sviluppo dei plug-in, un'attività del tutto inusuale in Italia: "Il mio lavoro consiste anche nel dotare i miei componenti di un'interfaccia semplice e intuitiva all'utente che li utilizza". Padovan decide di mettere online, e gratuitamente, alcuni tool di sua produzione (in



particolare quello che permette di assegnare un colore a una selezione di punti) anche con l'intento di ricevere feedback dagli utenti iscritti a importanti community come xibase.com e xsi-bit.com. Nel giro di sole due settimane Andrea riceve numerosi consensi tra i quali i complimenti da parte di Ritaro Okamoto, veterano di NamcoBandaiGames Ltd. Il giapponese lo ringrazia per avere messo a disposizione di tutti uno strumento così utile che era riuscito indirettamente ad agevolare il lavoro dei grafici interni al publisher. Il vicentino rilascia così la prima versione di "AP Vertex Color", una compilation di plug-in. Inaspettatamente anche Sega e Konami comunicano di utilizzare con soddisfazione le sue creazioni. "Decisi a questo punto di recarmi in Giappone per conoscere di persona i contatti acquisiti. Stipulai una collaborazione a distanza con Namco che mi permise di inventare il pacchetto BLR. Vertex color tool, utilizzato anche nella produzione di Ridge Racer 5 per PS2". I plug-in di Andrea fanno il giro del paese. Sega decide così di concedergli l'opportunità di entrare a far parte del proprio organico con tanto di trasferimento a Tokyo. Grazie ad un permesso di soggiorno (comunemente detto VISA) con qualifica di ingegnere, Andrea viene inserito all'interno del Team Arcade, impegnato in diversi progetti tra i quali House of Dead 4 e altri software proprietari. "Sono stato trattato benissimo e l'azienda mi ha affiancato anche un interprete. Alla lunga però è fondamentale imparare anche la lingua locale". Attualmente Padovan è tornato in Italia dove, forte delle esperienze acquisite, ha fondato Blr. Development Tools, una società di consulenza che focalizza il proprio business soprattutto nello sviluppo di plug-in per computer grafica 2D/3D. Il rapporto di consulenza con le compagnie del Sol Levante tuttavia prosegue con molte soddisfazioni: "In questi mesi l'azienda SoftImage Japan sta organizzando alcuni seminari durante i quali presenterà i miei nuovi tool a diverse grandi compagnie come Nintendo".

Category	Title	Author	Type	Score
Education	3ds max to XSI transition tips	Stefan Didak	Website	2.03
Education	3ds max to XSI transition tips	Article written for Discreet 3ds max users moving to XSI.		
Education	Add / Delete points	Javier Alonso	Movie	3.0
Education	Add & Delete Nurbs Points Controls			
Resources	Altenbrain Studio	Will Mendez	Website	
Resources	Altenbrain Studio - Tutorials			
Resources	Altering animation timing (dopesheet)	Henryk Bahr	Movie	
Resources	Alter the timing of an animation using the XSI dopesheet			
Resources	3D BUZZ	3D Buzz	Movie	2.01
Resources	Basic Animation			
Resources	The basics of animating in XSI			
Resources	3D BUZZ	3D Buzz	Movie	2.01
Resources	Basic Polygonal Modeling			
Resources	Basic Modeling with XSI			
Resources	3D BUZZ	3D Buzz	Movie	2.01
Resources	Basic Rendering			
Resources	The Basics of Rendering			
Resources	Car Shader Tutorial	soul guardian	Movie	5.0
Resources	Free - create simple pearlescent car shader			
Resources	Character "Kipper" from S3D into XSI	Christoph Schenke	PDF	1.0
Resources	Importing a character from Softimage 3D into Softimage XSI			

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

Euforia Paradossa

Massimo Nichini massimonichini@sprea.it

Ci sono momenti estemporanei in cui anche il Nikazzi si commuove. Ieri, per esempio, il barista sotto casa mi ha chiesto "Ma lei, l'aranciata, l'aveva pagata?"

Questo mese l'Euforia Paradossa va in onda con una differita pazzesca, dovuta a milioni di concause. Le più importanti sono, nell'ordine, i tempi editoriali, le festività assortite e la prognosi del mio analista, che mi ha intimato di prendermi qualche giorno di ferie prima di giocarmi definitivamente quei tre, massimo quattro neuroni della festa che mi sono rimasti ancora intatti. Fate finta di accettare la cosa di buon grado, un po' come fanno i concorrenti dei quiz televisivi quando gli chiedono "come hai festeggiato ieri quando sei tornato a casa?": tu, spettatore, negli occhi del poveretto gli leggi la voglia di inveire contro il conduttore, visto che sono sette ore che sta seduto su quello sgabello e come minimo abita a 18 ore di traghetto dagli studi televisivi. Ma, alla fine, tutti fanno buon viso a cattivo gioco e rispondono "Bene, abbiamo fatto il trenino e giocato a scarabeo tutta la notte!". E morta lì. Buon febbraio a tutti euforotti, ci si rilegge quando anche il mio calendario avrà cambiato le ultime cifre!

CHI NON ROSICA È RISICATISSIMO

Lo scatto in questione popola il disco duro del mio PC da qualche mese, ma solo oggi mi decido a dividerlo con voi e a privarmi di questa chicca. È il massimo della rappresentazione possibile per il concetto di rosicata e come tale è una preziosa immagine da allegare a qualsiasi discussione nel momento in cui volete far esplodere il vostro interlocutore piazzando il cosiddetto "carico di briscola". Da usare preferibilmente contro personaggi con poca ironia e che non sanno riderci sopra: l'effetto è garantito e devastante!



Ah, detto per inciso: se qualcuno si azzarda a rispedirmela indietro, magari citando qualche Topolona non proprio femminile comparsa in questa rubrica qualche numero fa, sia ben chiaro che il malcapitato rischia lo strappo degli arti superiori e il loro utilizzo come Wiimote. Solo perché so stare agli scherzi, eh...

TROPPOMODELLE?

Per chiudere in bellezza anche questa tornata di Euforia Paradossa, ecco a voi un paio di roditrici di grosso calibro. Per due motivi differenti, però: la splendida brunettona, una modella e cantante polacca di nome Ewa Sonnet, i calibri li ha tutti nelle due grosse granate che si porta al petto, mentre la bionda, ahimè sconosciuta nel nome (chiedo lumi a voi, Alvisè Borghi della topa), la sua potenza di fuoco la dimostra con molta più classe ridefinendo con la sua sola presenza il concetto stesso di Love Boat. Lascio a voi la scelta: apprezzate più le armi pesanti o la precisione chirurgica?



INFORMATICA SACRA, INFORMATICA AGONISTICA

Due oggetti come quelli che andiamo a presentare dimostrano come il mondo dell'informatica abbia decisamente conquistato qualsiasi nicchia, persino quelle più, come dire, intime e personali. Prendiamo per esempio la chiavetta USB della Madonna, dove il suffisso non indica dimensioni o prestazioni della stessa unità removibile, quanto la sua connotazione estetica: una vera e propria immaginetta della vergine con tanto di cuore luminoso e pulsante. E che dire delle mutande con tanto di login e password? Lo so, molti di voi (e io sono fra questi) staranno pensando "Ma che senso ha? Lo sanno tutti che io, lì, l'accesso Guest non lo disabiliterò mai!".





PARENTAL ADVISORY
Si informano i gentili lettori che nessuna delle aziende coinvolte in questo articolo lo è veramente

LA SCHEDA MADRE PER CRYSIS!

