

Da 19 anni al vostro servizio

VIDEOGIOCHI PER PC

235

Giugno '08

Edizione Solo Carta - € 3,99

Edizione con DVD - € 7,90

235 THE GAMES MACHINE GIUGNO '08 € 7,90

THE GAMES machine

GRID

Codemasters cerca la consacrazione nei giochi di guida!

FAR CRY 2

Ubisoft al contrattacco di Crysis!

PROJECT ORIGIN

I creatori di F.E.A.R. tornano a terrorizzarci...

ESCLUSIVA!

WRATH OF THE LICH KING

Blizzard ci svela il futuro della prossima espansione di World of Warcraft!

DOSSIER

COME FUNZIONA IL MERCATO DEL LAVORO NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

THE GAMES MACHINE N°235 - MENS - ANNO 19-08 € 7,90



80235

9 771129 232306

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

WWW.TGMONLINE.IT

v. 7-0

TRANSIZIONI EDITORIALI

■ Stefano Silvestri stefanosilvestri@sprea.it

Le cose cambiano. È una frase, questa, che ho usato varie volte nei miei scritti e d'altronde non vedo come potrebbe essere diversamente lavorando in un'industria, quella dei videogame, che in questi anni si è evoluta come poche altre al mondo. Le cose cambiano anche a livello personale, ovviamente, e tra i tanti segnali che la vita mi sta dando che ormai un giro della giostra si appresta a concludersi e che uno nuovo sta per iniziare, è giunto un press tour con Vivendi che ho fatto qualche settimana fa, del quale troverete un reportage di qui a qualche pagina.

Durante la tre giorni iberica, infatti, ho avuto come compagni di viaggio vari volti, più o meno noti nel settore. Alcuni di essi erano quelli che ho il piacere di conoscere da anni; altri, invece, mi erano del tutto nuovi. Incidentalmente però, la maggior parte di coloro che non conoscevo erano i giornalisti invitati per l'online, persone tutte giovanissime nelle quali in alcuni casi ho rivisto me stesso agli inizi della carriera. Stessi discorsi, stessa passione, stessa voglia di fare, stessa curiosità per quello che sarà il domani. A uno sguardo superficiale, quindi, verrebbe da pensare che nulla sia cambiato dai primi anni '90 a oggi e che semplicemente, come accade in qualsiasi cosa nella vita, a una generazione se ne stia succedendo un'altra. Salvo, ovviamente, qualche eccezione...

In realtà questa sarebbe un'affermazione superficiale, perché finirebbe per trascurare che ciò che è radicalmente cambiato è il modo di fare editoria, più che i suoi attori.

Ci si potrebbe concentrare sull'evoluzione tecnologica, ad esempio, che ha portato a fare sì che la realizzazione di una rivista ora sia una cosa estremamente più semplice che non un tempo. Quando entrai nella redazione di v.

Carducci nel lontano '95, era appena caduto in disuso una specie di cono di cartone che veniva appoggiato sul monitor per prendere le foto a corredo degli articoli; foto che venivano letteralmente scattate con una Polaroid e quindi messe "fisicamente" nell'impaginato. Ciò comportava che ogni "screenshot" avesse un costo, il che voleva dire due cose: le prime immagini che si prendevano erano di solito quelle buone e, soprattutto, nelle riviste dell'epoca c'erano meno illustrazioni che non oggi, quando basta premere un tasto per catturare digitalmente un fotogramma in un file sull'hard disk. Sono cambiati anche i software di impaginazione, nel senso che una volta questa procedura era, come già accennato, quasi "fisica": ora immagini, testo e scontorni sono cose che un grafico può spostare a piacimento a video laddove il suo predecessore dieci anni fa si doveva arrangiare con metodi che oggi fanno sorridere. Ovviamente è cambiato anche il nostro modo di lavorare: complice il grafico esterno alla Xenia, mi ricordo di Max che salvava foto e testi su un disco magnetico ottico da ben 20 megabyte (attenzione: mega, non giga), che poi inviava al buon Bellafante dall'altra parte di Milano. Questi impaginava, stampava e ci faxava tutta la rivista, che veniva quindi corretta attraverso estenuanti telefonate fiume. Ora il Toso mette il materiale in rete, il Riki lo impagina e in poche ore mi ritrovo il pezzo da correggere a video editando un file di InDesign.

Potrei fare altri esempi, ma il senso di quanto scrivo è che quindici anni in questo settore hanno segnato il passaggio tra due vere e proprie ere geologiche. Eppure, anche limitarsi ai processi produttivi sarebbe superficiale. In realtà, a essere cambiata è proprio l'editoria videoludica, e con essa il ruolo della carta stampata. Quando ho iniziato questo mestiere, le riviste erano l'unica fonte di informazione possibile, le sole che potessero effettivamente riportare una notizia prima di chiunque altro. Con l'avvento di

internet e la nascita dei siti specializzati, la carta ha dovuto rivedere forzatamente il suo ruolo all'interno del panorama editoriale: non più la prima a riportare una notizia, ma spesso la seconda. Sia chiaro, le esclusive sulle nostre pagine sono una realtà ancora frequente, ma è inutile negare che buona parte di quello che si legge su una qualsiasi testata, volendo, è reperibile online con almeno due settimane di anticipo. Come ho già avuto modo di dire, la parabola delle riviste di settore è assimilabile a quella percorsa dalla Gazzetta dello Sport del Lunedì. Tanti anni fa, quando la televisione non era ancora nelle case di tutti, in molti acquistavano il roseo quotidiano l'indomani per leggere i risultati della domenica calcistica (a meno che non si fosse ascoltata la radio); oggi invece, come sono andate le partite lo sappiamo in svariati modi la domenica stessa. Chi acquista la Gazzetta il giorno dopo ormai lo fa essenzialmente per leggere le pagelle della propria squadra del cuore e vedere se il voto assegnato dal quotidiano al tale giocatore coincide con la propria opinione formatasi il giorno prima tramite la partita in diretta su SKY, il riepilogo in uno dei numerosi programmi serali o direttamente via internet, magari dal sito stesso della Gazzetta. Il quotidiano in questo caso perde la sua pura valenza informativa e la sostituisce con quella di commento.

La stessa cosa accade ormai con le riviste di settore, dove buona parte degli appassionati sa già ben prima dell'uscita della testata in edicola se un videogame sia buono o meno. Perché ne ha potuto leggere la recensione online, ne ha provato il demo e ne ha letto i commenti sui forum di

sua fiducia da amici di sua fiducia. La ragione per cui alcuni dei nostri lettori leggono le nostre recensioni, paradossalmente, non è tanto per sapere se un gioco meriti o meno di essere acquistato, quanto per discutere sui nostri forum sul perché il nostro voto si discosti da quello di Game Rankings. Questa deriva nel rapporto tra chi l'informazione la fa e chi ne fruisce, trova il suo paradigma proprio nei siti

Internet ha rivoluzionato il mondo dell'editoria specializzata introducendo un nuovo elemento nel contesto redazionale, ovvero i lettori stessi

specializzati. Se infatti coloro che frequentano il forum di una rivista non rappresentano la maggioranza dei lettori ma anzi una minoranza, risulta ovvio che, nel caso di portale di videogiochi, il discorso si capovolga. Questo fattore non è da poco, soprattutto per i risvolti editoriali che esso comporta: se il licenziamento di Jeff Gerstmann da GameSpot ha suscitato ben più di un sospetto circa le pressioni che un redattore può ricevere da parte degli inserzionisti, con l'importanza sempre maggiore accreditata ai forum il redattore finisce per essere pressato anche dal basso, sollecitato da persone che si sentono sul suo stesso piano semplicemente perché ne condividono uno strumento di espressione, ovvero il forum. Questo forse è il più grosso frainteso, ormai irreparabile, con cui chiunque faccia questo mestiere deve convivere: la parificazione, attraverso un livellamento verso il basso, tra i due lati dell'informazione.

Il costante rapporto col pubblico può quindi indurre una visione distorta della realtà dei fatti e spingere, un po' per convenienza, un po' per quieto vivere, a valutare un gioco non per quello che merita ma per ciò che la gente si aspetta che meriti. E a meno di non avere le spalle larghe, c'è il rischio che concreto che un redattore magari non affermato possa affrontare la delicata fase di valutazione di un gioco senza la necessaria serenità. Internet allora ha rivoluzionato il mondo dell'editoria specializzata introducendo un nuovo elemento nel contesto redazionale, ovvero i lettori stessi. Questa variabile ha già prodotto risultati evidenti all'occhio di chiunque abbia memoria storica e altri ne produrrà prossimamente. Una parte del futuro dell'editoria specializzata risiede allora anche in mano vostra: l'augurio è che ne sappiate fare buon uso...

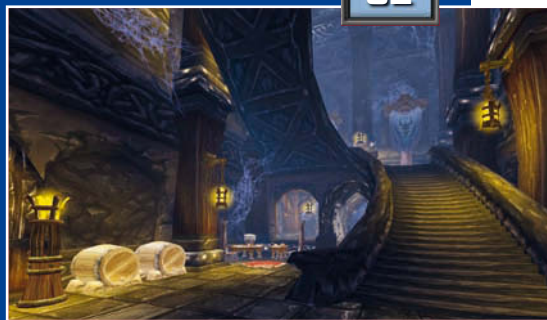
ADSO!	145
BACKSTAGE	146
BOVABYTE	138
BUDGET ZONE	108
CONSOLEMANIA CORNER	128
EUFORIA PARADOSSA	137
FRAGZONE	110
GIOCO ALLEGATO	6
HARDWARE	120
INTRO	30
LAST MINUTE	28
DOSSIER	24
MEDIA MACHINE	130
MOBILE ZONE	134
RAFFO SENTI QUA	143
REPLAY	132
SILVER ZONE	12
TALENT ZONE	135
TECNOTGM	126
TGM AFTER	106
TGM MAIL	140
TGM ONLINE	16
TIME MACHINE RELOADED	133
TRY & BUY	109
VOCI DI CORRIDOIO	18

SOMMARIO

WRATH OF THE LICH KING

Lo spazio dedicato alla preview del mese non poteva che essere occupato dall'anteprima della prossima espansione di World of Warcraft, Wrath of the Lich King. Il prode Nikazzi, che ultimamente sta contendendo al buon Jacopo le più prestigiose carte frequent flyer delle compagnie aeree di mezzo mondo (questi due sono sempre in volo), torna a distanza di un mese nella sede della Blizzard per vedere che bolle nella pentola della casa californiana. Stando a quanto ha potuto vedere, i produttori di giochi per PC possono mettersi il cuore in pace. Di novità ce ne sono davvero tante e la sensazione è che nei prossimi mesi più di dieci milioni di persone continueranno a vivere nelle terre di Azeroth. Con quale impatto sull'industria dei videogame, lo potremo scoprire solo vivendo...

32



HARDWARE

120

Potrei stare qui a parlarvi del vario hardware recensito questo mese dal Paolone, ma di fronte alla facciata dedicata al nuovo Olidata Alichon HM5161, tutto passa in secondo piano. Perché siamo di fronte a un computer esagerato con prestazioni fantascientifiche, venduto però allo strabiliante prezzo di 7990 euro, costo al quale volendo ci si può portare a casa un'utilitaria coreana. Insomma, bel computer senz'altro, ma la sensazione è che si sia perso il senso della misura.



FAR CRY 2

Ubisoft risponde a Crysis sviluppando il seguito di un titolo creato proprio da quei Crytek ora sotto contratto con Electronic Arts. Un intreccio degno delle migliori telenovole, quindi, che a breve ci dirà a chi dei due fosse imputabile il successo del primo Far Cry: al team tedesco o alla casa transalpina?

48



PROJECT ORIGIN

Con una storia speculare a quella di Far Cry, ci troviamo a trattare un gioco che è in realtà il seguito di quel F.E.A.R. che vi abbiamo appena proposto in allegato. Il brand originario è però rimasto in possesso di Vivendi, da cui l'esigenza di creare un nuovo marchio. Anche in questo caso si respira aria di rivincita...

52



PURE

Disney pare decisa a entrare seriamente nel mondo dei videogiochi, dopo qualche timido tentativo cui abbiamo assistito in questi anni. La strada scelta è quella della simulazione di Quad, secondo la formula un po' caciaronna nella quale eccellono rinomatamente gli americani. Che sia la volta buona?

56



WWW.TGMONLINE.IT
ANNO 19 N. 235 GIUGNO 2008

DIRETTORE EDITORIALE

Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR

Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE

Stefano Silvestri, stefanosilvestri@sprea.it

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

Dario Ronzoni, darioonzoni@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, ivlad@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@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

GRID

Una delle cose che ho sempre invidiato alle console sono i giochi di guida. Perché su Xbox360 dobbiamo avere i vari Forza Motorsport 2 e PGR 4, su PlayStation 3 i GranTurismo 5 e su PC nulla? Sia chiaro, non voglio qui fare finta che GTR, giusto per fare un nome, non esista, però il segreto dei giochi di cui sopra è che sono un gradino sotto la simulazione più esasperata, e permettono una guida tecnica senza doversi cimentare con volante e pedaliera. In questi anni, sul fronte dei "simulacade", sul fronte PC abbiamo potuto dilettarci proprio con la serie TOCA, dalla quale discende Grid, che però non ha mai raggiunto, a mio personalissimo avviso, la qualità delle produzioni console. L'ultimo parto di casa Codemasters, invece, pare capace di pareggiare i conti con l'altra metà dell'industria videoludica. Parola dell'Elvin...



PREVIEW	
DRACULA ORIGINS	66
FAR CRY 2	48
JUMP GATE EVOLUTION	64
NECROVISION	60
PROJECT ORIGIN	52
PURE	56
REPORTAGE MIDWAY	44
REPORTAGE VIVENDI	40
WORLD OF WARCRAFT - WRATH OF THE LICH KING	32

REVIEW	
BATTLE FOR THE PACIFIC	100
CRIMES OF WAR	94
CRUSADER: THY KINGDOM COME 92	
DRACULA 3	
IL SENTIERO DEL DRAGO	89
LEGO: INDIANA JONES	78
LOST PLANET: COLONIES	96
LUCIGNOLO - IL VIDEOGIOCO	102
LUMINES	85
PERRY RHODAN	86
RACE DRIVER: GRID	70
TUROK	82
UEFA EURO 2008	74

DOSSIER	
LAVORARE NELLA GAME INDUSTRY	82

UEFA EURO 2008

Di una cosa si deve dare atto a Electronic Arts, ovvero che se ne va dritta per la propria strada, incurante di quello che dice il settore. E se le recensioni dell'ultimo FIFA per PC sono state tutt'altro che lusinghiere, ecco un Euro 2008 che non si sposta di un centimetro rispetto al suo antenato. Avanti il prossimo...

74



LUCIGNOLO

Ultimamente sta maturando in me la tentazione di fare sviluppare al Riki un bollino speciale da mettere su alcune recensioni, recante la scritta "I Gaboni del Raffo". Il nostro eccentrico amico infatti è diventato il ricettacolo di tutti quei giochi inferiori al 60, che recensisce con uno stile inimitabile. Da non perdere...

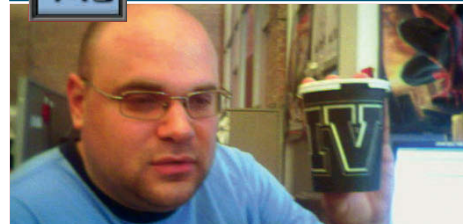
102



ADSO

Come più volte predettogli, il buon Adso, superate finalmente le incertezze che lo hanno sempre contraddistinto nella sua giovane carriera editoriale, sta prendendo sempre più confidenza col mezzo. Questo mese abbiamo potuto lasciare una sola immagine per farci stare il suo testo. 'Nuff said...

145



ABBONAMENTI

Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
customer@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI

Disponibili solo in versione con DVD,
entro un anno dalla pubblicazione.
Si risponde solo alla mail customer@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA

Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA

Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUTORE

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

THE GAMES MACHINE

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

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03)

Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della

legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

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



■ SVILUPPATORE: Irrational Games ■ PUBLISHER: Sierra
 ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet ■ LOCALIZZAZIONE: Completa

IN ALLEGATO CON TGM: SWAT 4 + THE STETCHOV SYNDICATE

Arrestiamo i cattivi e salviamo i buoni in questo meraviglioso sparatutto tattico, che ci metterà nei panni del capitano di una squadra speciale di poliziotti. Con tanto di missioni aggiuntive...

Quando i delinquenti si barricano in uno stabile prendendo numerosi civili in ostaggio, i normali agenti di polizia non possono fare più di tanto per risolvere il problema. Nell'impossibilità di chiamare Rat-

man o il vostro supereroe preferito, non resta che affidarsi alle esperte mani delle forze speciali, gli SWAT, agenti addestrati per fare irruzione negli edifici e neutralizzare – con le buone o con le cattive – tutti i criminali presenti.

CD QUASTI O MANCANTI?

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

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1,5 GHz (2,2 GHz) ■ RAM: 256 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 2,5 GB
 ■ Connessione: 56k (ADSL) ■ Scheda Video: Radeon 8500/GeForce3, 64 MB (Radeon 9800/GeForce 6600, 128 MB)

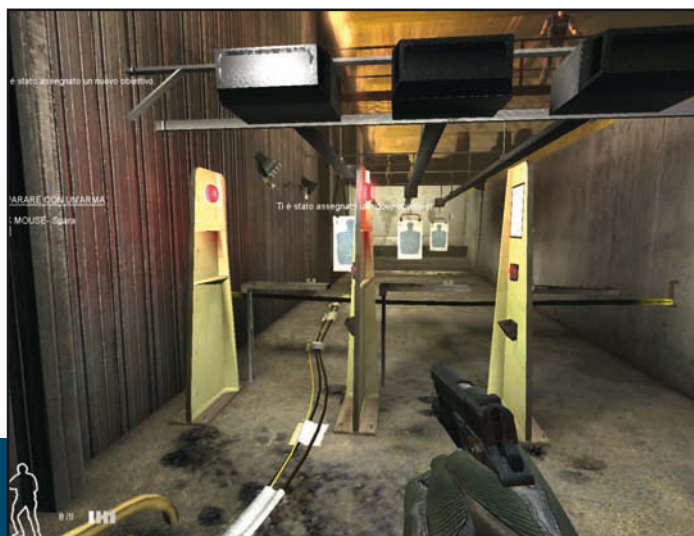
<http://www.swat4.com/> ■ Paolo Besser giocoallegato@sprea.it

ADDESTRAMENTO MILITARE

Il gioco consiste in una serie di missioni che avranno luogo in diversi edifici, dalla casa di un maniaco a un

rumoroso night club, passando per ristoranti, uffici e attività commerciali più o meno estese. Nei panni del comandante, in ciascuna missione avre-

POTREMO COMANDARE QUATTRO UOMINI, TUTTI INSIEME O A COPPIE, IN DUE SQUADRE SEPARATE

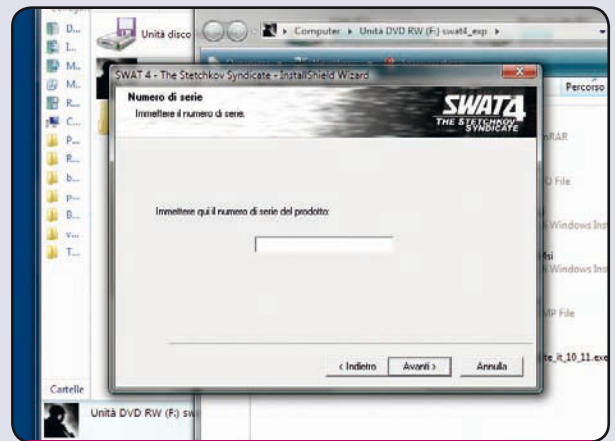
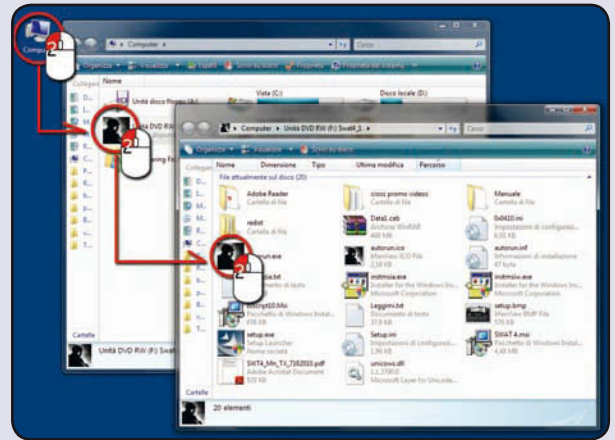


La nostra avventura inizia qui, nel centro di addestramento. Cerchiamo di accontentare l'istruttore, o non sarà particolarmente gentile con noi...

INSTALLAZIONE E AGGIORNAMENTO

Questa procedura è valida per tutte le versioni di Windows, da Windows 98 a Vista (32 e 64 bit). Il corretto funzionamento del gioco sulla versione a 64 bit di Windows XP è garantito, le versioni 95, e NT non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il DVD del gioco 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 Autorun.exe.
3. Nel menu iniziale di installazione, scegliete di installare il gioco.
4. Accettate i termini del contratto di licenza facendo scorrere tutto il testo nella sua finestra e proseguite.
5. Quando viene richiesto, inserite il codice cd-key a 20 cifre alfanumeriche, facendo attenzione a non confondere i caratteri che si somigliano, come il numero 8 e la lettera B, il numero 0 e la vocale O, e via dicendo.
6. Scegliete il percorso di installazione: su Windows Vista è necessario usare un percorso in cui si gode dei privilegi di controllo completo. Ci torneremo sopra in seguito.
7. Proseguite la procedura di installazione fino al termine, quando richiesto inserite il secondo CD. Dopodiché, nuovamente il CD 1.
8. Verrà proposta l'installazione di GameSpy. Questo programma permette di giocare a SWAT 4 e relativa espansione in rete. Il servizio è offerto da una società indipendente da Sierra, Sprea e The Games Machine. Dopo l'installazione di GameSpy sarà necessario collegarsi in rete per i suoi aggiornamenti.
9. Se lo si desidera, è possibile registrare la propria copia del prodotto presso il sito di Sierra. Questo passaggio è assolutamente facoltativo.



INSTALLAZIONE DELL'ESPANSIONE

10. Inserire il CD dell'espansione e scegliere di installare ripetendo i passaggi 1 o 2. Alla comparsa del menu principale, scegliere "Installa la patch per SWAT 4" (è la prima opzione in alto).
11. Al termine dell'aggiornamento, ripetere i passaggi 4, 5 e 6 per completare l'installazione dell'espansione. Inserire il codice cd-key dell'espansione e il percorso in cui è stato precedentemente installato SWAT 4.



WINDOWS VISTA

Gli utenti di Windows Vista devono disporre dei permessi di controllo completo per poter memorizzare i loro progressi e le loro impostazioni di gioco. Se non si è provveduto a installare SWAT 4 e la sua espansione in un percorso che gode già di queste caratteristiche, è necessario fare quanto segue:

12. Aprite le risorse del computer e posizionarsi sulla cartella in cui è installato il gioco, normalmente C:\Programmi\Sierra. Fate clic con il tasto destro del mouse sulla cartella SWAT4 e scegliete Proprietà.
13. Andate nella cartella Protezione e fate clic su Modifica. Nella nuova finestra, fate clic su Aggiungi. Nella casellina "Immettere i nomi degli oggetti da selezionare" scrivete everyone e confermate.
14. Nella finestra delle autorizzazioni, scegliete everyone nella casella Utenti e gruppi, quindi attivate la casellina "Controllo completo: consenti" nella casella Autorizzazioni per everyone. Confermate cliccando su OK due volte.

MANUALI

I manuali in PDF di gioco ed espansione si trovano sul CD 1 e sul CD 3. Per leggerli sarà necessario il programma Adobe Acrobat Reader, reperibile al sito www.adobe.com.

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, oppure 2) il **forum** omonimo all'indirizzo <http://giocoallegato.tgmonline.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.**

- Non posso avviare il gioco, lo schermo resta nero.

Controllate che il vostro computer raggiunga i requisiti richiesti e, se il vostro hardware è correttamente supportato, che i driver installati sul computer siano i più aggiornati. In caso contrario, provvedete ad aggiornarli. Chiudete qualsiasi programma antivirus prima di avviare il gioco e, premendo alt-tab, assicuratevi che SWAT 4 non sia stato bloccato dal firewall integrato di Windows, o da qualunque altro firewall installato sul sistema.

- Il gioco è troppo lento!

Riducete la risoluzione grafica e il livello di dettaglio: soprattutto quello delle texture e del bump mapping. Se avete un computer dotato di porta AGP, assicuratevi che i driver del vostro chipset siano correttamente installati e che nel BIOS la modalità AGP sia stata attivata. Eventualmente, ampliate il valore AGP memory size.

- Ho Windows XP SP2 e l'installazione si blocca alla finestra delle informazioni.

Sierra suggerisce di aggiornare tutti i driver, provare a bloccare Windows Firewall dal pannello di controllo e, se il problema persiste, rimuovere temporaneamente l'XP2 e reinstallarlo dopo aver concluso l'installazione di gioco e l'espansione. Maggiori dettagli all'indirizzo <http://snurl.com/27dpw>.

- Quali schede video sono supportate?

Tutte le schede 3D della serie Radeon 8500/GeForce 3 o superiori sono supportate, a patto che dispongano di 64 MB di memoria video, T&L hardware e shader programmabili. Di conseguenza i chipset della serie GeForce 4 MX non sono compatibili. Possono insorgere problemi di compatibilità anche con alcuni chipset saldati direttamente su scheda madre, soprattutto nei computer portatili. Perché il gioco funzioni è necessaria l'installazione delle librerie DirectX 9.0c.

- Non posso installare la patch: file soundeffectsconfig.u non valido.

Per risolvere questo problema, Sierra suggerisce tre procedure differenti, elencate alla pagina <http://snurl.com/27dqp>.

- Il gioco funzionava regolarmente, ma ora compare un errore di violazione d'accesso.

Si può risolvere il problema cancellando il file **swat4.ini**, che si trova nella cartella **\Content\System** a partire dal percorso di installazione del gioco (normalmente C:\Programmi\Sierra\SWAT 4).

- La protezione Securom fa i capricci, non riconosce il CD e non mi lascia giocare.

Si può risolvere il problema in diversi modi: aggiornando il firmware del lettore o del masterizzatore impiegato per leggere i CD, assicurandosi che la modalità DMA sia attivata per quella particolare unità ottica, e aggiornando i driver della scheda madre. Un elenco completo e dettagliato si trova alla pagina <http://snurl.com/27dri>. Se nulla di tutto questo dovesse risolvere il problema, provate a sostituire l'eseguibile di SWAT 4 con quello reperibile sul sito di Securom, all'indirizzo <http://snurl.com/27dwz>.

- Non posso proseguire il gioco: se faccio clic su "prossima missione" non succede niente!

Di solito il problema compare scegliendo erroneamente "Azione istantanea" nel menu principale del gioco, invece dell'opzione "Carriera": terminando la missione proposta dall'azione istantanea, non sarà possibile proseguire. Solo la modalità carriera permette di farlo. Altrimenti, Sierra mette a disposizione una serie di possibili soluzioni alla pagina <http://snurl.com/27dfs>.

- Se sono dietro a un firewall, per giocare a SWAT 4 quali porte devo aprire?

Il traffico in uscita deve essere consentito per entrambi i protocolli TCP e UDP. Per giocare inoltre serve che le porte UDP 10480, 10481, 10482, e 10483 vengano inoltrate al computer che ospita la partita.

- Ho Windows Vista e il gioco non memorizza le mie impostazioni.

Su Vista è necessario installare il gioco in un percorso di cui si dispone dei permessi di controllo completo, oppure assegnare il suddetto controllo per mezzo della procedura illustrata nelle istruzioni sulla rivista, alla voce "Installazione".

- Come posso preservare i miei progressi e salvataggi?

Copiate da qualche parte il file Campaign.ini.

- Ho un monitor widescreen, come posso scegliere una risoluzione più adatta?

Aprire il file **swat4.ini** contenuto nel percorso di installazione con il blocco note, quindi posizionarsi nel paragrafo **[WinDrv.WindowsClient]**. Troverete due valori da cambiare in questo modo:

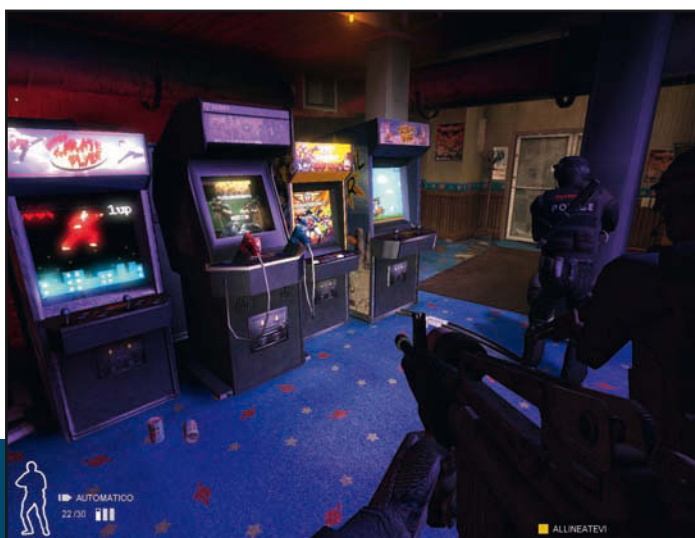
FullscreenViewportX=1920

FullscreenViewportY=1200

Queste impostazioni sono valide per la risoluzione di 1920x1200 pixel. Per usare altre risoluzioni, cambiare i due valori inserendo rispettivamente lunghezza e altezza in pixel.

- Dove posso trovare altre risposte a eventuali problemi non inclusi in questa lista?

Ovviamente è possibile inserire un nuovo messaggio nel topic **[ufficiale] Per chi ha problemi con SWAT 4 Gold** alla pagina <http://giocoallegato.tgmonline.it>, altrimenti una buona risorsa può essere il forum ufficiale in Inglese di Sierra, alla pagina <http://forums.vgames.com/forum.jspa?forumID=12&start=0>.



Non sono adorabili, i videogiochi, quando citano se stessi? Soprattutto se uno dei protagonisti si lamenta che i ragazzini ci buttano via dei soldi!



Il vecchio non ne vuole sapere di farsi ammanettare. In questi casi, un bel cazzotto in faccia (tasto B) infonde saggezza. Funziona solo nell'espansione.

QUANDO I DELINQUENTI SI BARRICANO IN CASA, CON NUMEROSI CIVILI IN OSTAGGIO, NON RESTA CHE AFFIDARSI ALLE FORZE SPECIALI



In base alla missione e al luogo in cui avrà luogo, possiamo stabilire un armamento più consono e distribuirlo ai nostri uomini.

mo a disposizione due squadre di due agenti ciascuna. Una sarà contrassegnata con il colore rosso, l'altra con il colore blu. Insieme, le due squadre verranno invece contrassegnate con il colore giallo (oro). Questa distinzione è importante perché ci permette di dare ordini a tutti e quattro gli agenti, oppure a una specifica coppia, semplicemente premendo più volte il tasto **Tab**. Il colore dell'interfaccia e dei menu cambierà di conseguenza, chiarendo in ogni istante a chi stiamo dando i nostri ordini. Prima di arrivare a questo, però, occorre prepararsi adeguatamente. Il gioco mette a disposizione una modalità di addestramento con cui è

possibile prendere confidenza con le armi e con il sistema di comando del gioco. Dare ordini infatti è semplice: basta tenere premuto il tasto destro del mouse e selezionare la voce del menu che ci interessa. Bisogna sapere, però, quali effetti avranno gli ordini che daremo: la sezione di addestramento ce lo mostrerà in modo chiarissimo, permettendoci di affrontare tutti i pericoli che seguiranno.

PRESERVARE LA VITA

SWAT non è il classico sparatutto "ignorante" dove possiamo prendere a fucilate qualunque cosa si muova sullo schermo. Le persone che incontreremo nelle stanze degli edifici

SWAT CANADESI

La fantasia dei modder e degli appassionati di tecniche militari non è poca. Un ottimo esempio è costituito da **Canadian Forces Direct Action**, un mega-mod da 640 MB che consigliamo di scaricare a tutti gli appassionati muniti di ADSL. Sviluppato nientemeno che dall'esercito canadese, è stato concepito e realizzato proprio allo scopo di istruire le forze speciali. Dal villaggio arabo al porto, dalla missione sull'aereo alla piattaforma di estrazione petrolifera, ci sono armi e ambientazioni che faranno certamente gola a tutti. Tutti i riferimenti si trovano sul sito <http://www.armylearning.ca/cfda>.



saranno di due tipi molto diversi: civili e sospettati. I primi saranno naturalmente le vittime dei secondi, ma il nostro problema, come agenti impegnati a risolvere i conflitti in pochi secondi, sarà riuscire a distinguerli a colpo d'occhio. La missione fallirà immediatamente se uccideremo un nemico per sbaglio: anche se potremo portarla a termine, ci toccherà ripeterla fino a quando non la risolveremo correttamente, prima di poter proseguire nel

gioco. Scordiamoci dunque di entrare in una stanza a fucili spianati e di aprire il fuoco immediatamente: le regole ci impongono di annunciare il nostro ingresso (tasto **F**) e di dare la possibilità sia ai civili di qualificarsi come tali (inginocchiandosi subito a terra), sia ai sospettati di arrendersi, lasciando cadere l'arma e alzando le braccia. Tanto i civili quanto gli arresti vanno fermati con le apposite manette (tasto **H**), e la loro presenza va comu-



Uno sguardo alle nostre spalle per controllare che i nostri uomini ci stiano seguendo. Non che vi fossero dubbi in proposito.



Anche i civili inermi e tremebondi vanno bloccati con le manette. È per il loro bene, ma pochi lo capiranno.

I COMANDI

COMANDI PRINCIPALI

Mouse	sguardo
W A S D	movimento
Q E	inclinare lo sguardo
F	azione (cambia in base al contesto)
B	pugno (solo espansione)
V	torcia on/off
H	manette
Tab	seleziona squadra
Shift	cammina/corri
C	abbassarsi
Spazio	impartire un ordine veloce
1-9 e rotella	cambia arma
R	ricarica arma
Esc	menu
Pulsante sinistro	fuoco
Pulsante destro	menu ordini (contestuale)



⬆️ I nostri quattro amici stanno per fare irruzione, e si preparano prendendo posizione ai lati della porta.

PRIMA DI AFFRONTARE LE MISSIONI DEL GIOCO, È NECESSARIO SEGUIRE LA FASE DI ADDESTRAMENTO: UN TUTORIAL PER LA SOPRAVVIVENZA



⬆️ Quando la situazione si fa rovente, a sinistra compaiono dei suggerimenti.

nicata alla base operativa (tasto **F**, nuovamente). Saremo invece tenuti a neutralizzare con la forza chiunque non rispetti l'ordine di gettare le armi

e di arrendersi subito, anche a costo di sparargli nella schiena. Le armi vanno raccolte e catalogate come prove (tasto **F** inquadrando l'arma la-

sciata a terra). Per ogni cattivo ucciso "meritatamente" e per ogni civile salvato otterremo un bonus, mentre per l'uso non richiesto della violenza otterremo delle penalità. Sparare ai sospettati senza aver prima intimato l'alt, per esempio, ci costerà almeno 10 punti. Al termine di ogni missione i bonus verranno sommati e le penalità sottratte al nostro punteggio e, in base al livello di difficoltà che avremo scelto, i punti ottenuti decideranno se potremo avanzare nel gioco o se saremo costretti a ripetere nuovamente la stessa missione.

QUALCHE SUGGERIMENTO

Prima di cominciare ogni missione,

ci verrà proposto un lungo briefing che comprende anche informazioni sul teatro della vicenda e sugli eventuali civili e sospettati di cui si conosce l'identità. In base a queste informazioni, possiamo modificare l'arsenale, in modo da fornire a ciascun agente un tipo di armi adatto. Il manuale del gioco fornisce alcuni brevi suggerimenti e un elenco delle armi a disposizione, quindi conviene leggerlo: le armi standard, infatti, si adattano discretamente a ogni evento, ma non sono sempre le migliori. Inoltre, non è mai il caso di fare gli eroi: un membro della squadra può essere ferito o ucciso ("inabilitato"), ma se a essere "inabilitati" saremo



⬆️ È sempre meglio spedire la squadra in avanscoperta per "ripulire" le stanze dai cattivi. Ma se c'è troppo pericolo, è meglio usare una granata.



⬆️ Lo scontro a fuoco è stato particolarmente cruento. Ne hanno fatto le spese una civile, un delinquente e anche un poliziotto.

IL MANUALE DEL GIOCO FORNISCE ALCUNI BREVI SUGGERIMENTI E UN ELENCO DELLE ARMI A DISPOSIZIONE, QUINDI CONVIENE LEGGERLO



Un clic del tasto destro del mouse sulla porta, e comparirà il menu contestuale degli ordini.

noi comandanti... la missione si fermerà all'istante! Dato che abbiamo diversi uomini a disposizione, conviene ordinare un'irruzione con il tasto destro del mouse, previo lancio di una granata abbagliante (o di gas irritante). Ciò permetterà ai nostri uomini di avere più facilmente ragione dei sospettati. Se pensiamo che dietro a una porta ci siano molti individui, equidistribuiti tra sospettati e civili, conviene usare una granata pungiglione: i suoi pallini di gomma renderanno tutti inermi per qualche secondo – e gli ostaggi ci perdoneranno facilmente qualche livido qua e là, in cambio della loro salvezza...

IL "SINDACATO" DI STETCHKOV

Un clan malavitoso di origine caucasica sembra aver preso possesso delle zone più malfamate della città, costringendo la squadra SWAT a compiere una lunga serie di missioni – apparentemente slegate tra di loro – per poterlo estirpare. Filo conduttore a parte, l'espansione non fa altro che aggiungere nuove gatte da pelare per il nostro comandante e ampliare un po' l'armamentario, che si arricchisce di qualche grazioso gadget in più (come per esempio il visore notturno). Anche la modalità multigiocatore si arricchisce di una nuova "disciplina" (Colpisce e afferra) e di nuove

SU TGM ONLINE

Purtroppo, per motivi tecnici, non è stato possibile allegare materiale aggiuntivo nel Silver DVD. Nulla, però, ci ha impedito di piazzare le stesse cose su TGM Online, nell'area Gioco Allegato. Ecco di che si tratta:

- La **raccolta di mappe** `swat4_maps.exe` (7 MB), che contiene le migliori mappe realizzate dalla community per giocare in multiplayer, in coop e anche da soli.
- La **raccolta di mod** `swat4_mods.exe` (370 MB), una selezione di modifiche davvero intriganti, con cui ampliare ulteriormente l'esperienza di gioco. Alcune di queste modifiche tendono a rendere il gioco più realistico, trasformandolo in un osso veramente duro da battere. Per militari in erba.
- La **seconda raccolta di mod** `swat4tssexp_mods.exe` (135 MB), una selezione di modifiche realizzate per l'espansione *The Stretchkov Syndicate*.

Troverete descrizioni più dettagliate – compresi i contenuti – tra le pagine elettroniche di TGM Online, come sempre al sito www.tgmonline.it.



Gli scaraffoni sono una presenza costante nelle cucine.

impostazioni di gioco, mentre i nostri agenti possono ora combattere anche corpo a corpo. In pratica, premendo il tasto **B** potremo tirare un cazzotto sia

ai sospettati, sia ai civili che non ne vogliono sapere di farsi immobilizzare. L'espansione richiede la presenza sul disco fisso del gioco originale.



Oltre quella porta c'è un delinquente con la pistola in mano. Evidentemente non ha considerato la sorpresa che stiamo per fargli.



Quando troviamo un civile a terra, premiamo il tasto **F** per segnalare la posizione. Anche se è brutto, come in questo caso.

La primavera ci ha colpito duro come una biglia sparata con la fionda. Manco abbiamo finito di lamentarci dell'esigua quantità di demo e della loro esagerata dimensione, che siamo stati travolti da una valanga di uscite, appartenenti ai generi più disparati oltretutto. E questo alla faccia della presunta crisi del PC...

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

UEFA Euro 2008

Con l'arrivo del Campionato Europeo di calcio non poteva mancare l'ennesima simulazione Made in Electronic Arts, che ripropone motore (old-gen, con buona pace della vostra scheda video da 500 euro...) e giocabilità della precedente uscita, con tutto il bene e il male che tale scelta comporta. La versione demo ci permetterà di scendere in campo selezionando una squadra fra Germania e Francia. Purtroppo non c'è l'Italia... che ci volete fare? L'invidia è una brutta bestia.



GENERE: Calcio MULTIPLAYER: 1 Vs. 1 SITO: www.electronicarts.co.uk/games/13574

X-Plane 9

Per gli amanti delle simulazioni di volo, la vita si è fatta piuttosto dura negli ultimi anni. Lontani i fasti del passato, l'unica vera alternativa all'onnipresente Flight Simulator di Microsoft è rimasto il progetto X-Plane che, nel corso degli anni, ha saputo conquistarsi una fetta sempre più importante fra gli amanti del volo simulato. Oggi vi presentiamo la versione 9.0, ormai un prodotto completamente maturo, in grado di restituire un'esperienza, per chi ha la passione del genere, assolutamente realistica sotto tutti i punti di vista. Le migliorie rispetto all'ultima edizione sono immense e anche sul lato tecnico si sono fatti enormi progressi, tanto che se avete un PC bello potente potrete finalmente godere di panorami da sogno. L'unica limitazione del demo è la possibilità di utilizzare il joystick per non più di dieci minuti.



GENERE: Simulazione MULTIPLAYER: Assente SITO: www.x-plane.com

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 1.3 GHz Single Core (2.4 GHz Single Core) RAM: 256 MB (1 GB)
Scheda video: 64 MB (128 MB)

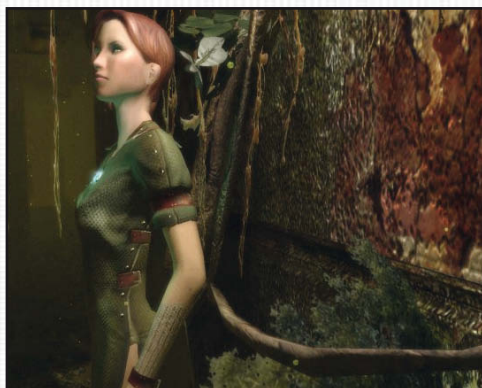
MOVIMENTI	TASTI FRECCIA
PASSAGGIO	S
PALLA FILTRANTE/USCITA PORTIERE	W
CROSS/PASSAGGIO LUNGO/SCIVOLATA	A
TIRO/CONTRASTO/RINVIO	D
SCATTO	E
CORSA/TATTICHE/CAMBIO GIOCATORE	Q
CAMBIA PASSO/CONTENIMENTO	C
ANNULLA/FILTRA	Z

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: 2 GHz Single Core (3 GHz Single Core) RAM: 1 GB (2 GB)
Scheda video: 32 MB (128 MB)

TOGLIERE FRENI	B
ACCELERARE	F2
RALLENTARE	F1
MOVIMENTI AEREO	2 - 4 - 6 - 8 SUL TASTIERINO NUMERICO
CARRELLO SU/GIÙ	CTRL + U, D
VISUALE ESTERNA	A
VISUALE INTERNA	W
RUOTARE CAMERA	Q, E

eXperience 112



Ogni tanto le idee originali arrivano da dove meno te le aspetti e, in effetti, questo eXperience 112 meriterebbe una visione almeno per l'approccio innovativo al genere delle avventure/survival horror. Vi trovate su una nave apparentemente incagliata da molto tempo su un'isola parecchio distante dalla civiltà: da come si presenta l'ambiente, sembra che vi troviate in quel luogo da molto tempo, ma non ricordate nulla e la vostra giovane età strida con le condizioni dell'imbarcazione, letteralmente ricoperta di vegetazione. La cosa davvero unica di questo titolo è l'approccio: dovrete infatti guidare la giovane e disorientata Lea Nichols utilizzando unicamente le telecamere di sorveglianza presenti ovunque, sullo stile di quanto visto nel Grande Fratello. Decisamente da provare.

GENERE: Avventura **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.experience112.com

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.5 GHz Single Core (2 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

OBIETTIVI	O
OPZIONI	Z
POSTA	M
AIUTO	H
CARICARE	L
SALVARE	S
USCIRE	Q
MAPPA	P

Kung Fu Panda

È un panda costretto a diventare campione di kung fu il protagonista dell'ultimo sforzo della Dreamworks Animation, destinato a giungere nei cinema di tutta Italia proprio con all'inizio della stagione estiva. Come sempre, si tratta di un film d'animazione completamente realizzato in computer grafica, un genere di cui non ci stancheremo mai, anche se si continua sempre e comunque a puntare su animali antropomorfi piuttosto che su qualcosa di più realistico.

È pur vero che, visti i risultati ottenuti con Beowulf, forse è meglio rimandare il tutto a tempi migliori. Il gioco in sé è una sorta di picchiaduro a scorrimento, fra l'altro tecnicamente piuttosto curato, e il demo vi permetterà di iniziare a esplorare un villaggio e menare le mani (o meglio, le zampe) contro dei simpatici cinghialotti.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 2.4 GHz Single Core (Dual Core Duo) ■ RAM: 512 MB (1.5 GB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

MOVIMENTI	W, A, S, D
RUOTARE CAMERA	TASTI FRECCIA
SALTARE	BARRA SPAZIO
ATTACCO VELOCE	4 SUL TASTIERINO NUMERICO
ATTACCO POTENTE	6 SUL TASTIERINO NUMERICO
AZIONE	5 SUL TASTIERINO NUMERICO
PARARE/SCHIVARE	SHIFT SINISTRO
CENTRARE CAMERA	R



GENERE: Azione **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.kungfupandagame.com

Europa Universalis: Rome



Lo strategico a connotazione storica di Paradox Interactive giunge a noi in questa nuova edizione, nella quale i giocatori avranno l'onore di controllare il destino dell'Impero Romano proprio nel suo momento più delicato, quello della massima espansione. Sentirete così la pressione delle orde barbariche aumentare lungo gli sterminati confini del Nord Europa e vivrete sulla vostra pelle le battaglie più sanguinose della storia di Roma. Oppure, a scelta, potrete decidere di controllare le truppe cartaginesi e muovere guerra ai romani. Il demo, del resto, vi permetterà di selezionare una delle due fazioni durante la Seconda Guerra Punica.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.9 GHz Single Core (2.4 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

MENU ECONOMIA	F2
MENU DIPLOMAZIA	F3
MENU RELIGIONE	F4
MENU MILITARE	F5
MENU TECNOLOGIA	F6
CAMBIARE VISUALIZZAZIONE	Q, W, E, R
MOVIMENTI MAPPA	TASTI FRECCIA

GENERE: Strategico **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.paradoxplaza.com/rome

Sam & Max Season 2 Episode 4 - 5



Visto che il mese scorso non ve lo abbiamo proposto, recuperiamo subito presentandovi gli ultimi due episodi della seconda stagione di Sam & Max. Si concludono così le avventure del duo investigativo più famoso e improbabile di tutti i tempi, impegnato in un confronto con il signore degli inferi, Belzebù, in corna e ossa (uaz, uaz, quanto sono spiritoso)(già. ndToSo). Ve lo abbiamo detto fino alla noia, ma ci tocca farvelo presente anche questa volta: i giochi sono forniti in versione completa, ma funzionano in modalità demo a meno di non acquistare la chiave per sbloccarli, sempre al prezzo di 8 dollari e 95 a episodio. Meno di 6 euro al cambio attuale...

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.3 GHz Single Core (2.4 GHz Single Core) ■ RAM: 256 MB (1 GB)
■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

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

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

Sins of a Solar Empire



Gli strategici spaziali continuano ad appassionare un discreto numero di giocatori. Del resto, il fascino dell'esplorazione non sembra estinguersi mai. Sins of a Solar Empire vi permetterà di controllare e gestire le sorti dell'umanità fra gli sconfinati spazi siderali, dove diplomazia, scambi commerciali e guerre intestine saranno all'ordine del giorno. Il dimostrativo è decisamente ricco di contenuti, tutto orientati alla modalità single player: troverete ad attendervi ben quattro tutorial, due mappe piccole e una di medie dimensioni, generate in modalità casuale, il tutto distillato in novanta minuti, terminati i quali dovrete ritornare al desktop di Windows. Sfruttateli bene, insomma!

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.8 GHz Single Core (Dual Core Duo) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

ZOOM MAPPA	V, B
MOVIMENTI	TASTI FRECCIA
DIPLOMAZIA	F1
RICERCA	F2
CRIMINALITÀ	F3
STATO DEL NETWORK	F4

GENERE: Strategico **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.sinsofasolarempire.com

Nitro Stunt Racing

Piuttosto ambizioso l'obiettivo dei Game Seed, intenzionati a realizzare un titolo di guida estremamente divertente da giocare, senza però rinunciare ad alcune velleità simulate. In pratica, vi viene data l'occasione di sedervi dietro il volante di alcuni bolidi in grado di sfidare letteralmente ogni legge della fisica, in percorsi caratterizzati da giri della morte, paraboliche pazzesche, avvistamenti da vomito e cose del genere. Nel contempo, però, dovrete guidare con un certo criterio, tenere conto dei danni e ricordarvi che questo non è Trackmania. Il demo vi permetterà di provare la pista Jump It Up, con la vettura Primal, sfidando ben 15 avversari gestiti dal PC!

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.8 GHz Single Core (2.5 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ Scheda video: 64 MB (256 MB)

ZOOM MAPPA	ROTELLINA DEL MOUSE
ROTAZIONE TELECAMERA	TASTO CENTRALE MOUSE + SHIFT
SPOSTARSI SULLA MAPPA	TASTI FRECCIA
SELEZIONARE UNITÀ	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
INTERAGIRE	TASTO DESTRO DEL MOUSE



GENERE: Corse **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.gameseed.fr/projects.htm

Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin



Cosa succede quando uno degli investigatori più famosi di tutti i tempi viene sfidato apertamente dal ladro gentiluomo più amato di sempre? Per scoprirlo dovrete riuscire a portare a termine questa nuova avventura di Frogwares, che vi vedrà impegnati in una corsa contro il tempo nel tentativo di sventare cinque rapine annunciate in altrettanti famosissimi luoghi londinesi. Dovrete quindi barcamenarvi fra la National Gallery, il British Museum, la Torre di Londra e persino la magione della Regina, altresì nota con il nome di Buckingham Palace. Mica male, no?

GENERE: Avventura **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.frogwares.com/sherlock4/index.html

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.3 GHz Single Core (1.8 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

MOVIMENTI	W, A, S, D
AZIONE/INTERAGIRE	BARRA SPAZIO
CORRERE	CAPSLOCK
ABBASSARSI	CTRL SINISTRO
OGGETTI	[]
DIALOGHI	E
DOCUMENTI	T
MAPPA	C

Galactic Command: Echo Squad



Galactic Command, anche se poco noto, fa parte di una lunga serie di giochi spaziali più o meno ispirati a grandi titoli del passato come Wing Commander. Grandi battaglie nello spazio a bordo di navicelle armate fino ai denti, dove però non è sufficiente inquadrare il nemico nel mirino e sparare per avere la meglio. Il demo che vi proponiamo è davvero molto esteso, visto che si dipana per oltre due ore fra ben tre distinte fasi di tutorial e due missioni da trenta minuti l'una. Nulla da prendere particolarmente sotto gamba, insomma.

GENERE: Combattimenti spaziali **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.3000ad.com/site/gces

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 2.8 GHz Single Core (3.0 GHz Single Core) ■ RAM: 256 MB (512 MB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

CAMBIARE VISUALE	TASTI DA F1 A F6
VELOCITÀ	TASTI DA 1 A 9
MOVIMENTI	TASTI FRECCIA
MAPPA SPAZIALE	G
USCIRE DAL GIOCO	ALT+Q

AGON: The Lost Sword of Toledo



The Lost Sword of Toledo è il quarto episodio di una serie di avventure ambientata intorno alle vicende di Samuel Hunt, un esploratore alla ricerca di nuove sfide in giro per il mondo. Trattasi della più classica delle AG con visuale in prima persona, un po' alla Myst, diciamo. Gli ambienti sono tutti disegnati in grafica precalcolata e seppure sia possibile muovere la telecamera un po' ovunque, non esiste una vera e propria libertà d'azione. Potrete quindi interagire solo con alcuni elementi e persone durante il vostro peregrinare per la città di Toledo, cercando di scoprire il mistero che si cela dietro questa missione affidatavi dal British Museum. Il demo parte proprio dall'inizio, permettendovi di gustare le prime fasi di gioco.

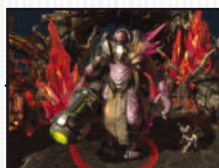
GENERE: Avventura **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.agongame.com/maintoledo.html

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 1.6 GHz Single Core (2 GHz Single Core) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ Scheda video: 64 MB (128 MB)

INTERAGIRE/PARLARE	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
INVENTARIO	BARRA SPAZIO

WorldShift



Fra la selva di titoli usciti negli ultimi tempi, abbiamo il piacere di presentarvene uno imminente, che risponde al nome di WorldShift e del quale vi abbiamo parlato nello scorso numero. Si tratta di uno strategico in tempo reale che si pone come obiettivo primario quello di coinvolgere i giocatori meno avvezzi al genere, proponendo un gameplay molto semplice e intuitivo. Altra sostanziale differenza rispetto ai classici RTS è l'assenza delle funzioni di ricerca e sviluppo: gli upgrade, infatti, li potrete ottenere solo combattendo nemici e portando al termine le varie missioni. Le armi più potenti e rare comunque salteranno fuori unicamente affrontando le quest più complesse in modalità cooperativa. Questo demo funziona solo in tal senso e unicamente via Internet, quindi se non disponete di una connessione non potrete giocare in alcun modo.

GENERE: Strategico **MULTIPLAYER:** Assente **SITO:** www.imperium-game.com

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 2 GHz Single Core (Dual Core Duo) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ Scheda video: 128 MB (256 MB)

MOVIMENTI	TASTI FRECCIA
ZOOM	ROTELLINA MOUSE
SELEZIONARE UNITÀ	TASTO SINISTRO DEL MOUSE
MUOVERE/ATTACCARE	TASTO DESTRO DEL MOUSE
STATISTICHE	ALT

Dal retrogaming agli Italian Video Game Award, il mondo dell'intrattenimento elettronico in Italia è in grande fermento!

Un paio di giorni fa (per me che scrivo, ovviamente) passeggiavo per le vie del mio paesello, piene di bancarelle allestite per la festa del patrono. Mentre mi aggiravo tra una raccolta di vecchi Tex Willer e un mare di cianfrusaglie ricamate con l'uncinetto, mi è caduto l'occhio su un Sega Game Gear, una delle prime console portatili, uscita all'inizio degli anni novanta. Portatile per l'epoca, sia chiaro: è grande più o meno come un Eee PC, e pesa all'incirca la metà dell'ultraportatile di Asus. La "sciura" della bancarella non aveva idea delle condizioni in cui versava la console, che era pure priva di alimentatore e senza cartucce. Confesso: mi sono pentito di non averla presa due secondi dopo essermene andato. Perché vi racconto tutto questo? Perché più o meno negli stessi giorni, ossia alla fine di aprile, dopo lunga ponderazione e una serie di proposte che negli anni sono sempre state bocciate dalla redazione, abbiamo finalmente deciso di aprire anche su TGM Online un forum dedicato al retrogaming, chiamato con straordinaria fantasia The Retro-Games Machine, un'area dedicata a tutti i nostalgici che hanno voglia di raccontare com'era il mondo dei videogame una



volta: console, cartucce, Commodore 64, Amiga, MSX e quant'altro. Tutto ha avuto inizio come ennesima proposta per un forum dei lettori da parte di un gruppo di "impallinati" (detto con affetto, sia chiaro), e che in passato abbiamo sempre rifiutato per l'elevato rischio di trasformare l'area in una raccolta di link a siti più o meno illegali, o quantomeno in una zona "grigia" che spazia tra abandonware e compilation di ROM del MAME. Quando la proposta ha raggiunto il numero di voti richiesto, discutendo tra di noi e con i fidati Sparring Partner abbiamo ritenuto che fossero maturi i tempi per un

forum ufficiale che si occupasse di un argomento che tanto a cuore sta a moltissimi di noi/voi. Ovviamente si dovranno rispettare alcune semplici regole, tra cui quella di evitare di linkare siti contenenti abandonware e/o emulatori con download non espressamente dichiarati freeware dai legittimi proprietari dei diritti o con scansioni di riviste italiane/straniere ancora in edicola. Il successo del forum è stato immediato e clamoroso, grazie anche all'ottimo lavoro svolto dai moderatori e dai suoi frequentatori. Bella voi!

Continua intanto con grande successo

SONDAGGIO

Una ricerca dice che, dati alla mano, vendono di più i giochi di cui sono stati rilasciati solo trailer e non demo. Abbastanza ovvio: del resto, in un filmato è possibile montare le immagini come si vuole, abbinandole con la musica, facendo sembrare bella qualsiasi schifezza. Un po' come i provini per i film, per intenderci. I demo invece non mentono: se un gioco è brutto, lo capisci subito. Siete d'accordo? Cosa vi convince maggiormente della bontà di un titolo?

Un demo giocabile	[52.2%]
Un rolling demo	[9.1%]
Un trailer	[2.6%]
Sia demo, sia trailer	[31.8%]
Non so	[4.3%]

Se volete cimentarvi in un manageriale tennistico da giocare nel vostro browser, Tennis Manager è quello che fa per voi. Dove si trova? Nell'area Giochi Online, naturalmente!

l'iniziativa degli Italian VideoGame Award (IVGA), l'evento italiano che premia i migliori videogame dell'ultimo anno. Mentre leggete queste righe dovrebbe essersi ormai conclusa (o comunque avviarsi a conclusione) la prima fase di votazioni, quella che definisce le "nomination" per le numerose categorie in concorso. Dalla fine di maggio sarà possibile votare tra i tre candidati in lista per ciascuna categoria. Accanto ai vostri voti, come d'obbligo in questo genere di iniziative, ci saranno quelli della giuria VIP, composta da personaggi del mondo del cinema, dello spettacolo e dello sport.

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

L'italian VideoGame Award è l'importante riconoscimento pensato per premiare i migliori videogame apparsi negli ultimi 12 mesi sul mercato italiano. Il videogame oggi è la forma di intrattenimento più diffusa e apprezzata da un pubblico sempre più vasto ed eterogeneo. Il videogame è divertimento, cultura, arte e spettacolo: in quanto tale merita un premio importante che, al pari di Oscar, Grammy, Telegatto e...

VOTA I TITOLI IN GARA

Genere: SIMULAZIONE - FIZICA - AZIONE - GERTIONALE - FURTO - MUSICALE - ARCADE - FANTASY
Tecnici: AVVENTURA - GIMMICA - STRATEGICO - SPORTIVO - GUIDA - MULTITRATTO - MIMODR
Assoluti: PLATAFORMA DI GIOCO - LEVEL DESIGN - ANIMAZIONE
Artistici: VITRINOGRAPHIA - DESIGN - ANIMAZIONE
Speciali: PREMIATA INNOVAZIONE - DESIGN - ANIMAZIONE



I servizi del TG1 e di Studio Aperto su GTA IV sono già entrati nella leggenda... Si fa per dire. Ne abbiamo parlato a lungo tra gli editoriali di questo mese.

Continua con successo l'iniziativa degli Italian VideoGame Award! Partecipate anche voi, mi raccomandando!

GIOCO FEDELTÀ

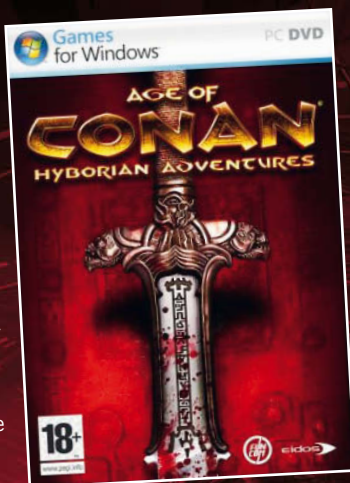
Rinnovato e più divertente che mai, anche questo mese il Gioco Fedeltà vi regala un sacco di titoli da non lasciarvi assolutamente scappare! Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo.

AGE OF CONAN

Il primo gioco ufficiale di Conan è finalmente quasi arrivato sugli scaffali. Uno dei titoli RPG online più attesi degli ultimi anni ci immerge in un mondo immenso, composto da tre continenti (Aquilonia, Cimmeria e Stigia) e più di 30 regioni, differenti per morfologia e condizioni climatiche. Age Of Conan possiede un aspetto grafico sbalorditivo: il motore di gioco mostra territori dotati di un dettaglio mai visto finora per titoli analoghi ed è inoltre capace di gestire – senza tentennamenti – decine di personaggi contemporaneamente su schermo.

Combattimenti tra gilde, assedi, dungeon di ogni dimensione fanno di Age Of Conan il prodotto che molti stavano aspettando.

Leader



WARHAMMER: BATTLE MARCH + MARK OF CHAOS

È finalmente uscita l'espansione di Warhammer: Mark Of Chaos, uno dei titoli strategici fantasy più acclamati dell'anno passato. Beh, questa espansione riesce a rendere ancora migliore un prodotto eccellente! Battle March infatti vi darà modo di controllare nuovi eserciti (oltre naturalmente a quelli già presenti nella versione base) di Orchi, Goblin

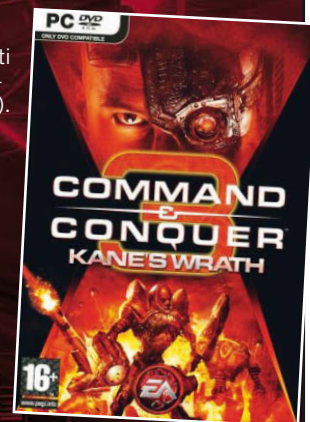
e Elfi Oscuri, che si vanno a sommare a suggestivi territori e alla possibilità di personalizzare le unità. Battle March ha bisogno di Mark of Chaos per funzionare, quindi, per non lasciarvi a bocca asciutta, i fortunati tra voi che si aggiudicheranno l'espansione si vedranno recapitare a casa anche MoC!
KochMedia

C&C3: KANE'S WRATH + COMMAND & CONQUER 3

Si chiama Kane's Wrath la prima espansione di Command & Conquer 3: Tiberium Wars, l'RTS per definizione che da anni ci accompagna proponendoci sempre prodotti di eccellente qualità. C&C3: Kane's Wrath introduce nuovi elementi alla storia di Command & Conquer e, in particolare, fa luce sui segreti di Kane (il tutto raccontato, come da tradizione, attraverso filmati girati da veri attori). Sono davvero moltissimi i nuovi elementi introdotti in questo add-on, partendo da nuovi veicoli particolarmente affascinanti, nuove armi e nuove unità. Tutto concorre a rendere Command & Conquer 3 uno dei prodotti più completi del genere: se poi si considera che sono state introdotte anche 2 sottofazioni per NOD, GDI e Scrin, beh, viene davvero da chiedersi cosa si voglia di più!

Attenzione: non trattandosi di un'espansione che funziona senza versione "base", ai vincitori verrà fornita anche quella!

Electronic Arts



A PROPOSITO DI...

GLI INTERVENTI PIÙ FICCANTI E CONTROVERSI DEL FORUM DI TGM ONLINE

"Se la gente scaricasse solo i giochi più costosi e/o meno belli, beh... forse le SH inizierebbero davvero a ragionare, ma finché ci sono certi individui che scroccano tutto senza ritegno, le cose non potranno che peggiorare e basta" - Judas, 3 maggio 2008, a proposito di giochi pirata "0-day"

"Se i toni fossero diversi, se ne potrebbe anche parlare in maniera costruttiva; il problema è che ogni volta ci sbattono davanti un muro 'inviolabile', contro il quale noi stessi alziamo un altro muro (anche se un po' più aperto al dialogo)" - BoZ, 29 aprile 2008, parlando del servizio del TG1 dedicato a Grand Theft Auto IV

"Toccavo il mouse e si riavviava il pc" - Talenz, 18 aprile 2008, parlando di stranezze hardware

"Io mi son sempre chiesto i poliziotti di Raccoon City come facessero a svolgere le normali attività in quella stazione di polizia, dove per

aprire una porta devi spostare necessariamente 2 statue e poi inserire un sigillo nella fontana" - Mdk001, 14 aprile 2008, parlando di stranezze videoludiche

"Per i giochi con molta libertà d'azione (come i gdr, ma non solo) non credo siano fattibili, per gli altri non me lo auguro; preferisco comprare un prodotto finito e completo piuttosto che lo spezzatino, che è un salto nel buio" - Zykiulsk, 11 aprile 2008, parlando di videogame episodici

"Devo ammettere di aver visto House of the Dead. Ho perso un'ora della mia vita, se fossi rimasto a guardare fisso il muro per un'ora sarebbe stata un'esperienza migliore" - leizar, 9 aprile 2008, parlando di Uwe Boll

"La storia si ripete: io ricordo la fine di Amiga" - Vidar, 30 aprile 2008, a proposito della decisione di Crytek di non fare più esclusive PC



Correte nell'area Speciali a leggere la nostra intervista esclusiva con gli sviluppatori di Recoil Retrograd, il gioco di cui vi abbiamo parlato sullo scorso numero di TGM!

Il tutto per tirare la volata verso gli inizi di luglio, quando si terrà una sfarzosa serata di gala nel corso della quale verranno annunciati i vincitori e consegnati i premi.

Ricordo come sempre il sito della manifestazione, italianvideogameaward.it, e il forum ufficiale che abbiamo aperto su TGM Online, un "canale" nel quale discutere le candidature, confrontarvi sui pareri espressi, seguire le varie iniziative, ecc. Stay tuned!

Prima di salutarvi, segnalo che l'area Giochi Online del nostro/vostro sito preferito si è arricchita di un nuovo browser game, Tennis Manager, che

si va ad aggiungere ai numerosi che abbiamo conosciuto nei mesi scorsi.

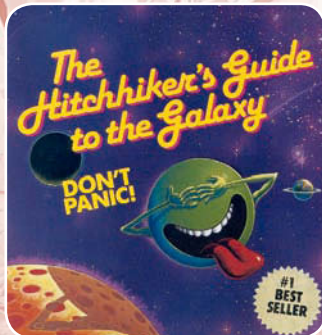
Il gioco riprende lo stile e il gameplay dei MMOG ma lo fa in chiave sportiva, dandoci la possibilità di sfidare migliaia di altri utenti. L'obiettivo finale è quello di migliorare il nostro team di tennisti e portarlo ai vertici delle classifiche mondiali; per farlo avremo a disposizione un sacco, ma proprio un sacco di tornei suddivisi in stagioni, attrezzature sportive e tutto quanto fa parte del circuito del tennis professionistico.

Per questo mese è tutto, ci si becca online!



Archeologia videoludica

Quante volte può succedere di mettere per caso (o quasi) le mani su una copia del disco di rete del 1989 di una software house storica come Infocom? Ammesso che un'eventualità del genere possa concretizzarsi, quante sono le probabilità di trovarci dentro, oltre a un'ingente quantità di materiale dell'epoca (documenti di design, email, report delle riunioni interne, abbastanza da scriverci un libro), anche il codice sorgente e i file di gioco di Milliways: The Restaurant at the End of the Universe, seguito mai rilasciato di The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, il più grande successo di Infocom dopo Zork? Avete ragione: nessuna. Ecco perché lo straordinario ritrovamento di Andy Baio, un vero e proprio tesoro nascosto che rischiava di sparire per sempre in qualche discarica, ha fatto il giro del mondo e ha catturato l'attenzione di praticamente ogni videogiocatore con qualche annetto sulle spalle. Il gioco non è stato rilasciato, ma non escludo che possa accadere. Nel frattempo collegatevi alla pagina tinyurl.com/5su79h e gustatevi tutti i particolari di questa affascinante e incredibile storia!



Simbin ritorna a GTR

Il prossimo autunno SimBin ci metterà di nuovo alla guida delle auto del campionato del mondo turismo con GTR Evolution, espansione di Race 07: The Official WTCC Game. La novità principale consiste nella presenza del circuito del Nürburgring, una delle piste più affascinanti, incredibili e difficili di sempre, sia in versione completa che da GP. Debutterà inoltre la modalità di gioco WTCC Extreme, nella quale sarà possibile far correre le auto ufficiali in versione "tuning". A questo si aggiungono altre ventidue vetture da turismo di tre classi differenti e alcune macchine di serie. Piuttosto insolita la politica di distribuzione del gioco, che sarà commercializzato in due versioni: una stand alone con all'interno RACE 07 (con le sue 49 auto, 12 classi, 19 tracciati e tutto il resto), una come semplice "pacco" aggiuntivo per chi è già in possesso del titolo originale.



Un matrimonio nerd, ma così nerd che più nerd non si può

Se pensate di potervi definire "nerd" solo perché avete il portachiavi di SuperMario o un Atari 2600 che ogni tanto riesumate dalla cantina, aspettate di leggere quel che ha combinato Bernie Peng di Jersey City per chiedere la mano di Tammy Li, la sua ragazza. Anziché organizzare la "solita" cenetta romantica con annesso mega-anellone di diamanti, il nostro ha passato un mese intero a riprogrammare Bejeweled 2, il di lei videogioco preferito, in modo che una volta raggiunto un determinato punteggio comparisse una schermata con la proposta di matrimonio. Chi avrebbe potuto resistere?



La storia, che già così meriterebbe di entrare negli annali della "nerdaggine", ha un secondo lieto fine. PopCap Games, la software house che ha sviluppato il gioco, non solo non se l'è presa per le modifiche non autorizzate al codice, ma si è offerta di contribuire alla riuscita del matrimonio con: 200 copie di Bejeweled 2 Deluxe da regalare agli invitati, mille dollari per decorazioni a tema "gioielli" per il pranzo e un volo a Seattle per i novelli sposi, dove si trovano gli uffici della software house.

Ragnatele oscure

Dopo la mezza delusione di Friendly or Foe, Activision ha deciso di voltare pagina, abbandonando l'impostazione "cartoon" del suo ultimo titolo basato sull'Arrampicamuri e optando per qualcosa di decisamente più "dark".

Spider-Man: Web of Shadows, sviluppato da Treyarch e previsto il prossimo autunno per PC e console, ci mette nei panni di un Uomo Ragno costretto ad affrontare una misteriosa forza che ha invaso New York, le cui autorità sono state costrette a dichiarare la legge marziale. Il gioco sarà ancora una volta un action adventure basato su una Grande Mela completamente "aperta", nella quale ci si potrà divertire a scorrazzare liberamente da un grattacielo all'altro.

Dove stanno allora le novità? Innanzitutto nell'aggiunta di alcuni superpoteri customizzabili nel corso della partita, ma soprattutto nella inedita (almeno per le avventure videoludiche di Peter Parker) possibilità di vestire i panni del cattivo. Il giocatore potrà infatti decidere se essere l'eroe della "friendly neighborhood" o se preoccuparsi solo del proprio tornaconto personale, alleandosi di volta in volta con altri supereroi o con i "villain" storici di casa Marvel.



Fumetti per Prototype e Gears of War



Pare proprio essere esplosa la "moda" dei fumetti tratti dai videogiochi, non vi pare? Dopo quello di Dead Space annunciato un paio di mesi or sono, questa volta parliamo di due nuove miniserie curate dall'etichetta WildStorm di DC Comics, dedicate rispettivamente all'action mutante di Radical Entertainment e allo shooter ultraviolento di Epic Games. La graphic novel di Prototype partirà il prossimo agosto, un paio di mesi prima dell'uscita prevista del gioco (in realtà ritardato al 2009, ndSS), mentre quella di Gears of War dovrebbe vedere la luce qualche settimana prima dell'arrivo di GoW2 sugli scaffali. Non si può certo negare che tra fumetti, film, libri e quant'altro, le software house stiano cercando sempre più di far conoscere i propri "brand" al di fuori del loro contesto. Secondo voi la cosa funziona?



Rossi contro rossi



I primi "rossi" del titolo sono i comunisti, quelli di Stalin. Gli altri "rossi" sono invece gli abitanti di Marte, noto anche come il pianeta... rosso, appunto. Se siete stufo dei soliti RTS infarciti di realismo o ambientati in qualche improbabile universo fantasy, Stalins vs. Martians di Black Wing Foundation potrebbe essere il titolo giusto per voi... Ispirandosi al presunto sbarco di alieni in Siberia avvenuto durante la Seconda Guerra Mondiale, gli sviluppatori hanno dato vita a una campagna single player nella quale l'Armata Rossa di Stalin dovrà vedersela con un nugolo di omini verdi scesi sulla Terra per colonizzarla, il tutto all'insegna della demenzialità e del trash d'annata. Speriamo in bene...

Annunciato Strong Bad's Cool Game for Attractive People



Lo confesso, ho un problema con i videogame il cui titolo è più lungo di tre parole: riesco a tenerlo a mente per circa venti secondi, poi - puff! - sparisce. Accidenti a Telltale Games che ha presentato un gioco il cui acronimo è lungo come un codice fiscale! SBCG4AP è una nuova avventura a episodi basata su Strong Mad, la serie a cartoni animati di Matt e Mike Chapman in programmazione sul sito homestarrunner.com dal 2000, e la cui prima

puntata dovrebbe vedere la luce su WiiWare e PC già da giugno. Come per la seconda stagione di Sam & Max appena conclusasi, SBCG4AP sarà composto da cinque episodi rilasciati a cadenza mensile con prezzi estremamente abbordabili. Oltre a essersi assicurata le voci del cast originale, Telltale sta lavorando a stretto contatto con i fratelli Chapman per mantenere intatto lo stile e il "feeling" della serie, così da realizzare una storia che sia il più congrua possibile con il personaggio e le sue deliranti elucubrazioni. Il sito ufficiale è all'indirizzo telltalegames.com/strongbad.



Ritorna lo specchio nero

Dopo quasi due anni di silenzio si torna a parlare di Black Mirror 2, seguito di una delle avventure più amate del 2006 e previsto per l'inizio del prossimo anno. Diversamente dall'AG originale, curata da Future Games, BM2 è stata affidata a Cranberry Productions, ex 4Head Studios. Tranquillizzatevi, comunque, perché non ci sono grossi stravolgimenti in vista: il gioco manterrà il tradizionale gameplay punta e clicca con fondali bidimensionali disegnati a mano e personaggi 3D che si muovono al loro interno. La storia è ambientata negli anni novanta, dodici anni

dopo gli eventi narrati nel primo BM. Darren, il protagonista, incontrerà Angelina nel suo negozio di fotografia a Biddeford, una piccola città del New England; la ragazza cattura immediatamente l'attenzione del dispotico capo di Darren, ma non si sa perché. A questo si aggiunge una terza persona che sembra seguire Angelina ovunque vada. Darren decide di scoprire cosa sta succedendo: nel corso delle indagini avrà modo di visitare diversi luoghi tra cui il villaggio di Willow Creek, quello in cui era ambientata parte della prima avventura. Ci avete capito qualcosa? Io no, ma va bene così, altrimenti che mistero sarebbe?



Da mod a gioco completo: arriva Iron Grip: Warlord

Nato come mod per Quake 3 Arena, Iron Grip: Warlord è stato recentemente "promosso" a progetto commerciale da Isotx, il team che ne ha seguito lo sviluppo fin dall'inizio.

La trama è piuttosto banale: la misconosciuta nazione di Atella è stata invasa da un esercito senza scrupoli deciso a conquistarla a ogni costo. Il giocatore dovrà impedire che questo avvenga andando a stanare il nemico a casa propria, facendo fuori tutti quelli che gli si parano davanti lungo il cammino. Decisamente più intrigante il gameplay, che miscela azione in soggettiva e strategia in tempo reale: sarà necessario fare ricorso a tattiche di guerriglia urbana per respingere le orde nemiche, costruire barricate e strutture difensive, impartire ordini ai compagni di gioco che di volta in volta ci assisteranno negli scontri, ecc.

Previsto per la fine del 2007, IG:W al momento non ha una data di uscita. Trattandosi di una produzione indipendente semi-amatoriale, la cosa ci sta anche bene. Basta che non lo cancellino...



Mass Effect e le sue protezioni

Talvolta le proteste hanno effetto: il tam tam della rete ha fatto fare marcia indietro a Electronic Arts, che aveva inizialmente annunciato uno scomodo sistema di protezione per l'imminente versione PC di Mass Effect. La protezione, di tipo SecuROM, prevedeva infatti un rinnovo del codice associato a ciascuna copia ogni dieci giorni, rendendo di fatto obbligatorio il costante



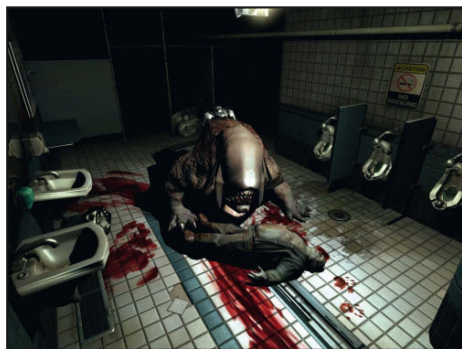
l'accesso a internet. In seguito alle ire degli utenti, BioWare ha invece pubblicato, tramite i suoi forum, una rettifica: il gioco richiederà una key per l'installazione, da attivare tramite i server EA, e nulla più. Ciascuna copia consentirà tre installazioni, e l'autenticazione sarà richiesta nuovamente solo nel caso di download di patch e/o contenuti aggiuntivi. A tal proposito, fa piacere

la conferma del fatto che l'add-on "Bring Down the Sky", contenente circa 90 minuti aggiuntivi di gameplay e uscito a pagamento via Xbox Live, sarà disponibile per il download gratuito per tutti gli acquirenti della versione PC, dal lancio. L'unico prerequisito è la registrazione alla community online BioWare, che tuttavia è necessaria anche per partecipare al sistema di "achievements" implementato nel gioco.

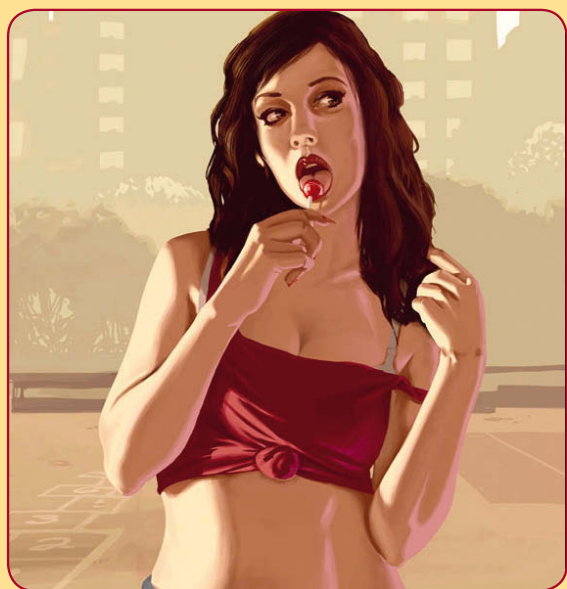
DOOM 4? C'è!

Un po' a sorpresa, la id ha annunciato di aver avviato i lavori su Doom 4: "Doom è nel DNA della id Software e richiede il miglior talento e le menti più brillanti dell'industria, per portare sulla Terra il prossimo capitolo della nostra serie bandiera", ha dichiarato il CEO della

software house Todd Hollenshead, a commento dei bandi d'assunzione comparsi a margine dell'annuncio: la id sta infatti cercando programmatori per le versioni PC, PS3 e Xbox 360. Sono dunque tre i proget-



ti attualmente in corso presso lo studio texano: oltre a Doom 4 ci sono infatti i già noti Rage (un ibrido tra FPS e gioco di corse in uscita nel 2009) e Quake Live, un titolo web-based gratuito basato su Quake III Arena e pensato per i mercati asiatici. Naturalmente non si sa ancora nulla su Doom 4, a parte che arriverà presumibilmente a fine 2009; per i dettagli occorre aspettare ancora un po'.



GTA spopola, Microsoft sorride

3,6 milioni di copie vendute nel giorno di lancio (lo scorso 29 aprile) e 6 milioni nella prima settimana: secondo Rockstar sono queste le prime cifre relative alle vendite di GTA IV nel mondo. Dati in linea con le più rosee aspettative, che Microsoft ha fatto suoi sottolineando la differente performance del titolo nella versione per la sua console: negli Stati Uniti, il 60% delle copie di GTA IV vendute sarebbero per Xbox 360, mentre nel Regno Unito il distacco a sfavore della versione PS3 si attesterebbe sulle 100mila unità.

L'effetto GTA si è fatto sentire anche sulle vendite di hardware (cresciute del 54%) e sulla rete Live, che ha visto picchi di 2,3 milioni di utenti nella prima settimana (e oltre 12 milioni di obiettivi sbloccati). Gli investimenti di Microsoft hanno dunque pagato: molte delle pubblicità, sia quelle in TV che per le strade, erano infatti "brandizzate" esclusivamente Xbox, e i futuri contenuti scaricabili di GTA IV saranno disponibili unicamente via Live (un "favore" per cui Bill Gates ha scucito esattamente 50 milioni di dollari). Solo fra qualche mese, tuttavia, potremo sapere come e se GTA IV altererà i destini della guerra delle console... sempre in attesa di nuovi dettagli sulla versione PC.

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

**Chiusa la prima fase dell'Italian Video Game Award.
In "nomination" solo i migliori!**



Procede con successo l'iniziativa che vede le testate Sprea (TGM in testa) organizzatrici e promotrici dell'Italian VideoGame Award. Nel primo mese di vita abbiamo registrato sul sito www.italianvideogameaward.it migliaia di utenti e abbiamo sfondato (è proprio il caso di dirlo) i 100.000 voti. Che dire? Siamo commossi dalla vostra partecipazione e dall'affetto dimostrato! Tra l'altro, i giudizi espressi dai lettori sono abbastanza in linea con quelli della redazione, sintomo che siamo davvero un piccolo popolo di intenditori.

Al momento in cui leggerete questo testo, le votazioni per la prima fase eliminatória saranno chiuse da un paio di giorni e sarà quindi possibile consultare il sito per scoprire quali titoli accederanno alla fase finale. Per ciascuna categoria, infatti, i primi tre giochi in classifica entrano di diritto in nomination e concorrono per l'assegnazione del prestigioso riconoscimento dell'IVGA.

La fase finale di votazione terminerà il 30 giugno e decreterà i vincitori assoluti che saranno premiati nella serata di gala prevista a Milano a inizio luglio. Stiamo lavorando per fare in modo di riservare qualche invito per la seratissima anche per pochi, fortunati lettori. Se volete scoprire come fare a intervenire, fate un salto su TGM Online!

LE CATEGORIE PREMIATE: correte a votare i vostri preferiti!

MIGLIOR FPS
MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA
MIGLIOR GIOCO STRATEGICO
MIGLIOR GIOCO SPORTIVO
MIGLIOR GIOCO DI GUIDA
MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER
MIGLIOR MMO
MIGLIOR SIMULAZIONE
MIGLIOR PUZZLE
MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
MIGLIOR GIOCO GESTIONALE
MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
MIGLIOR GIOCO MUSICALE
MIGLIOR GIOCO XBLA (XBOX LIVE ARCADE)

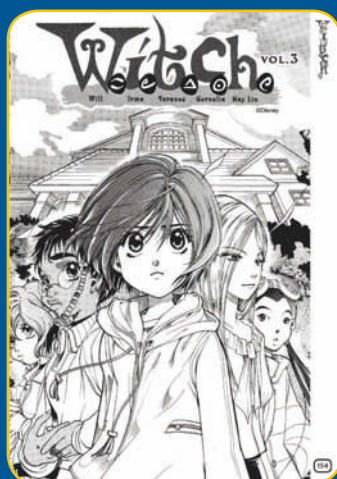
MIGLIOR GIOCO PSN (PLAYSTATION NETWORK)
GIOCO PER LA FAMIGLIA
MIGLIOR GRAFICA
MIGLIOR SCENEGGIATURA
MIGLIOR SONORO
MIGLIOR TECNICA
MIGLIOR LEVEL DESIGN
MIGLIORE ANIMAZIONE
MIGLIOR PIATTAFORMA DI GIOCO
VIDEOGIOCO DELL'ANNO - ASSOLUTO
VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PC
VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PS3
VIDEOGIOCO DELL'ANNO - XBOX 360
VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PSP

GIOCO DELL'ANNO- PS2
GIOCO DELL'ANNO - Wii
GIOCO DELL'ANNO NINTENDO - DS
MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA
MIGLIOR PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA
MIGLIOR CATTIVO
MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE
MIGLIOR ARMA
PREMIO INNOVAZIONE
PREMIO RIVELAZIONE
PREMIO LOCALIZZAZIONE
MIGLIOR GIOCO PER CELLULARE



DISNEY MANGA INCONTRA LE W.I.T.C.H.

Dopo le numerose peripezie di Sora e di tutti i più famosi protagonisti dell'immaginario Disney, la collana Manga ospita per due numeri una serie che ha raccolto immensi successi in tutto il mondo: Witch. È una sorta di cerchio che si chiude, poiché questo fumetto è nato proprio in Italia, riscuotendo un numero tale di consensi da diventare un vero e proprio punto di riferimento per le giovani lettrici di fumetti. Il suo stile, del resto, è stato fin da subito molto ispirato alla scuola manga giapponese, con le protagoniste caratterizzate da grandi occhi e una storia molto curata dal punto di vista sentimentale ed emotivo, come nei più classici shojo, termine con cui si fa riferimento al fumetto giapponese dedicato alle ragazze.



Questa commistione ha portato le Witch all'attenzione di una delle più grandi case editrici del Sol Levante, la Kadokawa, particolarmente interessata all'acquisire i diritti di una serie così vicina ai gusti del proprio Paese. Decisero di ridisegnarla per meglio venire incontro alle preferenze locali, mettendo le tavole fra le mani della bravissima Haruko Iida, nota al pubblico degli amanti del genere per il suo ottimo Crescent Moon, incentrato sulla storia di una ragazza coinvolta in una guerra fra uomini e demoni. Questa nuova edizione di Witch viene quindi riproposta da Disney Manga, ovviamente completamente tradotta in Italiano, in due volumi in uscita fra il giugno e luglio: tenete d'occhio le edicole!



Il virus della chiusura

Per chi suona la campana? Nel settore dello sviluppo, di questi tempi, suona un po' troppo spesso. Nelle ultime settimane abbiamo infatti dovuto assistere alla chiusura di molti studios: Stormfront (Neverwinter Nights), Pseudo Interactive (Full Auto), Castaway Entertainment (fondato dai creatori di Diablo) e SEGA Racing Studio (il recente SEGA Rally). Quest'ultimo "decesso", il più recente in ordine di tempo, ha avuto almeno un lieto fine: la Codemasters ha acquistato lo studio, mettendo le mani su alcune personalità di gran talento nel settore dei racing games. Per il resto, possiamo ragionevolmente ritenere questa concentrazione di disgrazie come una coincidenza, o poco più: gli sviluppatori sono tanti, e non tutti possono avere successo. Il settore dei videogiochi è in gran forma, e un po' di turnover è normale, oltre che accettabile.



Codemasters va in Formula 1

La notizia era nell'aria: Sony abbandona la licenza ufficiale della F1 a favore di Codemasters. In realtà, in molti pensavano che sarebbe stata la EA a fare la voce grossa, ma la software house inglese ha avuto la meglio. I dettagli economici dell'accordo non sono stati rivelati: tutto quello che è trapelato è l'ovvio gaudium di Codemaster, che annuncia nuovi giochi multi-piattaforma per il 2009 e una nuova entità chiamata "Formula Uno Online", anche se ancora non è ben chiaro di che si tratti. Pare che il team responsabile di Race Driver: GRID si sia già messo al lavoro sulla licenza, su cui ovviamente avremo presto nuovi dettagli.



La violenza è meglio del sesso?

Spieghiamo in che senso: un recente sondaggio lanciato da WhatTheyPlay.com, un sito che informa i genitori sui videogiochi destinati ai figli, ha rivelato che per mamma e papà una testa mozzata è meglio di un rapporto sessuale. Specificamente, per il 37% dei partecipanti al sondaggio, "un uomo e una donna che fanno sesso" è la miglior risposta alla domanda "come genitore, cosa trovi più offensivo in un videogioco?"; al secondo posto (27%) si piazzano "due uomini che si baciano", mentre solo terza (26%) arriva la "testa umana mozzata". Trascurabile la parolaccia: l'utilizzo reiterato della parola "fuck" riscuote infatti solo il 10% delle preferenze. Insomma, secondo i genitori americani, il naturale atto dell'unione sessuale è più disdicevole di una decapitazione. Prima di irrigidirvi, pensate però che si tratta – appunto – di genitori, che probabilmente vedono la violenza come un fatto inevitabile, e il sesso invece come un passo importante a cui i loro figli non dovrebbero accedere per caso, o perlomeno non tramite un videogioco. O forse, semplicemente, non vogliono domande scomode. Curiosamente, un sito norvegese ha riproposto lo stesso sondaggio (sempre inserendo la premessa "come genitori"), ma con risultati opposti: il 65% dei partecipanti ha scelto la testa mozzata, mentre il rapporto eterosessuale ha ottenuto poco più del 5% dei voti.



Miyamoto ancora su Time

Dopo essere entrato per la prima volta nella lista delle 100 persone più influenti del mondo nel 2007, stilata dalla rivista Time, Shigeru Miyamoto si supera: nel sondaggio web relativo alla lista del 2008 è risultato addirittura essere al primo posto. Oltre 1,7 milioni di voti hanno fatto del papà di Super Mario il nome più premiato dal web. Al secondo posto, per numero di voti, si è tuttavia piazzato il teen idol coreano Rain, cosa che ci fa capire quando un sondaggio del genere, anche sui grandi numeri, possa in qualche modo essere "pilotato": è evidente che i fan del ragazzino avevano a cuore il suo buon piazzamento. La classifica, proprio per questo, è stilata in base a un rating, e non al numero di preferenze: ecco perché Rain è soltanto terzo, sorpassato da Stephen Colbert (conduttore di un programma di satira politica americano assai critico nei confronti dell'amministrazione Bush), che pure ha "solo" 900mila voti. Al quarto posto il grande linguista e politologo Noam Chomsky, quinto l'attore e regista Tyler Perry. Potere del web.



EA sceglie il freestyle

Avete presente il Nome della Rosa? Il film, almeno... Ottimo, perché in questo The Abbey di Alcachofa Soft avremo modo di riviverne le inquietanti atmosfere, anche se mitigate da uno stile cartoon alquanto intrigante (tipo Runaway 2, per intenderci). La storia, come lascia intendere il titolo, parla di un'abbazia nella quale si verificano misteriosi delitti, e che sodirizzo theabbey-game.com.



ACHIEVEMENT UNLOCKED
Hai letto questa news!

Preinstalliamo software Windows® originale.

F. Pinna & C. s.p.a. - COUDE

Una nuova definizione
dell'Alta Definizione.



Veloce nell'elaborazione, spettacolare nella grafica, ultra-fedele nella riproduzione audio e video, formidabile nella navigazione web: Winblu è multimedia allo stato puro! Basati su soluzioni tecnologicamente all'avanguardia e con sistema operativo Windows Vista™ preinstallato, i computer Winblu ti permettono di ottenere il massimo rendimento dalle applicazioni multimediali più avanzate e dai giochi di ultima generazione, con una definizione di immagine veramente impressionante. **Nei migliori negozi di personal computer.**



Vivi un'esperienza visiva senza precedenti

Le soluzioni grafiche ATI Radeon™, innovative, potenti e a elevata stabilità, incoraggiano la creatività e migliorano i risultati del tuo lavoro, del tuo studio e dei tuoi giochi. E con la nuova serie Radeon HD preparati a varcare le frontiere dell'iper-realismo e a vivere da protagonista avventure virtuali mozzafiato.



Windows Vista™: il futuro a casa tua

Windows Vista Home Premium è l'edizione che più si addice al tuo computer di casa, fisso o portatile. Una concezione rivoluzionaria, con al centro il tuo mondo e con tutta la produttività, il divertimento e la sicurezza che ti aspetti dal tuo PC. E se cerchi veramente il massimo, scegli Windows Vista Ultimate, la versione progettata per gli utilizzatori più esigenti.

Solo il software Windows® originale ti assicura il livello di prestazioni di cui hai bisogno.
<http://www.microsoft.com/genuine>

winblu®
PROFESSIONAL COMPUTERS

I PC Winblu sono progettati e prodotti in Italia, da una fabbrica certificata ISO 9001-2000 (Vision).
Per maggiori informazioni sui computer Winblu: info@winblu.it

Distribuito da:

BREVI

Via Orto al Serio, 20
24050 Grassano (BG)
www.brevi.it
info@brevi.it

COMETA®

Via Francesco Culcasi, 17
91100 Trapani (TP)
www.cometa.it
info@cometa.it

LAVORARE NELLA GAME INDUSTRY

Le nuove generazioni sognano una carriera nel settore videoludico, considerato all'avanguardia. Le software house, tuttavia, richiedono esperienza che pochi possono garantire.

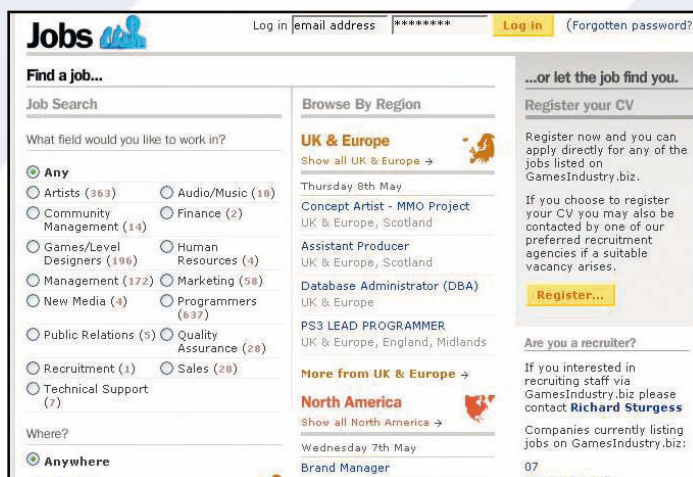
■ Gianluca Masina gianluca.masina@gmail.com

L'industria del videogioco dimostra una continua richiesta di personale. Lo testimoniano la quantità di annunci divulgati attraverso i diversi organi di informazione. "Ci serviamo dei quotidiani e delle riviste di settore ma anche di società esterne specializzate nel recruitment", esordisce Monica Puricelli, PR Manager per la sede italiana della statunitense Take Two Interactive. Le offerte della game industry abbondano anche su Internet, soprattutto nei siti come highendcareers.com, gamasutra.com, gameindustry.biz, gameprog.it ma anche cgsociety.org per quanto riguarda la computer grafica, frequentati da professionisti e aspiranti tali. A quegli stessi indirizzi sono disponibili "bacheche" virtuali e anche completi motori di ricerca per le diverse professioni del settore.

IL CANDIDATO IDEALE

Il mercato ha raggiunto standard di produzione talmente elevati da costringere le software house a ingaggiare personale non soltanto competente ma anche con esperienza. Questo tipo di richiesta riguarda in gran parte anche la game industry italiana. La napoletana Raylight Studios Srl è alla ricerca di programmatori che conoscano i linguaggi C/C++ e Assembler, ma anche grafici all'attivo da almeno un paio di anni. Milestone specifica sul proprio sito ufficiale che, oltre al curriculum vitae, gradirebbe la visione di materiale dimostrativo. Un approccio simile è seguito da Artematica, come affermato dal presidente Riccardo Cangini: "In una prima fase di colloquio conta più una mini demo o un documento di game design piuttosto che i vari diplomi e attestati". Tra i giovani interpellati durante la stesura di questo dossier, molti dei quali neolaureati, si avverte però una sorta di "scoraggiamento", causato proprio dalla mancanza di software autoprodotti da presentare. Giovanni Coli, laureando in ingegneria informatica, confessa di avere inviato lo scorso anno diversi curricula e che soltanto la torinese Impressionware ha promesso di ricontattarlo entro i primi mesi di questo 2008: "Le altre società mi hanno negato il colloquio poiché non avevo né dimostrativi pronti né esperienza". Secondo Maurizio Sciglio, Technology and Tools Lead Programmer per la scozzese Realtime Worlds Ltd., il discorso della demo è inteso alla base di ciò che il candidato è in grado di offrire all'azienda in termini di capacità: "Se una software house ricerca una posizione entry level, tipicamente le basta che il candidato presenti una demo valida, dimostrando anche tanta buona volontà e voglia di apprendere". Flavio Bortot, Senior Engine Engineer per la californiana Sanzaru Games, conferma la precedente affermazione riportando la propria testimonianza: "Ho lavorato per oltre un anno, anche di notte, per completare un motore grafico di qualità accettabile. Ho inviato poi la mia creazione alle varie compagnie statunitensi e sono stato assunto da Activision". Troppo spesso si preclude ai giovani anche solo la possibilità di svolgere almeno un colloquio e questo può sembrare un'ingiustizia poiché in questo modo risulta impossibile acquisire esperienza. Per coloro che non avessero mai affrontato una selezione del personale, abbiamo pensato di ricostruirne le fasi principali attraverso alcune testimonianze.

I COLLOQUI



La sezione "Jobs" del portale gamesindustry.biz offre un motore di ricerca molto dettagliato.

Non esiste un approccio standard per la scelta di candidati idonei: ogni società gestisce il recruitment come preferisce. "In Microsoft i colloqui sono svolti individualmente dai manager e comprendono una parte tecnica e una motivazionale", interviene la PR & Communication Manager di Microsoft Italia Sabina Belli. Diverse software house all'estero, ad esempio, sono solite inviare agli interessati una serie di questionari su argomenti tecnici e conoscitivi di vario genere. Si deve rispondere a domande riguardanti le proprie competenze e le motivazioni nel lavoro di gruppo, ma anche descrivere eventuali problemi fisici e stilare un elenco delle passioni durante il tempo libero (musica, cinema e cose del genere). Carlo Ivo Alimo Bianchi, 3D Artist presso la londinese Digi-Guys Ltd ritiene molto interessante questo tipo di approccio: "Serve a dare una visione il più possibile dettagliata della persona alla quale l'azienda potrebbe offrire un contratto di lavoro per i prossimi anni". Un'altra pratica che sta prendendo sempre più piede è quella di sostenere un primo colloquio telefonico con il candidato, con il vantaggio di risparmiare tempo, spese di viaggio e di alloggio qualora la persona risultasse da subito non idonea alle esigenze della software house. La comunicazione può durare dai 20 ai 60 minuti e si arriva a discutere anche di problematiche inerenti la matematica e la geometria. "Quando ero in Italia ho sostenuto con società straniere diversi colloqui di questo tipo: devo ammettere di essermi trovato in difficoltà a causa soprattutto della lingua. Ho deciso di trasferirmi a Londra per lavorare come cameriere e prendere maggiore confidenza con l'Inglese. Sono stato successivamente contattato da Codemasters e ho superato la prova telefonica, che mi ha permesso così di accedere a un secondo colloquio in sede", sostiene

TROPPO SPESSO SI PRECLUDE AI GIOVANI ANCHE SOLO LA POSSIBILITÀ DI SVOLGERE ALMENO UN COLLOQUIO E QUESTO PUÒ SEMBRARE UN'INGIUSTIZIA

ESPERIENZA DIRETTA DI UN COLLOQUIO NEGLI USA

Negli USA, almeno da quanto riportato da Bortot, succede che i colloqui durino anche un'intera giornata. Flavio racconta la sua esperienza presso la società Z-Axis (rinominata poi in Activision Foster City) per la posizione di graphics engine engineer.

- Ore 10.00.** Arrivo in sede a Foster City (California) e compilazione delle carte sulla privacy e sui benefit di Activision.
- Ore 10.30.** Incontro con l'engine technical director che consegna del codice C++ da correggere e ottimizzare. Poi l'esaminatore chiede alcune definizioni di geometria.
- Ore 11.30.** Incontro con il responsabile dello sviluppo dei tool che pone domande sulla computer grafica.
- Ore 12.15.** Pranzo con un Technical Artist che ne approfitta per chiedere al

candidato la sua preparazione sui prodotti Maya e 3D Studio Max.

- Ore 13.15.** Incontro con uno degli ingegneri addetti all'intelligenza artificiale che pone un complesso problema di gestione collisioni, richiedendo come soluzione quella più ottimale.
- Ore 14.30.** Incontro con un Senior Graphics Engineer che richiede la realizzazione di un algoritmo per la generazione delle ombre.
- Ore 15.50.** È il momento del Lead Programmer: "Mi propone un problema su come allineare un ipotetico cannone ad un bersaglio con tanto di dimostrazione".
- Ore 16.30.** Incontro con la Human Resources Manager, che pone una serie di domande per capire il profilo psicologico del candidato.
- Ore 18.00.** Fine colloquio e ritorno a casa: "Tutti gli altri colloqui che ho sostenuto sono stati dello stesso tipo e durata", aggiunge Bortot.



➤ Publisher come Ubisoft continuano a investire e a fondare nuove sedi. Ne è stata aperta di recente una anche in Romania.

Federico Rebor, graphics programmer per la società britannica. Risulta fondamentale, quindi, conoscere le altre lingue: "Microsoft prevede quasi sempre una prova in Inglese, spesso in collegamento telefonico con il nostro headquarter di Londra", aggiunge Sabina. In Italia si preferisce ancora il classico "esame" in sede. Alessandro Monopoli, programmatore all'interno della sezione Research&Development di Milestone, racconta come si svolgono le selezioni all'interno della società meneghina: "Agli aspiranti programmatori si assegna un test contenente quesiti sul linguaggio C++, logica object oriented e algoritmi. Se si supera lo scritto si accede all'orale, durante il quale si approfondisce la conoscenza del candidato con ulteriori domande. I grafici devono disporre obbligatoriamente di un portfolio, ovvero presentare alcune opere da loro realizzate, dimostrare padronanza delle tecniche di modellazione low e high poly, capacità di lavorare con i vari 3D Studio Max e Adobe Photoshop. A entrambe le figure professionali viene richiesto di considerare sempre l'ottimizzazione delle risorse di sistema, sia su progetti PC sia su console. Le fasi finali dei colloqui sono riservate alla stipulazione degli accordi economici tra lavoratore e azienda". È doveroso, a questo punto, riportare l'opinione di Sciglio, essendo tra l'altro anche un addetto alla selezione del personale: "Considero molto approssimativa la preparazione dei candidati e ribadisco nuovamente la necessità di imparare le lingue poiché svolgere questo mestiere può comportare il trasferimento o frequenti viaggi di lavoro all'estero. Il secondo consiglio è quello di specializzarsi in un ambito specifico, quindi non presentandosi ai colloqui come programmatori generici.

Meglio approfondire le competenze con le quali ci si sta candidando ovvero, se si intende ricoprire il ruolo di software engineer, ci si deve

➤ Sarà Electronic Arts a pubblicare Ninja Reflex, gioco realizzato da Sanzaru Games (e recensito sullo scorso numero nella sua Steamworks Edition).



È CONSIGLIABILE SPECIALIZZARSI IN UN AMBITO SPECIFICO, EVITANDO DI PRESENTARSI AI COLLOQUII COME PROGRAMMATORI GENERICI



➤ EndWar di Ubisoft è prodotto nella nuova sede di Shanghai.

dedicare ad esempio alla programmazione grafica, AI o programmazione di rete per la gestione multiplayer". Spesso, oltre alla conoscenza tecnica, occorre quel "qualcosa in più". Secondo Giordano Ruffaldi, impiegato da Marzo come game designer per la marchigiana Rainbow S.p.A, la specializzazione può essere però molto impegnativa senza un affiancamento da parte di qualcuno più esperto del mestiere: "Penso che la cosa migliore sia ampliare la propria formazione anche sviluppando una certa adattabilità". Ai colloqui è fondamentale essere sinceri e modesti, senza "gonfiare" le proprie conoscenze tecniche: "Se non sia hanno precedenti esperienze lavorative è bene presentarsi come figura junior".

GLI ESORDI

Coloro che riescono a superare brillantemente le selezioni non devono commettere l'errore di sentirsi appagati. L'inserimento nell'industria deve essere considerato più come un punto di partenza piuttosto che come la realizzazione definitiva dei propri sogni.

Molti giovani tendono a mitizzare il settore e si lasciano trasportare dalla loro passione nei confronti dei videogame, dimenticando che i cicli di produzione sono attività molto impegnative, con periodi di criticità e ore di straordinario dovuti alle consegne.

I primi periodi possono sembrare poco gratificanti ma servono soprattutto a familiarizzare con l'ambiente e il resto del team. "Vengono assegnate piccole attività della durata di circa un paio di settimane", informa Bortot.

BENEFIT E SISTEMA PREVIDENZIALE

Molte aziende possono offrire ai loro lavoratori alcuni benefit come convenzioni con negozi, cellulare aziendale, automobile e cose così. "Alcune offrono il pagamento dell'affitto dell'alloggio per i primi due o tre mesi. Nel frattempo si deve cercare una location magari da dividere con un collega", interviene Carlo Ivo Alimo Bianchi, 3D Artist presso la londinese Digi-Guys Ltd. Per coloro che decidessero di intraprendere l'avventura all'estero è consigliabile registrarsi al servizio sanitario locale e trovare un medico di base: "So benissimo che di solito non ci si pensa per scaramanzia o per pigrizia, ma vi dico per esperienza personale che è dannatamente importante". Prevenzione è, quindi, la parola d'ordine. "Magari non utilizzerete mai tali servizi ma, se permettete, non pensarci sarebbe davvero stupido". La sanità pubblica in Inghilterra, detta NHS (National Health Service), è simile a quella italiana e tutti i residenti ne hanno diritto. Oltre alla sanità pubblica in UK sono molto diffuse le assicurazioni mediche private, di solito offerte come benefit dalla propria azienda.

INTERNET COME VETRINA

Le aziende guardano con soddisfazione anche alle creazioni che gli utenti mettono in rete gratuitamente. Potenza di Internet, che si rivela un incredibile palcoscenico anche per coloro che non dispongono di ingenti cifre in denaro da investire. Quello che è successo un po' al vicentino Andrea Padovan, classe 1977, può essere un sogno per molti sviluppatori. Dopo un'esperienza come Lead Animator e 3D Technical Supervisor presso la milanese PLYASTOS Entertainment, decide di specializzarsi nella creazione di plug-in per software di computer grafica come SoftImage XSI. Decide di mettere online gratuitamente in rete alcune sue creazioni cercando per lo più feedback da parte degli utenti. Qualche settimana dopo si vede recapitare via email i ringraziamenti di Ritaro Okamoto, producer nientemeno che di Namco, una delle icone della game industry giapponese e non. I plug-in, infatti, avevano permesso ai grafici di NamcoBandaiGames Ltd. di velocizzare il lavoro e aumentarne la produttività nel progetto. Con il trascorrere del tempo inizia una collaborazione che si estenderà anche ad altre aziende, come SEGA, che permetteranno ad Andrea di trasferirsi nella terra del Sol Levante per lavorare in progetti come House of Dead 4: "Sono stato trattato benissimo e l'azienda mi ha affiancato un interprete per la lingua giapponese", interviene Padovan. Attualmente Andrea continua a collaborare dall'Italia con queste società e i suoi plug-in, durante i seminari in Giappone, vengono presentati ad altre compagnie più o meno famose. Avete presente Nintendo?

Così come è capitato a Reborà, durante la lavorazione di Operation Flashpoint 2, il codice prodotto è quasi sempre sottoposto alla supervisione di un collega. Riguardo poi le questioni economiche, all'inizio non ci si può aspettare di ricevere uno stipendio troppo elevato: "Sono emigrato soprattutto con la speranza di migliorare il mio curriculum vitae nel minore tempo possibile e, come tutti, ho dovuto accettare un salario basso.

Ora posso permettermi il lusso di tornare in Europa e quindi pretendere un trattamento economico più adeguato alle mie conoscenze", conclude Bortot.

CONTRATTI OFFERTI

Oltre al compenso è importante valutare il tipo di contratto e i benefici offerti dalla società. Le aziende italiane (e non solo quelle operanti nell'entertainment) offrono di solito assunzioni a tempo determinato/indeterminato oppure forme di collaborazione cosiddette "a progetto" o mediante partita IVA. Microsoft prevede anche contratti di inserimento e stage. Negli USA può essere stipulato un contratto a tempo indeterminato chiamato "At will" ma il licenziamento può avvenire in qualunque istante, con o senza giusta causa. L'altra tipologia è il "contract", ovvero

La sede Activision di Santa Monica, USA. Activision si serve, come altre realtà, dell'outsourcing in maniera intensiva.



INIZIALMENTE IL CODICE PRODOTTO È QUASI SEMPRE SOTTOPOSTO ALLA SUPERVISIONE DI UN COLLEGA. ECONOMICAMENTE NON CI SI PUÒ ASPETTARE TROPPO

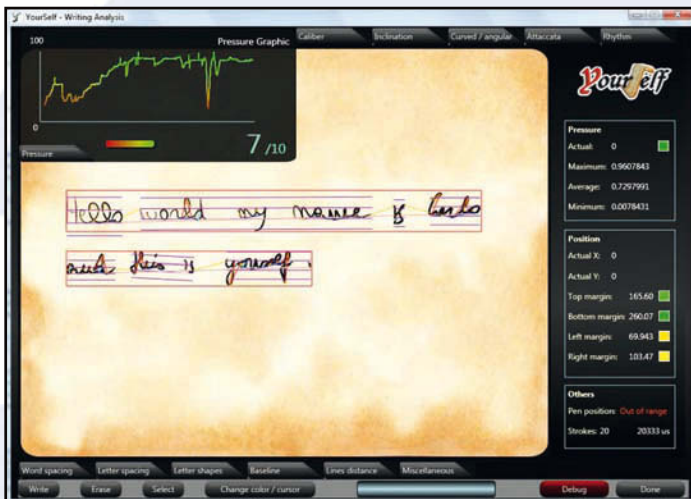


Microsoft si sta dimostrando molto attiva anche nel settore dell'istruzione, organizzando eventi come Imagine Cup, una gara di sviluppo tra studenti di tutto il mondo.

quello a tempo determinato e l'azienda in questo caso non può licenziare il dipendente (il quale è tenuto a rispettare la scadenza dell'accordo fino al termine prestabilito). In caso di licenziamento, al lavoratore spetta il pagamento degli stipendi fino al termine del contratto. Passando alle collaborazioni, secondo quanto riportato da Bianchi, in Inghilterra possono essere adattate a seconda delle diverse esigenze. Una tipologia è quella breve, in sede, molto in voga nell'industria cinematografica:

"Se a un'azienda occorrono un centinaio modelli 3D da realizzare in circa tre mesi, ingaggia personale per l'intero periodo. È uno dei contratti con miglior retribuzione fuori dell'Italia". Scaduti i termini del contratto, se il lavoratore è valutato particolarmente affidabile e se l'azienda ha ancora bisogno, il rapporto professionale può proseguire. Un'altra tipologia è rappresentata dal contratto di collaborazione continuativa in sede: "Può coprire l'intera durata del progetto e non soltanto i periodi dedicati a una particolare attività". Infine, la collaborazione breve ma non in sede: "Molto in voga nelle software house che si cimentano in un nuovo progetto, ma non sapendo se verrà finanziato o meno, non vogliono correre il rischio di assumere. Il personale lavora da casa propria e le consegne vengono spedite tramite email o FTP entro i tempi prestabiliti. Si viene retribuiti soltanto a lavoro ultimato".

Un'immagine di "YourSelf", il software nostrano che ha trionfato durante la fase finale italiana di Imagine Cup 2007.



EVE ONLINE THE EMPYREAN AGE

■ SVILUPPATORE: CCP Games ■ DISTRIBUTORE: CCP Games
■ PUBLISHER: CCP Games ■ USCITA: N.D.

La CCP Games ha recentemente iniziato a lavorare sullo sviluppo di The Empyrean Age, prossima espansione dedicata a Eve Online, un MMOG che non ha bisogno di presentazioni, forte dei suoi milioni di fan in tutto il mondo. The Empyrean Age introdurrà nuovi contesti per gli scontri tra giocatori, che potranno ora decidere di servire la bandiera NPC di uno tra quattro nuovi imperi costantemente in guerra l'uno contro l'altro. L'obiettivo di questa espansione è quello di colmare il "grande passo" che separa gli appassionati PvP da chi preferisce dedicarsi al PvE. Gli sviluppatori della CCP sperano che The Empyrean Age invogli molti giocatori di Eve Online a esplorare il lato più rischioso del gioco, ma anche il più divertente, uscendo dalle zone sicure ed entrando nell'ottica di una collaborazione reciproca su ampia scala in cui, abituatisi all'idea che prima o poi la propria navicella verrà distrutta, servirà il supporto di qualcuno in grado di creare nuove armi ed equipaggiamenti. Si torna anche a parlare del progetto Ambulation, ovvero della possibilità di uscire dalle navi e interagire tra loro come personaggi, oltre che come vascelli spaziali. Non ci sono ancora news riguardanti la data di lancio ufficiale di questa ultima espansione targata CCP Games, ma vi possiamo garantire che anche noi come voi siamo impazienti di saperne qualcosa di più e di metterci le mani sopra...

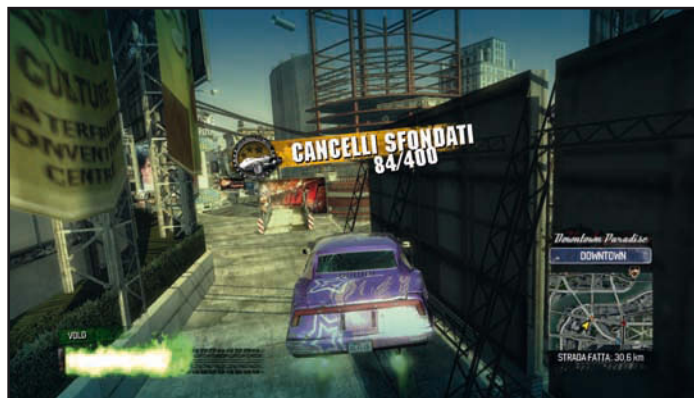


BURNOUT PARADISE


■ **SVILUPPATORE:** Criterion Games ■ **DISTRIBUTORE:** Electronic Arts
■ **PUBLISHER:** Electronic Arts ■ **USCITA:** N.D.

Il primo episodio di Burnout risale al lontano 2001. Da allora, abbiamo potuto contare otto episodi della serie, uno più bello dell'altro (o quasi) e per tutte le console... Beh, la notizia è che finalmente

Electronic Arts si è decisa a convertire Burnout per la nostra macchina da gioco: e stiamo parlando di Paradise, l'ultimo capitolo! Per chi non lo sapesse, Burnout è un gioco di corse estremamente frenetico e fracassone (in tutti i sensi), che mette particolare enfasi sulla velocità folle e sugli incidenti spettacolari. In Burnout Paradise l'idea di base non cambia ma ci sono alcune novità che riguardano il comparto tecnico e le modalità di gioco. Paradise City è la città nella quale saremo chiamati a disputare le nostre corse: un immenso e dettagliatissimo agglomerato (oltre 250 miglia!) che ci dà la massima libertà di muoverci ovunque, tra stradine e superstrade, tutte brulicanti di veicoli e di missioni da compiere e nel quale, dietro ogni angolo, troveremo modo di sfidare gentaccia e impadronirci delle loro vetture. Accompagnato da effetti speciali davvero eccellenti e soprattutto dalla colonna sonora che può contare anche Paradise City dei Guns N' Roses, il gioco permette di entrare in possesso di ben 75 vetture (anche se inizialmente saremo alla guida di uno scassone inverecondo) e disputare 120 sfide (alle quali vanno aggiunte le 300 della modalità online), che sommate al free roaming, fanno di BP uno dei titoli di corse più longevi di sempre. La versione PC sarà fondamentalmente la stessa di quella uscita per Xbox 360 e PS3, con probabili migliorie sul piano del multiplayer online (ci aspettiamo nuove modalità) e la possibilità di creare sfide personalizzate. Al momento non siamo in possesso di una data di rilascio, ma possiamo supporre che non ci sarà moltissimo da aspettare. Incrociate le dita, e continuate a sperare!



TERMOMETRO DELL'HYPE

- 
- 1. ALAN WAKE
 - 2. SPORE
 - 3. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
 - 4. AGE OF CONAN
 - 5. STARCRAFT 2
 - 6. MAFIA 2
 - ▲ 7. FAR CRY 2 PAG. 48
 - ▼ 8. ELVEON
 - ▼ 9. DRAGON AGE
 - 10. STAR TREK ONLINE
 - 11. HAZE
 - 12. SACRED 2 - FALLEN ANGEL
 - 13. BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
 - 14. GHOSTBUSTERS
 - 15. PROJECT OFFSET
 - 16. OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
 - ▲ 17. ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATIONS
 - ▼ 18. EMPIRE: TOTAL WAR
 - ▲ 19. RACE DRIVER: GRID PAG. 70
 - ▼ 20. POSSESSION
 - ▲ 21. DEVIL MAY CRY 4
 - E 22. DARKFALL

LA LISTA DELLA SPESA DI TGM ONLINE

TITOLO	DATA	GENERE
Iron Man	Imminente	Action
Dracula 3 Il sentiero del Drago	Imminente	Avventura
Golden Horde	Imminente	RTS
Simon the Sorcerer 4: Chaon Happens	Imminente	Avventura
Monster Truck Jam	Imminente	Racing
eXperience 112	Imminente	Avventura
Penumbra: Black Plague	Imminente	Avventura
Ship Simulator 2008 Add-on	Imminente	Simulazione
XIII Secolo: La Morte O La Gloria	Imminente	RTS
Warhammer Mark of Chaos (add-on)	Imminente	RTS
Dracula: Origin	05/06/2008	Avventura
Lost Planet: Colonies	06/06/2008	Action
Roogoo	06/06/2008	Puzzle
L'incredibile Hulk	13/06/2008	Action
Spore Creature Editor	17/06/2008	Editor
Pro Cycling Manager 2008	19/06/2008	Manageriale
Pechino 2008	22/06/2008	Sportivo
Alone in the Dark	29/06/2008	Survival horror
Alone in the Dark: Limited Edition	29/06/2008	Survival horror
Building & Co.	giugno 2008	Simulazione
Combat Mission: Shock Force	giugno 2008	RTS
Europa Universalis: Rome	giugno 2008	RTS
Kiss Before Midnight	giugno 2008	Avventura
LEGO Indiana Jones	giugno 2008	Azione
Lost Empire: Immortals	giugno 2008	RTS
Overclocked	giugno 2008	Avventura
Perry Rodhan	giugno 2008	Avventura
Riding Star	giugno 2008	Simulazione
So Blonde	giugno 2008	Avventura
Soccer Star	giugno 2008	Simulazione
Supreme Ruler 2020	giugno 2008	RTS
The O.C.	giugno 2008	Avventura
Theatre of War	giugno 2008	RTS
Trackmania United Forever	giugno 2008	Racing
Trainz Classics	giugno 2008	Simulazione
Windchaser	giugno 2008	Strategia
Aquadelic GT	10/07/2008	Racing
Spaceforce Captains	10/07/2008	Strategia
Race Driver: GRID	02 2008	Racing
Kung Fu Panda	03 2008	Azione
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	29/08/2008	FPS
Spore	07/09/2008	Simulazione
Sacred 2 - The Fallen Angel	settembre 2008	RPG
Agon: Lost Sword of Toledo	2008	Avventura
Alan Wake	2008	FPS
Memento Mori	2008	Avventura
Mozart	2008	Avventura
Seven Kingdoms Conquest	2008	RTS
Prototype	2009	Action
Duke Nukem Forever	Quando è pronto	FPS

TGM TOP TITLE

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

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

iltoso@sprea.it

Finalmente abbiamo messo le mani su Wrath of the Lich King. Dopo mesi di "blablabla" assortiti, TGM è stata scelta come rivista partner da Blizzard per presenziare alla prima presentazione ufficiale della prossima – non tanto prossima, a dire il vero – espansione ufficiale di World of Warcraft. Che piaccia o meno, il titolo in questione è di sicuro meritevole dell'interesse di tutti, giocatori (quali noi siamo) e addetti ai lavori (incredibile, riusciamo a rientrare in due categorie in un colpo solo!). Il perché è presto spiegato e lo posso vedere qui, da solo e con i miei occhi, tra le mura che ogni mese sono spettatrici attente della gestazione di The Games Machine. In redazione ci giochiamo in diversi e, se estendiamo il bizzarro conteggio anche alle altre riviste, il numero sale ulteriormente. Scendendo nel dettaglio, possiamo contare – tra i WoW Addicted - Stefano, Adso, Raffo, Ualone e, logicamente, il sottoscritto. Orbene, ognuno di noi ha un modo totalmente diverso da quello degli altri per avvicinarsi al gioco della casa di Irvine. Il primo che prendiamo in esame è Adso: pur basandomi sul "sentito dire", potrei definirlo come il ragazzo che si applica ma non ce la fa (nel senso che il PG che ha si vergogna e, quasi quasi, si cancella da solo). Gioca a WoW, eppure non vuole "piegarsi" alle sue regole... che purtroppo ci sono e vanno rispettate. Passando ad altro, troviamo il Raffo, che rappresenta il più casual dei casual gamer. Mille personaggi cominciati, uno solo portato al settanta (un rogue) e un continuo girovagare per le zone che hanno reso famoso il mondo di Azeroth e che, generalmente, uno sano di mente

non vorrebbe più vedere nella sua vita (cioè, vorrai mica rimettere piede nei Barrens, una volta che sei riuscito a uscirne, no?). Si passa poi a Ualone, editor di PSM, che molla e riprende WoW in continuazione, solitamente in corrispondenza dell'arrivo di una nuova mount, di un nuovo set o, più in generale, di qualcosa di sfizioso. Il fanciullo in questione si dedica poco ai raid, mentre è un fan accanito del PvP, dove con la sua maga Algida (full frost: cercatela e fatela detonare... anche se non sarà semplice) saltella da un'arena all'altra, per almeno 10 volte a settimana, in modo da poter mantenere inalterato il rating del suo team. Poi viene Stefano, che apprezza entrambe le anime del gioco e settanta i personaggi con la stessa velocità che caratterizza i cinesi in questo processo. Stefano raida, ma non organizza. È un membro attivo di una gilda, ma non si occupa di "intrattenere" persone. Chiude il simpatico gruppetto il sottoscritto, GM di un gruppo estremamente democratico (che è un modo come un altro per dire che non è un vero e proprio lavoro... o che non conto niente?), con quattro settanta all'attivo e quasi 3 anni di contributi pagati alla Blizzard, che pensa a mandare avanti un insieme di persone, oltre a raidare con costanza tanto l'high end, quanto i contenuti precedenti. Insomma, cinque persone, cinque modi differenti di vivere un titolo. E poi ci si chiede come mai WoW abbia così tanto successo...



Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini

I PERSONAGGI CHE AVREMMO SEMPRE VOLUTO ESSERE

Come abbiamo già detto, in diversi in redazione giocano o hanno giocato a WoW. Vediamo un po' di ricapitolare i nostri trascorsi nelle terre di Azeroth.



IVAN "KIKKO" CONTE

La gilda a cui è più legato: Preferisce EQ2.
Primo personaggio: L'eretico non ha mai nemmeno installato il titolo Blizzard!
Che gioca attualmente: Niente, non si merita niente!



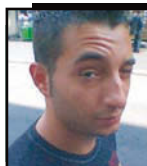
STEFANO "SS" SILVESTRI

La gilda a cui è più legato: EraseR - Crushridge
Primo personaggio: Silvana, prete Holy/Discipline
Che gioca attualmente: Roxelana/Roxelana, il primo è un rogue combat, il secondo uno shamano enhancement



DAVIDE "ToSo" TOSINI

La gilda a cui è più legato: eXiles - Genjuros!
Primo personaggio: Morleaf, un inguardabile druido Ally
Che gioca attualmente: Morning/Evening, Mago Frost/Shamano Resto



RICCARDO "Tenero Riky" RECCAGNI

La gilda a cui è più legato: Nessuna, a memoria.
Primo personaggio: Warezz, un tauren warrior tutto da scoprire e fan del PvP.
Che gioca attualmente: Dopo aver settantato ha smesso!



RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

La gilda a cui è più legato: Orda Anomala - Crushridge
Primo personaggio: Ilraffo, un rogue ingegnere
Che gioca attualmente: Ilraffo, lo stesso rogue pacco, e una selva di PG inutili



MIRKO "TMB" MARANGON

La gilda a cui è più legato: Nessuna
Primo personaggio: Ilraffo, nel senso che il nostro Raffaele lo ammorbda da anni con racconti inutili...
Che gioca attualmente: Niko, di GTA. Ma è un altro gioco.

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 Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del nostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATI Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

REPORTAGE



www.worldofwarcraft.com/wrath

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

Blizzard ci ha offerto un'occasione più unica che rara: provare la più recente versione della prossima espansione di World of Warcraft e scambiare quattro chiacchiere con il team di sviluppo. Loot ricco, mi ci ficco!

■ Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it
■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Ormai parte delle lande californiane quanto una prugna secca o un terremoto, il vostro prode Nikazzi è tornato sul luogo del delitto. A poco più di un mese dalla spedizione dedicata a StarCraft 2, infatti, chi vi parla si è nuovamente recato in quel di Irvine, presso la prestigiosa

sede centrale di Blizzard (ancora priva del gigantesco orco di bronzo all'ingresso: io pretendo di vedere quella pacchianata di 20 metri che vogliono costruire per far sapere al mondo dove sta di casa la megalomania). Lasciata a Milano la fantascienza della missione precedente, questa volta l'occasione di attraversare letteralmente il nostro globo è arrivata per scoprire,

squillino le trombe e rullino i tamburi, i contenuti della seconda espansione ufficiale di World of Warcraft. Perché se ogni appassionato del MMORPG più giocato degli ultimi anni è ben a conoscenza che Wrath of the Lich King, questo il nome del successore di

The Burning Crusade, porterà un certo tipo di novità, in pochi hanno fino a oggi avuto il privilegio di avere una panoramica così corposa e dettagliata come quella prospettata dall'invito a visitare i Blizzard Studios di persona. Ebbene, ecco quanto abbiamo sco-

PROTAGONISTA DI QUESTO NUOVO TASSELLO DI WOW È IL NUOVO TERRITORIO CHIAMATO NORTHTREND, POSIZIONATO A NORD RISPETTO AI TRADIZIONALI CONTINENTI DI KALIMDOR ED EASTERN KINGDOMS



⤴ Benvenuti a Northrend, patria del Lich King e della neve abbondante. Preparate i cappotti pesanti, che con l'armatura di piastre si gela...



⤴ L'architettura di alcune aree sembra mescolare stili diversi: qui, a Zul'Drak, l'ambiente ricorda alcuni templi Maya riletto in chiave "non morta"...



↑ A Northrend troveranno spazio avamposti di Alleanza e Orda in egual misura. Le due aree iniziali, inoltre, non sono destinate ad alcuna fazione in particolare, ma verranno condivise da tutti i PG.

perto attraverso le vive parole di gente del calibro di J. Allen Brack, Jeffrey Kaplan e Tom Chilton, producer e lead designer del progetto.

80 E NON SENTIRLI

Prima di cedere la parola al colloquio vero e proprio con i suddetti capocchia di WotLK, facciamo un po' di luce sui contenuti complessivi dell'espansione che in tanti aspettano. Molti giocatori di WoW saranno, per esempio, già a conoscenza che il protagonista di questo nuovo tassello di Azeroth è un nuovo territorio chiamato Northrend. Posizionato a nord dei tradizionali continenti di Kalimdor ed Eastern Kingdoms, questo continente vedrà svolgersi le battaglie tra Arthas, il Lich King in persona, le sue armate di non morti e tutti i popoli di Azeroth, schierati per impedire al tenebroso padrone di estendere il proprio dominio anche

sul resto del mondo. Per vincere questa battaglia, Orda e Alleanza dovranno recarsi nel ghiacciato continente e affrontare centinaia di nuove minacce e di epici scontri. Ad aiutare i nostri eroi, che poi in definitiva sarebbero tutti quanti i PG di WoW, giusto per chiarezza, ci sarà la possibilità di alzare nuovamente il livello massimo raggiungibile: se The Burning Crusade ha portato il cosiddetto "cap" dal 60 al 70, con WotLK sarà possibile condurre il proprio alter ego fino all'ottantesimo livello. Può sembrare ben poca cosa detto così, ma dovete immaginare che questi 10 livelli si porteranno dietro nuovi talenti, nuove abilità e nuove magie. Un "pezzo" di vita in più, fresco e inedito che servirà a rinvigire anche il più stanco dei personaggi. Ma non è finita qui. Su Northrend sarà ovviamente possibile visitare villaggi e città, a partire dalle

due aree di partenza, posizionate agli estremi della parte sud del continente, e seguire nuove quest line che porteranno a conoscere nuove fazioni e nuovi nemici nascosti in dungeon e instance inedite. E sarà infine possibile sbizzarrirsi con una nuova classe tutta da scoprire (il Death Knight, prima Hero Class di WoW. ndToSo), con una nuova professione tutta da sperimentare (Inscription) e con una serie di novità che coinvolgono direttamente anche il PvP. Il menu non sembra poi così povero, vero?

GHIACCIOLO COUNTRY, MA NON SOLO

Un tour guidato di Northrend ci ha

permesso di scoprire molte caratteristiche di questo nuovo continente. Il paesaggio, sebbene possa sembrare prevalentemente una distesa di ghiaccio artico, in realtà nasconde parecchie sorprese. Le 10 regioni che lo compongono (di cui una sola dedicata al PvP) spaziano, infatti, dalle tundre alle colline verdeggianti, dai picchi desolati e desertici a veri e propri piccoli paradisi tropicali, magicamente inseriti in un contesto molto meno rassicurante. Un continente ricco e vario, nel quale troveranno cittadinanza nuove e vecchie razze (e fazioni, con ritorni particolarmente interessanti di vecchie conoscenze), nemici erranti in ogni dove ma anche instance nuove.

Principalmente, le nuove aree di gioco di questo genere avranno una composizione tale per cui ognuna permetterà esperienze di "basso livello" (71-73 e 74-77 sono considerate basse per WotLK) e di alto (ovviamente 80 e zone limitrofe). Tutte le instance di WotLK inoltre saranno selezionabili in normal o in heroic mode, come avviene già ora per il mondo di Outland, e alcune di queste avranno una terza ala dedicata a veri e propri raid (seguendo uno schema simile a quanto visto in Tempest Keep con The Eye, in Coilfang con SSC e infine Hellfire Citadel, dove trova posto la grotta di Magtheridon. ndToSo). Non sono solamente la composizione o i livelli di questi nuovi dungeon che devono colpire l'attenzione dei giocatori: una delle informazioni più sconvolgenti al riguardo fatta da

TUTTE LE INSTANCE DI WOTLK, SEGUENDO QUANTO VISTO IN BURNING CRUSADE, SARANNO DISPONIBILI IN NORMAL O IN HEROIC MODE, E ALCUNE DI QUESTE AVRANNO UNA TERZA ALA, DEDICATA AI RAID



↑ Ecco uno scorcio di Howling Fjord, una delle due regioni di partenza del nuovo continente.



↑ Alcune delle aree già disegnate non hanno ancora una collocazione ufficiale nella storia: mancano quest, NPC, mob e tutto quello che rende "viva" una zona.

“ABBIAMO PENSATO CHE DUNGEON CON UN NUMERO INFERIORE DI NEMICI MA CON UN TASSO DI DIFFICOLTÀ MAGGIORE POTESSERO ANDARE A VANTAGGIO DI CHI NON HA SEMPRE TEMPO DI ACCORDARSI PER LUNGI E COMPLICATI RAID” TIGOLE – WORLD OF WARCRAFT DEVELOPMENT TEAM



↻ L'accesso al nuovo continente sarà garantito via mare e via aerea.

Blizzard è che queste nuove aree di avventura saranno pensate per essere generalmente più veloci da completare di quanto visto in TBC. Ci è stato detto, infatti, che l'andazzo generale è di proporre dungeon completabili nel giro di una, massimo due ore per quanto riguarda i più semplici fino ad arrivare, ma solo nei raid più complessi, a una giornata complessiva. Questo obiettivo di alleggerire e rendere più veloce una instance sarà ottenuto con la diminuzione del numero totale di nemici presenti in ogni dungeon e bilanciato da una qualità generale dei drop maggiore. Non solo: sempre nell'ottica dell'offrire agli utenti con meno tempo a disposizione avventure da giocare, vi segnaliamo anche che ogni area di raid sarà affrontabile sia in 10, sia in 25. In pratica, ognuna di queste locazioni è doppia: avrà due diverse linee di

quest che offriranno l'accesso e vedrà il raid affrontare nemici dal potere diverso, in base alle dimensioni selezionate. Differenti saranno anche le ricompense, con un notevole – e logico – vantaggio per le versioni più difficili e complete.

CAVALIERE MORTO, A RAPPORTO

Subito dopo il nuovo continente, a mettere l'acquolina in bocca ai giocatori c'è la prima vera e propria classe aggiunta a WoW fin dalla sua nascita. Se TBC si era limitato a offrire uno scambio tra le due fazioni (Paladini per l'Orda e Sciamani per gli Ally... ndToSo), è solo con WotLK che per la prima volta ci viene proposto qualcosa di nuovo. Questo “qualcosa” si chiamerà Death Knight e sarà il primo rappresentante delle cosiddette Hero Class. A



↻ Le nuove istanze di WotLK proporranno diversi cambiamenti nella difficoltà e nella durata complessiva dei raid: quello che non cambierà è la piacevolezza nell'affrontarle.

NON SA, NON DICE

Non è possibile e ripeto, non è possibile, ipotizzare una data di uscita credibile per WotLK. Ufficialmente le bocche sono trincerate e ufficialmente lo stato dei lavori pare, benché a un buon punto, ancora piuttosto lontano da una vera e propria conclusione. La build mostrataci recava come data il 24 aprile scorso e ancora difettava di parecchi elementi: il mondo era popolato e le quest iniziali funzionavano, ma c'erano ancora moltissimi “place holder” per le instance e alcune aree erano ancora in “fase di destinazione”. A questo va aggiunto che l'albero dei talenti delle classi tradizionali era offuscato (per non svelarlo o perché ancora provvisorio? Bella domanda) e le aree PvP non funzionavano. Se volete un parere, la data più ottimistica per vedere WotLK è a un anno esatto da quando leggerete questo articolo o forse, con una buona dose di fortuna, entro la fine del 2008 (eppure non mi stupirei se uscisse in autunno, ndSS). Queste impressioni, però, vanno usate un po' come i numeri del lotto che danno in televisione (a mio modesto parere, le date per la pubblicazione possono essere o attorno ai mesi di gennaio/febbraio, o a un mese dall'uscita di Warhammer, giusto per mettere un po' di pressione in più a EA. ndToSo).

differenziare questo nuovo ruolo dai più tradizionali è infatti la necessità di “sbloccare” la sua disponibilità proprio passando per Northrend, attraverso una serie di azioni non meglio precisate. Si sa per certo che, per accedervi, bisognerà avere almeno un PG al livello 55 sul proprio account. Le peculiarità del DK risiedono nel fatto che nascerà sempre come un PG di livello 55 (senza sacrificare alcuno dei personaggi presenti nel vostro account) e la sua area di partenza sarà una cittadina sospesa, simile a quella di Naxxramas. Una serie di quest, tutta da completare nelle Eastern Plaguelands, racconterà la storia e il background di questa classe, che potrà contare su meccaniche completamente diverse da quanto visto fino a oggi. Invece di rage, mana ed energia, il Death Knight utilizzerà infatti come fonte del proprio potere le rune.

Le rune sono 6 gemme ricaricabili, di tre diversi generi, che, combinate, possono consentire a questa nuova classe di usare abilità e lanciare magie. In pratica, ogni spell potrà consumare temporaneamente 2 gemme di un tipo o 1 gemma per ogni genere, o combinazioni ancora differenti: fino a quando le rispettive pietre non avranno esaurito il più classico dei cooldown, il PG non potrà utilizzare altre magie che richiedono le rune in questione. Il Death Knight sarà una classe ibrida, che metterà sul piatto possibilità di tanking e di damage dealing, con abilità nel combattimento corpo a corpo (principalmente lame e dual wield. Niente scudi!) e con magie atte a generare danno nudo e crudo. Attraverso l'uso delle rune, inoltre, il DK caricherà quello che in Blizzard chiamano il “Runic Power”. Rappresentato da una barra posizionata sotto



↻ Nonostante la predominanza di ghiacciai e strade innevate, Northrend nasconde angoli da vero e proprio paradiso tropicale.



⬆ La complessità grafica delle zone del nuovo continente sarà aumentata, pur senza modificare nulla nell'engine originale.

quella della vita, il RP funzionerà in modo simile all'energy dei rogue e alla rage dei warrior. Ogni abilità che sfrutterà questa barra infliggerà un danno proporzionato al suo costo, esattamente come succede per una qualsiasi finishing move delle due classi succitate.

Se questo non bastasse, diciamo anche che il Death Knight potrà evocare dei ghoul dai corpi dei morti nei dintorni: questi fungeranno da pet e metteranno a disposizione i poteri più disparati. Caratteristica divertente e curiosa... anche i PG morti potranno essere evocati come ghoul, anche se non è ancora chiaro come verrà gestita questa innovazione e per la rete già sono cominciate le prime speculazioni. Da un lato c'è chi dice che l'utente potrà controllare direttamente il ghoul, mentre dall'altro alcuni sostengono che i mob evocati potranno essere manovrati unicamente dal DK, come fossero dei normalissimi pet (un po' come avviene quando si porta in raid un Hunter, insomma... ndToSo).

INSCRIVITelo NEL CERVELLO

Wrath of the Lich King porterà sui nostri schermi un nuovo continente pieno di quest e nuove avventure, una nuova classe inedita e potenzialmente molto potente, nuovi talenti e abilità per tutti e dieci livelli in più da conquistare... non male, ma c'è dell'altro. Cominciamo parlando della nuova professione, chiamata Inscription, che permetterà a chi la vorrà approfondire di infondere maggiori poteri alle abilità attraverso pergamene craftate all'occorrenza. Di Inscription, a oggi, si sa pochino a dire il vero: quel che è certo è che sfrutterà dei reagenti recuperati con il gathering delle erbe, il che significa che il prezzo di foglie-line, fiorellini e affini è destinato a crescere ancora... e ancora, e ancora. Il secondo aspetto di cui ci preme parlare è il PvP, che vedrà l'aggiunta di un nuovo sistema di armi d'assedio utilizzabili direttamente dai giocatori (ma già presenti nei vari luoghi preposti allo scontro. Niente gigantesche macchine da guerra da assemblare al

UN SET DI ABILITÀ TUTTO DA SCOPRIRE...

Il Death Knight è stato, ovviamente, uno dei piatti forti della presentazione. Di seguito trovate elencate diverse abilità che dovrebbero caratterizzare questa Hero Class al momento della sua comparsa sui nostri schermi. Conoscendo Blizzard, utilizzare il condizionale è d'obbligo. Voi non sentite già milioni di utenti che gridano "nerf di qui, nerf di là"? Noi sì.

DEATH COIL

Differentemente da quanto avviene con la stessa abilità presente negli spellbook dei Warlock, il Death Coil viene impiegato dal Death Knight per curare bersagli non morti o per danneggiare i nemici. Avete presente l'holy shock del Paladino? Ecco, una cosa simile.

ARMY OF DEAD

Con questa abilità sarà possibile evocare una piccola "armata" di non morti, simile a quanto capita con alcuni trinket presenti in TBC o nello stesso WoW base. Per quanto ci è dato di sapere, si tratta di una spell "channelled", cosa che rende i nostri "amichetti" più simili a un hurricane del Druido piuttosto che a veri e propri pet.

RAISE DEAD

Ne abbiamo già parlato nel corpo principale dell'articolo. Questa skill dà modo di resuscitare – in forma di ghoul – i cadaveri che si trovano di fianco a noi, sia che si parli di mob, sia che si tratti di gente del nostro party. Benché la cosa non sia ancora stata confermata, pare che, nel caso in cui venga "ressato" un giocatore, questi assumerà il controllo del ghoul, con le relative abilità (stun, disease e fear...). Un'altra corrente di pensiero vuole i ghoul, compresi quelli ottenuti dai corpi dei compagni, come "semplici" pet del DK.

GRIP OF DEATH

Costringe il nemico di fronte a voi ad attaccarvi. Una specie di taunt, insomma, anche se non è chiaro se funzionerà o meno in PvP (sarebbe davvero divertente, non trovate?).

BLADE STRIKE

Oltre al colpo tradizionale, aggiunge un disease al bersaglio.

BLOOD STRIKE

Genera danno in maniera direttamente proporzionale al numero di disease presenti sul bersaglio.

CHAINS OF ICE

Immobilizza il target sul posto, applicando uno snare che rallenta il nemico e passa con il tempo, fino a quando il bersaglio non recupera totale mobilità. Una specie di Chill Effect del mago, che va via via scomparendo, per intenderci.

IL DEATH KNIGHT SARÀ UNA CLASSE IBRIDA, CHE POTRÀ TANKARE E FARE DANNO



⬆ Ecco la nuova mappa di Azeroth, comprendente il nuovo continente di Northrend. Qualcuno ha ancora dubbi sul perché si chiami così?



⬆ Per ogni patch importante, nei corridoi di Blizzard appare un quadro con l'artwork che rappresenta le novità...

“ATTRAVERSO LE QUEST CERCHEREMO DI OFFRIRE AI GIOCATORI MOLTI COMPITI E SITUAZIONI MAI VISTE PRIMA SU WOW” - TOM CHILTON, WORLD OF WARCRAFT DEVELOPMENT TEAM

momento, insomma). Queste ultime saranno il fiore all'occhiello di quella che è la più importante novità “nascosta” di WotLK: il cosiddetto vehicle system. Attraverso questo sistema, gli utenti potranno muovere potenti catapulte, guidare animali diversi dalle tradizionali mount e assistere a stupefacenti spostamenti di altre attrezzature, meccaniche o “organiche” che siano. Questo genere di interazione sarà disponibile, per fare esempi pratici, in quest nelle quali dovremo difendere un povero prigioniero sedendoci sul suo stesso cavallo (e combattendo i nemici che lo affiancheranno) o in alcune battaglie contro dei boss, muovendoci a bordo di draghi per raggiungere il nemico prima che fugga. Possono sembrare novità da poco, ma sicuramente aiuteranno a tenere il gameplay di WoW sempre all'altezza delle epiche battaglie che fino a oggi hanno rappresentato la sua fortuna. Messe sul piatto tutte queste informazioni, che sicuramente vi staranno facendo sbavare se siete dei fan o lasciando indifferenti se non lo siete, lasciamo la parola a quelli che non potremmo proprio definire tre “signori nessuno”...

WORLD OF WARCRAFT DEVELOPMENT TEAM: A RAPPORTO!

Per scoprire qualcosa di più su WotLK e sulle future evoluzioni di WoW, ci è stata offerta la possibilità di parlare personalmente – e in privato – con tre dei più importanti designer di questa

espansione. Occasione ghiotta, che ci ha permesso di spaziare dai più piccoli dettagli ad alcune considerazioni di carattere generale.

TGM: La prima domanda, anche se ovvia, riguarda una considerazione generale sui contenuti di WotLK: l'impressione avuta, sentendovi parlare delle nuove possibilità di raid e dei nuovi dungeon, è quella di una volontà di proporre una forma di gioco più snella e più accessibile a tutte le categorie di utenti, specialmente a chi ha meno tempo da dedicare a queste attività. È una caratteristica peculiare di WotLK questa o dobbiamo aspettarci da qui in avanti sempre più attenzione per i giocatori non propriamente Hardcore?

Jeffrey Kaplan (Tigole): Non credo che si possa dire che WotLK sia così orientato al casual gaming, come può sembrare sentendo alcune delle modifiche che abbiamo apportato a dungeon e raid in questa espansione. Certamente abbiamo pensato che instance con un numero inferiore di nemici ma con un tasso di difficoltà maggiore, e soprattutto drop migliori, completabili in lassi di tempo quantificabili in poche ore o anche meno, potessero andare a vantaggio di quella parte di utenti che non ha sempre tempo di accordarsi per lunghi e complicati raid. Ma la convinzione è che questo cambio di prospettiva sarà un beneficio per tutti i giocatori, non soltanto per quelli meno hardcore. In più, alcune scelte come quella di

QUANDO LE VOCI RIEMPIONO I CORRIDOI

Accanto alle interviste ufficiali, c'è stato anche modo di scambiare quattro chiacchiere informali con i nostri interlocutori. Ecco un po' di cosine interessanti – e non confermate – che sono saltate fuori durante l'interrog... ehm, la chiacchierata!

- Il team di sviluppo sta considerando l'ipotesi di avere nuovi oggetti “bindati” all'account, che andranno ad affiancarsi ai più classici BoE (Bind when Equipped) e BoP (Bind on Pickup). Questi item potranno essere spediti ai propri alt, ma non potranno essere in alcun modo venduti, né in AH né per altre vie.
- Il tankadino (Paladino speccato protection, per i meno addentro) risulta già oggi il miglior tank AoE del gioco, mentre il Warrior è quello con la miglior sheer mitigation. Il Death Knight è stato invece realizzato per essere il miglior tank “anti-caster” e la cosa, benché risulti pressoché ininfluente nelle instance da 5, si noterà soprattutto nei raid. I Druidi Feral serviranno ancora a qualcosa?
- I set delle Arene verranno presentati in due differenti versioni, che rispecchieranno, come avviene già oggi, la qualità e la potenza dei loot recuperabili nei raid 25/10.
- Gli oggetti dei raid 25/10 avranno lo stesso modello tridimensionale e differiranno, oltre che per le statistiche, per la colorazione.
- Arthas non sarà presente nel gioco da subito. Esattamente come accaduto per Illidan, inserito con la patch 2.3 di The Burning Crusade, verrà introdotto in un secondo momento.
- Naxxramas sarà “nerfata” rispetto a quanto visto in precedenza, dal momento che rappresenterà un raid entry level e non più un'instance top level.

permettere lo svolgimento dei raid in gruppi di 10 o 25 player, offriranno molti vantaggi in termini di ricompensa agli utenti più fedeli. Insomma, se la tua domanda è se abbiamo pensato a tutte le fasce di giocatori, la risposta è sì: per noi non esiste un modo giusto di giocare a WoW e tutte le tipologie di player, gilde orientate ai raid, team meno organizzati, PvE occasionale, PvP in arena o anche gruppi misti di queste espressioni, devono avere nuovi stimoli. Le nuove strutture delle aree istanziate servono proprio a dare a ognuno qualcosa da provare e la giusta ricompensa per lo

sforzo compiuto in caso di successo.

TGM: Trascurando per un attimo le novità riguardo la nuova Hero Class, ci puoi dire qualcosa di più sulle classi tradizionali? Non avete ancora detto nulla su talenti e abilità...

Tigole: Perché questa fase dello sviluppo dell'espansione non è ancora “stabile” ed è suscettibile di modifiche da qui alla chiusura del progetto. Ti posso dire che i nuovi talenti e le abilità relative per tutte le classi di gioco tradizionali serviranno a specializzare ancora di più i personaggi e, in alcuni casi, prenderanno vecchie



↑ Colline scoscese, picchi innevati, grandi avvallamenti: la geografia di Northrend è molto più complessa di quanto si immaginava sulla carta.



↑ Specialmente nelle aree più temperate vedremo riapparire fazioni e razze già presenti nei continenti originali di WoW.

e trascurate skill poco vantaggiose e le rimetteranno in gioco. Insomma, nel percorso dal livello 70 all'80 tutti i PG diventeranno più potenti e in alcuni casi riscopriranno "rami" abbandonati da tempo.

TGM: Parliamo un po' di PvP e di assedi. Non ci è stato possibile accedere a Lake Wintergrasp, la regione di Northrend designata al PVP. Puoi darci qualche informazione di più al riguardo e confermare o meno che le armi d'assedio saranno utilizzate/utilizzabili solo in quella zona?

Tigole: Lake Wintergrasp sarà una regione aperta al PvP, con eventi "timed" nei quali Orda e Alleanza si scontreranno a colpi di armi d'assedio e difese meccaniche. Nel tempo restante, pur rimanendo un'area PvP, la principale attività sarà probabilmente quella della caccia agli elementali, che "invaderanno" l'area al termine delle battaglie. Ora come ora stiamo testando tutto il sistema di assedio in una specie di area separata da Northrend, una sorta di battleground di prova: per questo motivo è molto probabile, anzi certo, che le armi d'assedio saranno presenti in almeno un BG.

TGM: Il formato di questi assedi è quello che si vocifera ufficiosamente?

Tigole: Sì, la comunità di giocatori ha già capito le regole generali del PvP con le siege weapon: saranno scontri a tempo divisi in due manche, con una squadra in attacco e una



👤 **I dungeon saranno tutti "winged": zone differenti, per livelli e ricompense via via più succosi...**

in difesa nella prima e l'inversione di ruoli nella seconda. A vincere lo scontro sarà la squadra che in totale impiegherà meno tempo a conquistare la fortezza nemica.

TGM: Sappiamo anche che le mount volanti saranno disabilitate all'arrivo su Northrend. Quando saranno riutilizzabili? Andranno acquistati nuovi animali o potremo usare quelli di TBC?

Tigole: Le mount saranno "bloccate" per i primi 7 livelli di WoTLK. Dopodiché sarà riutilizzabile qualsiasi mount posseduta, così come verrà data la possibilità di recuperarne di nuove, specifiche per i territori del nord.

TGM: Quindi altri animali ancora, una vera manna per i pet collector...

Tigole: Certo! Anzi, per organizzare al meglio lo "zoo" sarà introdotta una specie di stalla in cui tenere e catalogare tutti i pet e le mount conquistate.

TGM: Passiamo ad uno degli argomenti centrali di WoTLK, la nuova classe eroica. A parte le prime settimane di gioco, in cui inevitabilmente ci sarà un'invasione di Death Knight, come avete pensato di arginare il passaggio di massa di tutti i tank alla nuova classe?

Tom Chilton: Per prima cosa abbiamo considerato che, una volta conquistata la possibilità di creare un DK, era giusto riportare un po' indietro il giocatore, facendolo ricominciare da un livello inferiore a quelli giocabili in WoTLK. Almeno nelle prime

settimane, l'utente dovrà scegliere se divertirsi con i nuovi contenuti di Northrend o se ripartire dal livello 55, venire trasferito in una nuova e ridefinita area delle Eastern Plaguelands e ripercorrere tutto il gap. In secondo luogo, la scelta stessa di creare una nuova classe mista Tank/DPS è dovuta alla considerazione che questa colma un vuoto tra i ruoli più giocati in WoW: non c'è quindi nessun problema ad avere in circolazione un maggior numero di tank, visto che spesso nei server, specialmente quando si opta per un pickup group, questi sono sempre in difetto di numero.

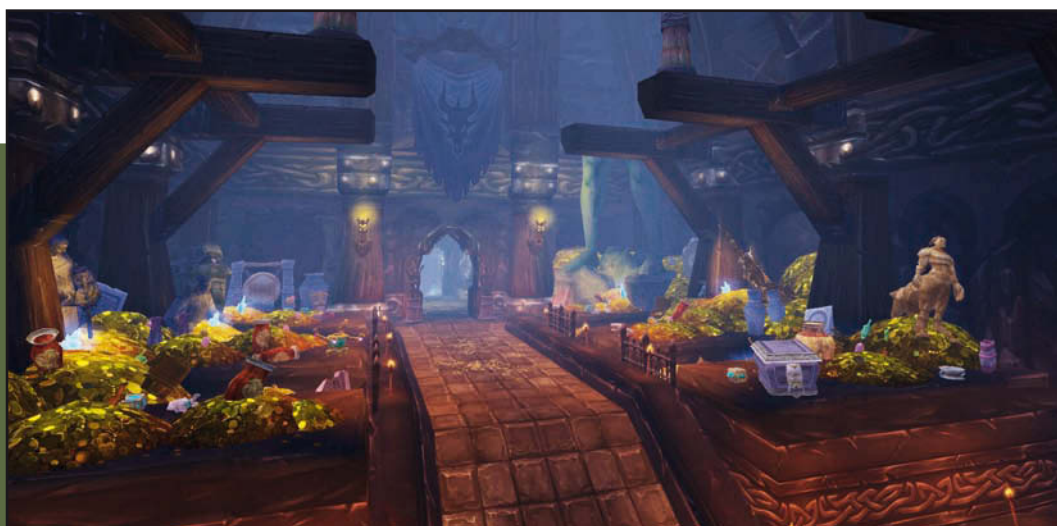
TGM: Parlando di gruppi pickup, avete intenzione di fare qualcosa per migliorare la ricerca di giocatori?

Tom Chilton: Sì, stiamo pensando di ristrutturare completamente la funzione LFG (Looking For Group), utilizzando un sistema di flag per indicare esattamente il ruolo che un personaggio può ricoprire realmente: cercheremo di evitare che succeda ancora di fare gruppo con una classe che potrebbe tankare ma, per ramo talenti scelto, non è poi in grado di fare la sua parte correttamente.

TGM: Il Death Knight usa un sistema di gioco completamente nuovo, basato sulle rune. Quella di creare una classe così diversa come approccio è un'idea che avevate già avuto in passato o qualcosa di realmente innovativo?

Tom Chilton: No, è un'idea nuova che abbiamo pensato per differenziare la nuova classe eroica. Prima ancora di sapere che avremmo sviluppato il DK cercavamo un approccio di gioco inedito, adatto tanto all'ambientazione

"L'INSCRIPTION SEGUIRÀ FEDELMENTE L'ENCHANTING COME MODELLO" J. ALLEN BRACK – WORLD OF WARCRAFT DEVELOPMENT TEAM



👤 **Ricompense e loot dei nuovi dungeon saranno così "luccicanti" come promesso da questo scatto?**

“NON INTRODURREMO MAI UNA NUOVA CLASSE PER SOVRAPPORCI A QUANTO GIÀ ESISTE IN WOW SOLO PER IL GUSTO DI AGGIUNGERE QUALCOSA IN PIÙ, E NON CREEREMO MAI CLASSI CHE NON ABBIANO RAGIONE DI ESISTERE NELLA TRAMA PRINCIPALE” - TOM CHILTON, WORLD OF WARCRAFT DEVELOPMENT TEAM



📍 L'ingresso degli uffici di Blizzard destinati allo sviluppo di WoW... Ah, si era capito?

di Northrend, quanto alle caratteristiche di un Tank/DPS. Il sistema delle rune ci è sembrato perfetto e il DK ci è parso il miglior PG da introdurre in WoTLK. Le due cose, quindi, si sono combinate alla perfezione, non trovi?

TGM: Quindi, in future espansioni, possiamo tranquillamente aspettarci che la cosa si ripeta? Nuove Hero Class con nuovi sistemi di gestione del personaggio?

Tom Chilton: In linea di principio sì, con alcune precisazioni. Non introdurremo mai una nuova classe per sovrapporci a quanto già esiste in WoW solo per il gusto di aggiungere qualcosa in più, e non creeremo mai classi che non abbiano ragione di esistere nella trama principale. Inoltre cercheremo, come in questo caso, di colmare il più possibile dei

vuoti nella struttura di gioco, sia essa PvE o PvP.

TGM: Il DK possiede due diverse categorie di abilità: quelle che utilizzano direttamente le rune e quelle che consumano il runic power generato dalle abilità base e accumulato nella barra posta sotto quella della vita. La disponibilità di queste due diverse categorie come è bilanciata? Saranno più o meno pari di numero o ci saranno più abilità di un tipo piuttosto che dell'altro?

Tom Chilton: Saranno estremamente più numerose le abilità basate sulle rune, mentre quelle basate sul runic power saranno esclusivamente speciali "accessori", molto limitati nell'utilizzo ma potenti negli effetti. Alcuni esempi di queste abilità possono essere un DOT che "strangola"



📍 Le 10 regioni che compongono il nuovo continente sono collegate prevalentemente via terra: fino al livello 77 non si potranno utilizzare le mount volanti...

CERCASI CAVALIERE DI BELLA PRESENZA

Un'altra delle caratteristiche dei Death Knight, unitamente al Runic Power e, più in generale, al sistema delle rune stesse, è rappresentata dalle Presence. Simili alle auree dei Paladini o alle stanche dei Warrior, le Presence rappresenteranno un autobuff che, molto probabilmente, determineranno il ruolo del Death Knight nel party. Allo stato attuale delle cose, se ne conoscono tre, che vediamo nel dettaglio poco sotto.