Da quando il nuovo capolavoro della Crytek è uscito nei negozi, il mondo dei videogiocatori si è diviso: da una parte i detrattori, che ne stigmatizzano le richieste hardware esagerate, dall'altra parte tutti quelli che, con un pizzico di realismo, ci giocano a dettagli medi e lo ritengono una figata lo stesso. Ma noi Bovas, che non amiamo schierarci da nessuna parte (eh no! Questo gioco è davvero troppo esoso! NdD) (Non è vero! È un capolavoro tecnico assoluto! NdP) (bastaaaa! Finitela di litigaareeeee, o non resta più spazio per il mio nuovo prodooottoooo! NdPastore), abbiamo finalmente trovato una soluzione che certamente metterà d'accordo gli uni e gli altri, a patto che abbiano un conto in banca potente come il computer che gli proponiamo. Da tempo, infatti, notavamo che il nostro pecoraio di fiducia faceva delle lunghissime telefonate in Tedesco e in Inglese e, visto che lui non conosce né l'una né l'altra lingua, la cosa ci lasciava sempre abbacinati. Alla fine, il mistero è stato svelato: era in contatto direttamente con Crytek ed Electronic Arts, preoccupate perché Crysis non funzionava decentemente, al massimo del dettaglio, su nessuno dei computer che avevano a disposizione. E così il Pastore ha proposto la sua personalissima soluzione. Certo, può creare qualche problema di spazio ma, con un numero congruo di schede video Radeon HD3850, è possibile finalmente raggiungere l'agognata fluidità: 60 frame al secondo minimi, con punte di 62! Ma ecco come funziona.

Noi Bovas: Pastore, ci spieghi come funziona?

Il Pastore: Beeeh, è sempliceeeeee. Ho fatto qualche piccola modifica ai progetti originali del chipset AMD 790fx e l'ho integrato al southbridge SB600, così un solo circuito è in grado sia di pilotare quattro schede video, sia di controllare sei dischi fissi Serial-ATA e due EIDE, mentre tutto il resto (audio, rete, USB e quant'altro) è stato demandato ad altri chippettini sparsi a caso per la scheda maaaadreeee. L'ho battezzato BadAMD 79000fx. Poi ho creato una scheda madre per processori AMD con socket AM2+ (Athlon e Phenom) e ben quattro di questi circuiti integrati, interconnessi tra di loro tramite due bus HyperTransport 3.0 (uno in ingresso, uno in uscita) e controllati a loro volta da un altro chip, il FantaMegaUltraHyperVisor, a sua volta collegato con il processore centrale. Il suo scopo è quello di ottenere le informazioni dalla CPU, e suddividerle tra i quattro BadAMD 79000fx. A



➔ Certo, ci vuole un bel coraggio a usare un case del genere. Ma per giocare fluidamente a Crysis, questo è altro!!!

questo punto, è possibile ottenere una modalità Crossfire estesa a ben 16 schede viiideooo, e senza sovraccaricare il bus di sisteeemaaaaa!!! Beeellooooo!!!

Noi Bovas: SEDICI schede video? E dove lo troviamo un case per ospitarle!?

Il Pastore: Non va beeneeee, mi scambiate sempre per un pivello! Credete che non ci abbia pensato!?! Grazie alle mie conoscenze, sono riuscito a convincere Cooler Master a produrre una versione professionalizzata del suo case Centurion apposta per la mia scheda maaaadreeee! Lo sooo, è un po' più alto del normale e ha qualche piccolo problema di stabilitàaaaa, ma se lo si appoggia a una parete non cade più. Adessooo, dato che la mia scheda madre è fuori norma, ho deciso di proporre un nuovo standard che la supporti, il BadATX.

Noi Bovas: Ok, ma quando non stiamo giocando, si può sapere che ce ne facciamo?

Il Pastore: Beh, in alternativa potete sempre collegare 32 monitor. A chi non piacerebbe vedere un film che si dipana su ben 32 schermi!?! Beeeeellooooo!!! (SBONK! NdBovas)

Noi Bovas: Senti, ma la tua scheda non sarebbe dovuta uscire qualche settimana addietro?

Il Pastore: Lo sooo, sono in ritardo. Purtroppo l'uscita era prevista per l'inizio di Novembre e avrebbe dovuto includere Crysis in bundle, tuttavia ho commesso un piccolo errore di progettazione e l'uscita è stata rimandata. Quando avevo già pronto un esemplare di pre-produzione, mi sono accorto che la mia idea di mettere un solo northbridge e 3 processori centrali aveva due difetti. Il primo è che riempiendo i moduli di memoria e i socket, poi non entravano più le schede video, il secondo a dire il vero non me lo ricordo più, ma aveva a che fare con delle curiose esplosioni che capitavano di tanto in tanto.

Noi Bovas: Vabbè, ok, ma quanto costa?

Il Pastore: Poco, stavoooltaaaa. Solo 2.500 euro per la scheda madre. A cui ovviamente vanno aggiunti 200 euro per il processore e altri 2.500 euro per comprare tutte le schede video necessarie. Ma con poco più di 5.000 euro, però, si può giocare Crysis a 60 frame per secondo con l'antialiasing 2x inserito e al massimo del dettaglio, ovviamente in DX10. Non ne vale la pena? (SBONK! NdBovas).



FANTA MEGA ULTRA HYPERVISOR

Dato che il processore centrale sarà troppo impegnato a fare i calcoli necessari per Crysis, questo lestissimo "pre-northbridge" consente di pilotare i quattro integrati BadAMD 79000fx senza saturare la banda a disposizione. E poi, anche se succede, un posto per un altro clarino o una grancassa lo trova sempre. E poi, ovviamente, è Bada-Enhanced, mica coriandoli!

BADA-CROSSFIRE A 16 SCHEDE

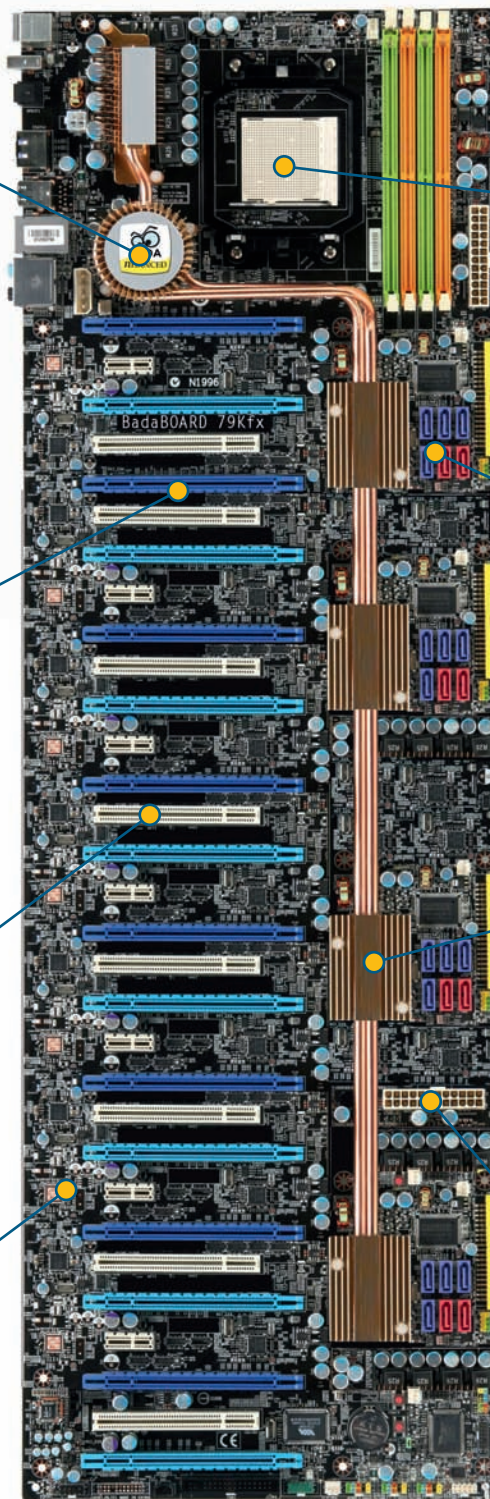
Finalmente possiamo goderci Crysis al massimo del dettaglio, a 60 fps! Cosa volete che siano 2.544 euro per comprare tutte le HD3850 necessarie! Ovviamente, i driver per questa modalità non sono ancora disponibili, per cui non vi resta che fidarvi del Pastore e cacciare preventivamente il grano. Beh, che sono quelle facce? Se eravate disposti a farlo per quattro schede, potete farlo anche per sedici, no!?