Blood Presence: Aumenta il DPS del Death Knight e cura (di poco) il PG quando viene colpito.

Frost Presence: Incrementa il fattore armatura e il treath generato dai singoli colpi.

Unholy Presence: Aumenta l'attack speed e diminuisce il Global Cooldown. Ora come ora, sembra quella più indicata per il PvP.

lentamente il nemico, una potente finishing e un silence per le classi magiche. Ovviamente questi poteri non possono essere usati troppo frequentemente ma, se impiegati "con la testa", permetteranno di fare la differenza.

TGM: Ok, passiamo ad altro. Parliamo per esempio delle quest: a parte le solite raccolte di oggetti e di un tot di nemici da eliminare, cosa ci aspetta su Northrend?

Tom Chilton: Attraverso le quest cercheremo di offrire ai giocatori molti compiti e situazioni mai viste prima su WoW, come la corsa a cavallo che abbiamo mostrato nella presentazione, che utilizza il nuovo vehicle system per creare una sessione di gioco completamente diversa per l'utente. Il tono delle quest sarà più o meno questo, almeno nella maggior parte dei casi.

TGM: Visto che hai accennato al vehicle system, puoi svelarmi quanto sarà presente in WoTLK?

Tom Chilton: Mi spiace non poterti

fare tutti gli esempi che vorrei, ma almeno questo posso dirtelo: il vehicle system sarà presente in molti aspetti di gioco. A parte essere il cuore degli assalti PvP, già nel primo dungeon un Boss coinvolge il sistema dei veicoli in modo spettacolare. A mio parere, il vehicle system è una delle più grosse novità di gameplay introdotte in WoTLK.

TGM: Un'altra novità però è la nuova professione, Inscription. Sappiamo già la sua funzione principale, ma ci puoi dire qualcosa di un po' più specifico?

Tom Chilton: Quello che posso dirti è che gran parte delle risorse utilizzate per migliorare le magie proprie e altrui coinvolge le erbe. Purtroppo non posso essere molto più specifico al riguardo.

TGM: Non ti preoccupare... rigiro la domanda sull'inscription alla seconda "vittima", parlandone in maniera più generica: pensate che ci saranno movimenti significativi nell'economia di WoW introducendo una nuova professione così "commerciale"?



📍 Ecco la sala in cui ci è stato mostrato quello che esiste di giocabile di Wrath of the Lich King... Notare le facce concentrate della stampa internazionale!

J. Allen Brack: Sì, ci abbiamo pensato e siamo arrivati alla conclusione che la miglior professione tra quelle introdotte finora, parlando puramente in termini di mercato e non di potenzialità, sia stata enchanting (ma andate a lavorare in miniera tutti e tre! Avete mai provato a farci dei soldi, con Enchanting? ndToSo). Quindi Inscription, anche come disponibilità di creazioni vendibili e utilizzabili da altri giocatori, seguirà fedelmente Enchanting come modello. Anzi, il nostro obiettivo, ma non è detto che questo avverrà nell'espansione o in un secondo tempo attraverso patch, è di portare tutte le vecchie professioni a funzionare bene anche in termini di equilibrio tra potenza dei prodotti finiti e guadagno come Enchanting e Inscription. Lo faremo con alcune modifiche importanti alle formule e all'utilizzabilità dei prodotti finiti, ovviamente.

TGM: Ok, visto che ci siamo lanciati in discorsi economici toglimi un'altra curiosità: ci sono delle altre manovre occulte dietro a WoW per contrastare tutti i fenomeni, leciti o meno, che causano continue ondate di inflazione nel mercato?

J. Allen Brack: Certo che sì. Una delle più importanti contromisure che stiamo valutando, e che al momento ha ottime possibilità di essere applicata in WotLK, è l'implementazione del Badge system anche per ricompense non legate all'Heroic Mode. Il nostro obiettivo è quello di rendere sempre meno centrale il sistema delle monete nell'economia di WoW, e da questo punto di vista ci siamo accorti che le badge funzionano perfettamente.

TGM: Continuiamo a parlare di bilan-

❶ Ogni area avrà la propria atmosfera e i propri colori dominanti: alcuni eventi, come la sconfitta di alcuni boss, giusto per fare un esempio, modificheranno il feeling delle zone, per rispecchiare il cambiamento nella trama.



❶ Non so voi, ma a me, guardando la palette cromatica di questo scatto, viene la pelle d'oca. Mi ricorda troppo i Barrens...

ciamento, ma spostiamoci nuovamente in campo PvP: come pensi che cambierà l'equilibrio con l'introduzione del DK?

J. Allen Brack: È proprio il motivo per cui siamo così tanto eccitati all'idea di introdurre la nostra prima classe eroica: proporrà un gameplay nuovo e diverso e andrà a modificare i rapporti di forza in quasi tutti i party PvP.

TGM: Parlando invece di storyline, abbiamo avuto l'impressione che da TBC in avanti abbiate dedicato agli aspetti della trama un ruolo molto più centrale rispetto a WoW "base". Questa impressione con WotLK sembra confermata e, anzi, l'indirizzo è quello di avere sempre più coinvolgimento nel "lore": è questo il futuro di WoW?

J. Allen Brack: La più grande lezione che abbiamo imparato da TBC è stata proprio l'ottima risposta da parte dei giocatori alla trama così presente in ogni singolo aspetto,

dalla più piccola instance ai Raid più organizzati. Agli utenti piace essere coinvolti nelle vicende della saga molto più che uccidere nemici a caso. Nel primo WoW c'erano momenti in cui ti chiedevi "Ma perché devo andare ad uccidere qualcosa o qualcuno che è tranquillo nella sua caverna o nel suo castello senza fare male a nessuno? Non sarò mica io il vero cattivo di WoW?". Questa cosa non succederà più: i giocatori vedranno sempre perché stanno lottando e contro chi. Inoltre, le quest porteranno sempre avanti la "storia" e alcune aree cambieranno aspetto per rispecchiare l'impatto dei player sul mondo. Con WotLK, i PG interagiranno con la trama come mai accaduto prima d'ora.

TGM: Ok prima di concludere avrei anche per te delle domande sugli aspetti PvP. Una su tutte: c'è qualche cosa che bolle in pentola, non necessariamente legata all'immediato futuro, al riguardo?

J. Allen Brack: Ci sono delle idee molto promettenti, alcune delle quali potrebbero vedere la luce direttamente in WotLK mentre altre forse solo in un futuro ancora più lontano. Una di queste è l'implementazione di una qualche forma di Guild War, benché non possa/sappia essere più specifico al riguardo. Potrebbe trattarsi di arene, battleground o qualcosa di nuovo... ma abbiamo sicuramente intenzione di permettere alle gilde di scontrarsi tra di loro e misurarsi sul campo!

"LA PIÙ GRANDE LEZIONE CHE ABBIAMO IMPARATO DA TBC È STATA PROPRIO L'OTTIMA RISPOSTA DA PARTE DEI GIOCATORI ALLA TRAMA COSÌ PRESENTE IN OGNI SINGOLO ASPETTO DEL GIOCO"
J. ALLEN BRACK, WORLD OF WARCRAFT DEVELOPMENT TEAM

COMMENTO

WotLK sembra in grado di riprendere e ampliare tutto quanto di buono TBC ha introdotto: maggior presenza della storia principale nelle vicende di gioco, variazioni significative di tipo e qualità di quest e instance e, su tutti, novità di rilievo per ogni aspetto del MMORPG. Per quanto ancora largamente incompleta, la prima occasione di toccare con mano i contenuti della prossima espansione e di scoprirne dettagli più approfonditi ha confermato la volontà di Blizzard di non lasciare nessun aspetto a margine di innovazioni sconvolgenti. Il mondo dei MMORPG deve continuare a tremare?

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Un nuovo continente, con tutti annessi e connessi
- La prima classe inedita di WoW
- Sistema di instance e Raid scalabile in base alle esigenze

VIVENDI SIERRA SPRING BREAK 08

REPORTAGE



SIERRA
spring break 08
mallorca spain

È stata un'atmosfera particolare quella che si è respirata al Blau Resort di Palma di Maiorca. La sede della presentazione della prossima line-up di Vivendi, infatti, si prestava all'edonismo più sfrenato e al relax più incondizionato, eppure tutto l'evento è stato permeato da note che ben poco hanno a che fare con la sfera videoludica e più con quella umana e personale. Quella di quest'anno, infatti, è stata l'ultima kermesse organizzata da Vivendi, dal momento che già la prossima porterà il marchio di Activision Blizzard. Gli assetti della nuova società però sono al momento tutt'altro che definiti, ragion per cui la tre giorni spagnola è stata caratterizzata dalla professionalità con cui ci sono stati illustrati i prodotti della prossima stagione ma anche dall'attesa con cui Vivendi guarda al piano di ristrutturazione aziendale. Meglio allora concentrarsi sul catalogo dei giochi a venire, che per quanto riguarda la sfera PC annovera due titoli, ovvero Prototype

e Ghostbusters. Il primo è parso alquanto indietro con lo sviluppo (è di poche ore fa la notizia del suo slittamento al 2009) e indubbiamente è ancora lunga la strada che lo separa dallo status di "tripla A" cui è inevitabilmente destinato, non fosse altro per le attenzioni con cui Vivendi ne sta seguendo lo sviluppo. Più che un'alternativa a GTA sembra al momento un concorrente di Spider-Man, in una variante mutante in cui le numerose opzioni a disposizione del giocatore dovranno evitare che il gameplay si nebulizzi in direzioni imprevedibili. E se il motore grafico pare suscettibile di decisi miglioramenti (d'altronde quella dimostrataci era pur sempre un'alpha), ben diversa è la situazione per Ghostbusters, che ha dalla sua un engine solido, capace di mettere in mostra un gioco in avanzata fase di maturazione. Se sarà divertente o meno potremo dirlo solamente quando lo toccheremo con mano, ma le credenziali paiono esserci tutte.

SS



GHOSTBUSTERS



■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

“Dopotutto perché preoccuparsi? Ognuno di noi porta sulla schiena un acceleratore nucleare non autorizzato!”. Con queste parole Bill Murray sintetizzava nel primo, leggendario, Ghostbusters, tutta l'ironia e l'incontenibile leggerezza con cui lui, Dan Akroyd e Harold Ramis, in arte Peter, Ray e Igor, si apprestavano a diventare i paladini del soprannaturale per tutta quanta New York City. Sono passati venti anni tondi tondi dall'ultima apparizione cinematografica degli Acchiappafantasmì, eppure i nostri eroi sono ancora vivi e vegeti nella fantasia di molti, al punto che Terminal Reality (vegliarda software house a cui vanno attribuiti preistorici successi come Monster Truck Madness, Nocturne e Bloodrayne) stanno per completare

la prima avventura interamente digitale dedicata alla combriccola tutto "stime e zaini pesantissimi". Ghostbusters si presenta come il più classico degli action adventure dei nostri giorni, sprovvisto di interfaccia grafica (per le funzioni vitali e le munizioni ci pensano le lucette dello zaino protonico) e dotato di un motore grafico particolarmente evoluto sia dal punto di vista estetico sia per quanto riguarda la fisica di corpi e oggetti. L'engine, denominato Infernal, pare sarà anche utilizzato su licenza da altri sviluppatori: generalmente questo è un ottimo segnale per quanto riguarda la reale qualità di un motore, ma per avere conferme su queste speculazioni dovremo attendere ancora un bel po'. Durante la presentazione ci è

stata mostrata una breve rassegna di alcune delle situazioni in cui si troveranno i redivivi (e loro redimorti... Erano mille anni che volevo utilizzare queste citazioni!) Ghostbusters: l'ennesimo attacco del gigantesco Mr. Marshmallow, un combattimento alla libreria centrale di New York contro nemici composti da libri e una battaglia sui tetti cittadini. In queste locazioni non è parso possibile impersonare a turno i vari Acchiappafantasmì, in compenso sono stata una delizia le voci originali degli attori: dopotutto, il cast delle pellicole ha firmato in blocco per presenziare all'avventura videoludica, eccezion fatta per Si-gourney Weaver. Sempre in queste

sessioni è stato possibile scorrere velocemente le armi in dotazione: il fucile può sparare il classico raggio di contenimento, una palla di slime detonante, un filamento di materiale ectoplasmatico capace di incollare una superficie a un'altra o un'esplosione di materia oscura in grado di congelare i nemici. Un arsenale decisamente più vario di quanto visto nelle pellicole, ma sicuramente più adatto a un videogioco. E se vi state chiedendo cosa succede a incrociare i flussi, la risposta degli sviluppatori è semplice: nella modalità single player ci penserà l'IA a rendere impossibile l'evento, ma in multiplayer potrebbe succedere e... chi vivrà vedrà!



COMMENTO

Nonostante il passare degli anni, una licenza come Ghostbusters è a tutt'oggi un evento non trascurabile. A rendere ancora più appetitoso l'arrivo di questo action adventure ci pensano il coinvolgimento degli attori principali, chiamati a impersonare nuovamente i loro alter ego in tuta e zaino, e la presenza di un motore grafico che alle prime uscite sembra in grado di garantire non solo un ottimo impatto estetico, ma anche un'interazione fisica molto più che convincente. Motivi validissimi per rimanere in ascolto con trepidazione.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Motore grafico di alto livello
- Engine fisico più che soddisfacente
- Non proveranno mica a sciupare questa licenza, vero?



PROTOTYPE

■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

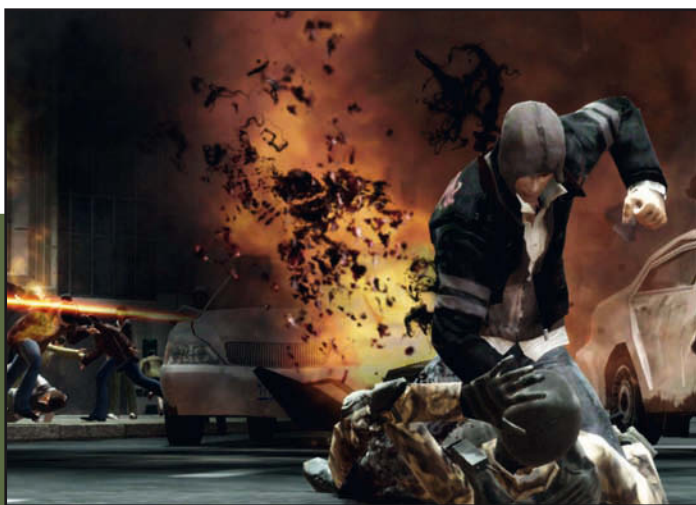
Dopo l'esclusiva intervista con gli sviluppatori pubblicata nel numero di marzo, torniamo a occuparci di Prototype, il free roaming action game tutto superpoteri e super esplosioni che sembra promettere tanto bene. Ricordiamo, per chi si fosse perso lo scambio di domande e risposte, che Prototype proporrà uno scenario urbano che simula una New York contemporanea, nella quale il protagonista si sveglierà colto da totale amnesia ma dotato di incredibili poteri: braccato da militari e altri strani esseri mutanti, il nostro "prototipo" dovrà farsi strada nella ricerca di una verità sulla sua condizione.

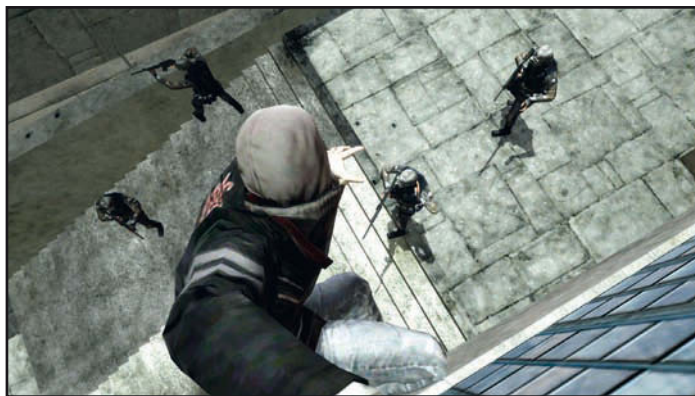
Durante la presentazione alla stampa gli sviluppatori hanno finalmente mostrato il gioco e alcuni dettagli sulle reali capacità dell'engine, oltre a qualche elemento del gameplay ancora sconosciuto. In particolare, abbiamo assistito ad alcune scene di combattimento urbano, nelle quali Alex Mercer, questo il nome del protagonista dell'avventura, si prodiga in balzi su auto in corsa, agili fughe scalando i muri e in salti incredibilmente lunghi e potenti. Elementi che hanno fatto ricordare non poco alcuni tipici spostamenti di giochi d'azione come Spider-Man o, per rimanere in un titolo sviluppato in passato

ALEX MERCER SI PRODIGA IN BALZI SU AUTO IN CORSA, AGILI FUGHE SCALANDO I MURI E IN SALTI INCREDIBILMENTE LUNGI

dalla stessa Radical Entertainment, Hulk. Nel dettaglio, i movimenti del personaggio e dei nemici sono risultati molto fluidi e credibili, sebbene alcuni piccoli errori e difetti lascino intendere che le fasi di completamento e di affinamento dell'engine non siano ancora state completate. Passando in rassegna lo scenario di gioco c'è da constatare, con grande delusione del sottoscritto, che la città di New York non sembra essere caratterizzata da quella cura e da quel dettaglio maniacale sussurrati

nella già citata intervista: le zone ricostruite sembrano infatti limitarsi alle aree più celebri e famose della città. Un risultato ben diverso, insomma, da quella precisione assoluta con qualche licenza poetica annunciata pochi mesi fa. Se lo scenario ha segnalato alcuni punti di delusione rispetto alle promesse verbali, possiamo comunque tirare un sospiro di sollievo per quanto riguarda un altro elemento portante di Prototype, e cioè la violenza assoluta e totale con cui Alex si scon-





terà con i suoi nemici. Nelle parti di gioco mostrateci abbiamo potuto constatare che i vari poteri di Alex permettono esplosioni spettacolari e devastanti, letali smembramenti, omicidi più silenziosi ma non meno letali e, in generale, scazzottate degne dei migliori fumetti o, per rimanere in tema, delle più celebri pellicole supereroistiche degli ultimi anni. Sempre grazie a questi "spezzoni", gli sviluppatori hanno anche mostrato, forse involontariamente, un menu radiale a comparsa, simile nella forma e nell'utilizzo a quanto visto in Crysis, sul quale erano presenti i 12 diversi poteri di Alex. Questi poteri, suddivisi in gruppi diversi in base alla forma di Alex (ogni sua mutazione possiede, infatti, capacità uniche e non intercambiabili), sono il vero cuore del sistema di gioco. Stando a quanto promesso dagli sviluppatori ogni missione potrà essere portata a termine in molti modi differenti in base alla strategia scelta dal giocatore. Ecco che utilizzare il pool di poteri legato alla condizione di mutaforma consentirà di assorbire l'aspetto e le conoscenze di un nemico e di mimetizzarsi sostituendolo, o utilizzare i poteri legati alla superforza permette al nostro anti-eroe di trasformarsi a scelta

in una specie di roccia vivente o di sollevare interi autobus. Per fare qualche esempio concreto, diciamo che abbiamo potuto visionare una sequenza in cui il protagonista veniva a contatto con un generale dell'esercito, lo "clonava" e, dopo essere salito su un tetto, ordinava un attacco aereo contro le colonne di carri armati in cerca del prototipo fuggitivo: un approccio completamente differente avrebbe previsto, probabilmente, un attacco diretto ai carri e conseguente superscazzot-



OGNI MISSIONE POTRÀ ESSERE PORTATA A TERMINE IN MOLTI MODI DIFFERENTI, IN BASE ALLA STRATEGIA SCELTA DAL GIOCATORE

tata. In sostanza, quindi, possiamo dire che il primo incontro vero e proprio con Prototype ha confermato molte delle speculazioni fatte in passato, andando a modificare in senso meno entusiastico solo due elementi: l'orientamento totalmente action e quasi fumettistico del gioco (quando, in tutta onestà, anche

il sottoscritto avrebbe preferito un approccio più legato al free roaming e a un certo numero di attività differenti dal combattimento ripetuto all'infinito) e lo scenario ben più ridotto e stilizzato di quanto si lasciava intendere nei precedenti contatti con gli sviluppatori (aggiungerei anche il motore grafico, ndSS).



COMMENTO

La prima visione assoluta di Prototype ha confermato lo spirito supereroistico e violento del gioco, segnando una piccola riduzione delle sue aspirazioni al free roaming in luogo di un azione e un senso del combattimento molto più adrenalinico. Segnaliamo anche un discreto numero di poteri messi a disposizione del protagonista in grado di permettere di sviluppare tattiche e approcci diversi alle varie situazioni. Nonostante qualche piccola delusione, Prototype rimane un titolo da seguire con cura, almeno per tutti gli appassionati di antieroi e di sane super scazzottate. Speriamo solo che lo slittamento al 2009 lo riporti nella sfera dei tripla A.

GIUDIZIO



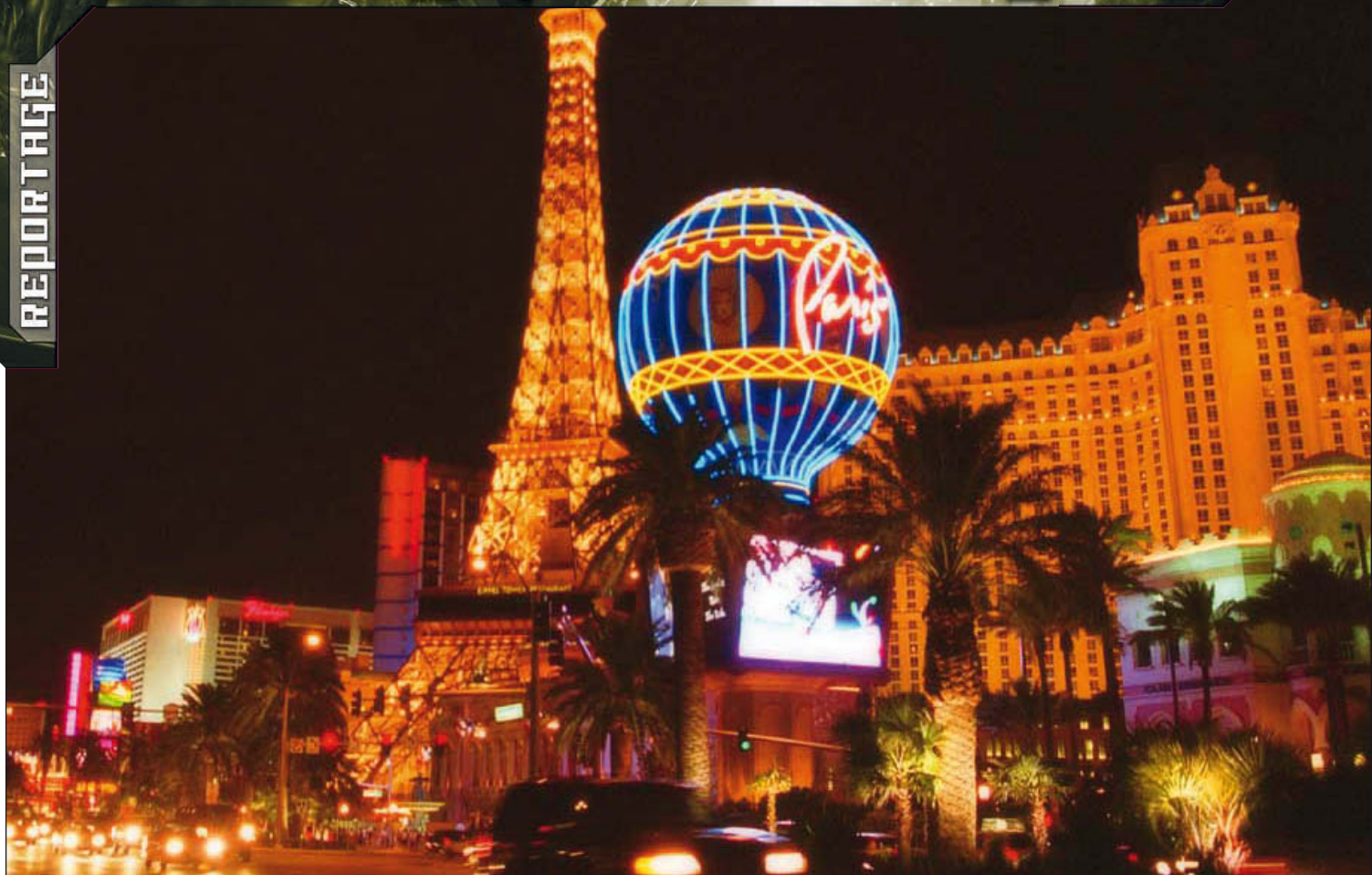
PRO E CONTRO



- Molti poteri e trasformazioni per il protagonista
- Il giocatore può scegliere la strategia da applicare
- C'è ancora molto da migliorare (ma è pur sempre un alpha)

MIDWAY GAMER'S DAY

REPORTAGE



Dopo averlo mancato nelle stagioni passate, ecco finalmente un Gamer's Day cascare tra una scadenza e l'altra, così da permettermi di recarmi in quel di Las Vegas per vedere quali giochi Midway abbia in cantiere per noi. C'è da dire che non fosse per le 17 ore di aereo, inclusi i transiti, di eventi così ne dovrebbero fare più spesso. Cinque giorni di trasferta a fronte di un'ora di presentazione hanno richiamato i bei press tour di un tempo, e anzi hanno suscitato negli astanti dei malcelati sensi di colpa che hanno

trovato espiatione nei totem posti a bordo piscina del Red Rock Casino. Lì, tra una portata e l'altra, il vostro inviato felino si è fatto spiegare per filo e per segno quanto era possibile vedere dei due titoli di nostro interesse, ovvero The Wheelman e This Is Vegas. Del primo, per stessa ammissione dello staff di Leader che ci ha accompagnato nella trasferta, è stata purtroppo mostrata una build di metà febbraio, quindi indietro di qualche mese rispetto al quadro attuale della situazione. Il gioco sta prendendo sempre più la connotazio-

ne di un emulo di Driver, titolo dei Reflections che non è mai riuscito del tutto a convincere il pubblico così come la critica. A Vin Diesel, personalmente in prima linea anche nella progettazione del gameplay, il compito di riuscire là dove concorrenti ben più blasonati hanno fallito. Sul fronte di This is Vegas, invece, ci è stato mostrato tutto tranne il free roaming, il che per un gioco che andrà a misurarsi volente o nolente con Grand Theft Auto, lascia un po' sorpresi. Ci è stato quindi fatto vedere il "contorno" di questo titolo

(mini-game, combattimenti, gioco d'azzardo) che fanno senz'altro intendere la volontà, da parte degli sviluppatori, di staccarsi un po' dai cliché del genere per proporre qualcosa di nuovo. Il solco però che è stato scavato da Rockstar con la release del quarto capitolo della serie più discussa di tutti i tempi, pare davvero incolumabile per chiunque non abbia Dan Houser e soci nel proprio staff. Ciò detto, come al solito non mi resta che augurarvi buona lettura!

SS



THE WHEELMAN



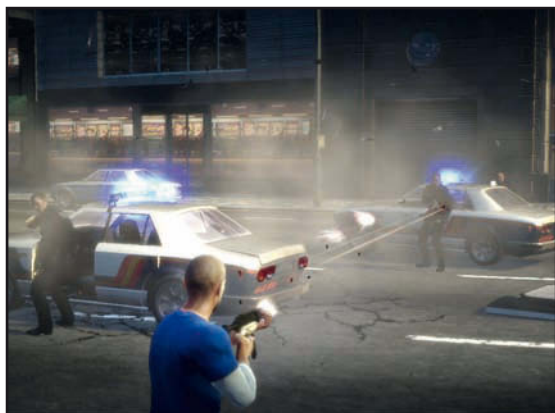
■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Prendi uno schema di gioco pieno zeppo di azione, inseguimenti, esplosioni e combattimenti, metti la faccia di Vin Diesel, agita tutto e servi ben caldo alla stampa. Ecco a voi la ricetta della presentazione ufficiale di The Wheelman, il prossimo action game proposto da Tigon Studios e da Vin Diesel in persona. Già, perché una delle caratteristiche di questo titolo, a parte l'alto tasso di tamaraggine insito in un progetto del genere, è il coinvolgimento diretto del noto attore di pellicole come Fast & Furious e xXx. Vin, infatti, non si è limitato a prestare la voce e l'aspetto a Milo Burik, questo il nome dell'uomo con le ruote (detto così sembra Irsnside, però...) al centro dell'avventura, ma ha curato ogni aspetto, rima-

nendo coinvolto direttamente nelle scelte di sviluppo riguardanti trama e gameplay. L'alter ego di Diesel sarà impegnato come agente sotto copertura in una complicata operazione di polizia internazionale in quel di Barcellona: dovrà vedersela con capibanda locali, rapimenti e atti di terrorismo, malavitosi di ogni genere e ogni possibile nefandezza immaginabile. Ad aiutarlo, tra le strade della città catalana, la sua innata abilità di guidatore e la sua incredibile attitudine alla rissa. Nella sostanza, The Wheelman sarà molto simile come struttura all'ultimo capitolo della saga di Driver: la speranza, ovviamente, è che il risultato finale sia più convincente del suddetto termine di paragone. Sia nelle missioni a piedi sia negli inseguimenti, elementi tipici per

l'appunto di Driv3r, The Wheelman aggiunge qualcosa di nuovo e inedito. Durante la presentazione ci è stato mostrato come Milo Burik alla guida di un veicolo possa compiere tutta una serie di acrobazie: parliamo di vorticosi spin di 180° con la macchina, affiancamenti per sparare al nemico e impressionanti salti. Tutto il repertorio classico di un buon film d'azione, quindi, utilizzabile attraverso un sistema piuttosto classico di barre d'energia, da riempire e utilizzare. Sul versante "impressioni" possiamo segnalarvi che la città di Barcellona ci è parsa abbastanza ben ricostruita, sebbene non si riesca a

capire perché tutte le vetture in circolazione sembrano "vecchi": sarà pure una scelta stilistica, ma vedere per le vie della famosa città costiera solo Fiat 500 e Renault 5 ha fatto sorridere più di una persona. Sul versante grafico, invece, possiamo segnalare che non ci hanno impressionato molto le animazioni: Vin Diesel, pardon Milo Butik, si muove guidando a scatti, senza fluidità, come fosse un manichino da crash test. Con questi presupposti, l'aria che tira su The Wheelman non è poi così diversa da quella del suo poco rispettabile precursore di qualche anno fa...



COMMENTO

Un gioco tutto azione e corse in macchina? È una storia che abbiamo già sentito raccontare in molte salse, qualcuna decisamente ben riuscita, qualcun'altra un po' meno. E questo The Wheelman sembra solamente discreto... Incrociamo le dita, allora, e speriamo che da qui al suo completamento possa affinarsi e rendere giustizia a una delle facce che, sul grande schermo, hanno reso indimenticabile il concetto stesso di tamarro d'azione su quattro ruote...

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Ambientato in una piacevole Barcellona
- Seguito e curato direttamente da Vin Diesel
- Per il momento nulla di memorabile...

THIS IS VEGAS



■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

Di This Is Vegas abbiamo parlato approfonditamente qualche numero fa, spiegando nel dettaglio cosa propone questo particolare e, sulla carta, intrigante miscuglio di free roaming, corse clandestine, gioco d'azzardo, belle donne, malavita e criminalità assortita. Nella città che non dorme mai (e non per colpa degli incubi), il nostro anti-eroe dovrà cercare di fermare un ricco uomo d'affari intenzionato a trasformare la più corrotta metropoli americana in una specie di paradiso per famiglie, una Disneyland come tante altre. All'evento organizzato da Midway ci è stato permesso di vedere finalmente in azione il gioco vero e proprio: con nostro grande rammarico, però, tutto quanto mostratosi escludeva qualsiasi contatto con il mondo esterno, concentrandosi esclusivamente sulle attività disponibili

all'interno di uno dei tanti casinò di Vegas. Poco male, facciamo di necessità virtù e cerchiamo comunque di riportarvi al meglio quanto siamo riusciti a capire di più di questo titolo, nella speranza che le altre sezioni siano all'altezza delle aspettative. L'obiettivo del nostro alter ego era quello di riportare in auge una discoteca tra le meno gettonate della città. Per completare questo compito, il nostro si è cimentato in incarichi differenti: ballare in discoteca, servire ai tavoli, organizzare una gara di miss maglietta bagnata e occuparsi della sicurezza come buttafuori, giusto per fare qualche esempio. Ognuna di queste attività, necessarie a migliorare l'efficienza e l'interesse del locale, si basava su un differente minigioco piuttosto semplice nella sua struttura. Ballare ci è parso moderatamente simile a tantissimi rhythm game

commerciali e freeware, mentre il servire ai tavoli ripropone lo stesso schema visto in alcuni giochi della preistoria (ricordo ancora certi scacchieristi in cui non fare cadere gli oggetti...) basati sulla tempistica delle consegne. Lo stesso discorso, con meccaniche solo leggermente differenti, può essere applicato agli "incarichi" di buttafuori e di animatore. Una raccolta di piccoli passatempi piuttosto semplici e, se vogliamo, alla lunga ripetitivi. Davvero inspiegabile la scelta di basare su di essi la presentazione di questo titolo. Delusi? Arrabbiati? Perplexi? Capisco il vostro stato d'animo, visto che da This Is Vegas ci si aspettava decisamente molto di più. Le attenuanti che possiamo mettere sulla bilancia sono che la sessione

proposta dovrebbe avere un ruolo marginale nel gameplay complessivo e, soprattutto, che dovrebbe rappresentare un momento di rottura con le sezioni più avvincenti. Oltre a questo, la breve presentazione ci ha mostrato poco altro: una rissa all'ingresso di un casinò, con tanti nemici da affrontare, tante fiches, la moneta di This Is Vegas, da raccogliere, e alcuni brevi intermezzi filmati. L'unica annotazione di carattere generale che ci è possibile fare è che le animazioni paiono piuttosto fluide e ben articolate e che le facce dei vari personaggi, anche se dettagliate e piuttosto credibili, mostrano una superficie eccessivamente lucida, quasi plastica. Insomma, la strada che ha davanti This Is Vegas è ancora lunga...



COMMENTO

Il nostro interesse per il Grand Theft Auto del gioco d'azzardo si è un po' raffreddato dopo questa presentazione, interamente incentrata su alcuni aspetti "indoor". Il tipo di minigiocchi e gli incarichi hanno mostrato gameplay ripetitivi e piuttosto semplici, lasciando perplesso ben più di un astante. Certo, a favore del gioco va anche detto che nessuno ha mai parlato di questi elementi come del fulcro del gameplay, ma a questo punto non capiamo la scelta di presentare una sessione così poco rappresentativa e così poco attraente.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Buona grafica, anche se i volti sono troppo plastici
- L'aspettativa è tutta riposta su altri aspetti del gioco
- Presentazione decisamente sottotono

ASUS EN9800GTX TOP

VELOCITA' ALLO STATO PURO!

Tecnologia Pure Video: massima espressione dell'alta definizione



ASUS EN9800GTX TOP/HTDP/512M è stata costruita per sfruttare al massimo il nuovissimo e potente processore grafico GeForce 9800. Grazie al notevole miglioramento della frequenza dell'engine grafico, questa scheda vanta un livello di dettagli alle più alte risoluzioni mai raggiunto prima, rendendo ancora più intensa l'esperienza di gioco. Tutto questo tenendo sempre sotto controllo la gestione dell'alimentazione, grazie alla tecnologia HybridPower integrata. Compatibile con la tecnologia 3-way SLI, è dotata anche di caratteristiche esclusive, quali SmartDoctor - per overclocking della frequenza dello shader - e GamerOSD - che permette overclocking in tempo reale, benchmark del sistema e registrazione in real time delle azioni di gioco più belle.

Frequenza del motore grafico sensibilmente migliorata

Nella ASUS EN9800GTX TOP/HTDP/512M le frequenze dell'engine, dello shader e della memoria migliorano rispettivamente da 675MHz a 755MHz, da 1688MHz a 1840MHz e da 1100MHz a 1175MHz. Questo si traduce in un netto incremento globale delle prestazioni di oltre il 12% rispetto alle schede di riferimento, garanzia di un surplus di emozioni durante il gioco!

Massima esperienza HD con PureVideo

ASUS EN9800GTX TOP è una scheda grafica dedicata al gaming, super veloce anche alle risoluzioni più elevate. La qualità video ineguagliata e la spettacolare nitidezza delle immagini sono esaltate dalla tecnologia PureVideo HD engine, che permette di regolare colori e contrasto per una visione ottimale. Abbinata a una scheda madre ASUS con supporto nForce SLI-ready, ASUS EN9800GTX TOP darà il massimo sia in modalità dual SLI che 3-way SLI.

FAR CRY 2

PREVIEW



www.farcry2.com

Basta bighellonare ai tropici! È ora di farsi la doccia col repellente per insetti e affrontare la selvaggia savana africana!

■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Era il lontano 2004 quando Crytek stupì il mondo con il CryENGINE, pubblicando uno sparatutto che per parecchio tempo venne identificato da una certa parte della comunità giocante come il punto di riferimento del genere al quale apparteneva. Le

proprietà intrinseche di Far Cry esaltavano principalmente un motore grafico che sprizzava carisma da tutti i pori (la resa dell'acqua era, per i tempi, qualcosa di stupefacente) e un'intelligenza artificiale in grado di elaborare manovre di aggiramento del personaggio che, per quanto semplici e un po' confuse, si presentavano come una

■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ PUBLISHER: Ubisoft
■ DISTRIBUTORE: Ubisoft ■ USCITA: Settembre 2008

vera e propria ventata di novità. A quattro anni di distanza Crytek si è concentrata sullo sviluppo di Crysis, che ha fatto pesante uso del CryENGINE2, mentre è Ubisoft a essersi presa, dopo qualche scaramuccia legale, l'onere e l'onore

di occuparsi di Far Cry 2, oggetto di quest'anteprima. La scelta non deve stupire più di tanto, visto che Ubisoft ha investito così tante risorse in questo progetto da volerne essere l'attrice principale. Se fosse stata la stessa Crytek a

LE ISOLE TROPICALI LASCIANO LO SPAZIO ALL'ALTRETTANTO BOLLENTE AFRICA, CON LE CHILOMETRICHE DISTESE DELLA SAVANA A FARE DA TEATRO PRINCIPALE

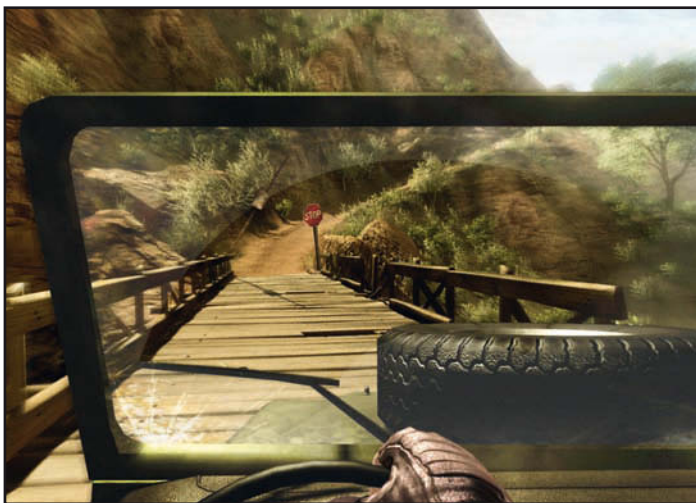


👉 Aprire un fronte di fuoco può essere la soluzione migliore per tagliar fuori il nemico. Attenzione però a non lasciarci la pellaccia!



👉 Fare il furbo all'interno di un villaggio che pullula di mercenari non è il modo migliore per affrontare Far Cry 2.

GLI SVILUPPATORI PROMETTONO UN DINAMISMO E UNA CAPACITÀ INTERPRETATIVA SENZA PARI DA PARTE DEI SOLDATI NEMICI



⬆️ Ovviamente sarà possibile spostarsi anche su mezzi di trasporto occasionali. Non pensate certo di girarvi 50 chilometri quadrati tutti a piedi, nevvvero? (te lo meriteresti. ndToSo)

impegnarsi nello sviluppo di Far Cry 2 avremmo dovuto attendere probabilmente almeno altri due o tre anni prima di poter vedere qualche screenshot. Fortunatamente la software house tedesca si è accasata da EA e ha, come detto, partorito l'ottimo Crysis. Ubisoft, invece, ha preso in mano le redini del marchio Far Cry e ha messo sotto torchio i propri programmatori e i game designer della sede di Montreal, che hanno avuto l'ordine di tirare fuori qualcosa che non perdesse per strada il DNA del primo episodio, ma che proponesse novità talmente clamorose ed esplosive da mantenere la serie in cima alle preferenze della popolazione giocante. Per far ciò gli sviluppatori si sono

ritrovati tra le mani un regalo inaspettato: il DUNIA engine. Questo è, a tutti gli effetti, un "cugino" del CryENGINE2, visto che si dice che più di qualche componente del codice sia in comune (è solo una voce di corridoio, comunque mai smentita da Ubisoft o da Crytek), come facilmente intuibile dalle immagini pubblicate dalla software house franco/canadese, e che potete ammirare in queste tre pagine.

A CACCIA DI GNU

Come si evince chiaramente sia dal cappello, sia dalle immagini stesse, in questo sequel avremo a che fare con un radicale cambio di ambientazione. Le isole tropicali lasciano spazio all'altrettanto bol-



⬆️ Gli effetti delle esplosioni si preannunciano i migliori di sempre. Quale sarà mai il PC necessario per far girare tutto questo bendiddio?

GRATIS... PERCHÉ NO?

Dallo scorso settembre Ubisoft si è fatta autrice di un'iniziativa decisamente interessante e, a mia memoria, senza precedenti. Grazie ad alcuni accordi commerciali con degli sponsor, è possibile scaricare gratuitamente il primo Far Cry, oltre a Prince Of Persia: Le Sabbie Del Tempo, Rayman Raving Rabbids e Ghost Recon. La presenza di pubblicità nel software è tutto tranne che invasiva, e vi permette di fare un piccolo ripasso sulle vicende dello sparatutto in questione senza spendere un centesimo. Che accidenti volete di più?

lente Africa, con chilometriche distese della savana a fare da teatro principale delle vicende del titolo Ubi. La differenza sostanziale tra il predecessore e questo secondo capitolo non si ferma semplicemente a questo, ma contempla profondi mutamenti nel concept e nel gameplay. Quello che ci dobbiamo attendere da Far Cry 2 è la totale e incondizionata libertà di movimento in lungo e in largo per i cinquanta chilometri quadrati che ne comporranno la mappa. In uno spazio così grande ed esteso è pacifico che gli sviluppatori abbiano modo d'inserire ogni bendiddio, sia dal punto di vista della varietà dello scenario, sia per quanto concerne le implicazioni tattiche degli scontri a fuoco. La diversificazione delle ambientazioni è garantita dalla morfologia del territorio africano, in grado di regalare, nello spazio di pochi chilometri, paesaggi estremamente diversi fra loro, come la savana o la fitta giungla tropicale. Qua e là, sparse per la mappa, potremo incontrare anche delle piccole comunità rurali che, a dispetto delle aspettative, saranno per la maggior parte armate all'inverosimile, pronte a difendere

il loro territorio con le unghie e con i denti, grazie al supporto di agguerriti mercenari. Ovviamente, ognuno di questi villaggi avrà rapporti di diverso tipo con quelli nelle immediate vicinanze, che potranno essere tanto di amicizia e reciproco rispetto, quanto - cosa che avviene più di sovente! - di attrito e inimicizia. L'ostilità che le milizie di queste comunità potranno mostrarci dipenderà da diversi fattori. In primis, i soldati mercenari potranno guardarci di buon occhio se ci mostreremo disponibili a controllare le loro vie di trasporto, piuttosto che a svolgere qualche piccolo compito in loro vece. Peraltro, quando si tratterà di frequentare i loro villaggi, sarà buona norma non estrarre armi o comunque non inquietare la popolazione e i militari lì presenti con gesti sconsiderati, come il furto di qualche mezzo di trasporto. Parlando di scontri a fuoco, è logico attendersi da Far Cry 2 un uso dell'intelligenza artificiale che stacchi di parecchie "leghe" tutto quello visto fino a ora. Gli sviluppatori promettono un dinamismo e una capacità interpretativa senza



⬆️ Il sistema d'illuminazione sarà tanto più sotto stress quanto più vicini saremo alle ore del tramonto o dell'alba.



⬆️ Alcune zone avranno anche uno sviluppo verticale. Pensate a come sarebbe bello cecchiare dall'alto di quel ponte ferroviario!

pari da parte dei soldati nemici che, in caso di attacco, saranno in grado di trovare un riparo e tentare solo successivamente l'aggiramento della nostra posizione. Ugualmente, le nuove routine dovrebbero essere in grado di capire quando è il caso di tentare un affondo piuttosto che attendere lo sviluppo degli eventi, o addirittura retrocedere la posizione verso luoghi più sicuri.

NULLA SI CREA, NULLA SI DISTRUGGE

Torniamo a discutere in maniera più approfondita del DUNIA engine, e vediamo in dettaglio che cosa potrà offrirci a livello visivo, oltre che di gameplay. Praticamente tutto ciò che compone il mondo di Far Cry 2 sarà soggetto alle nostre azioni, aumentando a dismisura la nostra interazione con lo spazio che ci circonda. Tanto per fare un esempio, la vegetazione sarà gestita in modo totalmente dinamico: gli alberi

potranno essere sradicati utilizzando dell'esplosivo, così come l'erba potrà essere incendiata per creare un fronte di fuoco adatto a coprirci la fuga o - perché no? - a creare un buon diversivo per un attacco alle spalle.

La cosa più incredibile è che il DUNIA engine, oltre a saper governare gli eventi distruttivi, sarà in grado di "creare" letteralmente elementi aggiuntivi allo scenario. Riprendendo il discorso sulla vegetazione, ad esempio, potrebbe capitare di ripassare in una zona dopo diversi giorni e scoprire la presenza di nuovi alberi o di piante che germogliano e crescono col passare del tempo. A tal proposito, anche lo scorrere delle giornate avviene in maniera totalmente "dinamica", tanto che affrontare determinate situazioni con la luce del sole piuttosto che col favore delle ombre potrebbe seriamente fare la differenza tra un buon successo e la fine più ingloriosa. Insomma... di carne al fuoco ce

AHIA!

Durante gli scontri a fuoco sarà estremamente probabile restare feriti in qualche modo, magari semplicemente riportando abrasioni o tagli, piuttosto che cose peggiori come un proiettile nel braccio. In tali frangenti, la cosa migliore da fare sarà cercarsi un riparo, per poi "attivare" la cura necessaria alla tipologia di ferita. Questo significa che assisteremo ad animazioni più veloci e "leggere" come il bendaggio di una ferita con un lembo di stoffa, ma anche a roba per "duri", come l'estrazione di una pallottola con un coltellaccio a là Rambo opportunamente cauterizzato.

FAR CRY 2 TENTA DI MODIFICARE SOSTANZIALMENTE IL DNA DELLA SERIE, IN VIRTÙ DI UN APPROCCIO DECISAMENTE PIÙ APERTO E MAGGIORMENTE VOTATO ALL'ESPLORAZIONE



⬆️ La mappa totalmente aperta potrebbe disorientare, a prima vista. Per fortuna avremo sempre con noi la fidata bussola/orologio.

n'è parecchia in questo Far Cry 2. Il titolo Ubisoft tenta, in buona sostanza, di modificare il DNA della serie, in virtù di un approccio decisamente più aperto e, in qualche misura, maggiormente votato all'esplorazione e alla preparazione tattica dell'azione. Speriamo solo che, colti dal vento del rinnovamento, quelli di Ubisoft

non stravolgano eccessivamente la formula originaria, o che, di contro, non ci stiano stuzzicando il palato con proclami forti, per poi lasciarci l'amaro in bocca qualora dovessimo scoprire che Far Cry 2 altro non sarà che l'ennesimo sparattutto senza troppo carisma. Noi crediamo che, delle due ipotesi, sia più verosimile la prima...

⬆️ Il motore grafico promette meraviglie. Che ci sarà in quell'edificio là in alto?



COMMENTO

Il passaggio della serie da Crytek a Ubisoft è una carta che può giocare sia a sfavore, sia a favore di noi bistrattati utenti PC. La voglia di rinnovare da parte della casa francese è tanta. Lo dimostrano senza possibilità di smentita la struttura totalmente aperta della mappa e la presenza di un motore grafico in grado di svecciare non solo l'impatto visivo, ma anche l'approccio al gameplay di un titolo che, comunque vada, sarà sempre e comunque uno sparattutto, da qualsiasi parte lo si guardi. E per certi versi questo è solo che un bene.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Motore grafico incredibile
- Intelligenza artificiale in grado di adattarsi alle situazioni
- Mappa di gioco totalmente aperta
- Saranno mantenute tutte le promesse?

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 giugno** in edicola e nelle migliori fumetterie

PROJECT ORIGIN

projectorigin.warnerbros.com/

■ SVILUPPATORE: Monolith ■ PUBLISHER: Warner Bros
■ DISTRIBUTORE: Warner Bros ■ USCITA: Autunno 2008

PREVIEW

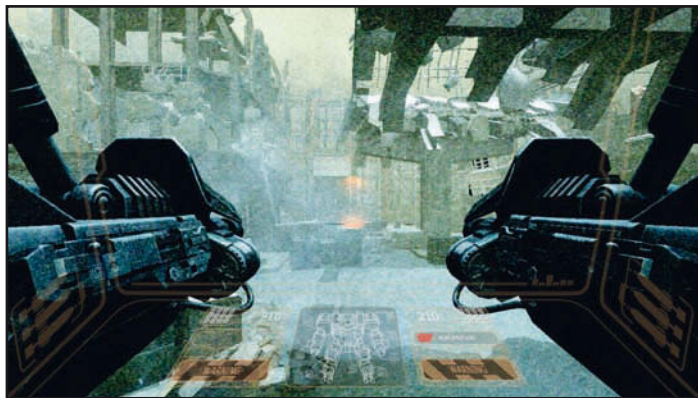
“Ciao bella bambina.
Come ti chiami? Alma?
Ma che bel nome! Se
ti compro un gelato mi
dici cosa ci fai tutta
sola in mezzo a quel
mucchio di cadaveri
orrendamente mutilati?”

■ A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it



ALMA TORNA PIÙ PAUROSA CHE MAI

PROJECT ORIGIN È IL VERO SEGUITO DI F.E.A.R. CHE TUTTI STIAMO ASPETTANDO



⬆ L'inquadratura dall'interno del mech non vi ricorda niente? Chissà come si accende...

Queste, più o meno, sono le parole che un cittadino qualsiasi (con pochi istanti ancora da vivere) potrebbe pronunciare all'inizio di Project Origin, nuovo capitolo in pectore di quella che è diventata una serie di successo. Dopo le beghe contrattuali che hanno portato a una poco amichevole separazione da Sierra, i ragazzi di Kirkland hanno pensato di cambiare casacca e proporre i loro servizi alla nascente divisione ludica di Warner Bros. Il nome prestigioso, F.E.A.R., è andato al vecchio publisher, ma la possibilità di sfruttare luoghi, vicende e personaggi legati a uno degli sparatutto più riusciti degli ultimi anni è rimasta, per fortuna, ai veri autori.

Non sapete di cosa stiamo parlando? Vi rinfreschiamo subito la memoria...

MASTER OF PUPPETS

Project Origin sarà un gioco dalla trama quasi completamente "derivata". Se con F.E.A.R. gli autori

hanno avuto carta bianca nel contestualizzare personaggi, situazioni e approntare il nucleo centrale del gameplay, in PO tutto si giocherà sulle conseguenze di quanto accaduto nel primo capitolo della serie. L'azione inizierà circa trenta minuti dopo l'esplosione nucleare sotterranea che ha devastato buona parte della superficie di una cittadina americana non ben specificata. Il tentativo di nascondere definitivamente le prove degli esperimenti dell'Armacham si è rivelato vano e la potenza distruttiva della bambina dagli immensi poteri psichici è ora libero di scatenarsi all'interno della città che ospitava le strutture di ricerca in cui era tenuta prigioniera. Dopo aver tirato i fili del "figlio" Paxton Fettel come una marionetta in grado di controllare un intero esercito di replicanti, ed essersi occupata del fratello inviato in sede per risolvere definitivamente il problema, l'entità (spirito? presenza? Fate voi) ha sicuramente un nuovo obiettivo, e per perseguirlo non si



⬆ Che schifo: camminare in mezzo ai morti...

SUPERDOTATO A CHI?

A differenza di quanto accade nell'originale, stavolta il protagonista avrà un nome, piuttosto comune peraltro. Michael Becket sarà l'alter ego del giocatore e verrà chiamato a mettere fine, una volta per tutte, ai disastri fatti da una Alma in libera uscita. Gli sceneggiatori hanno adattato il background del buon Michael alle esigenze narrative di questo secondo capitolo: dal momento che il protagonista del primo F.E.A.R. poteva contare su superpoteri che gli permettevano di muoversi più velocemente (un modo come un altro per parlare di Bullet Time), hanno ben pensato di infilare nel corpo del nostro agente della Delta Force il più classico degli impianti cibernetici.

E chissà che non si siano dimenticati qualche altro gadget tra le terminazioni nervose della sua spina dorsale.



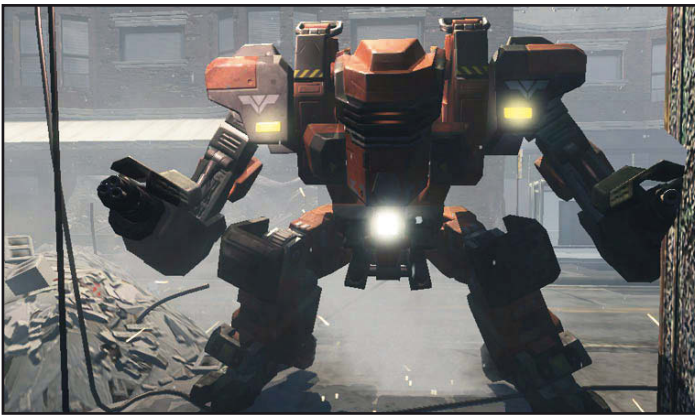
⬆ Molte delle vecchie armi verranno riproposte in versione riveduta e corretta. Ecco il laser in versione affettatrice.



⬆ ... non è mai il massimo.



⬆ Levita, levita quanto ti pare. Vediamo quanto ci mettono dieci grani di piombo camiciato in mezzo agli occhi a farti atterrare...



⬆ Un mech, in tutta la sua prorompente presenza. Basterà a rimettere le cose a posto?

farà il minimo scrupolo. Partendo da questi presupposti, i Monolith hanno pensato di cambiare buona parte del gameplay di questo seguito grazie al contesto leggermente diverso e, soprattutto, grazie alle nuove possibilità offerte dall'ultima evoluzione del loro engine grafico.

IMPRESA DEMOLIZIONI

Il primo F.E.A.R. era un gioco progettato per presentare sparatorie

che "vivevano" quasi esclusivamente all'interno di ambienti chiusi: fatta eccezione per qualche cortile di medie dimensioni, i level designer non si erano mai spinti oltre a causa di scelte progettuali ben precise (claustrofobia e oscurità imperanti) e, probabilmente, di limitazioni dell'engine grafico. Con Project Origin questo concept viene evoluto, anche se non completamente, in favore di una maggiore

ABBIAMO AVUTO L'OPPORTUNITÀ DI VEDERE IN AZIONE UN MECH E LA DEVASTAZIONE DI CUI È CAPACE È QUALCOSA DI SENSAZIONALE



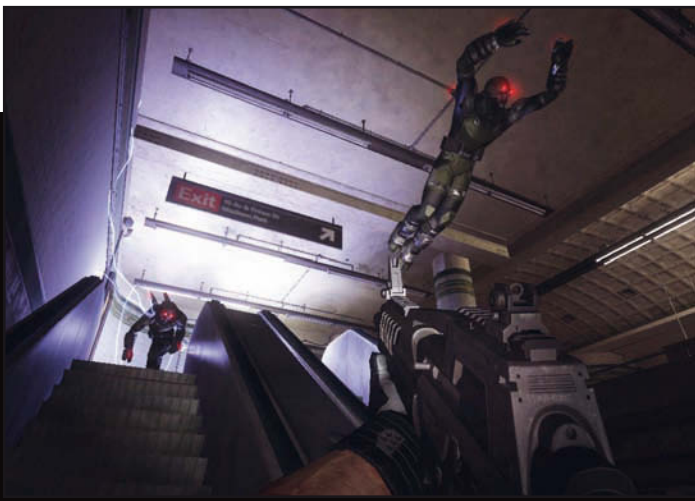
⬆ Le sparatorie dalla lunga distanza sembrano una piacevole novità. In nostro soccorso arriva l'Iron Sight.

diversificazione delle situazioni. Ora che Alma è libera di vagare per la città, nulla pare essere in grado di opporsi alla sua sete di vendetta: la distruzione di cui la "piccola" è capace pone l'accento sulla devastabilità degli scenari, che obbligano il giocatore non solo a prendere parte a sparatorie a lungo raggio, ma anche ad attrezzarsi adeguatamente per percorrere le lunghe distanze da coprire per visitare una città di vaste dimensioni. Nel gioco verranno quindi introdotti non solo veicoli di uso comune appositamente modificati per il combattimento, ma anche i fratelli maggiori dei droidi da battaglia che ci eravamo trovati a combattere negli stretti corridoi delle installazioni Arma-cham. Abbiamo avuto l'opportunità di vedere in azione un mech e la devastazione di cui è capace è qualcosa di sensazionale. Tanto per aggiungere ancora più pepe alla

situazione, i game designer di Monolith dicono che si allontaneranno dalle limitazioni degli sparattutto scriptati dando la possibilità di demolire interi palazzi per cercare una via alternativa per raggiungere una determinata locazione: in caso di uno scontro a fuoco con altri mech, dovrebbe essere possibile sfruttare macerie e detriti come copertura. Un bel cambio di prospettiva, non c'è che dire...

ISTINTO DI SOPRAVVIVENZA

Forse troppo, verrebbe anche da pensare: del resto, proprio l'atmosfera asfissiante e surreale dei combattimenti a distanza ravvicinata con i replicanti di Fettel è stata il succo di un gioco che ha fatto della paura "a contatto" il suo maggiore punto di forza. In questo senso, le prime immagini che filtrano dallo studio di sviluppo paiono decisamente rassicuranti: la lenta esplo-



⬆ Gli assassini invisibili e ultraveloci sono tra i nemici più impegnativi di sempre. Ovvio che ci fossero anche qui!



⬆ Alma. La massima espressione vivente del detto: "L'apparenza inganna". Beh, "vivente" forse no...

L'IMPRESSIONE È QUELLA DI TROVARSI DI FRONTE A UNA VERSIONE NOTEVOLMENTE POTENZIATA DELL'ENGINE GRAFICO VISTO ALL'OPERA IN PASSATO



⬇ Gli effetti delle sparatorie sono stati uno dei cavalli di battaglia di F.E.A.R. e relative espansioni. In Project Origin possiamo aspettarci un set di scintille, polvere e detriti tutto nuovo.

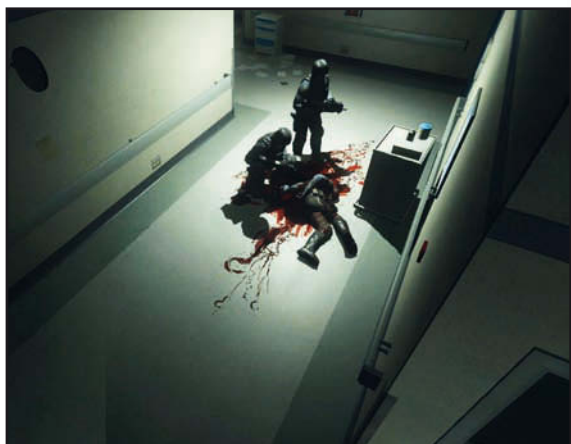
razione di livelli complessi, privi di immediate vie di fuga esterne ma con abbondanti ripari, sembra assicurata da numerosi ambienti pieni di suppellettili, mobili, vetrate e assaltatori da sfiorciare a colpi di armi automatiche. Proprio il Close Quarter Combat su cui aveva fatto perno la giocabilità del predecessore pare essere l'aspetto su cui si è meno lavorato in termini d'innovazione. Comprensibile, se pensiamo alla buona intelligenza artificiale degli avversari strapazzati in precedenza e alla temibile velocità di spostamento di molte delle loro varianti. L'unica novità degna di nota, sotto questo punto di vista, pare essere l'introduzione dell'Iron Sight frontale delle armi leggere, che prende il posto dello zoom ridotto di F.E.A.R. Questo cambio di rotta nelle meccaniche di puntamento delle armi conferma quanto detto nel

paragrafo precedente: l'introduzione dei livelli aperti obbliga il giocatore a prendere la mira con maggiore attenzione sulla lunga distanza, a differenza delle sparatorie d'istinto in luoghi chiusi in cui la rapidità nel premere il grilletto è sinonimo di sopravvivenza.

I FIGLI DEL LITHTECH

La bellezza estetica di Project Origin sulle prime aveva fatto pensare a una nuova incarnazione del Lithtech Engine per cui Monolith è stata sempre nota presso gli estimatori della grafica tridimensionale applicata al videogioco. Dopo il Source di Valve, il Tech5 di id Software, e l'Unreal Engine 3 di Epic, l'ultima versione del motore grafico "Made in Lith" si può considerare come una delle possibili scelte per gli sviluppatori indipendenti intenzionati a percorrere la strada

⬇ "Secondo me è infarto." "Dici? A me sembra più un ictus cerebrale." "Ah sì? E cosa te lo fa pensare?"



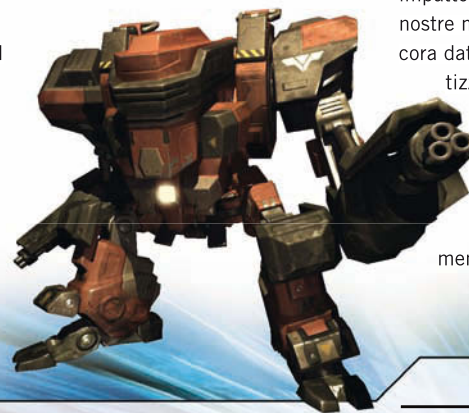
NON SI BUTTA MAI VIA NIENTE

La presenza dei mech e di livelli cittadini all'interno di Project Origin potrebbe sembrare ai più giovani tra voi una novità del tutto inedita di difficile implementazione. Per vecchie cariatidi come quelle che si aggirano in redazione, l'associazione tra Monolith e Mech è tutto fuorché insolita. Uno dei migliori titoli del catalogo di questo glorioso produttore risponde infatti al nome di Shogo: Mobile Armor Division. Si tratta di un FPS uscito nell'ottobre del 1998 ispirato ai mech giapponesi e realizzato con grande competenza grazie all'introduzione della prima versione del leggendario Lithtech Engine. Nonostante le indubbie qualità, Shogo venne letteralmente polverizzato in termini di vendite ed esposizione da parte di Half-Life (insieme a SiN), finendo per essere ignorato da buona parte della massa di appassionati di sparattutto, in piena transizione verso una grafica tridimensionale. Saranno anche passati dieci anni, ma mi gioco la canottiera sporca di sugo che buona parte del codice di gestione del movimento e puntamento dei mech presenti in Project Origin arriva proprio da qui. E stavolta si possono buttare giù i palazzi!



dello sviluppo di un FPS con un motore su licenza. La versione del Lithtech Engine usata per realizzare F.E.A.R. ("nome in codice", Jupiter Extended) è quella che ha risentito maggiormente dell'evoluzione tecnologica della concorrenza: se guardiamo oggi all'originale e alle due espansioni, il look, benché convincente, appare datato. Da quanto abbiamo avuto modo di vedere di

PO, la parentela è assolutamente evidente, ma anche il netto salto in avanti in termini di dettaglio degli oggetti di contorno, devastabilità degli scenari e fisica di corpi, detriti ed esplosioni. Anche se non è stata rilasciata alcuna dichiarazione ufficiale, l'impressione è quella di trovarsi di fronte a una versione notevolmente potenziata dell'engine visto all'opera in passato. Con quale impatto sulle prestazioni delle nostre macchine da gioco non è ancora dato saperlo, ma è lecito ipotizzare buone performance su schede DX9 di fascia alta e feste per gli occhi per i possessori di acceleratori grafici DX10. Facciamo passare l'estate e probabilmente ne sapremo di più.



COMMENTO

Project Origin è il seguito che non ti aspetti: a bambine possedute, replicanti dal grilletto facile e bullet time come se piovesse, si aggiungono mech alti sei metri pronti a mettere a ferro e fuoco un'intera città. Funzionerà? Lo speriamo vivamente, anche se non sarà facile amalgamare al punto giusto atmosfere e contesti che poco hanno a che spartire con l'onirica claustrofobia del primo F.E.A.R. Il talento dei Monolith, almeno per il momento, è la migliore garanzia per un sequel di prima grandezza.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Grafica rinnovata
- Evoluzione del gameplay interessante...
- ...ma non si rischia di spezzare la tensione?
- Non sarà facile spaventarci con i vecchi trucchi



ESCLUSIVA!

www.disney.go.com

Ruote nel fango e testa tra le nuvole: dura la vita, quando la si passa sul sellino di un possente, gigantesco, massiccio ATV. E per averne conferma... basta volare fino a Brighton!

■ Hobbes.zlorfick@libero.it

E perché mai bisognerebbe volare proprio fino a Brighton per rendersi conto di quanto sia difficile la vita di un pilota di ATV? La risposta è semplice semplice, visto che proprio nel bel mezzo di una delle più gettonate località turistiche di tutta l'Inghilterra (località che, per la cronaca, a livello di clima e atmosfera pare tale e quale a Silent

Hill) i ragazzi di Black Rock Studio, un "nuovo" team di sviluppo da poco orbitante attorno al marchio Disney, hanno organizzato il loro campo base. I ragazzacci del BRS sono dei veri e propri veterani del settore dei videogiochi, visto che in passato, quando ancora si facevano chiamare Climax, hanno lavorato a titoli come Moto GP, Moto GP 2, ATV Quad Power Racing 2 (per Xbox, GameCube e PlayStation 2) e a Rally Fusion: Race of Cham-

■ **SVILUPPATORE:** Black Rock Studio ■ **PUBLISHER:** Disney
■ **DISTRIBUTORE:** DisneyDisney ■ **USCITA:** Autunno 2008

pions (pure questo per le console della passata generazione hardware). Non certo un curriculum stellare, ne converrete, ma che certamente lascia intendere la loro passione per i motori (e per i videogame, ovvio). Insomma, saperli al lavoro su un nuovo gioco di guida non ci ha sorpreso più tanto. Riconoscere il marchio Disney

dietro a un esperimento come questo, invece, ci ha spiazzato un po' di più, perché Pure non ha nulla a che vedere con il classico immaginario cartoon popolato da Topolino, Paperino e malmostosa compagnia. Ma è anche vero che il progetto espansionistico di Disney, una compagnia che punta a entrare nella cerchia dei publisher

PURE, CHE ABBIAMO POTUTO VISIONARE IN ANTEPRIMA, SEMBRA VERAMENTE UN GIOCO MASSICCIO, PESANTE E CATTIVO



➤ Il punto di forza di Pure? Senza dubbio le competizioni online tra sedici piloti, tutti in gara contemporaneamente e tutti pronti a speronarsi a vicenda.



➤ I modelli poligonali dei Quad sono ben realizzati e la possibilità di personalizzarli fin nei minimi dettagli è, ovviamente, cosa buona e giusta.

IL MODELLO DI GUIDA È STATO SUPERVISIONATO DA WES MILLER, UNO DEI PILOTI DI ATV PIÙ FOLLI, SPERICOLATI E COMPETENTI AL MONDO



⬆ Incredibilmente l'interfaccia utente di Pure non mette in mostra la mappa del circuito: bisognerà arrangiarsi "on the fly"!

che contano, non può passare solo e soltanto attraverso i giochi per i bimbi e per le famiglie. Servono anche titoli hardcore, titoli come Turok (recensito su questo stesso numero) e come Pure, appunto.

Prima di tutto vale la pena di indicare un paio di coordinate di massima: Pure, diciamo così, è tutto tranne che un gioco estremamente originale. Anzi, a dire il vero pare piuttosto canonico e tradizionale, anche se sicuramente ben progettato e programmato. In seconda battuta, questo pare un titolo pensato e confezionato per fare la felicità degli amanti dei motori "a stelle e strisce", visto che sono proprio i piloti americani quelli che hanno fatto della serie ATV un vero e proprio fenomeno commerciale (almeno in ambito console). Tradotto

in poche parole, l'impressione generale è che Pure sia un gioco diretto, chiasso e terribilmente vicino al gusto adolescenziale. Scordatevi pizzi e merletti, dimenticatevi finezze d'alta scuola e colpi di classe: in Pure ci sarà spazio solo e soltanto per prepotenti gare tra sedici spericolati piloti ancorati ai loro ATV, ovvero dei bolidi tutti copertoni e marmitte che fanno paura anche da spenti (figuriamoci una volta lanciati a tutta velocità!). Il punto di forza di Pure, almeno secondo i membri del team di sviluppo, sarà senza dubbio il track design, che per una volta si staccherà dal canonico piano orizzontale per inerpicarsi, invece, in verticale. I tracciati che ospiteranno le competizioni, infatti, sembrano quasi più alti che lunghi, per dirla in parole povere. Ogni cir-

L'ASCEA DI DISNEY

Come abbiamo accennato nel testo principale, Pure è soltanto uno dei tasselli di un puzzle decisamente più complesso, un puzzle che una volta completato dovrebbe trasformare Disney in uno dei publisher più influenti del settore dei videogiochi. Per arrivare a questo obiettivo, Disney si affiderà sia ai giochi su licenza legati ai soliti lungometraggi "natalizi", sia a titoli più vicini al gusto "hardcore" come Pure. Ma il vero asso nella manica, diciamo così, è senza dubbio il nome di Warren Spector, da poco entrato in Disney per sviluppare titoli pensati per le famiglie. L'impressione è che Spector ci regalerà un paio di chicche semplicemente favolose, nei prossimi mesi.



⬆ Purtroppo il terreno non si deforma in tempo reale come in Sega Rally. Quelli di Black Rock Studio ci hanno detto che si tratta di una precisa scelta di game design. Sarà...

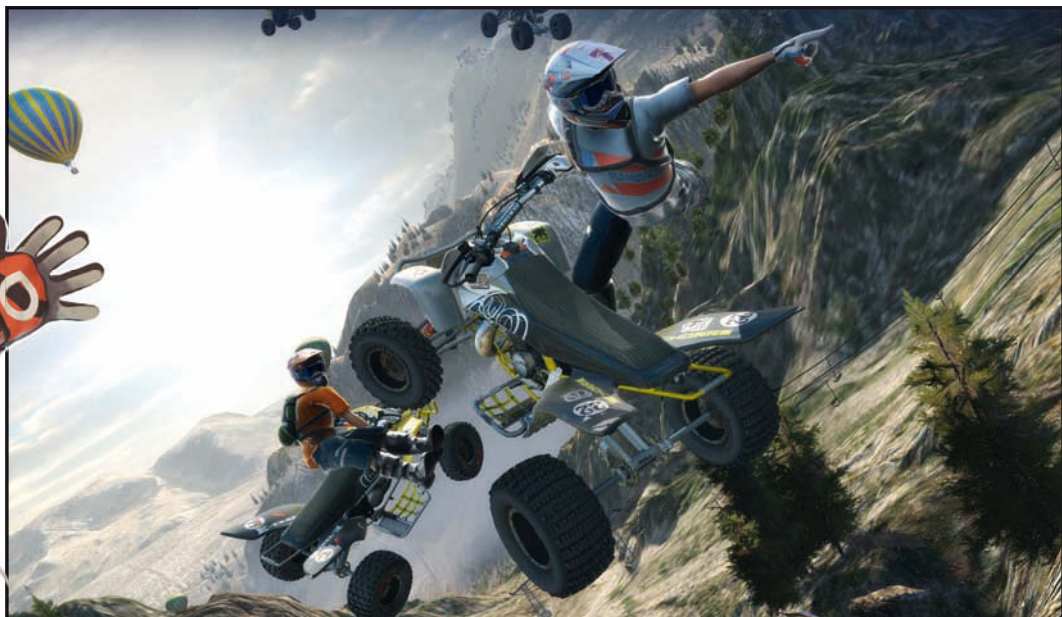
cuito presenta infatti i soliti rettilinei, i classici tornanti e le più ovvie delle curve a gomito, ma è anche impreziosito dalla presenza di dossi e cunette. Dossi e cunette che funzioneranno come trampolini per mezzo dei quali lanciarsi in aria e darsi alla pazza gioia eseguendo trick più o meno folli. Il bello è che in Pure le acrobazie non sono fini a se stesse: certo, appagano l'occhio e placano la voglia di "emozioni estreme", ma fortunatamente hanno anche una

loro funzione a livello di game design. Dopo essersi scaraventati verso le nuvole, infatti, è possibile inanellare una combo di trick che, a seconda della loro complessità e spettacolarità, garantirà un'accelerazione aggiuntiva non appena i copertoni del Quad toccheranno nuovamente il terreno. Insomma, nel corso delle gare non



⬆ Il motore grafico viaggia costantemente sui 30 frame al secondo: niente rallentamenti e incertezze, per fortuna!





👉 Sgomitare, in mischia, sarà fondamentale per mettere il muso del proprio Quad davanti a quello degli altri piloti.

bisognerà solo badare alle traiettorie migliori, ma anche studiare la disposizione di dossi e trampolini da utilizzare per guadagnarsi un posto sul podio. Posto sul podio che, naturalmente, sarà legato con un doppio nodo anche allo speronamento selvaggio dei propri rivali, soprattutto nel corso delle gare online contro altri quindici piloti provenienti da tutto il mondo. I ragazzi di Black Rock Studio ci hanno confessato di aver grandi aspettative per la sezione online di Pure, una sezione che, almeno nelle intenzioni, dovrebbe costituire la spina dorsale dell'intero progetto. Proprio a questo proposito vale la pena segnalare quelli che, almeno a un esame per forza di cose piuttosto superficiale (il gioco arriverà sugli scaffali dei negozi solo nel prossimo autunno,

quindi c'è ancora tempo per ritocchi e modifiche), paiono degli elementi ancora incompiuti. Come da pronostico, anche in Pure verrà data ai giocatori la possibilità di creare da zero, per mezzo di un editor estremamente flessibile, il Quad dei propri sogni: si possono scegliere il motore, il telaio, il colore della scocca, la marca della marmitta e decine di altre variabili. Come ovvio, questi Quad personalizzati potranno essere utilizzati anche nel corso delle competizioni online ma, a sorpresa, non potranno essere scambiati o regalati ai propri amici per mezzo della connessione internet. Lo stesso discorso vale anche per lo scambio di record sui circuiti o per

quelli dei propri "fantasmi". In effetti, pare che in Pure le gare contro il cronometro non saranno nemmeno contemplate e questo, ovvio, è un peccato. Gli sviluppatori si sono infatti voluti concentrare esclusivamente sulle corse vere e proprie, quelle fatte di agonismo e fisicità, trascurando invece tutte le competizioni "accessorie". In compenso, però, pare che i Black Rock abbiano lavorato tanto e bene sul motore grafico: Pure, che abbiamo potuto visionare in anteprima, sembra veramente un gioco massiccio, pesante e cattivo. Il framerate è saldamente ancorato ai 30 fps, mentre una mezza infinità di poligoni sono stati

L'IMPRESSIONE GENERALE È CHE PURE SIA UN GIOCO DIRETTO, CHIASSOSO E TERRIBILMENTE VICINO AL GUSTO ADOLESCENZIALE



👉 Le combo di trick ci permetteranno, una volta atterrati, di guadagnare un "boost" in termini di velocità.



👉 I piloti reclutati per Pure sono assolutamente anonimi. In effetti, una volta in gara, paiono tutti cloni di Master Chief!

AL MOMENTO ATTUALE PARE PROPRIO CHE PURE STIA, "VENENDO SU BENE": SOTTO IL PROFILO TECNOLOGICO È SOLIDO, CONVINCENTE E PREPOTENTE AL PUNTO GIUSTO



I I trick aerei, nemmeno a dirlo, sono assolutamente fuori di testa.

finemente modellati per ricreare scenari assolutamente d'atmosfera. Tra le ambientazioni che ci sono state mostrate spiccano per complessità e atmosfera quella alpina (le nostre montagne sono bellissime, diciamo così), quella messicana e quella che ha come sfondo la Thailandia. In tutto dovrebbero essere sette gli scenari ideati per l'occasione, mentre i piloti reclutati per l'occasione saranno una decina (tutti inventati di sana pianta e tutti discretamente anonimi, a dire il vero). Il design dei circuiti, così come il modello di guida, è stato inoltre supervisionato da Wes Miller, un losco individuo che si dice sia uno dei piloti di ATV più folli, spericolati e competenti al mondo. Probabile che Miller abbia messo il becco anche nella sezione audio, perché altrimenti non si spiega come abbiano fatto i tipi di

Black Rock Studio a venirsene fuori con un campionario di effetti sonori assolutamente strepitoso. Ormai siamo abituati a sentire il suono della ghiaia sotto ai copertoni e a colmarci le orecchie del rombo dei motori in Dolby Surround 5.1, 7.1 e chi più ne ha, più ne metta, ma la sensazione è che in Pure il comparto sonoro sia veramente formidabile. Il merito non è soltanto degli effetti veri e propri, registrati da alcuni membri del team di sviluppo nel corso di una trasferta negli USA (dove si sono recati per seguire in diretta alcune gare tra ATV), ma anche di un'intuizione particolarmente felice. Il rombo dei chiassosi motori dei Quad, sposato ai rumori ambientali, avrebbe infatti potuto degenerare in una orribile cacofonia. Proprio per questo, in Black Rock Studio si sono sforzati per creare dal nulla una sorta di mixer virtuale,

IL CLIMAX DI BLACK ROCK

Pure rappresenta il titolo d'esordio per Black Rock Studio, un team di sviluppo nato dalle ceneri di Climax. Climax (da non confondersi con Climax Entertainment, famosa per aver ideato Landstalker per il vecchio Megadrive e Blue Stinger per Dreamcast) è stata fondata nel 1998 e poi acquistata nel settembre del 2006 da Buona Vista Games. Da sempre, Climax è stata divisa in due team distinti, il primo specializzato nella creazione di giochi di guida, il secondo invece più portato alla sperimentazione. Tra gli ultimi lavori targati Climax segnaliamo Sim Coaster, Sudeki e la conversione per PC di Viva Piñata.

capace di mettere in primo piano, o di spostare in sottofondo, i molti effetti sonori a seconda delle varie situazioni di gioco. Il risultato finale, come accennato, ci ha colpito in maniera estremamente positiva, anche se bisogna segnalare la pessima (ed è dir poco) qualità delle musiche d'accompagnamento, tutti brani hard rock e nu-metal piuttosto banalotti. I programmatori ci hanno comunque sussurrato che in Pure troveranno spazio anche gruppi affermati, ma per ora non sono stati fatti i loro nomi. Insomma, al momento attuale pare proprio che il titolo stia "venendo su bene": sotto il profilo tecnologico è solido, convincente e prepotente al punto giusto, mentre la meccanica di base pare impreziosita dall'idea di legare i trick aerei alle accelerazioni dei bolidi. Alcuni aspetti non ci hanno convinto del tutto, come le lacune della sezione online o le musiche di sottofondo (giusto per fare due esempi), ma tanto lo sappiamo benissimo che, alla fin fine, i giochi di guida vivono, esplodono e convincono soprattutto se funziona il sistema di controllo. Sistema di con-

trollo che, nemmeno a dirlo, è l'unico elemento che non abbiamo potuto provare in prima persona. E questa, assieme alle terrificante cittadina balneare di Brighton, è stata l'unica nota stonata di un press tour vissuto a tutta velocità.



COMMENTO

Questo nuovo progetto targato Disney e sviluppato da Black Rock Studio pare proprio un gioco di guida semplice, diretto, chiassoso ed estremamente arcade, un titolo pensato e sviluppato in maniera tale da stuzzicare la fantasia dei ragazzi più giovani alla ricerca di una botta d'adrenalina. Il risultato finale, proprio perché lontano da toni seri e simulativi, vanta un certo fascino, anche se gli elementi veramente nuovi e originali si contano sulle dita di una mano. Monca, tra l'altro.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- +** Graficamente molto curato
- +** Buona l'idea dei trick
- Innovativo quanto la pizza a Napoli

NECROVISION

PREVIEW



www.1cpublishing.eu/game/necrovision/overview

Prendete Painkiller, spruzzateci sopra un bel po' di Medal of Honor, innaffiate il tutto con una buona salsa al gusto di Prima Guerra Mondiale.. Ah, e non dimenticate di accompagnare il piatto con un buon bicchiere di sangue d'annata!

■ Mario Baccigalupi Baccigalupi@hotmail.com

L'ibridazione di gameplay differenti, ormai, è diventata una pratica comune per molte realtà di sviluppo, tanto che in alcuni casi, come quello di Necrovision, il tentativo di rimescolare le carte avviene all'interno della stessa famiglia di

videogame. Nello specifico, l'ossatura principale del gioco è stata costruita su due tipologie di FPS, legate a loro volta a precedenti esperienze dei talentuosi sviluppatori, confluiti nel nuovo team di The Farm 51 (per un focus sul giovane studio polacco, vedi box): da un lato, troviamo l'impostazione frenetica e competitiva dell'apprezzato

■ SVILUPPATORE: The Farm 51 ■ PUBLISHER: 1C company
■ DISTRIBUTORE: 505 Games ■ USCITA: 2008

Painkiller, dal quale è stato ereditato anche l'engine originale. Dall'altro, il carisma e lo stile narrativo delle più note serie di shooter ad ambientazione storica. In effetti, mettendo da parte per un momento la seconda

linea d'ispirazione, uno dei legittimi dubbi sulla profondità del progetto riguardava proprio il rischio di trovarsi di fronte a un'opera di "restyling" delle meccaniche già viste nell'apprezzato fanta-horror di Dreamcatcher

GLI SFORZI DI THE FARM 51 SONO ANDATI ANCHE NELLA CREAZIONE DI UNO STORY-MODE DEGNO DI QUESTO NOME, OLTRE CHE NELLA PROPOSIZIONE DI EPICI SCONTRI CON BOSS ED ESERCITI DI DANNATI.



➤ Nei primissimi livelli, Necrovision sembra una versione di Medal of Honor ambientata fra le trincee della Grande Guerra.



➤ Il cielo sopra l'Europa in guerra si popolerà presto di presenze inquietanti, ben più pericolose dei soldati Prussiani..

DURANTE LE LORO INCURSIONI ALLA RICERCA DI CORAGGIOSI ESSERI UMANI, I VAMPIRI CREANO INAVVERTITAMENTE UNA LINEA DIRETTA TRA IL MONDO DEI DEMONI E LA CROSTA TERRESTRE.



⬆️ **Mamma mia e questo adesso chi è, un demone o un vampiro?**

Interactive: almeno da questo punto di vista, invece, le cose sembrano essere andate nella direzione promessa, visto che gli sforzi di The Farm 51, anche in questo stadio avanzato dello sviluppo, sono stati profusi nella creazione di uno story-mode degno di questo nome, oltre che nella proposizione di epici scontri con boss ed eserciti di dannati. Non che ci sia da aspettarsi chissà quale rivoluzione, sia chiaro, e anzi ci prefiguriamo il solito "ottovolante" colmo di eventi scriptati, ma non è nemmeno da trascurare il tentativo di costruire un background moderatamente originale, che in più vanta un'ambientazione ben poco sfruttata nei titoli d'azione, come quella della Grande Guerra. Non va dimenticato, poi, che Necrovision sarà tutto fuorché uno shooter "realistico" e, anzi, il

suo mondo andrà ben oltre i dedali di trincee che pure ne caratterizzano l'estetica...

BOTTE DA ORBI TRA CROSTA, MANTELLO E NUCLEO

No, non sono impazzito: il titolo di questo paragrafo si riferisce alla peculiare "metastoria" che fa da prologo al gioco, per cui ogni strato del nostro globo sarebbe il ricettacolo di orrori via via sempre più terribili. Milioni di anni fa, come conseguenza dell'impatto di un gigantesco meteorite, la terra si ritrovò immersa in un periodo di totale oscurità, della durata di diversi millenni: in questa "era del buio" imperversò la razza dei vampiri, che fu però costretta a nascondersi sotto la superficie una volta tornata la luce del sole, mentre oceani e terre

LA FATTORIA DEGLI SVILUPPATORI

Come accennato nell'articolo, il nucleo principale di The Farm 51 si porta in dote esperienze importanti nell'ambito del gaming in prima persona. In più, i lavori precedenti di alcuni membri del team vanno di pari passo con i riferimenti di Necrovision a livello di gameplay: dallo sviluppo di Painkiller (e quindi dai People Can Fly) provengono, ad esempio, Wojtez Pazdur e Kamil Bilczinski, particolarmente a loro agio nel lavorare con il già rodato engine alla base del gioco, mentre un altro membro dello studio, Radomir Kucharski, è stato precedentemente impegnato con le più realistiche dinamiche di Medal of Honor: Allied Assault e Men of Valor: Vietnam. In buona pratica, a detta degli stessi, si è trattato di un avvicinamento tra approcci molto diversi al genere degli FPS, per far confluire in un'ideale sintesi il carisma delle ambientazioni storiche e il fascino derivato dagli elementi fantasy/horror. C'è da sperare che siano riusciti nell'impresa.

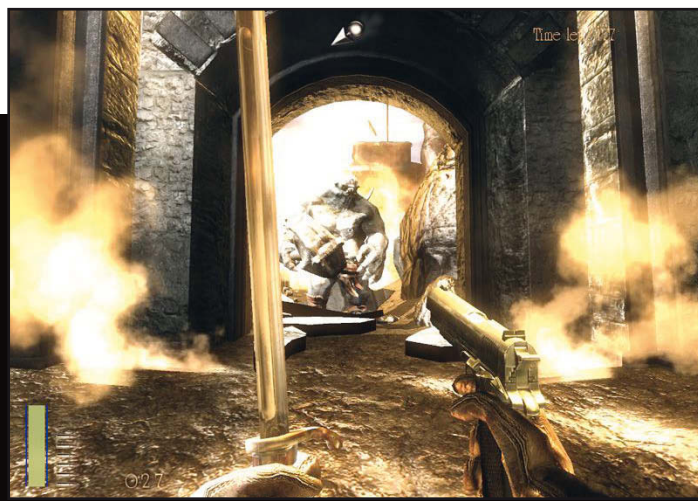
emerse recuperavano lentamente le qualità necessarie all'evoluzione delle altre forme di vita, uomo compreso. Invece di estinguersi, la sanguinaria progenie riuscì a prosperare in questo nuovo habitat grazie all'abbondanza di risorse minerali, progredendo tanto sul piano tecnologico quanto nella ricerca di nuovi poteri magici, mentre i confini del proprio dominio si spingevano ancor più in profondità nelle viscere della terra. Il cosiddetto "patatrac" arrivò quando i baldanzosi non morti trovarono, ormai prossimi al centro del pianeta, un'ulteriore e terribile "dimensione terrestre", del tutto simile a quella nota agli umani in superficie con il nome di "Inferno", dalla quale furono malauguratamente liberati i demoniaci abitanti... In mezzo a tutta questa bagarre mistico/horrorifica, arriviamo finalmente agli eventi che giustificano il nostro ingresso nella storia. Dopo un'era di continue scaramucce fra le due entità sovranaturali, un potente vampiro-stregone comincia ad "arruolare" guerrieri anche fra gli umani, per

schierarli nella millenaria lotta con la razza antagonista: indovinate un po' a chi tocca il compito di combattere l'ultima, sanguinosissima battaglia con le fiammeggianti bestie cornute? Bravi, avete vinto un viaggio all'Inferno. Sola andata.

In realtà, la faccenda per il protagonista è pure un tantino più complicata (non che il contesto di partenza sia un fulgido esempio di semplicità), perché durante le loro incursioni alla ricerca di coraggiosi esseri umani i non morti creano inavvertitamente una linea diretta tra il mondo dei demoni e la crosta terrestre, sulla quale ve ne stavate ignari delle schifezze sottostanti, benché già schierati fra le trincee della Prima Guerra Mondiale. Chiaramente, sarebbe fin troppo noioso restare nei panni di un semplice e molliccio essere umano, ed ecco quindi la trovata di far acquisire all'eroe, tale Simon, devastanti poteri magici da affiancare a un arsenale coerente al particolare contesto storico. Il che, chiaramente, non ci dispiace per nulla...



⬆️ **Lo scorpione d'acciaio ha l'aria di essere un boss di fine livello, ma se fosse un veicolo pilotabile sarebbe ancora meglio!**



⬆️ **Belli freschi, ci accingiamo ad attaccare il bestione visibile oltre il portale, armati di baionetta e pistola. Prevedo un esito funesto...**



↑ I bunker sotto alle trincee paiono luoghi particolarmente pericolosi. Chissà se il tipo con la maschera antigas fa ancora parte del genere umano....

L'ARSENALE NON INCLUDERÀ SOLO GLI ATTEMPATI PEZZI ESTRAPOLATI DALLA WWI, MA ANCHE LE AVANZATE ARMI VAMPIRICHE, CON FUNZIONI ANALOGHE A QUELLE DI RPG E FUCILI AUTOMATICI.

BELLE, QUELLE DIECIMILA FEATURES, LE INSERISCO TUTTE!

Seguendo gli apocalittici presupposti della trama, Necrovision si svilupperà attraverso tre principali capitoli, divisi a loro volta in una serie di livelli lineari. Nella prima parte, com'è logico, l'orrore prenderà forma nelle sembianze di soldati e zombie, in una rivisitazione grottesca della guerra di inizio '900, ed è qui che si concentreranno le trovate degli sviluppatori in merito a un sistema di "close combat" particolarmente violento e orientato al "gore". Nello scenario successivo, invece, faranno il loro ingresso le abilità magiche, anche se tra i tratti distintivi di questa sezione va annoverata la possibilità di servirsi dell'avanzata tecnologia messa in piedi dalla civiltà vampirica: in questo senso, veicoli (tra cui un non meglio precisato "vampire mech warrior") e macchinari di vario genere verranno messi a di-

sposizione del giocatore per difendersi dalla crescente potenza degli invasori demoniaci. Manco a dirlo, la battaglia decisiva verrà combattuta direttamente a casa di Belzebù e soci, in un Underworld dall'aspetto magmatico e primordiale. Vista l'esperienza con il succitato Painkiller, non mancheranno nemmeno gli epici scontri con boss dalle dimensioni ciclopiche, così da accontentare chi si aspetta, giustamente, un livello di sfida adeguato per un gioco di questo genere. La gamma delle armi, inoltre, non si fermerà agli attempati pezzi estrapolati dalla WWI, comunque potenziabili, ma si estenderà ancora un volta agli elaborati gingilli vampirici, dotati di funzioni analoghe a quelle di RPG e fucili automatici, anche se il ricorso al soprannaturale diventerà una pratica fondamentale per sopravvivere con i più possenti avversari infernali. La potenza d'offesa,

COLLEZIONE ARMI 1915/1918

Uno dei motivi dello scarso interesse, soprattutto tra i titoli d'azione, per i plumbei scenari della Prima Guerra Mondiale, va probabilmente ricercato nel basso livello di appeal delle armi di quel periodo. Tra l'altro, la cosa potrebbe essere vera anche per altre ambientazioni storiche di poco precedenti, come quella del selvaggio West, che pure non sono mai riuscite a decollare nei gusti dei videogiocatori. Una volta tanto, però, al posto di Thompson e MP40, in Necrovision troveremo strumenti d'offesa meno abusati nell'affollato mondo degli sparattutto, come i fucili Winchester M97 "Trench Gun" ed Enfield No.1 Mk.III (rispettivamente inglese e americano), oppure come il primo mitragliatore mai realizzato, il SMG-MP18-I. Naturalmente, sui gingilli appena elencati, possiamo già immaginare alcune variazioni magari poco realistiche, ma sicuramente necessarie per non addormentarsi con le munizioni in mano, visti i lentissimi tempi di ricarica delle vere controparti d'epoca.

poi, sarà persino premiata con una "fatality" da eseguire dopo una sequenza di uccisioni, perpetrate con stili di lotta differenti tra baionettate, palle di fuoco e un bel calcione in bocca. Tanto per non farsi mancare nulla, in alcune recenti interviste i portavoce di The farm 51 hanno pure pronunciato un paio di volte la parola "stealth", a indicare la possibilità di utilizzare passaggi alternativi per giungere silenziosamente alle spalle del nemico, così da sgozzarlo impunemente. Quest'ulteriore promessa, però, se da un lato va ad aggiungersi a un accumulo forse eccessivo di caratteristiche, potrebbe essere la conferma di un'indole più riflessiva da affiancare al massacro indiscriminato.

METTI UNO SHADER QUA, UN MOTION BLUR LÀ, UN PAIO DI CUSCINI VIVACI..

Eccoci pronti a qualche rapida considerazione sulle qualità tecniche di Necrovision, anche se l'assenza di una demo o di un codice giocabile ci costringe a una certa cautela nell'esporsi le nostre impressioni. Di certo, il motore grafico si porta sulle spalle il peso di tre anni dalla sua prima imple-

mentazione, che sappiamo non essere pochi nel mondo dei videogame, e la cosa è rilevabile soprattutto nel livello di dettaglio che sembra caratterizzare modelli e ambientazioni. Sempre basandoci sugli annunci, però, almeno uno zero sarebbe stato aggiunto alle centinaia di migliaia di poligoni portati a schermo dal "vecchio" Pain-Engine, mentre ogni singolo oggetto godrebbe ora di un sistema di illuminazione globale, con effetti di shading al passo con i tempi. La stessa operazione di aggiornamento la dovremmo vedere sulla gestione della fisica, già piuttosto performante nel suo stato originale, che andrà a caratterizzare animazioni in ragdoll e scenari in parte distruggibili, insieme a una moderata interazione con l'ambiente. Dopo i proclami sulla varietà dell'esperienza in single player, infine, è arrivata anche un'indicazione di massima per la modalità multiplayer, che non dovrebbe andare al di là del minimo sindacale (in linea con una tendenza abbastanza comune tra i giochi provenienti dal mercato est-europeo). Poco male: se solo Necrovision fosse al livello dei titoli da cui trae ispirazione, saremmo già a posto...

↑ Gli algoritmi di shading sembrano dosati al punto giusto, in linea con le produzioni moderne.



COMMENTO

Le premesse di Necrovision, pur se valutabili nell'ambito di una produzione a basso budget, potrebbero portare a una bella sorpresa. Il buon esito dello sviluppo, però, è legato anche alla capacità dei ragazzi di The Farm 51 nel trovare il giusto equilibrio tra le diverse vocazioni prese in considerazione per il gameplay, che spaziano dall'epicità degli shooter bellici fino all'adrenalina suscitata dagli scontri con i colossali boss. Va inoltre considerata la notevole quantità di feature sbandierate ma non ancora viste in azione, come i veicoli e le armi ipertecnologiche dei vampiri.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Grande Guerra in versione "Blood and Gore".
- Badilate di features interessanti...
- ...ma tutte già viste.
- Impianto grafico ostico da "svecchiare".

JUMP GATE EVOLUTION

PREVIEW



www.jumpgateevolution.com

Vi ricordate di Auto Assault? No? È un MMORPG che ha battuto un record mica da ridere, fallendo dopo poco più di un anno dalla release! Beh, NetDevil ci riprova, e punta ancora sull'ambientazione fantascientifica. Passando però dalle auto alle astronavi...

■ Paolo "Mascalzone" Lumia mascalzonelatin@gmail.com

Jumpgate Evolution, presentato alla GDC di San Francisco e da noi provato in anteprima al recente Connect08, fanfest di Codemasters tenutasi in Inghilterra, è il sequel ideale di Jumpgate, Massive Multiplayer Online Space Combat Game uscito

nel 2001 per 3DO e successivamente sbarcato su PC. Siete pronti a scoprirne di più, insieme a noi?

X-WING ANYONE?

Come il predecessore, il nuovo prodotto della software house di Loui-

■ SVILUPPATORE: NetDevil ■ PUBLISHER: Codemasters
■ DISTRIBUTORE: DDE ■ USCITA: Fine 2008

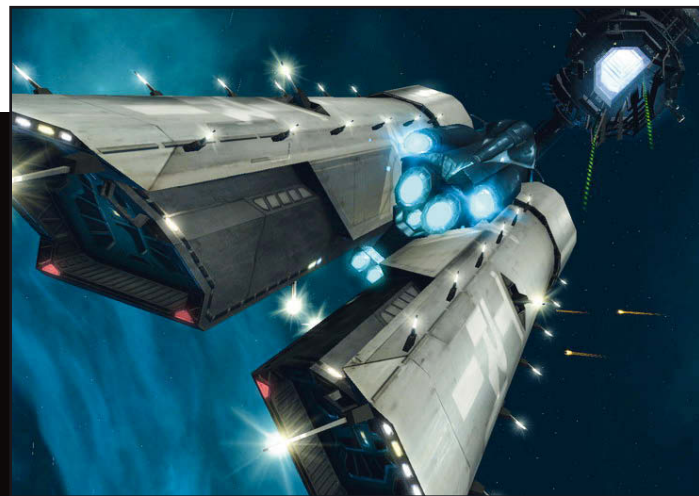
sville punta decisamente sull'azione, piuttosto che sulla fine strategia. Scelta una delle tre fazioni disponibili, che determineranno essenzialmente la tipologia di navi che avremo a disposizione, verremo catapultati

direttamente ai comandi del vascello, con l'obiettivo di eliminare ogni minaccia che si muoverà a video. Il sistema di controllo è immediato e intuitivo, con visuale in terza o in prima persona all'interno del cockpit,

JUMP GATE EVOLUTION NASCE CON L'INTENTO DI RINNOVARE UN CONCEPT RIVELATOSI RIUSCITO, SEMPRE ATTUALE E SOPRATTUTTO POCO INFLAZIONATO RISPETTO A MOLTI ALTRI



📍 L'Omega Sektor di Birmingham, sede del Connect08 tenuto da Codemasters, presso cui abbiamo potuto provare in esclusiva il titolo NetDevil.



📍 Anche se non vi saranno ship paragonabili ai Titan visti in EVE Online, non mancheranno le grosse piattaforme da battaglia e le navi mercantili.

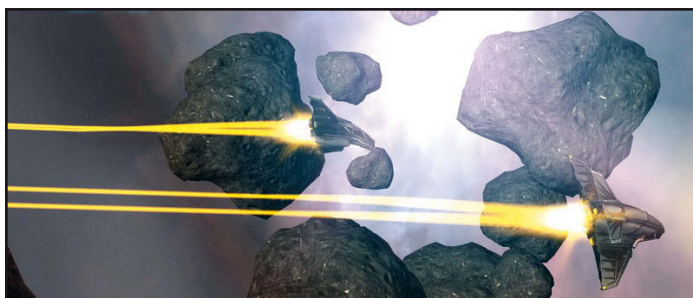
IL SISTEMA DI CONTROLLO È IMMEDIATO E INTUITIVO, CON VISUALE IN TERZA O IN PRIMA PERSONA, TANTO CHE L'UTILIZZO DI UN BUON JOYSTICK È FORTEMENTE CONSIGLIATO



⬆ Non potevano certo mancare le stazioni spaziali, che avranno le più disparate funzioni e saranno il principale hub per le attività dei giocatori.

e movimenti comandati da mouse e tastiera come nelle più classiche simulazioni, tanto che l'utilizzo di un buon joystick è fortemente consigliato. Il combattimento in tempo reale si basa infatti sugli schemi già apprezzati in titoli come Freelancer, con l'inseguimento e l'acquisizione dei bersagli al fine di poter mettere a segno i colpi, secondo meccaniche votate più alla simulazione del dogfighting che al rispetto delle leggi della fisica. Una cosa su cui gli sviluppatori hanno concentrato molta attenzione è l'intelligenza artificiale dei nemici, per garantire, oltre a una complessa sfida nell'ingaggio, uno spazio vivo e popolato, assegnando agli NPC precisi compiti all'interno dell'ambiente, in modo da inserire i giocatori in un ambiente quanto più possibile realistico. Nessuno spawn più o meno casuale dunque, ma rotte commerciali e di pattugliamento, zone più o meno infestate dai pirati e via di questo passo, al fine di dare corpo e sostanza alla caratterizzazio-

ne del mondo Sci-Fi realizzato. JE è però innanzitutto un MMO, ed è ricco perciò di elementi ruolistici e persistenti, a cominciare dalla progressione dell'avatar, rappresentato dall'astronave che comanderemo, che potrà essere largamente migliorata, oltre ovviamente a poter essere rivenduta per passare a un modello più performante (anche se, per ovvi motivi legati alle funzionalità del gameplay, a differenza di EVE qui non sono previste gigantesche Capital Ship). Secondo il classico processo di crescita, strutturato per successivi livelli di esperienza, avremo dunque l'opportunità di montare nuovi e più potenti componenti (acquistandoli o recuperandoli come loot) e ottenere l'abilitazione a navi più grandi e meglio armate, fino ad arrivare a grossi incrociatori da battaglia. Ci sarà un ampio quest system, che permetterà di esplorare le vastità dell'universo e addentrarci nella trama, oltre a offrire diverse missioni studiate ad hoc per i gruppi. A tal



⬆ Le fasce asteroidali, come sempre, saranno il principale ambiente di lavoro per i minatori. Occhio ai pirati, che amano nascondersi in queste zone per farvi la pelle!



⬆ Le battaglie spaziali costituiscono il vero e proprio cuore del prodotto, e l'IA pare essere splendidamente realizzata.

proposito, saranno inoltre presenti gli eventi di massa, che hanno sancito buona parte del successo del primo Jumpgate. A completare il tutto ci sarà il famigerato mining, croce e delizia di questo genere, che servirà a procurarsi le risorse per il crafting, che si annuncia completo e interessante e che avrà parte preponderante nell'economia, messa totalmente nelle mani dei player, tanto da richiedere il trasporto dei più svariati materiali e risorse da una parte all'altra della galassia. Con un tale sistema di combattimento non poteva infine mancare il PvP, i cui dettagli

non sono ancora stati svelati, ma che dovrebbe, purtroppo, essere relegato a mera forma di intrattenimento, precludendo guerre su vasta scala per il controllo di rotte e territori. Arrivando alle dovute conclusioni, le sensazioni che ho avuto provando Jumpgate Evolution sono state tutto sommato buone, grazie alla cura con cui NetDevil ha realizzato il comparto tecnico e all'eccellente fruibilità del titolo. Resta da vedere se ci saranno abbastanza contenuti per decretare un ampio successo di pubblico, o se questo resterà, come il prequel, un titolo di nicchia.

⬆ Anche se il gioco è quanto di più distante vi possa essere da Elite e Frontier, non trovate che qui il "Danubio Blu" di Strauss ci starebbe tutto?



COMMENTO

Se è dai tempi di Space Invaders che sognate di pilotare astronavi come foste il Top Gun per eccellenza, Jumpgate Evolution potrà essere il titolo che avete a lungo atteso. Credo che molti dei fan arriveranno da quel Jump to Light-speed, espansione di Star Wars Galaxies che ha lasciato l'amaro in bocca a molti appassionati, e soprattutto a loro mi rivolgo dicendo che JE pare essere realizzato con tutti i crismi per evitare un simile flop, anche se con ogni probabilità questo rimarrà un prodotto adatto ai gusti di pochi.

Non mi resta che rimandarvi al futuro, in vista dell'uscita, attesa per questo autunno!

GIUDIZIO



PRO E CONTRO



- Immediato e coinvolgente
- Concept piuttosto originale
- PvP fine a se stesso
- Difficile catturi ampie fette di pubblico

DRACULA ORIGIN

PREVIEW



<http://www.dracula-origin.com>

“Johnny, come te lo devo dire che il tuo amico non mi piace?”. “Ma perché, mamma?”. “È sospettosamente pallido. Sarà mica un drogato?”. “No mamma”. “E digli di andare da un buon dentista, che con quei canini fa paura!”

■ Paolo Besser paolone@sprea.it

Eh sì, Jonathan Harker sapeva benissimo che c'era qualcosa di storto nella sua nuova conoscenza. Del resto, in paese glielo avevano detto tutti: “Non andare dal conte Dracula, che è cattivo”, ma lui niente. Voleva scoprire un

modo per esorcizzare il vampiro una volta per tutte, ma alla fine ne è stato sopraffatto. Quello che non poteva immaginare, poveretto, è che la foto della sua fidanzata, che custodiva gelosamente nel portafoglio, avrebbe dato il via a una lunga serie di eventi nefasti a Londra, la sua città natale.

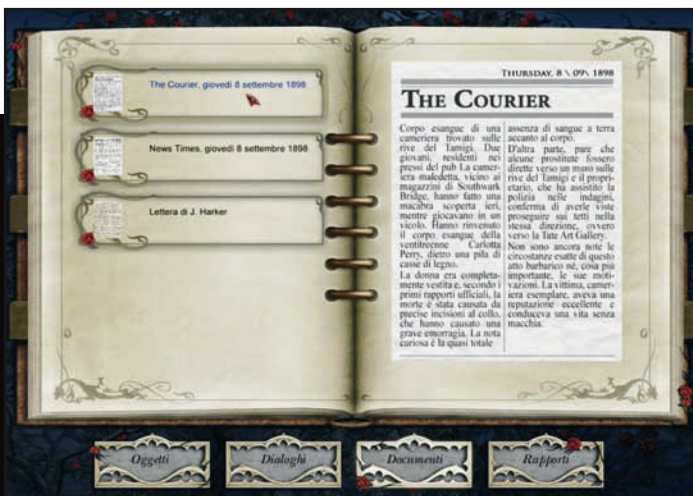
■ SVILUPPATORE: Frogwares ■ PUBLISHER: Ascaron
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ USCITA: Imminente

SOMIGLIANZE PERICOLOSE

Si dà infatti il caso che il conte Dracula non sia sempre stato un vampiro assetato di sangue. Un tempo era un giovanotto nobile e allegro, colto, simpatico e molto popolare. Ma tutto ciò che gli donò, il fato se lo riprese

con estrema crudeltà, privandolo della giovane e amatissima moglie. Disperato per la tragedia, il conte fece un patto col diavolo, ottenendo la vita eterna in cambio di un radicale make up del suo “life-style”: sarebbe diventato una creatura not-

OGGI UN VAMPIRO SAREBBE ESTREMAMENTE TRENDY E POPOLARE, MA UN TEMPO DESTAVA SOLO LE ATTENZIONI DEL PROFESSOR VAN HELSING



⤴ L'albo dei documenti è uno dei segni distintivi di Frogwares. Anche stavolta avremo tanti bei ritagli di giornale di cui fare tesoro.



⤴ Verrebbe da rispondere “Sì, e non sta mica tanto bene”, ma la povera Mina è già sconvolta per altri motivi. Meglio sorvolare sulla dipartita del fidanzato.

DRACULA ORIGIN COSTITUISCE UN RITORNO IN GRANDE STILE PER FROGWARES, CHE ABBANDONA IL 3D USATO NELLE SUE ULTIME AVVENTURE



⬆ Inseguire un vampiro è un'attività davvero impegnativa, soprattutto se il medesimo girerà mezzo pianeta alla ricerca di un libro.

turna, destinata a cibarsi di sangue per il resto dei tempi. Beh, in fondo ha soltanto sbagliato epoca: oggi un vampiro dandy come lui sarebbe su tutti i rotocalchi, verrebbe invitato ai talk show notturni e sarebbe l'anima di tutte le feste in discoteca. Per sua immensa sfortuna, però, più di un secolo fa le discoteche e i talk show non esistevano ancora, anzi, c'era un certo professor Van Helsing che aveva il chiodo fisso (ah ah!) di piantargli un paletto di frassino nel torace. Ma non divaghiamo. Il problema di Mina, la ragazza di Harker, è proprio la sua spiccata rassomiglianza con la defunta moglie del vampiro: un corpo perfetto per ospitare l'anima della trapassata, che Dracula vuole evocare con un libro nascosto in qualche remoto angolo del pianeta. Il vampiro svolazza dunque a Londra, ma la scia di cadaveri esangui che si lascia alle spalle non può certo sfuggire alle attenzioni del professor Van Helsing

che, oltre a essere amico di Mina, era anche il docente dello scomparso Jonathan Harker.

FROGWARES IN GRANDE SPOLVERO

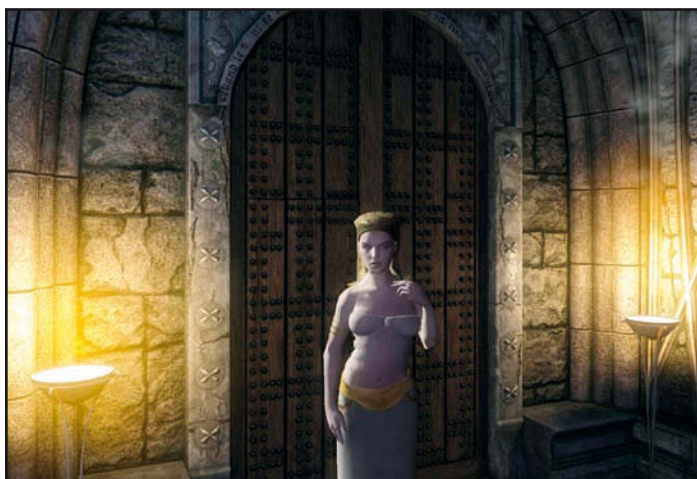
Dracula Origin, la nuova avventura grafica punta e clicca di Frogwares, sarà una pietra miliare per la casa di sviluppo che ci ha dato la moderna saga di Sherlock Holmes. Segna infatti un ritorno in grande stile alla classica impostazione a locazioni fisse, dopo una serie di esperimenti in 3D riusciti soltanto a metà. Una volta tanto, abbiamo già potuto apprezzare una sostanziale evoluzione dello stile grafico adottato dalla software house che, dopo tanti anni, ha finalmente smesso di usare i modelli plastici e i colori vagamente surreali che davano a tutte le sue scenografie un aspetto posticcio, scegliendo uno stile pittorico più concreto e di maggiore impatto. Non

⬆ Come antichi Jack Malone, ci toccherà tracciare gli spostamenti del vampiro per capire dove si nasconda...



In questo cimitero ci sono dei grossi mausolei. Sembrano quasi delle "case".

⬆ Le immagini pre-renderizzate non lasciano trasparire ciò che in realtà possiamo osservare sullo schermo, come la nebbia in lento movimento.



⬆ Cercando un vampiro si fanno incontri molto interessanti. Ma per Dracula questo non è che l'equivalente di un bel bigné.

mancano il diario e gli strumenti che, da Viaggio al Centro Della Terra in poi, sono stati la firma di questa software house, ma una volta tanto sono stati decisamente semplificati, riducendosi al taccuino con tutti i dialoghi, alla raccolta di documenti e al classico inventario a caselle. I

primi momenti dell'avventura, che poi sono gli unici che abbiamo potuto apprezzare, lasciano intendere che Dracula Origin sarà un'avventura grafica decisamente al di sopra degli standard a cui siamo abituati, e questo non può che farci piacere. Speriamo di giocarla molto presto.

COMMENTO

Frogwares è uno studio in ascesa, nel senso che ogni gioco che fa è sempre migliore dei precedenti. In passato ha compiuto delle scelte stilistiche un po' controverse, ma la qualità dei suoi giochi non è mai stata in discussione. Ciò che abbiamo visto di Dracula Origin non è solo incoraggiante ma molto di più e, nonostante il soggetto sia ormai abusato, pare proprio che abbia ancora molto da dire a noi avventurieri. Speriamo che non si perda per strada.

GIUDIZIO



PRO E CONTRO

- Cambio di rotta!
- I modelli plastici non ci sono più. Finalmente.
- Interfaccia utente finalmente semplificata
- Soggetto forse un po' abusato



■ SVILUPPATORE: Codemasters ■ PUBLISHER: Codemasters ■ DISTRIBUTORE: Codemasters
 ■ MULTIPLAYER: internet/LAN ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 49,90



RACE DRIVER: GRID

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

Codemasters torna al volante ma stavolta corre sul pulito. Anzi, fa piazza pulita. Della concorrenza.

Non ci sono dubbi: per quanto riguarda i giochi di guida, è sicuramente un buon momento in casa Codemasters. Dopo l'ottimo successo di pubblico ottenuto con Colin DiRT, arriva sugli scaffali dei negozi il nuovo capitolo della saga di Race Driver e lo fa in contemporanea con l'annuncio della fresca acquisizione dei diritti di

sfruttamento del marchio Formula 1. Per la serie: "Non abbiamo più il marchio TOCA, ma non ce ne importa un fico secco", ecco a voi Race Driver GRID, un gioco che mantiene intatte le sue caratteristiche "pistaiole", pur iniziando a strizzare l'occhio agli street racer, senza nemmeno attaccare una decalcomania sulla fiancata.



Il Demolition Derby in tutta la sua spettacolarità. Gli incidenti sono assolutamente fantastici.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: 3.0 GHz (Dual Core 2.6 GHz Intel/3800X2 AMD) ■ RAM: 1.0 GB (2.0 GB consigliati) ■ Spazio su HD: 12.5 GB
 ■ Connessione: Adsl/Fibra ottica ■ Scheda video: ATI Radeon 1300/nVidia GeForce 6800 (ATI Radeon 1950/nVidia GeForce 8800)

it.codemasters.com/grid/ ■ Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

SUPERLICENZA

La modalità carriera di tutti i titoli targati Race Driver è rappresentato

dalla scalata al successo nei panni di un pilota tuttofare, alle prese con le difficoltà agonistiche del mondo

GRID MANTIENE LE SUE CARATTERISTICHE "PISTAIOLE", PUR INIZIANDO A STRIZZARE L'OCCHIO AGLI STRETRACER, SENZA NEMMENO ATTACCARE UNA DECALCOMANIA SULLA FIANCATA



Le visuali sono le solite ma molto efficaci. Quella che vedete in questa immagine è ottima per i giocatori più affezionati a un modello arcade di guida.

LE DIFFERENTI MODALITÀ AFFRONTABILI NEI TRE ANGOLI DEL PIANETA COSTRINGONO IL GIOCATORE AD ADATTARE IL PROPRIO STILE DI GUIDA



Un inseguimento in notturna sui tornanti di montagna del Giappone. Occhio alle vetture in contromano, o il frontale sarà l'ultimo della vostra carriera di piloti.

del motore. La progressione della modalità carriera in single player di GRID è basata sul classico concetto di sblocco di competizioni sempre più impegnative, a cui è possibile prendere parte grazie a un sistema misto, che consiste nell'accumulare punti reputazione e denaro. La reputazione è alla base della concessione delle licenze, che permettono l'iscrizione a leghe sempre più prestigiose. Com'è ovvio attendersi, il punteggio aumenta vincendo, oppure ottenendo numerosi piazzamenti di valore. Raggiunti gli 80.000 e 250.000 punti, si passa alle due categorie superiori nella zona geografica in cui si è gareggiato. L'acquisizione delle licenze non vale, infatti, a livello mondiale, ma solo per la realtà locale in cui il pilota si trova

a correre: per disputare tutti i campionati che il gioco prevede, occorre quindi farsi valere nei tre angoli del globo in cui lo sport del motore gode di strutture organizzative adeguate, ovvero America, Europa e Giappone. Essere degli assi nella terra del Sol Levante fa molto chic, ma se si vuole arrivare ai vertici anche negli Stati Uniti o in Europa occorre fare gavetta, ripartendo da zero nelle categorie minori. Come se non bastasse, il piede pesante mostrato come piloti, non sarà sufficiente a prendere parte alle competizioni più danarose. Per correre nelle categorie di eccellenza occorre possedere vetture adatte, acquistabili con i premi delle vincite o generosamente elargite dagli sponsor. Anche in questo caso, il potere d'acquisto



Come da un paio di edizioni a questa parte, il modello di danni è eccezionale! Parti di carrozzeria, componenti interni della vettura e vetri in frantumi sono ormai la normalità.

TI PIACE VINCERE FACILE?

Correre in GRID non è solo questione di mettersi al volante/joypad e far mangiare la polvere a tutti gli avversari. Anche se molto all'acqua di rose, il gioco presenta una parte gestionale legata all'amministrazione della propria scuderia, che obbliga il giocatore a compiere precise scelte in base agli obiettivi posti. L'aspetto economico è, ovviamente, la parte più importante, visto che con le prime vittorie arriveranno offerte di sponsorizzazione sempre più allettanti. Prima di accettare, riempiendo così di adesivi le proprie vetture, è bene effettuare una valutazione delle proprie capacità in un dato momento della stagione. Difatti, gli sponsor pagano premi in denaro più elevati solo a condizione che vengano raggiunti determinati risultati. Com'è facile immaginare, i brand prestigiosi aprono i cordoni della borsa solo in caso di vittorie o piazzamenti, mentre gli sponsor minori si accontentano della semplice partecipazione a una competizione. Un buon modo per raddoppiare gli introiti è quello di assumere un compagno di squadra: con due vetture in gara le possibilità di guadagno aumentano nettamente, anche se il pilota prezzolato chiede giustamente una percentuale sulle vincite. Il sistema funziona molto bene e riesce nell'intento di distrarre il giocatore dalle sole incombenze di guida per amministrare le finanze. Ad ogni modo, la parte gestionale va poco oltre l'acquisto o vendita di auto nuove e usate, tramite un simpatico remake di Ebay Motors all'interno dell'interfaccia di gioco. Peccato, perché la quantità di incidenti in cui si incorre nel volgere di una stagione, sarebbe stata una bella rogna con cui fare i conti...



sarà strettamente legato ai risultati ottenuti: podi a ripetizione garantiscono la felicità del conto in banca e la possibilità di accedere velocemente alle auto più costose, da impiegare nelle gare di vertice. Siete pronti a diventare i Frank Williams della situazione? Allora date un'occhiata al box in questa pagina.

TEST DRIVE RELOADED

Uno dei punti di forza del brand Race Driver risiede, come al solito, nella grande varietà di eventi giocabili. Se i primi titoli della serie TOCA erano concentrati sulla realizzazione di vere e proprie competizioni su tracciati permanenti, legate ai campionati Turismo europei e australiani, stavolta

la connotazione dello street racer ha sicuramente preso il sopravvento. Le piste di fantasia fanno il pari con quelle reali (sempre ben riprodotte) e vedono l'organizzazione di categorie immaginarie, in cui le più potenti vetture a livello mondiale si scontrano in eventi dalla durata variabile, in termini di giri e round di campionato. Le differenti modalità affrontabili nei tre angoli del pianeta costringono il giocatore ad adattare il proprio stile di guida al mezzo utilizzato e si possono suddividere in cinque tipi di base. Le gare a inseguimento sono quelle con cui abbiamo maggiormente a che fare e vedono il giocatore partire dalle retrovie per cercare di raggiungere le prime posizioni. Nelle fasi



Le gare sono sempre tiratissime allo spasimo, in particolare sui tracciati cittadini. Quelli di fantasia sono molto ben realizzati. C'è anche Milano!



➤ Nelle competizioni europee non mancano le vetture a ruote scoperte: le Formula 1000 sono spassose come al solito

iniziali della carriera, per ottenere punti reputazione validi, non sempre è necessario vincere. A volte per conseguire l'obiettivo minimo è sufficiente un piazzamento, piuttosto che finire davanti a un avversario particolare. Le gare di Drift, come dice la parola stessa, sono ispirate al concetto di sbandata: non conta chi arriva primo, ma chi realizza il maggior punteggio, esibendosi in manovre altamente spettacolari in rapida sequenza. Tanto per rimanere in tema di sprezzo del pericolo, assolutamente fuori di testa è la modalità Demolition Derby, con vetture impegnate in improbabili piste a forma di otto, in cui l'incidente catastrofico è all'ordine del giorno. Durante la stagione il giocatore può essere invitato a partecipare, come pi-

lota o scuderia, anche a eventi reali di una certa fama. In particolare si tratta di gare di durata come la 24 ore di Le Mans, ovviamente proposta in versione "velocizzata". Tutta giapponese è, infine, la modalità "Toughè", che vede gare d'inseguimento tra due vetture suddivise in due round (il primo in salita e il secondo in discesa) su strette strade di montagna piene di tornanti. Chi ha detto Test Drive?

BIG IN JAPAN

Ma come si guidano le vetture di GRID? È una bella domanda, cui si può rispondere con un distinguo molto semplice: dipende dal sistema di controllo utilizzato. Con la tastiera e tutti gli aiuti attivati è come andare in giostra; una sfida sicuramente adatta

UNO DEI PUNTI DI FORZA DELLA SERIE RACE DRIVER RISIÈDE, COME AL SOLITO, NELLA GRANDE VARIETÀ DI EVENTI GIOCABILI



➤ Ogni tanto ci verrà richiesto di partecipare alla 24 Ore di Le Mans. Roba tosta, ma se si vince nella propria categoria, piovono soldi dal cielo.

SQUADRA CHE VINCE NON SI CAMBIA

Uno degli aspetti meglio riusciti del predecessore di GRID, TOCA Race Driver 3, era l'ottimo sistema multigiocatore. È bastato dare una veloce occhiata al menu e organizzare una partita in LAN, per accorgersi che la gestione del multiplayer non è cambiata di una virgola. Dodici vetture possono scontrarsi in rete locale, oppure online, e gareggiare in ognuna delle categorie proposte. Non occorre connettersi ad alcun server dedicato: basta che il giocatore con la connessione più performante (e magari il PC più potente) crei la lobby di gara, e il gioco è fatto! L'efficienza del Netcode era, ed è rimasta, assolutamente eccezionale, con gare fluide e stabili anche con le collisioni attivate. A differenza di quanto accaduto in DiRT, stavolta nessuno si è messo in testa di rovinare un meccanismo collaudato e funzionante, aspetto che non mancherà di aumentare a dismisura la già ottima longevità della modalità carriera.



ai giocatori occasionali. La sensazione di controllo aumenta con un pad analogico, ma non permette di arrivare alle finezze di assi separati per freno e accelerare ad appannaggio di un volante (a meno di non usare un pad dotato di trigger analogici come quello Microsoft, ndKikko). Questa è stata la periferica utilizzata nel corso della recensione, peraltro senza utilizzare alcun aiuto alla guida. Non ci sono dubbi su come lo staff dietro a GRID abbia deciso di puntare a un modello di guida ibrido tra arcade e simulazione, seguendo la filosofia che ha contraddistinto tutta la serie. A seconda del mezzo utilizzato, si spazia dal comportamento neutro delle monoposto, a quello sovrasterzante delle muscle car americane, fino al sensibile sottosterzo delle GT giapponesi, che richiedono una grande capacità di adattamento. Nel mezzo si trova tutto il parco vetture da cinquanta veicoli, ciascuno con

le sue peculiarità: le supercar, ad esempio, sono caratterizzate da accelerazione, frenata e capacità di tenuta di molto oltre la norma, ma sveltano per difficoltà di utilizzo. L'impressione personale è che, pur senza aver voluto andare troppo in profondità nella riproduzione dei vari veicoli, Codemasters sia riuscita a raggiungere un ottimo compromesso tra la diversità nella guida dei vari modelli e l'immediatezza del sistema di controllo. L'impossibilità di cambiare l'assetto e l'assenza di una qualsiasi strategia di gara, magari legata al carburante imbarcato o alla miscela delle gomme, confermano l'intenzione degli sviluppatori di mettere in macchina il più vasto numero di appassionati, senza ulteriori preoccupazioni. Coloro non apprezzeranno questa scelta saranno senza dubbio gli amanti della simulazione dura e pura, abituati a una gestione approfondita della vettura. Finezze come



➤ La modalità Drift è terribilmente impegnativa: per eccellere occorre imparare ad usare freno a mano e scalata con grande precisione.

GRID È SEMPLICEMENTE IL PIÙ BEL GIOCO DI GUIDA PER PC MAI REALIZZATO FINO A OGGI DAL PUNTO DI VISTA DELLA GRAFICA E, PROBABILMENTE, ANCHE DEL SONORO



➔ L'effetto bloom della telecamera è spettacolare ma dopo un po' tende a dare fastidio. Sui forum circolano già i primi trucchetti per disabilitarlo.

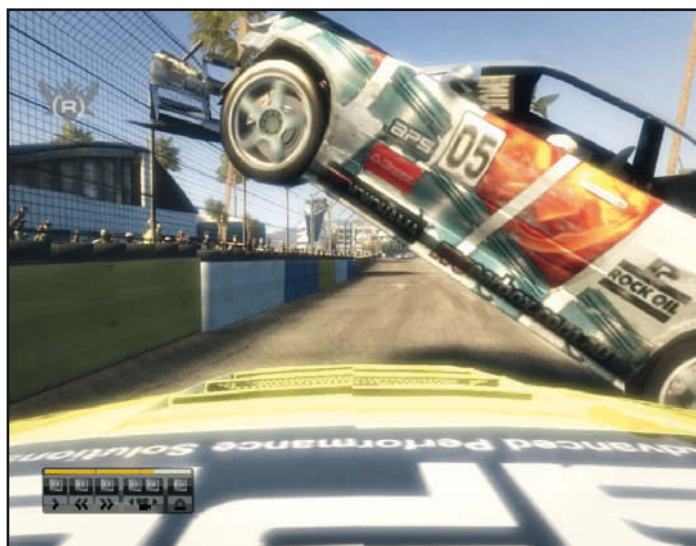
gommatura del tracciato, consumo dei pneumatici, strategie e assetto non sono contemplati, ma l'impressione è che molti non ne sentiranno il bisogno, soprattutto alla luce della parte tecnica, vero e proprio fiore all'occhiello del titolo Codemasters.

DICHIARAZIONI PESANTI

Iniziamo subito con gli annunci roboanti: GRID è il più bel gioco di guida per PC mai realizzato fino ad oggi dal punto di vista della grafica e, probabilmente, anche del sonoro. Un'affermazione meno sorprendente di quel che sembra, se pensiamo che il motore grafico è strettissimo parente di quello visto all'opera un anno fa in DiRT, allora definito dal

sottoscritto come il primo gioco di guida next-gen per Home Computer. GRID prosegue questa tradizione ed è una meraviglia per gli occhi su tutti i fronti, visto che modelli delle vetture perfetti e texture in altissima definizione sono all'ordine del giorno. Quello che fa cadere a terra la mascella sono gli effetti di sgommate e incidenti, la sfocatura data dalla telecamera in movimento, il contorno dei tracciati (curati nei minimi dettagli) e, più in generale, un'attenzione per il dettaglio che nel settore dei giochi di guida non ha rivali. Il valore aggiunto di GRID è tuttavia rappresentato dalla combinazione della fisica delle vetture con il modello dei danni e con la massiccia presenza di

➔ Anche le vetture a ruote coperte possono decollare in seguito a contatti particolarmente violenti. I cappottamenti ad alta velocità sono realizzati in modo impeccabile.



L'ERRORE IN AGGUATO

Le semplificazioni sul fronte del modello di guida sono ampiamente bilanciate dall'ottimo comportamento degli avversari, programmati egregiamente nel mantenere viva la gara. I duelli sono sempre tirati allo spasimo e non mancano errori della CPU che portano, sulle piste più strette, a devastanti incidenti di gruppo. Il lavoro svolto sull'intelligenza artificiale è notevole: gli avversari tirano la staccata, mantengono alto il ritmo e non hanno problemi nel prenderci a sportellate per mandarci fuori strada. Per fortuna anche noi possiamo fare altrettanto, a differenza dei TOCA precedenti in cui le azioni da pirata della strada erano impraticabili. Inoltre la sensazione è che, nelle gare a inseguimento, le vetture controllate dalla CPU "aspettino" i giocatori meno abili per mantenerli in gara dopo un errore importante. Al contrario, se il pilota ha una buona dose di manico, gli avversari tendono a dargli più filo da torcere per tenere alta la pressione, e quindi il livello di sfida. Vista la notevole difficoltà del gioco nelle categorie superiori, spicca la presenza di un espediente che molti tra voi ricorderanno nel titolo di Milestone dedicato agli alfisti. In S.C.A.R. era possibile riprendere la gara pochi secondi prima di un errore particolarmente grave. Qui succede la stessa cosa, visto che i "flashback" sono solo tre e bisogna giocarseli con notevole parsimonia.



oggetti danneggiabili a bordo strada. Tre elementi a sé stanti, che entrano simultaneamente in gioco nel momento in cui si verificano incidenti ad alta velocità tra una o più vetture. Oltre alla perfezione della fisica nei ribaltamenti o negli speronamenti in volo nella modalità Demolition Derby, ciò che lascia basiti è il comportamento di gomme di protezione e altri detriti (compresa la carrozzeria delle auto incidentate) che restano sulla pista fino alla fine della gara. Colpirli al giro successivo ad altissima velocità può non far accadere nulla di speciale se non qualche ammaccatura, oppure portare a cappottamenti agghiaccianti per la perfezione con cui riproducono la dinamica di rotazione dei bolidi coinvolti. Se escludiamo il fatto che non si corre con il maltempo (unica vera mancanza di una certa importanza), durante la mia lunga carriera di redattore non avevo mai visto un pacchetto di feature così completo all'interno di un singolo prodotto. Anche il sonoro è eccellente e riproduce molto bene il rombo dei vari motori, con impatti di incidenti e salti di grande qualità e presenza scenica. In conclusione, va fatto un doveroso accenno alle richieste hardware: nonostante la presenza di numerosi concorrenti a schermo e di scenari tutt'altro che banali dal punto di vista strutturale, GRID si è comportato nettamente meglio di DiRT, in termini di fluidità. Sul mio Core Duo 6600 con nVidia 8800 e due gigabyte di RAM, il gioco non ha mai fatto una piega. Sostituita la scheda video con una ATI 2600 e ridotta la RAM a 1 GB, sono rimasto piacevolmente colpito dal non constatare praticamente

alcuna differenza di prestazioni. Questo sì che si chiama ottimizzare!



GIUDIZIO

Devo ammettere che l'hype di cui è stato vittima Race Driver GRID negli ultimi mesi mi aveva fatto pensare al peggio: la conversione da un titolo con una propria dignità sportiva a street racer sapeva tanto di mossa commerciale attuata per contrastare la serie Need For Speed (suicidatasi comunque di sua propria mano. ndKikko). Invece, preso atto della natura arcade (o "simularcade", se giocato con volante e senza aiuti) di GRID, non resta che fare i complimenti a Codemasters per come ha saputo creare un gioco di guida tecnicamente spettacolare, vario e impegnativo, ma al contempo, accessibile a una larghissima fetta di pubblico. Come per tutti i precedenti capitoli della serie, difficilmente piacerà ai patiti della simulazione: ma quando si ha in cascina una copia di GTR2 ed rFactor, qualche "piccola" distrazione ce la si può concedere senza andare troppo per il sottile, non trovate?

PRO E CONTRO

- ➔ Grafica e sonoro fantastici
- ➔ Grande varietà di modalità, vetture, tracciati
- ➔ Intelligenza artificiale feroce come poche
- ➔ Multiplayer efficiente ed entusiasmante

PARAMETRI

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

93



© 2004 UEFA TM

UEFA
EURO2008
Austria-Switzerland

SVILUPPATORE: EA Sports PUBLISHER: EA DISTRIBUTORE: EA
MULTIPLAYER: LAN, Internet LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 39,90

UEFA EURO 2008

Come da prassi, EA Sports propone per l'evento continentale una versione riveduta, o meglio vista e rivista, del suo celebre simulatore di calcio...

Per dirla con il titolo di un film di Carlo Verdone, "Ma che colpa abbiamo noi?". Cosa c'entra questo con l'ennesimo capitolo del calcio giocato di casa EA Sports? Poco o nulla, però a ben vedere alle teste pensanti del colosso dei videogiochi sportivi una bella capatina dall'analista

non farebbe proprio male. I capocioni in questione, infatti, hanno volutamente snobbato ancora una volta la versione PC dell'ennesimo capitolo di FIFA (qui ovviamente ribattezzato per onorare l'evento calcistico di questa estate). E stiamo parlando di una piattaforma su cui FIFA si è affermato quasi 12

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

- CPU: Single Core 1,3 GHz (Single Core 2,4 GHz) ■ RAM: 256 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 3,4 GB
- Connessione: ADSL ■ Scheda video: GeForce 4/Radeon 8500 64 MB (GeForce 6800)

www.ea.com..... ■ Massimo "NKZ" Nichini nkz@sprea.it

anni fa, mica l'altro ieri. La cosa che ci indispone è che su console FIFA/EURO 2008 vanta un motore grafico degno della cosiddetta

Next-Gen e lì la cura per tattica e il controllo rivaleggiano, in alcuni casi superando, il nemico di sempre Pro Evolution.

TUTTO QUANTO, DAL MOVIMENTO DEI GIOCATORI ALLA POSIZIONE DEI COMANDI SUL PAD, È RIMASTO ESATTAMENTE IDENTICO A FIFA 08



La versione "estiva" di FIFA non modifica granché di quanto già visto nella sua ultima incarnazione.



La modalità campagna europea permette di viaggiare attraverso ogni stato in cerca di sfide più o meno appassionanti.

EURO 2008 PROPONE UN'INEDITA CAMPAGNA EUROPEA CHE RACCOGLIE E AMPLIA LE TANTE VARIANTI DI GIOCO VISTE NEI PRECEDENTI TITOLI DELLA SERIE

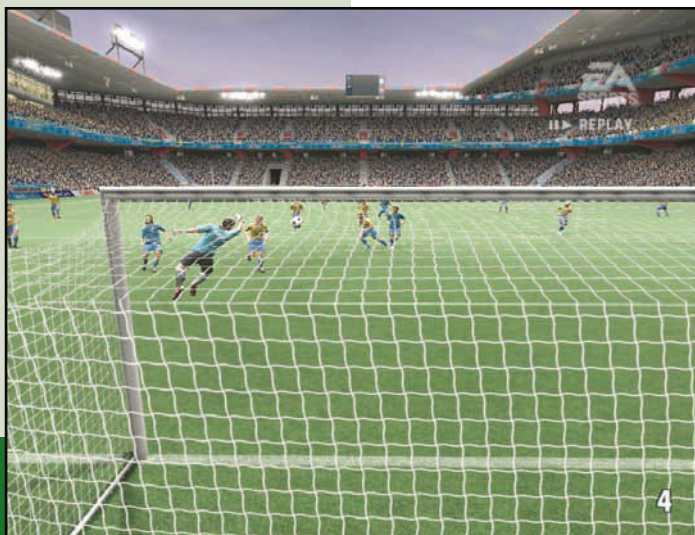


↑ Euro 08 si concentra sugli stadi e sulle squadre che animeranno l'europeo di Austria e Svizzera.

Sui nostri amati PC, invece, ci troviamo ancora una volta un discendente diretto del vecchio engine grafico, ereditato dalla conversione da PlayStation 2 e semplicemente rimaneggiato rispetto alla più recente incarnazione (cosa che si poteva già intuire visto il trattamento riservato a FIFA 08... ndToSo). Questo non significa certo che UEFA Euro 2008 non mostri qualche novità, ci mancherebbe, ma di certo è deprimente per tutti i PCisti calciofilo essere ancora una volta relegati, per così dire, a bordo campo a guardare utenti di altre macchine divertirsi sicuramente molto di più... Insomma, cara EA Sports, ma che colpa abbiamo noi?

STESSO CAMPO, STESSO STADIO

Archiviata la vera notizia di questo ennesimo capitolo della saga calcistica di EA, e continuando a incrociare le dita affinché, almeno alla prossima tornata, il PC venga finalmente considerato degno del processo evolutivo già in corso sulle console, andiamo a vedere cosa propone Euro 2008. Seguendo in maniera fedele il copione inaugurato per Euro 2000, questa versione propone tutte le possibili rivisitazioni del torneo continentale che vedrà la luce questa estate in Svizzera e Austria: è possibile prendere una qualsiasi delle nazioni facenti parte dell'UEFA e ripercorrere tutte le qualifi-



↑ Benché non così disastrosa, la grafica del vetusto engine non dona certo a Euro 2008 un fascino moderno...

CELO, CELO... BUSO MANCA!

Oltre ai punti abilità, in Euro 2008 è possibile, così come accadeva anche in passato in altri giochi della calcistica di EA, raccogliere dei crediti. Questi possono essere scambiati con tutta una serie di contenuti extra come nuovi palloni, stadi, canzoni, video e altro materiale extra assortito. A differenza dei precedenti titoli, però, Euro 2008 introduce l'album delle figurine e le famigerate bustine: invece di spendere direttamente i punti per acquistare l'oggetto desiderato, il giocatore "compera" una o più confezioni contenenti ciascuna cinque "immagini" che andranno ad arricchire l'album virtuale di tutte le rose delle nazionali (non solo quelle che disputeranno la fase finale dell'Europeo). In ogni pacchetto c'è una possibilità su quattro di trovare anche un oggetto bonus: un bell'incentivo per spendere i punti, visto che il completamento dell'album non porta alcun vantaggio vero e proprio...

cazioni o giocare direttamente la fase finale. A parte queste ovvie modalità di gioco, Euro 2008 propone un'inedita campagna europea che raccoglie e amplia le tante varianti viste nei precedenti titoli della serie. In questa campagna è possibile guidare direttamente una nazione e affrontare, via via che vengono sbloccate, sfide diverse contro tutti gli altri Stati: capita così di partecipare a uno scontro ai calci di rigore, iniziare una partita dal secondo tempo sotto di due gol con l'obiettivo di ribaltare il risultato o giocare impersonando esclusivamente un atleta della rosa. Ognuna di queste sfide mette in palio un certo quantitativo di punti abilità, destinati ad aumentare al raggiungimento di obiettivi secondari (non subire gol, fare almeno una doppietta e via di questo passo) e in base al comportamento della squadra sul campo, con bonus per tiri in porta e calci d'angolo e penalizzazioni

per cartellini ed espulsioni. I punti conquistati possono essere "spesi" per aumentare le caratteristiche dei giocatori della propria squadra: in questo modo, anche prendendo il controllo di una nazionale minore è possibile, strada facendo, arrivare a competere più o meno alla pari con le squadre più titolate del continente. Benché non certo innovativa nella sostanza, la campagna europea, grazie alla quantità di missioni e sfide proposte, riesce a mantenere viva l'attenzione del giocatore un po' di più di quanto la sola ricostruzione del torneo potrebbe fare.

SIAMO TUTTI UN PO' PIRLO

La stessa scarsità d'innovazione proposta dalle modalità di gioco può essere riscontrata nel sistema di controllo della partita vera e propria. Tutto quanto, dal movimento dei giocatori alla posizione dei comandi sul pad, è rimasto esattamente identico a FIFA 08. L'unica eccezione a questa regola sono i calci piazzati, rivoluzionati



↑ Acquistando i pacchetti di figurine è possibile sbloccare palloni, stadi e terreni speciali: benvenuti in spiaggia!



↑ L'inquadratura di gioco non ha subito modifiche, nemmeno durante i rigori e gli altri calci piazzati.

per l'ennesima volta (e con questa siamo a tre in meno di cinque anni...). Il nuovo sistema utilizza lo stick destro, lo stesso impiegato per le finte, per decidere la potenza della rincorsa e del tiro ed eventualmente per dare effetto alla palla.

Il tutto si risolve in un movimento verticale (prima all'indietro, poi in avanti) della levetta: con la giusta tempistica e il giusto tempo di caricamento è possibile eseguire delle punizioni a girare decisamente spettacolari con una maggiore semplicità rispetto ai sistemi di puntamento utilizzati in passato.

QUANDO LO SCATTO E IL PIATTONO NON CI

ALCUNI RALLENTAMENTI DURANTE IL MOVIMENTO REPENTINO DELL'INQUADRATURA SONO MOLTO PIÙ MARCATI E FASTIDIOSI DI QUANTO FOSSERO IN FIFA

↓ Un esempio di missione della campagna: controllando solo un giocatore dobbiamo cercare di vincere la partita e magari segnare pure una doppietta...



DOVREBBERO ESSERE

Ricapitolando, Euro 2008 è una versione solo leggermente modificata di FIFA 08, che ripropone in pratica lo stesso sistema di controllo con la cornice dell'evento sportivo per nazionali e una campagna europea a missioni. Non è difficile intuire che questa aria di "rinfrescata generale" senza sostanziali novità possa essere applicata tranquillamente anche al reparto grafico.

Paragonando il motore grafico a FIFA 08, infatti, notiamo che in larga parte il più recente Euro 2008 sembra non discostarsi più di tanto da quanto già visto. Sono stati inseriti i nuovi stadi della competizione, le rose ag-

ASSEGNA PT. CRESCITA UEFA EURO2008™



GEN 78/84
CDC
8
G. GATTUSO
ITALIA

PUNTI CRESCITA DISPONIBILI:

20

CARATTERISTICA ATTUALE

DRIBBLING
ATTRIBUTO +1 = 14 PUNTI CRESCITA

CARATTERISTICHE PRINC.

CONTROLLO PALLA	76	16
DRIBBLING	74	14
GIOCO DI TESTA	76	16
PASSAGGIO CORTO	86	26

1/2

EA SPORTS

INDIETRO FINE

↑ I punti conquistati nella campagna possono essere spesi per migliorare i giocatori della propria rosa.

giornate delle squadre nazionali, i tradizionali festeggiamenti e le scenette di intermezzo dopo un fallo o un'interruzione di gioco. Di tutto questo però è difficile individuare qualcosa di inedito: facce e modelli dei calciatori sono rimasti pressoché inalterati, così come le animazioni, siano esse di gioco (scatti, finte, reazioni) o di esultanza.

In alcuni casi è possibile, invece, identificare addirittura dei peggioramenti: alcuni scatti e rallentamenti durante il movimento repentino dell'inquadratura da un capo all'altro del campo, per esempio, sono molto più marcati e fastidiosi di quanto fossero in FIFA.

Va anche detto che tali incertezze del motore paiono totalmente indipendenti dalla potenza della scheda video utilizzata, vista la loro presenza anche con risoluzioni bassissime e un hardware ampiamente sovradimensionato rispetto alle richieste.

A questi rallentamenti dobbiamo aggiungere un'incredibile serie di veri e propri difetti ed errori: palloni che escono dalla rete o il campo che rimane "indietro" rispetto alla posizione dei giocatori (per poi magicamente sistemarsi dopo un replay) sono eventi rari ma che possono accadere e di certo non aiutano a spingere un titolo già ampiamente deludente dal punto di vista estetico.

Euro 2008, insomma, intristisce sotto il profilo della rappresentazione a video anche trascurando il vecchio motore grafico e i paragoni con le incarnazioni su console: un vero peccato, perché il resto del gioco, grazie a un sistema di controllo ormai ben conosciuto dai

giocatori e a una relativa "lentezza" che favorisce la tattica sulla frenesia, si meriterebbe un vestito molto più gradevole e accattivante.



GIUDIZIO

UEFA Euro 2008 si presenta come un adattamento del precedente FIFA 08. Le differenze riscontrabili risiedono esclusivamente nelle modalità di gioco e nell'introduzione di un nuovo sistema di tiro per le punizioni. Tutto il resto, dal motore grafico al sistema di controllo, rimane saldamente ancorato al passato, con il risultato di presentarsi ancora una volta come un gioco dal potenziale molto buono ma dalla realizzazione decisamente sotto alle aspettative. Questa considerazione, unita ad alcuni difetti ed errori sparsi qua e là nella simulazione calcistica, impedisce quindi di assegnare un punteggio più alto a quello che speriamo vivamente sia l'ultimo esponente di un vecchio filone ormai superato persino dalla stessa EA su altre piattaforme.

PRO E CONTRO

- ⊕ **Modalità campagna piena di sfide e varianti**
- ⊕ **Buono il sistema di controllo**
- ⊖ **Vecchio engine grafico pieno di errori e bug**
- ⊖ **Non all'altezza delle controparti console**

PARAMETRI

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

69

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



In edicola

Spr.a
editori
ITALY

ESCLUSIVA

SVILUPPATORE: Traveller's Tales ■ PUBLISHER: LucasArts ■ DISTRIBUTORE: Activision
 MULTIPLAYER: Stesso PC ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 39,90



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

clicca qui e guarda il trailer!

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Single Core 1 GHz (Single Core 3 GHz) ■ RAM: 256 MB/XP, 512/Vista (1 GB/XP, 2 GB/Vista) ■ Spazio su HD: 3,8 GB
 Connessione: Nessuna ■ Scheda video: GeForce 5900FX/Radeon 9800Pro (GeForce 6900GT/Radeon X800)

www.lucasarts.com/games/legoindianajones ■ Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

Il quarto capitolo di questa saga immortale è uscito nei cinema da qualche giorno. Cosa c'è di meglio, prima di andare a vedere che hanno combinato quelli di LucasFilm, di un bel ripasso a colpi di mattoncini LEGO?

Come ho già avuto modo di scrivere lo scorso mese, trattando la preview sia di LEGO Indiana Jones sia del prossimo, interessantissimo LEGO Batman, quelli di Traveller's Tales hanno davvero trovato la gallina dalle uova d'oro quando hanno deciso di mescolare il sacro

delle licenze Lucas e DC Comics con il profano dei mattoncini plasticosi più famosi di sempre. I tre precedenti LEGO Star Wars sono riusciti nell'impresa di coinvolgere sia il pubblico dei più giovani, sia tutti quelli che erano alla ricerca di un platform/adventure gradevole e nel

quale impersonare alcuni dei personaggi più amati della cinematografia hollywoodiana. Questa affermazione è in particolar modo vera quando si prende in considerazione The Original

Trilogy, un prodotto a tutto tondo che ha saputo miscelare l'irriverente ironia delle trovate dei game designer e una totale aderenza agli accadimenti dei primi tre film della saga.

QUELLO DI INDIANA JONES ERA UN BRAND TROPPO GHIOTTO PER LASCIARSELO SFUGGIRE



Anche se alcune porzioni di livello possono sembrare complesse, con un po' di colpo d'occhio e precisione nei movimenti non fatterete a proseguire con successo.



Shorty, oltre a ricostruire gli oggetti come tutti i personaggi, può infilarsi in pertugi altrimenti impraticabili. Un personaggio insostituibile per la modalità "gioco libero"!

CHI SI È DIVERTITO CON LEGO STAR WARS SI RITROVERÀ A CASA VESTENDO I PANNI DI INDIANA JONES



⤴ A volte è possibile usare piccoli travestimenti per ingannare le guardie. Basterà un cappello diverso dal solito "faldone" di Indy?

Indiana Jones era un brand troppo ghiotto per lasciarselo sfuggire con leggerezza, e quindi eccoci qui a parlare della versione finale del nuovo titolo dedicato all'archeologo esploratore per antonomasia, ovviamente in versione "modulare".

LEI SA PILOTARE UN AEREO?

No. Però mi sono visto in svariate occasioni tutti e tre i film della trilogia cinematografica. Insomma, possiedo un background culturale abbastanza approfondito sull'argomento da poter dichiarare, senza possibilità di smentita, che, anche in questo caso, il lavoro dei ragazzacci di Traveller's Tales è stato quanto mai certosino per quanto riguarda la coerenza con i

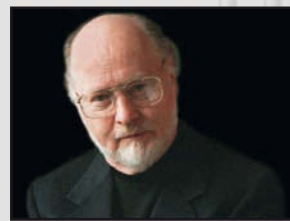
plot narrativi delle pellicole. A essere del tutto onesti, per evidenti esigenze di gameplay talvolta si ha a che fare con dei palesi "falsi storici", come la partecipazione di Sallah al posto di Marion durante la fuga dal Pozzo delle Anime (perlomeno all'inizio del livello) ne I Predatori dell'Arca Perduta, piuttosto che la totale e ingiustificata assenza dei nazisti, sostituiti con più "opportuni" (ugh!) soldati anonimi senza alcun background storico. Pochezze perdonabili, dovute, come appena detto, a precise necessità nel garantire la varietà degli enigmi. Difatti, differentemente dai precedenti episodi legati a Star Wars (dove più personaggi si alternavano a seconda della situazione), in LEGO



⤴ Il classico esempio di cooperazione ben riuscita. Uno guida il muletto e l'altro mette in moto le eliche con la frusta.

MUSICHE A TUTTO TONDO

Le composizioni di John Williams per le pellicole cinematografiche di Indiana Jones sono tra le più belle in assoluto della storia del cinema, naturalmente tutto a parer mio. Nel gioco di Traveller's Tales sono invero perfettamente integrate nel contesto, contribuendo non poco a restituire all'orecchio ora la tensione per un momento d'azione (o per una scena d'intermezzo) particolarmente vivace, ora la compassata atmosfera delle situazioni più ponderate. Il tutto è condito da una progressione dinamica dei brani che impedisce al giocatore di percepire uno stacco netto tra un commento musicale e l'altro. Quello che era uno dei veri valori aggiunti di LEGO Star Wars lo è, a maggior ragione, anche di LEGO Indiana Jones.



Indiana Jones il buon Indy, accompagnato dalla fedele frusta, è praticamente sempre presente sulla scena come personaggio giocabile. Sono quindi solo i compagni di viaggio a cambiare d'identità, in dipendenza del livello affrontato.

Quanti di voi hanno avuto il buon gusto di cimentarsi con i precedenti titoli LEGO non avranno grosse difficoltà a padroneggiare Indiana Jones e compagnia, visto che le meccaniche sono rimaste pressoché invariate. Nello scenario si ha a che fare sempre con almeno due personaggi (talvolta di più), liberamente controllabili alternandosi nei loro panni con la CPU (se si gioca da soli) o con un amico.

La cosa interessante, già presente negli altri titoli della serie LEGO, sta nel fatto che il secondo giocatore può intervenire in qualsiasi momento in aiuto del "titolare", come nella migliore tradizione coin-op, per poi abbandonare la partita a piacimento senza che questo influisca minima-

mente sul prosieguo della campagna da parte del compagno.

Sia che giochiate in solitario, sia che vi mettiate alla prova con LEGO Indiana Jones in felice compagnia, quello con cui avrete a che fare è un sano alternarsi di momenti di azione, dove il titolo Traveller's Tales si trasforma in un picchiaduro a scorrimento, con altri dove è la materia grigia a farla da padrone. Molti enigmi sono comunque riconducibili a semplici gesti legati al mondo dei mattoncini LEGO, del tipo "smonta questo" o "ricostruisci quello", oltre a classici cliché come leve da tirare o piattaforme-tranello da evitare con balzi opportuni. Nulla di particolarmente difficile, a dire il vero, ma sono richiesti un minimo di pianificazione e coordinazione, visto che la risoluzione di una certa fetta degli enigmi non può prescindere dall'azione combinata dei personaggi presenti su schermo.

Come conseguenza di un'attenta esplorazione dei livelli, ci si accorge



⤴ Il museo è un po' la versione povera della casa di Lara in Tomb Raider. Utile per la gestione di tutte le attività accessorie, ma nulla più di un orpello.



➔ Solo con un personaggio in possesso di un libro adatto sarà possibile decifrare i geroglifici e proseguire nell'avventura.

ben presto di come una sostanziosa parte delle caratteristiche secondarie (segreti, bonus, e via di questo passo) non possa essere raggiunta o, se preferite, ottenuta nell'immediato. Il motivo è presto detto: una volta terminato un livello, questo può essere rigiocato a piacimento, anche utilizzando personaggi diversi da quelli assegnati di default per il primo giro. La scelta della squadra da mettere "in campo" deve essere figlia della buona memoria, visto che serve ricordarsi quale particolare abilità è utile per raggiungere, ad esempio, una determinata zona il cui accesso era precluso ai personaggi controllati nella prima "passata". Naturalmente è chiaro come un livello possa essere rigiocato solo se già affrontato nella

modalità campagna, così come un personaggio possa far parte del party (perdonatemi il gioco di parole) solo se precedentemente sbloccato.

FRUSTANTI FRUSTATE?

Veniamo ora a un'analisi critica di LEGO Indiana Jones, che ci porta a esprimere un giudizio estremamente positivo. Il fatto che l'impalcatura del prodotto sia praticamente invariata rispetto a LEGO Star Wars è garanzia di giocabilità e divertimento senza compromessi. Il carisma di Indiana Jones è un ulteriore valore aggiunto alla causa di Traveller's Tales, che sono riusciti a confezionare un prodotto a tutto tondo, capace di catturare l'attenzione sia dei fan sfegatati dell'archeologo di Spielberg,

LA TUA FACCIA NON MI PIACE!

Qualcuno dei personaggi della saga vi sta particolarmente antipatico? Poco male. In LEGO Indiana Jones è possibile "giocare" con i pezzi dei suddetti, smontandoli e rimontandoli a vostro piacimento per creare l'ibrido che più vi aggrada. Insomma... una cosa inutile, ma alquanto divertente!



sia del giocatore occasionale. Il motore grafico, inoltre, è stato notevolmente ritoccato, e ora è in grado di regalare alla vista immagini pulite e ricche di dettaglio, pur mantenendo quel feeling "plastico" che tanto è piaciuto nei capitoli precedenti.

Purtroppo, il cambio di brand non ha eliminato del tutto alcune magagne che ci siamo già sorbiti in precedenza. Tanto per cominciare, la telecamera è tutto fuorché perfetta, e comunque non è liberamente gestibile se non per piccoli movimenti su due soli assi. Questo significa che, quando si gioca in due, può capitare che l'inquadratura non riesca ad allargare a sufficienza il campo visivo, mettendo nei guai il secondo giocatore, che finisce spesso per morire, trascinato in qualche baratro a causa della lontananza dal compagno.

Il secondo difetto è da ricercare in un'intelligenza artificiale non brillantissima, che sfocia, nei casi più gravi, in frustranti minuti palleggiandosi tra un personaggio e l'altro alla ricerca di una sincronia d'intenti che la CPU proprio non ne vuole sapere di assecondare. Ovviamente questo difetto affligge unicamente il gioco in singolo, visto che si presume che nelle fasi multiplayer entrambi gli utenti sappiano organizzarsi e coordinarsi secondo le necessità del momento.

Discorso longevità: ogni singolo episodio è composto da sei missioni, per un totale, quindi, di diciotto livelli (ottimo in matematica il Conte. Lo teniamo per questo e per svuotare i portacenere. ndToSo). Ciascuno di essi porta via non più di una mezzora a un giocatore mediamente esperto, il che significa che il "primo giro" lo si finisce in meno di dieci ore (vedi che, allora, è proprio bravo in matematica? E tu, Mirko, che lo prendevi in giro... ndToSo).

Completare LEGO Indiana Jones in ogni sua forma è, invece, un altro paio di maniche.

Ah... procuratevi un pad (ma anche due!), perché affrontare l'intera saga armati di tastiera è davvero più difficile che recuperare l'Arca Perduta.

GIUDIZIO

Come talvolta accade, il voto finale è il sunto di due giudizi separati. Nel caso specifico di LEGO Indiana Jones va assegnato un 75 per chi lo affronta in single player e un bell'85 per chi ha la fortuna di avere un compagno con cui gustarsi tutta d'un fiato la triplice campagna ispirata alla trilogia cinematografica (quindi, tu che non hai amici, lo butti? ndToSo)(eddai, dagli tregua! ndSS). Le pecche dell'intelligenza artificiale che gestisce i compagni di viaggio di Indy sono purtroppo foriere di frustrazione in troppi momenti per non renderne conto in fase di valutazione. Per il resto, telecamera a parte, posso solo dire "tanta roba". Orsù dunque... trovate un amico, procuratevi già che ci siete un paio di joypad, e infine dateci dentro in fretta, che a settembre c'è LEGO Batman pronto a stupirci ancora una volta!

PRO E CONTRO

- ➕ Giocarlo in coppia è un divertimento unico
- ➕ Indiana Jones ha carisma da vendere
- ➖ Intelligenza artificiale non eccelsa
- ➖ La telecamera non è completamente gestibile

PARAMETRI

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

I PROGRAMMATORI SONO RIUSCITI A CONFEZIONARE UN PRODOTTO CAPACE DI CATTURARE L'ATTENZIONE SIA DEI FAN SFEGATATI DELL'ARCHEOLOGO DI SPIELBERG, SIA DEL GIOCATORE OCCASIONALE

➔ Indy ha paura dei serpenti e il risultato è che tutto il lavoro sporco sarà sulle spalle di Sallah.