RETROCOMPATIBILE

Ma vogliamo dimenticarci di chi ha schede TV e schede audio PCI? Certamente no. La BadaBoard è l'unica scheda madre che consente di usare in Crossfire pure le schede audio! Collegate fino a quattro X-Fi tutte insieme, e meravigliatevi del favoloso audio 28.4 che potrete ottenere in questo modo! (basta avere abbastanza set di diffusori).

"NON CI SONO BUCHI"

In realtà questo aspetto positivo ce l'ha suggerito il Pastore, quando gli abbiamo chiesto a che diavolo servissero tutti quei chippetini e chippettoni messi apparentemente a caso sulla scheda. Ebbene, la raggelante risposta è stata: "li ho messi per non lasciare buchi in giiiiiroo, che non sono professionaaaaaliiiii. E poi così posso farla pagare più cara". No comment.



OVERCLOCK AUTOMATICO

La BadaBoard 79Kfx è l'unica scheda madre certificata per spingere i processori Athlon64 fino a 6 GHz. Con la scheda è fornito in dotazione un sistema di raffreddamento a liquido che usa l'acqua di Lourdes. Un sensore sulla scheda avvisa l'utente quando, nonostante i miracoli, i transistor del processore stanno per schiattare, e provvede a ordinare un nuovo processore presso il negozio on line preferito automaticamente, effettuando pure il pagamento con la vostra carta di credito.

28 DISCHI IN TOTALE

Alla BadaBoard 79Kfx si possono collegare fino a 28 dischi fissi, di cui 24 serial ATA e 8 EIDE. In questo modo chi segue il settore da vent'anni sarà felice di poter collegare tutti i dischi fissi che ha dimenticato nel frattempo in qualche scatola, a raccogliere la polvere. Ovviamente si possono mettere tutti in RAID: 0, 1, 0+1 e Ammazza-mosche-&-zanzare.

CROSSFIRE DI NORTHBRIDGE

Un'idea tanto malvagia non era ancora venuta a nessuno: mettere in SLI o in Crossfire non le schede video, ma i chipset della scheda madre. TANTI chipset della scheda madre! In questo modo si sono moltiplicate le schede video che si possono pilotare sul computer. Anche per loro vale il discorso overclock, con tanto di ordini automatici quando qualcuna si rompe.

DOPPIO, TRIPLO ALIMENTATORE!

Per dare corrente a tutta 'sta roba, ovviamente, nemmeno il più potente ed esagerato degli alimentatori odierni potrà mai funzionare. Ecco dunque un bel crossfire di alimentatori, con tanto di secondo connettore ATX a 24 poli per alimentare correttamente la scheda madre. Un terzo alimentatore è consigliato per dare corrente solo alle schede video.



TGM MAIL



Prosopopea
29 dicembre 2007
[Il bel gioco]

Siamo sempre qui ad augurarci che salute, serenità, prosperità e ricchezze non ci manchino mai. Io, però, non mi accontento. Avrei voglia anche di qualcosa d'altro.

Ho voglia di un bel gioco. Prima che mi rispondiate che ne è pieno il mondo, vediamo ben bene cosa intendo. La prima caratteristica del bel gioco, le fondamenta della definizione, è la stabilità e o l'assenza di problemi tecnici, di banchi, persino di piccoli difettucci che lascino intravedere quel che c'è sotto e rompano la sospensione di incredulità. Esempi? Non voglio elementi di paesaggio che sbuchino all'improvviso, texture in hi-res che compaiano da un momento all'altro, effetti di luce che piombino come manna dal cielo su un personaggio con il quale sto conversando. No, tutto deve essere coerente: piuttosto si rinunci a qualche effetto estetico avanzato o si trovi qualche workaround che aggiri i problemi senza risolverli direttamente. Immagino che la vostra lista si sia già assottigliata.

Secondo punto: il gioco deve essere comodo, rispetto alle proprie dinamiche ludiche. Deve avere un'interfaccia ultra-testata e raffinata così da non presentare alcun difetto nello svolgere le comuni azioni di gioco. Non voglio dover effettuare 3 click in modo ciclico e continuo per una stessa azione semplice. Non voglio dover utilizzare 10 dita contemporaneamente per compiere un'evoluzione, purché non sia il momento più difficile di tutta l'avventura e non si presenti una volta soltanto.

A che punto sta la vostra lista? Terzo punto. Il giUoco deve avere un bel senso del ritmo; laddove per ritmo non intendo la frenesia assoluta. Intendo invece un proprio alternarsi di azione (non solo action,

beninteso) e momenti di pausa. Il gioco non deve contare un numero esagerato di tempi morti, a meno che non sia il giocatore a richiederlo esplicitamente, infilandovisi a ragion veduta. Per combattere i suddetti tempi morti o errori di game design, si possono anche trovare espedienti ad hoc (esempio, il doppio click per saltare la schermata nelle avventure), ma il problema, in quei casi è altrove.

Immagino che l'elenco dei giochi che rispondono a queste caratteristiche sia ben esiguo.

Ma ora viene il bello. Quarto punto: il gioco deve essere divertente e vario. Che significa? Un titolo non si deve reggere su una sola idea, iterata decine e decine di volte.

Parimenti non deve presentare situazioni graficamente diversificate ma ludicamente identiche. Un bel gioco deve alternare una moltitudine di situazioni ludiche, consentendo al giocatore di prediligere quelle che risultano a lui più divertenti.

L'attività non deve essere un noioso ripetere di meccaniche acquisite, il cervello deve sempre restare acceso. Piuttosto sia breve.

E tutto questo deve essere sorretto da un contesto credibile, da un'ambientazione intrigante e da un intreccio narrativo in grado di emozionare.

Quanti giochi sono rimasti nella vostra lista ideale? Riuscite a farmi

qualche nome?
Massimo Svanoni

■ A like Action

Ehilà ragazzi, sono le 19.00 di una domenica qualsiasi e ho ucciso 20 poliziotti, 50 mafiosi (a cui poi ho mangiato il cuore) e 45 soldati tedeschi. Non sono psicopatico, sono un videogiocatore. Ho acquistato una Xbox360 ma non vi preoccupate, continuo a comprare TGM perché "ci si conosce" e comunque siete sempre, quasi sempre ;), interessanti. Comunque, si parla di next-gen, di console next-gen (io metto il trattino ma se è più corretto senza chiedo venia), però ragazzi, dov'è la next-gen? Ok, una grafica ottima, un comparto audio preciso e potente, volti ed espressioni quasi umane, ma il cuore? Io mi sento insultato: possibile che quasi sempre l'unico rapporto che si può avere con un'altra persona in un VG passi attraverso la violenza? Non è una questione di morale o d'influenzare negativamente le menti dei nostri giovani virgulti, ma perché così pochi su PC o Xbox sanno seguire l'esempio innovatore di The Sims (Spore? Speriamo...)? L'esempio Nintendo? Nessuno sa darmi qualcosa di più di morte e cuori strappati? Ok,

**SONO LE 19.00 DI UNA DOMENICA
QUALSIASI E HO UCCISO 20 POLIZIOTTI,
50 MAFIOSI (A CUI POI HO MANGIATO
IL CUORE), 45 SOLDATI TEDESCHI.
NON SONO PSICOPATICO,
SONO UN VIDEOGIOCATORE
ANDREA SARTI**

adesso citerai esempi di giochi scaricati da Live!, quiz game, mi parlerai di Siberia e giochi di ruolo (Oblivion, bellissimo, ma non cambia molto), però un bel tripla A che proponga qualcosa di Nuovo? Un titolone che mi stimoli in maniera diversa dalla possibilità di trovare 10 modi differenti di uccidere? Pensate se nel cinema ci fossero solo Rambo e Aragorn... Si parla di realismo? E datemi qualcosa di reale. Io sono qui, nella mia valle di lacrime, a sperare in un colpo di genio. Alla prossima ragà!
Andrea Sarti

Guarda, potrei anche citarti simulazioni sportive e non, strategici a sfondo storico, party game, potrei insistere su alcuni titoli Wii o allacciarmi ad alcune produzioni nipponiche, ma non lo faccio. Anche io vorrei vedere qualcosa d'altro: cerco un titolo immersivo, una storia da vivere come protagonista che sia incanalata su altri binari. E cerco un tripla A. Il mio db risponde: no

REGALO DI NATALE

No, non mi riferisco al gran film dell'86 di Avati con Abatantuono e Delle Piane, ma a un machinima concepito da Telltale e basato sulla prima avventura della seconda serie di Sam & Max. Se l'avete giocata oppure se non avete intenzione di farlo, fate un salto su www.samandmaxchristmas.com.