**Lavora meglio,
non perdere tempo**



In edicola

■ SVILUPPATORE: Propaganda Games ■ PUBLISHER: Touchstone ■ DISTRIBUTORE: Touchstone
 ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 49,90

ESCLUSIVA!

TUROK

Turok è svelto, silenzioso e letale. Soprattutto, non fa l'indiano quando ai gringos prudono le dita...

Prendete un pianeta ricoperto da una fitta giungla lussureggiante, aggiungete varie specie di dinosauri e un misterioso pugno di ribelli. Manca solo un Cherokee bravo con coltello, arco e vari tipi di armi da fuoco per ottenere gli ingredienti di base di uno sparattutto dal nome prestigioso. Stiamo parlando del nuovo capitolo della saga di Turok, un prodotto che alla fine

degli anni '90 aveva avuto parecchio successo per come permetteva di sterminare orde di dinosauri senza nemmeno prendersi la colpa della loro estinzione. Dopo un gioco ufficiale e un paio di seguiti con poca fortuna, Touchstone ha deciso di fare il grande salto nel mercato dei videogiochi mettendo un sacco di soldi nelle tasche di Propaganda Games per realizzare il primo capitolo di una

SE I NUOVI COMPAGNI D'AVVENTURA SONO AL CORRENTE DEI TUOI TRASCORSI, NON CI VUOLE MOLTO A COSTRUIRSI LA REPUTAZIONE DEI VOLTAGABBANA



Le cutscene di buona qualità abbondano. Le radici cinematografiche di Touchstone sono molto evidenti.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Single Core 3.0 GHz (Dual Core) ■ RAM: 1 GB (1,5 GB) ■ Spazio su HD: 12 GB
 ■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI Radeon 1300/Nvidia GeForce 6800 (ATI Radeon 1700/Nvidia GeForce 8600)

www.turok.com.....

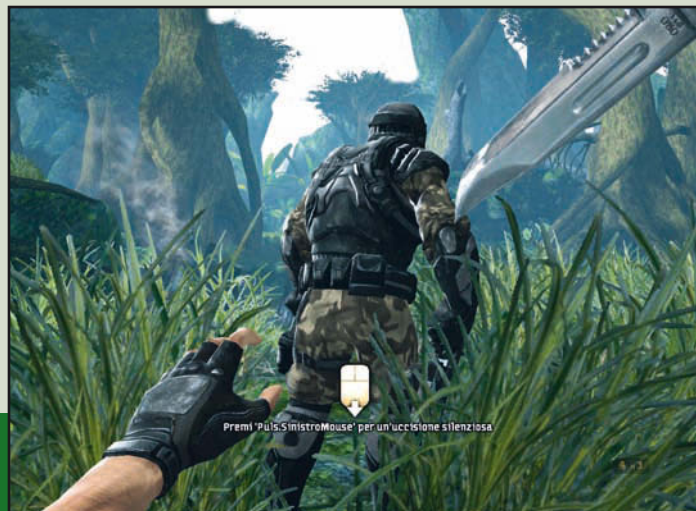
■ Matteo "Elvin" Lorenzetti@elvin@sprea.it

nuova serie. Riusciranno a salvare dall'estinzione un brand dal passato illustre?

VOLTAGABBANA IO?

Come accennato qualche riga sopra, Turok prende le mosse da presupposti completamente diversi rispetto alle vicende narrate in Dinosaur Hunter (1997), Seeds of Evil (1998) ed

Evolution (2002): le nuove avventure sono ambientate in un lontano futuro in cui il viaggio interstellare della razza umana è diventato realtà e la colonizzazione di pianeti esterni al sistema solare una consuetudine accettata. Joseph Turok, esperto combattente di sangue indiano, viene catturato da un gruppo di ribelli che intuiscono le sue potenzialità come



In molte situazioni si attivano i classici "quicktime event". Le uccisioni alle spalle con il coltello sono una di queste.

I LIVELLI SONO COMPLETAMENTE LINEARI E NON PERMETTONO DI CERCARE PERCORSI ALTERNATIVI



⬆ Quando i dinosauri attaccano in branco si comincia a ballare veramente: pronti a riesumare tecniche di movimento degne di Doom?

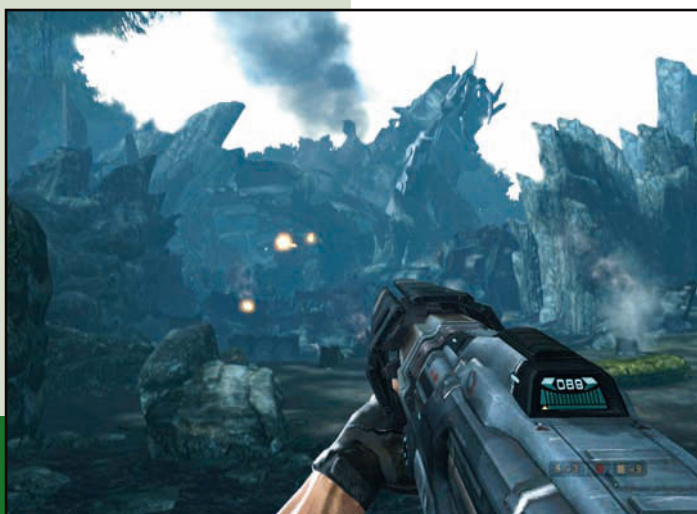
sicario e lo addestrano per anni ai rudimenti della guerra in tutte le sue forme. Una serie di eventi successivi al suo reclutamento lo portano a unirsi alle truppe governative incaricate di recarsi su un pianeta sconosciuto in cui si ritiene che il Branco di Lupi, i ribelli di cui sopra, abbia stabilito la propria base. Bella la vita del mercenario? Mica tanto: se i nuovi compagni d'avventura sono al corrente dei tuoi trascorsi, non ci vuole molto a costruirsi la reputazione dei voltagabbana, soprattutto se qualcuno di essi ha perso qualche parente per mano dei ribelli. Turok non fa nemmeno in tempo a guardarsi le spalle sotto la doccia che la nave da trasporto viene abbattuta da un lancio di missili provenienti dal pianeta incriminato. Nonostante

l'atterraggio non sia dei più morbidi, il nostro Cherokee dall'improbabile capigliatura si accorgerà che il peggio deve ancora venire...

RETTILI AL PASCOLO

Il pianeta su cui il nostro è fortunatamente atterrato ha tutte le carte in regola per essere considerato un perfetto parco a tema: giungla lussureggiante, strapiombi, radure e varie specie di dinosauri simili a quelli che in era preistorica popolavano la terra. Più qualche variante decisamente meno mansueta.

Con questi presupposti verrebbe facile pensare che il level design di Turok sia simile a quello visto in Crysis: in realtà, il prodotto di Propaganda Games, pur se realizzato con competenza, non arriva alla vastità



⬆ Anche se non riceverà un Oscar per la grafica, Turok mette spesso in mostra scenari piuttosto evocativi.

MULTISAURO

Il multiplayer di Turok, esattamente come la trama dedicata ai giocatori in solitario, è discretamente ben realizzato, benché non introduca eclatanti novità nel genere degli FPS. A una buona selezione di modalità (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Obiettivo, Assalto e Cooperativa) si affiancano poche mappe sufficientemente interessanti che possano mantenere viva l'attenzione per parecchio tempo. La leggerezza del motore grafico e la bontà dei server rappresenteranno una parte rilevante nell'eventuale successo della versione online: l'impressione, tuttavia, è che i Propaganda Games non abbiano spinto eccessivamente sull'acceleratore nei multi, relegandolo al ruolo di piacevole riempitivo. Peccato per l'incompleto supporto della modalità cooperativa: non si può giocare l'intera campagna single player ma solo tre mappe dedicate.

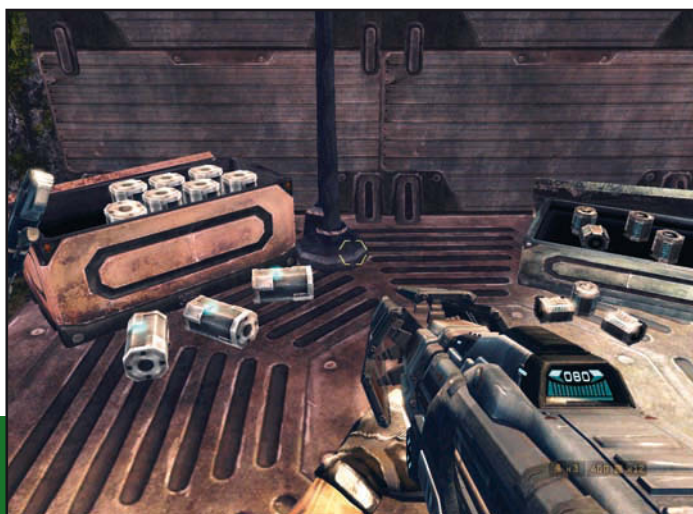


delle ambientazioni del titolo Crytek. I livelli sono completamente lineari e non permettono di improvvisare percorsi alternativi per accedere agli edifici nemici. La conformazione dello scenario fa da semplice cornice ai combattimenti di cui è composto questo FPS senza introdurre particolari spunti tattici; durante gli spostamenti all'interno della foresta ci si deve districare tra rami di rettili di varie dimensioni e aggressività, inframmezzati da occasionali pattuglie alla ricerca di sopravvissuti dello schianto. Una volta raggiunti i luoghi in cui sono presenti strutture visitabili, il gioco perde la sua connotazione di survival game dovuto al numero soverchante di bestiacce affamate per trasformarsi in un FPS piuttosto convenzionale: basta fare piazza pulita della fanteria nemica sfruttando le armi a propria disposizione e la pagnotta è garantita.

DUAL AKIMBO FOREVAH

Il particolare utilizzo delle armi in dotazione merita una discussione

maggiormente approfondita, in quanto è proprio in questo settore che il gioco si stacca dai suoi trascorsi per restituire un feeling molto diverso agli estimatori della serie. Dopo gli arsenali di oltre dieci anni fa comodamente trasportati in spalla senza minimo riguardo al possibile ingombro, la Santabarbara attuale si riduce a quattro slot: due sono occupati da coltello e arco, mentre gli ultimi sono dedicati ad armi da fuoco et similia. Nonostante la netta riduzione dell'arsenale obblighi il giocatore a scegliere con attenzione cosa trasportare (lasciando spesso sul terreno ingenti quantità di munizioni), l'assortimento è discreto, pur non arrivando alla spettacolarità dei precedenti capitoli. Tale differenziazione, tuttavia, imprime a Turok una caratteristica piuttosto marcata, che si riflette nel gameplay: per le situazioni più intense è possibile impugnare anche entrambi i gingilli di morte per dar via a una vera e propria fiera del Dual Akimbo che, in alcuni frangenti, si rivela



⬆ In diversi sentiranno la mancanza del trapano cerebrale che tanto spettacolo aveva dato nel secondo capitolo della serie. Armi e munizioni, in ogni caso, non mancano.



➤ Oltre alla superficie non mancano escursioni in grotte piene di scorpioni giganti: per fortuna che c'è il lanciafiamme...

indispensabile per sopravvivere. In molte situazioni è tuttavia possibile portare a termine uccisioni silenziose con il coltello o con l'arco: una caratteristica decisamente peculiare, cui abbiamo dedicato un approfondimento nell'apposito box. In ogni caso, la componente stealth non è essenziale al completamento dei livelli; oltre a qualche avvicinamento silenzioso o al cecchinaggio di sentinelle particolarmente distanti, Turok non si spinge.

STRAFE CIRCOLARE

Proprio l'azione di gioco considerata in termini di difficoltà degli scontri e varietà delle situazioni è probabilmente uno dei punti deboli di Turok. Non tanto per il fatto che ci sia qualcosa di brutto o mal realizzato, ma semplicemente perché il gameplay si riduce a tre o quattro

situazioni di base che tendono a ripetersi all'infinito. Nella giungla gli incontri più frequenti sono rappresentati da orde di dinosauri più o meno dure da abbattere. È possibile partecipare al processo d'estinzione dosando accuratamente le munizioni e riesumando il caro vecchio strafate circolare. Di difficoltà variabile sono invece le sparatorie con i tirapiedi di Kane: non solo difettano di mira e resistenza, ma mancano di quell'intraprendenza che porta i nemici degli sparattutto moderni (Bioshock, F.E.A.R. Rainbow Six Vegas) a rappresentare una minaccia per il giocatore esperto. Come al solito, i programmatori tendono a mascherare questa carenza di personalità con il numero e la posizione di vantaggio. L'espedito, in particolare a livello "difficile", qualche grattacapo lo dà, ma l'impressione che le occasionali

LE ARMI CHE POTREMO PORTARE CON NOI SONO QUATTRO, DUE DELLE QUALI PRESENTI GIÀ DALL'INIZIO DELL'AVVENTURA

➤ Uno dei boss più ostici del gioco: stendetelo e la Sagra dell'Anquilla sarà garantita per almeno sei edizioni.



SILENZIOSO E LETALE

L'utilizzo dell'arco in un gioco d'ispirazione fantascientifica come questo lascia un po' il tempo che trova: tuttavia, nelle occasioni in cui l'approccio silenzioso è consigliato rispetto all'entrata in scena a cannone spianato, l'arma indiana per eccellenza si dimostra un piacevole diversivo ai soliti fucili da cecchino. Onestamente, non ricordo le modalità d'utilizzo dell'arco nei precedenti capitoli della serie ma bisogna ammettere che in Turok la meccanica di lancio della freccia è piuttosto realistica. S'incocca e si tiene premuto il tasto sinistro fino a che la tensione delle carrucole non raggiunge il massimo livello: basta rilasciare e la freccia compie una parabola tanto tesa quanto è stato il tempo di tensione "accumulato". Colpire un bersaglio in movimento non è facile, ma in caso di successo la soddisfazione è enorme, soprattutto se si passa all'utilizzo delle frecce esplosive.



uccisioni silenziose siano un pretesto per spezzare la monotonia dei conflitti a fuoco dalla distanza, più che una reale necessità tattica, rimane. Come detto, non c'è nulla di particolarmente malfatto o fuori posto: semplicemente il gameplay si rifà essenzialmente alle sparatorie vecchio stile degli FPS di fine anni '90, dove la soddisfazione del giocatore era direttamente proporzionale allo sterminio di massa dei nemici e non alla qualità dei singoli scontri.

L'INDIANO CHE PARLA ITALIANO

Proseguendo sul sentiero del lavoro competente, arriviamo al classico commento finale dedicato alla parte tecnica, che mette sul piatto una realizzazione senza sbavature evidenti o picchi artistici di altissimo livello. La struttura chiusa degli scenari e l'assenza di texture in altissima risoluzione non permettono di paragonare la giungla di Turok a quella di Crysis; a uno sguardo d'insieme, tuttavia, gli scenari sono ben concepiti e tra canali, radure, formazioni rocciose e occasionali strutture, l'interesse del giocatore si mantiene su buoni livelli. Le animazioni sono più che discrete (soprattutto quelle dei dinosauri, quando colpiti), mentre maggiore cura pare sia stata riposta nelle texture dei personaggi e nelle numerose scene d'intermezzo, realizzate in motion capture con l'engine che muove il gioco. Purtroppo, come sempre più spesso accade per i titoli realizzati con l'Unreal Engine, è impossibile attivare l'antialias a tutto schermo, un aspetto che, insieme alla fisica di oggetti e personaggi, impedisce a Turok di ambire a una valutazione di qualità. Il sonoro invece è ben realizzato, con ottimi effetti dedicati alla fauna intenzionata a cibarsi del

protagonista e ai rumori d'ambiente tipici della giungla. Molto buona è anche la localizzazione, grazie a un convincente parlato in Italiano nei momenti più concitati dell'azione e durante le frequenti cutscene che li precedono.

GIUDIZIO

Turok è un FPS realizzato con competenza che diverte piacevolmente senza però elevarsi oltre il limite del bollino qualità. La presenza di sparatorie furibonde inframmezzate da azioni stealth alterna ottimi momenti a situazioni un po' piatte, a causa di una IA non sempre in grado di garantire una sfida avvincente: del resto, alla seicentottesantesima bistecca di brontosaurus, la sensazione di "disagio & tensione" tipica dei migliori sparattutto tende a perdersi per strada. Peccato, perché gli ottimi tocchi cinematografici (la mano di Touchstone è evidente) facevano presagire una trama interessante ma volutamente non sviluppata fino in fondo. Onesto, infine, il multiplayer, che supporta una campagna single player cortina (otto ore e tutti a casa), ma che non appare in grado di fare concorrenza ai mostri sacri usciti lo scorso Natale.

PRO E CONTRO

- Orde di dinosauri da sterminare senza ritegno
- Begli stacchi cinematografici
- Gameplay incostante
- Si finisce alla svelta

PARAMETRI

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

73



il futuro in anteprima

GLI STRUMENTI PER GIOCARE DA PROFESSIONISTI
Your Most Lethal Weapon



BANSHEE
GAMING HEADSET



REAPER EDGE
LASER GAMING MOUSE



FANG
GAMEPAD



GH - 100
GAMING HEADSET



hardware
EXPERTEN
97/100

MERC STEALTH
ILLUMINATED GAMING KEYBOARD

EXTREME
TECH
APPROVED
8/10

90%

8.5/10

EXTREME
TECH
APPROVED
9/10



REAPER
REAPER
GAMING MOUSE

Computer Games
4/5
8.5/10
8.5/10 10



FRAGMAT
GAMING MOUSEPAD



FRAGMAT
WORLD OF WARCRAFT
GAMING MOUSEPAD



YOUR MOST LETHAL WEAPON



STARTER KIT
GAMING KEYBOARD

PC GAMER
82%

PC
4/5

8.5/10



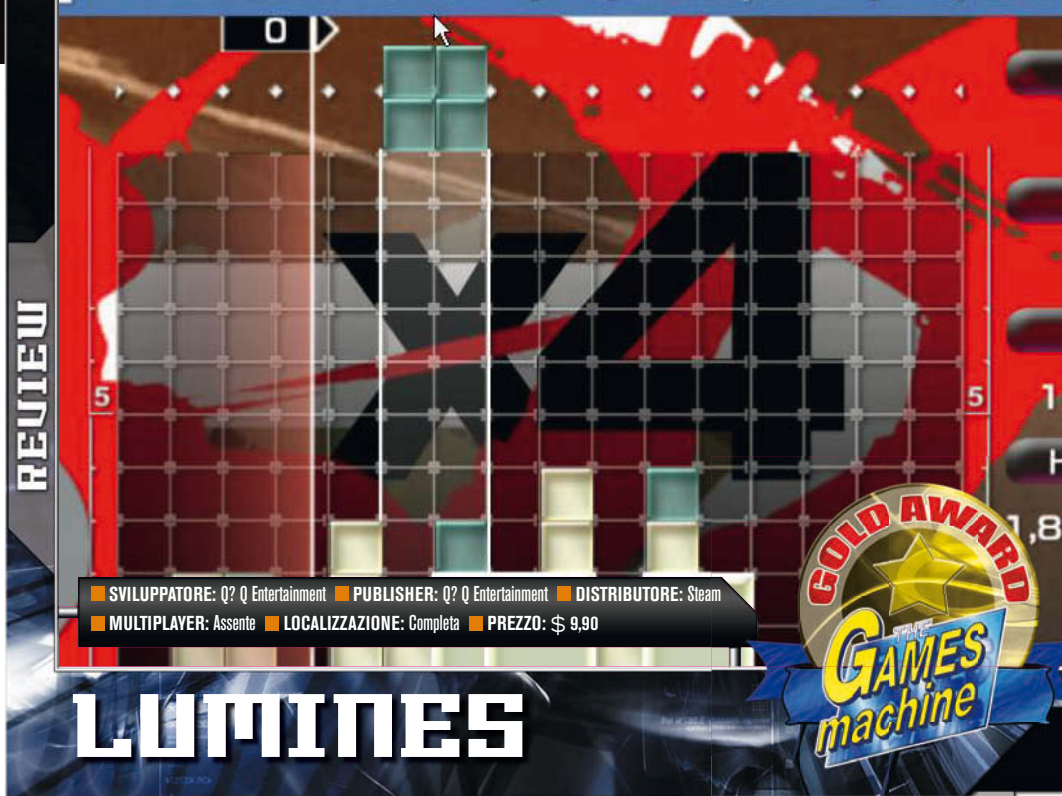
BURNING CRUSADE
LIMITED EDITION WOW KEYSSET

e ancora Keyset di Guild Wars Faction,
Loth B battaglia Per La Terra Di Mezzo,
Counter Strike, Call Of Duty 2, Medal Of Honor



**I prodotti IdeaZon sono disponibili presso i migliori negozi
e sul nostro sito internet www.youtoo.it**

Distribuito in Italia da : **YOU TOO** Distribuzione Tel +39 011.24.75.182 e-mail: sales@youtoo.it
Vendita al Pubblico **YOU TOO**.it Tel +39 011.88.99.20 e-mail: info@youtoo.it



SVILUPPATORE: Q? Q Entertainment PUBLISHER: Q? Q Entertainment DISTRIBUTORE: Steam
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: \$ 9,90

LUMINES

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

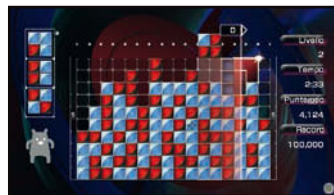
GPU: Single Core 500 MHz (Single Core 500 MHz) RAM: 1 GB (1 GB) Spazio su HD: 70 MB
 Connessione: Nessuna Scheda video: Una qualsiasi con 32 MB (Una qualsiasi con 32 MB)

■ Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it
www.luminesgame.com/it/

Alla vostra età, ancora vi mettete a giocare con i puzzle? Ma non è ora di crescere? No, direi di no.

Dopo l'altalenante Ninja Reflex e il piacevolissimo Audiosurf, di cui abbiamo parlato giusto un paio di numeri fa, Steam porta nelle case degli utenti PC un altro puzzle game "nocivo". Se vi state chiedendo come mai sia stato utilizzato questo aggettivo, il perché è presto spiegato: le vostre ore di sonno/pausa/svago smetteranno di essere tali, per essere assorbite da questo piccolo giochino. Se avete una PSP ne avrete sicuramente sentito parlare e, con ogni probabilità, ci avrete già giocato parecchio. Lumines è, infatti, uno dei pochi titoli in grado di giustificare l'acquisto "ludico" della portatile di

La modalità Missione mette a disposizione dei livelli davvero impegnativi... bazzecole, se paragonati ad alcuni stage della sezione Puzzle.

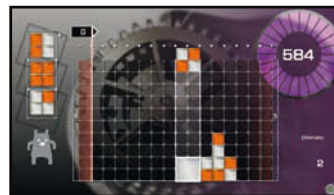


Non è sempre detto che le cose vadano per il meglio, in Lumines. E ora, questo blocco, dove lo metto?

Sony, almeno a mio modesto parere. Qualora siate invece immuni al fascino esercitato dalle console, e vi possiate definire dei "duri & puri" del mondo PC, è necessario fare un passo indietro, per spiegare un gameplay tanto semplice quanto avvincente.

UN PUZZLE SEMPLICE SEMPLICE

Lumines propone differenti modalità di gioco, che spaziano dalla corsa



Lumines è bello da vedere, ed estremamente divertente da giocare. Ma come faccio a farvelo capire con una foto?

contro il tempo a missioni e puzzle da risolvere. Fondamentalmente, però, tutto può essere ricondotto a uno schema relativamente semplice: l'area in cui opererete è una griglia posta al centro dello schermo, nella quale sarà vostro compito sistemare i blocchi colorati che arriveranno dalla parte superiore del monitor, esattamente come avviene in Tetris (solo che qui, il "livello" è orizzontale invece che verticale). Una linea passerà, sempre nello stesso senso, da una parte all'altra del video e, quando entrerà in contatto con almeno quattro caselline dello stesso colore allineate (a formare quadrati o costruzioni più complesse), le farà saltare in aria, liberando la griglia e generando delle ovvie reazioni a catena. Permettere che l'area si riempia anche in una sola fila, fino a toccare il "soffitto", è la principale condizione che porta all'inevitabile – e un po' triste – Game Over, anche se va detto che nelle altre modalità la vita verrà complicata da svariate richieste specifiche (componi quella figura,

termina in quel tot numero di secondi e via così). Ecco, non c'è niente di più e niente di meno. Ma forse è proprio nella sua smodata semplicità che va ricercata la forza di Lumines, un titolo in grado di acchiappare già alla prima partita e di non mollarvi più per davvero molto tempo. Gli unici "bonus" che è possibile sbloccare sono dei nuovi set di mattoncini, che altro non fanno se non cambiare i colori da accoppiare.

Il titolo di Q Interactive è insomma perfetto per chi è alla ricerca di qualcosa di fresco ma non poco impegnativo: se è vero che cominciare è semplice, è altrettanto concreto lo "sforzo" richiesto per non bloccarsi dopo qualche linea completata. Graficamente piacevole, assolutamente divertente e incredibilmente immediato. Credo proprio che non sia possibile chiedere qualcosa in più a un puzzle game.

GIUDIZIO

Se togliamo il poco convincente Ninja Reflex, ma buttiamo nel calderone tutti i titoli PopCap, Audiosurf e questo Lumines, è facile arrivare alla conclusione che il servizio di Steam non sia rivolto solo ai fanatici degli sparatutto e dei titoli impegnativi, ma strizzi l'occhio – in maniera evidente – a tutte le tipologie di utenti, casual gamer compresi. Tornando a bomba sul gioco, possiamo dire che Lumines ha tutto quello che un game dovrebbe avere: è semplice, ben colorato, immediatissimo e genera dipendenza. Una volta installato sulla vostra macchina, vi ritroverete immersi nelle sue griglie molto più a lungo di quanto sia lecito aspettarsi, complice una formula che, "rubacchiando" elementi dai grandi classici del passato, è in grado di divertire senza stufare praticamente chiunque sia alla ricerca di un momento di freschezza videoludica.

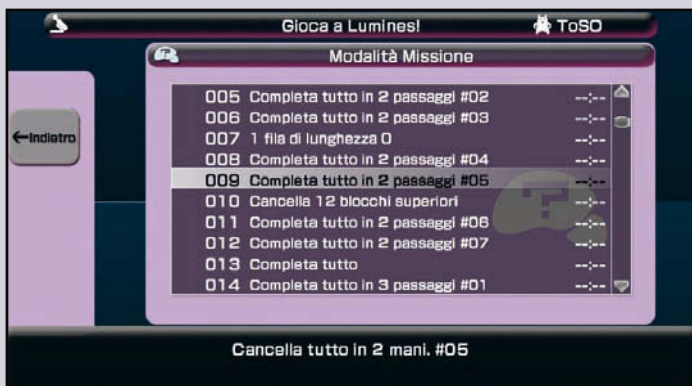
PRO E CONTRO

- Costa un quarto dei giochi brutti...
- ...ed è veramente fuori di testa!
- Facilissimo da giocare
- Divertente già dalle prime partite

PARAMETRI

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

90



ESCLUSIVA!

SVILUPPATORE: Braingame/3d-io west PUBLISHER: Silver DISTRIBUTORE: Koch Media
 MULTIPLAYER: Assente LOCALIZZAZIONE: Completa PREZZO: € 39,90



PERRY RHODAN: IL MITO DI ILLOCKIM

Non dico tripla A, ma finalmente anche un'avventura grafica gode di un impatto estetico non da poco. È atterrato Perry Rhodan!

Se ci mettiamo seduti e concentrati a pensare a della sana science fiction di gran respiro in ambito "avventure grafiche", il primo nome che viene in mente è quello di Roger Wilco e dell'immortale saga di Space Quest. Lo so, lo so, sto tralasciando diversi titoli, quali Blade Runner, Beneath a Steel Sky, Rex Nebular, The Dig e gli Star Trek,

ma se vado a pescare nomi di simile datazione, è chiaro che nell'argomento c'è un bel buco, anzi una voragine. E peraltro l'accezione di Sierra era piuttosto parodistica. Ecco allora che ci pensa l'accoppiata Braingame/3d-io west, patrocinata dall'intramontabile (speriamo) publisher Deep Silver. L'idea è quella di trasporre su schermo una saga

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Single Core 1,5 GHz (Single Core 2,4GHz) RAM: XP 512 MB/Vista 1GB (XP 1 GB/Vista 2 GB) Spazio su HD: 3,5GB
 Connessione: Nessuna Scheda video: 64MB ATI Radeon 9500/nVidia GeForce 3 (256MB nVidia GeForce 6600 GT/ATI 9600 XT)

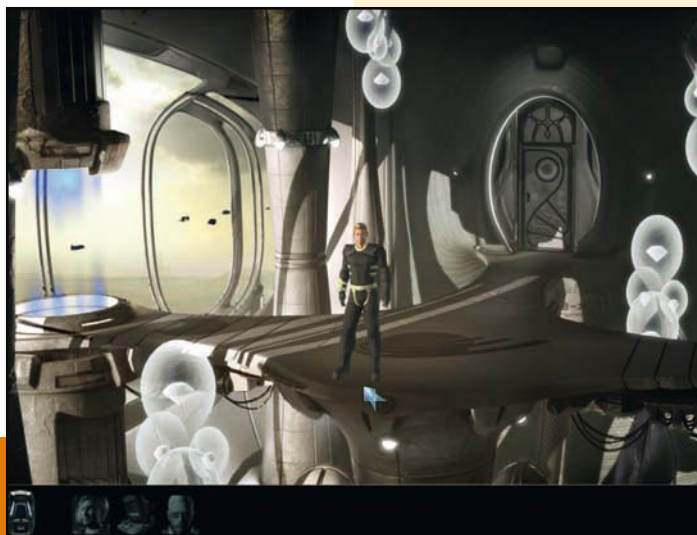
www.perry-rhodan-game.de/ Massimo "XAM" Svanoni massimosvanoni@sprea.it

letteraria gargantuesca (almeno in territorio tedesco) e di riaccendere la passione per la fantascienza pura nell'avventuriero medio. Ci saranno riusciti?

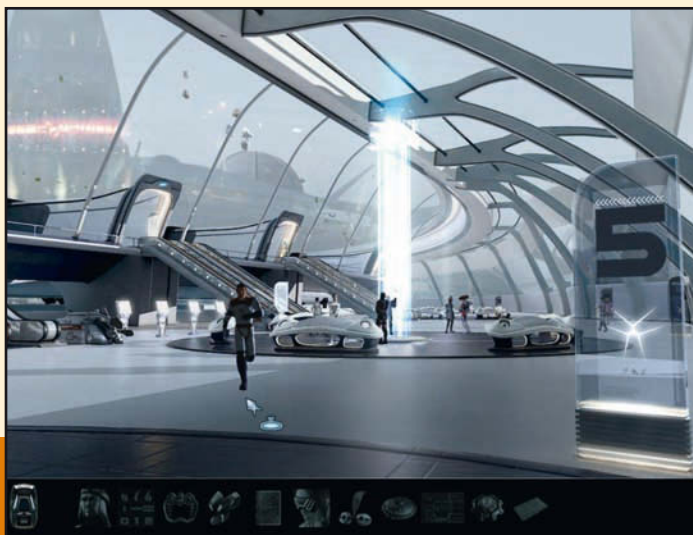
EROE PER CASO?

Perry Rhodan non è un eroe come gli altri. Non possiede superpoteri in senso tradizionale né soffre la Kryptonite: la sua è una superiorità

PERRY RHODAN SI RIVELA MOLTO PIÙ TRADIZIONALE DI QUANTO VOLESSERO FARCI CREDERE

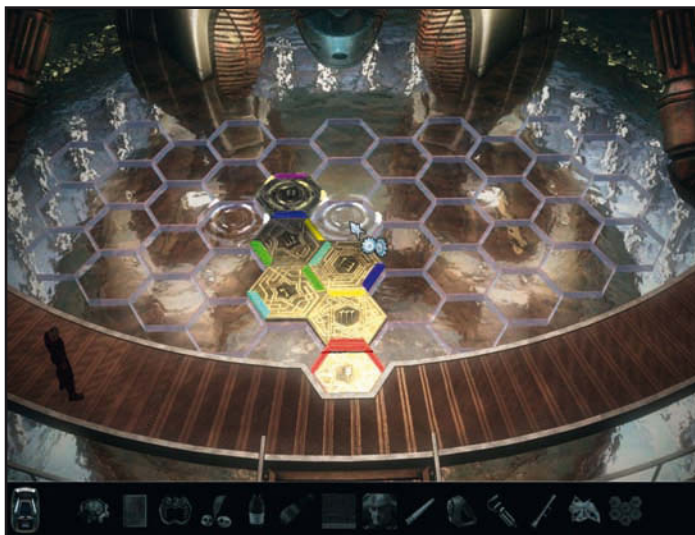


Le location sono ricche di dettaglio ma non temete: con la semplice pressione del tasto S potrete scannerizzarle in cerca di tutti gli hot spot.



Il numero di PNG presenti in una location è "parametrizzabile"; questione coerografica, comunque e nulla più.

IL PROBLEMA DEL PIXEL HUNTING È SCONGIURATO DA UNA FUNZIONE SEMPRE LEGATA AL DISPOSITIVO DA POLSO, CHE MOSTRA TUTTI GLI HOT SPOT PRESENTI NELLA SCHERMATA ATTRAVERSO UN EFFETTO DI SCANNERIZZAZIONE



➤ Ogni tanto salta fuori un enigma logico; niente di davvero impegnativo, però.

morale. È il 1971 quando, in seguito a una girella sulla Luna a bordo della Stardust con il proprio equipaggio, il maggiore Rhodan scopre i resti di una nave spaziale extraterrestre; si tratta del suo primo incontro con la razza degli Arkonidi, una civiltà tecnologicamente avanzata, che fornirà una spinta allo sviluppo dell'umanità. Ambasciatore di pace e collaborazione tra i popoli, uomo al di là di pregiudizi razziali e ingiustizie, il nostro protagonista si farà strada attraverso i millenni, grazie all'intervento di un'entità intelligente e della sua invenzione: un attivatore cellulare in grado di garantire l'immortalità parziale (quel genere di

immortalità per cui se vi passano sopra con un autocarro tirate le cuoia come tutti gli altri).

All'alba della nostra vicenda, corre l'anno 1346 del Nuovo Calendario Galattico (il 4934 d.C.), sono passati quasi 3000 anni e Perry ne ha viste di cotte e di crude; ha fatto carriera, ha prolicato e ha avuto occasione di rattristarsi della sua immortalità. Pare un giorno come tanti altri quando la Resistenza Solare (centro di potere terrestre numero uno) subisce un attacco inatteso; oltre a produrre un danno ingente alle strutture, i robot invasori rapiscono Mondra Diamond, ex compagna del nostro eroe e madre



➤ La scelta delle inquadrature è talora estrosa; durante i dialoghi, però, niente primi piani, cambi di inquadratura o piacevolezze simili.

SÌ, MA... PERRY RHODAN DA DOVE SBUCA?

Questione più che legittima, qui in Italia. Perry Rhodan nasce nel 1961 a opera di K. H. Scheer e Clark Darlton, e la sua culla è il formato pulp magazine; si tratta di un genere di pubblicazione rivolto alla grande massa e molto in voga tra gli anni '20 e gli anni '50. In sostanza, queste riviste contenevano racconti di bassa qualità (o comunque di levatura limitata), solitamente con un eroe come protagonista (alcuni li considerano i progenitori dei fumetti Marvel). Grande importanza era rivestita dalla copertina, solitamente disegnata e di grande impatto, al punto che spesso veniva realizzata prima della storia ed arrivava a dettare i punti chiave. Perry Rhodan, inizialmente previsto per una trentina di uscite, incontra un successo inatteso e prosegue negli anni sino ai giorni nostri. Nel corso della sua crescita si fa carico di affrontare i temi salienti del relativo periodo storico (Guerra Fredda, New Age, movimento pacifista) e gode di trasposizioni a fumetti, pezzi da collezione, audioracconti, enciclopedie, musiche e addirittura di un film (Mission Stardust del '67). In Italia provarono a importarlo nel 1976, ma l'accoglienza fu tiepida e dopo qualche decina di numeri salutò.



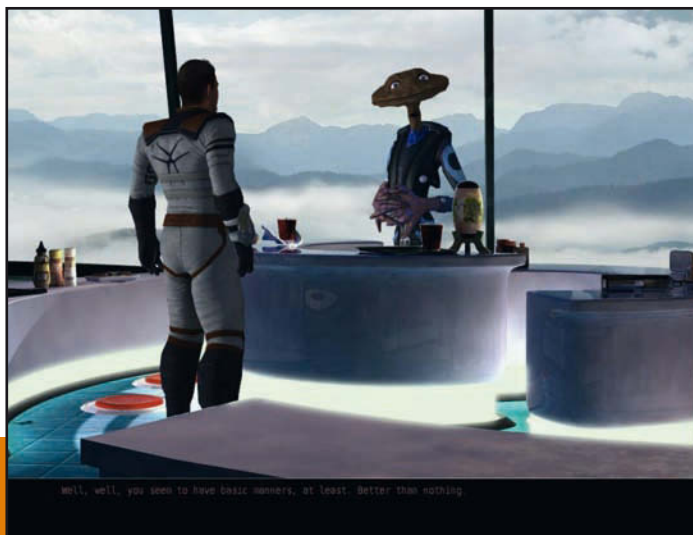
di suo figlio. Viene dichiarato immediatamente lo stato di allarme rosso e il Ministro della Sicurezza sospende qualsiasi permesso. Perry ha le mani legate, ma – come è ovvio – non rinuncia a indagare...

AVVENTURA TRADIZIONALE

L'avventura parte bene, con un senso di urgenza particolarmente inciso nei primi minuti di gioco assieme al fastidio indotto dalla situazione: i collaboratori sembrano più ostacoli che altro e siamo prigionieri della struttura. Perry Rhodan si rivela però un'avventura molto più tradizionale di quanto volessero farci credere. Costruita con un complesso miscuglio di 2D e 3D (di cui parleremo più tardi) che in definitiva la pone nell'enorme calderone delle 2.5D, contiene qualche accorgimento interessante. Inventario a vista nella parte bassa in sostanza identico alla dock bar di OSX (il sistema operativo dei computer di Apple, ndSS), puntatore semplificato oltre ogni dire: un

solo click possibile, corrispondente all'"esamina" per tutti gli hot spot della schermata. In prossimità delle uscite dalla location, compare un riquadro contenente l'anteprima della zona attigua qualora già visitata (altrimenti un riquadro generico).

Singolare la presenza nell'inventario di argomenti o personaggi al fianco di oggetti veri e propri; queste icone servono soprattutto durante i dialoghi, allorché diventa possibile interrogare l'interlocutore a proposito di qualsiasi cosa ci frulli in testa, anzi in "tasca". Tra gli oggetti è il dispositivo positronico da polso a rivestire una discreta importanza; di suo contiene il listato degli obiettivi divisi per sezione e consente poi di fornire una descrizione di massima degli oggetti in inventario (il tasto esamina). Per una disamina più approfondita (e spesso utile) dovremo invece utilizzare i dispositivi positronici presenti un po' dappertutto, tra uffici, hall o altro. In sostanza, un secondo "esamina", più dettagliato e noioso,



➤ I dialoghi sono una faccenda piuttosto semplificata; una frase introduttiva, quindi si provano gli oggetti in inventario. Da questa parte, prego: sorridi... click!



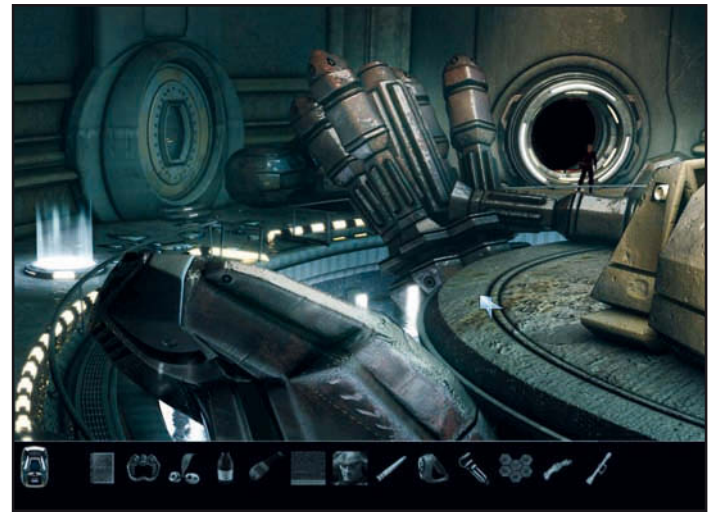
➔ Spostando il puntatore su una delle uscite della location, ecco apparire un riquadro con la raffigurazione di quello che ci attende. Carino.

ma ricco di dettagli che possono indurci a ragionare in maniera corretta. Già, perché il problema del pixel hunting è scongiurato da una funzione sempre legata al dispositivo da polso, che mostra tutti gli hot spot presenti nella schermata attraverso un effetto di scannerizzazione. Difficoltà ridicola? Non proprio. Risolvere Perry Rhodan significa prestare attenzione alle descrizioni, ragionando sui dettagli, quindi utilizzare l'oggetto giusto al posto giusto. In tutta onestà, debbo dire di non essermi divertito tanto quanto mi è capitato con l'altra avventura recensita questo mese (Dracula III); pur se nell'universo di Perry Rhodan è possibile saltare le schermate, spesso ci si trova a vagare avanti e indietro per un'intera

area, provando e riprovando alcune combinazioni. Nel farlo, talora ci si accorge di una certa pesantezza: questa avventura richiede un bel numero di risorse e vi consiglio di chiudere tutti gli applicativi in background (sarà colpa della risoluzione 1280x1024 che utilizzo? Bah...)(quasi next-gen, eh... ndToSo). La trama è caratterizzata da una forte linearità e, alla fine fine, anche gli enigmi seguono questo filo (almeno quelli principali), peccando qualche volta di illogicità. Nonostante le premesse e l'eccezionale impatto grafico, ho avuto spesso la sensazione di avere a che fare con un'avventura di un paio di lustri addietro. Certo, l'effetto nostalgia è assicurato, ma non mi pare questa la strada verso il futuro.

AI FONDALI ILLUSTRATI E DI INDUBBIA EPICA, SI FONDONO ELEMENTI TRIDIMENSIONALI STATICI ED EVENTUALMENTE IN PARALLASSE, E IL TUTTO È ARRICCHITO DA DIVERSI EFFETTI

➔ Niente da dire sull'uso dei colori, davvero niente da dire.



➔ L'inventario è sempre presente e funziona come la dock bar di OSX. Già visto in parecchie salse.

E il punto, probabilmente, è proprio questo: i programmatori ci avevano assicurato un "balzo temporale" non indifferente, che purtroppo non è possibile riscontrare in quella che rimane comunque una produzione più che piacevole.

DA PAURA!

Dove invece Perry Rhodan eccelle senza riserve è nell'impianto estetico. I 3d-io hanno fatto un lavoro eccezionale. Anzitutto, il gioco scala automaticamente in base alla risoluzione che adottate, evitando di lasciare il compito al monitor, a tutto vantaggio della qualità (e chi possiede un LCD sa di cosa sto parlando). Il composing delle scene, poi, è di gran livello: ai fondali illustrati e di indubbia epica, si fondono elementi tridimensionali statici ed eventualmente in parallasse e il tutto è arricchito da diversi effetti; siano navicelle che volano sullo sfondo, fumo che esce da un mucchio di detriti o luce che entra da una vetrata istoriata, il tutto si amalgama molto bene.

Sopra a questo scenario si spostano personaggi costruiti senza risparmio sul numero di poligoni e sugli effetti. Oltre a essere riccamente dettagliati, vantano delle animazioni sopra la media cui solitamente siamo abituati. Tra le altre cose è possibile impostare il numero di PNG presenti sulla scena, laddove per PNG, nello specifico, intendo personaggi che non partecipano in alcun modo alla vicenda, che vagabondano e, se interrogati, cercano di sviare il discorso o vi raccontano sotto-storie trascurabili. Insomma, delle missioni secondarie annunciate apparentemente nessuna traccia. Parlando di tracce, non posso invece non menzionare quelle audio, per lo più evocative e comunque di

buona fattura. E dato che ormai son diventato maestro delle chiusure mozzate con l'accetta, con questo direi che è tutto.

GIUDIZIO

Mi aspettavo di più da questo Perry Rhodan, specie dopo la chiacchierata con i programmatori. Ci credevo soprattutto in termini di innovazione e invece debbo accontentarmi di quella che è un'avventura sì buona, ma molto più tradizionale rispetto a quanto promesso. Non che sia necessariamente un male, eh. L'impatto grafico è più che convincente, ma sul fronte della giocabilità pura e del divertimento tratto dal gironzolare, venire a capo, risolvere questa e quella situazione abbiamo visto di meglio, benché PR si lasci giocare in assoluta libertà. Ad ogni modo, un giro nel "perryverso" è consigliato a tutti coloro che soffrissero l'astinenza prolungata da science-fiction. In ambito AG, ovviamente.

PRO E CONTRO

- ➕ Composing delle scene di alto livello
- ➕ Impatto generale da bavetta
- ➖ Un po' frustrante
- ➖ Non così innovativo

PARAMETRI

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

80

Woman

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

Woman

HEALTH FITNESS

STOP
alla **BUCCIA**
d'**ARANCIA**
NUOVE TECNICHE
PER SCONFIGGERLA

TEST
COME MANGI?
Sei cacciatrice
o raccoglitrice?

ROMPI UN TABÙ
NON C'È
un'età
PER AMARE

10 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica
per sentirsi
sempre
IN FORMA

Che ansia hai?
il tuo corpo
te lo dice

DA NON
CREDERE
tutti
i numeri
del sesso

I PIACERI
CUCINA LIGHT
diete
per il
bello
della **MEGA**
SATURITÀ
ROVINE
E MASSAGGI

SPORT HI-TECH
per
bruciare
la caloria

GOLF È DONNA
TECNICA ed ELEGANZA
i ferri, i green rosa, il glamour

WOMAN N° 3 - MENS - ANNO 1-08 € 3,00
80003
STZ
9 771074 020003



man

IL PIACERE DI ESSERE DONNA



■ SVILUPPATORE: Kheops studio ■ PUBLISHER: Microïds ■ DISTRIBUTORE: Blue Label Entertainment
 ■ MULTIPLAYER: Assente ■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO: € 39,90



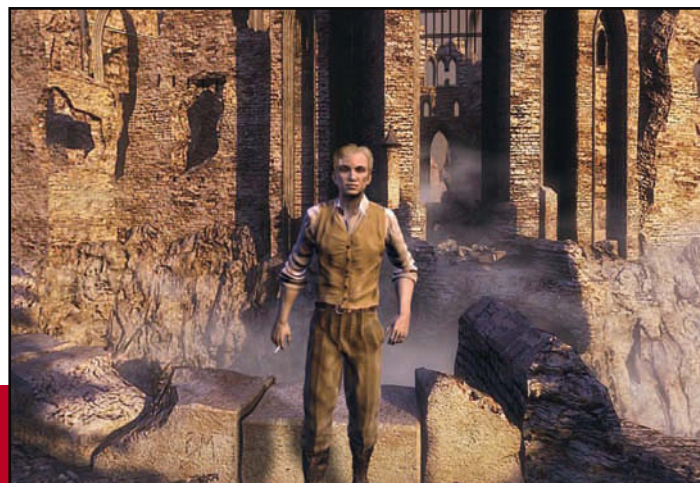
DRACULA 3 clicca qui e guarda il trailer!

IL SENTIERO DEL DRAGO

Porgete il collo, calde vergini: il vampiro è tornato a farci visita. E ha molta sete.

In ambito "avventure del giorno d'oggi", i tempi sono ormai maturi per parlare di uno stile Kheops. Il manipolo di sviluppatori francesi che ha dato vita al recente Nostradamus ma anche a Ritorno all'Isola Misteriosa, Il Segreto della Caverna Perduta o Cleopatra, ha ormai affinato la propria tecnica andando a incidere il proprio stile nei cuori degli appassionati. L'obiettivo è chiaro: pescano un personaggio

o una situazione di grande respiro letterario o storico (magari anche attorniate da un alone di leggenda) e ci costruiscono sopra una rilettura del tutto personale. Questa volta è toccato al carismatico Dracula, che qui troviamo in una delle sue rappresentazioni meno stereotipate e anzi di alto profilo storico (a dispetto del mio cappello), quasi un'ombra costante proiettata su tutto il corso dell'avventura.



⤴ Non siamo arrivati al vero 3D, ma chi se ne frega? Le animazioni sono più che buone e i personaggi sono convincenti.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Single Core 800 MHz (Single Core 1 GHz) ■ RAM: 256 MB (512 MB) ■ Spazio su HD: 1,6 GB
 ■ Connessione: Nessuna ■ Scheda video: Una qualsiasi con 64MB (una qualsiasi con 64MB)

www.dracula3-thegame.com..... ■ Massimo "XAM" Svanoni massimosvanoni@sprea.it

La flash intro ci mostra il personaggio di un prete imprigionato all'interno di una bara, qualcosa che non può non richiamarci alla mente la Sposa di Kill Bill, ma che evidentemente possiede altre implicazioni.

Un meccanismo sopra al nostro capo ci suggerisce che l'uscita si possa guadagnare tramite soluzione di un enigma, ma dalle parole del protagonista pare si tratti solo di un incubo. Sarà davvero così?

TRA SEGNI SULLE PARETI E INDAGINI TRA DOCUMENTI, VI RITROVERETE A RISOLVERE UN PAIO DI ENIGMI DAVVERO SPENDENTI E IMPEGNATIVI



- Mi parli della sua collaborazione con Martha Calugarul.
 - Crede che la dottoressa Florescu sia sufficientemente esperta per continuare il lavoro di Martha Calugarul?
 - Secondo lei, l'esistenza dei vampiri non è fondata?
 - Alcuni pazienti della dottoressa Calugarul si comportavano in modo molto strano...
 - Ha letto "Dracula" di Bram Stoker?
 - [Val via]

⤴ Il telefono di una volta, nostro inseparabile compagno nelle fasi iniziali. La struttura dei dialoghi è sempre la solita.

PRESO IN UNA MORSA MORALE TRA IL RISPETTO VERSO L'ISTITUZIONE CHE RAPPRESENTA E IL SUO FORTE SENSO DELLA GIUSTIZIA, ARNO COMPRENDERÀ PRESTO CHE SUL DISASTRATO PAESELLO SI DISTENDE UNA LUNGA OMBRA INQUIETANTE



➤ Dove ci condurrà il cammino verso la radice del Male?

IL SENTIERO DEL DRAGO

Siamo nell'ottobre del 1920 e il Vaticano ha una missione per noi: si tratta di una gita fuoriporta nella cittadina di Vladoviste, un piccolo avamposto cattolico nel cuore della Romania ortodossa; scopo del giro non è tanto raccogliere margherite, quanto avviare il processo di canonizzazione di Martha Calugarul, medico a capo del dispensario locale, di recente deceduta e da tutto il paese rispettata per la propria opera di carità.

Un presupposto intrigante, non c'è che dire. Ok, concedetemi ancora un attimo prima di sbadigliare. L'espedito narrativo serve in realtà a calarci nel contesto storico di uno dei tanti paeselli usciti malconci dalla Grande Guerra, funestato per di più dalle conseguenze di una minoranza religiosa; eh sì, i preti

non sono proprio ben visti da queste parti e il personaggio che interpretiamo, Davide Tos... ehm, Arno Moriani è proprio l'elemento sbagliato al posto sbagliato (un piccolo "crack" e le braccia dello Xam non ci sono più. Non sono un prete, so' maco! ndToSo).

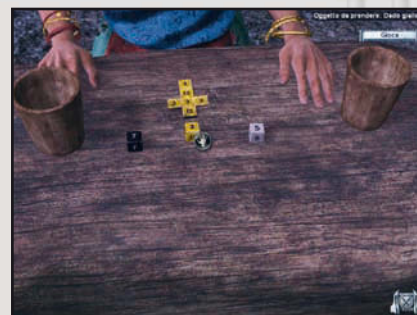
Ma la scelta del protagonista non poteva essere migliore: preso in una morsa morale tra il rispetto verso il proprio superiore e l'istituzione che rappresenta e il suo forte senso della giustizia, Arno comprenderà presto che sul disastrato paesello si distende una lunga ombra inquietante. Dovrà allora percorrere il Sentiero del Drago, per raggiungere il male alle radici.

ROMANZO SU PC

Dracula 3 non è solo una storia piacevolmente scritta che potrebbe

IL VIZIO DEL SOTTOGIOCO

L'estro dei designer di Dracula 3 ci conduce anche dinanzi a qualche piccolo sotto-gioco, tanto per distrarci dalle nostre principali preoccupazioni. Ecco allora la zingara con i suoi dadi asimmetrici, in cui vincere è tutta una questione di calcolo delle probabilità, e poi il ragazzino del paese (uno dei pochi scampati alla misteriosa epidemia) che ci sfida al lancio della moneta, richiedendoci un po' di "skill" (così facciamo contento l'Elvin) con il mouse.

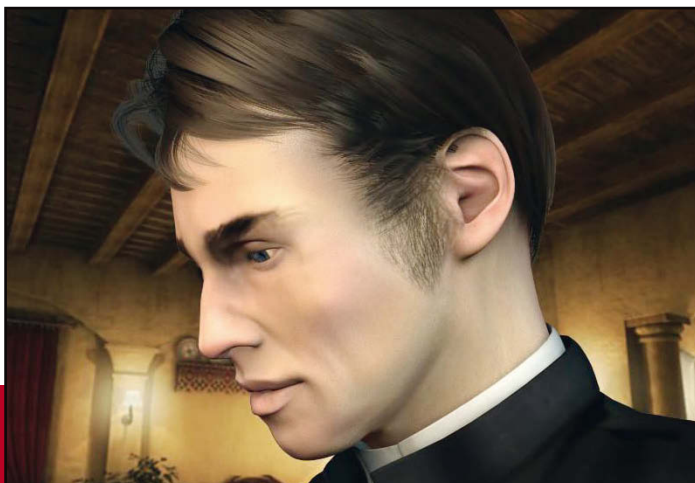


Niente di trascendentale, in entrambi i casi; solo un'ulteriore prova dell'impegno dei ragazzi di Kheops nel mantenere alto il fattore divertimento.

ben figurare in un romanzo, è anche e soprattutto un'avventura grafica. Prima persona, movimenti a caselle, tanto per fare chiarezza da subito. Però l'impatto scenico è decisamente migliore di quello di Nostradamus; avevo scritto che i Kheops erano arrivati alla perfezione nel loro paradigma: ebbene no, Dracula 3 va oltre. Colori e modellazione delle ambientazioni sono eccellenti, in paese; si perdono un poco sui paesaggi naturali, ma non è un problema grave. I personaggi sono poi decisamente animati, negli spostamenti così come nell'ottimo lip syncing. Il lavoro di localizzazione è stato eccellente e non ho ravvisato un errore che sia uno; oltretutto i testi sono scritti molto bene e mantengono una forte coerenza narrativa.

Peccato che la struttura dei dialoghi sia sempre la stessa: scelgo una frase, ascolto, scelgo l'altra e ascolto. Spero che prima o poi gli sviluppatori capiscano che questa è la chiave

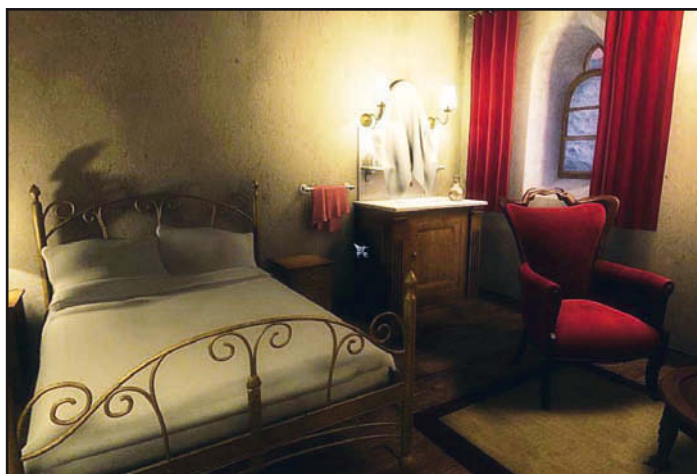
di volta per volta per entrare in una nuova era di avventure (qui mi immagino Mirko ridere a crepapelle, dato che sono stato a lungo dileggiato in ufficio; ma ora mi vendico: usa martello con Mirko -> non funziona. Usa motosega con Mirko -> that won't accomplish anything. Usa carne drogata con ciotola di Mirko -> Mirko si è addormentato. Fai pipì su tastiera di Mirko)(i testi li correggo io, però. Hai fatto pipì sulla tastiera sbagliata -> Mirko ti insegue, correndo, con il martello di cui sopra... ndToSo). Tornando ai nostri dialoghi, possiamo consultare tutto quello che si è detto nell'avventura all'interno di un log presente in inventario; cercare particolari battute, tuttavia, è lento e noioso. Archiviamolo come un fattore bonus e a posto così. L'inventario vero e proprio è organizzato a linguette, per far posto alle categorie diverse di oggetti, e, in sostanza, funziona come al solito. I documenti rivestono un'importanza fondamentale: organizzati in



➤ Arno durante le sue ricerche; nel caso di gesti ripetitivi - come la lettura di un libro in una biblioteca - le animazioni si alternano.



➤ Anche l'uso dei colori e la dislocazione delle forme nelle varie location funziona bene: i Kheops hanno fatto esperienza!



⤴ In alcuni istanti è possibile lasciarci le penne e si respira tensione; in caso di scelta sbagliata si riparte dal punto esatto senza esasperanti ricaricamenti.

un menu a parte, categorizzabili secondo le varie "stazioni" del Sentiero del Drago e già contrassegnati con la locazione in cui sono stati raccolti, contengono una marea di indicazioni/suggerimenti e sarà vostra cura leggere tutto. Tra le altre cose sono presenti una Bibbia – dall'inizio – e una copia di Dracula di Bram Stoker, consultabili nella loro completezza, e utili in corrispondenza di alcune sottolineature che si legano alla nostra storia. La Bibbia, in particolare, funziona come un hint system alla lontana: non sapete che pesci pigliare? Non che il pericolo ci sia, grazie al comodissimo elenco di obiettivi, ma se proprio non si dovesse accendere alcuna lampadina ecco che una bella citazione potrebbe sollevarvi dal nebbione.

AVVENTURA DI LUSSO

Poc'anzi vi dicevo che Dracula 3 è anche un'avventura grafica. Mi correggo: una bella avventura grafica. Risulta chiaro sin da subito che questo gioco sia di altra levatura rispetto al recente Nostradamus: l'impegno e gli investimenti sono stati decisamente maggiori e si vede. Dice: a noi che ci frega degli investimenti? Avete perfettamente ragione. Allora vi racconto che Il sentiero (o la via, il videogioco stesso è indeciso) del Drago parte nella maniera più semplice possibile. Vi trovate a Vladoviste, avete un obiettivo preciso; potete gironzolare, ma la chiarezza del vostro compito è lampante. Il tenore dell'avventura rimane costante durante le prime mezzore di gioco, dandovi la classica sensazione che



⤴ Il design dei personaggi è davvero riuscito (qui gli occhi stupendi di Maria); i filmati hanno però un piccolo difetto: con i sottotitoli attivati lo schermo si fa nero.

"si risolva da sé" e costringendovi alla ripetizione di qualche semplice gesto (la telefonata, su tutti). Ma la curva di difficoltà sale lentamente avvicinandosi via via al vostro limite. Inizia a presentarsi qualche enigma, che esula dalla banalità delle semplici combinazioni di oggetti in inventario e prova a divertirvi un po', con successo. Poi le cose si fanno ancora più dure con un esercizio da settimana enigmistica (le parole intrecciate); siete però assistiti e avete la possibilità di ricevere la soluzione (in modo coerente con la trama). Finalmente la curva si impenna e, tra segni sulle pareti e indagini tra documenti, vi ritrovate a risolvere un paio di enigmi davvero splendidi e impegnativi. Anche in questi casi, però, Dracula sta bene attento a non costringervi alla linearità eccessiva: se non ce la fate con un enigma, ce n'è subito pronto un altro per continuare a giocare senza bloccarvi troppo a lungo. E prima o poi arriva l'intuizione. Spero che da queste parole emerga l'entusiasmo che mi ha colto in seguito alla risoluzione di un paio di situazioni; era un pezzo che un "puzzle" non mi dava tanta soddisfazione. Purtroppo non sono tutte rose e fiori e Dracula 3 pecca laddove finisce per essere troppo pedante: spesso vi troverete a ripetere per diverse volte un medesimo gesto. Il lavaggio delle mani e gli esami sui campioni di sangue sono l'esempio perfetto: reiterare la stessa azione, alla lunga, stanca. Tuttavia, fortunatamente, potrete sempre sospendere la cosa e concentrarvi su altro. Il tutto mentre la vicenda – questa sì, piuttosto lineare – si sviluppa e le musiche, le visioni, gli ululati e i lampi abbacinanti vanno a

esasperare la vostra inquietudine, in un crescendo che vi condurrà al finale. Avete intuito il mio giudizio o avete bisogno di leggere anche il commento?

GIUDIZIO

In 4 parole, Dracula 3 è una piacevolissima sorpresa; dai Kheops ci attendiamo in genere titoli ben confezionati ma limitati da diversi fattori, in primis quello tecnico. In questo caso lo studio francese si è proprio superato, spingendosi dapprima oltre quello che pareva un limite strutturale (sino a nuovo ordine) e lavorando poi di fino su qualsiasi aspetto dell'avventura. I testi sono ottimamente scritti e patiscono solamente il vecchio e ripetitivo impianto dei dialoghi; la vicenda affonda le proprie radici su questioni storiche e si guarda bene dal banalizzare il personaggio del Vampiro. Gli enigmi, infine, a parte qualche reiterazione di troppo, risultano variegati, ben costruiti e, in una parola, decisamente divertenti. Come il gioco stesso.

PRO E CONTRO

- ⊕ Gran lavoro sugli enigmi
- ⊕ Testi ottimamente scritti e localizzati
- ⊕ Sonoro di grande impatto
- ⊖ Qualche piccola ripetizione

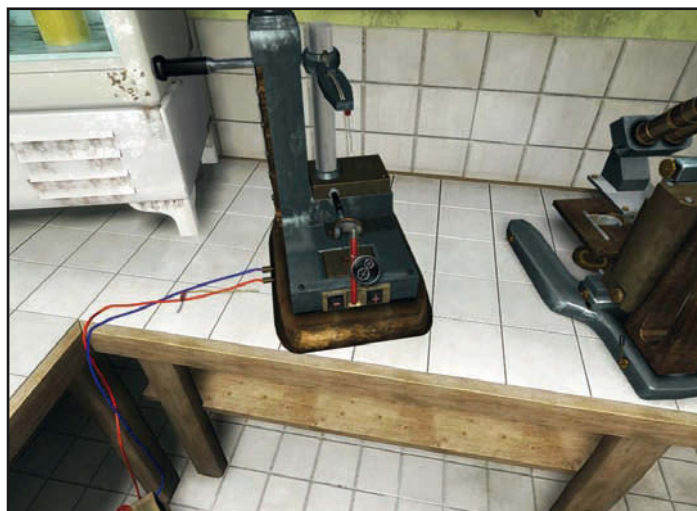
PARAMETRI

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

87

QUESTA VOLTA È TOCCATO AL CARISMATICO PERSONAGGIO DI DRACULA, CHE QUI TROVIAMO IN UNA DELLE SUE RAPPRESENTAZIONI MENO STEREOTIPATE E ANZI DI ALTO PROFILO STORICO

⤴ I famigerati esami sui campioni di sangue; un momento piuttosto ripetitivo.





SVILUPPATORE: Neocore Games
PUBLISHER: Virgin Play
DISTRIBUTORE: Virgin Play
MULTIPLAYER: LAN/TCP-IP
LOCALIZZAZIONE: Completa
PREZZO: € 39,90

CRUSADERS: THY KINGDOM COME

RTS e Medioevo tornano a frequentarsi in un gioco che promette faville. Sarà vera gloria?

È il 1095 quando papa Urbano II chiama a raccolta i maggiori eserciti cristiani in difesa di Gerusalemme, stretta dalla sempre più minacciosa morsa saracena. Quella che verrà ricordata come la Prima Crociata entrerà ben presto nell'immaginario collettivo come un momento di straordinaria afferma-

zione del Cristianesimo sulle feroci masse infedeli. Oggi riconosciamo senza difficoltà l'opportunità di papi e re nell'ammantare di religiosità un evento che di divino aveva ben poco, visti i chiari vantaggi politico-economici che un'espansione verso Oriente portava con sé, ma il mito tutto medievale dei cavalieri

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,13 GHz)
RAM: 1 GB (2 GB)
Spazio su HD: 3 GB
Connessione: ADSL
Scheda video: Nvidia GeForce 6600/ATI Radeon X700 (Nvidia GeForce 8800/ATI Radeon HD 2600)

www.neocoregames.com..... **Luca Seggio lucaseggio@gmail.com**

crociati mantiene ancora immutato il suo innegabile fascino. Non è un caso quindi che il mondo videoludico riscopra di tanto in tanto questo

periodo, riproponendolo il più delle volte sotto forma di strategia storicamente plausibile. Ultimo in ordine di tempo, ecco comparire

CRUSADERS NON RIPROPONE LA FERREA SUDDIVISIONE TRA GESTIONE A TURNI E BATTAGLIE IN REAL TIME TANTO CARA ALLA SERIE TOTAL WAR



Vegetazione ed erba alta influiranno non poco su visibilità e velocità delle nostre truppe.



Nel campo crociato potremo controllare tutti gli aspetti del nostro esercito, fede compresa.

TRA UNA FASE IN TEMPO REALE E L'ALTRA AVREMO L'OPPORTUNITÀ DI GESTIRE LE NOSTRE TRUPPE ALL'INTERNO DEL CAMPO CROCIATO



⬆ La Guerra dei Cloni? No, solo unità un po' troppo simili tra loro...



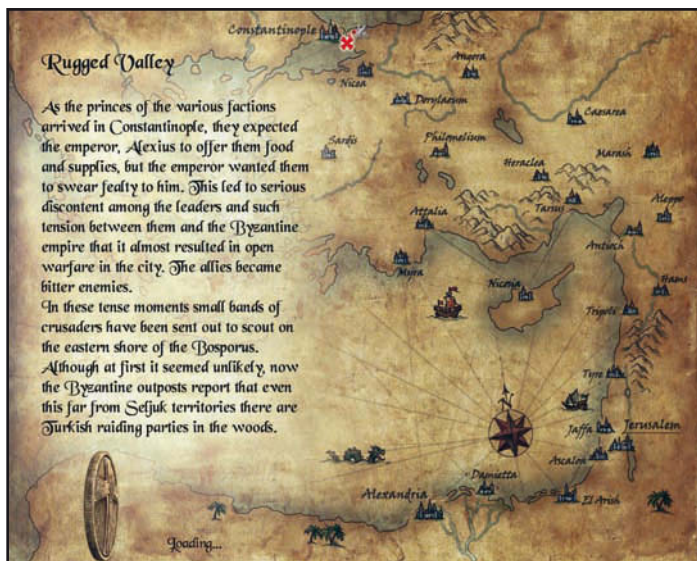
⬆ Viste da vicino, le unità mostrano un buon dettaglio complessivo.

Crusaders: Thy Kingdom Come, RTS confezionato dagli ungheresi Neocore e già da mesi sulla bocca di tutti i comandanti in virtù di anticipazioni decisamente promettenti. Certo, fin dai primi screenshot rilasciati dai realizzatori le somiglianze col blasonato Medieval II apparivano fin troppo evidenti, lasciando in qualche osservatore il timore di trovarsi di fronte all'ennesimo clone di un prodotto di successo. Niente paura, comunque: dietro una veste non proprio originale si nasconde infatti un solido strategico in tempo reale dotato di anima propria, non rivoluzionario ma ben lontano da qualsivoglia scopiazzatura. Tanto per cominciare, Crusaders non ripropone la fereaa suddivisione tra gestione a turni e battaglie in real time tanto cara alla serie Total War, ma dispone l'intero gameplay lungo il solco sicuro degli RTS più collaudati. Una volta intrapresa la lunga campagna che ci porterà alla conquista di Gerusalemme, una bella mappa 2D ci mostrerà il cam-

⬆ Gli arcieri si rivelano utilissimi per letali attacchi da lontano.



mino percorso e la strada ancora da compiere, con tanto di ampi testi storicamente accurati a corredare il tutto. Il giocatore potrà scegliere uno dei cinque eroi presenti nel gioco (Pedro Luis Cativiela, Goffredo di Tolosa, Lothar di Aachen, Roger di Hastings e Roberto di Napoli) e modellare le proprie armate sulle peculiarità dei singoli comandanti. All'inizio della modalità Campagna, Crusaders metterà in mostra l'aspetto più peculiare del suo gameplay: tra una fase in tempo reale e l'altra, infatti, avremo l'opportunità di gestire le nostre truppe all'interno del campo crociato. Il campo altro non è che un menù interattivo nel quale sarà possibile reclutare nuovi soldati, offrire doni all'altare (importante per mantenere alto il livello di religiosità delle truppe), distribuire i punti esperienza conquistati, acquistare nuove armi e via di questo passo. Non aspettiamoci quindi una classica fase gestionale di raccolta e sfruttamento delle risorse, bensì una struttura votata all'azione e



⬆ Un'elegante mappa 2D ci mostrerà il cammino percorso. Siamo solo all'inizio!

alla battaglia, sulla distanza un po' troppo semplificata e ripetitiva, ma nel complesso valida.

È ovviamente nella "pugna" che il gioco di Neocore spara tutte le sue cartucce migliori, riuscendo addirittura a superare in taluni aspetti il maestro Medieval. Nel capolavoro di Creative Assembly non è infatti presente una gestione del terreno così accurata, talmente realistica e dettagliata da consentire tattiche unicamente incentrate sulla morfologia dei campi di battaglia. Non sarà difficile annidare le truppe tra gli alberi per sferrare un'imboscata o sfruttare montagne e colline per rendere le proprie batterie di arcieri ancor più letali e inattaccabili. Senza contare poi che la natura del terreno influirà pesantemente anche sull'effettiva velocità di spostamento delle singole unità e che la buona AI avversaria tenderà spesso a giocarci qualche poco gradito scherzetto.

Graficamente, il gioco conferma le buone impressioni suscitate dalla pubblicazione delle prime immagini, senza però lasciare a bocca aperta. Viste da vicino, le milizie mostrano un buon livello di dettaglio e animazioni fluide, ma anche un'eccessiva ripetitività (qualche differenza nei visi dei soldati non avrebbe guastato). L'engine proprietario non riesce poi a gestire al meglio i frangenti più affollati, causando sostanziosi cali di frame anche su PC di fascia alta.

Nel complesso, Crusaders: Thy Kingdom Come è un ottimo strategico, forse non del tutto all'altezza dei campioni del genere ma in grado di appassionare agevolmente i fan

più esigenti, anche in multiplayer. E non dite che è una copia di Medieval!

GIUDIZIO

Si era fatto un gran parlare di questo gioco e oggi, in sede di recensione, non possiamo che confermare gran parte delle buone impressioni, con qualche puntualizzazione e un paio di piccole delusioni. Se la presenza del campo crociato snellisce la fase puramente gestionale, è anche vero che rende le azioni sulla distanza un po' troppo standardizzate. In battaglia la morfologia degli ambienti conferisce al gameplay una varietà estrema, dando al giocatore la possibilità di pianificare tutto con criterio. Meno memorabile il comparto tecnico, con una grafica bella da vedere, ma molto pesante e afflitta da una varietà risicata. Aspetti tutto sommato trascurabili se stiamo cercando un solido RTS che ci metta nei panni di un grande condottiero durante uno dei periodi storici più affascinanti di sempre. E lasciamo stare i parallelismi con la serie Total War. Mondi diversi...

PRO E CONTRO

- ⊕ Gli ambienti influenzano davvero il gameplay
- ⊕ Unità dettagliate e ben modellate
- ⊖ Grande rigore storico
- ⊖ Grafica eccessivamente pesante

PARAMETRI

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



■ SVILUPPATORE: Burut Creative Team ■ PUBLISHER: City Interactive ■ DISTRIBUTORE: City Interactive
 ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO: € 19,99

CRIMES OF WAR

Crimini di guerra? Eppure a me il protagonista Karl Stolz ricorda qualcuno... Ah sì, è il tipo che combatteva super-nazisti protetto da una bolla energetica. Gagliardo!

Proprio così. Crimes of War è in realtà il seguito di Ubersoldier, sempre a opera di Burut CT, ma evidentemente si è deciso di far perdere le tracce dello "scomodo" genitore, visto che negli ultimi comunicati si è millantato di un soggetto in linea con altri shooter sulla WWII, con un ordinario complotto nazista da sventare

a opera della resistenza. Poco male, almeno da questo punto di vista: qui siamo invece dalle parti di castello Wolfestein e Bloodrayne, con i vertici del Reich impegnati a costruire il proprio riscatto (siamo alla fine della guerra) attraverso lo studio di antiche scienze occulte, costringendoci a salvare nuovamente il mondo dai possenti sol-

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

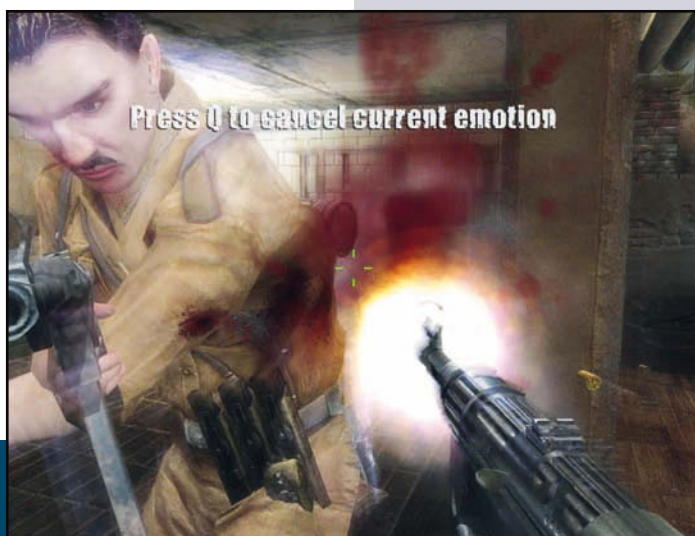
■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 3.2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB) ■ Spazio su HD: 5 GB
 ■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: ATI Radeon 9600/GeForce FX5700 (ATI X800/nVidia 6800)

burut.ru/eng/products/UberSoldier%20II/about/ ■ Mario Baccigalupi baccigalupi@hotmail.com

dati della divisione Ubermacht. A ben guardare, poi, il gioco (uscito sul mercato est-europeo proprio con il titolo

Ubersoldier 2) potrebbe anche essere considerato come una versione riveduta e corretta del precedente episodio,

PARTENDO DALLE POSSIBILITÀ OFFERTE DAGLI SHADER MODEL 2.0, È STATO FATTO TUTTO IL POSSIBILE PER DONARE DINAMICITÀ ALL'AZIONE DI GIOCO



🕒 Le animazioni non sono malaccio, anche se tutti questi spigoli non aiutano la resa complessiva...



🕒 Classico nazista potenziato: comincerete a incontrare le forze speciali dalla metà del gioco in poi, come nel primo episodio.



⬆ In alcuni casi le ambientazioni hanno un buon impatto estetico: chissà chi emana tutta questa energia da dietro le macerie...

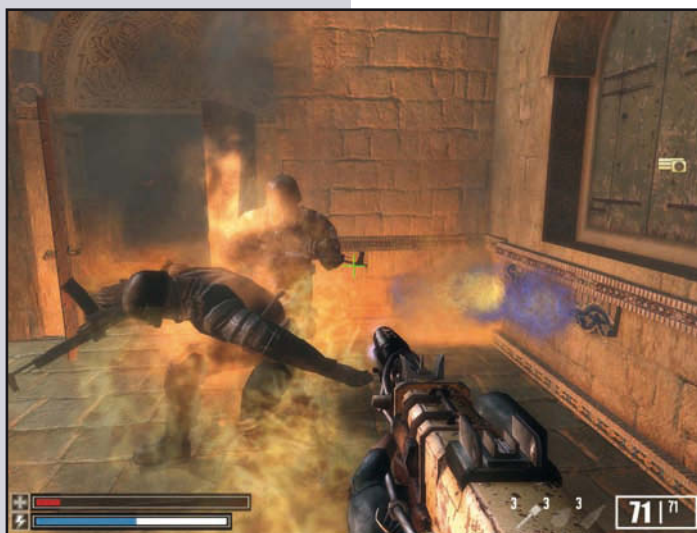
tanto dal punto di vista tecnico quanto da quello squisitamente ludico... La storia procede da dove si era interrotta, con l'eroe prematuramente convinto della propria vittoria sulle forze del Male, e tutto quello che appare su schermo ha l'aria di essere un ideale completamento del predecessore, con la messa a punto del (vetusto) engine grafico e l'aggiunta di feature in grado di esaltare le discrete prestazioni del motore fisico.

BUM! RATATATÀ! KABOOOM!

Una buona trovata, da parte degli sviluppatori, è stata quella di costruire un impianto visivo più vicino ai fumetti che non al realismo di altri prodotti moderni: su questa linea si attestano le belle intro, realizzate animando disegni con uno stile da comic anni '60, come anche il ricorso a uno stile grafico pulito e naif, probabilmente nel tentativo di nascondere un impianto tecnico molto attemptato. Partendo dalle possibilità

offerte dagli shader model 2.0 è stato fatto tutto il possibile per donare dinamicità alle azioni di gioco, arrivando persino ad abusare degli effetti possibili con questa generazione di istruzioni grafiche. In particolare sono i filtri blur a farla da padrone, andando a caratterizzare alcune "capacità" del succitato Karl, introdotte per movimentare un gameplay da shooter vecchia maniera. Con una serie di headshot o di uccisioni all'arma bianca, infatti, si andranno ad attivare due poteri di invulnerabilità, rispettivamente denominati Uber-sniper e Berserker, che vi permetteranno di massacrare impunemente i nemici per un arco di tempo definito. In entrambi i casi, però, non c'è da aspettarsi chissà quale novità: in buona sostanza ci troviamo di fronte al "solito" bullet time, nobilitato però dalla vostra skill di assassini virtuali, che pure vi permetterà di accumulare punti per potenziare il vostro eroe. Già, perché non manca nemmeno l'ormai irrinunciabile

⬆ Ecco, guardate che bel fuocherello... ora prendo il thompson e finisco il lavoro.



IL LIVELLO DI MODELLI E TEXTURE, PUR CON TUTTA LA BUONA VOLONTÀ, È QUELLO CHE CI SAREBBE POTUTI ASPETTARE DA UN GIOCO TRIPLA A DI DUE O TRE ANNI FA

sistema di crescita, con bonus-abilità da dosare a seconda del vostro stile di mattanza, aumentando parametri come la salute, l'energia o anche la durata dei vostri poteri da superuomo. Uno di questi proviene direttamente dal primo capitolo, nel quale il protagonista era vittima degli esperimenti nazisti, e riguarda una sorta di scudo energetico da attivare per controbilanciare la costante superiorità numerica dei soldati nemici. Questi ultimi, stupidi ma non del tutto lobotomizzati, cercheranno di entrare nella vostra "guardia" durante la ricarica delle armi, colpendovi alle gengive con il calcio del fucile. Tra l'altro, ciò permette di osservare animazioni piuttosto fluide, realizzate con cura per i particolari e integrate in modo più che sufficiente con il motore fisico: difficilmente vedrete corpi senza vita in posizioni troppo innaturali, mentre molti tra gli elementi di contorno sono pronti a saltare in aria seguendo le leggi di Newton, con particolare riferimento alla possibilità di distruggere staccionate e scale in legno. Da segnalare anche la varietà delle ambientazioni, costruite in modo da mettere in mostra la componente distruttiva e cinetica di CoW (con esplosioni ed effetti distorsivi assortiti), che spaziano da una Berlino assediata alle montagne tibetane, passando per il fronte nord-africano.

LA DURA LEGGE DEL MERCATO

Senza nulla togliere a quanto già detto, non mi sembra nemmeno corretto alimentare un eccessivo carico di aspettative: tanto per essere chiari, CoW trova una sua dignità solo tenendo presente la sua natura di titolo a basso budget, pieno di caratteristiche scopiazzate da FPS di rango ben più elevato, con i quali non è nemmeno possibile allestire un incontro ad armi pari. Il livello di modelli e texture, pur con tutta la buona volontà, è quello che ci sarebbe potuti aspettare da un gioco tripla A di due o tre anni fa, mentre oggi per rivitalizzare davvero questo tipo di ambientazione è probabile si debba aspettare il nuovo capitolo di Castle Wolfenstein, sul quale è già trapelata qualche indiscrezione. Crimes of War, inoltre, presenta una struttura lineare fino all'inverosimile, con corridoi da percorrere massacrando freneticamente chiunque vi sbarr

la strada (coadiuvati, ogni tanto, da gruppetti di alleati), per arrivare a un boss di fine livello sempre più grosso e cattivo. Per guardare in faccia (si fa per dire...) l'ultimo super-villain non sono necessarie più di dieci ore, mentre nemmeno l'opzione multiplayer fornisce validi motivi per continuare a giocare, nonostante l'aggiunta di una modalità legata a uno dei poteri presenti nell'esperienza in single (accanto ai canonici Deathmatch, in team o individuali): dopo una triplatta di uccisioni all'arma bianca, l'utente potrà scorrazzare per una delle 13 mappe sgozzando allegramente gli avversari. Sempre che si trovi qualcuno sui server...

GIUDIZIO

Non si può dire che CoW sia un titolo disonesto nella proposta, fatta eccezione per il titolo truffaldino che porta con sé. In buona sostanza, si tratta di un ordinario FPS infarcito di caratteristiche sicuramente già viste ma implementate con un certo gusto, per il piacere dei giocatori maggiormente appagati dal massacro indiscriminato. Ciò non toglie, però, che il titolo di Burut (sbarcato nel mercato russo circa un anno fa) esca con le ossa rotte dal confronto con tutti i più noti shooter degli ultimi tempi, pur avendo dalla sua la totale assenza di bug e un lavoro di rifinitura tutt'altro che disprezzabile, a partire da un'efficiente gestione della fisica. Detto questo, il prezzo contenuto potrebbe anche interessare qualche appassionato di iper-violenza e di varianti sci-fi della Seconda Guerra Mondiale, a patto di non pretendere troppo...

PRO E CONTRO

- Buona presentazione della trama
- Azioni pirotecniche e discreta gestione della fisica
- Grafica fuori tempo massimo
- È la fiera del già visto

PARAMETRI

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

54



■ SVILUPPATORE: Capcom ■ PUBLISHER: Capcom ■ DISTRIBUTORE: Halifax
■ MULTIPLAYER: LAN, INTERNET ■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO: € 29,90

LOST PLANET: EXTREME CONDITION - COLONIES EDITION

A distanza di un anno dall'uscita della discussa conversione di Lost Planet, Capcom ci riprova con una sorta di Director's Cut. Ce la faranno questa volta gli hardware moderni a reggere il colpo?

Lost Planet ha rappresentato in un certo senso una sorta di punto di svolta nella crescita di Xbox 360: seppur non fosse un titolo da strapparsi i capelli, ha introdotto alcune interessanti novità in ambito tecnologico, innalzando gli standard e dando per primo un senso alla definizione "next-gen". L'utilizzo degli shader per dare vita a effetti video post-produzione di

grande effetto ha davvero contribuito a ispirare numerosi game designer: motion-blur per simulare i movimenti veloci di camera, fur-shading per generare pelurie varie in modo estremamente realistico ed effetti particellari a go-go per gestire al meglio neve, esplosioni e compagnia bella. Un motore estremamente potente e versatile, sfruttato pure nel recente

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

■ CPU: Single Core 3,5 GHz (Quad Core) ■ RAM: 512 MB (2 GB) ■ Spazio su HD: 8 GB
■ Connessione: ADSL ■ Scheda video: GeForce 6600/Radeon X1600 (GeForce 8600/Radeon HD 2600)

www.lostplanet-thegame.com/ce..... ■ Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

Devil May Cry 4, atteso nei prossimi mesi anche su PC. Del resto, il Framework Engine, sviluppato internamente da Capcom, grazie alla sua natura multiplatforma, ha

permesso di portare sul nostro hardware un gioco così intrinsecamente legato al mondo console, sfruttando nel contempo le specifiche superiori delle GPU di ultima generazione che

LE MIGLIE DOVUTE ALL'UTILIZZO DELLE FAMIGERATE DIRECTX 10 PAGANO UNO SCOTTO IN TERMINI PRESTAZIONALI DAVVERO SPROPORZIONATO RISPETTO AI RISULTATI OTTENUTI



🌀 In modalità Sfida Boss dovremo affrontare i "mostri di fine livello" di tutto il gioco cercando di ottenere i tempi migliori.



🌀 I punteggi delle sfide sono caricati direttamente nella ladder mondiale del servizio Live, esattamente come su Xbox 360.

CAPCOM SI È IMPEGNATA "MOLTISSIMO" SUL FRONTE MULTIPLAYER, IN MODO DA DARE UN SENSO A QUESTA NUOVA EDIZIONE



➔ **Ammettiamolo, su PC con mouse e tastiera è piuttosto facile centrare anche i bersagli più lontani con precisione millimetrica.**

Nvidia e AMD continuano a sfornare senza sosta. Quando nel giugno dello scorso anno ci arrivò Lost Planet, però, non furono solo gioie, anzi, rimanemmo abbastanza perplessi. Le migliorie dovute all'utilizzo delle famigerate DirectX 10 pagavano uno scotto in termini prestazionali davvero sproporzionato rispetto ai risultati ottenuti. In pratica, sotto Windows Vista era una pena, con il gioco che più volte si bloccava ribadendoci che il PC non riusciva a reggere il carico a cui lo stavamo sottoponendo e invitandoci ad abbassare il dettaglio. Peccato che il PC in questione fosse quello "Della Morte" che usiamo per i nostri test, un peso massimo su cui giusto Crysis si può permettere di scattare. Anche perché il titolo Crytek è giusto un filino più complesso...

➔ **Questa falena gigante non fa altro che bombardarci con le sue uova per tutto il tempo. Avessi il Baygon con me, la sistemerei subito!**



bel po'" nel mondo ludico e anche la nostra macchina tritattutto ha passato un bel tagliando, vantando ora un Intel Core 2 Quad, 4 GB di RAM e due GeForce 8800 GTS in SLI. Ok, queste non sono più il top della gamma, ma fanno comunque il loro sporco lavoro! Lecito quindi attendersi frame rate elevatissimi a risoluzioni folli, con tutti i dettagli sparati al massimo in ambiente rigorosamente DX10... In linea di massima ci siamo, non fraintendetevi, quel che purtroppo vi dovrete scordare è la famigerata risoluzione XHD (Extreme High Resolution), pari a 2560x1600, addirittura oltre la ben nota FullHD da 1920x1080. Onestamente, pura fantascienza, perché se volete godervi il gioco come si deve, rimanendo sui 30/40 frame al secondo, dovrete scendere al compromesso



➔ **"Il motore è andato" ci dice la bella Luka. Secondo me si riferisce a quello del gioco, ancora un bel mattonazzo...**

di un HD Ready, ovvero 1280x720, con anisotropico 4x, e comunque nelle situazioni più caotiche non mancheranno vistosi cali di fps. Siete avvisati insomma: se volete il massimo, dovrete avere dentro il case un mostro spropositato. Detto ciò, Capcom si è impegnata "moltissimo" sul fronte multiplayer, in modo da dare un senso a questa nuova edizione. Il gioco in single player, del resto, è rimasto identico: non è cambiato di una virgola, con tutti i suoi pregi e i suoi (numerati) difetti. Sono state aggiunte giusto un paio di modalità, anche se non proprio da strapparsi i capelli. La prima, "attacco a punti", ci vede affrontare vari livelli di gioco eliminando Akrid e Pirati a profusione, cercando di far salire sempre più il valore "combo", in puro stile The Club. La seconda, Sfida Boss, non lascia spazio a molti dubbi: c'è da far fuori tutti i cattivi più grossi uno via l'altro, tentando di sopravvivere il più a lungo possibile. Come detto poche righe sopra, il grosso delle novità è concentrato sull'online, ricco di nuove opzioni abbastanza interessanti. A parte nuovi personaggi, armi e qualche arena inedita, abbiamo trovato interessante il cosiddetto Akrid Hunter, dove potremo diventare noi stessi degli schifosissimi insetti e dare la caccia agli umani. Il resto è riconducibile a varianti del Capture the Flag classico e del team Deathmatch, alcune delle quali meglio riuscite di altre. Ovviamente la caratteristica più interessante rimane quella di poter affrontare gli avversari "consolari", dato che Lost Planet prevede lo scontro cross-platform PC Vs Xbox 360 attraverso la piattaforma Game

for Windows - Live, ovviamente al costo dell'abbonamento Gold (il che significa 7 euro al mese o 60 all'anno), visto che questa possibilità è concessa solo pagando.

GIUDIZIO

Lo sparattutto in terza persona (ma potete sbloccare anche un'inedita visuale in prima, piuttosto scomoda) di Capcom inizia davvero a mostrare i segni del tempo. Tecnicamente si è visto molto di meglio nell'ultimo periodo e anche come giocabilità, oggi come oggi si fa fatica a passare sopra ad alcuni aspetti rimasti immutati. Paragonato a Gears of War ne esce proprio con le ossa rotte e anche sull'online c'è meno di quanto Capcom vorrebbe far credere. Su PC, del resto, siamo abituati a ben altro: con titoli del calibro di Call of Duty 4 e Team Fortress 2 viene da chiedersi chi potrebbe mai dedicarsi a questo Lost Planet Colonies. Chi lo ha comprato un anno fa ben difficilmente troverà lo stimolo per riaprire il portafogli: gli altri, invece, dovranno comunque mettere in conto un upgrade dell'hardware poco giustificabile.

PRO E CONTRO

- ➔ Nuove e interessanti modalità online
- ➔ Si lascia giocare
- ➔ Cross-platform a pagamento
- ➔ Continua a essere troppo esoso

PARAMETRI

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

68

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-DV02-035

**DVD
SCONTO
25%**



**SOLO
€84**

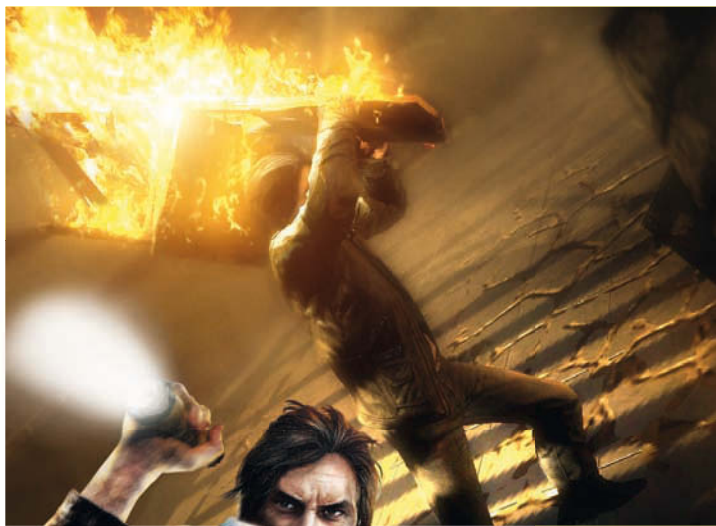
13 Riviste

13 DVD Demo

13 Giochi completi

Codice abbonamento:

980-170-DV02-035



**Finalmente
anche ONLINE con
CARTA DI CREDITO
su www.tgmonline.it**

e in **REGALO** per chi sceglie l'abbonamento con gioco, **ALONE IN THE DARK!**



© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Alone in the Dark is a registered trademark owned by Infogrames Entertainment SA in the US and other territories. All other trademarks are the property of their respective owners.



ALONE IN THE DARK

ATARI

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 700537672** Per informazioni o comunicazioni scrivi a abbonamenti.tgm@sprea.it o manda un fax al numero **02.700537672**

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-DV02-035

TGM DVD + SCONTO 25% €84 Cod. Abb.: 980-170-DV02-035

COGNOME:

NOME:

E-MAIL:

DATA DI NASCITA:

| G | G | M | M | A | N | N | O |

INDIRIZZO:

N°

CAP

LOCALITÀ:

PROVINCIA

TELEFONO

ALLEGRO:

Ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Editori S.P.A.

Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: sono accettate tutte le carte del Circuito CartaSì

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: Cauldron PUBLISHER: Activision DISTRIBUTORE: Halifax
 MULTIPLAYER: Internet LOCALIZZAZIONE: Manuale PREZZO: € 24,90

HISTORY CHANNEL BATTLE FOR THE PACIFIC

Cosa succede quando un famoso network televisivo tematico si scontra con una multinazionale del videogioco? Beh, a giudicare da questo gioco si fanno male tutti e due.

Dopo decine di sparattutto simili dedicati alla Seconda Guerra Mondiale, eccone finalmente uno identico agli altri ma un po' peggio. Battle For The Pacific ha però la peculiarità di focalizzarsi su avvenimenti importanti quasi quanto l'abusatissimo sbarco in Normandia, ma meno narrati nei videogiochi. In questo gioco di Activision, infatti, dovremo far fuori giapponesi e non

tedeschi e soprattutto combatteremo in zone tropicali. Cercando di essere brevi e circoscritti (ahah ma che strepitoso gioco di parole che ho fatto!), vi spiego subito cosa dovete fare: seguire il vostro sergente fino all'issaggio (ho il vaghissimo sospetto che non si dica "issaggio") della banderuola americana sul monte Ararat (o qualcosa del genere, son tutti uguali 'sti monti). Il problema è

che il nostro sergente spiritoso a volte perde completamente la brocca e parte chissà dove: a noi il compito di seguirlo in fretta, altrimenti la missione risulterà fallita. Da segnalare anche che lui, come i nostri compagni, è invulnerabile ed etereo, il che

significa che anche in mezzo a 10 giapponesi furibondi continuerà tranquillamente a fare il suo dovere. Facile vincere le guerre così, tsè. La riproduzione delle armi in nostro possesso sarà anche fedelissima, ma sono davvero poche.

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Single Core 2.5 GHz (Dual Core 2.0 GHz) RAM: 512 MB (1 GB) Spazio su HD: 2.3 GB
 Connessione: ADSL Scheda video: ATI Radeon x800/Nvidia GeForce 6800 (ATI Radeon x1900/Nvidia GeForce 7900)

<http://www.activisionvalue.com/titles/battleforthepeaceful/.....> Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

LE PRIME IMPRESSIONI SONO ASSOLUTAMENTE CONVINCENTI



11 160 Thompson M1
9 Grenades



13 180 Thompson M1
5 Grenades

➤ Davvero forte quando una bella bomba finisce sotto i piedi dei nemici (peccato che restino sempre integri).

➤ Il livello ambientato sulla spiaggia di Iwo Jima è davvero spettacolare. C'è anche gente (in alto) che salta in aria... nel vero senso della parola.

I POVERI SOLDATINI GIAPPONESI SONO STATI DOTATI DELL'INTELLIGENZA DI UNA LAVATRICE



Braccio di Ferro alle grandi manovre: si impara anche la Storia, su TGM!

Finiremo inoltre per impadronirci inevitabilmente delle mitragliette giapponesi, perché le nostre munizioni presto o tardi finiscono, mentre quelle dei nipponi si possono raccogliere da terra quando vengono fatti fuori. A scuola ero abbastanza "bestia", e negli anni delle superiori mi sono impegnato più a farmi sospendere per idiozie assortite che a studiare. Mi ricordo però di aver letto sul libro di Tecnologia delle Costruzioni che una delle armi più devastanti era il lanciafiamme, e qui dov'è? L'ha mangiato il lupo? Se lo è preso il mio vicino di casa per appizzare la griglia? E poi, è mai possibile che non ci sia lo sniper? Ma dico siamo ammatiti? Che diamine di FPS è senza il fucile da cecchino? In compenso c'è il fucile a pompa: che esistesse nella Seconda Guerra Mondiale non lo sapevo, ma evidentemente c'era (lo usavano già nel Far West... ndSS) e questa

Il distinto signore giapponese non pare particolarmente interessato ai nostri proiettili.



è stata una piacevole scoperta (inutile dire che essendo rarissimo da scovare ho fatto fuori quattro sfigati e l'ho dovuto buttare per mancanza di munizioni). Da segnalare anche la presenza di postazioni antiaeree che dovremo utilizzare per tirare giù i velivoli nemici... peccato che non ci sarà concessa la soddisfazione di vederli schiantarsi al suolo ma solo incendiarsi mentre ci passano sopra. I poveri soldatini giapponesi sono stati dotati dell'intelligenza di una lavatrice: arrivano a gruppetti e si piazzano in bella vista sparacchiando in maniera nemmeno troppo convinta, poi una volta che gli si fa educatamente notare che si è in possesso di armi da fuoco, loro non si scompongono minimamente, farfugliano qualcosa a proposito di Godzilla, Doraemon e la carpa di Sampei e restano lì un po' perplessi in attesa di essere giustiziati.



Esposioni in mezzo alla vegetazione: niente panico. Non si vedono i nemici: ok, panico!

SPARA A TUTTO MA COLPISCI NIENTE

È raro che mi capiti di dover far distinzione tra comparto tecnico e impatto grafico: normalmente, infatti, le due cose sono strettamente correlate; certo, la grafica fa parte della tecnica realizzativa, su questo non ci sono dubbi, ma proprio per questo motivo è qui necessario parlare di "impatto" grafico: in Battle For The Pacific, infatti, le prime impressioni estetiche sono assolutamente convincenti, grazie a texture molto gradevoli, a un buon numero di poligoni e a una vegetazione resa davvero molto bene. Quando però si comincia a entrare più nel gioco, si nota come i soldati siano praticamente tutti uguali gli uni agli altri, che i livelli non lasciano alcuna libertà di movimento, che gli elementi che costituiscono lo scenario sono indistruttibili e inchiodati... per non parlare di vistose compenetrazioni di poligoni! Insomma, si poteva fare sicuramente di più, specie perché viene menzionato l'uso del motore fisico Havok, che senza dubbio fa bella mostra di sé quando si tratta di far saltare per aria i giapponesi con le bombe a mano (i corpi restano però sempre perfettamente integri) ma è assente in tutto il resto. Cavolo, qualche oggetto, alberello o edificio ce lo potevano far scassare! Così, a occhio, mi pare che lo spazio a mia disposizione sia terminato. Battle For The Pacific è una grande occasione sprecata: la collaborazione con History Channel poteva essere sfruttata meglio e non solo per piazzare dei vecchi filmati di intermezzo e una fedele riproduzione di armi (poche) e

uniformi (a partire dal foglietto delle istruzioni allegato, nessun accenno storico: solo le indicazioni sull'installazione), specie perché questi due fattori già vengono da anni forniti da titoli analoghi.

GIUDIZIO

Imparare la storia giocando è un po' come la merenda che piace alla mamma perché contiene tanta energia e vitamine e piace al bimbo perché è buona. Ecco History Channel: Battle For The Pacific è come una merendina che alla mamma non piace perché è unta come i capelli di Costantino e disgusta il bimbo perché si sono sbagliati e hanno messo il sale al posto dello zucchero... In poche parole: insegna poca storia e diverte poco e niente. Certo, bisogna dire che non ci troviamo di fronte a un'immense porcheria e che l'impatto grafico è piuttosto gradevole e il sonoro è discreto. Ma tutto il resto è scadente e quindi la sufficienza questo gioco di Activision non se la becca manco per sbaglio.

PRO E CONTRO

- Buono l'impatto grafico**
- Sonoro discreto**
- Molto breve**
- Tecnicamente scarso**

PARAMETRI

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



SVILUPPATORE: 7th Sense Studios **PUBLISHER:** 2Lite **DISTRIBUTORE:** Halifax
MULTIPLAYER: Assente **LOCALIZZAZIONE:** Completa **PREZZO:** € 39,90

LUCIGNOLO: IL VIDEOGIOCO

Oh raga, è troppo uscito il giokino di Lucignolo, che storia impanicata, però oh, a me nn mi gira nella Pleistescion, mi sa ke è andato ammale e io mi sto facendo le pare.

Lucignolo è un programma assai strano. Non mi è mai capitato di incontrare qualcuno a cui piacesse, ma proprio mai. Eppure, a quanto pare, è piuttosto seguito. Evidentemente frequento persone non in target o che si vergognano di dire che lo guardano (poi ci sarebbe anche l'opzione che i dati Auditel

sono inattendibili). Dal canto mio, conosco il programma e lo reputo demenziale per il tono con cui vengono trattati gli argomenti e per la scelta degli stessi. Lo speaker mi ha sempre fatto un po' tenerezza: è ovviamente impensabile che a Maurizio Trombini (questo il suo nome) piaccia fare la voce di Lucignolo e

CONFIGURAZIONE MINIMA (CONSIGLIATA)

CPU: Single Core 1,5 GHz (Single Core 2,4 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB) **Spazio su HD:** 1,8GB
Connessione: Nessuna **Scheda video:** ATI 128 MB/GeForce 6600 (ATI 256 MB/GeForce 7600)

www.7thsensstudios.com/..... ■ Raffaele Sogni raffo@sprea.it

quindi me lo immagino disperato e affranto quando gli autori del programma gli piazzano davanti i fogli coi testi da recitare. Soprattutto, mi posso immaginare il terrore nei

suoi occhi quando gli hanno chiesto di impersonare Lucignolo in questa produzione dall'analogo nome. Del resto c'è chi sta peggio: io ho dovuto giocare questa roba, per esempio.

TUTTO QUELLO CHE SI PUÒ VEDERE IN QUESTO GIOCO È BRUTTO

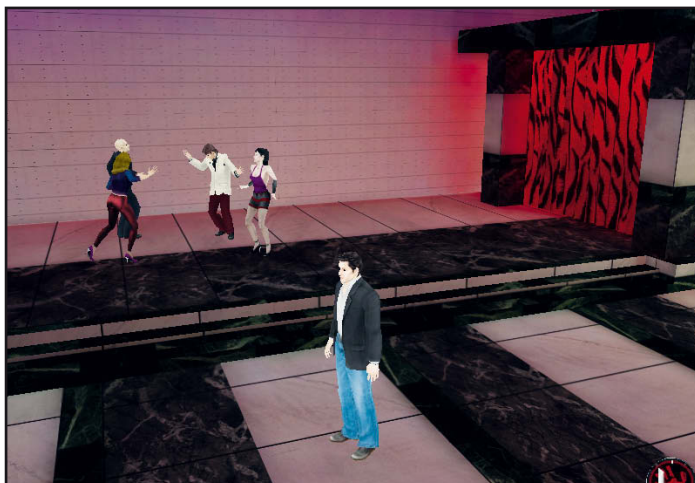


Che fisico! Passi molto tempo in palestra?
Ottimi vestiti... Chi e' il tuo sarto?
Sei simpatico... Ti va di bere qualcosa?!!



Col nostro fido PDA potremo fare un sacco di belle cose. Purtroppo non è consentito ingoiarlo per tentare il suicidio e far finire questo strazio.

IN QUESTA AVVENTURA GRAFICA CI SONO SITUAZIONI ASSOLUTAMENTE DEMENZIALI



⬆️ **E senti il ritmo! E vai e vai e vai! E chi non si mette le mani nei capelli si trova nel sedere sei pennelli. Untz untz.**

Lucignolo è un'avventura grafica punta e clicca nella quale noi impersoniamo un reporter alle prime armi in cerca di scoop per vedersi confermato il suo impiego. Nel suo girovagare incontreremo anche Lucignolo in persona, che però non vuole mostrarsi e dunque resta nell'ombra elargendoci dall'oscurità strampalati consigli sul mestiere del reporter. Le foto, di base, permettono di osservare la realizzazione tecnica... ma pure tutto il resto è scassato, in Lucignolo, dai dialoghi ai minigiocchi (quelli, poi, ve li raccomando). In questa avventura grafica ci sono situazioni assolutamente demenziali: per esempio, a un certo punto, l'impavido reporter deve vestirsi da tamarro per parlare con un tipo al parco (perché con la giacca costui non lo riceverebbe mai). Per farlo

dobbiamo andare a recuperare i vestiti necessari visitando un negozio di abbigliamento: entriamo e chiediamo una felpa da "rapper". La commessa cerebrolesa però non sa cosa fargli vedere perché non capisce cosa lui cerca, quindi invece di farsi mostrare quello che ha la fanciulla nel suo negozio pidocchioso, lui, il genio assoluto, decide di andare a fare una foto a un rapper per poi tornare e chiederle quello che vuole. Dico, ma sei stupido nella testa? Ma poi i dialoghi... vengono date due o tre opzioni e se non scegli quella giusta l'interlocutore si intesisce e vengono riproposte le medesime scelte. Qua ragazzi siamo proprio all'ABC delle avventure grafiche, e posso anche capire che 7th Sense Studios (team italiano) abbia avuto pochi soldi a disposizione e tutte le

⬆️ **Ehi Magda, lo sai che le bottiglie dietro di te sono spesse come un foglio di carta?**



Magda - Prendi qualcosa?

PERÒ AGLI STRANIERI PIACE

Cercando informazioni su Lucignolo nella Rete mi sono imbattuto nel forum dei produttori del motore grafico del gioco. All'URL <http://www.ogre3d.org/phpBB2/viewtopic.php?t=39853&sid=ce193664e1d3d7c4af509e6f4e2718c6> vengono mostrati alcuni screen dal programmatore di Lucignolo, accolti con grande entusiasmo dagli utenti, con commenti quali "Looks cool!" o "Awesome game". Sono un po' confuso sinceramente, ma mi sembra giusto mettervi al corrente di questa cosa. Chissà, forse in Italia siamo troppo esigenti.



⬆️ **Il favoloso parco cittadino è precluso a chi porta la giacca. Che disdetta!**

giustificazioni del mondo, ma, cavolo, Zak McCracken, uscito 20 anni fa, possedeva un'interazione con l'ambiente infinitamente superiore a quella di Lucignolo... senza parlare dei dialoghi sensazionali. Il parlato è ben fatto (il sonoro, invece, no) e rappresenta il miglior aspetto del gioco: peccato che quello che viene detto sia talmente poco vario e inutile che viene voglia di togliere l'audio. E se aggiungete che capita di trovarsi di fronte ad ambientazioni talmente malfatte e scialbe che viene voglia di spegnere il monitor e di dare fuoco al PC, avete capito quale sia la qualità globale di questa produzione. Davvero, Lucignolo - Il Videogioco è brutto a vedersi, ma talmente brutto che si potrebbe pensare che i programmatori lo abbiano fatto apposta, che cioè abbiano cercato di stimolare il giocatore mostrandogli immagini agghiaccianti per fargli venire voglia di uscire a godersi la natura (ma, più probabilmente, di andare a giocare a pallone in autostrada). Tutto quello che si può vedere in questo gioco è brutto, persino l'icona di Lucignolo nella parte bassa dello schermo è fatta male. Infine, la ciliegina sulla terna: Lucignolo - Il Videogioco costa quaranta euro! Sì, 40 euro!! QUARANTA EURO!!! Insomma, la più orrenda avventura grafica degli ultimi anni. Avanti il prossimo.

GIUDIZIO

Lucignolo: Il Videogioco è l'avventura definitiva: grafica mozzafiato, sonoro strepitoso, dialoghi sensazionali e una storia da Oscar... no dai, seriamente, 'sto gioco non ce la fa, cioè è proprio orrendo, banale, inutile, programmato male e dotato di una grafica talmente spoglia e deprimente che fa venire voglia di correre sotto le coperte per mettersi a uovo e piangere. Insistendo nel voler trovare un lato positivo, si può menzionare il parlato, che propone nei doppiatori capaci, purtroppo impegnati a dare la voce a orrendi personaggi... e il repertorio limitatissimo fa sì che in un picosecondo i dialoghi risultino deprimenti. Vivamente consigliato a tutti gli amanti del programma televisivo. Loro lo troveranno superlativo.

PRO E CONTRO

- ⊕ **Tecnicamente naif**
- ⊕ **Storia deprimente**
- ⊖ **Personaggi espressivi come delle statue di sale senza faccia**
- ⊖ **Fa venire voglia di impiccarsi**

PARAMETRI

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

25

CHI SARA' IL MIGLIORE?

DECIDILO TU!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEGLI ULTIMI 12 MESI
SI SFIDANO NELLA **PRIMA EDIZIONE** DEL:



5 CATEGORIE:

GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - ARTISTICI - SPECIALI

40 PREMI

OLTRE 400 VIDEOGIOCHI IN GARA

LA SFIDA È GIÀ INIZIATA: NON STARE A GUARDARE!

dai il tuo voto su:*

www.italianvideogameaward.it

www.italianvideogameaward.it

ITALIAN VIDEO GAME AWARD

L'Italian Videogame Award è l'importante riconoscimento pensato per premiare i migliori videogiochi apparsi negli ultimi 12 mesi sul mercato italiano. Il videogioco oggi è la forma di intrattenimento più diffusa e apprezzata da un pubblico sempre più vasto ed eterogeneo. Il videogioco è divertimento, cultura, arte e spettacolo. In quanto tale merita un premio importante che, al pari di Oscar, Grammy, Telegatto e

VOTA I TITOLI IN GARA

L'Evento...

E-Mail:

Password:

... non sei registrato?

Genere
AVVENTURA - ARCADE - STRATEGICO - SPORTIVO - GUIDA - MULTIMETABOLICO - MEGACORPO

Tecnici
AVVENTURA - ARCADE - STRATEGICO - SPORTIVO - GUIDA - MULTIMETABOLICO - MEGACORPO

Assoluti
PERSONAGGIO PROTAGONISTA - PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA

Artistici
PERSONAGGIO PROTAGONISTA - PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA

Speciali
INNOVAZIONE - INNOVAZIONE

Powered by:
Sprea editori
GameTribes

*La votazione è completamente gratuita e aperta a tutti i videogiocatori italiani di tutte le piattaforme!

fase eliminatoria fino al 25 maggio • fase di voto finale fino al 30 giugno
Serata di gala a inizio luglio

I primi 3 classificati per ogni premio entreranno ufficialmente in nomination per la votazione finale. La fase finale e le votazioni delle nomination termineranno il 30 Giugno. A inizio Luglio si svolgerà la serata di Gala con la premiazione dei vincitori e l'assegnazione del Premio Speciale conferito da una giuria VIP di personaggi della Cultura, del Cinema, dello Sport e dello Spettacolo.

www.italianvideogameaward.it

organizzazione e promozione:



GameTribes.TV
la televisione del gioco immersivo





■ 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.

TEAM FORTRESS 2

Atteso dopo mesi di tam tam mediatico, l'arrivo di Team Fortress 2 ha rappresentato uno degli spunti di maggiore interesse dello scorso Natale. Il motivo è semplice: si trattava del remake, in versione extralusso, di uno dei migliori mod mai concepiti per Half-Life. L'operazione di cosmesi messa in piedi da Newell & Co. è senza dubbio riuscita a meraviglia se pensiamo che da una minuscola comunità giocante ancora presente su Steam (Team Fortress Classic) siamo passati a numeri ben diversi, in grado di rivaleggiare con mega-produzioni molto più blasonate. Il merito è stato della splendida grafica in stile anni '60 concepita per l'occasione, ma anche della strepitosa cura posta da Valve nella realizzazione di un prodotto che, al momento dell'arrivo sugli scaffali digitali di Steam, non ha mostrato pecche tecniche di alcun genere, eccezion fatta per una certa

tendenza alla lag su alcuni server. A questo punto è entrato in gioco il sistema di aggiornamenti automatizzato di Steam che, nel volgere di qualche settimana, ha rimesso le cose a posto. Onestamente non siamo nemmeno in grado di quantificare e qualificare la tipologia delle correzioni preparate da Valve, perché si sono perse nel silenzio di una miriade di minipatch scaricate in automatico dai clienti di Steam. Voci di corridoio non confermate parlano di alcune piccole modifiche ai danni delle granate del Demoman e alla fisica di rimbalzo dei corpi: nulla di particolarmente eclatante o in grado di spostare l'asse della giocabilità da una parte o dall'altra. Al lato tecnico non si possono quindi muovere critiche di particolare rilevanza (anche la lag sui server è andata via via scomparendo), e la stessa cosa si può dire per quanto riguarda la realizzazione di nuovi contenuti in



termini di mappe ufficiali, bonus sbloccabili e modalità inedite. Durante il primo weekend di maggio, Valve ha pubblicato una mappa inedita (Goldrush) giocabile con una nuova modalità di gioco intitolata Payload. Anche le classi stanno per subire numerosi rimaneggiamenti: sempre con questo aggiornamento, il Medico è stato oggetto di una completa rivisitazione degli achievement, che a loro volta influenzano la possibilità di sbloccare armi e gadget extra per i giocatori di alto livello. Il successo del prodotto ha avuto un ottimo impatto anche sulle community dei modder: le mappe non ufficiali hanno ormai raggiunto il consistente numero di venti e propongono ottimi spunti

in termini di varietà strutturale e modalità, che arrivano persino al Duel 1 Vs 1. Come al solito, la qualità dei prodotti Valve lascia spazio a poche discussioni: Team Fortress 2 è l'ennesima dimostrazione di come la casa americana sia in grado di riconfezionare un concept vecchio di dieci anni infarcendolo di infiniti spunti qualitativi capaci di mantenere un prodotto su altissimi livelli anche molti mesi dopo la pubblicazione. Imperdibile.

Voto TGM N°228: 88



PORTAL

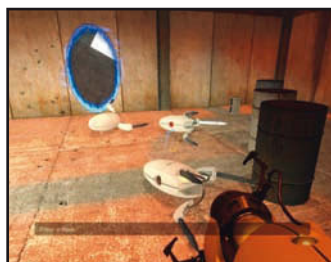
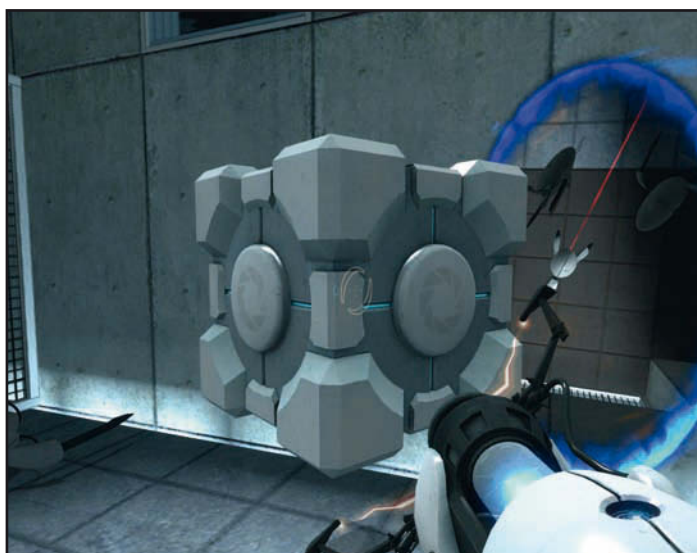
Accolto con curiosità e divertito scetticismo, Portal è stato senza dubbio la classica ciliegina sulla torta con cui Valve è riuscita a confezionare la già abbondante offerta natalizia dell'Orange Box. Episodio 2 è un gioco ben fatto, ma prima o poi finisce. Niente paura, c'è Team Fortress 2. Avete già fraggato abbastanza? Cosa c'è di meglio di un puzzle game facile

facile (si fa per dire) basato sull'innovativa idea del famigerato Aperture Science Handheld Portal Device? Dell'intuizione geniale che c'è dietro a Portal ha già parlato il buon Mirko in sede di recensione: dopo sei mesi di cubi da compagnia spostati da una parte all'altra,



trappole mortali e torce menzognere, non ci sono dubbi sul fatto che questo prodotto sia nato per creare una community intorno a sé rivalizzando il genere del puzzle game su PC. Il difetto più grosso di Portal era senza dubbio l'eccessiva brevità: a questo hanno rimediato numerosi appassionati

realizzando decine di mappe di varie dimensioni e livelli di difficoltà, pubblicate in continuazione su siti e portali specializzati come, ad esempio, www.portalgamemaps.com. Questo, da solo basterebbe a garantire a Portal la premiazione con un meritato bollino verde: oltre alle mappe singole realizzate come semplici puzzle, sono in lavorazione numerosi progetti che prevedono la prosecuzione della storia soltanto abbozzata della protagonista prigioniera all'interno della struttura segreta di Aperture Science. Per una volta, inoltre, non ci sono da segnalare particolari bachi o errori meritevoli di menzione: del resto, la semplicità tecnica di questo prodotto, unita alle collaudate potenzialità del motore Source, non ha dato il benché minimo problema a chiacchierata in fase di lancio, rendendo Portal un puzzle game a prova di bomba dal punto di vista tecnico e di gameplay.



MOTOGP07

Dopo l'infornata di titoli calcistici, è la volta di passare sotto la lente di ingrandimento altre simulazioni sportive. Se sulla Formula 1 possiamo mettere una pietra sopra a causa dell'avidità di Ecclestone, fortunatamente per tutti la Dorna (l'azienda che amministra i diritti delle gare MotoGP) non ha problemi nel concedere le licenze a prezzi modici e il risultato è la serie che da qualche anno THQ ci propone in concomitanza con le feste. Con MotoGP07 non si è avuto uno stravolgimento della struttura di gioco vista nei precedenti capitoli della serie sia per quanto riguarda il supporto postvendita, sia per il multiplayer. L'engine che muove il

gioco è rimasto pressoché lo stesso da due anni a questa parte, anche se con piccoli miglioramenti qua e là dovuti all'evoluzione delle schede video e alla conoscenza del codice da parte del team di sviluppo. Tale conoscenza è stata senza dubbio utile nelle fasi immediatamente successive al lancio in quanto non si sono verificati problemi di natura tale da richiedere patch correttive di particolare entità. THQ si

è limitata alla pubblicazione di un aggiornamento mirato a risolvere alcuni problemi nella navigazione dell'interfaccia. La materia del contendere resta

dunque il multiplayer che, come in tutti gli altri capitoli della serie, viene supportato dagli utenti stessi con la creazione di istanze di gioco direttamente in partita. Non si è trattata di una scelta felice all'epoca della creazione della serie e non lo è diventata con il passare del tempo: essendo assente un sistema di gestione delle lobby, diventa difficile organizzare gare in multiplayer degne di questo nome, e quindi la community giocante si è limitata a brevi scorribande "mordi e fuggi" che non vanno oltre il semplice divertimento arcade. A penalizzare ulteriormente una comunità già abbandonata a se stessa, si è aggiunta anche la recente chiusura del sito ufficiale, segno inequivocabile della conclusione del supporto di questo prodotto da parte di THQ. Confermando la valutazione per il single player, vi consigliamo di non farvi troppe illusioni per un supporto online di una certa consistenza.



Budget Zone



Mese a metà tra avventure d'annata e strategia purissima in zona budget. Con The Dig ci tufferemo nel glorioso passato targato LucasArts, mentre con Company of Heroes ci gusteremo una delle esperienze RTS migliori di sempre.

THE DIG

Continua l'opera di recupero di LucasArts, decisa a riproporre in versione XP compatibile buona parte del suo storico catalogo. È oggi il turno di The Dig, avventura grafica pubblicata originariamente nel 1995 e ben presto tramutata in una delle più originali e riuscite opere della software house statunitense. Merito in primo luogo del soggetto, una misteriosa vicenda fantascientifica scritta da Sean Clark e basata su un'idea di Steven Spielberg. Ed è proprio l'ambientazione futuristica, ben lontana dal topos dell'avventura grafica standard, a colpire di primo acchito il giocatore. L'asteroide Attila è in rotta di collisione con la Terra.



La NASA spedisce allora in orbita

uno shuttle allo scopo di piazzare alcune cariche atomiche con le quali deviare la traiettoria del roccioso pericolo. Responsabile dell'operazione è il comandante Boston Low, affiancato dalla giornalista Maggie Robbins e dal geologo Ludger Brink. Dopo le esplosioni, i protagonisti scoprono nell'asteroide alcuni misteriosi artefatti di provenienza



aliena. Attivando incautamente gli oggetti, Boston e i suoi compagni si ritrovano teletrasportati su un pianeta disabitato, in un universo parallelo. Da questo momento in poi, la strada verso la conoscenza e la salvezza sarà lastricata di innumerevoli prove e difficoltà. Gioco dalla gestazione assai travagliata, The Dig è senza dubbio la più profonda e "seriosa" avventura mai

parlorita da LucasArts, supportata da una struttura degli enigmi inattaccabile e da una grafica ancor oggi evocativa nella sua veste pixellosa. Se state cercando una classica avventura Lucas lontana dagli stereotipi a cui Monkey Island e compagnia vi hanno abituato, The Dig potrebbe davvero fare al caso vostro.

TITOLO

The Dig

PUBLISHER

LucasArts

COLLANA

N.D.

PREZZO

€ 9.90

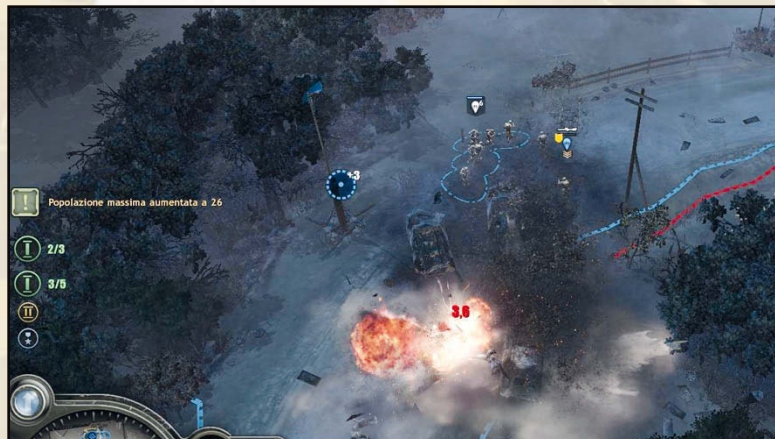
REQUISITI MINIMI

Processore:
486/66 MHz
RAM:
8 MB
Scheda Video:
Una qualsiasi scheda VGA

80

COMPANY OF HEROES

Tra i migliori RTS degli ultimi anni, Company Of Heroes ritorna sugli scaffali in linea budget, pronto a irretire tutti gli strateghi virtuali in cerca di estrema qualità a prezzi contenuti. Uscito nel 2006 e subito eletto nuova pietra di paragone degli RTS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, il capolavoro di Relic è la degna evoluzione del compagno di scuderia Warhammer 40.000: Dawn of War, con in più una serie di potenti novità nel gameplay e nella veste grafica. L'azione si colloca tra lo sbarco in Normandia e la fine della guerra e mette il giocatore nei panni dei soldati alleati impegnati a trovare un varco tra le linee naziste, all'interno di un mondo ricreato con grande cura e propensione al realismo estremo: scenari ampiamente deformabili (l'Havok domina incontrastato) e proporzioni delle unità rispettate fedelmente sono solo gli aspetti più visibili di un lavoro tecnicamente ineccepibile. Se l'occhio vuole sempre la sua parte, non si può certo dire che Company of Heroes lasci a bocca asciutta sul versante gameplay. La presenza di sole tre grandi risorse da accumulare (uomini, munizioni e carburante) snellisce la fase gestionale senza tuttavia svuilarla e focalizza gran parte dei nostri sforzi sull'azione pura, caratterizzata il più delle volte da missioni da svolgere in forte inferiorità numerica. Le mappe sono poi sviluppate al me-



glio e sufficientemente articolate da consentire diversi approcci tattici agli obiettivi fissati nei briefing di inizio missione. Con Company of Heroes Relic riesce nel difficile compito di piazzare il colpaccio in uno dei segmenti più ipertrofici del videoludo tutto, innovando senza stravolgere e portando gli RTS a un nuovo livello di eccellenza realizzativa. Vi pare poco?

TITOLO

Company of Heroes

PUBLISHER

THQ

COLLANA

Gamer's Choice

PREZZO

€ 9.90

REQUISITI MINIMI

Processore:
Pentium 4 2 GHz
RAM:
512 MB
Scheda Video:
Scheda video da 64 MB

90



■ 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.

EETS HUNGER

■ SOFTWARE HOUSE: Klei Entertainment ■ PREZZO INDICATIVO: € 6,50

Prendete un classico immortale come Lemmings, aggiungetegli un pizzico, quel tanto che basta, di Incredible Machine, shackerate il tutto con un personaggio buffo e irresistibile, versate copiosamente nella RAM del vostro computer e condite con una grafica luminosa e colorata: avete ottenuto Eets Hunger, dal sottotitolo "it's emotional", uno dei "casual game" più magnetici e indovinati che siano mai usciti. Eets non è il classico giochino facile facile che si risolve da solo ma è un puzzle game tostissimo, che va preso con la dovuta calma: ci chiederà infatti di ragionare, e pure parecchio, sul modo con cui spingere il tenero Eets a superare gli ostacoli che lo separano da ogni meta. Come in Lemmings, non potremo interagire direttamente con lui, ma dovremo modificare il paesaggio circostante con i pochissimi gadget messi a disposizione in ogni livello. Eets Hunger ha davvero molte qualità, due delle quali faranno

certainmente gola a tutti: costa veramente un'inezia (l'equivalente di 6,50 euro) e i suoi sviluppatori rilasciano costantemente nuovi livelli da affrontare. Come se non bastasse, registrandolo potremo creare (e diffondere) anche i nostri stage, utilizzando l'editor integrato. Eccezionale, davvero.



TITOLO -----
Eets Hunger
PERIODO DI PROVA -----
Primi 5 livelli
SITO -----
www.eetsgame.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

90

TUMIKI FIGHTERS

■ SOFTWARE HOUSE: Kenta Cho ■ PREZZO INDICATIVO: freeware

R-Type incontra Katamari Damacy in questo attempato gioco di Kenta Cho, sviluppatore-mito di questa rubrica che, quando ha uno spazio libero, non perde l'occasione per riscoprire le



sue chicche. Tumiki Fighters è uno shooter a scorrimento orizzontale in cui dovremo macellare tutti i velivoli nemici che ci verranno incontro: la novità consiste nella possibilità di raccogliere i loro rottami subito dopo averli abbattuti (ma prima che caschino fuori dallo schermo) e di usarli sia come scudo, sia come bonus offensivo. Un gioco frenetico e senza tempo, reso ancora più bello dalla potenza delle attuali schede video, contraddistinto dalla tipica ossessione di Cho per i poligoni solidi e la grafica vettoriale. Un piccolo capolavoro.

TITOLO -----
Tumiki Fighters
PERIODO DI PROVA -----
Illimitato
SITO -----
www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/ff_e.html

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

88

SUPERMARKET MANIA

■ SOFTWARE HOUSE: G5Entret./AlawarGames ■ PREZZO INDICATIVO: € 13,00

Prometto solennemente di non arrabbiarmi mai più se, recandomi al supermercato, non dovessi trovare i miei grissini preferiti sul loro scaffale.

Prometto anche di fare attenzione a ciò che può essere caduto più o meno inavvertitamente per terra, e di non seccare nessuno se dovessi trovare il pavimento scivoloso. E, ne sono convinto, dopo aver giocato a Supermarket Mania lo prometterete anche voi: nei panni di una giovane apprendista, infatti, dobbiamo sincerarci che gli scaffali del nostro minimarket siano sempre pieni, che il pavimento sia pulito e che i ragazzini non ci rubino le dispende. E non sarà affatto semplice. Carino, difficile il giusto, ma un po' troppo ripetitivo.



TITOLO -----
Supermarket Mania
PERIODO DI PROVA -----
60 minuti
SITO -----
alawar.com/game/supermarket-mania

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

75



FragZone

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

L'estate si avvicina e con essa parecchie novità per il mondo del multiplayer: nel mercato dei MMORPG l'incognita Age of Conan potrebbe sconvolgere i piani di Blizzard, i WCG si ripropongono come l'evento di portata mondiale dell'E-Sport abbracciando la causa console e il concetto di free prosegue la sua cavalcata inarrestabile.

MMORPG

AGE OF CONAN – UN NUOVO INIZIO?

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Sta per arrivare la rivoluzione?



Mentre state leggendo queste righe, Age of Conan sarà in procinto di arrivare nei negozi e su tutti gli scaffali virtuali dei retailer online: senza girarci intorno, l'impressione personale e di molti qui in redazione è che potrebbe essere l'inizio di una nuova rivoluzione nel mercato dei MMORPG. Il dominio di World of Warcraft potrebbe giungere al termine? Decisamente improbabile: una cosa è tuttavia certa, con AoC sta per arrivare sui nostri PC una serie di MMORPG di nuova concezione non solo per quanto riguarda la parte tecnica, ma anche per quel che concerne le meccaniche di gioco. Proprio su questo argomento si appuntano le maggiori discussioni, non solo degli appassionati ma anche di chi commenta la progressiva evoluzione dei titoli PC verso un gameplay maggiormente console-friendly. AoC non è nulla di tutto questo e anche se non è stata scartata la lavorazione di una versione console per Xbox 360 (molto dipenderà dalle vendite della versione PC), numerosi sono i dubbi su come sarà possibile gestire un combattimento di alto livello con solo l'utilizzo del joypad. Le innovazioni essenziali di questo prodotto paiono risiedere nel sistema di combattimento e riguardano un approfondimento piuttosto netto delle meccaniche in PvE e PvP. I personaggi infatti, per la prima volta in questo genere, non saranno incorporei: questo significa che bloccandosi gli uni con gli



altri sarà indispensabile abituarsi a tenere una formazione ben precisa a seconda della situazione: ciò obbligherà i personaggi più robusti e corazzati ad avanzare in avanscoperta mentre maghi, curatori e altre classi ranged, saranno obbligati a rimanere nelle più sicure retrovie. Una rivoluzione non da poco che si riflette anche nelle mosse da eseguire durante i duelli a distanza ravvicinata: non più "mosse" da compiere o incantesimi da lanciare verso un bersaglio generico, ma precisi colpi in sequenza verso determinate parti del corpo con relative contromosse. Anche per le classi che colpiscono dalla distanza e i curatori cambiano molte cose rispetto al passato: nascondersi sarà essenziale quanto muoversi durante i combattimenti, una prassi necessaria per trovare il punto giusto da cui colpire dalla distanza o per lanciare incantesimi. Una rivoluzione? Se non lo è poco ci manca: molto importante sarà quindi il numero di utenti che al momento del lancio AoC riuscirà a sfilare dal bancone di World of Warcraft e di tutte le decine di MMORPG gratuiti presenti attualmente sul mercato. Le cifre parlano chiaro: Blizzard attualmente raccoglie un bacino di quasi dieci milioni di utenti mentre il resto del mercato a livello globale si attesta su nemmeno metà di questa cifra sommando prodotti completamente gratuiti, senza canone mensile o basati sulle microtransazioni. Il fatto che un gioco di questa complessità si possa affermare in un mercato sotto il pesante monopolio di un unico attore sarà una chiara indicazione della direzione in cui dovranno andare i MMORPG del futuro, a dispetto dei compromessi cercati dagli sviluppatori che quotidianamente pubblicano titoli multiplatforma.

Colpire in determinate parti del corpo: quanti giocatori sono pronti per questa rivoluzione?



Nei combattimenti in mischia di Age of Conan, non esiste l'incorporeità dei personaggi. L'ovvio diventa rivoluzionario?



EVENTI - WCG 2008

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Tornano le olimpiadi dei videogiochi, ma non tutti possono partecipare, perlomeno in Italia.

La multinazionale del videogame non conosce battute d'arresto e così siamo giunti all'ottava edizione delle olimpiadi dei videogiochi, che ogni anno riunisce i migliori player di livello mondiale per una sfida all'ultimo sangue. Samsung, come sempre, tiene le fila di questo evento itinerante che dopo la parentesi statunitense di San Francisco, rientra in Europa per arrivare in quel di Colonia presso la Kolnmesse Event hall ove è facile prevedere un afflusso di pubblico molto consistente. La popolarità del netgaming in Germania è ormai un dato di fatto, e viene spontaneo chiedersi del perché, dopo numerose edizioni palleggiate tra Stati Uniti e Asia, non si sia arrivati alla location tedesca con maggiore anticipo. Poco male, i soldi pesanti di Samsung non mancheranno di creare una cornice di pubblico adeguata cui speriamo di dare ampio risalto. Come per l'edizione dello scorso anno, i titoli prescelti per la fase finale sono arrivati da un sondaggio lanciato sul sito ufficiale dei World Cyber Games (www.worldcybergames.com) e non vedono particolari variazioni di rilievo a riguardo (vedi box). Un peccato soprattutto se pensiamo che titoli come Counterstrike 1.6, Starcraft e Warcraft III sono ormai anacronistici se paragonati ad altre produzioni multiplayer odierne come ad esempio Battlefield 2, Team Fortress 2 e Call of Duty 4. Anche quest'anno le selezioni italiane sono seguite e organizzate da ProGaming Italia Srl che già conosciamo per la gestione di ESL. In occasione dei World Cyber Games ProGaming ha creato il sito www.wcg-italy.com dov'è possibile trovare tutte le informazioni sulle finali itineranti. Il sistema italiano di qualificazione riproporrà il metodo dello scorso anno per garantire ai videogiocatori più forti l'opportunità di gareggiare in più sfide, dando inoltre la possibilità al grande



pubblico di saggiare con mano l'agonismo che si manifesta durante i tornei. Otto centri commerciali, tre Internet Cafè e tre Università dislocate su tutto il territorio italiano saranno l'arena di pre-qualificazione per gli atleti, che a colpi di mouse e tastiera (o joystick, nel caso delle console) daranno spettacolo nelle loro rispettive discipline. Le prime tappe si sono svolte a Torino il 19 aprile presso il centro commerciale 8 Gallery e a Bologna presso il Grand Hotel Bologna il 27 aprile. Se ve le siete perse non disperate: i prossimi eventi saranno a Milano il 24 maggio, a Chieti il 21 giugno, a Vicenza il 28 giugno, a Roma l'11 luglio e a Firenze il 26 settembre. Inoltre, sono previste due ulteriori tappe in maggio e settembre in luoghi ancora da definire. A dispetto dei titoli supportati da tutto il mondo c'è da notare con disappunto la mancanza del supporto di molte discipline che troveranno spazio durante la fase finale: in Italia sarà possibile qualificarsi su PC solo su StarCraft: Broodwar e Warcraft III - The Frozen Throne, FIFA 08, il simulatore di biliardo Carom 3D, il gioco musicale Guitar Hero e Halo 3 per Xbox 360. Non ci resta che fare un sentito in bocca al lupo ai nostri connazionali anche se la mancanza di una formazione azzurra alle prese con Counterstrike 1.6, Age of Empires e Command & Conquer un po' di amaro in bocca lo lascia.

Al solito non mancherà il folklore tipico di questo genere di manifestazioni. Speriamo non replichino l'esperienza del Take-Away coreano come a Monza 2006.



LE DISCIPLINE

PC

Starcraft: Brood War: (1VS1)
 Warcraft III: The Frozen Throne (1VS1)
 Half-Life: Counter-Strike 1.6 (5VS5)
 FIFA Soccer 08 (1VS1)
 Age of Empires III: The Asian Dynasties (1VS1)
 Command and Conquer: Kane's Wrath (1VS1)

XBOX360

Project Gotham Racing 4
 Need For Speed ProStreet
 Halo 3
 Virtua Fighter 5
 Guitar Hero III: Legends of Rock
 Red Stone
 Asphalt 3

File di PC per le qualificazioni all'edizione 2008 dei World Cyber Games



Colonia: una scelta sicuramente azzeccata per una location d'effetto.



FPS – GLI SPARATUTTO MULTIPLAYER VERSO IL FREE

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Sparare online a costo zero? Da oggi si può!

La passata stagione natalizia è stata un autentico successo per quanto riguarda il genere degli sparatutto multigiocatore: Quake Wars, Call of Duty 4, Team Fortress 2, Unreal Tournament 3 e il postumo (rispetto al 25 Dicembre, naturalmente) Frontlines hanno catalizzato l'attenzione di tutti gli appassionati di mouse, tastiera e connessioni performanti per quasi cinque mesi: l'impressione condivisa da molti è che il settore sarà praticamente saturo per almeno un paio d'anni. Per far fronte a quest'abbondanza, i produttori hanno deciso di iniziare a esplorare un settore relativamente nuovo per l'industria, quello degli FPS multigiocatore completamente gratuiti. La parola relativamente non è casuale: da anni svariati produttori asiatici propongono modelli simili a costo zero con alterne fortune: la vera novità di questa primavera 2008 è la lavorazione di due titoli da parte di due pesi massimi del settore quali sono id Software ed Electronic Arts, nello specifico Quake Live! e Battlefield Heroes. I due prodotti sono decisamente interessanti per svariati motivi legati a considerazioni commerciali, di forma e, ovviamente, di gameplay. Prendendo in esame Quake Live, la somiglianza con il leggendario Quake III Arena pubblicato da id nel 1999 è evidente nonostante i pochi screenshot pubblicati. Già dal primo comunicato stampa della casa texana, si capisce benissimo a quale target di giocatori è rivolto questo prodotto in virtù della diversa tipologia di approccio al parco macchine presente sul mercato. Quake Live infatti sarà un titolo completamente web based, studiato per girare su un parco PC il più vasto possibile. Un plugin da scaricare, una semplicissima interfaccia e tantissimi frag basati sul gameplay frenetico messo a punto da Carmack e Graeme Devine quasi dieci anni fa. L'idea è ottima, e non mancherà di fare la felicità di tutti gli ex-quaker di primo pelo pronti a fare polpette di tutta la comunità imbelli che entrerà sui server attirata dalla gratuità del prodotto. Leggermente più ambizioso pare il progetto di Electronic Arts legato a Battlefield Heroes: un gioco vero e proprio legato al franchise che ha reso massivi gli sparatutto multigiocatore. La casa americana sta infatti realizzando un prodotto derivato dalla sua serie multiplayer più famosa che si ispira, perlomeno vagamente, al look cartoneesco di Team Fortress 2. Non abbiamo notizie certe sulla qualità del gameplay, ma l'impegno di EA - che traspare da foto e filmati - promette di restituire un feeling decisamente spassoso, a partire dai soldati seduti sulle ali degli aerei da caccia. Sta per aprirsi una nuova fase del multiplayer competitivo e casuale nel variegato mondo del PC? È ancora presto per dirlo anche se l'ingresso

Il look demenziale e cartoneesco paga, almeno stando al successo di Team Fortress 2. Ma con un soldato seduto su un'ala cosa succede se si esegue un "Tonneau"?



nell'arena del gratuito di due colossi del genere dà molto da pensare a quelli che potranno essere gli scenari futuri, soprattutto se pensiamo alla tipologia di pubblico cui sono rivolti questi due prodotti. La crème del multiplayer a livello mondiale per quanto riguarda la skill avrà di che esaltarsi con Quake, mentre i clan più affiatati godranno dell'esperienza di BH. Tutto ciò con buona pace della convergenza tra utenti console e PC che molti profetizzano da tempo. Domande che restano aperte tanto quanto la sostenibilità di questo modello di business, ma a questo genere di risposte abbiamo dedicato il box che trovate in questa pagina: per il momento non ci resta che attendere impazienti le prime versioni beta di questi prodotti che dovrebbero godere entrambi di una lunga fase di betatest, speriamo aperta a tutti.

Riuscirà la versione web di Quake Live a rinverdire i fasti di uno dei migliori sparatutto multiplayer di tutti i tempi?



CHI PAGA IL CONTO?



Nessuno, almeno stando alle prime dichiarazioni da parte di id e EA. Per quanto riguarda la produzione ispirata alla serie Battlefield non facciamo fatica a comprendere come un colosso del calibro di EA

Games possa permettersi di realizzare un prodotto di buon livello e mantenere attivi a tempo indefinito i server di gioco. Anche id non ha problemi in questo senso ma la casa texana ha deciso di cogliere al volo l'occasione per esplorare il settore, sempre interessante, dell'ingame advertising. Come avevamo spiegato in un interessante dossier circa un anno fa, all'interno delle arene di Quake Live saranno presenti banner pubblicitari dinamici il cui contenuto varierà in base alla regione del globo in cui si trova il giocatore. Una formula non troppo invasiva che garantisce discreti introiti in grado di contenere in piccola parte i costi di sviluppo dei prodotti commerciali di maggiore importanza.

BETA MACHINE

A cura di Paolo "Mascalzone" Lumia (mascalzonelatin@gmail.com)

Finalmente la beta tanto attesa è arrivata: Age of Conan si sta preparando ad arrivare sugli scaffali dei negozi preceduto da un breve periodo di Open beta che noi abbiamo provato per voi. In attesa della recensione completa presente sul prossimo numero ecco cosa potete aspettarvi...

AGE OF CONAN

La lunga attesa sta per finire (anzi, per voi che state leggendo il gioco dovrebbe già esser disponibile nei negozi) e il titolo Funcom sta per aprire i server ai player di tutto il mondo. Abbiamo avuto l'opportunità di provarlo in anteprima in occasione dell'avvio dell'open beta, cui hanno potuto prendere parte cinquantamila abbonati di Fileplanet e pochi altri, suscitando un discreto vespaio di polemiche presso chi si aspettava un accesso realmente aperto a tutti. Gli sviluppatori hanno giustificato la scelta motivandola con l'esigenza di volersi concentrare sull'affinamento della propria creatura in occasione di questo stress test finale, affidandosi a un partner di comprovata esperienza che gli garantisca un adeguato supporto logistico per il download del client e la distribuzione delle key.

Scelte di marketing a parte, questo MMORPG sembra avere tutte le carte in regola per poter sfondare, ponendosi come nuova pietra di paragone in ambito massivo. Il gioco punta infatti a portare a un nuovo livello di eccellenza, più maturo e immersivo, i canoni del genere, con un'infrastruttura assolutamente d'avanguardia, sia dal punto di vista tecnico, sia da quello meramente ludico. Il mondo dei racconti di Robert E. Howard si presenta infatti con una grafica di assoluto rilievo, concepita per spremere a fondo l'hardware di ultima generazione dei nostri PC. A quel che abbiamo avuto modo di constatare, pare proprio che per poter giocare senza problemi occorrerà una CPU dual core e una scheda video ad alte prestazioni, accompagnate da almeno un paio di GB di RAM; ma se non volete rallentamenti, e odiate i lunghi tempi di caricamento, prima di acquistare AoC considerate che sarebbe meglio averne quattro...

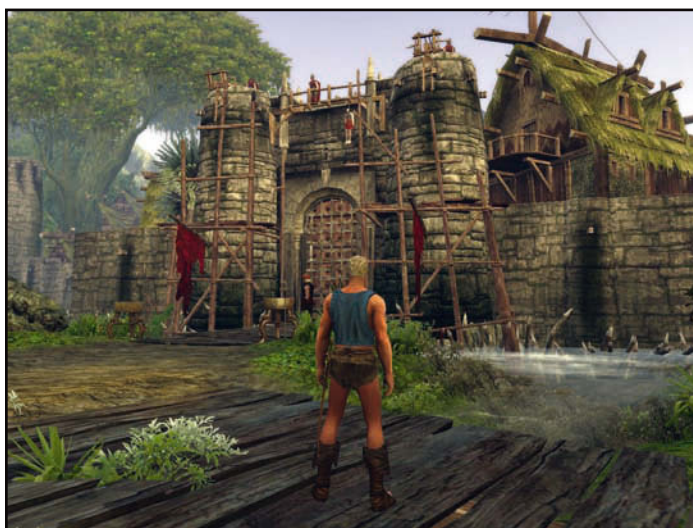
Valutate bene, quindi, il fatto che i requisiti hardware raccomandati sono quantomeno ottimistici. È pur vero che l'engine è largamente scalabile, ma il processo di ottimizzazione non sembra essere giunto a uno stato tale da poter far girare fluidamente il tutto anche su macchine di fascia media.

Lo stesso discorso si può fare per le meccaniche di gioco: se da un lato queste paiono rispettare in pieno le promesse di un gameplay complesso e innovativo, studiato per dare ai giocatori il massimo attualmente

MODALITÀ -----
Open Beta
STATUS -----
Terminata
SITO -----
www.ageofconan.com
USCITA -----
 23/5/2008

disponibile per quel che concerne PvE, PvP e crafting, queste risultano essere ancora piuttosto acerbe a causa di svariati problemi. Da segnalare numerosi bug e una notevole lag che assale l'esperienza di gioco in alcune occasioni, particolari di una certa gravità, tali da far dubitare che tutto possa essere risolto nell'arco delle tre settimane che ci separano dall'uscita. Emblematico il caso degli shader model, artefici del famigerato "bloom effect" tanto in voga ultimamente, ma sfortunatamente causa principale dei blocchi del client. Per tale motivo Gaute Godager si è trovato costretto a scrivere una lettera alla community, specificando che tale magagna (insieme ad altre) verrà risolta "not until the final version is out". Il che dice tutto e niente, ma dà senz'altro un'idea delle difficoltà con cui Funcom sta partorendo il suo capolavoro.

Sono stati infine comunicati i costi dell'abbonamento mensile, che vanno da 15 a 75 euro, a seconda dell'opzione che sceglierete (pagando da 1 fino a 6 mesi). 30 giorni di accesso saranno comunque compresi nella confezione. Non resta che rimandarvi a un'accurata recensione e a un giudizio completo dei contenuti offerti dal titolo sul prossimo numero di TGM, sperando che tutti i dubbi sulla sua effettiva fruibilità siano fugati dalla bontà della release definitiva di questo eccezionale prodotto.

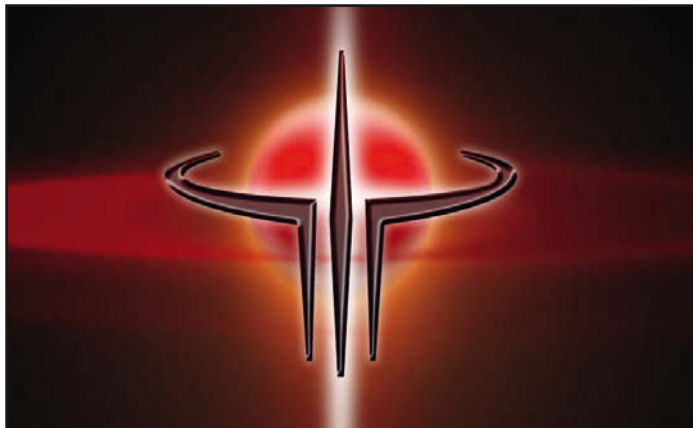


FPS – OPEN ARENA

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

A quasi dieci anni di distanza dall'uscita di Quake III Arena, la nostalgia canaglia colpisce ancora.

Non abbiamo finito di parlare di una nuova reincarnazione ufficiale di Quake III Arena, realizzata ufficialmente da parte di id Software, che qualcuno ha deciso di anticipare i tempi dando vita a una versione completamente gratuita del mitico sparattutto multigiocatore basata su una licenza GNU/Linux. Questo significa che il cuore di questo gioco completo (in termini legali non è infatti un mod, ma un titolo free a tutti gli effetti) è basato sulla versione Linux dello sparattutto concepito da John Carmack con una serie di modifiche alla parte grafica



che non nascondono agli occhi del giocatore occasionale le similitudini con la versione originale. Per quanto riguarda la parte grafica, è chiaro che ci troviamo di fronte a una rielaborazione del motore OpenGL concepito da Carmack, di certo non in grado di paragonarsi alla versione originale: personaggi, animazioni, effetti e mappe sono di livello nettamente inferiore a quelli visti in azione nel 1999. Nulla di cui lamentarsi eccessivamente trattandosi di un gioco gratuito, ma dopo tanto tempo e la normale evoluzione delle schede video, era lecito attendersi qualche miglioramento. Anche se il gioco non è decisamente una perla per gli occhi, riprende con buona attenzione al dettaglio tutte le caratteristiche salienti dell'originale in termini di armi, dimensioni delle mappe e posizionamento dei bonus. L'intento dichiarato è quello di realizzare una conversione il più fedele possibile e da questo punto di vista non si può dire non ci siano riusciti. Le modalità di gioco sono le solite: oltre al classico torneo a Tier, in cui si sbloccano gruppi di mappe collegati tra loro e si affrontano bot a difficoltà crescente, non mancano Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag. Ovviamente è presente la possibilità di giocare in skirmish da soli contro il PC e in rete locale contro i bot. Il piatto forte di Open Arena tuttavia è rappresentato dalla possibilità di giocare online contro altri avversari umani e da questo punto di vista si può dire che il feeling del netcode sia rimasto pressoché lo stesso. Il codice di rete sembra virtualmente

identico all'originale e riproduce alla perfezione la classica caratteristica che obbliga il giocatore ad anticipare la posizione dell'avversario in base alla propria latenza. Con un ping inferiore a 30 la giocabilità è ottima: con un minimo di allenamento è possibile adattarsi a latenze di 100 millisecondi senza particolari problemi. Ma veniamo al punto di forza di Open Arena, ovvero il gameplay: l'impressione anche da questo punto di vista è che i ragazzi dietro al codice della fisica abbiano raggiunto ottimi risultati per quanto riguarda la riproduzione delle tecniche di

movimento (bunnyhop e rocketjump su pavimento e pareti) e di mira. Andando a considerare anche le più piccole sfumature, devo ammettere di aver trovato una piccola differenza nella regolazione di sensibilità del mouse che restituisce un feeling della fluidità di spostamento della visuale leggermente differente: dettagli da poco se pensiamo al fatto che con un semplice download gratuito chiunque si sia perso l'uscita del gioco originale e l'evoluzione della sua community potrà ora recuperare facilmente il terreno perduto. Oltre alla grafica non particolarmente entusiasmante, l'unico vero difetto di Open Arena riguarda l'imminente arrivo della versione gratuita di Quake Live gestita direttamente da ID Software: le potenzialità di un gioco identico all'originale con un supporto web in grado di creare una community esponenzialmente più vasta di questa ci sono tutte.

Ma fino ad allora...

TITOLO -----
Open Arena
GIOCO -----
Quake III Arena
SITO -----
<http://www.openarena.ws/about>

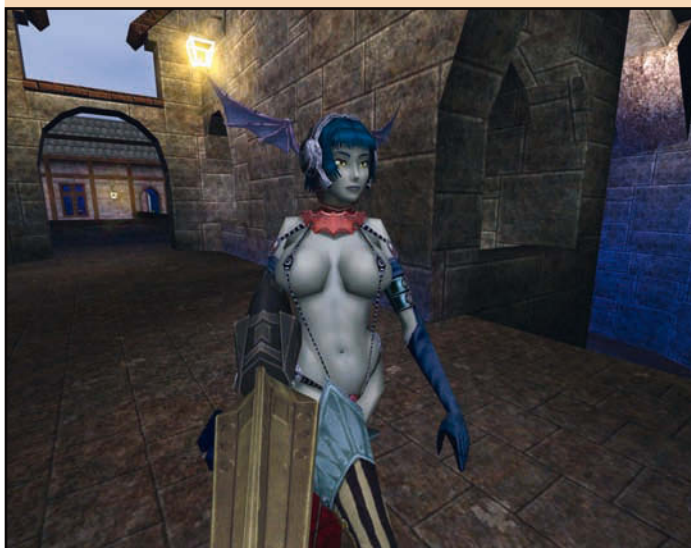
GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

75

Ecco l'immane riproduzione della leggendaria mappa Q3DM17 sospesa nel vuoto. Il regno della railgun.



Le skin dei protagonisti sono tutte modificate: quelle femminili tendono decisamente a uno stile osé.



FPS – GET A LIFE

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Anche gli operai della metropolitana possono salvare il mondo...



Get a Life è uno dei primi mod in assoluto per il titolo Valve a poter essere considerato una total conversion simile a un gioco completo. GAL presenta ben venti mappe complete collegate da uno storyboard piuttosto complesso; il protagonista è Alex Zemlinsky, un operaio della metropolitana di origini russe malato di leucemia alle prese con un rapimento misterioso (il suo) e una serie di flashback onirici resi con grande effetto durante il gioco. Dopo un classico inizio piuttosto convenzionale, il gioco cambia completamente ambientazione e mette il protagonista in un contesto difficile da interpretare: orde di disinfestatori simili al G-Man di Half-Life, insetti mutanti, zombie infetti e truppe speciali sono al lavoro per portare a termine la sua esistenza.

Le motivazioni vengono lentamente spiegate con il passare dei livelli in cui il giocatore deve farsi strada incontrando personaggi non giocanti con i quali è possibile interagire in vario modo: armi in pugno oppure risolvendo semplici enigmi che richiedono l'utilizzo di svariati oggetti sparsi in giro per l'area di gioco come carte magnetiche d'accesso, utensili o persino esplosivi in grado di sfruttare l'ottima fisica del motore Source. Il design dei livelli è piuttosto lineare e non permette di scegliere quale strada prendere nel proseguire il proprio percorso alla ricerca della propria

sanità mentale: tuttavia, il numero di zone visitabili è piuttosto cospicuo e permette di mettere insieme parecchie ore di gioco a seconda della difficoltà prescelta. Proprio il livello di difficoltà è un elemento di notevole importanza nella valutazione di questo mod che si presenta come uno dei più duri da affrontare mai realizzati per Half-Life 2. Al livello normale è infatti discretamente impegnativo e occupa senza problemi una dozzina di ore di gameplay: un autentico record per una total conversion che solo le varie puntate di Minerva Metastasis (altro mod di grande qualità per HL2) riesce a raggiungere. In ogni caso, il succo del mod è rappresentato dai combattimenti, tra i più tosti che si siano mai giocati in un prodotto di questo genere: anche se il parco armi di cui è dotato il giocatore prevede una decina di gingilli assolutamente letali (il cui utilizzo è semplificato dall'uso di stimolanti in grado di riprodurre il classico effetto bullet time), il numero dei nemici e la loro mira è sempre in grado di impensierirci, e questo è un bene per tenere costantemente sotto pressione il giocatore. I pregi di Get a Life non si fermano qui: oltre alla buona sceneggiatura, con tanto di dialoghi parlati che si snodano in una ventina di cutscene realizzate con il motore del gioco, spicca l'ottimo utilizzo della parte audio con una colonna sonora corposa e adatta alle varie situazioni. La compilation è stata pubblicata anche come download separato sul sito ufficiale del mod e merita sicuramente più di un ascolto.

In conclusione, è chiaro che il lavoro svolto da questo piccolo studio di sviluppo indipendente è della massima qualità: unici difetti di una certa consistenza sono qualche livello non particolarmente intrigante in fatto di game design e la presenza di qualche baco che, al momento in cui state leggendo queste pagine, dovrebbe essere stato corretto con la prima patch ufficiale. Se questo mese siete in bolletta e volete giocare a qualcosa di ostico con una buona storia alle spalle, Get a Life potrebbe essere la scelta giusta.

TITOLO -----
Get A Life
GIOCO -----
HALF-LIFE 2
SITO -----
<http://www.getalife-mod.com>



LE DISCIPLINE

Oltre alla buona sceneggiatura e alle sparatorie dalla difficoltà piuttosto elevata, Get a Life spicca per una feature di stampo prettamente RPG che cambia in modo radicale l'approccio alle sparatorie e all'uso di esplosivi in base alle ferite riportate. I medikit possono essere utilizzati per riguadagnare energia a livello fisico globale oppure essere spesi per recuperare funzionalità in alcune parti del corpo ferite in modo grave. Un colpo ben assestato alla testa può causare distorsione della vista, ferite alle gambe impediscono di saltare, mentre farsi beccare al petto o all'addome può causare una lenta morte per dissanguamento. L'utilizzo dei medikit sulle varie parti del corpo o siringhe coagulanti è quindi costoso, ma essenziale per sopravvivere ai durissimi combattimenti che il mod propone. In molte occasioni si può essere talmente malconci da dover decidere quale parte del corpo curare e quale lasciare ferita pur di raggiungere una zona tranquilla ove sperare di trovare un kit di pronto soccorso.



Buona parte dell'azione viene interrotta da frequenti flashback onirici. Fate molta attenzione a quello che succede perché diversi ambienti sono stati riutilizzati in molti spezzoni del gioco. E quando si scappa...



DRIVING – 1988 CARRERA.4

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

La stagione della consacrazione di Senna da rivivere grazie a rFactor!