A essere sinceri si tratta di un lavoro dagli intenti evidentemente promozionali, ma le idee meritano e se non avete la pazienza dell'avventuriero, è pur sempre un'alternativa...



**NON SON MAI STATO INNAMORATO
DEGLI FPS EPPURE ASPETTO DUKE
COME ATTENDO UNA BELLA RAGAZZA
PRONTA A STAR CON ME
PER TUTTA LA VITA
IL DUCA**

matching found.

I generi che vanno per la maggiore in abbinamento alle famigerate tre A sono paragonabili all'action cinematografico, al chiassoso e al violento. A meno di non essere ubercolorate in tinte pastello. La via di mezzo, il plot intrigante e vagamente d'autore lo trovi quasi solo transitando dal genere delle avventure, grafiche e non (giusto per smentirti, ti cito Mass Effect su X360, ndSS). Che è un settore del videogioco su cui, notoriamente, si fanno pochi investimenti. E così episodi letterari o storici anche di un certo interesse finiscono rilegati in titoli qualitativamente minori, quando vengono elaborati. Altrimenti nisba.

Per quale ragione? Il mercato si è evoluto in questo modo; forse (e non sarebbe l'unico caso), coloro che desiderano un approccio diverso come me restano la minoranza e non hanno la sufficiente capacità monetaria per ribaltare le sorti del mercato. Forse le dinamiche di un adventure (contenitore ideale per una storia di un certo respiro) risultano difficilmente digeribili dalla maggior parte dei giocatori; non ne faccio un cruccio a nessuno: il ritmo di un Tunguska, quantunque più spigliato di tanti altri titoli analoghi, risulta pur sempre lento per quasi tutti i gamer. E se i tentativi di modernizzazione si fermano a un Sam&Max (dialoghi veloci fatti di battute sapide), Culpa Innata (dialoghi dinamici ma dalla durata classica) o Fahrenheit, allora è chiaro che parte della responsabilità sia dell'industria.

Oppure semplicemente il video-game è un mezzo espressivo intrinsecamente violento. Almeno lo è nella misura in cui accoglie una predominante componente d'azione, che poi è quella ricercata da tutti. Magari esiste una difficoltà oggettiva nel tradurre in meccaniche ludiche divertenti le evoluzioni di una storia d'autore, priva di violenza.

In tutti i casi, il mio sogno di un videogioco d'autore a budget elevato è destinato a infrangersi sulla

AVVERTENZE D'USO

Se passate di qui significa che avete bisogno di diletto. O che siete curiosi. Fate attenzione, i termini ivi rinchiuse sono pericolosi, mordono nel migliore dei casi; sono stati tenuti in cattività a lungo e ogni visita anche solo di piacere li irrita. Ma se trovate il modo di carezzarli nel punto giusto, allora si arruffano e arrivano a farvi le fusa.

ACTION

Lo dicono i registi hollywoodiani e negli ultimi tempi anche i videogiochi, un po' troppo spesso. Ma il videogiocatore è tazzauro?



BELLO

Concetto soggettivo, cui il filosofo Xam cerca di dar definizione, contemplando ripugnato la propria immagine riflessa. Ma del resto è bello ciò che piace...

scrivania di un publisher qualsiasi, a meno di qualche miracolo.

Voi che ne dite? Il dibattito è aperto e vi lascio con un pensiero: il già citato Heavy Rain: The Casting.

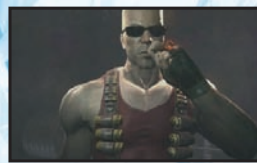
Chinate il capo dinanzi al Duca

Ebbene sì, dopo 10 anni il Duka si fa risentire. Una nuova grafica lo accompagna, nuova AI e nuove caratteristiche. Con la sua prepotenza anche a 10 (10!!!) anni di distanza l'hype generato da questo mostro sacro è ad altissimi livelli (forse eccessivi addirittura).

Non son mai stato innamorato degli fps eppure aspetto Duke come attendo una bella ragazza pronta a star con me per tutta la vita (usti, che paragone! ndTMB).

Non posso che stimare un gruppo di programmatori pronti a "buttar nel cesso" una gran parte dei loro miliardi solo perché un gioco non è ancora pronto. Fanno e rifanno fino alla fine, non demordono e il triste mercato che regna sovrano in questo periodo e sempre di più nel futuro dei videogame, deve solo stare zitto e guardare di fronte a delle persone che anche dopo 10 anni son disposte a sacrificare il loro tempo in favore dell'hobby, del piacere e della passione.

Se il Duka ha bisogno di altri 15 anni per poter esser messo a termine, ben vengano: meglio uscire con 10 anni di ritardo che 10 mesi in anticipo e dover rimediare con decine di patch per correggere i bachi di un uscita troppo anticipata.



DUCA

Personcina a modo di cui tutti i videogiocatori attendono il ritorno. Una never ending story destinata a uscire dalla leggenda?

PS2

Quella cosa per lo più nera che tutti hanno in salotto. Quasi tutti.

RAPTURE

La location ludica più discussa delle ultime tre TGM Mail. Un segno d'affetto?

XAM

Uomo bisognoso di tempo (come tutti); mandatemene del vostro, in comodi pacchetti monodose, e vi saprò dimostrare quanto possa venir ben speso. Davvero, fidatevi.

Voi criticate il Duka perché il teaser non è all'altezza? Non mi interessa, meglio il teaser del Duka rispetto a qualsiasi altro trailer in circolazione... meglio di Crisis, F.E.A.R., UT 3 e tutto il resto. E il bello è che a me gli fps manco piacciono...

Duke esci solo quando sei pronto, ti aspetterò anche fra 20 anni. L'importante è che tu non esca per forza.

Il duka (much)

Vi è piaciuto l'effetto contrasto con la mail precedente? Eh, quando si dice l'hype. O lo chiamiamo semplicemente affetto? (uccì uccì, sento odore di fanboy... ndSS)

Be bordergamer

Caro TGM, 1500 caratteri sono proprio pochini, dunque direi di saltare i preamboli. Oltre un anno fa ci eravamo lasciati con il mio callo in fiamme. Nel numero che ho in mano (dicembre) si discute di come il popolo di videogiocatori si divida oggi in hardcore game e casual gamer.

Io alla fine ho risolto la questione con una PS2 (2, non 3, mi raccomando): per la cifra ridicola di €139 a gennaio mi sono comprato Play con 2 giochi inclusi (GT4 e Tekken 5). I giochi li compro usati od on-line (platinum) spendendo sempre meno di €16 (l'ultimo è stato FF-XII a 15,49). In maniera molto economica riesco a giocare a quelli che (anche se datati) sono dei gioconi a tutti gli effetti: Metal Gear, Final Fantasy, PES.

Ho "finito" (se così si può dire di un gioco del genere) Vice City pochi mesi prima della nascita di mio figlio ben sapendo che il mio tempo per giocare si sarebbe ridotto a quasi nulla! Non mi sento casual gamer (ne tanto meno si possono classificare in quella fascia i giochi che mi piacciono), ma di hardcore ho ben poco. Non ho un PC fisso ma un notebook dove uso quasi esclusivamente Linux; ogni tanto gioco ai titoli allegati a TGM (€7,90 sono un buon prezzo per un bel gioco), in una piccola partizione dove è stato relegato Vista. Quindi lo chiedo a voi: io che gioco "al risparmio" come mi devo definire? Retro-hardcore gamer? Sfigat gamer? Non posso credere di essere l'unico giocatore border line che punta al bel gioco a basso prezzo.

Saluti

Terenzio Berni (Ravenna)

Hai acquistato una PS2 ora? Beh, un discreto coraggio, devo dire. L'idea di portare a casa una macchina moribonda non ha mai attirato neppure un anti-tecnologo come me; nondimeno l'ho fatto con il Dreamcast per giocare a Shenmue (ma sono stati quasi i soldi ludici meglio spesi della mia carriera di giocatore). PS2 possiede in effetti il parco giochi più ampio in circolazione e vanta indubbiamente delle perle notevoli che avrai modo di giocare (se il tuo tempo libero saprà essere clemente). Però all'interno di questo discorso mi manca qualcosa; ecco, manca

il "tilt". Quel liquame da bambozzi che cola copiosamente dal labbro arricciato, quegli occhi che brillano e quella lussazione mascellare che tanto ci rende felici. Dai, siamo seri, va bene tutto, ma come fai a metterti davanti alla TV e godere?

■ Sì, ma in fondo, ma chissene...

Ciao, XAM, in riferimento alla lettera di Gabriele Villa sul TGM di dicembre ho partorito (!) una considerazione: non è che la distinzione tra hardcore gamer e casual è, oltre che un po' classista, anche superata? Si cerca di promulgare l'idea che il VG sia un medium meritevole di rispetto, portatore di cultura e che non soffre più della sindrome dell'invidia del pene rispetto agli altri mezzi di comunicazione. Poi ci si perde in discorsi sterili del tipo: TGM è una rivista per HC gamer...

Io credo che TGM sia una buona rivista che tratta in modo semiserio, ma coscienzioso, molte delle innumerevoli sfaccettature del mondo dei videogame. Almeno, io non mi sento classificato in una precisa categoria di fruitori del VG, e non perché sia una pippa e a Quake 4 le abbia buscate anche dai niubbazzi 13enni, ma perché recepisco il moto culturale in maniera diversa. Può anche darsi sia carenza di agonismo, il buon SS me lo perdonerà (giammai! ndSS), ma questi discorsi hard - soft hanno un po' stancato: il videogiocatore dovrebbe avere un approccio più rilassato all'oggetto e chi si sente hardcore, invece di andare a deplorare le sue crisi di identità su una rivista di videogame, riacquisti coscienza e sicurezza nei propri mezzi sulle innumerevoli arene

online. Ovvero si concentri sulla fruizione specifica e ponderata dei pochi single player meritevoli. Con rispetto, **Daemon RaDical** (aka Domenico Amodio), che timidamente si riaffaccia su TGM Online

PS: in attesa di Pato (???...) goditi anche tu il nostro Pocho Lavezzi ;)

Evito di scrivere qualcosa sul brasiliano milanista perché l'ultima volta che ho provato a decantare le lodi di quell'altro brasiliano (quello con le orecchie), ci siam ritrovati in casa non dico un brocco, ma almeno una sola sì. Quanto al Pocho Loco lo invidio tanto al Napoli (dal momento che tra un Ronaldo che appena alza un sopracciglio si infortuna e la coppia ad "alto contenuto tecnico" Gila-Inzaghi c'è da star freschi), quanto a mio cugino che se lo sta godendo al fantacalcio. Non che sia già una mela matura, eh; ma già ha mostrato qualche tocco di classe...

Riguardo alla faccenda hard-soft, che fa molto porn, ha un po' stancato anche me ed è per questo che sto cercando una nuova classificazione, qualcosa in grado di descrivere un po' meglio il panorama allargato dei giocatori odierni. In cui infiliamo anzitutto la grande massa modaiola, cui pure si può concedere ulteriori distinzioni: ci sono i fruitori dei flash game più o meno complessi e coloro che invece si avvicinano al gioco più "serio" tramite console magari ricevuta per Natale o PC, ma che non dispongono di alcuna esperienza.

Ma non solo: i giocatori di vecchia data pure si smembrano in coloro che continuano per la strada del duro e puro e altri che invece

[BIOSHOCK, SEMPRE LUI] AVREI VOLUTO ESPLORE QUEL LUOGO CON LA CALMA DELL'ESTETA, E VIVERLA IN TUTTI SUOI ENIGMI, COME UNA BELLA AVVENTURA

BRESSAN MICHELE

devono fare i conti con il proprio tempo libero agli sgoccioli e una vita reale più soverchiante del previsto. Ci sono anche quelli che se ne sono andati ma a volte ritornano o i distratti o ancora i goduriosi, gli assatanati che provano tutto e non finiscono niente, eccetera eccetera. Non siamo il reparto marketing di un publisher, quindi in teoria ce ne potremmo anche fregare. Ma qui si chiacchiera e tra una riflessione su ciò che è diventato il videogioco oggi e una lacrima su quel che è stato ieri, se ne infila anche un'altra su quel che siamo diventati noi nel frattempo. Segaioli mentali?

■ Chi ha ucciso Painkiller?

Salve, vorrei sapere se in Italia è reperibile il gioco "Painkiller Overdose" e soprattutto in quale catena di negozi, visto che in rete continuo a leggere che è già uscito a novembre (probabilmente all'estero) ma non riesco a trovarlo né tramite Gamestop né tramite altri fornitori (mi guardano come per dire "ma che gioco cerca questo qui?"). Non posso scaricarlo in quanto possiedo solo la linea telefonica (qui in mezzo alle paludi della Lomellina non è ancora arrivata la banda larga) quindi che faccio? Aspetto ancora un po' o mi conviene farlo arrivare dagli States? Grazie e buon lavoro. Ciao **Volpi Fabio**

Non mi pare di averlo visto in giro (la distribuzione in Italia è stata affidata ad Atari, quindi ormai do-

vesti riuscire a recuperarlo senza troppe difficoltà, ndTMB). Se non ce la fai ad aspettare ancora punta il browser su Play.com (UK) e fattelo mandare da lì.

■ King of Rapture, pt.2

Sì, buon uomo. Anche io come la maggioranza degli avventori della sua taverna, sono appena tornato da Rapture. Se ne narrano meraviglie, nevero? Ahhh, le luci, quei macchinari incredibili, gli artisti folli e magnifici, quelle ragazzine un poco diaboliche e un poco graziose. L'ho esplorata e goduta da cima a fondo buon uomo, come farei con una di quelle discinte signorine sedute là in fondo. Ne ho ricercato ogni angolo e le mie orecchie non perdevano una sola parola di quello che i magnetofoni portavano in dote. Eppure come vede il mio sguardo non è ebbro e soddisfatto come quello degli altri. C'è sempre un pazzo in ogni taverna, no? Seccanti, folli fastidiosi buffoni in maschera mi hanno importunato tutto il tempo, come zanzare in una bella notte d'estate, e ho dovuto usar loro violenza, se mi capisce. E strani, rumorosi macchinari poi. Lei mi conosce e sa bene che non possono fermarmi, buon uomo. Ma avrei voluto esplorare quel luogo con la calma dell'esteta, e viverla in tutti suoi enigmi, come una bella AVVENTURA. E avrei voluto parlare con molti di quelli che invece ho dovuto solo rimandare al buon Dio: che mi dicessero, e che io potessi dir loro, in quel GIOCO DEI RUOLI che facciamo ora io e lei. Capisce, un luogo così che regala ambrosia all'anima vissuto nel modo "sbagliato", può elevar ancora di più lo spirito, se vissuto nel modo "giusto".