Se un pilota di Formula 1 non trova più scuse e ammette che il suo compagno di squadra è semplicemente più forte di lui, significa che ha toccato il fondo: questo, è proprio quello che accadde ad Alain Prost quando venne letteralmente stracciato da Ayrton Senna in quasi tutte le gare del mondiale di F1 del 1988. Magari non sarà stata un'annata particolarmente gradita ai ferraristi, ma c'è sicuramente abbastanza materiale per realizzare un mod con i fiocchi per rFactor. Ecco arrivare questo 1988 Carrera 4, che ricrea i presupposti per ridare vita al campionato di F1 di quell'anno con i sopraccitati Senna e Prost ma anche Berger, Alboreto, Mansell, Piquet e tutto il sottobosco di piloti con la valigia (piena di soldi) che in quel periodo permettevano ai piccoli team di sopravvivere alle difficoltà dell'era turbo ormai agli sgoccioli. Il mod è giunto alla versione 1.0 con numerose modifiche al modello di guida e ha così assunto la sua veste definitiva non solo per quanto riguarda la parte grafica, peraltro discretamente curata. Trentuno squadre, diciassette piste (scaricabili con

un trackpack separato) e una massiccia revisione della fisica sono il biglietto da visita della versione finale che ha visto una riduzione del carico aerodinamico di oltre un quarto e una conseguente maggiore difficoltà nel controllare le vetture anche a causa dell'assenza del cambio semiautomatico. Proprio la notevole difficoltà della guida senza aiuti è uno degli elementi di spicco di questo mod, che, tuttavia, ha la capacità di appassionare i piloti virtuali come poche altre produzioni, a partire dal 1979 mod che tanto ha spopolato negli ultimi tempi. Unico appunto da muovere sono i volumi e le tonalità dei motori, non sempre perfetti per qualità e presenza durante i cambi d'inquadratura. Difettucci da poco che molto probabilmente verranno corretti con una delle prossime, immancabili, patch.



TITOLO -----
1988 Carrera
GIOCO -----
rFactor
SITO -----
<http://www.rfactorcentral.com>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

86

QUEST HELPER ADDON PER WORLD OF WARCRAFT

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Non abbiamo mai recensito mod per World of Warcraft, ma questa volta dobbiamo fare un'eccezione perché l'add-on in questione può veramente cambiare la vita di tutti quei giocatori che, per scelta o per forza maggiore, sono costretti a giocare in solitario concentrandosi sulle quest proposte dal gioco originale o dall'espansione. Il Quest Helper è infatti un plug-in molto efficace che si aggancia all'uso della mappa standard e permette al giocatore di vedere tutte le localizzazioni in cui è possibile portare a termine le quest attive in quel momento all'interno del proprio Log (e anche di quelle presenti nel log di eventuali membri del party), nonché il punto in cui vanno riconsegnate. Non solo: nel caso di molteplici quest attive all'interno di una determinata regione, il programma calcola le rotte che collegano le varie zone per suggerire al giocatore il percorso più breve per completarle in sequenza. Quest Helper è una vera e propria rivoluzione che potrebbe mandare in pensione la pratica di collegarsi ai siti dedicati per trovare le coordinate di esecuzione delle varie quest. Comodo, pratico, assolutamente essenziale.



TITOLO -----
Quest Helper
GIOCO -----
World Of Warcraft
SITO -----
<http://my.curse.com/users/smariot/>

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

94

PUZZLE – COMPANION CUBE MAP

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Iniziano ad arrivare le prime mappe amatoriali per Portal: dopo il mappack di qualche mese fa, è la volta delle prime mappe singole di grosse dimensioni e Companion Cube è proprio una di queste. Com'è facilmente intuibile dal titolo, la chiave per risolvere la serie di enigmi che questo livello pone è nel fido cubo da compagnia che tante soddisfazioni ci ha dato nell'originale Portal: anche in quest'occasione il tenero oggetto dovrà essere sbalottato tra una decina buona di enigmi per accompagnarci all'uscita finale del livello. Anche se dura una mezz'oretta scarsa (anche un'ora se non siete dei fenomeni), Companion Cube è uno scenario veramente ben fatto, pieno di enigmi ottimamente costruiti che mettono a dura prova l'inventiva del giocatore: occorre sia essere scaltri nel risolvere i vari livelli, sia avere una buona coordinazione mouse-tastiera per far fronte alle sezioni tipicamente platform, che aggiungono un tocco di giusta tensione agonistica. Aspettando corposi mod completi, non lo possiamo che consigliare a tutti.



TITOLO -----
Companion Cube Map
GIOCO -----
Portal
SITO -----
www.portalmaps.com

GRAFICA ●●●●●
SONORO ●●●●●
GIOCABILITÀ ●●●●●
LONGEVITÀ ●●●●●
CARISMA ●●●●●

81

FRAGZONE DVD

A cura di Matteo Lorenzetti (elvin@sprea.it)

Incredibile: con una storia di oltre sessanta DVD consecutivi, è capitata un'interruzione alla produzione del nostro supporto ottico per motivi di forza maggiore che non ci aspettavamo. Poco male, rimediamo con la consueta selezione di mod di alta qualità usciti durante il mese di pausa, con tutti gli aggiornamenti del caso.

Come sempre iniziamo la carrellata con Half-Life 2, che presenta una selezione di materiale piuttosto eterogenea: anche se in versione beta, abbiamo due mod multiplayer di qualità come Ballmen e Fistful of Frags che portano il giocatore ad affrontare sparatorie ambientate nel vecchio west o in contesti simili a quelli già visti in Tron 2.0. Per concludere, merita una doverosa citazione anche Havoc: si tratta di una modification vagamente ispirata al Garry's mod che utilizza l'ottimo motore fisico del gioco per mettere il giocatore di fronte a una serie di enigmi non troppo difficili da risolvere. Chiudiamo la carrellata degli FPS con due mod di ottima qualità per Red Orchestra Ostfront; Mare Nostrum aggiunge a quest'ottimo sparattutto l'ambientazione desertica della Guerra d'Africa tra Tedeschi, Italiani e Inglesi. Carpathian Crosses, invece, presenta una serie di scenari inediti con l'aggiunta dell'esercito rumeno da controllare sul campo con armi, veicoli e divise aggiornate. Il mese di aprile è stato molto prolifico anche per quanto riguarda i giochi di guida: oltre all'ottimo 1988 Carrera 4 mod per rFactor (recensito qualche pagina più indietro) arriva una modification piuttosto insolita per Quake Wars:

Enemy Territory. Si tratta di Wheel's of War e trasforma lo sparattutto Splash Damage in un vero e proprio gioco di corsa sulla falsariga di Carmageddon. Nonostante le vendite non siano andate benissimo, anche Unreal Tournament 3 inizia a disporre della sua buona dose di materiale extra, notizia decisamente importante se consideriamo il fatto che si tratta del primo bonus pack ufficiale pubblicato da Epic. Chiudiamo il cerchio di questo mese con l'ottimo Europe in Ruins che trasforma Company of Heroes in un RTS massivo (vedi recensione sul numero scorso di TGM), il divertente Companion Cube Mappack per Portal e l'indispensabile Quest Helper per World of Warcraft. Installatelo e non avrete più bisogno di Allakhazam e Totthbot per scoprire le coordinate di tutte, ma proprio tutte, le quest di World of Warcraft.

GO BUY SKILL

L'espansione di Command & Conquer 3 è appena arrivata sugli scaffali e noi non perdiamo tempo: ecco qui una bella selezione di replay tra quelli dei migliori player in senso assoluto sulle mappe più giocate per Kane's Wrath. Si tratta di una serie di scontri 1vs1 e 2vs2 con tutte le mappe più giocate che non potete assolutamente perdere.

Contenuti
SILVER DVD

BALLMEN MOD PER HALF-LIFE 2

FISTFUL OF FRAGS MOD PER HALF-LIFE 2

HAVOC MOD PER HALF-LIFE 2

F1 1988 MOD PER RFACTOR

EUROPE IN RUINS MOD PER COMPANY OF HEROES

RESIDENT EVIL COLD BLOOD MOD PER HALF-LIFE

MARE NOSTRUM MOD PER RED
ORCHESTRA OSTFRONT '41 - '45CARPATHIAN CROSSES MOD PER RED ORCHESTRA
OSTFRONT '41 - '45WHEEL'S OF WAR MOD PER ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

COMPANION CUBE MAP PER PORTAL

QUEST HELPER ADDON PER WORLD OF WARCRAFT

UNREAL TOURNAMENT 3 BONUS MAPPACK

MASSIVE NEWS

A cura di Davide Comunello (davidecomunello@sprea.it)

Ben ritrovati nell'angolino mensile del gioco di ruolo di massa: nonostante la forte tentazione di fare simpatica e piratesca "controinformazione" su Age of Conan, con qualche personale commento, lascerò che ad occuparsi del grosso MMORPG targato Funcom siano le pagine della Beta Machine: d'altronde, da pochi giorni il gioco è appena andato in gold (scrivo ai primi di maggio), mentre voi, quando leggerete queste righe, avrete con ogni probabilità "quasi" messo le mani sulla scatola. Il mio unico auspicio, pertanto, è che i programmatori siano riusciti a risolvere i vari bug e i crash di cui molti utenti si stanno già lamentando. Chiuso il breve incipit barbarico, passiamo subito a World of Warcraft: il 4 maggio, infatti, la gilda SK-Gaming ha messo tutti in riga (Nihilum inclusi) per la first world kill di M'uru (altresi noto come Entropius), penultimo boss di The Sunwell Plateau. Stando agli stessi protagonisti della prima kill, l'encounter è davvero difficile ma al tempo stesso divertente, come si deduce dal commento che Mekon, co-GM di SK-Gaming ha rilasciato al sito Worldofraids.com: "Senza dubbio è l'encounter meglio studiato dai tempi di Naxxramas. M'uru è il combattimento non bloccato più difficile mai realizzato: è perfettamente bilanciato, non si può fare un singolo errore, c'è bisogno di una strategia perfetta e la quantità di dps necessaria è folle". Insomma, si parla di roba tosta. Dopo M'uru, toccherà al mitico Kil'Jaeden: la previsione è che l'ultimo boss del Sunwell sarà abbattuto nel giro di tre settimane. Una volta esaurita la "corsa" per l'ultimo dungeon, comunque, per le gilde al top si aprirà la fase di attesa per Wrath of the Lich King, mentre i comuni mortali potranno continuare con il progress. Senza contare che ci saranno anche i nuovi set della Season 4 a rendere più facile l'attesa. Esaurito WoW, passiamo ora all'immanicabile Warhammer Online: nonostante gli inciampi e il già annunciato slittamento, il titolo Mythic sta riprendendo fiato, la Beta va avanti e l'RvR mette sempre più fiducia anche nella community. Nei primi di maggio, gli sviluppatori (tra cui il "solito" Barnett) sono nuovamente tornati sul proprio MMORPG con una conferenza stampa: durante i giorni della presentazione, la Closed Beta stava testando i contenuti relativi alle aree di medio livello degli Elfi. Qualche info interessante è arrivata anche sulle armi d'assedio: sembra proprio che il loro utilizzo sarà particolarmente innovativo e curioso, visto che per descriverlo gli sviluppatori usano l'esempio dei giochi di golf. Condizioni come il vento, o l'angolazione, saranno dunque determinanti per gestire baliste, catapulte e arieti. Come in Dark Age of Camelot, poi, è assicurata anche la presenza dell'olio bollente, che sarà possibile rovesciare sugli assediati assiepati sotto le mura di fortezze e castelli. Confermate anche le meccaniche del "renown system", che permetterà di ottenere oggetti, abilità e ammennicoli vari (come i "trofei") partecipando alle situazioni RvR: sarà una dimensione del tutto simile ai Realm Rank di DAoC, che permetteva di ottenere skill e potenziamenti in base ai punti ottenuti abbattendo giocatori appartenenti ai reami rivali. Una volta raggiunto il

[WAR] Dopo lo slittamento della data di uscita, su Warhammer torna l'ottimismo della community.



massimo livello, il "grosso" di DAoC era proprio lì e anche WAR non sarà diverso. La maggior parte del tempo che gli utenti passeranno sul MMORPG targato Mythic sarà pertanto all'insegna dell'RvR. Voltiamo ora pagina e passiamo a Earthrise (www.play-earthrise.com), MMORPG sci-fi di cui abbiamo già parlato su queste pagine ma che a maggio si è presentato al pubblico con la sua prima newsletter: il CEO dei Masthead Studios, Atanas Atanasov, ha infatti abbozzato un primo aggiornamento sulla situazione, inaugurando così l'appuntamento mensile che dovrebbe condurre per mano gli interessati alla release finale, prevista per il 2009. Il MMORPG è ambientato in un universo in cui l'uomo è sopravvissuto alla Terza Guerra Mondiale, fondando la nuova società di Sal Vitas. In questo nuovo mondo, le meraviglie della clonazione hanno di fatto permesso di raggiungere l'immortalità, ma le tensioni non sono svanite: diverse fazioni lottano per dominare il nuovo ordine umano, mentre si fa sempre più presente la minaccia di un governo-ombra chiamato Noir. L'avanzamento sarà basato sulle skill, mentre i programmatori hanno già assicurato che il PvP rappresenterà una componente importante e "sostanziosa" di Earthrise. Dalla fantascienza passiamo ora al Tolkien di The Lord of the Rings Online: il primo maggio, infatti, i prolifici Turbine hanno messo online il quinto aggiornamento di contenuti per il loro MMORPG, denominato "Book 13: Doom of the Last King". Niente da dire, l'impegno nel fornire il parco utenti di novità è davvero

[WAR] Un gruppo di High Elves: personalmente non vedo l'ora di iniziare a misurarmi con gli assedi a castelli e fortezze.



[Earthrise] Sale l'interesse per il MMORPG sci-fi "made in Bulgaria": a maggio è uscita la prima newsletter.



[Earthrise] Atmosfera post-apocalittica e grande focus sul PvP sono due delle caratteristiche distintive di Earthrise.



[LotRO] Nuova espansione gratuita per il prolifico MMORPG tolkeniano: il Book 13 è online dal primo di maggio.



encomiabile: e in questo senso, nell'enorme panorama dei MMORPG, LotRO ha davvero ben figurato per tempismo e sostanza. Venendo dal Book 13, Doom of the Last King include la continuazione degli eventi del gioco, una nuova regione per la Terra di Mezzo, una classe Monster Play realizzata ex novo (il Defiler, personaggio curatore) e l'introduzione dell'Hobby System. I Turbine fanno sapere di essere già al lavoro sul Book 14, ma intanto la terra di Forochel, ultima arrivata, permetterà i giocatori di ammirare l'oceano per la prima volta, assieme ai pericoli del gelo: le basse temperature danneggeranno i personaggi fino a quando questi non troveranno qualche fonte di calore come quella di un accampamento. La nuova fazione, invece, porta il nome dei Lossoth: combattere per loro permetterà di ottenere nuove armi, set di armature, una nuova cavalcatura e oggetti specifici per ogni classe. Quanto all'Hobby System, la pesca sarà il primo divertimento introdotto con l'espansione, mentre le nuove quest saranno un centinaio circa. Chiudiamo, infine, con una novità per Tabula Rasa, la fantascientifica creatura di Richard Garriott: negli ultimi giorni di aprile, il designer Christofer Strasz ha aggiornato gli utenti con alcune nuove informazioni relative al Prestige System. Dalla versione 1.8 verrà aggiunto un

omonimo pannello del personaggio che, di fatto, rappresenterà "la prima parte di un sistema che diventerà la base per come funzioneranno i punti di controllo posseduti dai clan". Il "prestigio" potrà essere ottenuto attraverso il PvE e il PvP, e quindi dall'uccisione di boss o mob dei control point, dall'ottenimento di oggetti rari dai corpi dei nemici uccisi o dallo sbarazzarsi di altri giocatori (più alto il livello avversario, maggiore il prestigio). Da notare che il "prestige" è una vera e propria forma di valuta, che andrà a sostituire anche i badge Assault e Defense sinora ottenibili. Anche i relativi vendor, che li accettavano e in cambio fornivano oggetti, verranno sostituiti. Infine, da notare che un personaggio potrà decidere di "versare" parte dei propri punti prestige anche al proprio clan, da usare ai control point per varie funzioni e comunque necessari in alcune fasi di gioco. Chiudiamo le Massive News di questo mese con una segnalazione: si tratta di Rohan Online (www.playrohan.com), un MMORPG free to play attualmente al vaglio della seconda tornata di Closed Beta Testing. Il look è sicuramente adatto ai gusti orientali, ma il consiglio è quello di tenerlo d'occhio e dargli una chance in futuro. Sul fronte del free to play, potrebbe essere una grande sorpresa.

IL MMORPG DEL MESE: SHADOW OF LEGEND

Prima di urlare al gioco vetusto – almeno graficamente – fermatevi a leggere perché Shadow of Legend (www.shadowoflegend.com) è il primo MMORPG che può essere giocato sia da PC sia da palmare, smartphone e PDA vari. Un prodotto cross-platform quindi, accessibile da casa come dall'aeroporto. La trovata di SmartCell Technology pare piuttosto

interessante: il titolo, ovviamente in 2D, sarà free to play e vanterà quest, classi, cavalcature, supporto per le gilde, live chat e tutte le classiche caratteristiche di un MMORPG. Se girate spesso, o se comunque volete provare qualcosa di graficamente "old school" che riporti alla memoria certi brividi di un tempo, Shadow of Legend potrebbe fare per voi.



Hardware

Dopo la sua presentazione nel TecnoTigemme di febbraio, è arrivato il momento di recensire il primo computer basato sulla tecnologia SkullTrail di Intel. Ma sembra solo una gran prova di forza per l'italiana Olidata.

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,

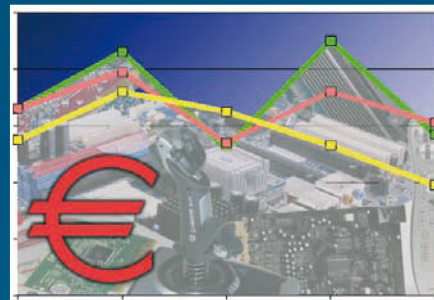


sono condotti su due "testbed" gentilmente forniti da MSI con processore Athlon64 X2 5200+, basati su schede madri

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:



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 3008 WFP	€ 1.918
▼	cpu	INTEL CORE 2 EXTREME QX9770	€ 1.149
▼	vid	GEFORCE 9800 GX2	€ 450
▼	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 245B-MM	€ 390
=	vid	RADEON HD3870 X2	€ 320
=	cpu	INTEL CORE2 DUO E8500	€ 250
▼	vid	GEFORCE 9800 GTX	€ 249
▼	scm	MSI X48 PLATINUM	€ 249
▼	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GTS 512 MB	€ 219
▲	mon	SAMSUNG - 19" lcd SM920NW wide	€ 199
▼	cpu	INTEL CORE 2 QUAD Q6600	€ 160
▼	vid	NVIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB	€ 155
▼	cpu	AMD PHENOM 9600	€ 155
▼	cpu	AMD PHENOM 9500	€ 139
▼	cpu	INTEL CORE2 DUO E8200	€ 139
▼	vid	RADEON HD 3870 512 MB GDDR4	€ 135
▼	vid	NVIDIA GEFORCE 9600 GT	€ 129
▼	cpu	AMD ATHLON64 X2 6400+	€ 125
▲	vid	RADEON HD 3850 256 MB	€ 99
▲	mem	OCZ REAPER PC2-8500 2x1GB	€ 89

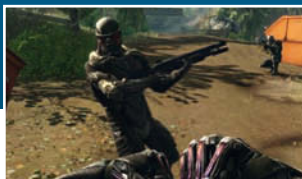
LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Dopo lo stravolgimento del mese scorso, abbiamo assistito a un generale ribasso delle schede video, dovuto da una parte ai tentativi di AMD di mantenere competitivi i suoi prodotti nel settore, e dall'altro dalle contromosse di Nvidia, suggerite - ci piace pensarlo - anche dalla freddezza con cui gli appassionati hanno accolto i nuovi modelli 9800. Ora però siamo in attesa della nuova generazione di schede da parte di entrambi i produttori che, ci auguriamo tutti, serviranno a smuovere ulteriormente il mercato. Sostanzialmente identici al mese scorso, invece, gli altri prezzi, con un paio di lievi rincari in assoluta controtendenza.

DIRECTX10: CRYSIS

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 v1.1

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

COMMODORE IN BANCAROTTA, ANZI NO

A quasi quindici anni dalla spaventosa bancarotta che pose fine alla storica azienda produttrice del C64, anche la "nuova Commodore" tedesca naviga in pessime acque. Tuttavia la casa-madre Commodore International Corporation, con sede a Chicago, ha fatto sapere in una nota che non c'è nulla da preoccuparsi. Se lo dicono loro... In ogni caso, è curioso che un'azienda dal brand così impegnativo tenga un profilo così basso. Non basta chiamare Commodore un oggetto per venderlo.



RILASCIATI I NUOVI PHENOM A TRE CORE

AMD ha recentemente messo in commercio i nuovi modelli di processore Phenom a tre core, basati sull'atteso "stepping B3", vale a dire la revisione priva del bug che ne diminuiva stabilità e performance. I nuovi processori della serie 8000 si riconoscono per il numero "50" inserito alla fine del nome. Abbiamo così i Phenom X3 8750, 8650 e 8450 rispettivamente da 2,4, 2,3 e 2,1 GHz. I prezzi variano tra i 145 e i 195 dollari.



GUERRA DI NUMERI TRA FANBOY DI AMD E NVIDIA

Ormai i siti internet dedicati al mondo della grafica 3D stanno fornendo voci e indiscrezioni a profusione sulle nuove schede attese da AMD e Nvidia, rispettivamente soprannominate Radeon HD4800 e GeForce 9900. Da processi produttivi iper-raffinati ad architettura da 480 shader core, passando per bus a 448 bit di ampiezza ce n'è davvero per tutti i gusti. Ma l'unica cosa certa fino a oggi è che nessuna delle due aziende ha ancora ufficializzato niente.



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 CORE2 EXTREME QX9770 € 1.149

Un mostro di inaudita potenza, questa CPU quad core funziona a una frequenza di clock di 3,2 GHz, supera qualsiasi altro processore. Coppie di QX9775 a parte...

INTEL CORE2 DUO E8400 € 169

Perfetta summa del rapporto tra prezzo e prestazioni, questo processore dual core da 3 GHz è davvero ottimale con i videogiochi. E si overclocka che è un piacere!

AMD PHENOM 9500 € 139

La piattaforma Spider, nel suo complesso, può funzionare egregiamente in un PC economico ma potente. E il Phenom, anche se di per sé non è il massimo, fa la sua figura.

SCHEDA MADRE



ASUS STRIKER II 790i ULTRA SLI € 319

Il nuovo chipset Nforce 790i consente di usare fino a tre schede video GeForce 8800/9800 GTX in SLI, oppure due fiammanti 9800 GX2 in quad-SLI.

GIGABYTE X38-DS4 € 159

Una scheda madre perfetta per un sistema da gioco facilmente espandibile: volendo, può ospitare due schede video ATI in modalità crossfire, anche due HD3870 x2.

SAPPHIRE PURE MATX-780G € 70

Basata sul chipset economico AMD 780G, questa scheda madre di piccolo formato può accettare una sola scheda video. Ma d'altronde è un PC economico...

SCHEDA VIDEO



2x GEFORCE 9800 GX2 € 900

Due schede video che fanno il lavoro di quattro, visto che montano due GPU a testa. Volendo, si può risparmiare qualcosa con tre 8800/9800 GTX.

2x RADEON HD3850 512 MB € 198

Due schede del genere, messe in crossfire, possono dare parecchio filo da torcere anche ai modelli di fascia più alta. E costano anche meno!

RADEON HD3850 256 MB € 99

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.

MEMORIE



4 GB KINGSTON KHX14400 D3k2 € 820

Da usarsi rigorosamente con Vista a 64 bit, questi lussuosi moduli da 1.800 MHz sono pensati espressamente per dare il massimo delle prestazioni anche in overlock.

2 GB CORSAIR XMS3 PC3-10600 € 105

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'overlock.

2 GB OCZ REAPER PC2-8500 € 89

Un computer di fascia economica basato su Phenom e su AMD 7x0 merita certamente una coppia di moduli da 1.066 MHz, che reggano gli overlock della memoria.

DISCO FISSO



2x WESTERN DIGITAL RAPTOR 150GB € 318

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 7200.11 750 GB € 135

Crollo verticale del prezzo di questo modello da 750 gigabyte. Oltre alla capienza, il disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

SAMSUNG SATA-II, 500GB € 82

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.

MONITOR



DELL ULTRASHARP 3008 WFP € 1.918

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 € 390

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 € 199

È ora di passare al wide-screen anche in economia. 1440x900 pixel dovrebbero costituire una risoluzione "umana" anche per le schede meno dotate.

ALTA

MEDIA

ECONOMICA

ALTA

MEDIA

ECONOMICA

PROCESSORI DA SERVER
 I due intel Core2 Extreme QX9775 su socket LGA771 sono in pratica due Xeon di fascia alta "ribrandizzati" con un nome più popolare. Ma dispongono in coppia di ben otto core in totale, che viaggiano a 3,2 GHz. Avviando dozzine di applicazioni o facendo molte conversioni video possono servire: per i giochi, invece, sono potenza sprecata.

MEMORIE DA SERVER
 Invece delle più classiche memorie DDR2 o DDR3, Intel ha scelto di usare su questa piattaforma le RAM DDR2 a 800 MHz di tipo "fully buffered", piuttosto comuni in ambito server - dove l'affidabilità è tutto - ma del tutto inutili su una piattaforma da gioco.

CASE MASSICCIO
 Il case CM Stacker di Cooler Master è probabilmente il migliore per questo genere di macchine. Solido e massiccio, può sembrare a prima vista ingombrante. Ma basta mettere le mani al suo interno per capire che è giustappunto quello che serve.

UN COMPUTER ESAGERATO SOTTO OGNI ASPETTO, MA DECISAMENTE TROPPO CARO PER CIÒ CHE OFFRE

BLU-RAY "DIMEZZATO"
 Il masterizzatore di Blu-ray Disc di LiteOn può scrivere fino a 32x i CD-R, 12x i DVD±R (mono e dual layer) e 2x i BD-R. Stranamente, però, non è compatibile con i dischi blu-ray a doppio strato, limitando la capacità di scrittura a "soli" 25 GB per supporto. Visto che il PC in totale costa ottomila euro, è lecito pretendere di più.

MOLTO COSTOSO, FIN TROPPO!
 Aiutandoci con trovaprezzi.it abbiamo "ricostruito" la medesima configurazione proposta da Olidata, scegliendo gli stessi componenti (o alcuni analoghi). E abbiamo ottenuto un totale di 5.610 euro. Dubitiamo che l'assemblaggio, la spedizione e il marchio Olidata applicato al case valgano i 2.380 euro rimanenti, anche se ovviamente il discorso "garanzia" non è da sottovalutare.

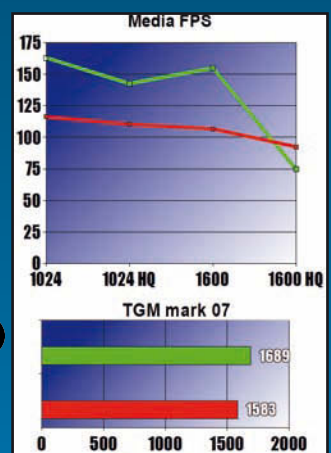
DOPPIA GEFORCE 9800
 Le due GeForce 9800 GTX si fanno valere, ma soffrono un po' rispetto alle 8800 GTX con cui avevamo provato originariamente questa piattaforma. C'è da dire che il sistema video, anche sotto sforzo, è estremamente silenzioso. C'è potenza da vendere, ma attivando i filtri a 1600x1200 si assiste a un inaspettato crollo delle prestazioni.

RAID DI DISCHI FISSI
 Due dischi fissi SATA da 500 GB ciascuno offrono 1 terabyte di spazio per i nostri dati e programmi, ma richiedono una lunga fase di riconoscimento da parte del BIOS, a ogni avvio del computer. Snervante, ma sopportabile.

Innanzitutto una premessa: questo è il computer di gran lunga più potente e più veloce che abbiamo mai avuto la possibilità di provare in redazione, punto. Svolgendo test con diverse schede video e con diversi processori è facile farsi trarre in inganno e pensare che, in fondo, non ci siano tante differenze rispetto a un normale PC con le stesse schede video, ma è solo un'impressione destinata a svanire tracciando una media: la cosa più veloce che abbiamo provato fino a oggi, ovvero la scheda GeForce 9800 GX2 sul nostro caro buon vecchio testbed (ormai prossimo alla pensione), è ampiamente inferiore e il grafico in basso a destra lo dimostra in maniera inequivocabile. Una volta chiarito questo, occorre entrare nella stessa ottica con cui, dovendo comprare un'automobile, potremmo optare per una lussuosa fuoriserie: di fatto, a noi giocatori di avere otto core a disposizione non può importare di meno, semplicemente perché non ci servono. Allo stesso modo, sfiorare i 200 frame per secondo a Prey in alta risoluzione è soltanto grasso che cola: sopra i 60 sono del tutto indistinguibili. Certo, vedere Crysis finalmente fluido, ovvero capace di dare 30 frame per secondo a 1024x768 (very high) coi filtri attivati e in grado di sfiorare quota 45 disattivandoli, è una gran bella soddisfazione. Ma vale davvero la pena spendere 8.000 euro per qualcosa di così effimero? In fondo l'informatica ci insegna che nulla è eterno, e nulla è più temporaneo del primato di un computer. Un PC da sogno, che per la maggior parte di noi sarà destinato a rimanere tale.

I BENCHMARK

1689 punti sono un vero e proprio record, ma dobbiamo abituarci all'idea che simili risultati li vedremo sempre più spesso: in fondo bastano 2 core alla stessa frequenza e le GeForce 9800 sono pur sempre schede "nate vecchie", pronte per essere soppiantate da una nuova generazione. In ogni caso, le linee verdi sono quelle del computer Olidata, quelle rosse appartengono a una GeForce 9800 GX2 inserita sul nostro testbed. Fine delle illusioni.



THE GAMES MACHINE MARK07 **1689**

+ RAFFREDDAMENTO INTELLIGENTE

Si possono usare due 9800 GX2 e avere, in questo modo, ben 4 GPU. Tuttavia le versioni attuali dei driver hanno gli stessi problemi delle modalità Crossfire-X di AMD: oltre la terza GPU non si scala più di tanto. Ma per questo sarà necessario usare processori più potenti.

+ AUDIO DISCRETO

Il codec ADI1988B è lo stesso della precedente serie di motherboard Striker e, come tale, ne condivide pregi e difetti. Un buon chip sonoro 7.1 senza lode e senza infamia, ma che non fa gridare al miracolo. La sua posizione su una scheda a parte, tuttavia, ne consente la modularità e la facile sostituzione con una scheda audio "più professionale".

+ MEMORIE VELOCI

La scheda supporta fino a 8 GB di memoria DDR3, che possono operare ufficialmente fino a 1.333 MHz. In overlock, tuttavia, è possibile usare anche moduli da 1.600, 1.800 e 2.000 MHz.

UNA SCHEDA MADRE MOLTO RICERCATA, MA CHE NON APPORTA VANTAGGI INDISCUTIBILI

+ CLEAR CMOS

Una scheda destinata all'overclock deve partire dal presupposto che non tutti i tentativi vadano a buon fine. Con questo pulsante si riporta tutto alla normalità senza dover aprire il computer. Premerlo a PC acceso provoca un reset immediato, ma per fermare i burloni è presente uno switch sulla scheda madre in grado di disabilitarlo.

- QUALCHE PROBLEMA

L'esemplare in nostro possesso ha qualche problema di compatibilità con le schede GeForce 9800 GTX, che un aggiornamento del BIOS ha risolto solo parzialmente. Non sappiamo se si tratta di un problema generalizzato.

+ OTTIMA ESPANSIBILITÀ

Davvero ottimale la disponibilità di connettori, interni ed esterni. È possibile collegare fino a 8 periferiche SATA, due EIDE, dieci USB 2.0 e due Firewire. Manca del tutto il supporto delle vecchie porte seriali e parallele (non ci sono nemmeno i pin sulla scheda madre). La Striker II dispone di due schede di rete da 1 Gbps.

+ TRIPLE SLI E PCI EXPRESS 2.0

La motherboard supporta la modalità 3-SLI per le schede video compatibili (GeForce 9800, 8800 GTX e Ultra). I due connettori PCI Express x16 di colore azzurro sono compatibili con il nuovo standard 2.0, mentre il terzo connettore, bianco, è di tipo PCI Express x16 tradizionale. La scheda dispone di due normali connettori PCI e di due PCI-Express x1.

Evoluzione della gloriosa Striker Extreme, questa nuovissima scheda madre di ASUS per processori Intel è basata sul nuovo chipset Nvidia Nforce 790i e, per tanto, introduce alcune novità di rilievo. In primo luogo, il supporto nativo dei connettori PCI Express x16 versione 2.0, ottenuto in modo piuttosto raffazzonato dal precedente chipset 780i e, in secondo luogo, un migliore supporto della modalità 3-SLI, con cui Nvidia permette di usare – almeno in linea teorica – tre schede video GeForce 8800 o 9800 per aumentare le prestazioni nei giochi. Ne parliamo con cautela perché i primi test hanno evidenziato la scarsa maturità di una simile soluzione, piagata da risultati altalenanti e da una certa difficoltà a mantenere il sistema stabile e correttamente alimentato. Inoltre, l'uso di schede GeForce 9800 GTX ha bloccato l'avvio del computer e un aggiornamento del BIOS ci ha permesso di farne funzionare una sola piazzandola sul terzo connettore PCI Express, quello bianco, che normalmente non dovrebbe essere impiegato con una scheda video principale. Al di là di questo, la Striker II Extreme è una scheda solida e particolarmente ricca di tecnologie: consente

un controllo raffinato di ogni frequenza di funzionamento e si vede benissimo a chi è destinata, al pubblico degli impallinati dell'overclock. Chi non ha bisogno di installare tre schede video, tuttavia, difficilmente ha bisogno di una simile opulenza tecnologica. In compenso, l'overclocker della domenica può fare affidamento su una serie di utility pensate apposta per lui: nel BIOS è perfino possibile indicare una CPU superiore a quella che si ha, per ottenere le medesime prestazioni automaticamente. Nel nostro caso, per esempio, avendo a disposizione un Core2 Duo E8400 ci è stato proposto di "livellarlo" a un E8500, operazione che si è conclusa con successo nel giro di pochi secondi.

Se tutti questi automatismi non ci piacciono, possiamo continuare a overlockare bus e processore "alla vecchia maniera". Lo stesso BIOS è facilmente aggiornabile sia da Windows, sia da... BIOS direttamente. Un'apposita opzione permette di estrarre la nuova versione da floppy, CD e chiavi USB: basta averla scaricata e compattata preventivamente.

MSI GEFORCE 9800 GTX

Produttore: MSI Prezzo al pubblico: € 255

La nuova scheda video proposta da MSI è basata sul processore grafico Nvidia G92, lo stesso che alberga già da mesi nei modelli 8800 GT e GTS con 512 MB di memoria video. Proprio come nel secondo modello, sono abilitati 128 shader unificati compatibili con la versione 10 delle librerie DirectX, o con lo shader model 4.0 a dir si voglia. Nulla di nuovo sotto il sole, dunque, eccetto per le frequenze di lavoro della scheda: 675 MHz il core, contro i 650 delle GeForce 8800 GTS 512; 2,2 GHz la memoria, contro gli 1,94 GHz precedenti; 1,688 GHz per gli shader, contro i vecchi 1,625 GHz. Basta: le differenze in fatto di velocità sono tutte qui, con un incremento medio delle prestazioni pressoché nullo. In alcuni casi, si hanno addirittura dei lievi decrementi. L'unica, vera differenza rispetto alle GeForce 8800 GTS 512 consiste nella presenza di due connettori SLI, con cui è possibile attivare la modalità 3-SLI sulle poche schede madri compatibili, e l'inserimento di un connettore a cui è possibile collegare l'uscita digitale della propria scheda audio, in modo da convogliare contemporaneamente audio e video a un eventuale televisore ad alta definizione per mezzo di un convertitore DVI-HDMI, fornito ovviamente in dotazione. È dunque piuttosto naturale che queste schede siano state accolte senza il minimo entusiasmo da parte degli appassionati: il gusto della minestra è fin troppo simile a quella già riscaldata delle GeForce 8800 GTS, per cui proporre un modello nuovo virtualmente identico a ben 100 euro in più non era sembrata una mossa particolarmente popolare. Nel frattempo, tuttavia, il prezzo è sceso a livelli ben più morigerati e queste schede si sono fatte sicuramente più interessanti, benché l'inevitabile uscita di una nuova generazione di schede video, prevista per quest'estate, potrebbe offuscarne ulteriormente il fascino. In ogni caso, chi vuole una scheda elegante, silenziosa e capace di ottime prestazioni può orientarsi tranquillamente su questa, mentre chi guarda solo il rapporto con il prezzo, ancora oggi, farebbe meglio a comprare una GeForce 8800 GT: la differenza di prestazioni, per quanto sensibile, non giustifica infatti l'esborso di 100 euro in più. Nei grafici, le due schede di cui abbiamo parlato fino adesso (9800 GTX e 8800 GTS. La 9800 è rappresentata dalle barre verdi).

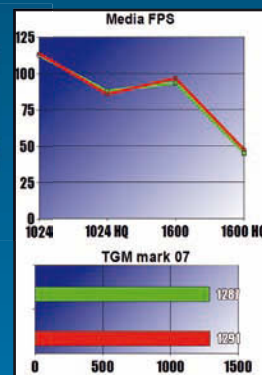


- + Poco calore, poco rumore.
- + PureVideo HD e ingresso audio.
- + Prestazioni decisamente buone...
- ...ma sullo stesso livello delle 8800 GTS.

I BENCHMARK

THE GAMES machine MARK07

1287



SAPPHIRE RADEON 3650

Produttore: Sapphire Prezzo al pubblico: € 49

Negli ultimi mesi siamo stati letteralmente invasi da schede video di fascia alta "riposizionate" sulla fascia media, come le Radeon HD3850 e le GeForce 8800 GT. Così le schede video originariamente pensate per questa fascia di prezzo sono passate inevitabilmente in secondo piano, incapaci come sono di rivaleggiare con i modelli più potenti. È il caso delle Radeon HD3650, spinte pian pianino fino alla soglia dei 50 euro, un prezzo impensabile, fino a un anno fa, perfino per un modello di fascia ultra-economica. Ma cos'ha da offrire a un giocatore una Radeon HD3650 come questa? Sinceramente, poco. Ma è un poco destinato a diventare moltissimo, se pensiamo al prezzo estremamente contenuto a cui è proposta. Possiamo infatti giocare fluidamente a 1024x768 pixel con la stragrande maggioranza dei videogiochi, spingendoci anche a risoluzioni molto più alte con i titoli più attampati. Certo, possiamo scordarci Crysis e possiamo scordarci anche di usare i filtri, almeno con i giochi più moderni, ma se siamo dei giocatori solo occasionali possiamo accontentarci. Soprattutto se intendiamo costruire un PC destinato principalmente alla fruizione di musica e film, anche ad alta definizione: il sotto-sistema Avivo HD permette infatti la decodifica in hardware dei flussi HD, che comprende anche l'audio. A cifre simili è possibile reperire anche le concorrenti GeForce 8600 GT, ma di solito costano una decina di euro in più. Nel grafico qui a destra, le linee rosse indicano l'andamento della Radeon HD3650, mentre quelle verdi l'andamento di una GeForce 8600 GT: come possiamo notare, le due schede praticamente si equivalgono e, a quel punto, solo la simpatia per l'uno o per l'altro produttore di chip grafici – dieci euro a parte – può fare la vera differenza.

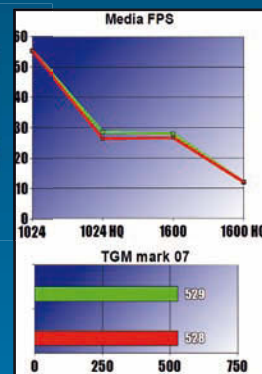


- + Economicissima
- + Disponibile con 512 MB o 1 GB di memoria.
- + Ottimo supporto alta definizione
- Sottodimensionata per i giochi attuali.

I BENCHMARK

THE GAMES machine MARK07

528





INTEL CORE2 DUO E8400

Produttore: Intel Prezzo al pubblico: € 169



Negli ultimi anni l'attenzione di noi giocatori si è progressivamente spostata sulla scheda video, componente che più di ogni altro determina la fluidità della grafica 3D. Tuttavia, perché al processore grafico giungano velocemente dei dati da macinare, è strettamente necessario che anche il processore centrale del computer sia all'altezza della situazione. E c'è poco da fare: anche se siamo nell'epoca dei quad-core, i 3,2 GHz di un modello di fascia alta si fanno sentire, rispetto ai 2 GHz di un processore ultra-economico. Se poi abbiamo a disposizione anche tanta cache, i frame per secondo sono destinati ad aumentare, così come anche la gestione stessa del gioco. Esiste comunque un modello di Core2 Duo, ed è proprio l'E8400, che potremmo facilmente definire "strategico": costa poco, perché in fondo 169 euro non sono affatto un'esagerazione, ma viaggia a 3 GHz, poco meno dei 3,2 del modello di punta. Il risultato è, come del resto potevamo aspettarci, uno dei migliori sulla piazza sotto ogni aspetto. Possiamo associarlo a una scheda video economica sui media center, ma possiamo anche usarlo per dare massima potenza a un sistema SLI o Crossfire, permettendo alle schede video di scalare nelle prestazioni come dovrebbero. Il processo produttivo a 45 nanometri ne consente l'impiego a temperature di esercizio piuttosto contenute e i sistemi di risparmio energetico inseriti al suo interno permettono una selezione dinamica delle frequenze di lavoro che, manco a dirlo, possono variare nell'ordine dei nanosecondi, passando da uno stato all'altro in maniera istantanea e del tutto trasparente per l'utilizzatore. Queste caratteristiche lo rendono altresì indicato per l'overclock, visto che è possibile spingersi fino a 3,6 GHz con il dissipatore standard e salire anche di più usando soluzioni ad hoc. Ma questo è un dato che va sempre preso con la dovuta cautela, visto che ogni esemplare fa storia a sé. L'unica controindicazione è dovuta al fatto che non tutte le schede con socket LGA775 possono accoglierlo: solo quelle basate sugli ultimi chipset Intel e quelle su Nvidia Nforce 790i possono farlo, dato che i modelli precedenti soffrono di pesanti problemi di compatibilità.



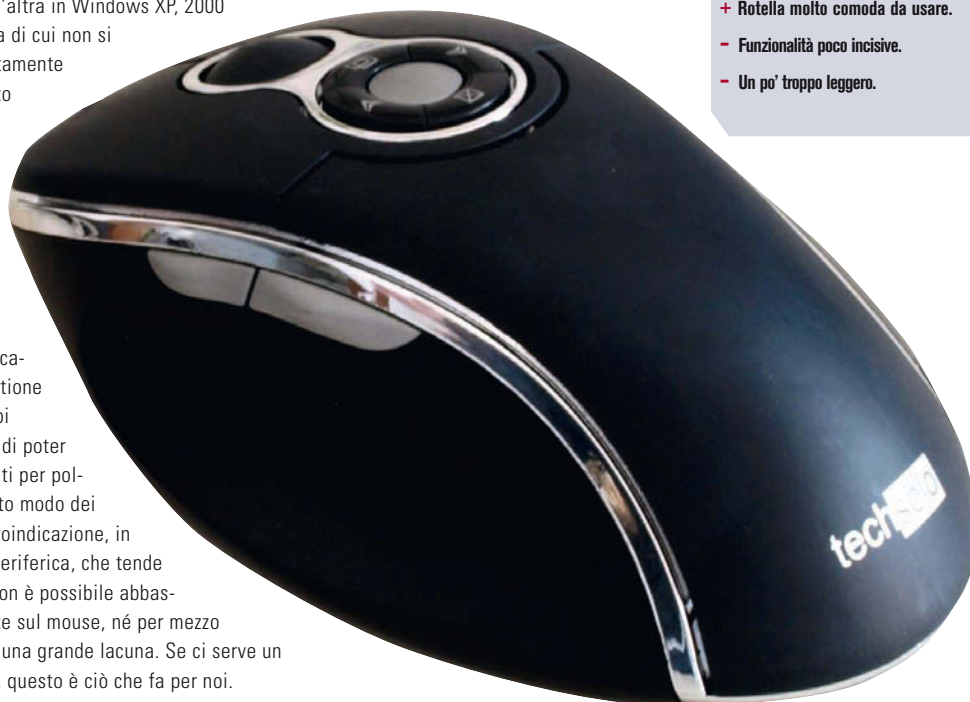
- + I suoi 45 nanometri facilitano l'overclock.
- + Prestazioni decisamente elevate a poco prezzo.
- + Due core sono più che sufficienti per i giochi di oggi...
- ...ma potrebbero non esserlo per quelli di domani.

TECHSOLO LASERMOUSE TM-80

Produttore: TechSolo Prezzo al pubblico: € 25



TechSolo è un'azienda molto rinomata per i suoi prodotti a prezzo stracciato, ma di qualità generalmente buona – o, per meglio dire, più buona di quella che ci aspetteremmo pagando così poco. Il suo mouse TM 80 non sfugge alla regola: si impugna esattamente come un Logitech, visto che la forma è molto simile a quella dei suoi modelli più rinomati, offre un sensore laser da 1.600 dpi tutt'altro che disprezzabile e ben nove tasti, che comprendono i cinque più tradizionali (sinistro, destro, rotella, avanti/indietro) e quattro sul dorso, posizionati a corona intorno a una finta sfera centrale. Questi quattro permettono di chiudere immediatamente la finestra corrente, di fare scorrere le finestre in alto e in basso (una replica del movimento della rotella, insomma) e di passare da un'applicazione all'altra in Windows XP, 2000 o Vista. Tutte funzioni comode, per carità, ma di cui non si sentiva assolutamente la mancanza: fortunatamente il driver consente di cambiarle con altre molto più utili, come per esempio il doppio click diretto, le operazioni di copia/incolla o il richiamo di una finestra di comando. Solo, non attivate questo menu di selezione quando sono già avviate altre applicazioni o potrebbero verificarsi dei conflitti (per esempio: a me è capitato di vedere impazzire OpenOffice Write). Il problema si risolve facilmente, chiudendo e riaprendo sia l'applicazione fuori controllo, sia il programma di gestione del mouse. Al di là di questi chiaroscuri, a noi videogiocatori resta la grande soddisfazione di poter mettere mano su un mouse da ben 1.600 punti per pollice a meno di 30 euro, garantendoci in questo modo dei frag precisi a poco prezzo. La maggiore controindicazione, in questo caso, è l'eccessiva leggerezza della periferica, che tende a schizzare via con estrema facilità. In più, non è possibile abbassare in nessun modo i DPI, né con un pulsante sul mouse, né per mezzo dei driver, e per qualcuno questa può essere una grande lacuna. Se ci serve un mouse lodevole per pochi soldi, in ogni caso, questo è ciò che fa per noi.



- + Anatomico in "stile Logitech".
- + Rotella molto comoda da usare.
- Funzionalità poco incisive.
- Un po' troppo leggero.

Paolo Besser paolone@sprea.it

Sulle nostre scrivanie trovano spazio, già oggi, dei potentissimi super-computer in miniatura di cui non sappiamo sfruttare le potenzialità: sono le nostre schede grafiche.

LA SCHEDA VIDEO SI SCATENA

I computer più potenti del mondo non sono come i nostri: sono costituiti da centinaia, a volte anche migliaia, di schede madri collegate in rete tra di loro, inserite in appositi vani chiamati rack e programmate in modo da suddividersi il carico di lavoro. I loro calcoli, in questo modo, sono detti distribuiti e paralleli, dato che ciascuna macchina compie solo una frazione del lavoro e tutte quante operano contemporaneamente, sempre che, ovviamente, il compito da svolgere sia lo stesso. Ma, pensandoci bene, noi non siamo già abituati a qualcosa di simile tutte le volte che lanciamo un videogioco sui nostri PC? In fondo, una scheda grafica fa esattamente lo stesso tipo di lavoro con le immagini che compaiono sullo schermo, suddividendo tutti i poligoni e i pixel tra i "motori" che compongono il processore grafico, siano essi pipeline di rendering (sui vecchi modelli), o shader unificati (sulle schede DX10). Il paragone è tutt'altro che azzardato, visto che le ultime generazioni di schede video dispongono di shader programmabili e quindi, in linea teorica, in grado di svolgere qualunque tipo di operazione matematica. Come vedremo in questo articolo, i loro campi di applicazione possono essere davvero infiniti.

GPGPU IN PILLOLE

Il movimento GPGPU nacque all'incirca cinque anni fa, quando giunsero sul mercato le prime schede video con shader programmabili. Questa sigla impronunciabile è l'acronimo di General Purpose on Graphic Processing Units, ovvero "calcoli generici su processori grafici" e il suo scopo, ovviamente, è quello di impiegare la potenza di calcolo della scheda video per compiti diversi dalla grafica tridimensionale. Un compito non facile, visto che le GPU, ovvero i processori grafici, sono organizzate in modo molto diverso dalle CPU, vale a dire i processori centrali, e per tanto richiedono un'attenzione tutta particolare nella loro programmazione. Innanzitutto, va usato un linguaggio adatto e, in ogni caso, i dati di ingresso devono essere memorizzati dalla scheda video in una forma che la GPU possa comprendere, ovvero passati come se fossero delle texture. Allo stesso modo il risultato, ovvero il dato in uscita, sarà visto come il colore di un pixel. Per poter effettuare i calcoli bisogna anche creare dei poligoni, per quanto puramente "virtuali", con cui mettere in moto la scheda video, e ogni singolo pixel che li compone darà luogo a un'operazione effettuata dagli shader. Insomma, un vero lavoraccio che, però, può dare dei risultati incredibili: nei calcoli in virgola mobile, una scheda video dotata di 128 shader unificati come la GeForce 8800 GTS può essere fino a 150 volte più veloce di un processore centrale a singolo core. Il che significa, in termini ancora più pratici, che un compito svolto in 24 ore dallo stesso processore centrale sarà eseguito in meno di 10 minuti dalla scheda video. Un bel risparmio di tempo, non trovate?

I LIMITI DEL GPGPU

Viene dunque spontaneo chiedersi come mai, di fronte a simili potenzialità, non si senta parlare spesso di questa tecnologia. Al di là della difficoltà di programmazione, che in passato poteva equiparare i programmatori di applicazioni GPGPU a quelli storici della demo-scene su Amiga



Basta una 8800 GT da 150 euro per svolgere gli stessi calcoli che, un tempo, avrebbero richiesto un supercomputer. Oggi è possibile costruire calcolatori potentissimi su array di GPU, a costi estremamente più contenuti.

e PC, queste applicazioni avevano due limiti non indifferenti: il fatto che fossero legate all'architettura delle GPU su cui venivano programmate – e per tanto incompatibili con le altre schede video – e la mancanza di uno standard ben definito. Due limiti non da poco in un mondo come quello informatico, dove solo le tecnologie più diffuse e compatibili hanno successo, e spesso neanche quelle: nulla vieta ad AMD e a Nvidia di creare degli interi cluster di processori grafici per il calcolo parallelo da vendere ad aziende e università, in fondo basta programmarli opportunamente per svolgere calcoli specifici e adeguati per il lavoro o per le ricerche in atto. Ma se si vuole sfondare anche nel mercato di massa, occorre creare piattaforme comuni su cui realizzare applicazioni compatibili con tutto l'hardware a disposizione, un po' come si è fatto con le librerie DirectX e OpenGL nei videogiochi.

CUDA E CTM

Nvidia e AMD lo hanno capito già da tempo e, da qualche mese, propongono due piattaforme di sviluppo che permettono di programmare più agevolmente i loro processori grafici: **CUDA**, iniziali di Compute Unified Device Architecture e **CTM**, Close to Metal (da poco sostituita da un'altra sigla, **CAM**, Compute Abstraction Layer). CUDA, addirittura, mette a disposizione un compilatore (nvcc) con cui è possibile scrivere programmi in C (e presto anche C++) eseguiti direttamente dalla scheda video, senza preoccuparsi dell'architettura stessa della GPU: il codice compilato con nvcc viene suddiviso in due parti, una trasformata in linguaggio macchina compatibile con il processore centrale e una in un codice intermedio detto PTX, che sarà eseguito a sua volta da una macchina virtuale intimamente connessa con i driver della scheda video. In questo modo, un'applicazione scritta per CUDA potrà funzionare tanto sulle attuali GeForce 8, quanto sui modelli che le sostituiranno in futuro. Un bel passo avanti rispetto alle applicazioni scritte con le vecchie tecniche GPGPU. Ben conscia del fatto che nell'informatica servono gli standard, Nvidia ha già dichiarato la propria disponibilità a condividere la propria tecnologia con le aziende che la chiederanno in licenza, e nomi come AMD, Microsoft e pure Intel sono ovviamente i partner più probabili.



David Kirk, capo degli ingegneri di Nvidia, ha presentato CUDA al Politecnico di Milano in una piovosa mattina di aprile, di fronte a una platea di ricercatori e studenti.

TUTTO PIÙ VELOCE?

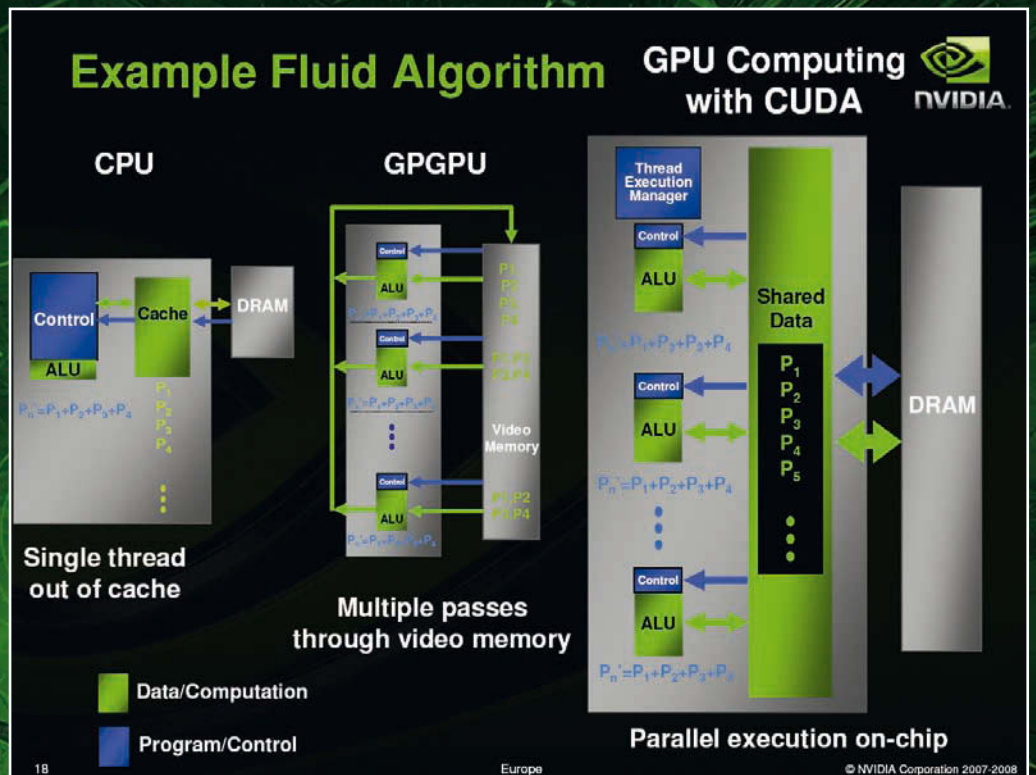
Anche se ormai è chiaro che il calcolo parallelo avrà un ruolo sempre più importante nei nostri comuni PC, è bene chiarire subito che non tutti i programmi potranno trarne beneficio.

Gli shader delle schede video sono pensati per effettuare operazioni matematiche ben specifiche, su grandi flussi di dati coerenti. In altre parole, possono svolgere le medesime operazioni su grandi quantità di dati dello stesso tipo. Qualche esempio? Le conversioni tra formati video, la compressione e la decompressione di archivi, musica e filmati, l'analisi di dati digitalizzati e così via, ma non sarà di certo possibile eseguire un intero sistema operativo – così come lo intendiamo oggi – su una scheda video, né sarà possibile farci girare Word o Excel.

Alcune funzioni di questi programmi, tuttavia, potrebbero girare facilmente su una GPU e, perché no, anche applicazioni come il riconoscimento vocale o morfologico potrebbero subire una brusca accelerazione, permettendo la realizzazione di nuove interfacce, con cui dialogare col computer con più naturalezza. I videogiochi potranno impiegare le tecniche GPGPU per l'implementazione e il calcolo delle leggi fisiche, e solo la fantasia degli sviluppatori saprà definire i limiti dei campi d'applicazione dei processori grafici. Quello che è certo, al momento, è che le GPU sono destinate a diventare sempre di più dei "coprocessori vettoriali" a cui saranno demandati molti dei calcoli attualmente svolti dai processori centrali, e nei sistemi low-end sarà pressoché certa anche la loro integrazione. Un progetto come Fusion, annunciato da molto tempo da AMD, va proprio in questa direzione.

PERCHÉ USARE CUDA?

Questo schema, gentilmente concesso da Nvidia, mostra le differenze di architettura tra un normale processore centrale a core singolo (a sinistra), un processore grafico alle prese con i vecchi metodi GPGPU (al centro) e infine la struttura organizzata di CUDA (a destra). Come possiamo notare dall'area azzurra, nel primo caso la maggior parte dei transistor viene impiegata per il controllo del flusso del programma (Control), mentre solo una piccola parte è riservata ai calcoli aritmetici (ALU). Negli shader delle schede video succede l'esatto opposto. Possiamo inoltre notare un continuo passaggio di dati tra la CPU, la sua memoria cache e la RAM del sistema (DRAM). Nel secondo caso, i dati da macinare sono contenuti nella memoria della scheda video, tuttavia il loro flusso ha una sola direzione: una volta prelevati dalla memoria, devono essere elaborati come in diverse linee di una catena di montaggio, per tornare alla memoria soltanto al termine della loro elaborazione. CUDA, invece, mette a disposizione uno spazio condiviso nella memoria della scheda video, a cui è possibile accedere in ogni momento. Sarà poi la macchina virtuale a gestire il passaggio di dati da e verso la memoria RAM del computer. In soldoni, CUDA "trasforma" l'intera scheda video in un grosso coprocessore matematico: le analogie tra gli schemi ai lati non sono affatto casuali. La differenza, tuttavia, sta nella tipologia e nel numero di processi che possono essere eseguiti contemporaneamente, chiaramente a vantaggio dei processori grafici.



Consolemania Corner



Questo è il mese di Grand Theft Auto IV, uno dei giochi più belli di sempre, in grado di mettere tutti in riga, a cominciare dai molti cloni che, tra un episodio e l'altro, hanno provato a prendere il posto di Rockstar nel cuore degli stessi fan. L'ottimo GRID e i mediocri Off-Road e Iron Man completano un quadro che ha comunque un solo protagonista, Niko Bellic.

**TOP
GAME**

GRAND THEFT AUTO IV

Il mio nome è Niko Bellic. Vengo dalla Serbia, sono cresciuto in mezzo alla guerra, ho fatto cose di cui non vado fiero, che vorrei lasciarmi alle spalle. E sono qua, nella terra delle opportunità e delle libertà per ricominciare. Ma se per farlo dovrò ammazzare qualsiasi bastardo sulla mia strada, non esiterò a farlo!

È tornato GTA, con il suo carico di polemiche, con i penosi servizi sui telegiornali di Stato e non, con i suoi milioni di copie vendute, con i record infranti, con i bug che lo affliggono, ma soprattutto, con i suoi voti roboanti. Votazioni meritate in linea di massima (anche se, personalmente, ho sempre odiato i sensazionalisti da 100%), sicuramente più di certi Halo, anche perché qua siamo di fronte a una prova di forza che rimette tutti al loro posto. I cloni di GTA che hanno preteso di emulare le varie incarnazioni del titolo Rockstar oggi sembrano più che mai pallide imitazioni, anche perché questo quarto episodio (in realtà il sesto, esclusi i capitoli PSP) alza nuovamente gli standard a un livello impensabile.

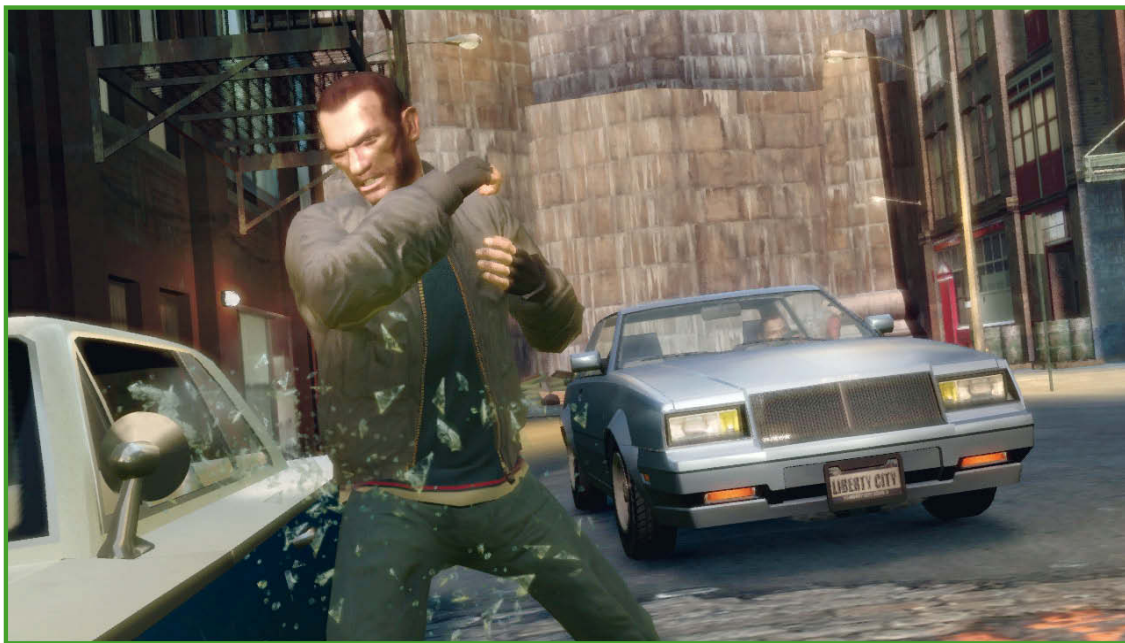
Liberty City non è mai stata così bella e anche dopo quasi trenta ore di gioco non riesco ancora a capacitarmi di quante cose, quanti dettagli e con che cura sia stata realizzata l'intera città. Una ricostruzione di New York che lascia senza fiato, seppur con tutte le libertà del caso. Anche solo farsi un giro come passeggero in un taxi passando per

Times Square è un'esperienza, perché nessuna metropoli di nessun videogioco è mai stata così viva e credibile.

Ma GTA è soprattutto un titolo che ha fatto della trama il suo punto di forza e anche in questo caso la storia che ci viene raccontata è fatta di tante sfumature, di personaggi caricaturali e di molta violenza, ma mai fine a se stessa come vorrebbero farci credere i media. GTA non è mai stato e mai sarà un gioco per educande, sia chiaro... non capita tutti i giorni di vedere una table dance in uno strip club e tantomeno gente che si fa una "rīga" via l'altra, ma un certo genere di violenza esagerata è sparita: tanto per farvi capire, non potete più fare a pezzi la gente.

Si spara tanto e le armi per farlo non mancano, ma per fortuna a questo giro è stato completamente rivisto il sistema di puntamento ed è ora possibile nascondersi e proteggersi dietro muri e oggetti vari. Vale più una missione di GTA4 che tutto Kane & Lynch, credetemi. Certo, i difetti non mancano: la versione PS3 in particolare è afflitta da un frame rate piuttosto altalenante e da un aliasing notevole (colpa della risoluzione sub-HD), mentre su 360 il pop-in è un po' più fastidioso, ma alla fine i 30 fps fissi sono un sogno in entrambe le edizioni, quindi tocca farsene una ragione. In fondo, in cambio abbiamo una delle migliori esperienze ludiche dell'anno, forse addirittura la migliore.

Mica poco. **TMB**



PS3
XBOX 360

QUALITÀ/PREZZO	5
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
CARISMA	5

95

GRID



È con estremo gaudio che mi accingo a parlarvi di GRID, l'ultimo sforzo di Codemasters per quanto concerne i giochi di corse. La recensione della versione PC la trovate su questo stesso numero, mentre il mio compito è quello di rendervi conto delle controparti per PS3 e Xbox 360. Ebbene, queste girano alla grandissima, senza perdere anche solo uno dei 30 frame al secondo garantiti dal motore grafico, e senza che abbiate bisogno di un PC della NASA come piattaforma ideale sulla quale farle girare. Fortunatamente, anche il feeling resta del tutto invariato, grazie all'incredibile impasto tra arcade e simulazione che modifica la propria consistenza a seconda di come si decide d'impostare i parametri di difficoltà. L'incredibile quantità e diversificazione degli eventi della carriera sarebbero elementi già di per sé sufficienti a garantire un giudizio entusiasta, ma a queste due caratteristiche va aggiunto un supporto per il multiplayer davvero eccezionale, con gare sudate al limite dell'ultima staccata, condite da un tempo di latenza che si è mostrato prossimo allo zero, nonostante la scalcagnata connessione redazionale. Ahimè, i bimbi paciocconi che vi speronano alla prima curva e vi rovinano l'intera gara ci sono anche in GRID, ma questo è un problema intrinseco nel cervello della gente, e non è certo colpa dei programmatori di Codemasters. Non fate i pazzereelli e compratevelo subito.

Kikko



PS3
XBOX 360

QUALITÀ/PREZZO 5
GRAFICA 5
SONORO 5
GIOCABILITÀ 5
LONGEVITÀ 5
CARISMA 5

94

OFF ROAD

In questo periodo di uscite piuttosto scarse per PSP, occorre accontentarsi di quello che c'è se si vuole giocare a qualcosa di nuovo in attesa di Crisis Core.

Questo mese abbiamo voluto dare una possibilità a questo Off Road, gioco di corse basato sulle licenze Land Rover e Ford, nel quale potremo metterci alla guida di potenti fuoristrada e SUV, per una volta su strade sterrate invece che per le trafficatissime viuzze delle vostra città. Tecnicamente rimane un titolo discreto e nulla più, con una giocabilità nella media e con diverse modalità che possono giusto tirare dentro i superappassionati del genere. Non è SEGA Rally e si vede.

TMB



PSP

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 2
SONORO 2
GIOCABILITÀ 2
LONGEVITÀ 2
CARISMA 3

65



IRON MAN

Che non tutti i tie-in riescano con il buco è cosa nota, nell'ambiente. A volte, in casi estremamente rari e discretamente fortunati, la conversione da pellicola che ci capita tra le mani è piacevole a vedersi e moderatamente divertente da giocare, anche se è quasi sempre dedicata a un pubblico giovanissimo oppure non certo esigente. Questo Iron Man, purtroppo, non è né piacevole da vedere, né divertente da giocare e propone uno schema fin troppo ripetitivo, che viene a noi da subito. Peccato, perché il film è chiassoso e divertente al punto giusto e avrebbe meritato un gioco quantomeno dignitoso. Tanto sappiamo già come andrà a finire: bistrattato dalla critica e stracomprato (!) dalle masse, come Transformer - The Videogame. ToSo



PS3
XBOX 360

QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 2
SONORO 2
GIOCABILITÀ 2
LONGEVITÀ 2
CARISMA 2

50

R.E.M. - ACCELERATE (Warner Bros)

Venticinque anni dopo Murmur, i R.E.M. sono ancora in giro: bolliti, scoppiati, inutili e cadenti? No, se qualche dubbio era lecito farselo dopo il semplicemente discreto *Around the Sun*, Stipe e soci riescono con convinzione a scrollarsi di dosso un bel po' di polvere con *Accelerate*. Dimenticati da secoli i tempi di Scott Litt, alla produzione del quattordicesimo disco in studio del gruppo di Athens c'è Jacknife Lee, già al lavoro su dischi "giovani". E l'effetto si sente. Ma sarebbe assolutamente ingiusto, oltre che sbagliato, regalare alla produzione il motivo del successo musicale di *Accelerate*: motivi che risiedono tutti nella rinnovata voglia di Stipe, Buck e Mills di graffiare le chitarre, di lanciarsi in episodi incisivi, potenti, ben orchestrati e soprattutto convinti. *Accelerate* è il disco più "conciso" dei R.E.M. da... da sempre: tutto si risolve in meno di 40 minuti. Tempo utile al trio per riscoprire le proprie origini (se conoscete solo i R.E.M. di *Automatic for the People*, regalate un paio di serate a *Lifes Rich Pageant* o *Reckoning*), per addentrarsi nel tessuto corrotto della propria dirigenza politica (molti pezzi sono chiaramente indirizzati alla gestione Bush, contro cui Stipe "lotta" dal primo giorno di insediamento) e, molto più semplicemente, per fare un bel disco di rock nudo e crudo, dire altro servirebbe a poco.

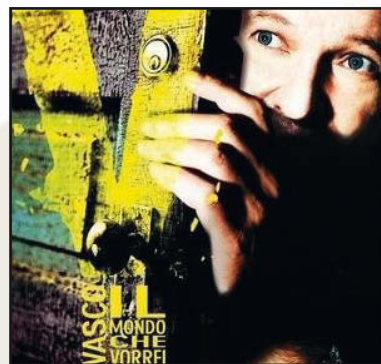


88

Bto

VASCO ROSSI - IL MONDO CHE VORREI (EMI)

Il *Mondo Che Vorrei*, anticipato via web ben un anno fa dalla pubblicazione di *Basta Poco*, introduce una stagione di sicuri sold out per il "Blasco" nazionale. L'album è stato prodotto con Guido Elmi e Celso Valli; concepito e registrato tra Bologna e Los Angeles. Dodici tracce scritte di pancia ("...scrivere una canzone è come ballare per ore prima di cadere a terra, sfinito dallo sforzo, finalmente morto"), sempre oscillanti tra ironia, cinico disfattismo, rabbia indistinta, idealismo e profondo romanticismo (*Vieni Qui* e *Non Vivo Senza Te*), pur senza tralasciare quella vena minimalista mai sopita da Toffee in poi (*Ho Bisogno Di Te*). Ora che è stata mantenuta la promessa di una lontana "vita spericolata", non rimane che fare un passo indietro e rifugiarsi nei sogni e nelle illusioni che aiutano a vivere meglio e a filtrare lo squallore della realtà odierna ("...sai cosa c'è, ogni cosa resta qui. Qui si può solo piangere e alla fine non si piange neanche più"). Da ascoltare con attenzione *Il Mondo Che Vorrei*, *E Ora Che Tocca A Me* e l'irriverente *Per Colpa Del Whisky*. Disilluso ma pur sempre romantico, critico e menefreghista al tempo stesso, Vasco conserva il fascino e il gusto del sempiterno "bad boy" che, tuttavia, oggi osserva la realtà dal porto sicuro della propria mezza età.

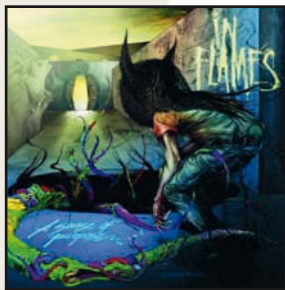


65

Silvia Moretti - campanula@fastwebnet.it

IN FLAMES - A SENSE OF PURPOSE (Nuclear Blast/Audioglobe)

Charles Darwin sosteneva che l'evoluzione fosse il fenomeno del cambiamento, e che questo non fosse necessariamente migliorativo. Un esempio pratico di questa teoria



è rappresentato dagli *In Flames*, capaci prima della fine del passato millennio di inanellare una serie di capolavori come *The Jester Race*, *Whoracle* e *Colony*, e che ritroviamo ora, in piena fase camaleontica, con il nuovo album: *A Sense of Purpose*. Un album che solo in parte recupera le sonorità del precedente (e discusso) *Come Clarity*, e che evolve il sound del quintetto svedese verso lidi più ruffiani, di chiara derivazione nu-metal e con ampio spazio ad aperture melodiche e refrain vocale, marchi di fabbrica di tutta la schiera di band metalcore che hanno invaso il mercato (molto *Killswitch Engage* per capirci). *A Sense of Purpose* riuscirà forse a mettere finalmente d'accordo fan e critica, di nuovo e vecchio corso, deludendo entrambe le campane. Questi sono i nu-In Flames, prendere o lasciare, e io sinceramente passo la mano...

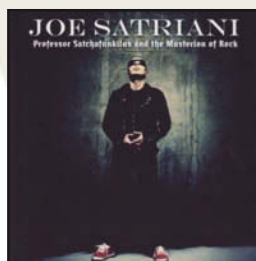
Marco Mantoan
marco.mantoan@alice.it

60

JOE SATRIANI - PROFESSOR SATCHAFUNKILUS AND THE MUSTERION OF ROCK (Epic)

Il nome di Joe Satriani non ha bisogno di presentazioni: trent'anni di esperienza, maestro di gente del calibro di Steve Vai e Kirk Hammet, collaborazioni con Rolling Stones e Deep Purple, e undici album da studio che l'hanno ormai consacrato come icona immortale del rock-fusion-funky strumentale. La sua ultima opera, curiosamente intitolata *Professor Satchafunkilus and the Musterion of Rock*, non fa che ribadire questa consacrazione aggiungendo un altro decisivo tassello alla discografia del pelato chitarrista statunitense. A discapito di quanto il titolo possa lasciar intendere, *Professor Satchafunkilus* non è un album interamente dedicato al funky (anche se *Diddle-Y-A-Doo-Dat* resta uno dei momenti migliori in questo senso, oltre alla title track), ma sono presenti tutte le influenze della carriera di "Satcha": dal rock anni '80 di *I Just Wanna Rock*, alla fusion di *Musterion*, dalla ballad romantica di *Come on Baby*, ai ritmi spagnoleggianti di *Andalusia*. Tutto suona Joe Satriani al cento per cento, dimostrando ancora una volta la classe e l'eccellenza di un artista senza tempo, che anche questa volta centra il bersaglio.

Luca Addabbo -
lucaaddabbo@sprea.it

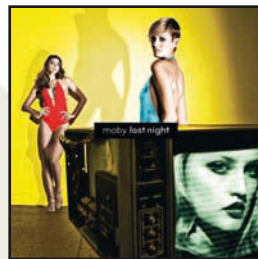


80

MOBY - LAST NIGHT (Mute)

Fa piacere notare come dopo due album piuttosto loffi (*Hotel* e *18*), l'ormai 42enne che nel 1999 spopolò con *Play* abbia finalmente ritrovato la forma di un tempo. E tutto ciò è a dir poco eccitante se pensiamo che ci troviamo di fronte a una vera e propria lettera d'amore indirizzata alla night-life newyorkese scritta sotto forma di concept album. I suoi punti di forza sono sicuramente la varietà e il fatto che, qualitativamente parlando, siamo tornati ai tempi di *Everything is Wrong*. Ci sono sia elementi nuovi e vecchi ma tutti sono qui con un preciso ruolo: ricostruire quarant'anni di musica dance. I quarant'anni di musica che hanno influenzato e fatto ballare Moby. E sappiate di sbagliare se pensate di trovarvi davanti un altro *Play*: questo disco dipinge un Moby che è tornato alla techno e al dancefloor; un Moby che ha abbandonato gli inserti pop e pensato a un disco che vi farà ballare e divertire. Ad alcuni dispiacerà la mancanza di ritornelli ma le cose sono cambiate. Ora siamo a un rave.

Alessandro Sozzi -
lamelight@tin.it



85



Factory girl DVD

Un quarto d'ora di celebrità

Con l'intento di raccontarci la storia di una semplice ragazza, Edie Sedgwick, il regista George Hickenlooper traccia un quadro storico dell'epoca, con i suoi protagonisti, alcuni divenuti dei miti contemporanei, altri eroi just for one day o solo per i canonici 15 minuti, tutte meteore attratte e inghiottite da quel buco nero che si chiamava Andy Warhol, artista mercantile quanto pochi altri, che affermava infatti che "non mi interessa l'arte per l'arte, ma l'arte della business art". Warhol nella New York degli anni '60 costituiva un fortissimo polo d'attrazione sia per vari tipi di artisti bohemien, sia per tutto il bel mondo chic, il jet set di allora, che gravitava intorno a qualunque cosa odorasse di trasgressione. Anche la bella Edie Sedgwick, la classica ragazza "bon chic, bon genre", vi approda, in cerca di novità, di stimoli, di indipendenza. Coinvolta nella Factory di Warhol,

che si è "invaghito" di lei, eletta a icona del momento, inizia una vita di mondanità artistica spensierata e alternativa. Conosce una rockstar (nel film chiamato "il musicista", in realtà era Bob Dylan) e se ne innamora. Ma il rapporto dura pochissimo. L'amicizia con Warhol, percorsa da laceranti invidie e gelosie, si incrina e l'artista l'abbandona a se stessa. Edie scenderà velocemente i gradini del degrado, drogata, promiscua e senza soldi. Morirà a 28 anni. Ottima l'interpretazione quasi simbiotica di Sienna Miller, di glaciale aderenza quella di Guy Pierce. Un lussuoso DTS dona potenza e profondità al sonoro della commedia, ottimizzando la resa delle musiche e degli effetti ambientali. L'immagine luminosa e ben definita si adegua alle tecniche di ripresa impiegate e alla fotografia desaturata, sgranata. Come contenuti speciali purtroppo troviamo solo tre brevissime interviste (meno di dieci minuti complessivi), con protagonisti e regista, riguardo il loro rapporto con i personaggi.

Regia: George Hickenlooper
Cast: Guy Pierce, Sienna Miller, Hayden Christensen
Distribuzione: MHE
Audio: DTS italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 1.77:1

FILM: 75
AUDIO/VIDEO: 80
EXTRA: 60

71

Alien Vs Predator 2 DVD

Il nemico del mio nemico è mio amico?