Spero che il buon Dio mi conceda di tornarci in SEGUITO, prima che la mia chioma si faccia canuta e rada come la sua.

Denait (Bressan Michele)

■ AU REVOIR

Non ricordo se ve l'abbia già scritto, ma quest'anno fa un freddo cane. E che c'è di meglio di qualche buona lettera per riscaldarci ben bene? Ovvìa, non mi guardate così, non ho mica il camino in casa!

NON GUIDARE IN STATO DI EBBREZZA!

Delle pubblicità nei videogame ne abbiamo già detto, parlato e commentato. Questa, però, mi pare una declinazione assolutamente positiva: in Gran Bretagna gli sviluppatori avrebbero deciso di introdurre sui cartelloni online di alcuni titoli di grande diffusione (PES 2008 che non c'entra una fava, ma anche Need for Speed: Carbon e PGR4) delle pubblicità progresso contro la guida spericolata.

Sortiranno l'effetto sperato? Oppure aumenteranno la distrazione anche online provocando disastri come quello in foto?



RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@sprea.it



Si dice che a febbraio siano tutti più buoni, per quello che mi riguarda a febbraio fa un freddo impestato e io, che viaggio solo in moto, non vedo l'ora che arrivi la primavera. Sto giro non ho molto da dire, non so se si era capito, salvo ringraziare tutti coloro che mi hanno spedito regali e regalini per Natale e un paio di illuminati che mi hanno spedito dei soldi (pochi ma buoni). Prometto solennemente che quando sarò sindaco dell'Europa mi ricorderò di voi. La barza che fa ridere solo me e nessun altro! Una mela e una pera giocano a carte, a un certo punto la mela dice alla pera: pesca 😊
Hihehohu!

Raffo

■ DOMANDA ESISTENZIALE PARTE (CREDO) 3

Dopo avervi chiesto il motivo per cui il poggiamani delle scale mobili va più veloce delle scale e dopo avervi chiesto come mai gli uomini hanno i capezzoli, gente bella è arrivato il momento di aiutarvi a risolvere un altro grande mistero che mi affligge 🤔: come mai le ragazze hanno bisogno di farsi accompagnare in bagno da almeno un'amica? 🤔 Sta cosa proprio non me la riesco a spiegare, sono arrivato al punto di pensare che i bagni delle ragazze siano infestati di mostri a tre teste che ti attaccano se ti vedono da solo... lascio dunque a voi la risposta e vi ricordo che la risposta che io reputerò più adatta vincerà un gioco per PC!

■ DONNE! È ARRIVATO L'ARROTINO!

Taumaturgico Raffo, questa volta la tua onniscienza sarà messa a DURA prova. La domanda è la seguente: è capitato a tutti di sentire da un altoparlante montato su una macchina il seguente messaggio "Donne! È arrivato l'arrotino. Arrota coltelli, forbici, forbicine, forbici da seta, coltelli da prosciutto!...". I misteri paranormali di questa cosa sono molti e i principali sono: 1) Perché il messaggio è IDENTICO in tutta Italia? (notare che questo messaggio si sentiva 30 anni fa e internet non c'era) 2) Chi l'ha inciso? 3) Perché sto catafalco di macchina viene a romperti SEMPRE quando dormi? 4) Perché si sente solo in estate? 5) Qualcuno ha mai visto tutti questi fiumi di donne correre verso il Loro Salvatore arrotino per farsi arrotare i coltelli da prosciutto? 6) Qualcuno lo ha mai visto questo arrotino al lavoro? Ho fatto ricerche in Internet ma nessuna risposta mi ha convinto granché. Aspetto dunque il Tuo Verbo.

Jekko

(aggiungo anche un altro dubbio che mi sono fatto ultimamente sugli arrotini: questi se ne vanno in giro su Audi e BMW belle costosette col megafono appoggiato sul tetto, si muovono sui venti orari e senza mai fermarsi: ma anche a volersi avvalere dei loro servizi, come si fa a prenderli per tempo? Ci si butta giù dal balcone? E dove la tengono l'attrezzatura, nel bagagliaio della loro Audi A4? Qui gatta ci cova... ndSS)

Vero, vero su tutto, la tiritera dell'arrotino è uno dei grandi misteri della nostra società, ma assieme ci metterei anche quella dell'om-

brellaio... ma chi cavolo è che al giorno d'oggi si fa riparare un ombrello? Per quanto riguarda la risposta alle tue sei domande, ecco qui: 1) Boh. 2) Toni Dallara. 3) Perché tu dormi sempre. 😊 4) Perché è un lavoro estivo. 5) Sì, ma è morto di colera il giorno dopo. 6) Sì, ma è morto di singhiozzo un'ora dopo.

■ ALZARE IL GOMITO NON SERVE

Ermetico Raffo, sarò breve e conciso: a scuola i compagni mi prendono in giro perché non riesco a reggere gli alcolici, dopo una birra già mi gira la testa. Una volta addirittura a casa di un amico c'era una festa alcolica, quando sono arrivato io la gente già sbavazzava da parecchio: anche in quella occasione, bevendo come loro, mi sono comunque ubriacato molto prima... sono pure caduto su un tavolino di vetro e l'ho fatto in mille pezzi. Come devo fare? Tuo suddito,

Sam Rey

Caro Sam, i tuoi amici non hanno capito proprio niente. 😊 Bere non è una cosa fine a se stessa ma ha la precisa funzione di ubriacarsi, che senso ha quindi impiegare ore per raggiungere lo scopo? Sei caso mai tu che dovresti prendere in giro loro, che spendono vagonate di Euro per arrivare al punto che tu raggiungi con poche Lire. Comunque bere non ha molto senso, da ubriachi i riflessi sono appannati e quasi sempre una volta sobri, se uno se lo ricorda, ci si vergogna di come ci si è comportati 🤔. Molto più utile è restare sobri e aspettare che le ragazze si devastino di alcolici, sia perché vedere una ragazza che cerca di vomitare è una delle cose più divertenti che la nostra società ci offra e sia perché diventano socialmente più

malleabili. Ubriacarsi infine non è molto furbo, penso sia consigliabile farlo solo se gli esseri femminili in circolazione sono esteticamente ripugnanti: in quel caso, più bevi e più loro diventano gradevoli lasciandoti probabilmente un bel ricordo il giorno successivo, una volta sveglio (occhio però, devi fare in modo di aprire gli occhi dopo che lei se n'è andata).

■ LE ZANZARE SONO CATTIVE

Pedagogico Raffo, ti scrivo perché sono assolutamente d'accordo con te quando ti scagli contro le zanzare. Come è possibile che l'uomo non sia ancora riuscito a liberarsene? Cavolo siamo nel 2008, siamo stati sulla Luna, abbiamo inventato la maionese e i televisori LCD e le zanzare sono ancora lì (bella la rima, eh). Io spero vivamente che le zanzare si estinguano nei prossimi anni, in modo da vivere tutti più sereni e senza rotture di palle.

Salvatore

Caro Salvatore, tu sei psicologicamente instabile, io certe cose le capisco e per questo sarò accondiscendente 😊. Sono d'accordo con te, intendiamoci, ma anche se non lo fossi non te lo darei a vedere. Non dimentichiamoci comunque che ci sono molte altre specie di esseri viventi che non meritano di condividere il pianeta con noi, e mi riferisco soprattutto ai dinosauri (che distruggono le città e fanno migliaia di morti ogni anno), ai piccioni, i topi sopra i 2 Kg e molte altre. Ah, il Toso ha un berretto che lo fa sembrare un senzatetto (non c'entra niente ma mi pareva utile dirlo).



NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE

- No More Heroes provato in esclusiva (e in regalo c'è anche il poster!)
- Recensione: Final Fantasy XII Revenant Wings (DS)
- Recensione: Battalion Wars II (Wii)
- Recensione: Mario & Sonic ai Giochi Olimpici (DS)
- Provato: Wii Fitness!

A soli 5,50 Euro

IN EDICOLA!



GAME PRO IN EDICOLA

- Square Enix torna da Nintendo: viaggio a Tokio per scoprire i nuovi giochi in arrivo su Wii e DS
- Street Fighter IV: la rinascita del picchiaduro voluta da Capcom
- I giochi dell'anno: scopri chi ha vinto tra Halo 3, Super Mario Galaxy e The Orange Box!
- Recensito Devil May Cry 4: i giochi d'azione hanno un nuovo termine di paragone?
- Grand Theft Auto IV: benvenuti a Liberty City, benvenuti nella nuova generazione di simulatori di crimine...

A soli 6 Euro



PSM 126

È IN EDICOLA IN DUE DIVERSE EDIZIONI!

- Devil May Cry 4: recensione esclusiva!
- Burnout Paradise: il primo 10 per PS3!
- Gran Turismo 5 Prologue: recensito!
- Metal Gear Solid 4: parla Kojima!
- Grand Theft Auto IV: nuovi dettagli.

A soli 4,50 euro (solo rivista) o 5,50 euro (rivista + DVD).

IN EDICOLA!



TUNING GENERATION IN EDICOLA

- Le auto elaborate del mese (Mini Cooper, Alfa 147, Fiat Punto GT, Fiat Stilo, Mitsubishi Eclipse)
- Dossier Kit Honda Civic
- Top Styling Aston Martin DB9
- Scuola di tuning e di design
- Guida all'acquisto Neon

A soli (prezzo): 4,50 Euro



XBOX MAGAZINE UFFICIALE

- Tutto su Fallout 3, il GdR postatomico di Bethesda.
- Provati in anteprima: Star Wars, il potere della Forza, Alone in the Dark, Sid Meier's Civilization Revolution, - Lost Odyssey, SEGA Superstar Tennis e Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy.
- Le recensioni di Devil May Cry 4, The Club, Turok, Frontlines: Fuel of War, Kingdom Under Fire: Circle of Doom, Rez HD, Ikaruga e molti altri ancora.
- Nel DVD a doppio strato allegato: 10 demo giocabili, 8 video HD e, in esclusiva, un tema e 4 immagini giocatore per il vostro Xbox 360.

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.

REHAB

■ A cura di Adso adso@sprea.it

Si sente tanto parlare di centri di riabilitazione per videogiocatori accaniti al limite dell'assuefazione. Esagerato? Forse no. Parliamone con una storia semi-seria.

Diciamo che ti capita un periodo dove, per fortuna o per sfiga, sei "costretto a casa". Magari un periodo dove a casa non c'è nessuno... sei finalmente, completamente solo. "Casa libera!!!" una volta sarebbe stato sinonimo di feste, party, amici chiassosi, birra a fiumi, spaghettoni a olio e peperoncino, spogliarelliste e Oblivion Totale. Ma ora no. Ora pensi solo "figo, così me la posso giocare per un'ora" a [inserirne un gioco a caso, ma tanto il sottoscritto e il Silvestri ci mettono World of Warcraft], senza che nessuno mi faccia gli zebedei alla julienne".

Però ti rendi conto che non puoi annullarti completamente in quello; va bene che è una tua passione, ma sei comunque oramai un uomo fatto e ti imponi delle regole ferree. Prima di tutto ci si sveglia di buon'ora, doccia e barba, vestizione come se si dovesse uscire e non si fanno le 4 al PC.

E, soprattutto, mai accendere al mattino presto che è un momento per uscire e fare delle cose da grandi, tipo la spesa o commissioni varie (questo è un errore che purtroppo commetto spesso... ndSS). Ecco. Bello, netto, maschio e perfino stoico.

Al gioco dedicherai quelle 3 o 4 ore nel pomeriggio e non ti esimerai dall'uscire qualche sera per una birra con gli amici e per tutte quelle cose lì che fanno le persone "sane". Un bel programmino. Parti il primo giorno e sei ligo, perfetto, quasi un cyborg. Al terzo giorno ti alzi alle 11.45, e alle 11.47 sei seduto al PC, più

rincoglionito che mai visto che lo hai spento qualche ora prima. Anzi pensi "Perché spegnerlo? Posso lasciarlo direttamente acceso così evito quella noiosa fase di boot. Anzi! Posso lasciare pure il gioco già lanciato".

Tutti i tuoi buoni propositi, e anche quell'idea di irreprensibile igiene personale, saltano. E ti crogioli nel tuo crepuscolarismo.

Eppure non dovrebbe essere così, è un gioco.

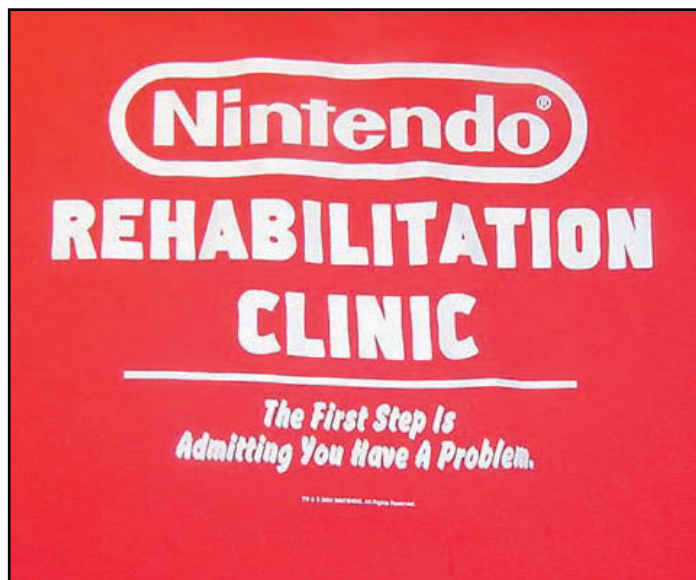
Cosa ti ha reso così assuefatto? Cosa ti ha trasformato nel più nerd dei nerd? Come mai non ti diverti più ma DEVI fare certe cose?

Che siano quelle quest giornaliera che ti porteranno un giorno ad avere più denaro digitale, a raggiungere quel tal obiettivo che ti permetterà di avere quell'oggetto che aggiunge ben 2 punti in più alla tua attuale stamina e che ora ti fa

sentire il più ignobile dei giocatori, o che siano gli achievement da aggiungere alla tua game card, oramai sono cose, delle volte ripetitive, che non puoi esimerti dal fare.

Ti sentiresti quasi male. È questa l'assuefazione che danno certe sostanze? È questo che vuol dire essere un Game Addicted?

Ma per fortuna non sei solo. Logghi alla mattina prestissimo e ti sorprendi di vedere il mondo online più popolato che mai. Gente con più o meno il tuo stesso fuso orario che alle 7.30 del mattino (il quarto giorno ti sei addormentato alle 19 per svegliarti alle 6) è lì a occuparti quello spot che speravi di trovare



sgombero e che ti permettesse di farmare in tutta tranquillità gli item che necessiti per l'ennesima, inutile, ripetibile quest. Pare esagerato, vero? Io invece credo di no, e penso di aver fatto alzare i peli della schiena di molti (perché il Vero Maschio Hardcore Gamer ha la schiena pelosissima, si sappia), poiché in molti se non sono caduti in questo baratro, ci sono andati molto vicino.

Perché lui, quella Bestia che ti prende, è sempre lì, in agguato. E ti prende anche in forme più "light", si insinua nella vita di tutti i giorni facendoti trovare scuse per poter dedicare quell'ora in più alla tua "passione".