Senza badare a spese, Fox ha realizzato un'ottima edizione su doppio disco di AVP2 tale da mettere in secondo piano il giudizio non esaltante sul film. L'immagine molto pulita è nel complesso ben definita, considerando che si tratta di uno dei film più bui e piovosi mai visti, con colori tendenti al bluastro/verdastro e l'uso di filtri. L'audio è di buona potenza, con un costante e coinvolgente dettaglio. Gli extra (quasi 80 minuti di materiale) sono sempre un divertimento per lo spettatore, quando si parla di effetti specialissimi e mostri esagerati. Troviamo "Prepararsi alla guerra", il making sulla realizzazione, con la nuova visione dei due registi e gli stunt con i loro giganteschi costumi. "Lotta all'ultimo sangue" è il making sulla post-produzione, con montaggio e inserimento delle scene di CG, con l'ausilio degli storyboard elettronici e di artisti, modellisti e addetti agli effetti sonori e alle musiche. "L'incubo ritorna": come ricreare gli Alien senza tradire i meravigliosi disegni di Giger modificandoli per questa versione. "Concept art": come creare i Predator anche loro modificati rispetto all'originale. "Predalien, l'ibrido" mostra la stimolante invenzione di un nuovo mostro. "Costruire il mondo dei predatori": un mondo in CG da inventare completamente rispetto ai pochi cenni contenuti in AVP1. "La scienza e le creature simili agli alien e ai predator" sono due speciali che cercano in natura similitudini nelle tecniche di comportamento, di combattimento e caccia dei due mostri. Per concludere, numerose gallerie fotografiche dedicate ai set e ai mostri, con diversi commenti. In AVP2 quello per cui la povera Ripley aveva tanto lottato, sacrificando la vita, si è verificato. Gli Alien sono sbarcati sulla terra. Incubandosi nel corpo del Predator rimasto ucciso nel finale di AVP1, hanno mischiato i due DNA dando l'avvio ad una progenie più invincibile (e affamata) che mai.



Regia: The Strause Brothers
Cast: John Ortiz, Steven Pasquale
Distribuzione: Fox
Audio: DD 5.1 italiano, inglese, tedesco, spagnolo, ungherese
Sottotitoli: ita, ing, ted, ung, tur, sp
Schermo: 2.40:1

FILM: 65
AUDIO/VIDEO: 80
EXTRA: 90

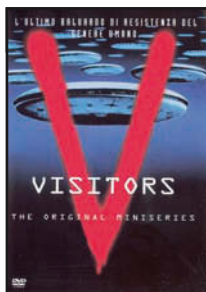
78

Visitors Stagioni 1/2/3 DVD

Sotto il vestito...un rettile!

Con la pubblicazione contemporanea su tre cofanetti per un totale di 10 dischi, Warner fa la felicità dei moltissimi appassionati (e nostalgici) di questa serie tv degli anni '80, divenuta di culto nel genere fantascienza, insieme a Ai Confini della Realtà, UFO, Spazio 1999, Star Trek e Battlestar Galactica, prima del fenomeno X-Files. Creata da Kenneth Johnson, produttore/scrittore/regista (La Donna Bionica, L'Incredibile Hulk, Alien Nation) si ispirava a un romanzo del 1935 di Sinclair Lewis, Qui Non Può Accadere, che ipotizzava un futuro dittatoriale negli Stati Uniti. Si racconta di un'invasione di alieni all'apparenza pacifici, esteriormente uguali agli umani. Con la scusa di compiere ricerche impossibili sul loro pianeta, convincono i governi della Terra ad autorizzare il loro soggiorno, in cambio della condivisione di avanzate tecnologie. Ma un reporter coraggioso, Mike Donovan, insospettito, si metterà a indagare e scoprirà una

terribile verità: gli alieni in realtà sono orribili rettili, che vedono nell'umanità solo una scorta di cibo e acqua. Ma a causa del controllo esercitato sui mezzi di comunicazione e alle apparenti comodità ottenute grazie alla tecnologia degli occupanti, l'opinione pubblica non crede alle allarmanti notizie e osteggia la resistenza che si è formata, alleandosi col nemico e tradendo i propri simili. Troviamo riuniti i tv movie V-Part One e V-Part Two e The Final Battle (10 ore di programmazione), più l'unica stagione di 19 episodi V-The Serie. Come contenuti speciali è presente solo il commento di Kenneth Johnson e un interessante "dietro le quinte" originale del 1982 (25 minuti), nel primo cofanetto. L'immagine, con qualche graffio e spuntinatura, risente del tempo passato, con una resa poco saturata e una definizione "morbida". L'audio è semplicemente mono.



Regia: varie
Cast: Marc Singer, Robert Englund, Faye Grant
Distribuzione: Warner
Audio: mono 1.0 inglese, italiano, spagnolo
Sottotitoli: ita, ing, sp, dan, ita

FILM: 80
AUDIO/VIDEO: 60
EXTRA: 50

63

L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford DVD

Un assassino non può essere un eroe

Robert Ford che nel 1882 sparò al bandito Jesse James ha goduto del suo momento di dubbia gloria, prima di fare anche lui una brutta fine, in un'insana catena di emulazione della violenza. Nel 1881 la sua banda è già decimata, i membri originari sono tutti morti o in galera, e Jesse James è costretto ad accontentarsi di morti di fame, contadini miserabili e ignoranti, ragazzetti in fuga dalla desolazione della vita nei campi. Durante l'arco di un anno seguiremo le sue tracce e quelle degli altri membri del gruppo, qualche cugino, qualche loro amico, ex commilitoni durante la Guerra di Secessione. Ma ogni alleanza, per non parlare di amicizia, si dissolverà sotto il peso di una vita ai confini delle regole civili. L'assassinio di Jesse James è un film che si spera possa recuperare su DVD quanto non ha avuto al cinema, anticommerciante in tutto, nella durata e nella cifra narrativa, crepuscolare e anti-eroico come

pochi, girato prendendosi tempi lunghissimi, con dialoghi rarefatti, silenzi e sguardi, stati d'animo intuiti, panoramiche prolungate su cieli e nuvole stesi sopra sterminati paesaggi desolati, e fango, neve, polvere, pioggia. Un'accurata de-costruzione del mito del bandito come dell'eroe, una smitizzazione estrema del genere prosciugata da ogni spettacolarità: niente cavalcate, niente sparatorie emozionanti, niente discorsi densi di significato né leali amicizie virili. L'immagine restituisce alla perfezione la superba fotografia originale del mitico Roger Deakins, l'audio di buona potenza è ben distribuito su tutti i canali, con un'ottima resa dell'ambiente, che si intensifica nelle scene d'azione, oltre che delle splendide musiche di Nick Cave e Warren Ellis, che sorreggono e accompagnano costantemente lo svolgimento dell'azione. Purtroppo sono totalmente assenti gli extra.



Regia: Andrew Dominic
Cast: Brad Pitt, Casey Affleck, Sam Shepard
Distribuzione: Warner
Audio: DD 5.1 italiano, inglese, spagnolo
Sottotitoli: ita, ing, ola, dan, sve, norv, fin, port, sp, ita non ud
Schermo: 2.40:1

FILM: 75
AUDIO/VIDEO: 80
EXTRA: 0

50

Il numero dei siti dedicati all'emulazione, almeno in Italia, negli ultimi tempi è decisamente diminuito. I pochi esistenti, al contrario di quello che accade nelle altre principali nazioni europee, non sono molto aggiornati. Esistono per fortuna delle eccezioni, come quella che vi presentiamo questo mese in sede di Focus. Le recensioni sono dedicate a due coin-op classici, piuttosto divertenti anche se non certo innovativi. Buona lettura!

Replay



FOCUS

ROMSHACKING IL SITO ITALIANO DELLE TRADUZIONI

In un periodo in cui le pagine italiane dedicate all'emulazione stanno lentamente scomparendo (situazione poco comprensibile visto che quelle di altre nazioni europee godono invece di ottima salute) fa piacere imbattersi in questa comunità che brulica di attività e di appassionati che portano avanti svariati progetti. All'indirizzo www.romhacking.it troviamo un sito florido, nato grazie a un'idea di Clomax da una costola dell'ormai poco aggiornato Emuita (un tempo uno dei colossi della scena), dove le traduzioni dei giochi emulati nel nostrano idioma (ma anche in Inglese) vanno per la maggiore. Attività senza dubbio interessante, specie se supportata da altri tipi di lavori, tutti accomunati da un tema di fondo costante, la manipolazione, a scopo ovviamente migliorativo, delle ROM originali. La sezione traduzioni è veramente vasta, e mette in risalto la predilezione per le console che caratterizza la maggior parte dei collaboratori: pochi infatti sono i lavori dedicati ai coin-op, mentre moltissimi invece sono quelli incentrati sui molti classici che hanno fatto la storia delle principali piattaforme a 8, 16, 32 e 64 bit. Ottima è stata la capacità, da parte di chi ha orga-

nizzato l'archivio, di riunire in un unico database progetti portati avanti dai gruppi più disparati. Non mancano sforzi davvero impressionanti: le traslazioni di *Zelda 3* per Super Nintendo da parte del Sadnes Team per esempio, o quella di *Super Mario World*, per l'identica console, a opera di Tradugames. Anche la sezione NES è ben fornita, con tutti i classici dedicati a Mario puntualmente tradotti. Tra i progetti in divenire, non ancora completati, vale la pena citarne almeno un paio: *The Bard's Tale*, da tempo seguito dall'utente Dewos e molto vicino alla conclusione, e *Resident Evil Director's Cut* per PSX, ancora lontano dal vedere la fine, ma comunque giunto circa a un terzo del suo percorso. Assolutamente degno di menzione è anche il database contenente molti dei principali emulatori esistenti tradotti in Italiano: un indubbio aiuto per chi ha poca dimestichezza con la lingua d'Albione, anche considerando che sono ben pochi i software, almeno in questo campo, che contemplano una traslazione "nativa" nel nostrano idioma. Da rivedere invece la sezione Hacks, risultata inaccessibile durante tutte le nostre ultime visite. Romhacking si presenta quindi come un sito già piuttosto completo; quello che colpisce però è proprio la gran quantità di progetti in atto e la frequenza delle news, che compaiono quasi settimanalmente e che trasmettono l'idea di una comunità viva, in grado potenzialmente di diventare il principale punto di riferimento, almeno nel campo delle traduzioni, del panorama italiano.



SUPER SIDCKICKS

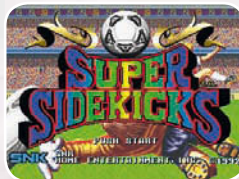
SOFTWARE HOUSE: SNK

SISTEMA: Neo Geo

EMULATORE: Mame, Winkawaks,

Nebula, Neorage X

ANNO: 1992



Super Sidekicks è il primo gioco a sfondo calcistico sviluppato dalla SNK per il suo Neo Geo. La struttura molto immediata, la grafica piacevole e il sonoro adrenalinico lo resero rapidamente una delle simulazioni da bar dello sport più amate nel nostro paese. È possibile scegliere uno qualsiasi dei 12 team nazionali disponibili, che rappresentano il gotha del calcio mondiale, compresa l'Italia. Le squadre sono divise in 2 gruppi da 6: il nostro compito sarà quello di guidare la compagine prescelta, affrontando le altre 5 presenti nel nostro raggruppamento. Dopo averle sconfitte tutte (il pareggio, come quasi sempre in questi casi, porta all'eliminazione) accederemo alle semifinali, contro le nazionali qualificate nell'altro gruppo, a cui seguirà ovviamente la finale. In palio non c'è la scontata Coppa del Mondo ma una ben più succulenta (?) SNK Cup. Il prodotto è estremamente giocabile, contraddistinto da tre soli tasti (passaggio corto, passaggio lungo e tiro, utilizzabili anche per interventi difensivi quando non si è in possesso di palla), ma di certo non è dei più facili da completare. Soprattutto nelle fasi avanzate, infatti, riuscire a segnare anche un solo goal sarà estremamente difficile, mentre la totale inaffidabilità del nostro portiere ci esporrà spesso e volentieri ai micidiali contropiedi avversari. Si tratta comunque di un gioco che non mancherà di soddisfare tutti i patiti del calcio virtuale.

NINJA SPIRIT

SOFTWARE HOUSE: Irem

SISTEMA: Arcade

EMULATORE: Mame

ANNO: 1988



Ninja Spirit è il classico platform con elementi di sparattutto, un genere che verso la fine degli anni '80 andava per la maggiore. Anche la storia che fa da sfondo non è molto originale: nelle vesti di un giovane ninja, abile combattente, dovremo attraversare 7 livelli popolati da nemici agguerriti con l'intento di eliminare l'assassino di nostro padre, un essere metà uomo e metà bestia. L'elemento parzialmente innovativo di questo prodotto è dato dall'intercambiabilità delle armi: al contrario di altri videogame contemporanei molto simili (*Shinobi* e *Ninja Gaiden*), in questa occasione ci sarà possibile, tramite un tasto preposto, modificare il nostro strumento di offesa, scegliendo tra quattro differenti alternative: shuriken, katana, kurisagama e bombe esplosive. Interessante anche la possibilità di potenziare la nostra capacità distruttiva: tramite la raccolta di alcuni power up sarà infatti possibile rendere più letale ognuna delle armi in nostro possesso. Altri bonus inoltre ci permetteranno in talune circostanze di scatenare effetti devastanti di matrice magica che aumenteranno notevolmente la nostra potenza. Il gioco è tutto qui: piuttosto piacevole, contraddistinto da una discreta grafica e un sonoro adeguato; non si affermò più di tanto ai suoi tempi, schiacciato da una concorrenza troppo forte. Rimane comunque un buon prodotto, che piacerà senza dubbio agli appassionati.

Time Machine

RELOADED



Danilo Dallafrana danilo@pdmservice.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi e tra i videogiochi che per poco non hanno fatto la storia.

ULTIMA: ESCAPE FROM MOUNT DRASH

Keith Zabaloui era a capo della Atomic Games prima che questa venisse fagocitata dalla Destineer Games nel 2005. Nonostante abbia prodotto serie come World at War o Close Combat, particolarmente apprezzate dagli appassionati di wargame, verrà ricordato nella storia del nostro hobby per un gioco di oltre venti anni fa per il Vic20 di casa Commodore. Irraggiungibile chimera per ogni retrogamer che si rispetti, "Ultima: Escape from Mount Drash" è stato considerato per anni un vero e proprio mito, in bilico tra la leggenda metropolitana e il vaporware. Facciamo un passo indietro fino ai primi anni '80, quando Richard Garriot gettò le basi della sua fortunata serie di giochi di ruolo con Akalabeth, un titolo venduto di persona dal futuro Lord British (l'alter ego di Garrioth nel mondo di Ultima, per i non addetti) direttamente nel negozio d'informatica nel quale lavorava.

Mr. Zabaloui diede una mano all'amico Richard nella stesura del codice e, in seguito, fece lo stesso con Ultima 2, scritto quando Origin era stata fondata e si appoggiava a Sierra Online per la distribuzione. Fu proprio quest'ultima a proporgli la creazione di un gioco per Vic20 nel 1983: il titolo prendeva in prestito dai suoi precedenti lavori l'ambientazione fantasy ed era completamente scritto in basic; addirittura richiedeva la memoria espansa ad 8 kb (!) per poter funzionare. Tuttavia, Sierra preferì andare sul sicuro, legandolo a un nome conosciuto: il destino volle che i diritti del brand "Ultima" fossero ancora in mano all'azienda di Ken Williams e, da lì in poi, il passo fu breve. A quei tempi, Garriot si era messo completamente in proprio e Origin era divenuta finalmente publisher dei propri titoli; quando però il marchio Ultima tornò tra le mani del suo creatore fu troppo tardi. Il titolo fu comunque prodotto in un numero ristretto di copie, supportate da una singola pubblicità sulla rivista COMPUTE!: si parla di 3000 unità pubblicate ma solo un sesto furono effettivamente vendute. Poi le tracce del gioco scomparvero fino al settembre 2003, quando una copia apparve su ebay in maniera del tutto accidentale: un venditore stava elencando una lista di giochi per il Vic20 quando il titolo saltò fuori, scatenando il panico generale. Il gioco venne piazzato per oltre 800 dollari ma la follia doveva ancora iniziare: altre copie cominciarono infatti a spuntare fuori ed ex possessori della macchina Commodore, incoraggiati dall'esito dell'asta, scavarono tra le loro vecchie collezioni alla ricerca dell'ambito titolo. Sei copie del gioco vennero proposte nel giro di pochi mesi prima del silenzio, con l'apice toccato nel marzo del 2004, quando un certo Peter Olafson si aggiudicò l'asta al modico prezzo di 3.605 dollari! Ma la qualità del gioco? Nulla che giustifichi simili prezzi, questo è certo: tuttavia si tratta di un dungeon crawler piuttosto elaborato, considerando l'anno e la piattaforma su cui gira. La trama ci vede prigionieri nella fortezza dei Garrintrots sulla cima del monte Drash (esistente nell'immaginaria geografia di Sosaria, tanto per dare qualche punto di contatto con la saga di Ultima) e guadagneremo la libertà attraversando 15 labirintici livelli infestati da mostri e pericoli. La visuale è in prima persona e vanta alcune caratteristiche interessanti come la mappa automatica, dove è possibile scorgere

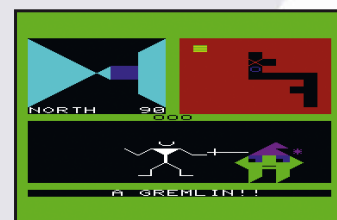


⬇ Se tra i vostri vecchi giochi per il Vic20 avete una cassetta identica a questa, sappiate che qualcuno potrebbe pagarla qualche migliaio di dollari!

la posizione dei mostri in modo da non incappare in incontri indesiderati. Tre incantesimi possono inoltre essere usati una volta per livello durante l'esplorazione: "blast" distrugge sezioni di muro per creare scorciatoie, "sleep" mette a nanna i mostri per alcuni preziosi turni e "teleport" ci spedisce in un punto qualsiasi del livello in corso. Il combattimento è visualizzato di lato, come in un rudimentale picchiaduro: il nostro alter ego e il mostro di turno si fronteggiano e possiamo attaccare e parare, approfittando dei punti deboli del nemico ed evitando allo stesso tempo di perdere una delle tre vite a disposizione. Dal quinto livello in poi è necessario raccogliere delle gemme per raggiungere il piano seguente e, successivamente, il gioco nasconde la mappa per rendere il tutto via via più arduo. Il bestiario è ovviamente limitato e comprende cliché fantasy abbastanza comuni, come goblin e spettri. Uno dei primi avversari, il Floating Orb, ricorda tuttavia un Gazer, praticamente la versione "made in Ultima" dei Beholder di D&D. Che sia stato ispirato al lavoro svolto da mr. Zabaloui su Akalabeth o Ultima 2 è difficile dirlo, vista anche la sua poca propensione a parlarne. Nel 2003 il gioco è stato convertito per PC grazie al lavoro dei fan.



⬇ A duello con un Floating Orb...sembra davvero un Gazer!



⬇ Stavolta contro un gremlin: le "x" sulla mappa rappresentano i mostri erranti.

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@sprea.it



Questo mese lasciamo spazio alle recensioni di due titoli che sono stati in grado di convincerci sin da primo approccio. Si alzi il sipario su Paperinik e NBA Live 08 quindi...

PAPERINIK

Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Disney Mobile
www.disney.it/mobile

93

Diciamocelo, Paperino è uno dei personaggi più simpatici e carismatici di tutto l'universo Disney. Soprattutto qui in Italia ha avuto grande successo, tanto che alla fine degli anni '60 sono stati i disegnatori italiani a "inventare" il personaggio di Paperinik, l'alter-ego super-eroico di Paperino, che è stato poi "esportato" in tutto il mondo. Questo gioco per cellulare ne è la conseguenza: un ottimo platform, che ha molti punti di forza e che si pone come metro di paragone per il genere su piattaforma Java. Innanzitutto la grafica mostra una cura notevole: le animazioni e i fondali sono ricchi di dettagli, tanto che sembra di trovarci di fronte a un platform per console 16 bit, molto fluido e dettagliato. Inoltre il livello di difficoltà è ben calibrato: non si tratta infatti di un titolo "facile", ma giustamente impegnativo, che richiederà alcune ore per essere portato a termine. I comandi, infine, pur presentando una configurazione "classica" per un platform su cellulare, si presentano molto reattivi e quasi comodi, rispetto a quanto siamo abituati con altri giochi su cellulare. Ciliegina sulla torta: la colonna sonora, davvero carina, che ci seguirà per tutta l'avventura, affiancata da diversi ottimi effetti sonori.



NBA LIVE 08

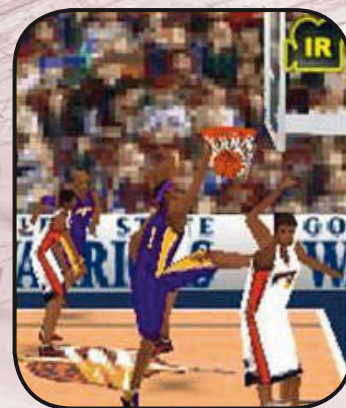
Piattaforma: Java2ME
Sviluppatori: Electronic Arts
www.electronicarts.it

85



Gli "sportivi" targati Electronic Arts da un paio di anni hanno fatto capolino sui nostri cellulari. E, come per le versioni "maggiori" (console e PC), anche su telefonino incominciamo ad assistere a un susseguirsi di capitoli, anno dopo anno. NBA Live 08, però, risulta innovativo non tanto per l'aspetto grafico, di cui parleremo in seguito, quanto per il sistema di controllo. I titoli sportivi sono sempre stati una sofferenza su telefonino: le minute tastiere numeriche, la lentezza di risposta e la forzata velocità d'azione ci hanno spesso portato ai limiti della frustrazione. I programmatori EA hanno deciso di ovviare al problema "rallentando" l'azione del gioco in determinati momenti, in modo da darci tutto il tempo di ragionare. Durante i normali spostamenti controlleremo il giocatore tramite il pad direzionale (oppure tramite la classica combinazione 2-8-4-6). Quando premeremo il tasto 5

potremo decidere di effettuare un passaggio, a chi effettuarlo, oppure un tiro. In difesa, con il medesimo meccanismo, potremo scegliere quale giocatore utilizzare per fare muro, o per placcare un avversario. Un'ottima trovata, quindi, che rende di fatto NBA Live 08 un esperimento riuscito nell'ambito dei sistemi di controllo. Le modalità di gioco presenti, e personalizzabili, garantiscono una buona longevità. Meno bene la realizzazione grafica, che non esalta (soprattutto il 3D risulta pesante e poco "spumeggiante"), e l'IA avversaria che, dopo le prime partite, lascia abbastanza a desiderare. Diciamo che ci sono buoni margini di miglioramento per l'anno prossimo e il risultato attuale, visti i concorrenti, non è da disprezzare...



È in edicola il primo volume
di una nuova entusiasmante
collana:

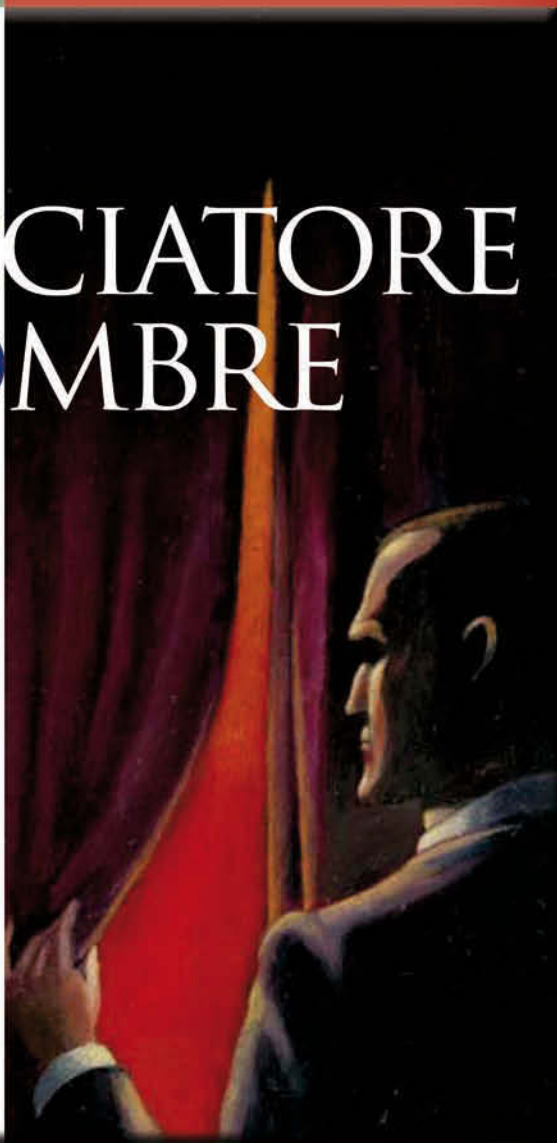
Fiction

euro 5,90

CACCIATORE DI OMBRE

ROMANZO
DI
Marcus Savarese

- Il mistero di un uomo venuto dal nulla
- Una catena di omicidi con un solo elemento in comune: un cane
- Un passato cupo come una maledizione



**UN THRILLER
APPASSIONANTE
CHE SI FA LEGGERE
A ROTTA DI COLLO.**

**Andate in edicola, apritelo,
leggete le prime righe e...
non riuscirete più a separarvene**

Costa solo euro 5,90

È nato prima l'uovo, la gallina, il paradosso o l'euforia?

Questa rubrica inizia davvero a spaventarmi. No, seriamente, ogni volta che arriva il momento di scrivere e raccogliere il materiale dell'Euforia Paradossa è quasi come se un potente sortilegio evocasse un clima e un'atmosfera da "non c'è proprio niente da ridere". Oggi pomeriggio, per dirne una, correvo felice nei prati (più simile a Shrek che a Bambi, per la cronaca), intento a sollazzarmi con un po' di sano jogging in una calda e rassicurante giornata di primavera inoltrata. Mi metto a scrivere e... si scatena un'alluvione con raffiche di vento e temperature siberiane (ma scrivi mentre corri? ndToSo)(no, ma suda, ndSS). Sempre oggi ridevo e scherzavo felice al telefono con amici e conoscenti organizzando cene ed eventi per il prossimo fine settimana. Stasera? Scopro che ho perso il cellulare, lasciato chissà dove. Se nei prossimi giorni verrò a sapere che gli amici contattati in realtà mi odiano profondamente e non mi vogliono più vedere nemmeno in fotografia, sappiate che il mese venturo questa pagina verrà redatta da un'esorcista di fama internazionale. O da qualcuno a cui voglio veramente, ma veramente, molto male. Un cordiale corno e un ferro di cavallo a tutti, passiamo alle macumb... ehm, al materiale euforoso.

UN AMORE CHE TI BRUCIA IL PETTO E PARTE DELLA MATERIA GRIGIA

Per il premio mensile "miglior tentativo di passare per un fenomeno da baraccone mal riuscito", ero indeciso tra questo scatto e una mia immagine che mi immortala in un atteggiamento molto simile a Barney dei Simpson durante una delle sue più tipiche esternazioni. Ha vinto questo splendido esemplare solo perché ho deciso di ritirarmi dalla competizione per partecipare al premio annuale, molto più gratificante e di prestigio, se me lo consentite. Bene, il meraviglioso esempio di Homo Tatuathus qui rappresentato si è fatto scolpire sul petto un costume da Uomo Ragno, aggiungendo il dettaglio dei brandelli di pelle, come a intendere che lui, il costume, lo indossa al contrario, nel vero senso del termine! Ad avercene di elementi così meravigliosi... non vivremo forse molto più allegri e spensierati?



QUANDO SI DICE TASTARE INVECE DI TASTIERA

Di periferiche bislacche e al limite della follia noi appassionati di informatica ne vediamo comparire di continuo. Alcune però hanno quel particolare sapore euforoso impossibile da trascurare. Come, per esempio, questa splendida tastiera, incontrata personalmente nei miei lunghi e peregrini girotondi per la rete. Si chiama, grazie a un brainstorming di cervelloni tra cui Orazio del duo Clarabella e Orazio, il minimé di Austin Power, uno strepococco molto evoluto e un paio di conduttori televisivi a caso, Keyboard Pants. Indovinate un po' qual è la sua funzione? Esatto, permettere a tutti gli adolescenti di toccarsi continuamente facendo finta di studiare al computer. Questo meraviglioso capo promette, insomma, di avere sempre addosso una splendida tastiera "tuttablu" posizionata ovviamente all'altezza del cavallo e quindi spericolatamente unisex. Perché, alla fine, basta mettersi lì e giocare a un qualsiasi sparattutto, e via... di barra spaziatrice!



DESTINI (SCUDO) INCROCIATI

Questa foto mi è stata segnalata da un'amica dell'Euforia Paradossa (sì, abbiamo anche donne tra di noi, ma per favore ora non diamo in escandescenze) che si fa chiamare KittiQ. Ho aspettato qualche mese a pubblicarla a causa del soggetto politico ritratto: uno splendido abbinamento tra le promesse elettorali di sinistra e la dura e cruda realtà segnalata a destra. Anche se il tipo di affiancamento potrebbe non essere casuale e risultare forzato (magari dalla mano stessa del fotografo), il suo valore satirico e anche un po' buffoncello rimane intatto, non credete?



U.T.O, OGGETTI TOPOLOSI NON IDENTIFICATI

Il tema portante di questa infornata di roditrici è la totale mancanza di informazioni riguardo alle bellezze ritratte. La prima ragazza, in costume fucsia e trucco spray (nel senso che sembra l'abbiano imbrattata con una bomboletta) me la invia Elvis G. La seconda, bionda e di schiena, è un mio vecchio cruccio (l'ho pubblicata quasi sei mesi fa, possibile che nessuno abbia la più pallida idea di chi sia?). L'ultima, invece, consideratela un omaggio: ho pensato che, con l'arrivo della calura, una bella inaffiata poteva raffreddare i bollenti spiriti! Allora, qualcuno ci aiuta a identificare le tre Chipmunks?





PARENTAL ADVISORY:
 Si avvisano i signori lettori
 che il nostro coordinatore
 editoriale non è stato
 scarificato davvero.



L'ANGOLO DELL'INVENTORE A cura di: Angelico Medaglia amedaglia@bovabyte.com

Come ben sapete, miei cari lettori, le mie fortune come inventore non sono state proprio eclatanti (diciamo che le tue invenzioni non se l'è filate proprio nessuno... NdBovas), ma la sorte almeno mi ha donato tantissime emozioni durante la gioventù, quando il mio fisico splendeva sulle spiagge di Borgio Verezzi (ma Borgio non è in collina? NdP) (Ssst! NdD) e le donne accorrevano a frotte, desiderose di cotanta, statuaria bellezza. Eh sì, all'epoca ero proprio un tombeur de femmes di fama condominiale e, proprio ripensando a quei tempi passati ("realtà virtuale", Angelico, quella che stai descrivendo tu si chiama "realtà virtuale"! NdBovas), mi è balzata in mente una nuova invenzione a uso e consumo di tutti i fascinosi come me (quindi non servirà a nessuno, come al solito... NdP). Qual è infatti il più grosso problema di un playboy? Ovviamente quello di non far conoscere al giocattolo del momento l'esistenza degli altri giocattoli come lei e, purtroppo, basta davvero poco per commettere un errore: una foto con una ragazza diversa dimenticata in un portafoto, un indirizzo nel portafogli, un foglietto con un numero di telefono sospetto... ma almeno il primo problema è finalmente risolto, grazie al mio incredibile...

quanto efficace, solo un po' costosa da realizzare. Il circuito è composto da una webcam wireless, che va installata sullo stipite superiore della porta d'ingresso del nostro appartamento, un computer dotato di un avanzato sistema di riconoscimento morfologico/facciale, un ricetrasmittitore wi-fi e qualche cornice digitale, di quelle che la gente regala ai matrimoni, quando non ha un'idea precisa di cosa regalare e cerca un oggetto assolutamente superfluo ma con una parvenza utile. Quando la nostra pulzella suonerà il campanello, la webcam (1) invierà l'immagine al computer che, dopo aver stabilito inequivocabilmente di chi si tratti (2), provvede a cercare in un database di immagini qualche fotografia che ci ritragga con lei. Una volta trovato questo materiale, lo invierà - sempre via etere - alle cornici digitali (3). Qualora la pupa non fosse nel database, il computer invierà alle cornici un messaggio d'errore farlocco che ne simulerà un guasto. Se ci sarà un portatile acceso, inoltre, il sistema provvederà a installare l'immagine della ragazza come fondino del desktop, tanto per rendere ancora più patetica e sdolcinata la nostra finta dedizione alla sua persona. Quando la nostra vittima entrerà in casa e osserverà la sua effigie dappertutto, non potrà fare altro che commuoversi e offrirci l'ennesima occasione per approfittare delle sue illusioni. Appena andrà via, il sistema ripristinerà le modelle in lingerie o le foto della squadra di calcio che avevamo prima. E poi non dite che non sono un genio...

SINCRONIZZATORE AUTOMATICO DI CORNICI DIGITALI WI-FI

L'idea, sintetizzata nello schema sottostante, è tanto semplice

1



2



3



LE NOTIZIE CHE HO DA DARVI NON SONO LE PIU' ROSEEE...
 COME SAFETE, LA CONCORRENZA SI E' FATTA PIU' AGGUERRITA...

IN QUALITA' E IN QUANTITA', ALTRE RIVISTE OFFRONO GADGET E
 SERVIZI SEMPRE PIU' COMPETITIVI, TANT'E' CHE LA NOSTRA SOCIETA'
 RISCHIA DI PERDERE IMPORTANTI FETTE DI MERCATO...

QUELLO CHE CHIEDO E' UN MAGGIORE
 IMPEGNO E SENSO DI RESPONSABILITA' IN TUTTI
 VOI...

HA RAGIONE! STAVOLTA NON
 POSSIAMO DARGLI TORTO!

NON CI SOTTRARREMO ALLE
 NOSTRE RESPONSABILITA'!

E' QUESTO IL GIUSTO SPIRITO
 DI GRUPPO!!

GIUSTO! SIAMO UNA FAMIGLIA!

DOBBIAMO AIUTARCI NEI
 MOMENTI DI BISOGNO!

PUOI CONTARE SU DI NOI!!

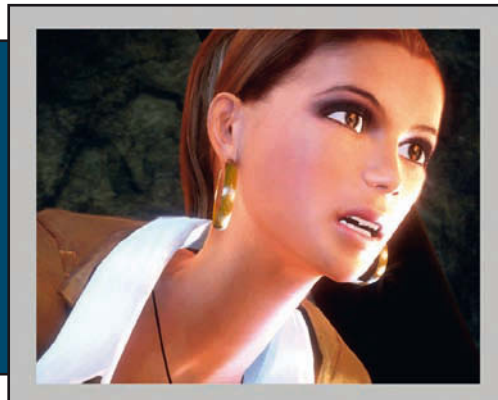
IL BENCHMARK DI BOVABYTE: 3D MARK VINTAGE



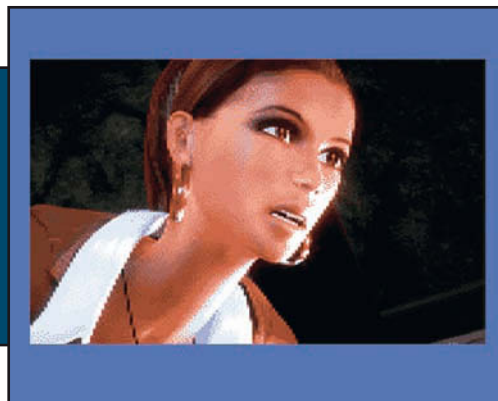
Sarà più potente il Commodore 64 o lo Spectrum? Nella grafica 3D, se la caverà meglio l'Amiga o il Vectrex? A queste, e ad altre mille domande che ci siamo posti in passato, troveremo finalmente una risposta grazie a una misconosciuta software house, la AntiqueMark, che ha deciso di convertire il nuovo, luccicante 3D Mark Vantage di Futuremark sulle vecchie piattaforme: abbiamo così il primo benchmark 3D interamente dedicato al Commodore 64, all'Amiga, allo Spectrum, al Vectrex e all'Amstrad CPC. Per l'MSX non c'è, perché di questo sistema se ne dimenticano sempre tutti e anche loro non volevano essere da meno. In ogni caso, il nuovo 3D Mark Vantage permette finalmente di stabilire inequivocabilmente la potenza di elaborazione di questi antichi sistemi informatici. Le scene del nuovo 3D Mark sono state adattate a librerie di rendering multiplatforma che si appoggiano all'assembler di questi computer (un po' come le DirectX), disegnando lentamente, ma con pervicacia e ostinazione, tutti i fotogrammi che l'hardware riesce a produrre. Dato che non si può parlare propriamente di frame al secondo, la AntiqueMark ha introdotto una nuova unità di misura espressa in fpm, frames per month, ovvero fotogrammi al mese. Mesi "lunari" di 28 giorni però, visto che in queste cose ci vuole precisione e non si possono tollerare periodi variabili fino ai 31 giorni. Purtroppo non vi possiamo fornire un risultato perché per eseguire un test affidabile e completo occorre almeno

un anno, nel quale i computer di prova dovranno rimanere sempre accesi, ma dalle prime immagini trapelate pare che l'Amiga sia incredibilmente in difficoltà. Un gruppo di amighisti, in ogni caso, ha già contestato le routine chunky-to-planar impiegate dal 3D Mark Vantage e annunciato il rilascio di una nuova versione dei driver per il chipset AGA, con cui l'Amiga tornerà a volare. Vedremo...

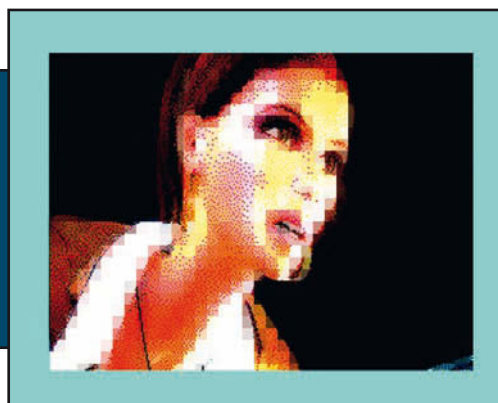
Per funzionare sull'Amiga, 3D Mark Vantage richiede un Amiga 1200 o un 4000: in questo modo può visualizzare una splendida slideshow... ehm... animazione a 256 colori.



Il glorioso Commodore 64 non tradisce la sua fama immortale, e pur nei limiti dei suoi 160x200 pixel offre un incredibile spettacolo per gli occhi.



I soliti colori orrendi dello Spectrum. Ma anche il famigerato colour-clash non può fermare il meraviglioso benchmark di AntiqueMark.



Udite udite! Il 3D Mark Vantage c'è anche per Vectrex! Monocromia e vettori a profusione per questa versione, anche se AntiqueMark ha già annunciato il rilascio di dozzine di plastichine colorate da applicare allo schermo.



TGM MAIL



A CHI LO SPEDISCO? DAI CHE È FACILE

- **MULTIGUOCO:** Elvin ha preso casa; occhio, potrebbe essere il vostro nuovo vicino! (fragzone@sprea.it).
- **TGM BAZAR:** Sul TGM Bazar questo mese in esclusiva la vecchia casa di Elvin!
- **TGM MAIL:** Quando mi raccontate i vostri pensieri (ludici) in libertà mi fate impazzire. Davvero www.tgmonline.it/tgmmail
- **RAFFOSENTIQUA:** Il Raffo che tutto ascolta sta su raffosentiqua@sprea.it

Prosopopea 23 aprile 2008 [Scelta di cuore]

Lo so che ci tenete, ma anche questo mese niente prosopopea (ma che peccato... ndTMB); ho preferito inserire una lettera in più e farmi lapidario (buono Mirko, ha detto che si fa lapidario, non lapidare. Metti via lo champagne! ndSS). Il pensiero del mese: tra il gioco fico da medaglia d'oro che non rientra propriamente nei vostri canoni e un titolo con le meccaniche che prediligete o un argomento che vi sta a cuore, ma dalla realizzazione decisamente inferiore, cosa scegliete?

Massimo Svanoni

Pensieri raccolti su una form di carta

A una certa età, 34 anni, ritengo che una certa dose di emozionalità sia passata. Mi piacciono i giochi ma li tratto in maniera più adulta, più distaccata, più... matura? Aspetto, sì, con ansia l'arrivo in edicola della vostra rivista ma non proprio come facevo da ragazzino. Quando è arrivata la Vs newsletter ho notato la copertina Zerg. Ho pensato di fare un bel quadretto da appendere in salotto ma ho già messo Mario e WC3, e con due bimbi in casa è meglio niente mostri! Ho tartassato l'edicolante fino a quando siete arrivati. Per potervi acquistare perdo l'autobus perché il furbone Vi tiene nella vetrina dietro insieme alle altre 10 copie. Pace. L'autobus seguente mi permette la lettura. Posta, un pezzo di TecnoTGM e poi subito su SC2. Cavolo! Quanto mi piaceva. Beato Nikazzi. Dalle sue parole capisco un motivo per cui escono le espansioni. Tutto subito sarebbe troppo complicato, meglio dosare (curva apprendimento). Certo che produrre quel gioco

è un bel peso. Mi aspetto tantissimo. SC era un capolavoro e so che Blizzard non ha mai tradito. Tutti i loro prodotti sono grandiosi (magari WoW è un po' per niubbi, ma vabbé, hihhi). Le foto parlano ma la giocabilità sarà come la voglio? E io come la voglio? Sarò in grado di controllare tutte quelle unità? Avrò tempo di guardarmi tutti i replay? Ma quella non era la fermata a cui dovevo scendere per andare a lavorare?!? Mai successo! Meno male che pensavo di essere distaccato!

Gabriele Villa

E invece sei colmo di passione, Gabriele. Dei tuoi pensieri in libertà non so più che dire, ormai; mi piacciono perché mi par di chiacchierare con me stesso. E mi vien da parlare. A me SC non ha preso, a suo tempo. Credo sia stata una questione di genere ludico; ho deciso che voglio invecchiare ancora un po', prima di concedermi alla strategia a mani basse. È solo una fissa mia, sia chiaro: voi quattordicenni all'ascolto non

fatevi remore e buttatevi, se vi garba.

O forse è solo un tentativo di mettere ordine alle voglie, una battaglia perduta in partenza. Dovrei prima vincere quella dei titoli iniziati e non terminati; come quel Jack Keane, maledizione. Ora vado a terminarlo e poi lo disinstallo. Ecco, la disinstallazione è ancor più catartica dei titoli di coda: mi dà un senso di liberazione che non avete idea. Bah. Io credo che la colpa di tutto questo sia di MSN e... del lavoro. Si sì, senz'altro la colpa è del lavoro. Una soluzione ci sarebbe: SS, tu che ascolti e hai potere di sollevare le sorti umane, ripristina la rubrica delle soluzioni. Please, fammi tornare felice! (eh, Xam... ndSS)

Io mi sono rotto

Ciao Xam.

Ho appena terminato di leggere l'ultimo pezzo di Adso, "lo videogioco" su TGM di Aprile e, incredibile, mi sono reso conto che le sue parole racchiudono una nuova etimologia con cui

PASSO IL TEMPO A GUARDAR GENTE CHE A 30 ANNI SUONATI SI FA LE CANNE COME I SEDICENNI E VOMITA MEZZ'ORA DOPO, MA LORO SONO ADULTI, IO L'ETERNO BAMBINO CUSTODE

definire il videogiocatore di cui io mi sento perfetto appartenente: il "Giocatore-che-si-è-rotto-le-palle" o, tanto per usare l'inglisc che a tutti noi tanto piace, il BB-Gamer (Balls Broken Gamer).

Sì, caro Xam, io sono proprio uno di quella categoria lì, mi calza a pennello, mi guardo allo specchio la mattina e mi compare in faccia la definizione: non ne posso più di essere additato dagli altri perché mi piace videogiocare e ho più di 30 anni. E no, non ho quello stramaledetto complesso di Peter Pan!

Io sono un BB-Gamer, uno che spende 1000 Euro di sudati risparmi per rifarsi da zero il sistema dopo 3 anni e mezzo dall'ultimo per poter giocare a Crisis - anzi, alla prima parte di Crisis come dice giustamente

NON DIMENTICHIAMO LA NOSTRA STORIA



Non ricordo (per l'appunto!) se ve ne ho già parlato o meno; nel dubbio ve lo ridico. Puntate i vostri browser su www.old-computer-mags.com e troverete il risultato del paziente lavoro di un appassionato che merita il massimo rispetto. Si occupa infatti di scannerizzare vecchie riviste di videogiochi anni '80, tra cui anche i primi 30 numeri di quella che tenete tra le mani (eh, siamo piuttosto vecchioti...). Sinora ha effettuato qualcosa come 21682 scannerizzazioni per un totale di 227 riviste. Dategli l'attenzione che merita. Da parte mia un plauso sincero.

NON PIÙ PRONEWBIE, MA GIOCATORI ATTIVI E PASSIVI

DOMENICO AMODIO

Gabriele Villa - e Assassin's Creed; che si è rotto di esser giudicato dall'amico che guardandomi come un alieno mi dice "ma scusa, ancora dietro al PC e ai giochetti, ma cresci!" salvo non ricordarsi che ha appena comprato una 360, 2600 Euro di 42 pollici perché sennò che ci fai con la 360, e ulteriori 200 Euro di scatola dal nome ridicolo Popcorn Qualcosa, sempre connessa a internet per scaricare film e giochi copiati per la 360 - ovviamente modificata e già bannata. Sono uno che si è rotto di sentirsi additato nerd dal gruppo perché passava una serata a settimana a fare 4 ore di raid a quel gioco innominabile fatto solo di grind e binbiminkia (piace proprio a tutti WoW! ndTMB)(maddai? ndSS), una serata a settimana: c'è gente che una serata a settimana la passa dietro a 22 cretini strapa- gati che inseguono una palla - sì, questa frase l'ho rubata alla mia ragazza - che guarda Vespa o non si perde un episodio di RIS o Carabinieri; ho i conati... "Ma esci invece di stare a casa!" Diamine, esco dalle 3 alle 4 volte a settimana, ci vediamo ogni santo giorno, passo le ore in locali a non sentir quello che dice il vicino perché ho le casse che mi sparano tunz tunz di ogni tipo nelle orecchie, passo il tempo a guardar gente che a 30 anni suonati si fa le canne come i sedicenni e vomita mezz'ora dopo, ma loro sono adulti, io l'eterno bambino. Come dici? Cambia comitiva? Lo sto già facendo ma, credimi, anche qui appena accenni a "lo sai che sta per uscire Tunguska 2..." ma anche "scusami, passo un attimo nel reparto videogiochi", ti guardano come se fosse l'ora della poppata... salvo poi una delle loro ragazze mature che arriva e con gli occhi illuminati di gioia esclama: "dai, facciamo una partita a quel gioco di sport dove devi mimare i movimenti col telecomando tutti assieme!"

AVVERTENZE D'USO

Lo so, lo so, farei molto prima a scrivere chiaro, rendendo superflua la presenza di box come questo. Ma ognuno ha i suoi vizi: se alla prima rilettura mi capisco, cado in uno stato depressivo faticosamente recuperabile (e a me tocca pure rileggermi... ndTMB). E oltretutto qui c'è anche roba vostra...

34

Età alla quale i problemini fisici iniziano a farsi insistenti; lo Xam ha deciso di arrivare in anticipo sui tempi, per una volta nella vita.



BB-GAMER

Dicesi - secondo il nostro Custode - di quel giocatore che ce le ha grosse così. Ma non nel senso che intende Buffon...

FICO

Dicesi di quel gioco che fa perdere litri e litri di saliva. O che prende almeno 90 su TGM. O anche di quel frutto dolce che cresce su una pianta del mio giardino.

GIALLAPALLA

Se siete videogiocatori o se siete donne sapete di cosa stiamo parlando.

LOAD

Tasto al cui indirizzo andavano i principali impropri del tempo

No, grazie, fate pure: io mi cambio il pannolino nel frat-tempo. **Un BB-Gamer Custode (Il solito Roberto De Cerreto)**

Ti potrei dire "cambia di nuovo comitiva", ma lo so che è questione di fortuna; di karma, come direbbe qualcuno. Si vede che hai fatto il cattivo; probabilmente hai scelto di prosciugare qualche sorellina di troppo senza poi confessarlo e pentirtene. E - come tu sai - i giochi del giorno d'oggi badano all'etica e sono in grado di far trasmigrare le tue colpe all'interno del tessuto sociale. Ma via, Roberto, non ci credo neanche un po' che ti lasci scoraggiare da una simile difficoltà. A 30 anni suonati sei fuori tempo massimo non tanto per giocare, quanto per lasciarti scoraggiare dal farlo.

La soluzione definitiva è quella di tenere il piede in una manciata di scarpe; ti piace il golf? Trovati una compagnia di giocatori di golf; se ti piace anche il curling devi trovartene una seconda; il sabato esci con gli uni, la domenica con gli altri. La compagnia di videogiocatori, te lo anticipo, è la più difficile di tutte da scovare.

Sempre se per videogiocatori non intendi i possessori di Wii che si fanno la partita a baseball ogni tanto. A proposito, mi piacerebbe vedere un gioco di baseball serio su Wii, qualcosa che richieda un po' di tattica oltre al tempismo dello swing. Come dite, devo trovarmi una combriccola di amanti del baseball?

■ Maturi come pere cadute

Ciao Xam, ritorno con preoccupante ritardo sul tema della precedente missiva. Cercare nuove definizioni che sostituiscano le vetuste pro e niubbo pare sia necessario, quantomeno per preservare la comodità delle classificazioni. A gennaio, col PC nuovo, prendo anche un fiammante pad della Xbox360. PES, RE4, SH2 erano domati alla perfezione dalle mie manine incerte: comodità, precisione, funzionalità. Poi la rivelazione: provo a giocare Bioshock col pad. Miracolo: la perfetta disposizione dei comandi mi permetteva di avanzare - arretrare senza il rischio invece di abbassarmi o premere la console del gioco.

che fu, quando i videogiochi impiegavano mesi per mostrarsi a noi. Oggi ricordato con una lacrimuccia. Cosa non combina la nostalgia...

PRO-GAMER

Categoria un tempo gloriosa ma recentemente bistrattata; tra gli altri detrattori anche sua maestà il Gran Definitore Xam in persona. Non c'è più religione.

XAM

Omo di gran mal di schiena; maramma, ho addosso una sposatezza che non vi dico. Se mi elemosinate un massaggio non mi disturba affatto. No no. (occhio che li vuole tantrici, ndSS)



La visuale all'inizio era problematica: un paio d'orette e avevo preso confidenza anche col puntamento a fuoco. E vogliamo parlare dell'acquisizione del primo plasmide? La vibrazione feroce del pad mi riportava indietro di eoni videoludici, quando il primo Gran Turismo mi faceva sussultare sui cordoli o in presenza di una derapata. Dunque: son pollo io che mi adegua allo stile dei consolari, o bravo perché gioco a un FPS col pad? E non può darsi che io scelga, semplicemente, una via alternativa al godimento del gioco? Questo mi preme sottolineare: la diversità dell'approccio al game, che se prima poteva essere vista come differenza di bravura, oggi, con la standardizzazione del multiformato, non è, IMHO, niente più che una maturazione del gamer di fronte all'oggetto rappresentato. Non più ProNewbie, ma Giocatori Attivi e Passivi. La differenza in una prossima mail.

Domenico Amodio

Ti dirò, caro Domenico, che nello spazio chiuso della mia crapa, ove ha sede il mio Universo Idea-

le (tm), non c'è posto per due sistemi di controllo per un singolo gioco. No no. L'interfaccia nasce e schiatta con il gioco stesso, gli sta appiccicata come sudore e non deve dare il minimo adito al dubbio. Tastiera e mouse o pad? Qui si che voglio il sistema unico omologato in barba ai pericoli dei monopoli e grazie al cielo il pad 360 mi offre la chance. Il topo lo tengo volentieri per le avventure. Ma ora vediamo un po' che altro hai da dire a riguardo (mese di eccezioni, questo)...

40 anni... e non sentirli

Ho 40 anni, un lavoro e una famiglia e quando posso amo giocare. Premesso che sono scarso e gioco sempre in modalità semplice, vi racconto quello che mi è successo in questi giorni: dopo aver giocato i primi quattro capitoli della serie, compro Tomb Raider Anniversary ma, non potendo salvare, non riesco a uccidere il T-Rex. Allora carico Resident Evil 4 (ho giocato l'uno e il due), ma non riesco a schivare un masso. Prima spingi 1 e 3, poi 6 e 7; ma dico scherziamo? 1 3 6 7... basta, non ho tempo, non posso e non voglio passare ore a farmi prendere in giro! Li ho appena disinstallati entrambi e non comprerò più i loro seguiti, andranno a fare compagnia a La Cosa e a Cold Fear. Tante volte scrivete a proposito dei giochi facili o difficili, della possibilità di salvare a piacimento o meno. Bene, io voglio giochi che lascino libere tutte le opzioni. Chi vuole giocare hard senza salvataggi faccia pure, ma bisogna anche pensare a chi si accontenta di divertirsi per rilassarsi un po' senza obbligarli a smettere di giocare a causa di scelte assurde. Scusate lo sfogo, domani vado a prendermi un "sano" fps. Grazie e complimenti per la rivista che leggo da quando ho comprato il mio primo PC nel 1997.

Giorgio Bassani

Non che gli fps siano per forza di cose più facili; certo sono più semplici e costringono a pensa-

re di meno, specie se ci giochi in modalità easy. Comunque io sono per la pace; a te i giochi semplici e lineari, a me quelli complessi, non lineari e sperimentali. E siamo tutti e due contenti. Purtroppo credo che sarai più contento tu, negli anni a venire.

On/off

Si diceva, giocatori attivi e passivi. Credo che l'esempio più fulgido della prima categoria sia quello rappresentato dai redattori di TGM: buona cultura videoludica, conoscenza storica, dedizione. Gli Active Gamer sono quelli che il gioco lo vivono in profondità, bello o brutto che sia. Anzi, il vero gamer attivo è quello capace di giocare una ciofeca e sviscerarne tutte le magagne per poi sentirsi comunque soddisfatto. Propendo infatti per un atteggiamento culturale nei confronti del videoludo, che non sia solo appagamento edonistico, ma sia elevazione intellettuale. Viceversa, possiamo includere nella categoria dei gamer passivi tutti quei giocatori che videogiocono per semplice diletto, non preoccupandosi dei corollari ma puntando diretti allo scopo che il gioco gli presenta in superficie. Potrebbe sembrare questa una distinzione sinonimica della vecchia pro/newbie. A ben guardare però, quello che io intendo per giocatore attivo è diverso dall'arrogante pro che, sacciente, lulla i niubbi nella community: è un approccio diverso quello del giocatore attivo; godersi il videogame al di là della superficie, considerarlo per ciò che è, e non per come appare. Giudicarlo criticamente, ma di una critica ludica. In definitiva, la categoria degli attivi comprende molti più gamer che in questi anni hanno maturato un approccio consapevole al mezzo, e a differenza della casta dei pro-uber non è settaria ma auto-inducente. Credo di non aver detto tutto, alla prossima dunque, Xam.

Domenico Amodio

Ah, briccone! Confessa, ci hai infilato nella categoria positiva

NEL RILEGGERMI QUASI 20 EDITORIALI DELLA MIA RIVISTA, HO SCOPERTO CHE LA CORSA ALL'HARDWARE MI HA FATTO PERDERE QUELL'ENTUSIASMO DI BAMBINO

ROBERTO TURRINI

per far passare la tua definizione... Ma io non ci casco e continuo a preferire la semplicità del Gamer. Però un'intuizione te la riconosco: il pro visto, novello sacciente, è più una macchina da guerra che un appassionato. Qualcuno che non necessariamente è alla ricerca del bello, ma vuole solo asfaltare il nemico. O anche altro? Non rientro nella categoria, quindi mi piacerebbe sentire qualche insulto direttamente da qualcuno tra voi esemplari. Forza, silenti: dite la vostra!

10 PRINT "Dove nascono le idee?"

C..... Giappone, il piatto (italiano) delle stasi ammutolite di un lavoro d'oro l'idea, rea la pigrizia una pizza, forse birra ed una fetta a sottrarsi nel gastrico oblio degli stomaci avari

ma pari, nel destino: gli addendi geniomatrici ...A.....C Dovevi fare un gioco divertimento / ludico tormento ed era lì, negli atomi del piatto: giallapalla mangiapunti un labirinto nerotinto quattro spettri ad inseguire loop A.....C...O Loop 20 GOTO Work RUN A.....Ɔ Vent'anni dopo, ancora è qui negli schermi sghembiformi di portatili motrici d'elettroni i suoni, sempre quelli colori pochi e ricordi di bambino a tessere bagliori senza nome A...Ɔ..... Uaco Uaco Ɔ..... Alessandro "Bardo" Galluzzo

AU REVOIR

Non fosse che stessero trasmettendo Liverpool-Chelsea me ne andrei a dormire in batta. Tanto più che doman mattina sono in reda ad acchiappare Dracula; da giocare accanto al finalmente giunto Perry Rhodan. Uuuuuu, che bel mestiere. Peccato non ci si possa vivere. Davvero un peccato.

IL CREDO DELL'ASSASSINO

Tra critiche e recensioni di varia natura, Assassin's Creed è arrivato anche su PC; non è il gioco che avrebbe dovuto essere per varie ragioni (che qui tralasciamo). D'ogni buon conto, in rete le vignette ironiche non mancano: "Signori, ignorate il mio insolito abbigliamento e la mia fornitura di coltelli! Continuate pure le vostre conversazioni". Ah ah ah. Ah.



RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@sprea.it



Ragazzi questo mese compio gli anni; in passato solo pochi di voi si sono comportati bene facendomi qualche regalo o mandandomi dei soldi, però questa è una situazione che deve finire e auspico che a questo giro vi mettiate una mano sul cuore e un piede sulla coscienza e valutate attentamente il da farsi. Detto questo...

La barza che fa ridere solo me e bon.

- Perché le donne guardano i film porno fino alla fine?

- Perché poi pensano che si celebri il matrimonio.

Mah...

Raffo

GLI ALIENI SONO TRA NOI

Oh Infatuated Raffo (ho aperto a uffa il vocabolario di Inglese ed è uscito infatuated...)(beh, poteva andare molto peggio. NdRaffo), ti scrivo per porti l'ennesimo dilemma umanoide, e siccome l'unico in grado di dare una risposta sensata, ma anche no a questo quesito sei tu, son qui che perdo (o vinco?)(lo perdi, su questo non ci piove. NdRaffo) il mio tempo a scriverti la suddetta domanda esistenzialmente umanoide. Non so se tu come altri segui il programma di Italia 1 che ti fa cambiare direzione (che si chiama l'incrocio - o roba simile-) (sarà mica Il Bivio? NdTMB), fatto sta che nella puntata di qualche giorno fa c'era un signore che sosteneva di essere stato rapito dagli alieni e alla fine è sbucata pure la teoria che l'umanità fosse in realtà controllata dagli extraterrestri, che ci osservano e ci studiano. Ora, non è che la cosa mi preoccupi più di tanto, dopotutto su di me non c'è molto da studiare, la cosa che realmente m'inquieta è che hanno detto che i principali esponenti della Terra sono in realtà alieni sotto sembianze umane! La faccenda è preoccupante perché se possono assumere forma umana come fac-

cio a fotografarli per smascherarli? Aspettando una tua risposta, mi dedico a giocare a Trackmania, così roscio e penso di nuovo a cose come questa....

Tuo Peep (ho di nuovo aperto il vocabolario di inglese a caso)

MAC007

Vedi Mac007, non so come dirtelo ma da quanto (e soprattutto da come) scrivi mi pare piuttosto evidente che gli alieni si siano già impossessati di te; l'unico consiglio che mi sento di darti è di fargli credere di essere inadatto alle loro esigenze in quanto dotato dell'intelligenza di un macaco, quindi continuare a scrivere lettere come questa è senza dubbio un'ottima cosa.

LE AVVENTURE GRAFICHE SONO DIFFICILI

Tamarrissimo Raffo (ma come ti permetti? Io sono un signore d'altri tempi. NdRaffo), da anni leggo TGM, ma non sono mai riuscito a mandarti dei soldi, perché sono talmente povero che quando loggo WoW mi appare una finestra con scritto "Aho! Ma che sei un morto de fame? Dacce i nostri soldi...". Arriviamo al dunque: da quando avevo 8 anni gioco con il PC e il mio primo videogame è stato Full Trottle, solo che senza poter salvare non sono mai riuscito a superare il dialogo in Inglese con il meccanico (sì, lo so che ci si arriva in 3 minuti di gioco, ma un dialogo in Inglese non riuscirei a superarlo neanche adesso...). Tu che lo hai sicuramente nerdato, mi puoi dire come va a finire? Un altro dubbio atroce: ma il "Computer della Morte" che avete in redazione, riesce a tirare Half-Life 2 utilizzando antialiasing 12x mentre Norton fa una scansione e, naturalmente, con sistema operativo Windows Vista? Attendo risposta in modo polleggiato.

Giosu L'abbestia

Caro Giosu, Full Trottle è uno di quei titoli che bisogna giocare, se non altro per cultura personale. Dire in questa pagina come va a finire sarebbe un grave errore perché toglierebbe la voglia di intraprendere l'avventura a tutti coloro (pochi, voglio sperare) che non l'hanno ancora provato. Detto questo,

la verità è che non mi ricordo assolutamente come va a finire, ho solo vaghi flashback del sottoscritto che ci gioca, ma ho anche vaghi flashback di me che volo sui cieli di Madrid, di me che prendo a testate Macario e di me che mangio assieme a Bam Margera, quindi fai un po' te.

STAR WARS E LE BANANE

Imprescindibile Raffo, ti scrivo per la prima volta dopo tanti anni, per esporti il seguente dilemma che spero non sia stato già trattato in precedenza nella tua dittatoriale (in senso buono) rubrica. Nulla a che vedere con l'altrettanto annoso enigma della minzione femminile in coppia, ma cionondimeno vitale. Rigiocando a X-Wing Alliance dopo aver cenato, non ho potuto fare a meno di notare la somiglianza del Tie-Defender con il disegno che compare su una qualsiasi sezione trasversale di una banana (sì, proprio il frutto, e basta!). Forse che le truppe imperiali sono un tempo scese sul nostro pianeta lasciando il loro marchio su tale frutto? O forse che Lucas mentre mangiava ha avuto una delle sue idee geniali? O forse ancora ci sono poche ragazze nel posto dove abito? A te la palla.

Nestor

Guarda, non posso reputarmi un esperto della saga di Star Wars, ovviamente ho visto alcune decine di volte i film (specie gli ultimi tre, cioè quelli belli) e naturalmente ho giochicchiato ai vari titoli targati Lucas, ma non appartengo a quella categoria di appassionati che conoscono tutto di tutto del mondo Guerre Stellari... insomma nonostante conosca la forma del Tie Defender e della "sezione trasversale" di una banana non sono riuscito a trovare particolari somiglianze. Siccome però sono un tipo che non si dà per vinto, ho curiosato un po' su Google cercando immagini adatte. Beh, facendo un "search" con "banana" non mi è saltato fuori niente di rilevante, allora ho affinato la ricerca e dopo alcuni tentativi ho trovato quello a cui ti riferisci. La chiave da usare per la ricerca è "My hot big bananaZ". Le mie conclusioni

dopo aver attentamente osservato le immagini è che sì, nel posto dove abiti ci sono poche ragazze.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera non ha risposta perché viene scelta a caso tra tutte quelle pervenute, se ancora vi state chiedendo il motivo per cui non ci sia risposta, è un problema vostro e non mio. NdRaffo).

Ciao Mitico Raffo. Sono decisamente contento di poter notare che da una semplice mail posso contattare uno dei "beniamini" della mia infanzia e adolescenza. Sono cresciuto tra una pagina del TGM e una del Consolemania (ma una culla come tutti no? ndSS) e ancora ricordo la prima tua recensione che ebbi modo di leggere. Correva l'anno 1997, la recensione era del sempreverde Goldeneye e tu eri da poco tornato da mesi di dura vita nell'esercito, o almeno così ricordo. Poi come dimenticare il Raffopiteco sull'Official Nintendo Magazine? Forse avrò risvegliato in te vecchi e, spero, graditi ricordi... Terminato questo sproloquio volevo porti una domanda. Parecchi anni fa, sul TGM non di rado venivano inclusi nel CD delle demo, alcuni pezzi creati con Fast Tracker che terminavano con estensione XM e Mod. Ne scaricai parecchi sul PC e ancora oggi ne ho una buona parte sul mio hard disk. Erano delle vere e proprie chicche della musica elettronica e mi hanno fatto conoscere molti generi musicali allora sconosciuti dalle mie parti. Avrei voluto usare alcuni di questi pezzi in qualche sito o per alcuni miei progetti (attualmente sono una sorta di illustratore/grafico) ma non sapevo a chi rivolgermi per assicurarmi di non violare eventuali diritti d'autore. Sai dunque dirmi come posso fare? Dove poter scaricare una lista degli autori? Ti ringrazio per la tua eventuale disponibilità, sperando in ogni caso in una tua risposta sempre gradita! Ciao (Raffo, sei un bastardo, ndTMB).

Andrea Errico



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 attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

END GAME FRENZY

■ A cura di Adso adso@sprea.it

“Quanto è veloce la fase di expaggio?”, “In quanto tempo lo hai finito?”; sono queste le domande che mi sento porre o che leggo nei vari forum dedicati a un nuovo gioco. Ma che è tutta ‘sta frenesia?”

Mi si dirà che viviamo nell'era della velocità, del fast food, del “prima sparare e poi chiedere” (cit.), del “non c'è più tempo per nulla” e tutte quello cose lì.

Mi si dirà che la società moderna (o quantomeno quella Occidentale che, erroneamente, alle volte pensiamo essere “tutto il mondo”) è fatta di dinamicità, di sinergie, di consumo sfrenato.

Diciamo che potrebbe anche, al limite, andarmi bene, ma per quanto riguarda l'intrattenimento, Sua Santità Sano Svago, l'inarrivabile Tempo Libero che pare scomparire sempre più, c'è da fare una certa riflessione, non fosse che vogliamo tutti diventare la “Generazione Ejaculatio Praecox”.

Il tarlo si è insinuato nel mio encefalo oramai bello che andato per tre insani motivi: 1. Il ToSo che novello Chef Tony vuole usare un' Alabarda Miracle Blade per fare i mie maroni alla julienne se non consegno per tempo 2. L'imminente arrivo dell'ennesimo MMORPG WoW-Killer: Age of Conan (che quando leggeremo sulla rivista questi sproloqui sarà già nei negozi ma non so se le levatacce notturne che conseguiranno agli eventi in cui sono felicemente incappato ben 9 mesi fa mi permetteranno di goderne appieno); senza parlare dell'ennesimo salto del giaguaro dell'hardware necessario: compro la MoBo nuova o il lettino per mia figlia? uhm.... 3. La recente uscita di GTA IV (che lo so che è un gioco per... brrr, console, ma ha avuto il suo bell'impatto più che mondiale).

Preso come un crotalo in amore dal punto 2, mi ritrovo a fare la consueta chattata con l'Elvin siderale che al riguardo se ne esce con “ma davvero hai voglia di ricominciare con un MMORPG? Di ripartire da capo? Di farti 80 livelli

per giungere all' End Game?”.

Orpo, solo un par di anni fa avrei risposto “No, ‘sti membri”. Ma poi ci ho riflettuto.

Ricordo i primi giorni di (chi indovina quale gioco sto per nominare è autorizzato a sentirsi un Uomo Vero e a guardarmi da oggi in poi con quel sopracciglio lì, alzato con supponenza alla Spock) “quel gioco lì” (hahahaha... ok, ok... si sta parlando di World of Warcraft), in cui ero preso dalla frenesia di livellaggio più bieca.

Manco mi leggevo le quest: avevo installato appositi addon che mi aiutavano a capire le locazioni in cui andare (remember Cosmos) ed era tutto un Alt-TAB per consultare il sito con le quest svelate (ThottBot rulez) e correre come un matto per fare livelli nel più breve tempo possibile. Oddio, c'è anche da dire che trovarsi 5.000 persone tutte al livello 1 che corrono insieme per ammazzare lo sparuto lupo appena “poppato” era un bel casino, ma il “grinding” non poteva avere battute di arresto; “dovevo” assolutamente raggiungere il livello 60 nel più breve tempo possibile. Un bisogno cogente, del tutto inesplicabile e totalmente privo di una qualunque logica premiante; una fase febbrile assolutamente esiziale per la propria diafana vita privata.

“Non è molto importante la destinazione, l'importante è il viaggio”, diceva Pirsig nel suo “Lo Zen e l'Arte della Manutenzione della Motocicletta”, un libro molto in voga negli anni '80 (che, ai tempi,

feci comunque una fatica boia a portare a termine, eh... non che mo' voglio fare quello che spantega la sua presunta “cultura”), e così apostrofavo quei giocatori, magari co-gildani, che trovavo dopo ben due settimane ancora fermi a un incredibile livello 15.

“Me lo voglio godere il gioco, voglio arrivare con calma e vivermi tutte le missioni e la storia che narrano”. “PAZZI”, pensavo io, che dovevo fare il livello massimo per poi andare in giro con la mia cavalcatura e la mia armatura sfavillante a far rosicare i livellini, che potevo fare incursioni in terra nemica a “gankare” gli schifoidi dell'orda, che dovevo cercare il Silvestri a Winterspring e “reskillarlo ad libitum” immaginando il travaso di bile procuratogli (poi beh.. lui chiamava 40 giocatori della sua allora gilda che ci aravano a maggesi)(sai com'è, ndSS), a fare... fare... boh... a fare che alla fine mi annoiavo un bel po'. Questo End Game così spasmodicamente raggiunto era un nuovo gioco, quasi completamente diverso dal precedente e che, quantomeno per il sottoscritto, aveva perso parecchio del suo mordente originale.

Giunti a questo nuovo livello di consapevolezza e visto l'arrivo di un nuovo gioco del genere però, non posso che meravigliarmi di leggere su forum vari “È veloce la fase di expaggio? In quanto tempo si livella?”

Ma che è tutta ‘sta frenesia? Non sanno a cosa vanno incontro? Negli anni ho imparato che quantomeno gli addicted di un videogioco di massa si dividono in tre categorie: 1. Quelli che considerano la parte di levelling un

frustrante periodo prima di arrivare all'End Game 2. Quelli che, come ho ampiamente descritto, si godono il viaggio. 3. Quelli che benpensano (cit.).

Penso e spero di essere entrato nella pletera di adepti del punto 2 e, se cambierò gioco (ricordo agli sparuti che magari non sanno che un MMO più che un gioco è una scelta di vita e che è “difficilino” affrontarne contemporaneamente più di uno, questo se si vogliono ancora espletare le proprie funzioni corporali autonomamente, quantomeno) spero proprio che a ‘sto giro proverò a godermi il viaggio.

Ma se queste considerazioni cominciano ad avere un senso (ce l'hanno?) per una tipologia di prodotti virtualmente senza una “fine”, figuriamoci in titoli più consueti che una fine ce l'hanno e che vengono dichiarati durare N ore.

Recentemente, e su consiglio di SeeD87, un utente del forum di TGM, mi sono letto “La difficile disintossicazione di Gianluca Arkanoid”, e mi sono trovato a parlare con un malato consolario che mi diceva di aver finito GTA IV (gioco che aspettava da sempre e sul quale sbavava un bel tot) in 50 e qualcosa ore. Al mio fargli notare che bene o male erano la metà delle ore di gioco dichiarate da RockStar gli ho chiesto due cose: 1. In quanti giorni ha distribuito un tal carico di tempo 2. “E mo'?”. Alla prima domanda ha risposto con occhi spiritati e qualche capillare rotto “i quattro giorni del ponte” e alla seconda ha risposto: “boh... non so... ci sono le missioni secondarie che ho lasciato indietro e poi devo vedere come è il multi-player... boh..”.

Boh. Appunto. Auguri.



Backstage

IL PALLONE NASCOSTO

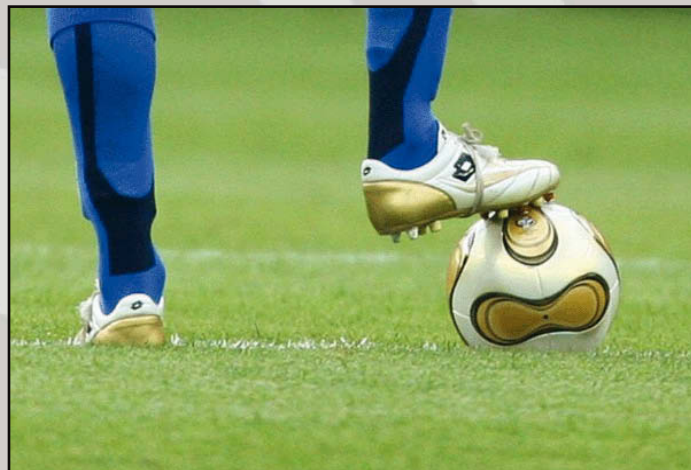


Il calcio come non l'avete mai visto prima. Ma, grazie a mamma RAI, nemmeno come lo avreste visto dopo!

Ivan Conte ivanconte@sprea.it



Yamaha al quale è attaccato un sistema di casse Bose. In particolare modo, sono stato un "early adopter" dell'alta definizione via satellite, pur cosciente che a oggi il palinsesto non ha qualità e quantità di programmi tali da giustificare i sette euro mensili che s'intascano Rupert Murdoch e tutto lo stuolo di azionisti che orbitano attorno all'universo di SKY. Tutto questo lungo preambolo serve per dirvi che, almeno questa volta, non mi farò fregare dalla foga dell'acquisto compulsivo. La corda, a furia di tirarla, si è spezzata. Sto parlando degli Europei di Calcio che stanno per iniziare in Austria e Svizzera, delle cui trasmissioni la RAI detiene completamente i diritti sul nostro territorio. Ebbene, la nostra Televisione di Stato ha ben pensato di



Non sono uno che corre dietro alla tecnologia a tutti i costi, anzi! In realtà sono molto settoriale e selettivo nelle mie scelte anche se, talvolta, corro il rischio di passare per incoerente agli occhi dei poco attenti con quelle che sono le mie passioni e i miei interessi. Se, quindi, tendo a essere un fruitore di primissimo pelo per quanto riguarda i videogiochi e l'alta fedeltà audio/video, sono ancora uno di quelli che guarda al cellulare come un mezzo per comunicare attraverso la voce e bon, fregadomene beatamente di tutte quelle funzioni accessorie che pur sono presenti sul mio vecchio ma sempre valido P900. Il mio PC subisce almeno una volta l'anno un ritocco della configurazione e, almeno ogni tre, un upgrade radicale. Ugualmente, fanno bella mostra in salotto i vari scatolotti di MySky e SkyHD, assieme a tutto il cucuzzaro delle console di nuova generazione. Completano l'opera un bel plasma Pioneer PDP435XDE (che a distanza di tre anni dall'acquisto fa ancora mangiare la polvere a una certa parte di televisori di recente produzione) e un sintoamplificatore

lanciare per l'occasione il servizio di trasmissione in alta definizione attraverso il digitale terrestre, annunciando la cosa in pompa magna con un comunicato stampa ufficiale.

"Evviva evviva!", ho pensato subito. Alla notizia di qualche mese fa, che narrava di come SKY avesse perso i diritti, le mie lacrime immediate avevano lasciato il posto alla rassegnazione di dovermi guardare le partite in standard definition, dopo che ero stato viziato da SKY stessa con i Mondiali di due anni fa.

Sono purtroppo bastati pochi minuti di ricerca qua e là per scoprire che per godere dell'alta definizione RAI bisognerà necessariamente: A) abitare in Valle d'Aosta, Sardegna, Torino, Milano o Roma; B) avere un impianto in grado di far passare il segnale Mux B (una certa fetta di impianti condominiali non è in grado di farlo); C) acquistare un decoder digitale terrestre abilitato all'alta definizione, a meno di non possedere uno dei pochissimi modelli di TV con decoder HD incorporato.

Il solito pastrocchio all'italiana, insomma! Soprattutto contando che la RAI si è tutelata, definendo le trasmissioni che verranno come

"sperimentali". Non c'è, quindi, al momento una piattaforma comune con quelli che saranno gli altri broadcaster. La domanda che sorge spontanea è: chi rimborserà i cittadini che si saranno fatti prendere dalla fregola dell'aggiornamento tecnologico a tutti i costi, qualora il consorzio DGTVi o la stessa RAI dovessero decidere di utilizzare in futuro protocolli di trasmissione incompatibili con i decoder che vediamo in commercio in queste settimane per poter vedere RAI HD? Oltretutto, come si giustifica il fatto che le sperimentazioni dell'alta definizione (che, ricordo, sono sovvenzionate con i soldi del nostro canone) non avvengano contestualmente anche su piattaforma satellitare, raggiungibile con comodità e senza esborsi ulteriori da tutti gli utenti di SkyHD, e da quanti hanno comunque un decoder abilitato?

Non so voi, ma io questa volta passo. Mi accontenterò di vedere le partite in standard definition (per lo meno pare si degnino di trasmettere in 16:9 nativo) e, per il resto, che si arrangino. Certi giochetti per spillare soldi, facendo leva sulla "sete di tecnologia degli appassionati", stanno cominciando a stufarmi davvero.



Da 19 anni al vostro servizio

VIDEOGIOCHI PER PC

235

Giugno '08

✓ Edizione Solo Carta - € 3,99
□ Edizione con DVD - € 7,90

THE GAMES MACHINE

Giugno '08

€ 3,99

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 352/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, DGB MILANO

THE GAMES machine

GRID

Codemasters cerca la consacrazione nei giochi di guida!

FAR CRY 2

Ubisoft al contrattacco di Crysis!

PROJECT ORIGIN

I creatori di F.E.A.R. tornano a terrorizzarci...

ESCLUSIVA!

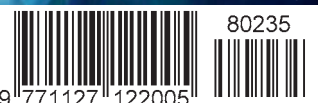
WRATH OF THE LICH KING

Blizzard ci svela il futuro della prossima espansione di World of Warcraft!

DOSSIER

COME FUNZIONA IL MERCATO DEL LAVORO NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

THE GAMES MACHINE N°235 - MENS - ANNO 19-08 € 3,99



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

WWW.TGMONLINE.IT

v. 7-0