"How many times have you woken up and prayed for the rain?", cantavano gli Stranglers nel 1986. "Quante volte ti sei svegliato pregando che piovessse?". Dai, diciamola tutta. Quante volte quella domenica mattina, svegliandoci, ci siamo segretamente rallegrati che fosse una giornata uggiosa e freddissima per avere la scusa con noi stessi, con la nostra donna, con gli amici e la famiglia per poter non fare bellamente una cippa per tutto

il giorno e "nerdare duro" davanti al PC/Console?

Quante volte hai sorriso – ma sorriso solo di dentro – quando un impegno ti è saltato, quando la tua ragazza ti ha telefonato dicendoti che non ha voglia di uscire o quando i tuoi genitori si sono finalmente decisi ad andare a quella cena con la loro vecchia compagnia lasciandoti solo e libero da qualunque obbligo?

Un bel film? Un bel libro? Una sana performance della mai troppo compianta Moana? Nooooo, che noia. C'è Il Gioco.

La Bestia è sempre lì, e ci tenta. E ci fa trovare sempre nuovi alibi, nuove scuse. Ma è divertimento questo?

La prossima volta che passi dal bar del tuo paese e vedi i vecchietti alla Teomondo Scrofolo che alle 7 del mattino sono già attaccati al videopoker (con magari un bel bianco spruzzato in mano), non guardarli deridendoli.

Sei uguale a loro.

Pensaci.

Backstage

IL PIACERE DELL'IMPREVEDIBILITÀ



Storia semiseria di come sia possibile rimanere affascinati da un limite. O forse no.

■ Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

Anche quest'anno, come avete avuto modo di leggere sul numero che avete tra le mani, si è tenuta la consueta edizione del CES, caratterizzata dall'ultima conferenza di Bill Gates, padre/padrone di Microsoft, che ha deciso di farsi da parte. Eppure, nonostante Bill sia stato super in questa occasione, il vero evento che in molti aspettavano era un altro, previsto a pochi giorni di distanza e in un'altra manifestazione. Stiamo parlando del Keynote di Steve Jobs, CEO di Apple.

Uno che non ha certo bisogno di presentazioni. Il Macworld 2008 si è confermato il solito, grande appuntamento organizzato dalla casa di Cupertino. E lui, Jobs, ha dimostrato che è sempre il numero uno quando si tratta di salire su un palco e stregare la folla.

Io stesso, che sono sì un Mac user (un po' scottato dalla recente dipartita del mio iBook, a dire il vero) ma di base vivo nel mondo PC, non sono riuscito a staccare gli occhi nemmeno per un secondo da quelle mani che illustravano la crescita dell'azienda, i quattro milioni di iPhone venduti, i quattro miliardi di canzoni acquistate su iTunes e il nuovo, piccolissimo MacBook Air... non c'è niente da fare, Jobs è una droga. Crea dipendenza, come

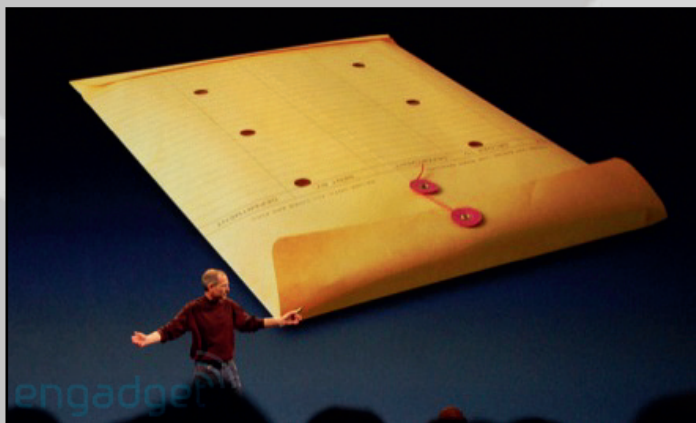
buona parte dei prodotti di Apple. E questo nuovo portatile è un oggetto che tutti quelli che hanno visto vorrebbero avere. Sottile, piccolissimo, velocissimo... costa una paura, ma quello non è un problema, i soldi si risparmiano. È tutto WiFi, ma ha una sola porta USB. Anche a questo si passa sopra, perché ci sono gli hub e tutte quelle cosette lì. E poi non ha il lettore CD integrato. Eh? Come? In che senso "non ha il lettore CD integrato"? No, non ti preoccupare... hanno inventato il "Remote Disk": in pratica, tu infili un disco nel PC che hai lì, di fianco al portatile, e installi tutto via WiFi 802.11n... una bomba, velocissimo, fantastico. E poi puoi sempre comprare a parte il SuperDrive. Ok, ma se compro il lettore esterno, occupo la sola porta USB che mi mettono a disposizione e l'Air smette di essere il notebook più leggero/compatto/maneggevole al mondo. E poi, scusa, ma già mi costa una cannonata e chiedono pure altri soldi? Niente da fare, lo compro uguale, anche se non ha il lettore per supporti ottici, ha una sola porta USB e la batteria è integrata e non puoi cambiarla, come avviene sugli iPod (preciso che né Toso né TGM hanno ricevuto mazzette da Apple per questo articolo da fanboy... ndSS). Il problema, quindi, è che io sto comunque pensando di privarmi di



una tonnellata di euro per un portatile senza lettore CD/DVD. Già, ma come mai? Perché il modo in cui "comunicano" al mondo la presenza di quell'oggetto è praticamente perfetto, tocca tutte le corde giuste e ti fa credere che sì, lo hanno davvero pensato per te. Se ci pensate bene, il campanello d'allarme doveva suonare nelle nostre teste già qualche tempo fa, quando venne mostrato al mondo il primo Shuffle. In un periodo in cui tutti cercavano di sfornare un lettore MP3 in grado di rivaleggiare con il sempre più presente iPod, aggiungendo schermi, schermine e tonnellate di spazio per ospitare musica, Jobs se ne uscì con questa trovata, lo Shuffle appunto. Ma che cosa era (ed è ancora, anche se in veste più "moderna") lo Shuffle? Di base, una chiavetta USB con la presa per le cuffie. Niente schermi, niente funzioni strane: una maledetta chiavetta USB da 1 GB, simile, in tutto e per tutto, ai MuVo di Creative che qualche mio amico aveva snobbato con una certa puzza sotto il naso non molto tempo prima. Apple, però, sa come farti desiderare quella chiavetta da 1 GB. È questo il punto, senza giri di parole. Ve



lo ricordate, lo slogan? Recitava più o meno così: "iPod Shuffle, il piacere dell'imprevedibilità". Dove prima si vedeva un limite (l'impossibilità di conoscere quale fosse la canzone che ci attendeva), ora spunta una virtù, una cosa cool, che rende l'oggetto unico. Ci siamo capiti? Ecco perché, molto probabilmente, il nuovo Air avrà parecchio successo: loro sanno esattamente come farcelo desiderare, sognare e, infine, avere. Prima o poi, insomma, arriverà nelle nostre case. Però, se ci pensate, l'ultima volta in fin dei conti hanno avuto ragione loro, quando hanno tolto i lettori di Floppy Disc dai loro computer... Ecco, lo sapevo: sto cominciando a cercarmi delle giustificazioni. No, non vale, dovrebbero creare un centro per Appledipendenti. Aiutateli. Aiutatemi!



IN CASO DI MANCANZA RECAPITOLARE IL N° DI POSTO PER LA RESTITUZIONE AL TUTTOBITE

THE GAMES machine

SAM & MAX

Il dinamico duo e i misteri dell'isola di Pasqua!

FRONTLINES

THQ risolve con le armi la crisi petrolifera

SOLO SU TGM!

TOMB RAIDER UNDERWORLD

La leggenda di Lara Croft prosegue dopo l'anniversario!

ESCLUSIVA!

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

Lo spettro di Chernobyl torna ad aleggiare sui nostri PC...

DOSSIER

MONDI IN PRIMA PERSONA: IL RIASSUNTO DI 25 ANNI DI STORIA

THE GAMES MACHINE N°231 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99



80231

ITALY 9 771127 122005

M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO

WWW.TGMONLINE.IT

v. 6.9